

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

La Légende des Guerriers Fantômes



Défis Fantastiques



folio
junior

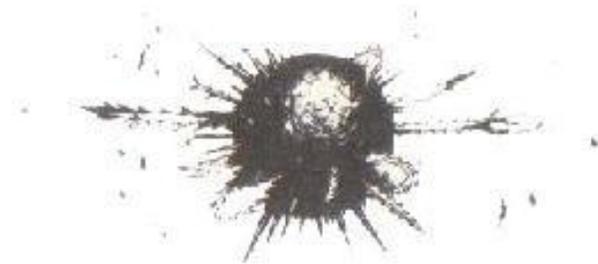
Stephen Hand

La Légende des
Guerriers Fantômes

Défis Fantastiques/44

Traduit de l'anglais par Alexis Gai mot

Illustrations de Martin McKenna



Gallimard

Comment combattre les créatures de l'Ancien Monde

Avant toute chose vous devez mesurer exactement l'état de vos forces; utilisez la *Feuille d'Aventure*, pages 8 et 9, pour noter les détails de votre parcours. Il serait bon de faire des photocopies de cette feuille, en prévision de futures visites dans le monde des Guerriers Fantômes. Munissez-vous également de deux dés, d'un crayon et d'une gomme.

Habilité, Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 à votre résultat et inscrivez le total dans la case HABILITÉ de la *Feuille d'Aventure*.

Lancez deux dés. Ajoutez 12 à votre résultat et inscrivez le total dans la case ENDURANCE de la *Feuille d'Aventure*.

Lancez un dé, ajoutez 6 et inscrivez ce dernier total dans la case CHANCE de la *Feuille d'Aventure*.

Pour des raisons que nous verrons plus loin, ces trois résultats changent au cours de l'aventure. Vous devez absolument tenir vos comptes avec soin : écrivez petit et n'oubliez pas votre gomme. Mais en tout cas n'effacez jamais vos *totaux de départ*. Comme dans d'autres aventures de cette collection, vous pouvez gagner des points d'HABILITÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE, mais il vous est impossible de dépasser la limite de vos *totaux de départ* (sauf en de rares occasions, qui sont précisées lorsque le cas se présente).

Vos points d'HABILITÉ mesurent votre maîtrise du combat, votre dextérité et votre agilité. Les points d'ENDURANCE reflètent l'état de vos forces et votre condition physique. Quant aux points de CHANCE, ils vous indiquent... si votre quête est placée sous de bons auspices ! Dans les trois cas, plus vos totaux sont élevés, mieux c'est !

Les combats

Pendant toute la durée de l'aventure, vous allez subir les assauts de créatures ennemies ou choisir d'engager vous-même les hostilités. Dans certains cas précis, vous pouvez combattre d'une manière originale qui vous sera indiquée ; mais la plupart du temps, vous devez appliquer le système suivant :

La première fois que vous rencontrez un adversaire, nous vous indiquons ses points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE ; ils constituent sa carte d'identité. Inscrivez-les dans la première case *Rencontres avec des créatures* disponible sur votre *Feuille d'Aventure* ainsi que tous les détails utiles concernant cet adversaire. Procédez ensuite de cette façon :

1. Lancez deux dés pour votre adversaire. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au résultat : le total indique sa *Force d'Attaque*.

2. Lancez deux dés pour vous-même. Ajoutez les points d'HABILETÉ qui vous restent : vous connaissez maintenant votre *Force d'Attaque*.

3. * Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de

votre adversaire, vous l'avez touché : passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de votre adversaire est supérieure à la vôtre, c'est vous qui êtes blessé : passez à l'étape n° 5. Si Les *Forces d'Attaque* sont égales, les coups ont été parés et vous vous êtes neutralisés mutuellement : retournez à l'étape n° 1 et recommencez le combat.

4. Vous avez touché votre adversaire : enlevez 2 points à son total d'ENDURANCE. Vous pouvez utiliser votre CHANCE pour aggraver ses blessures (voir plus loin). Passez maintenant à l'étape n° 6.

5. Vous êtes blessé : soustrayez 2 points à votre total d'ENDURANCE. Vous pouvez utiliser votre CHANCE pour limiter votre perte (voir plus loin).

6. Recommencez une nouvelle attaque à partir de l'étape n° 1 après avoir modifié votre total d'ENDURANCE ou celui de votre adversaire, et votre total de CHANCE si vous en avez fait usage.

Cette séquence doit être poursuivie jusqu'à ce que l'un des combattants soit tué, c'est-à-dire jusqu'à ce que son total d'ENDURANCE atteigne zéro. Si vous avez réussi à tuer votre adversaire, vous pouvez continuer librement votre aventure. Si vous êtes éliminé, votre parcours s'arrête là. Il vous faut recommencer au début et lancer les dés pour vous créer une nouvelle identité.

Équipements spéciaux

Au cours de votre aventure vous aurez peut-être la chance d'obtenir des armes spéciales ou des armures de protection. Si vous utilisez une de ces armes pour combattre, chaque coup porté à votre adversaire est plus fort et plus efficace. Votre ennemi perd plus rapidement ses points d'ENDURANCE. Si vous portez une armure, vous êtes plus ou moins protégé contre les coups de votre adversaire, et vous perdez donc moins de points d'ENDURANCE. Toutes les instructions concernant ces cas particuliers sont données dans les paragraphes où vous trouvez armes et armures. Les règles de combat qui y sont décrites ont alors la priorité sur celles du paragraphe Combats, ci-dessus.

Comment combattre plusieurs adversaires

Il vous arrivera peut-être d'affronter plusieurs adversaires. Il existe trois cas de figure : combattre ces adversaires comme un seul, les prendre l'un après l'autre, ou les affronter tous en même temps ! Si ces ennemis se comportent comme un seul, la marche à suivre est la normale (voir le paragraphe Combats). Lorsqu'on vous demande de les affronter un par un, la marche à suivre est encore la normale mais, dès que vous avez triomphé d'un ennemi, vous devez vous occuper du suivant ! Les choses se corsent lorsque vos adversaires vous assaillent tous en même temps... Chacun essaie de vous toucher au cours d'un même combat, mais vous pourrez choisir celui que vous affrontez. Attaquez-le comme dans un combat normal ; et à chaque assaut d'un autre adversaire, utilisez normalement votre *Force d'Attaque*. Si cette dernière est

supérieure à celle de votre adversaire, vous ne lui infligez pas de blessure. Vous évitez simplement un coup. En revanche, si votre *Force d'Attaque* est inférieure à celle de votre ennemi, vous êtes bel et bien blessé. Vous devrez naturellement dominer tous vos adversaires.

Chance

A plusieurs reprises, au cours des combats ou dans d'autres circonstances où la chance joue un rôle (toutes les indications nécessaires sont données dans les paragraphes concernés), vous avez la possibilité d'utiliser vos points de CHANCE pour mettre tous les atouts de votre côté. Mais attention ! Avoir recours à la CHANCE est une opération périlleuse ; si jamais vous étiez malchanceux, le résultat pourrait être désastreux.

L'opération appelée *Tentez votre Chance* fonctionne de la manière suivante : lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total de CHANCE du moment, vous êtes chanceux, les choses tournent en votre faveur. Si le résultat est supérieur à votre total de CHANCE du moment, vous êtes malchanceux et vous êtes pénalisé. Chaque fois que vous *Tentez votre Chance*, vous devez soustraire 1 point à votre total de CHANCE du moment. Vous comprendrez facilement que plus vous avez recours à la CHANCE, plus la procédure devient risquée.

Utilisation de la Chance au cours des combats

Dans certains paragraphes on vous demandera de *Tenter votre Chance* et vous serez averti des conséquences de l'opération selon le résultat obtenu. Mais au cours des combats vous avez toujours la possibilité d'utiliser votre CHANCE, soit pour aggraver les blessures infligées à un adversaire, soit pour limiter les effets d'un coup que vous venez de recevoir.

Vous venez de blesser un adversaire : vous pouvez *Tenter votre Chance* comme il est indiqué ci-dessus. Vous êtes chanceux : la blessure de votre adversaire est profonde ; soustrayez 2 points supplémentaires à son total d'ENDURANCE. Vous êtes malchanceux, vous n'avez infligé à

vous adversaire que quelques égratignures ; vous ne pouvez soustraire que 1 seul point à son total d'ENDURANCE (c'est-à-dire 1 point au lieu des 2 points normaux que vous donnait votre victoire au combat).

L'adversaire vient de vous porter un coup. Vous pouvez *Tenter votre Chance* pour limiter la gravité de votre blessure. Si vous êtes chanceux, votre adversaire vous a à peine effleuré : ne soustrayez que 1 point de votre total d'ENDURANCE. Vous êtes malchanceux, la blessure s'annonce bien plus grave que vous ne le pensiez ; il faut soustraire 1 point supplémentaire à votre total d'ENDURANCE (c'est-à-dire 3 points en tout, au lieu des 2 points normaux).

Attention ; n'oubliez jamais de soustraire 1 point à votre total de CHANCE, chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance

Habileté

Votre total d'HABiLETÊ changera peu au cours de l'aventure. De temps en temps, vous trouverez des indications vous permettant d'augmenter (ou de diminuer !) ce total. De toute façon vous ne pouvez pas dépasser votre total de départ : il constitue votre plafond limite pour l'ensemble de notre quête, à moins que vous ne trouviez une indication contraire. Si vous êtes en situation de combattre à mains nues (c'est à dire sans arme ni armure), vous devez soustraire 1 point à votre total d'HABiLETÊ pendant la durée du combat.

En différentes occasions on vous demandera de *Tester votre Habileté*. L'opération est identique à celle de *Tentez votre Chance* : lancez deux dés, si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÊ du moment, vous êtes déclaré habile et les choses tournent en votre faveur. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABiLETÊ, vous êtes malhabile : les conséquences risquent d'être douloureuses... A la différence de *Tentez votre Chance*, vous ne devez pas soustraire 1 point à votre total d'HABiLETÊ chaque fois que vous *Testez votre Habileté*.

Endurance

Vos points d'ENDURANCE vont varier considérablement au cours de l'aventure. Vous en perdez chaque fois que vous êtes blessé au combat, que vous tombez dans un piège ou que vous accomplissez une tâche particulièrement pénible. Si jamais votre total CI'ENDURANCE tombe à zéro, vous êtes déclaré mort et vous devez immédiatement cesser la lecture du livre. Mais les aventuriers persévérants lancent les dés pour se refaire une nouvelle vie et reprennent l'aventure à son début.

Vous gagnez des points d'ENDURANCE en prenant vos repas. Lorsque vous commencez l'aventure, vous n'avez pas de Provisions, mais vous aurez vite l'occasion de vous en procurer. Vous devez tenir un compte précis de vos repas sur la *Feuille d'Aventure* en remplissant les cases Provisions. Chaque fois que vous prenez un repas, vous pouvez gagner jusqu'à 4 points d'ENDURANCE, mais vous devez le déduire sur la *Feuille d'Aventure*. Vous pouvez faire une pause pour consommer vos Provisions à n'importe quel moment, sauf lorsque vous êtes en train de combattre.

Rappelez-vous que vos points d'ENDURANCE ne peuvent dépasser votre total de départ : vous n'avez donc aucun intérêt à utiliser vos réserves si votre total d'ENDURANCE est à son maximum.

Chance

Vous pouvez également gagner des points de CHANCE au cours de votre aventure : lorsque vous êtes particulièrement chanceux ou que vous avez provoqué la chance grâce à votre courage. Toutes les indications nécessaires sont données dans les paragraphes concernés. Comme pour l'HABILETÉ et l'ENDURANCE, n'oubliez pas qu'il est impossible de dépasser votre total de CHANCE de départ, à moins de rencontrer une indication contraire.

Équipement et Or

Au moment de partir, vous serez bien trop démuni pour entreprendre quoi que ce soit. Mais vous aurez l'occasion de vous rendre au marché de Champs-Royaux pour combler ce handicap. Vous pourrez aussi compléter votre équipement plus tard, et affronter convenablement les dangers qui vous attendent. Pour l'instant, vous ne possédez qu'une épée, un balluchon et quelques Pièces d'Or dans une bourse. Pour connaître le nombre exact de vos Pièces d'Or, lancez deux dés et ajoutez 12 au résultat obtenu. Inscrivez ensuite ces différents objets sur la *Feuille d'Aventure* : votre épée (dans la case Armes), et votre argent (dans la case Pièces d'Or). Si par la suite vous trouvez des objets que vous voulez emporter, inscrivez-les dans la case Équipement (ils iront directement dans votre besace), à moins que vous ne trouviez une indication contraire.

Armes

Vous ne possédez pour l'instant qu'une épée, mais il existe d'autres armes. Si vous en trouvez une et si vous choisissez de la prendre, il faut impérativement vous séparer de l'épée. Vous ne pouvez emporter avec vous qu'une seule arme à la fois. Pour se séparer d'une arme, il suffit de la gommer de la case Armes de votre *Feuille d'Aventure*, et d'inscrire la nouvelle à la place, avec les instructions qui vous sont données. Lorsque vous abandonnez une arme, sachez qu'elle est perdue à jamais.

Rappelez-vous que si vous devez combattre à mains nues, vous devez soustraire 1 point de votre total d HABILITÉ le temps du combat.

Armures

Au moment du départ, vous ne possédez aucune armure, mais vous aurez peut-être la chance d'en trouver une plus tard. Si le cas se présente, inscrivez votre découverte dans la case Armures de votre *Feuille d'Aventure*. On vous indiquera de quel type d'armure il s'agit. Bien entendu, vous ne pouvez porter qu'une seule armure à la fois : si vous en trouvez une autre et que vous souhaitez la prendre, vous devez vous séparer de l'ancienne. Effacez-la de la *Feuille d'Aventure*, et

remplacez-la par la nouvelle sans oublier d'inscrire ses caractéristiques. Une armure écartée est abandonnée pour toujours : il est impossible de la récupérer. Vous pouvez également abandonner votre armure si vous pensez qu'elle ne vous sert à rien. Il suffit de l'effacer de la *Feuille d'Aventure*, à n'importe quel moment de votre aventure, sauf au cours d'un combat.

Une armure, quel que soit son type, fonctionne toujours de la même façon : elle offre une protection précise pendant la bataille... mais pour un temps limité. Même la plus solide, l'armure de Dwarven, ne peut résister à une infinité de coups ; elle finit toujours par se disloquer. Enfin, sachez que le poids et l'encombrement de l'armure gêneront vos mouvements, malheureusement.

Lorsque vous trouverez une armure, on vous précisera le nombre de coups qu'elle est susceptible de supporter et la nature exacte de la protection qu'elle vous offre. Que vous le vouliez ou non, votre armure vous protège chaque fois que vous perdez un combat : vous perdez donc moins de points d'ENDURANCE. Il se peut même que vous n'en perdiez aucun ! Toutefois, puisque l'armure vous a bien protégé, vous devez ajouter 1 au nombre de coups déjà encaissés : dès que ce nombre atteint la limite prévue, l'armure tombe en ruine et cesse d'être efficace... Vous n'avez plus qu'à l'effacer de votre *Feuille d'Aventure*.

Le paragraphe dans lequel vous trouvez l'armure vous indique également d'ajouter au moins 1 à votre lancer de dés chaque fois qu'il vous faut *Tester votre Habileté*, réduisant ainsi vos chances de succès. Cette pénalité est due au poids de l'armure et dure aussi longtemps qu'elle figure sur votre *Feuille d'Aventure*. Les armures n'ont pas d'autre influence sur votre total d'HABILETÉ.

La légende des Guerriers Fantômes

Les Anciens se souviennent de Gallantaria comme de la terre la plus civilisée de Titan. Tout a commencé le jour où Orjan le Bâtitteur a pointé le doigt vers le sol, indiquant à sa tribu l'endroit où elle devait se fixer, et a baptisé le village Champs-Royaux. Les champs étaient fertiles, les forêts giboyeuses, et les rivières regorgeaient de poissons. En peu de temps, le peuple d'Orjan se répandit dans la contrée et bâtit de nouveaux villages. Champs-Royaux s'entoura de fortifications. Le fils d'Orjan, Regulus, profita de cette ère de prospérité : il fit construire les huit plus grandes cités de la nation de Gallantaria et établit son palais à Champs-Royaux. L'expansion de Gallantaria aurait pu ne pas connaître de limites si les fils d'Orjan le Bâtitteur avaient été les seuls à habiter l'Ancien Monde. Mais Gallantaria avait d'autres peuples à ses frontières, également avides de conquêtes et d'expansion...

Au sud, la nation de Fenfrais ; à l'est, la contrée de Brice. Les relations furent d'abord cordiales, mais le peuple de Brice prit ombrage des richesses de Gallantaria. Les soldats les plus déterminés organisèrent une invasion. Puis les colonies nordiques de

Gallantaria se soulevèrent pour obtenir leur indépendance et firent marcher leurs armées sur Champs-Royaux. Les autres nations voisines, Fenfrais, Londeland, virent aussitôt le parti qu'elles pouvaient tirer de ces événements et ne voulurent pas laisser échapper leur part de butin. Ainsi débuta la guerre des Quatre-Royaumes.

Extrait de *La Vie sur Titan* d'Ernest Kandermann.

Tag, le baron félon, complota dans le palais même de son roi et, le moment venu, plongea sa propre dague dans le dos de Constant I^{er}. Déchiré par la guerre, privé de son roi, Gallantaria sombra dans le désespoir. Le magicien de la cour, Tantalou, reprit les rênes du royaume et, « au nom du peuple », s'empara du trône. Mêlant malice, sorcellerie et fine stratégie, Tantalou parvint, seul, à faire taire les

armes. Bien qu'il n'exerçât pas réellement sa souveraineté, le magicien conserva la couronne ; mais il la gardait pour un autre que lui.

Extrait de *Essais et Observations : deux décades de décorum royal* de Hugo Montpeilier.

Vieux et las, Tantalos fit d'une pierre deux coups. Il trouva le successeur de Constant I^{er} et répara en même temps treize injustices - treize tâches que le prétendant au trône devait accomplir pour obtenir la couronne. Une nouvelle dynastie s'installa à Gallantaria, le lignage d'Orjan s'étant éteint avec la mort tragique de Constant I^{er}. La loi et l'ordre furent restaurés ; le trône revint au héros le plus valeureux. Assez curieusement Tantalos mourut le jour même du couronnement. La mort du magicien, le sacre du roi, donnèrent à penser que Gallantaria entra dans une nouvelle ère. Cependant, Gallantaria n'était plus le centre de l'Ancien Monde. Sa splendeur d'hier s'était flétrie comme une fleur coupée. Fenfrais, le royaume de Chalanna qui possédait la Couronne magique des rois, avait pris le relais. Dans sa grande générosité, le roi Chalanna consentit à transmettre sa Couronne aux souverains voisins, à condition qu'ils rejoignent sa puissante Alliance. La sagesse de Chalanna s'avéra la seule lumière capable de nous guider dans notre marche vers un nouvel âge de l'Humanité.

Extrait de *Chalanna le Réformateur vol. III : Les Fruits du pouvoir* de Maria Sanscret.



Le mercenaire

Vous êtes le combattant de toutes les guerres, un mercenaire qui vend son courage et sa force au plus offrant, bien que vous ayez la réputation d'avoir peu d'estime pour l'or. L'aventure, le combat, l'imprévu sont vos véritables motivations. Pourtant, ceux qui vous connaissent savent que vous êtes bien plus qu'un homme d'action : un homme de cœur. Les injustices vous dégoûtent ; les réparer est votre seule source de fierté. On ne compte plus vos victoires ; pendant la guerre des Quatre-Royaumes, vous avez combattu pour Gallantaria, votre patrie. Personne n'ignorait alors le courage dont vous aviez fait preuve, ni les honneurs dont vous aviez été couvert. Mais aucune louange, aucun privilège n'a pu éteindre votre ardeur. Une fois la paix assurée, vous avez tout abandonné et vous avez repris la route, en quête de nouvelles aventures. Cinq années ont passé ; vous voilà de retour à Royal-Lendle. Mais ceux-là mêmes qui clamaient haut et fort vos mérites ne vous reconnaissent plus quand ils vous croisent. Vous êtes revenu depuis quatre jours à peine, et déjà la capitale vous ennuie. Les affaires ont repris, les marchands ont rouvert leurs boutiques et personne ne songe plus à combattre. Pourtant, il existe un endroit où vous trouverez peut-être votre bonheur : le Marchepied. C'est la taverne des mauvais coups, des tueurs à gages et des mercenaires. Un endroit où l'on apprécie encore les talents comme les vôtres.

Vous venez de vider votre deuxième chope de bière, quand vous sentez un tapotement nerveux sur votre épaule. Vous prenez votre temps pour vous retourner : vous vous trouvez face à face avec un visage miné par l'inquiétude et agité de tics. A en croire son allure, ses vêtements, c'est un paysan des frontières, de la région des Carrales peut-être. Vous n'avez pas eu le temps d'ouvrir la bouche qu'il vous inonde d'un flot de paroles saccadées : « Capitaine, s'il vous plaît, votre aide... il faudrait que vous veniez, par chez nous, c'est à Malemort... On a besoin de vous. Nos maisons sont ravagées les unes après les autres, et nous autres abattus comme les blés murs ! Trois d'entre nous - moi, Mendokan, et mes deux compagnons - sommes venus à la ville chercher de l'aide, mais les autorités se moquent de notre histoire, personne ne veut croire que nous sommes attaqués par les Guerriers

Fantômes. » Quelles sornettes ! Les Guerriers Fantômes ne sont que des épouvantails à moineaux brandis par les mères qui veulent faire manger la soupe à leur marmaille. Tous les enfants de Gallantaria connaissent les comptines qui parlent des Guerriers Fantômes. Mendokan ne vous laisse encore pas le temps de répondre : « Personne ne nous aidera. Même les mercenaires que nous avons rencontrés nous ont ri au nez. Alors, quand on a appris que vous étiez ici... Vous êtes notre dernier espoir. Vous voulez bien nous aider ? »

On ne peut pas dire que ce paysan s'y soit bien pris pour vous séduire, mais il est visiblement terrifié et sa fébrilité augmente de minute en minute. Il triture une sorte de vieux chapeau de ses doigts nerveux et roule des yeux affolés. De toute évidence son appel au secours est sincère. Son histoire de Guerriers Fantômes ne vous a pas convaincu, vous non plus. Il y a fort à parier que la région de Male-mort est mise à sac par une bande de brigands costumés qui abusent de la crédulité de ces pauvres gens. Cependant, vous avez entendu parler de Malemort : à peine un grain de poussière sur la carte de Gallantaria. Il n'y a pratiquement rien par là-bas. Qu'est-ce que des brigands pourraient bien aller y faire? Piller quelques greniers? Voler des poules? Incendier des maisons? Ou bien exercer une cruauté gratuite sur des gens incapables de se défendre ? Quels que soient les motifs de ces bandits, vous ne trouvez que de bonnes raisons pour aller faire un tour du côté de Malemort. Avouez que l'affaire vous intrigue...

Votre décision est prise : vous partez sur-le-champ défendre le village et donner à ces Guerriers Fantômes une leçon qu'ils ne sont pas près d'oublier. Rendez-vous au 1.





1 « Qu'est-ce que vous diriez d'une petite partie ? » vous lance le malicieux Bartolphe.

1

Mendokan est soulagé. Il n'y croyait plus. Après tous ces refus ! Mais à peine a-t-il esquissé un sourire qu'un voile d'angoisse retombe sur son visage : « Nous sommes de simples gens ; nos richesses ne sont pas bien grandes. Nous n'avons à vous offrir que 200 Pièces d'Or, et encore, les anciens du village ont décidé de ne les donner qu'une fois la mission accomplie ». Décidément, les temps sont durs ! Enfin, ce n'est pas le moment de revenir sur votre parole ; vous donnez votre accord. Mendokan sourit franchement. Il doit retrouver ses deux compagnons et préparer leur retour à Malemort. De votre côté vous allez devoir acheter des Provisions et du matériel pour cette nouvelle aventure. Rendez-vous est pris avec Mendokan, dans deux heures, sur la route des Convoyeurs, au sud de la capitale. Le paysan s'éloigne et croise à la porte de la taverne une espèce d'arlequin multicolore qui joue des coudes pour se frayer un chemin dans votre direction. Celui-ci, tout le monde le connaît. Bartolphe est le plus célèbre joueur de la capitale. Il écume tous les tripots de la ville depuis des années, les tables des nantis aussi bien que les arrière-salles sordides. Il porte au cou des dizaines et des dizaines de rubans, trophées de ses innombrables succès. «Tiens donc, voilà un bout de temps que l'on ne vous a plus vu par ici, vous lance-t-il avec un brin de malice. Qu'est-ce que vous diriez d'une petite partie?» Bien que ce ne soit pas le moment de perdre votre temps, augmenter votre cagnotte vous permettrait de compléter votre équipement et d'envisager le voyage avec plus de sérénité. Si vous acceptez le défi de Bartolphe, rendez-vous au [86](#). Si vous préférez partir, rendez-vous au [30](#).

2

Ce saut risque d'être périlleux. *Testez votre Habileté* Si vous réussissez, rendez-vous au [24](#). Mais si vous échouez, rendez-vous au [131](#).

3

Le moins que Ton puisse dire est que le silence qui s'abat dans l'auberge est pesant ; mais vous prenez le parti d'ignorer les buveurs. Si vous désirez vous payer une chope de bière, il vous en coûtera 1 Pièce d'Or (rayez-la de votre *Feuille J'Aventure*) ; mais ce rafraîchissement vous fait du bien (ajoutez 2 points à votre total d'ENDURANCE). Vous êtes installé au comptoir et vous prêtez attention à la conversation du groupe de soldats. Ils semblent persuadés que l'Orque est un moine de Fenfrais ! Ou bien ils ont été drogués, ou bien l'Orque utilise un déguisement magique. Vous en êtes là quand l'Orque s'avance au comptoir, commande une chope et vous jette la bière à la tête ! Votre sang ne fait qu'un tour ; vous faites volte-face, l'Orque vous provoque : « Et alors, on a renversé ma bière ? »

Allez-vous vous jeter sur lui (rendez-vous au [132](#)), ou tenter de démontrer aux autres que ce soi-disant moine de Fenfrais est bel et bien un Orque (rendez-vous au [310](#))?

4

Vous vous êtes débarrassé de l'Orque assassin, mais il vous a atteint avec sa lame-scie, une dague magique qui inflige des blessures dévorantes : la plaie ne cesse de s'ouvrir, même lorsque l'arme est retirée. La mort est pratiquement certaine. Il existe un seul traitement : cautériser la plaie pour permettre la cicatrisation. Si vous avez une lampe à huile (avec de l'huile), il faut l'allumer et l'appliquer contre la blessure (déduisez 1 mesure d'huile de votre *Feuille d'Aventure*). Le traitement est si douloureux que vous risquez de ne pas y survivre (déduisez 6 points de votre total d'ENDURANCE). Si, malheureusement, vous n'avez pas de lampe (l'huile seule n'a aucune valeur), vous êtes condamné à mort. Si vous avez survécu au traitement, rendez-vous au [40](#).

5

Les feux follets qui courent dans le marécage vous permettent de voir que des épouvantails à tête de citrouille sont en train d'encercler silencieusement Forignac. Ce sont les Citraves, des monstres sortis de terre, réveillés par le chaos. Métré après mètre, les Citraves approchent : ils portent des armes qui ne pardonnent aucune faute, et ce sont d'excellents combattants. Mais ils ont une faille : le feu surnaturel qui les anime est comprimé dans leur tête. Une seule entaille dans la citrouille libérerait son énergie et la tête exploserait ! Il faut prévenir les habitants de Forignac avant qu'il ne soit trop tard ! Comment faire... un Citrave vous barre le chemin. Vous pouvez décider :

De l'attaquer Rendez-vous au [36](#)

De le contourner en vous enfonçant dans le marécage Rendez-vous au [108](#)

De revêtir votre Cape Caméléon (si vous en avez une) Rendez-vous au [260](#)

6

La boule de feu passe au-dessus de votre tête et retombe sur la jeune fille qui est aussitôt transformée en grenouille ! On dirait bien que l'un des magiciens auxquels elle s'était opposée a décidé de aire cesser ce petit manège. A votre surprise, les témoins de la scène éclatent de rire ; indifférente, la grenouille s'éloigne par petits bonds ridicules vers une nouvelle vie. Et maintenant, qui allez-vous écouter? Le vieillard (rendez-vous au [219](#)) ou l'homme en noir (rendez-vous au [137](#)) ?

7

Vous ouvrez une capsule de Rouille Active et vous videz son contenu sur la plaque d'acier qui protège le verrou de votre cage (rayez la capsule de la *Feuille d'Aventure*). La réaction chimique ne tarde pas à se produire : dans un bouillonnement de vapeurs acides, l'acier se dessèche, se troue, et le verrou finit par se pulvériser. Le geôlier, abruti par l'alcool, n'a rien entendu ; ce n'est plus qu'un jeu d'enfant de le

prendre par surprise et de l'assommer. Vous sautez par-dessus la masse effondrée et vous vous glissez hors de la prison. Vous n'avez qu'une idée en tête : quitter Champs-Royaux avant que l'alerte ne soit donnée et que l'on vous reprenne. Par où partir ? Par la porte du Sud qui donne directement sur la route des Convoyeurs (rendez-vous au [272](#)), ou par la porte de l'Est, à quelques minutes seulement (rendez-vous au [60](#)) ?



8

Le Guerrier Fantôme qui est en face de vous n'est pas armé. C'est un expert en arts martiaux : la vitesse d'exécution de ses mouvements est époustouflante. A chaque assaut, le guerrier attaque de deux côtés à la fois. Affrontez-le comme si vous aviez deux adversaires de même force ligüés contre vous.

Premier GUERRIER FANTÔME HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9

Si l'assaut tourne en votre faveur, rendez-vous au [335](#).

9

Vous regardez la file de roulottes disparaître au loin, puis vous vous décidez à prendre le même chemin. Vous avancez lentement : une bonne nuit de marche vous attend alors que, si vous étiez resté avec le cirque, vous seriez déjà à Lauris. A l'aube, vous faites une pause (ajoutez 3 points à votre total d'ENDURANCE) et vous reprenez la route. Encore une journée de marche avant d'atteindre un grand pont au nord de Lauris. Le cirque des Rêves s'est installé à proximité; la représentation bat son plein. Le clown qui dirige la troupe sort de derrière une roulotte et vous salue bas ; quatre autres artistes se rangent à ses côtés. Ce sont des Mandragores et elles n'ont pas l'air de plaisanter

! Vous mesurer à elles serait une pure folie, mais vous ne pouvez pas non plus rester au beau milieu de la route. Allez-vous prendre la fuite en direction de Lauris (rendez-vous au [91](#)), ou tenter le pari désespéré de sauter dans le fleuve du haut du pont (rendez-vous au [104](#))?

10

La sueur coule dans votre dos lorsque vous réussissez à vous rejeter en arrière, écroulé dans le fauteuil. Vous avez sauvé votre esprit de l'Orbe Mange-Tête, ce capteur de volonté. Ce n'est peut-être pas prudent de transporter un objet pareil, mais l'Orbe pourra peut-être vous rendre service. Si vous voulez l'emporter avec vous, inscrivez-le sur la *Feuille d'Aventure*. Si vous ne l'avez pas déjà fait, voulez-vous examiner le sarcophage (rendez-vous au [193](#)), le bureau de Hegmar (rendez-vous au [147](#)) ? Si vous êtes pressé de quitter cet endroit, Rendez-vous au [216](#).

11

Plongé dans vos pensées, obsédé par le souvenir de votre défaite humiliante, vous ne sentez pas le temps passer. Vous progressez rapidement, mais il vous reste de longs kilomètres à parcourir avant d'arriver à Gornot. Vous levez la tête et vous apercevez un visage dissimulé dans les hautes herbes qui bordent la route. Sa grimace ne vous dit rien de bon. Vous vous approchez avec toute la prudence nécessaire et vous n'en croyez pas vos yeux. Cette tête est entourée de feuillage et... est constituée de la verdure qui l'entoure. Comme si elle était sortie du sol et poussait là, semblable à un bourgeon humain ! Elle se balance lentement devant vous, poussée de-ci de-là par le souffle du vent. Puis elle s'immobilise et se met à parler d'une voix fluette : « Jacques-au-Vert, roi des temps anciens, pour vous servir jeune homme. Le monde est en train de mourir, la terre se flétrit, les arbres secouent leurs branches de rage. Cinq guerriers cherchent leur maître, celui qui ne doit pas être libéré. La Terre Nourricière a besoin d'une main secourable, mais il lui faut une preuve de votre valeur, jeune homme. » Si vous avez une broche Vertefeuille, rendez-vous au [398](#). Autrement, Jacques-au-Vert vous donnera une occasion de faire vos preuves. Si vous acceptez de vous soumettre à cette demande, rendez-vous au [382](#) ; sinon rendez-vous au [398](#).

12

Ce n'est pas le moment de vous reposer. Après de longues heures de marche, Forignac disparaît loin derrière vous. Bientôt le jour se lève. A l'horizon, droit devant vous, émergent les hauteurs découpées du massif des Dents de Sorcière. Cette région montagneuse est la plus inhospitalière du pays, truffée de grottes sombres, de pièges et de gorges assassines. Rares sont ceux qui ont traversé le massif sans encombre. Ceux qui en sont revenus vivants sont toujours devenus des héros admirés. Après avoir franchi un pont, vous tombez sur un croisement. Voulez-vous prendre à gauche (rendez-vous au [393](#)), ou à droite (rendez-vous au [334](#)) ?

13

Inscrivez le nombre de Pièces d'Or que vous voulez miser, puis jouez un dé. Si vous obtenez entre 2 et 6, rendez-vous au [54](#). Si c'est le 1 qui sort, rendez-vous au [175](#).

14

A cause du déchaînement des éléments, vous perdez votre temps à faire attention à ne pas tomber. Les Debrocs, eux, n'ont pas ce genre de soucis. Ils filent à toute allure, poussés par les bourrasques, leurs sales pattes tambourinant sur le sol. Vous les sentez dans votre dos ; il faut réagir, et vite ! Si vous avez des Billes Barbelées, vous pouvez les jeter en direction des Debrocs. Les billes se planteront dans leurs pattes et vous aurez le temps de filer. Si ce plan vous satisfait, rayez les Billes Barbelées de votre *Feuille d'Aventure*, et choisissez votre direction : vous pouvez gagner le taillis (rendez-vous au [63](#)), ou retourner vers le nord-ouest, en direction de la route (rendez-vous au [160](#)). Si vous n'avez pas de Billes Barbelées - ou si vous souhaitez les conserver - vous devez combattre (rendez-vous au [290](#)).

15

Calmement, le vieillard lève un doigt et appuie sur un mur. Après un cliquetis métallique, la paroi pivote et dévoile un passage secret. « Voici le chemin de la liberté, mais vers le sud on trouve la connaissance, tandis qu'au nord, on obtient la plus belle des récompenses en courant le plus grand des dangers ! Mon devoir est de préciser les missions. » Qui est donc ce vieillard ? Pourquoi parle-t-il tout le temps de missions ? Il ne peut quand même pas être... Non, ça n'est pas possible ! Vous vous retournez, mais le vieillard a disparu. Allez-vous emprunter le passage secret (rendez-vous au [278](#)), ou retourner dans le hall choisir une nouvelle porte : la porte du Sud (rendez-vous au [68](#)), la porte du Nord (rendez-vous au [374](#)) ou la porte de l'Ouest (rendez-vous au [56](#)) ?

16

Vous avez entre les mains une page extraite de *L' Astrakkaans Numeris*, ouvrage ésotérique écrit par Cabalestrus. Aveugle de naissance, ce numérologue a développé une vue surnaturelle, lui ouvrant les portes de la connaissance de l'avenir et du mystère des nombres. Ce livre essentiel est le résultat de ses longues études : le retour de Voïvod y est annoncé

en toutes lettres, ainsi que le moyen numérologique de le combattre et de le vaincre. Les récits de la longue existence de ce redoutable Voïvod sont parsemés d'horreurs ; mais vous vous apercevez avec soulagement que la science numérologique est simple à comprendre. Il s'agit en fait d'un système de traduction des mots en nombres à partir d'un code préalablement établi : grâce à ce moyen, les mots révèlent un sens caché. Chaque lettre possède un équivalent numérique. Pour connaître le nombre d'un mot, il suffit d'additionner la valeur de chaque lettre qui le compose en appliquant la grille suivante :

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | B | C | D | E | F | G | H | I |
| J | K | L | M | N | O | P | Q | R |
| S | T | U | V | W | X | Y | Z | |

Champs-Royaux, par exemple, se transpose de cette façon :

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| C | H | A | M | P | S | R | O | Y | A | U | X |
| 3 | 8 | 1 | 4 | 7 | 1 | 9 | 6 | 7 | 1 | 3 | 6 |

En additionnant tous les chiffres, on obtient un total de 56. Ce nombre, 56, est le nombre magique de Champs-Royaux. Comme vous le verrez plus loin, cette connaissance ésotérique joue un rôle capital dans l'accomplissement de votre mission.

17

Il n'y a pas une seconde à perdre. Vous courez droit devant vous, poussant, frappant, jouant des coudes ; dès qu'un membre du cirque est à votre portée, vous essayez de tous les précipiter dans le feu. Lancez un dé et ajoutez 2 au résultat. Le total vous indique le nombre de Mandragores dont vous avez réussi à vous débarrasser de cette manière. Ensuite, si vous possédez des mesures d'huile, vous pouvez les enflammer pour les jeter sur les autres Mandragores : pour chaque mesure d'huile (que vous rayez de votre *Feuille d'Aventure* vous pouvez éliminer deux Mandragores. Vous connaissez maintenant le nombre total de Mandragores dont vous vous êtes débarrassé ; rayez-les à partir de la fin de la liste suivante. Vous devez combattre toutes les

Mandrages qui restent en même temps. Bien qu'elles ne soient pas tuées au cours d'un combat normal, elles restent assommées suffisamment longtemps pour que vous ayez le temps de les jeter dans le feu.

| | HABILETÉ | ENDURANCE |
|----------------------|----------|-----------|
| CLOWN | 9 | 10 |
| Première MANDRAGORE | 7 | 7 |
| Deuxième MANDRAGORE | 5 | 6 |
| Troisième MANDRAGORE | 7 | 8 |
| Quatrième MANDRAGORE | 8 | 5 |
| Cinquième MANDRAGORE | 6 | 3 |
| Sixième MANDRAGORE | 9 | 5 |
| Septième MANDRAGORE | 7 | 6 |
| Huitième MANDRAGORE | 7 | 7 |

Si vous gagnez votre combat, rendez-vous au [197](#).

18

Vous priez Osmani, le dieu des Mercenaires, pour obtenir sa protection et vous sortez de la bouche d'égout à toute vitesse. Dans votre précipitation, vous vous blessez légèrement à la tête (déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE) ; peu importe, vous êtes à l'air libre, et jamais la lumière du jour ne vous a paru aussi douce ! Marquez 1 point de CHANCE, pour la réussite de votre fuite. Après une courte pause, vous faites le point. Vous vous trouvez dans une petite allée : en haut, une place où il y a foule. Près de vous, une jongleuse en habits de clown a observé d'un air perplexe votre manège depuis la sortie de l'égout. Lorsque vous vous remettez debout, elle s'approche de vous et vous adresse un sourire amusé : « Tu connais celle du cochon qui

plonge dans une auge... ? » Sans attendre la suite, vous plaquez votre main sur son visage et vous la repoussez brutalement. Vous n'êtes pas d'humeur à rire ! Rendez-vous au [225](#).



19

« De nombreux ennuis vous attendent, jeune homme, poursuit l'étrange tête feuillue, mais les dieux ont montré leur bonne volonté : trouvez l'homme des nombres, ou son précieux livre. Sans l'un ou l'autre, vous êtes condamné à l'échec. » Puis, Jacques-au-Vert disparaît. Vous êtes décidé à vous allier aux forces surnaturelles dont on vient de vous parler. Vous serez le champion de la Terre Nourricière, son combattant favori contre les Guerriers Fantômes. Fort de cette résolution, vous finissez de traverser les marais et vous apercevez enfin les lumières de Forignac. Sur la droite de la cité se dresse une colonne de terre, sortie du sol grâce à quelque sortilège. Au sommet, à une trentaine de mètres de hauteur, est posée une petite tour de boue tremblotante. Un bruit de liquide, quelque part à côté du chemin, interrompt vos observations. Dans la lumière bleutée d'un éclair, vous voyez un être émerger du marécage. Un être qui paraît avoir une allure humaine. Si vous souhaitez aller à sa rencontre, rendez-vous au [390](#). Si vous préférez ne pas vous écarter du chemin, rendez-vous au [5](#).

20

Deux gardes barrent le passage, mais les autres ne vont pas tarder à les rejoindre. Vous n'avez aucune intention de les tuer. Après tout, ils obéissent aux ordres. Il faudra donc user de toute votre habileté au combat pour les désarmer. Sans leurs armes, ils n'auront aucune peine à se rendre et à vous laisser passer. Mais il faut les affronter tous les deux en même temps. Si vous remportez un assaut contre l'un d'eux, vous ne le blessez pas (pour cette raison, ils n'ont pas de points d'ENDURANCE). Si, au cours d'un assaut, votre *Force d'Attaque* est supérieure d'au moins 3 points à celle de votre adversaire, il est désarmé et ne participe plus au combat. Mais prenez garde ! Vos adversaires n'auront aucun scrupule à vous tuer, et votre total d'ENDURANCE est menacé comme dans un combat normal...

Premier GARDE HABILITÉ : 7

Second GARDE HABILITÉ : 6

Si vous ne mettez pas plus de six assauts à désarmer vos deux adversaires, vous pourrez quitter l'allée et sauter dans le jardin du temple que vous avez aperçu tout à l'heure (rendez-vous au [164](#)). Si vous mettez plus de temps à vous débarrasser d'eux, vous serez capturé par les autres gardes qui arrivent en renfort (rendez-vous au [199](#)).

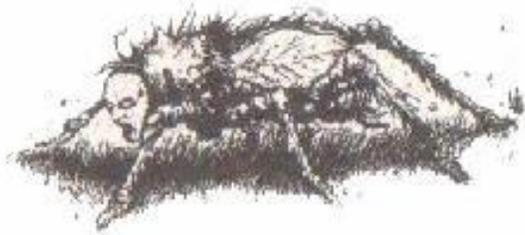
21

Vous faites volte-face à toute vitesse, mais vous entrevoyez tout de même le visage de la Gorgone : une peau verdâtre et une chevelure de vipères sifflantes. Un cri s'échappe de vos lèvres et vous tombez à la renverse. Pris de panique, vous vous mettez à ramper de façon désordonnée, obsédé par votre fuite. La Gorgone se précipite vers vous profitant de votre chute. Mû par un prodigieux instinct de survie, vous vous remettez debout, sans jamais regarder derrière vous. Vous courez à perdre haleine jusqu'à la sortie de la grotte. Devant vous s'étend une mare. Lorsque vous vous penchez pour vous rafraîchir, vous êtes frappé par votre image. Vos cheveux sont gris et la peau de votre visage est striée de profondes rides. C'est à ce moment que vous sentez une

raideur dans vos muscles. Déduisez 4 points de votre total d'ENDURANCE et, si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [80](#).

22

Plus haut, vous passez devant la boutique d'un tatoueur. Sur la devanture on lit une pancarte écrite à la va-vite : « Roguemon, Tatoueur. Aucun dessin n'est trop difficile. Aucun bout de peau n'est trop petit ». Allez-vous entrer dans la boutique (rendez-vous au 33) ou continuer à remonter la rue qui semble conduire à une place noire de monde (rendez-vous au [118](#))?



23

Après avoir pris congé de la jeune femme, vous arpentez les rues du village et vous décidez d'entrer dans la cabane sur votre droite. Vous passez le pas de la porte et vous attendez quelques instants que vos yeux s'habituent à l'obscurité. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [226](#). Sinon, rendez-vous au [53](#).

24

Vous venez d'accomplir un véritable miracle, et vous vous retrouvez sain et sauf sur le chemin qui longe l'autre versant du ravin. Lorsqu'ils voient votre bond extraordinaire, les Guerriers Fantômes hurlent de colère. Aucun d'entre eux ne peut vous imiter car il n'y a pas assez de place sur le chemin pour leurs montures. Vous craignez qu'ils ne se séparent pour vous attendre des deux côtés du col. Mais non ! ils filent tous vers le sud. Le temps semble jouer pour vous. Peut-être craignent-ils le crépuscule... Enfin, quoi qu'il en soit, vous commencez à vous sentir soulagé. Rendez-vous au [102](#).

25

La cité de Forignac a été détruite par l'attaque des Citraves. Les habitants ne pouvaient pas résister longtemps. Peu équipés, sans expérience du combat, ils ont dû abandonner leurs positions. Une file de fuyards quitte la ville par le sud. Vous les accompagnez. Si vous possédez une broche Verte-feuille, ou bien un bracelet et que le mot « Cerunnos » signifie quelque chose pour vous, rendez-vous au [397](#). Sinon, rendez-vous au [12](#).

26

Après avoir lâché quelques insultes innocentes qui laissent votre geôlier de marbre, vous finissez par exploser : « Ton père est l'esclave des esclaves, fils d'un crapaud visqueux, et ta mère est une barrique à tête de citrouille ! » Vous avez fait mouche ! Le geôlier déteste pardessus tout qu'on insulte sa mère... Il se jette sur son trousseau de clés, ouvre votre cellule et entre. Poings fermés, dans une attitude de boxeur prêt à tuer, il n'est pas venu recevoir des excuses !

GEÔLIER HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous devrez quitter la ville avant que l'alerte ne soit donnée. Choisissez-vous la porte du Sud, qui s'ouvre sur la route des Convoyeurs (rendez-vous au [272](#)), ou la porte de l'Est, plus proche (rendez-vous au [60](#)) ?

27

La grand-place de Lauris ressemble à des milliers d'autres : une place pavée avec une imposante croix au centre. C'est une véritable fourmilière : tous les habitants du bourg - tisserands, maçons, fermiers, savetiers, marchands, ivrognes, voyageurs - s'y croisent, préoccupés par leurs affaires du moment. Après avoir arrêté plusieurs personnes, sans succès, vous tombez sur une prêtresse qui connaît cet « homme des nombres ». « Ah, murmure-t-elle pensivement, vous voulez parler de Cabalestrus, le numérologue qui vivait ici, autrefois? Malheureusement, vous perdez votre temps. Il est allé dans la grotte

interdite, protégée par la terrible Gorgone, il y a trois ans, et on ne l'a jamais revu. Il a dû être transformé en statue, lui aussi. » Les nouvelles sont mauvaises, mais vous remerciez cette prêtresse et vous vous éloignez. Vous n'avez pas fait trois pas qu'un mendiant vous tire par la manche et vous réclame 1 Pièce d'Or. Si vous voulez bien lui donner sa pièce, rayez-la de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [101](#). Si vous ne voulez pas payer - ou si vous ne pouvez pas - rendez-vous au [159](#).

28

Il n'y a aucune honte à avoir. Comment pourriez-vous résister à cette attaque? Vous faites demi-tour, et vous vous échappez vers le nord. Vous n'avez jamais couru aussi vite, toutes vos forces sont rassemblées dans cet unique but : semer vos poursuivants. Par chance le sentier se rétrécit : les cavaliers sont obligés de passer en file indienne. Mais le premier a réussi à passer sans encombre, et il fond sur vous. Vous êtes obligé de faire face et de combattre ; les autres le rejoignent sans tarder. Lancez un dé pour savoir lequel des cinq vous allez attaquer. Si vous obtenez un 6, rejouez. Dès que vous avez gagné le combat (si vous y arrivez) rendez-vous au 72 pour poursuivre votre aventure (notez ce détail sur votre *Feuille d'Aventure*). Pour l'instant, concentrez-vous sur le dé. Si vous obtenez :

1 Rendez-vous au [8](#)

2 Rendez-vous au [394](#)

3 Rendez-vous au [259](#)

4 Rendez-vous au [183](#)

5 Rendez-vous au [245](#)



29

Curieusement enthousiaste, vous êtes sur le point d'accepter d'aider cet archéologue. Mais vous retrouvez vos esprits, vous faites un effort de volonté et vous repoussez poliment son offre. Au lieu d'exprimer ses regrets quant à votre refus, l'archéologue brandit sa pioche et vous charge en hurlant. Aucun moyen de raisonner ce fou furieux.

PELTER HABILITÉ: 7 ENDURANCE: 12

Si vous gagnez, lancez un dé quatre fois de suite et faites le total des points obtenus. Si ce nombre est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE actuel, rendez-vous au [62](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [385](#).

30

Assez perdu de temps ! Vous vous éloignez à grands pas en direction du marché, au centre de la ville. Ironiquement, ce marché est installé à côté du quartier le plus pauvre de Champs-Royaux, un enchevêtrement de bâtisses délabrées où se terre la population la plus louche de la ville : mendiants, voleurs, et autres personnages du même acabit. En un mot, c'est un quartier sinistre et dangereux. Le matériel dont vous avez besoin coûte une belle fortune ; par chance, vous pouvez vous arranger avec un ami marchand qui vous vendra tout pour presque rien. Du côté est du marché, vous trouverez l'équipement de base, notamment les armes. Du côté ouest, vous pourrez chercher des choses plus inhabituelles. Quel côté allez-vous choisir en premier ? Le côté est (rendez-vous au [82](#)), ou le côté ouest (rendez-vous au [66](#)) ?

31

Un nombre incalculable de mains s'abattent sur vous et vous plaquent au sol. Allongé sur le dos, vous apercevez le visage d'Enian, le bourgmestre de Gornot, qui se penche vers vous en souriant : « Ne vous inquiétez pas, vous ne sentirez rien. Bientôt vous serez l'un des nôtres. » Puis, d'un mouvement sec, il tire sur sa main qui se déboîte et laisse apparaître un bec de succion. Il l'applique sur votre visage et vous plonge dans un sommeil dont on ne se réveille jamais.

32

Courant à toutes jambes, vous êtes sur le point de trébucher sur un fil métallique tendu en travers du passage. Il faut sauter par-dessus. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [278](#). Sinon, rendez-vous au [297](#).

33

Vous jetez un coup d'œil derrière vous, puis vous tournez le bouton de la porte. Une petite sonnette tinte dans l'arrière-boutique et réveille un petit homme affalé dans un fauteuil. D'un air morne, Roguemon se lève et vous demande : « Un tatouage, mon ami ? » A vous de répondre : « Oui » (rendez-vous au [143](#)), ou « Non » (rendez-vous au [270](#)).

34

En entendant le glissement de la Gorgone sur le sol et ses susurrements, vous essayez de vous retenir... mais trop tard ! Vous regardez le monstre droit dans les yeux, et vous devez payer le prix fort ! Maintenant, la grotte compte une statue de plus...

35

Vous avez beau courir d'un côté et de l'autre pour échapper à ces Orques, ils sont trop nombreux et finissent par vous acculer dans un recoin. Maintenant, vous n'avez plus la possibilité de vous échapper. Les Orques approchent. Ceux-là sont les plus féroces de tous. Une espèce redoutée parmi les Orques mêmes. Certains profitent de vous



35 *La sorcière murmure des conseils à l'oreille du chef des Orques.*

pour s'entraîner au tir à l'arc et au javelot sur cible vivante, quand leur chef s'approche et hurle : « Nous sommes les O'ques du Sco'pion Noir, le clan le plus sauvage de tous. Rends-toi, ou p'épae toi à mourir ! » La sorcière du clan murmure des conseils à l'oreille du chef. A en juger par ses mimiques, elle ne vous réserve rien de bon. Si vous acceptez de baisser les armes, rendez-vous au [288](#). Si vous préférez combattre, rendez-vous au [377](#).

36

Crever la tête de ce Citrave ne va pas être la chose la plus facile du monde.

CITRAVE HABILITÉ : 1 1 ENDURANCE : 2

Si le combat tourne à votre avantage, vous pouvez partir vers Forignac (rendez-vous au [367](#)), vers la colonne de terre (rendez-vous au [142](#)), ou vous enfoncer dans les marais (rendez-vous au [69](#)).

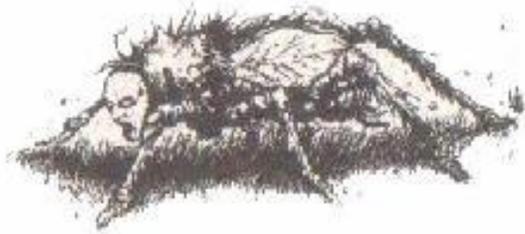


37

Pris à découvert, vous n'avez aucune chance d'échapper aux cinq cavaliers. Les Guerriers Fantôpies vous encerclent et vous attaquent de tous côtés... Vous ne pouvez survivre aux blessures qu'ils vous infligent.

38

Vous choisissez le truc le plus éculé du monde : plié en deux, les mains crispées sur le ventre, vous lâchez un gémissement épouvantable et vous tombez à genoux. Le geôlier jette un coup d'œil pardessus son épaule pour voir ce qu'il se passe. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [74](#). Sinon, rendez-vous au [123](#).



39

Après une longue journée de voyage, le cirque s'arrête au nord d'un grand pont, à proximité de Lauris. A l'horizon se dresse l'impressionnante chaîne montagneuse des Dents de Sorcière, alignant contre le ciel une superbe série d'aiguilles rocheuses. Vous vous dérouillez un peu les jambes pendant que la troupe installe les roulottes et commence à monter les tentes en prévision de la représentation du soir. Dès que tout est prêt, trois membres de la troupe partent battre le rappel à Lauris. Les neuf autres s'installent autour d'un feu pour dîner, puis ils discutent de la représentation à venir. Sans savoir pourquoi, vous êtes exclu du dîner et des palabres. Vous déambulez dans le campement, désœuvré et quelque peu nerveux. Vous sentez en fait qu'il se trame quelque chose de pas très clair, et que vous devez agir avant que les habitants de Lauris n'arrivent. Si le mot « Korin » évoque quelque chose pour vous, rendez-vous au [51](#). Sinon, rendez-vous au [255](#).

40

L'Orque s'est battu avec une férocité diabolique mais vous avez eu le dessus. Une chose vous intrigue : ces créatures ne fréquentent habituellement que les endroits isolés et déserts. Pour qu'il se trouve dans la capitale, il a fallu qu'il soit tenu par la promesse d'une belle

récompense ou la crainte d'un châtement exemplaire. En fouillant la carcasse qui se volatilise petit à petit, vous tombez sur une petite Clé Noire. Vous pouvez la prendre avec vous (n'oubliez pas dans ce cas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Quelques instants plus tard, vous franchissez le portail Sud et vous vous éloignez de Champs-Royaux en méditant sur la tentative d'assassinat dont vous venez d'être victime. Rendez-vous au [145](#).

41

Bien joué, vous avez correctement choisi ! Une immense bataille s'est déroulée ici, autrefois. Depuis, le nom de cette plaine évoque le souvenir des milliers de combattants tombés sur le champ de bataille et sommairement enterrés sur place. Quel meilleur endroit aurait pu trouver Voïvod pour lever sa sinistre armée de spectres ? Vous vous précipitez à Morts au Camp et vous le voyez - le fameux Voïvod - entouré de ses cinq diaboliques lieutenants, tremblants de joie et d'excitation. Aux côtés du maître des Guerriers Fantômes, la cloche des Convocations est installée. Si Voïvod la fait sonner, les morts se relèveront pour accomplir son œuvre de destruction. Il faut l'en empêcher, mais comment ? Rien qu'en contemplant ce monstre, Maître de la Mort, vos genoux s'entrechoquent de peur. Si vous êtes arrivé ici grâce à un succès facile, rendez-vous au [189](#). Sinon, rendez-vous au [364](#).

42

Lorsque le chef des Orques du Grand Roc remarque votre vaillance au combat, il ordonne à son champion de vous éliminer.

ORQUE CHAMPION HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Vous réalisez, que si les Orques du Grand Roc sont victorieux, ils vous tueront et, au contraire, si ce sont les Orques du Scorpion Noir qui gagnent la bataille, Uggamonggo ne voudra plus vous laisser partir et il vous obligera à rester à ses côtés pendant des années et des années. Vous prenez donc la fuite. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [350](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [119](#).



43

« Aïe, aïe, aïe ! Vous n'êtes pas dans un bon jour, on dirait ! » Bartolphe se moque de vous avec arrogance et tend la main pour ramasser les mises. Allez-vous le laisser prendre For (rendez-vous au [151](#)) ou le saisir au collet en l'accusant de tricherie (rendez-vous au [140](#)) ?

44

Votre rencontre avec Termite vous a mis très en retard, alors que votre temps est précieux. A moins de trouver une solution, vous risquez d'arriver trop tard à Malemort pour apporter votre aide aux villageois. Finalement, vous rejoignez au plus vite la route de Barraville. Si vous souhaitez la suivre et retourner vers l'ouest, rendez-vous au [160](#). Si vous voulez couper à travers la campagne, et filer directement vers le sud (quitte à prendre certains risques à cause des brigands), rendez-vous au [247](#).

45

Si vous avez la lettre de Hegmar ou le journal du Cirque, rendez-vous au [17](#). Autrement, rendez-vous au [315](#).

46

Il ne faut que quelques secondes au garde qui vous poursuivait pour arriver devant vous, arme au poing. Même si cela ne vous plaît pas beaucoup, vous êtes obligé de le tuer avant que les renforts ne soient sur place.

GARDE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous vous débarrassez de lui en cinq assauts maximum, vous vous échappez et vous pouvez remonter l'impasse jusqu'à la rue (rendez-vous au [360](#)) ou bien descendre dans les égouts (rendez-vous au [375](#)). Si, au bout de cinq assauts, le garde est toujours en vie, les renforts vous capturent et vous conduisent en prison (rendez-vous au [199](#)).

47

Trop de temps perdu ! Vous filez à travers champs. La campagne est désolée, battue par les vents et les landes desséchées qui séparent Orpierre de Lauris ne font rien pour égayer le paysage. Après quelques heures de marche épuisante, vous tombez sur un abri de fortune : une espèce de porte à claire-voie jetée sur une cavité rocheuse. Si vous souhaitez entrer dans cet abri, rendez-vous au [178](#). Si vous préférez continuer vers la route des Convoyeurs, rendez-vous au [399](#).



48

Le sentier grimpe de plus en plus haut dans les montagnes. Vous devez faire attention aux Guerriers Fantômes, évidemment, mais aussi à toutes les créatures maléfiques et sournoises qui hantent ce massif. Pour l'heure, vous n'avez que les bourrasques de vent pour toute compagnie. Après plusieurs heures, le sentier redescend et longe l'entrée d'une profonde grotte d'où sortent des odeurs nauséabondes qui ne laissent rien présager de bon. Si vous avez le courage d'entrer dans la grotte interdite, rendez-vous au [395](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin vers Malemort, rendez-vous au [80](#).

49

En levant les yeux, vous découvrez que les tentures ont été écartées et qu'elles laissent apparaître une femme debout devant son trône. Sa silhouette évoque celle d'un vampire. Son visage ridé porte les marques de la vieillesse. Elle se tient devant une espèce de cheminée vivante : une tête de Citrave géante avec une expression de haine insatiable. Vous sentez le regard du brasier sur vous. La femme-vampire s'approche de vous : « Je m'appelle Ester. Il y a bien des années, avant que je sois un vampire, les paysans de cette région m'ont détruite avec le pieu qui est posé devant vous, parce que j'étais une morte-vivante. Je suis passée au-delà : je suis devenue un vampire ! Les temps sont en train de changer. L'ordre d'hier bascule dans le néant et une nouvelle ère est en train de naître. Une ère dont je serai la reine ! Avec ceci... » Ester montre à son poignet un bracelet d'acier : «... Je commande aux Citraves. Guidés par mes siècles d'expérience, ils formeront une armée invincible ! » Il est temps d'agir. Si vous possédez une capsule de Rouille Active, vous pouvez la jeter sur son bracelet d'acier (rendez-vous au 83). Sinon, vous devrez l'attaquer (rendez-vous au [305](#)) ou lui demander de faire la preuve de son immortalité (rendez-vous au [251](#)).

50

Trop tard ! Smegg a l'habitude de se battre. Sa mâchoire se referme sur votre épaule et vous blesse profondément (déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE). Il faut faire face.

SMEGG HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 3

Si vous sortez vainqueur de la lutte, rendez-vous au [71](#).

51

Les pièces du puzzle commencent à s'assembler: Korin avait dit qu'« ils » - ceux qui étaient la cause de tous les problèmes à Gornot - étaient partis le matin même de votre arrivée, après un séjour d'une semaine. Or, d'après le prospectus que vous avez trouvé, le cirque des Rêves était à Gornot pendant la même période ; rigoureusement la même. Écoutant votre pressentiment, vous vous approchez du feu et vous sortez rapidement votre miroir. Bien que vous vous y attendiez, vous laissez échapper un cri de surprise : tous les membres de la troupe sont des Mandragores ! Vous devez absolument protéger les habitants de Lauris. Si vous avez lu la lettre de Hegmar, rendez-vous au [17](#). Sinon, rendez-vous au [255](#).

52

Une grande respiration et vous vous élanchez en direction du portail. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, vous franchissez le portail et vous courez à toutes jambes vers la porte de l'Est (rendez-vous au 301). Si vous échouez, déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE à cause du choc ; c'était vraiment trop haut pour vous. Vous voilà obligé d'affronter les gardes qui vous ont rejoint dans le passage (rendez-vous au [20](#)).

53

En moins d'une seconde, vous êtes enveloppé par un épais brouillard qui vous plonge dans un sommeil de plomb. Rendez-vous au [186](#).

54

Votre belle assurance vient de s'écrouler en regardant le dé basculer et s'arrêter sur le 1. Vous ne pouviez pas faire moins !

« Oh, pas de chance » s'exclame Bartolphe en tendant la main vers votre or.

L'affaire ne vous plaît absolument pas. De toute évidence ce dé est pipé et Bartolphe est un sacré petit malin ! Si vous avez envie de l'attraper au collet et de l'accuser de tricherie devant tout le monde, rendez-vous au 115. Mais, si vous préférez éviter les ennuis et lui abandonner votre or, déduisez les Pièces d'Or perdues sur votre *Feuille d'Aventure*, et sortez de la taverne. Rendez-vous au [30](#).

55

Dès qu'il vous aperçoit, le garde donne l'alerte. Vous auriez intérêt à vous débarrasser de lui sans tarder.

MANDRAGORE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous gagnez le combat en quatre assauts maximum, vous vous échappez : rendez-vous au [300](#). Si la Mandragore est toujours en vie après le quatrième assaut, rendez-vous au [31](#).

56

La porte donne sur un débarras. Dans tout le bric-à-brac entassé ici, vous trouvez 2 repas : vous pouvez les prendre. Marquez 1 point de CHANCE pour cette trouvaille. Maintenant, vous devez retourner dans le hall et choisir une autre porte. La porte du Nord (rendez-vous au [374](#)), la porte du Sud (rendez-vous au [68](#)), ou la porte de l'Est (rendez-vous au [89](#)) ?

57

La réaction de la foule est bonne. Trop bonne même : vous êtes pris au beau milieu de la mêlée, comprimé, écrasé. Les gardes se précipitent et tentent de s'interposer et de calmer la foule. Si vous le souhaitez, vous pouvez les appeler au secours et capituler (rendez-vous au 199). Sinon vous devez jouer la carte de la chance pour vous tirer de là. Dans ce cas, lancez un dé et déduisez le résultat obtenu de votre total d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette épreuve, vous pourrez vous glisser dans l'une des issues de la place : les gardes sont trop occupés ailleurs pour prêter attention à vos faits et gestes. Préférez-vous le jardin d'un petit temple, derrière un muret (rendez-vous au [164](#)), ou une étroite allée (rendez-vous au [118](#))?

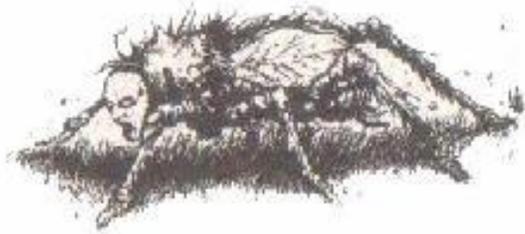


58

Les mains en coupe, vous portez l'eau enchantée à votre bouche. Ce liquide merveilleux a un effet immédiat ; vous vous sentez pris d'un irrésistible vertige. Lancez un dé. Si vous obtenez 1 : il ne se passe rien ; 2 : marquez 2 points d'ENDURANCE ; 3 : marquez 1 point de CHANCE et 2 points d'ENDURANCE ; 4 : marquez 1 point de CHANCE et 4 points d'ENDURANCE ; 5 : marquez 2 points de CHANCE et 4 points d'ENDURANCE ; 6 : marquez 1 point d'HABILETÉ, 2 points de CHANCE, et 4 points d'ENDURANCE. Inutile de boire davantage, vous n'y gagnerez plus rien. Vous devez repartir, soit plus au nord (rendez-vous au [349](#)), soit vers le sud (rendez-vous au [44](#)).

59

Vous ouvrez le coffre-fort: il contient 10 Pièces d'Or que vous pouvez prendre (inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous êtes sur le point d'ouvrir le livre sur le bureau quand un bruit, dehors, vous fait sursauter. Vous feriez mieux de sortir avant qu'on ne vous découvre ici. Retournez au [255](#) et choisissez un autre but.



60

A quelques rues de l'énorme porte de l'Est, vous tombez par hasard sur une rareté de Champs-Royaux : la charrette d'ordures. Certains citoyens de la ville, assez riches ou civilisés pour se payer ce luxe, ne jettent pas leurs ordures par la fenêtre comme le fait la majorité. Ils attendent le passage de la charrette qui emmène le tout dans une décharge à l'extérieur de la cité. Des gardes sont postés nuit et jour à chacune des quatre portes de la ville pour surveiller entrées et sorties. Et il se pourrait bien qu'ils aient reçu des instructions pour vous arrêter. Ce pourrait être une bonne idée de sauter dans la charrette et de vous cacher dans les détritits, échappant ainsi aux regards indiscrets. Si vous choisissez cette solution, rendez-vous au [126](#). Mais si vous préférez vous rendre à la porte de l'Est d'une manière plus... noble, à pied, rendez-vous au [301](#).

61

Malgré votre dégoût, vous mettez un peu de cette horreur dans votre bouche et vous la recrachez aussitôt. C'est vivant ! Le tas de boue est, en fait, un Rougadouille, un animal dont la peau est toxique. Cette chose noire et gluante émet une plainte stridente et rampe sur la table. Son goût infect continue à vous soulever le cœur (déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE). « Notre plat ne vous plaît pas, hein? » demande une voix. Rendez-vous au [49](#).

62

Désolé d'avoir dû éliminer l'archéologue, vous regardez son corps brisé avec perplexité. Pourquoi diable vous a-t-il attaqué ? Au premier abord il semblait tout à fait agréable ! Vous êtes certain que le malaise ressenti il y a quelques instants n'est pas étranger à ce qui se passe dans les parages. Peut-être pouvez-vous trouver quelques indices sur le chantier. Qu'allez-vous faire ?

Inspecter le chantier

Rendez-vous au [271](#)

Tenter de détruire le squelette

Rendez-vous au [294](#)

Partir sur-le-champ et poursuivre votre voyage Rendez-vous au [282](#)

63

Il règne dans le taillis une atmosphère étrange et les arbres tordus ne vous offrent pas, contre la pluie, la protection que vous imaginiez. Tout à coup, la foudre s'abat devant vous et fend un arbre comme une vulgaire allumette. Vous changez de direction, mais la foudre s'abat une nouvelle fois devant vous, puis encore une fois, encore et encore ! Où que vous alliez, le feu céleste semble s'acharner sur vous, prêt à vous réduire en cendres. Après plusieurs minutes de ce jeu du chat et de la souris, vous comprenez que vous êtes prisonnier du taillis et que le piège qui vous était tendu visait à vous conduire devant un Branchard Tentaculaire. Assoupi depuis de longs siècles, ce monstre végétal a été brutalement réveillé par les secousses de la terre. Maintenant, il cherche sa victime... L'une de ses branches ploie et vous soulève, tandis que

d'autres tiges s'enroulent autour de votre taille. La douleur de cette étreinte d'acier vous fait hurler. Si vous possédez une bouteille de potion Somnifère, rendez-vous au [200](#). Sinon, vous devrez combattre le Branchard (rendez-vous au [357](#)).

64

D'un bond de côté vous évitez la porte avant qu'elle ne vous assomme, puis vous vous faufilez à l'intérieur, entre deux battements. L'obscurité est presque complète et l'odeur d'un Orque vous frappe. Une fois que vous vous êtes habitué à la pénombre, vous distinguez seulement quelques couvertures noires, et une carte de Champs-Royaux. Dissimulé sous une couverture, vous trouvez un coffret métallique. Vous essayez vainement de rouvrir. Avez-vous une Clé Noire, ou une capsule de Rouille Active ? Si oui, vous pouvez utiliser l'une ou l'autre pour ouvrir le coffret (rendez-vous au [354](#) - et rayez la capsule de Rouille Active si vous vous en servez) ; si vous n'avez ni l'une ni l'autre, ou si vous préférez ne pas ouvrir ce coffret, rendez-vous au [248](#).

65

La préparation d'un chaudron de potage au rat et au cafard est absolument immonde, révoltante, et vous soulève le cœur. Mais Ragoudkarkass, le chef cuisinier, ne vous lâche pas d'une semelle, trop effrayé à l'idée que vous puissiez oublier un seul ingrédient de ce succulent plat ! Pire, il vous oblige à en boire un bol pour goûter les épices ! Inutile de dire que cette infamie vous retourne l'estomac. Pourtant, il faut reconnaître que le potage est nourrissant (ajoutez 2 points à votre total d'ENDURANCE). Dès que vous avez terminé la préparation de l'infect dîner, la sorcière ordonne à quatre monstres d'aller vous chercher, puis elle vous fait attacher à une roue de torture pour vous écarteler. A côté de vous, elle attend l'arrivée d'Uggamonggo qui grogne une nouvelle fois : « Ma so'cière sait qu't'as une mission sec'ète ; t'es un espion. Tu veux connaît' nos plans d'guerre. Alo' tu fe'ais mieux d'tout nous di'r ou on va t'faire gagner que'ques centimèt' en hauteu'. » Allez-vous parler (rendez-vous au [198](#)), ou garder le silence (rendez-vous au [269](#)) ?

On trouve vraiment de tout dans cette partie du marché. En jetant un coup d'œil sur les étals des différents marchands, vous apercevez tout ce dont vous pourriez avoir besoin au cours de votre aventure. Consultez la liste qui suit, et faites votre choix. Si vous achetez quelque chose, inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*, en rayant le nombre de Pièces d'Or correspondant. Mis à part les Provisions et l'Amulette Porte-bonheur (qui peuvent servir à n'importe quel moment, sauf pendant un combat) et la Bague Agile (qui sert chaque fois que vous *Testez votre Habileté*), vous ne vous servirez de vos Equipements que lorsque le texte vous le précisera. Enfin, sauf indication contraire, vous ne pouvez acheter qu'un seul exemplaire de chaque article.

L'Amulette Porte-bonheur

Ce porte-bonheur ne sert qu'une seule fois. Ensuite, il est inutilisable. Il vous permet de retrouver votre total de CHANCE de départ. Prix : 4 Pièces d'Or

La Cape Caméléon

Tissée par les artisans d'Elven, cette cape vous permet de vous fondre dans le décor et de disparaître. Mais elle est moins efficace dans les décors fabriqués par l'homme (un mur de briques par exemple). Parfaite lorsqu'il fait sombre. Prix : 3 Pièces d'Or

Les Boules Flash

Jetées sur une surface dure, ces minuscules boules magiques explosent dans un bruit de tonnerre et produisent un éclair aveuglant. Idéales pour effrayer un adversaire, mais inoffensives. Vous pouvez en acheter autant que vous voulez. Prix : 2 Pièces d'Or par boule

Le Miroir

Apparemment anodin, un miroir s'est souvent révélé très utile au cours de vos aventures. Prix : 1 Pièce d'Or

Provisions

Achetez le nombre de repas que vous voulez. Prix : 1 Pièce d'Or par repas

La Bague Agile

Chaque fois que l'on vous demande de *Tester votre Habileté*, vous bénéficiez du pouvoir de ce bijou. Déduisez alors 2 de votre lancer de dé. Vous n'êtes pas obligé de vous servir de la bague ; mais si vous choisissez de le faire, sachez que son pouvoir s'épuise régulièrement. La bague ne peut servir que trois fois.

Prix : 4 Pièces d'Or La Potion Somnifère

Une bouteille de cette potion met hors de combat le plus résistant des monstres. Vous pouvez acheter autant de bouteilles que vous le désirez. Prix : 3 Pièces d'Or par bouteille

Si vous n'êtes pas encore allé dans la partie est du marché, rendez-vous au 188. Si c'est fait, rendez-vous au [321](#).



L'une après l'autre, les balles tombent par terre. Au même moment, un coup de pied dans le dos vous projette sur le sol dans un éclat de rire général. Vous enlevez cette satanée tête de cheval ; le clown est debout devant vous et hoche la tête : « Tu avais raison. Tu fais un bien mauvais artiste de cirque. Si tu veux voyager avec nous, il t'en coûtera 3 Pièces d'Or. » Si vous payez cette somme, rayez-la de votre *Feuille*

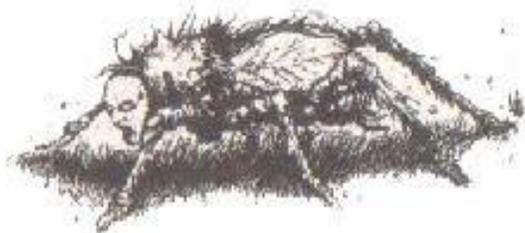
d'Aventure et rendez-vous au [77](#). Si vous ne voulez pas payer, ou si vous ne pouvez pas, rendez-vous au [9](#).

68

Vous entrez dans une pièce remplie de livres et de rouleaux scellés à la cire abritant de vieux parchemins. Les deux Elfes de tout à l'heure sont assis à la table et consultent deux gros ouvrages reliés. Dès que vous êtes dans la pièce, ils se lèvent et s'écrient : « Notre temple est profané ! Mort à l'intrus ! » Ils tirent de longues dagues dissimulées sous leur robe et se précipitent vers vous. Vous êtes obligé de les combattre en même temps,

Premier ELFE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 5 Second ELFE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si vous réussissez à vous débarrasser d'eux, vous pouvez inspecter la bibliothèque (rendez-vous au [192](#)) ou retourner dans le hall ouvrir une nouvelle porte ; la porte du Nord (rendez-vous au [374](#)), la porte de l'Est (rendez-vous au [89](#)), ou la porte de l'Ouest (rendez-vous au [56](#)).



69

Faisant fi de la sécurité du chemin, vous vous enfoncez de plus en plus profondément dans les marais. Les Citraves sont de tous les côtés mais ils progressent trop lentement pour vous inquiéter. Ceci dit, il y a d'autres sources de danger par ici. Presque trop tard, vous vous apercevez que vous êtes sur le point de buter sur un disque d'obsidienne qui porte des inscriptions runiques. Probablement un piège magique. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [182](#). Sinon, rendez-vous au [234](#).

70

Dans la pénombre des égouts, il est impossible de déceler la forme exacte du Bourbak. Tout ce que vous savez est qu'il s'agit d'une masse sombre et malveillante. Lorsque vous frappez le Bourbak, sa peau siffle et fume. Son contact acide dissout immédiatement votre arme (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Pire, une boue noire et visqueuse est tombée sur votre main et la brûle. La plaie vous arrache un cri de douleur (déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE). Voyant cela, le Bourbak pousse un autre gémissement et se redresse comme s'il allait s'écraser sur vous. Voulez-vous fuir (rendez-vous au [356](#)), ou fouiller à toute vitesse dans votre sac pour y chercher une arme efficace (rendez-vous au [230](#)) ?

71

Après avoir enjambé le petit corps répugnant de Smegg, vous retournez dans la salle phosphorescente et vous examinez l'arche. Derrière, la lumière est insuffisante pour y voir clair. Vous ressortez voire lampe à huile, et vous commencez à descendre l'escalier. Après un long moment, vous débouchez dans une nouvelle galerie qui mène à un croisement. Quel chemin empruntez-vous : celui du nord qui vous ramène sur vos pas (rendez-vous au [106](#)), celui du sud (rendez-vous au [114](#)), de l'est (rendez-vous au [122](#)) ou de l'ouest (rendez-vous au [144](#)) ?

72

Refroidis par votre victoire sur l'un des leurs, les autres Guerriers Fantômes freinent leur monture. Comme un seul homme, ils laissent échapper un sifflement de rage. Vous n'attendez pas d'en savoir plus, vous prenez vos jambes à votre cou et vous disparaissiez des lieux. Mais comment faire ? A cheval, ils auront vite fait de vous rattraper et, cette fois-ci, vous n'aurez sans doute pas la même chance. Il faut trouver le moyen d'échapper au traquenard. Vous pouvez vous dissimuler dans une anfruosité (rendez-vous au [346](#)), revêtir une Cape Caméléon, si vous en avez une, et vous plaquer dans l'ombre (rendez-vous au [324](#)), ou tenter de sauter par-dessus le gouffre pour atteindre le sentier d'en face (rendez-vous au [2](#)).



73

Seuls les Guerriers Fantômes vous séparent de Voïvod. Vous devez les combattre tous (sauf ceux que vous avez éventuellement éliminés par des moyens spéciaux), l'un après l'autre. Si vous possédez la Bague de Rabbam, souvenez-vous de ne pas tenir compte des facultés spéciales des Guerriers Fantômes. Les paragraphes concernant chacun des Guerriers Fantômes sont les suivants : [8](#), [394](#), [259](#), [183](#) et [245](#). Si vous vous débarrassez de tous ces adversaires, vous pouvez enfin vous mesurer à Voïvod. Si vous le faites avec la lance d'Airain, rendez-vous au [171](#). Si vous n'avez pas la lance d'Airain, rendez-vous au [249](#).

74

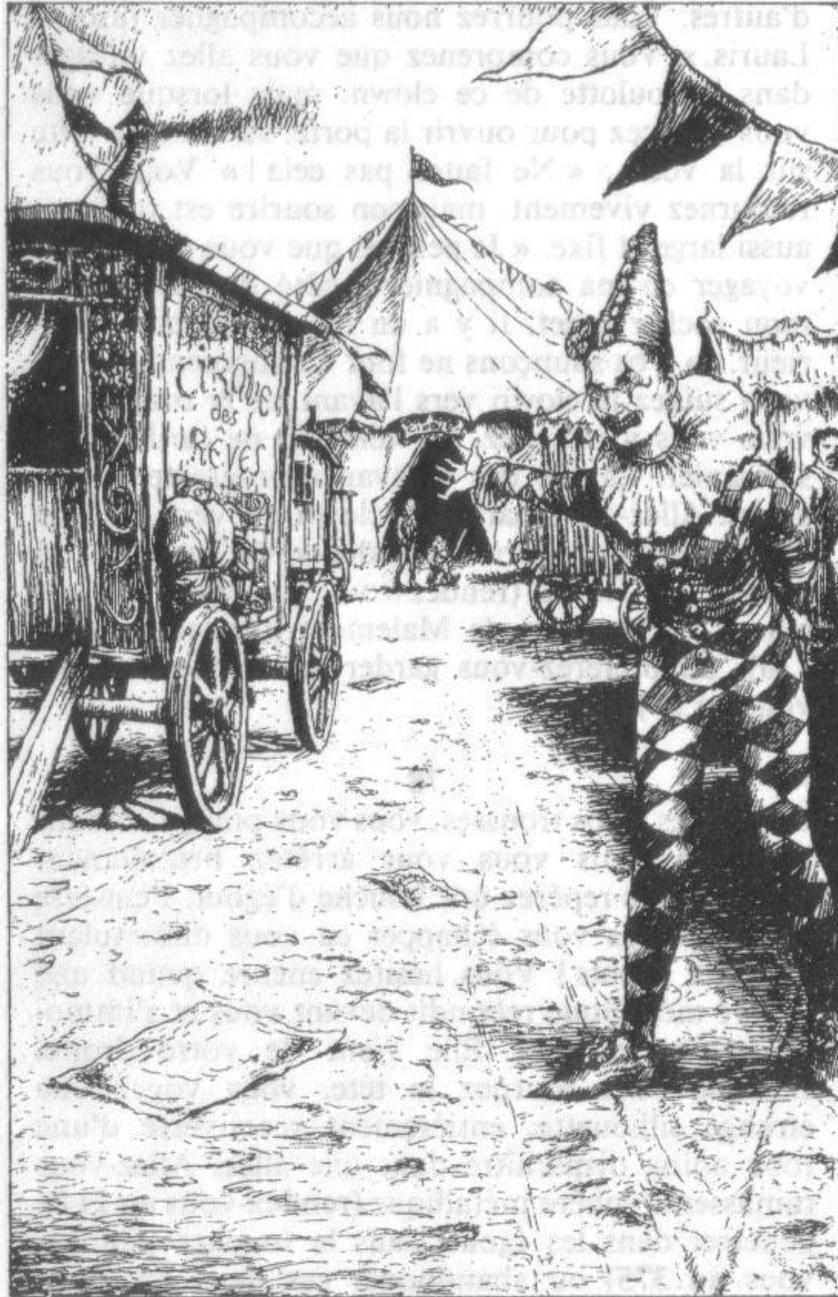
Il mord à l'hameçon. Inquiet de votre sort, il ouvre votre cellule et se penche pour vous apporter de l'aide. Vous bondissez vers la porte, vous arrachez au passage les clés, et vous sortez de la cellule. La porte est verrouillée avant que le geôlier n'ait eu le temps de remuer le petit doigt. Vous jetez les clés dans un coin du couloir et vous sortez de la prison. Vous devez quitter la ville avant que l'alerte ne soit donnée. Partirez-vous par la porte du Sud, qui donne sur la route des Convoyeurs (rendez-vous au [272](#)), ou par la porte de l'Est (rendez-vous au [60](#)) ?

75

Le village fantôme de Mordâme n'est plus qu'un vieux souvenir. Vous avez quitté les dernières maisons depuis plusieurs heures dans la direction du sud-ouest. Arrivant à une clairière, vous décidez de prendre quelques heures de repos (ajoutez 2 points d'ENDURANCE). Lorsque vous ouvrez les yeux, l'aube d'une belle journée pointe déjà. Il est temps de vous remettre en marche. Allez-vous couper vers l'ouest pour rejoindre la route de Lauris (rendez-vous au [334](#)), ou suivre la route du sud qui traverse le dangereux massif des Dents de Sorcière (rendez-vous au [386](#))?

76

Juste au moment où Termite vous donne l'impression de devenir fou furieux, il tombe à genoux et sanglote comme un enfant. Dehors, les suppliques se font de plus en plus insistantes ; Solsolus se bouche les oreilles et crie : « Laisse-moi tranquille, tu n'es pas mon fils. Mon fils est mort ! » A ces mots, la voix pousse un hurlement épouvantable et s'évanouit dans la nuit. Tout est fini. L'ermite se redresse et sourit, le visage encore baigné de larmes : « Je vous dois la vie. En échange, je vous offre mon savoir. Les Guerriers Fantômes sont enchaînés à la volonté de leur maître. On ne peut les détruire qu'en s'attaquant au maître lui-même. Mais il reste possible de les neutraliser. Si vous remportez un combat contre un Guerrier Fantôme, arrachez-lui vite son masque d'acier. Séparé de son talisman, le Guerrier Fantôme sera obligé de séjourner dans les limbes pendant une centaine d'années. » Si, dans le futur, vous réussissez à battre une de ces créatures, rendez-vous au 223, et non au 335, comme il vous sera indiqué (notez cette information sur la *Feuille d'Aventure*). Ajoutez 1 point de CHANCE, pour avoir eu ce précieux renseignement. Après une bonne nuit de sommeil, vous quittez la cabane, et vous retournez vers le sud. Rendez-vous au [44](#).



77 *Le clown vous tire sa révérence et vous conduit près des roulottes.*

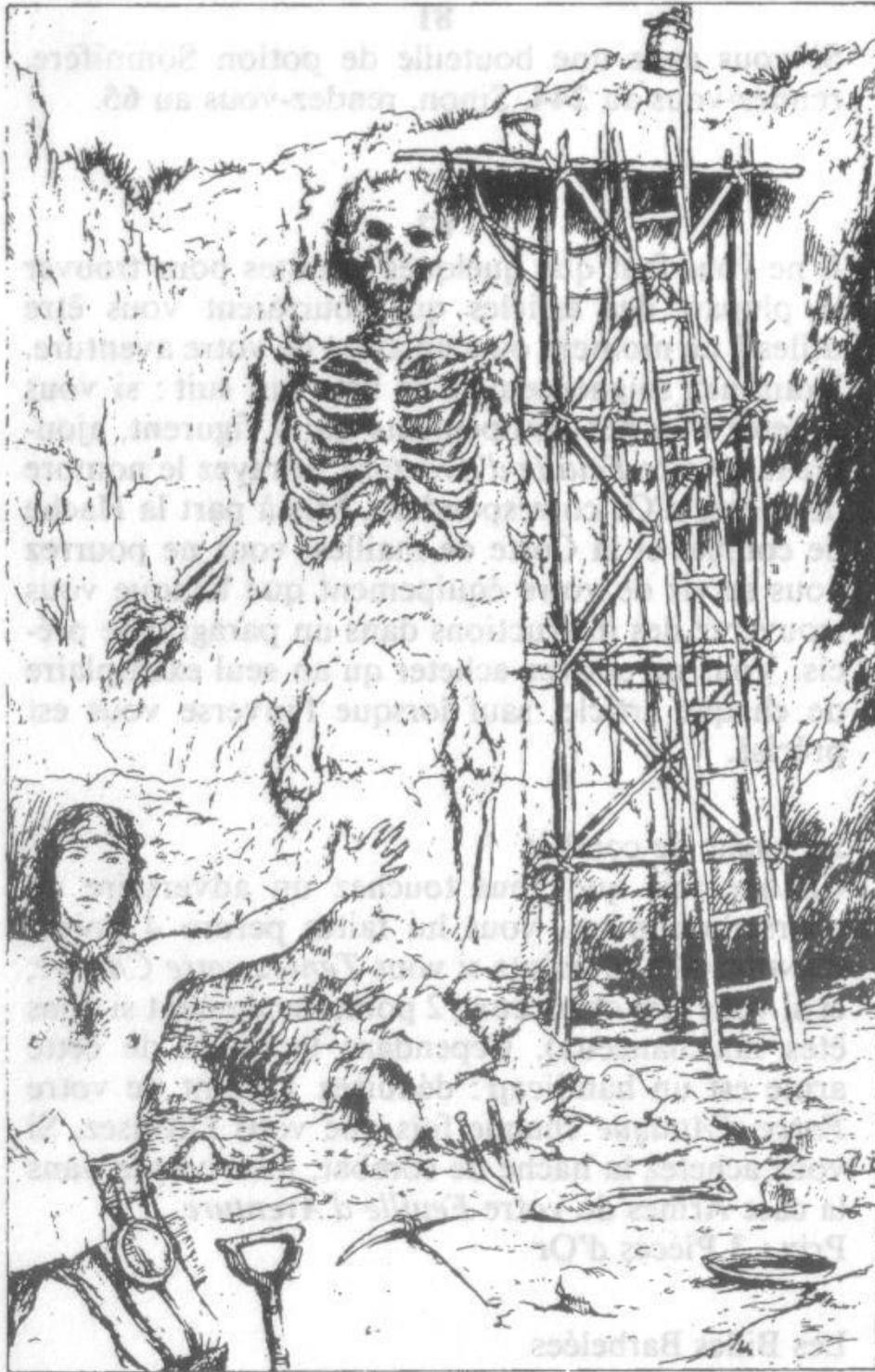
La troupe semble vous avoir adopté. Le clown vous tire sa révérence et vous conduit près des roulettes : « Bienvenue au cirque des Rêves ; nous apportons du divertissement à certains, des cauchemars à d'autres. Vous pourrez nous accompagner jusqu'à Lauris. » Vous comprenez que vous allez voyager dans la roulotte de ce clown, mais lorsque vous vous avancez pour ouvrir la porte, sa main se jette sur la vôtre : « Ne faites pas cela ! » Vous vous retournez vivement, mais son sourire est toujours aussi large et fixe. « Je pensais que vous préféreriez voyager en ma compagnie, à côté de Petulengro, mon cocher muet. Il y a un tel désordre à l'intérieur... » Vos soupçons ne font qu'augmenter, mais vous suivez le clown vers l'avant de la roulotte et vous vous y installez. Le véhicule ne tarde pas à s'ébranler. La file des caravanes progresse à vive allure. Allez-vous parler au clown du vent de folie qui soufflait à Gornot (rendez-vous au [116](#)), du cirque des Rêves (rendez-vous au 165), des tragiques événements de Malemort (rendez-vous au [130](#)), ou préférez-vous garder le silence (rendez-vous au [39](#)) ?

Les gardes à vos trousse, vous vous précipitez dans la ruelle, puis vous vous arrêtez brutalement lorsque vous repérez une bouche d'égout. Peut-être pourriez-vous vous échapper en vous dissimulant dans les égouts ! Vous hésitez encore quand une sphère métallique rebondit devant vous et s'immobilise sur le pavé. Elle vient de votre droite. Lorsque vous tournez la tête, vous voyez une étrange silhouette, entièrement recouverte d'une robe noire, disparaître dans une allée. Allez-vous ramasser la sphère métallique (rendez-vous au [211](#)), pénétrer dans les égouts sans la toucher (rendez-vous au [375](#)) ou abandonner ces deux solutions pour reprendre immédiatement votre course (rendez-vous au [22](#)) ?

Cet ouvrage est un recueil des *Mythes et légendes de l'Ancien Monde*. Vous vous reportez directement au chapitre consacré à Malemort, et vous découvrez deux choses intéressantes. En premier lieu, le livre vous apprend que l'endroit s'appelait autrefois Assur-na-Menes et qu'une gigantesque bataille s'y est déroulée. Dix mille hommes ont péri ce jour-là. Le champ de bataille est donc devenu un immense cimetière, les survivants recouvrant d'un peu de terre le corps des victimes. On dit que les morts reposent toujours au même endroit et que la végétation n'a pas repoussé. En second lieu, une autre légende parle du passage du Dévastateur, un tyran si cruel que là où il posait le pied, l'herbe ne repoussait pas. Au bout d'une semaine de ce traitement, la terre se serait révoltée, engloutissant le Dévastateur et le retenant prisonnier dans un endroit nommé depuis la tombe Zarrikiz. Vous refermez le livre au moment où l'un des murs de la bibliothèque pivote, révélant un passage secret. Si vous possédez une Cape Caméléon, rendez-vous au [127](#) ; sinon, rendez-vous au [150](#).

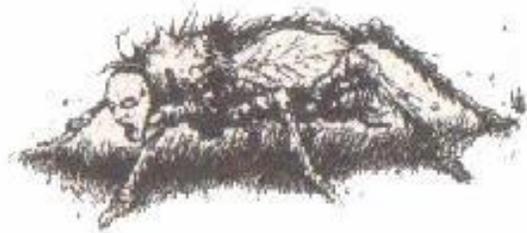


Après avoir quitté la grotte, vous longez le massif des Dents de Sorcière vers Test, puis vous retrouvez la route des Convoyeurs. Vous passez un pont et vous vous engagez sur un sentier de montagne qui doit vous conduire jusqu'à Malemort. Cela fait déjà de longues heures que vous marchez et... mais... Juste ciel ! Où êtes-vous exactement ? Perdu dans vos rêveries, vous êtes arrivé dans une espèce de carrière bizarre. Un homme est en train de travailler sous le soleil brûlant et sue



80 *Le travailleur est en train de dégager un squelette. Mais de quelle taille !*

toute Peau de son corps. En fait de carrière, il s'agit de gigantesques fouilles archéologiques. Le travailleur est en train de dégager un squelette. Mais de quelle taille ! Vous n'en avez jamais vu d'aussi grand. L'homme se retourne et vous aperçoit : « Hé, monsieur, bien le bonjour ! Je suis ravi de vous voir. Je m'appelle Pel-ter, je suis un archéologue de Chalannabrad. Je travaille sur ce site à l'exhumation d'un spécimen particulièrement intéressant pour mes recherches. Malheureusement je suis venu seul, et j'aurais bien besoin d'un coup de main. Si vous vouliez m'aider à finir la fouille, je vous paierai 100 Pièces d'Or. » C'est sans aucun doute une belle somme qui vous est proposée ! Mais il reste de longues heures de travail pour dégager le squelette, peut-être plusieurs jours. Si vous acceptez l'offre, rendez-vous au [385](#). Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [210](#).



81

Si vous avez une bouteille de potion Somnifère, rendez-vous au [244](#). Sinon, rendez-vous au [65](#).

82

Il ne vous faut que quelques minutes pour trouver la plupart des articles qui pourraient vous être utiles à un moment ou à un autre de votre aventure. Examinez soigneusement la liste qui suit : si vous achetez l'un des équipements qui y figurent, ajoutez-le à votre *Feuille d'Aventure*, et rayez le nombre de Pièces d'Or correspondant. Mis à part la Hache de combat et la Cotte de mailles, vous ne pourrez vous servir de votre équipement que lorsque vous trouverez des instructions dans un paragraphe précis. Vous ne pouvez acheter qu'un seul exemplaire de chaque article, sauf lorsque l'inverse vous est précisé.

La hache de combat

Chaque fois que vous touchez un adversaire au cours du combat, vous lui faites perdre 4 points d'ENDURANCE (6 points si vous *Tentez votre Chance*, et si vous êtes chanceux ; 2 points seulement si vous êtes malchanceux). Cependant le poids de cette arme est un handicap : déduisez 1 point de votre *Force d'Attaque* chaque fois que vous l'utilisez. Si vous achetez la hache de combat, inscrivez-la dans la case Armes de votre *Feuille d'Aventure*. Prix : 3 Pièces d'Or

Les Billes Barbelées

Ces petites billes hérissées de pointes, jetées sur le sol, vous permettent de vous débarrasser de vos

poursuivants. Elles sont vendues en lot. Vous pouvez acheter le nombre de lots que vous voulez. Prix : 1 Pièce d'Or par lot

La Cotte de mailles

Lorsque vous êtes touché au combat, vous ne perdez que 1 seul point d'ENDURANCE (0 si vous *Tentez votre Chance*, et si vous êtes chanceux ; 2 points si vous êtes malchanceux). Mais, à cause de l'encombrement de la cotte de mailles, vous devrez ajouter 1 chaque fois qu'il vous faudra *Tester votre Habileté*. La Cotte de mailles vous protège uniquement pendant les combats et ne sert plus à rien lorsqu'elle a encaissé 10 coups. Prix : 3 Pièces d'Or

La lampe à huile et l'huile Très utiles dans les endroits sombres. Chaque utilisation de la lampe consomme une mesure d'huile. Vous pouvez acheter plusieurs mesures (mais une lampe seulement).

Prix : 1 Pièce d'Or pour la lampe et une mesure d'huile et 1 Pièce d'Or par mesure d'huile supplémentaire

Les menottes

Ces chaînes permettent d'immobiliser la plupart des humanoïdes. Prix : 2 Pièces d'Or

La Rouille Active

Une solution chimique capable de dissoudre la plupart des métaux connus sans blesser la peau. Vous pouvez acheter autant de capsules que vous le voulez.

Prix : 4 Pièces d'Or par capsule

La corde et le grappin

Environ vingt mètres de corde fine et légère, avec un petit grappin d'acier fixé à une extrémité. Prix : 4 Pièces d'Or

Si n'êtes pas encore allé du côté ouest du marché, rendez-vous au [188](#) ; sinon rendez-vous au [321](#).

83

Avec la vitesse de l'éclair, vous vous débarrassez des Citraves qui vous tiennent sur votre siège et vous jetez une capsule de Rouille Active sur le bracelet métallique d'Ester. Si vous l'avez bien lancée, la capsule va se briser et répandre son contenu sur le bracelet. Rayez la Rouille Active de votre *Feuille d'Aventure*, puis *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [331](#). Autrement, rendez-vous au [305](#).

84

Lorsque vous arrivez au bout de l'allée pour déboucher dans la rue, il n'y a plus aucune trace de la femme. En revanche, vous entendez des pas remonter l'allée. Vous reprenez votre course. Où que vous alliez vous ne voyez qu'un spectacle de désolation provoqué par ces créatures souriantes que sont les Mandragores. Ces monstres au sang vert, combattants aguerris, semblent immortels. Leurs adversaires, les vrais habitants de Gornot, ne sont pas de taille à lutter. Mais les Mandragores ne tuent leurs victimes que si elles y sont contraintes. Elles préfèrent les plonger dans le coma pour les emporter Dieu sait où. Vous vous dites qu'il doit bien y avoir quelque chose à faire pour aider ces malheureux, mais le bruit des pas derrière vous vous signale que le danger immédiat n'est pas encore écarté. Vous pouvez continuer votre course vers la

porte du Sud (rendez-vous au [184](#)) ou rejoindre la partie la plus proche des fortifications (rendez-vous au [207](#)).



85

Le faisceau de veines remonte sur votre bras puis, au bout de quelques minutes, se retire et retourne dans la niche. Vous ne sentez rien de spécial. Vous vous demandez à quoi rime tout cela lorsque vous remarquez que la masse dans la niche est en train de changer de forme ; pire, elle est en train de prendre votre apparence ! Votre Réplique-Mandra-gore se dégage de la niche et se jette sur vous. Si elle vous tue, elle prendra votre place dans la société et personne n'en saura jamais rien. La Mandragore ne possède pas d'arme ni de protection spéciales ; simplement la même arme que vous. Ses totaux d HABILITÉ et d'ENDURANCE sont aussi les mêmes que vos totaux actuels. Les Mandragores sont indestructibles dans un combat normal, mais si vous réussissez à la vaincre, ce jeune monstre retournera immédiatement à son état végétatif, dans la niche. Si vous êtes vainqueur, vous devez *Tenter votre Chance* pour déterminer si le bruit du combat a alerté les autres. Si vous êtes chanceux, retournez au [255](#) et choisissez un nouveau but ; sinon, rendez-vous au [315](#).

86

Bartolphe ne fait pas mystère de sa joie. Il vous regarde avec convoitise et frotte ses longues mains. Il s'imagine qu'il va vous plumer comme tous les autres. Vous l'invitez à s'asseoir à vos côtés: il s'exécute et vous tend un dé. « Mets donc un peu d'or sur la table, lance-t-il avec un sourire en coin, et lance le dé. Si tu sors au moins un 4, tu gardes ton or et je te donne la même somme. Si tu fais moins, évidemment, je

remporte la mise. Facile, non ? » Oui, très facile ; trop peut-être. Les clients de la taverne, alertés par l'excitation de Bartolphe, s'approchent de la table pour observer le jeu. Choisissez le nombre de Pièces d'Or que vous souhaitez miser, et notez ce nombre sur votre *Feuille d'Aventure*. Lancez un dé, comme Bartolphe vous l'a proposé. Si vous faites entre 4 et 6, rendez-vous au [54](#) ; si vous n'obtenez que 1, 2 ou 3, rendez-vous au [43](#).

87

Une torche est tombée à terre pendant la lutte. Au contact des produits chimiques, le feu se répand dans tout le laboratoire. Vous vous précipitez dans l'escalier pour quitter la tour en flammes. Avant de sortir, vous avez encore le temps de récupérer un de ces objets : une épée, un paquet contenant 2 repas, une mangouste presse-papier en céramique ou une lampe à huile avec une mesure d'huile. Puis vous vous précipitez vers la sortie sans vous occuper des ciris de Kauderwelsch, prisonnière du brasier. Ce n'est que lorsque vous avez trouvé la route qui part au sud de Mordâme que vous prenez le temps de vous retourner. La tour est entièrement dévorée par le feu... Vous poursuivez tranquillement votre chemin en direction du sud, avant de vous accorder un sommeil réparateur de plusieurs heures (ajoutez 2 points à votre total d'ENDURANCE). A votre réveil, le soleil se lève. La journée s'annonce superbe. Voulez-vous couper à travers champs pour rejoindre la route de Lauris (rendez-vous au [334](#)) ou suivre la route du sud qui mène tout droit aux Dents de Sorcière (rendez-vous au [386](#)) ?



88

Vous ne faites plus attention à rien d'autre qu'à conserver votre équilibre sur le sol tremblant. Mais le monticule vous barre le passage. Allez-vous approcher de la tête hurlante (rendez-vous au [378](#)), vous diriger vers le taillis (rendez-vous au [63](#)) ou faire demi-tour et rejoindre, au nord-ouest, la route (rendez-vous au [160](#)) ?

89

Vous venez d'entrer dans le dortoir des moines : une pièce relativement petite, avec des paillasses côte à côte et quelques brocs d'eau. A première vue, il n'y a personne mais, tout à coup, un vieillard sort de l'ombre. Il porte la même robe de moine que les Elfes, mais c'est un humain. Le vieillard vous dévisage avec attention : son visage serein donne l'impression d'une grande sagesse. Après quelques instants, il fait un pas en avant : « Je me demandais quand tu arriverais. Tu oublies ta mission, et pourtant tu pénètres dans un endroit aussi dangereux que celui-ci ! » Quelles peuvent être ses intentions ? Allez-vous l'attaquer (rendez-vous au [156](#)) ou attendre un peu d'en savoir plus (rendez-vous au [15](#)) ?

90

Une fois que vous avez retrouvé vos esprits, vous vous retrouvez au pied d'une butte verdoyante couronnée par un cercle de menhirs préhistoriques. Vous venez d'être transporté devant l'Anneau du Chaudron, berceau des Dieux fondateurs. L'image éblouissante des Grandes Divinités emplît l'atmosphère tandis que les Fées du Temps, évanescentes, dansent à l'intérieur de l'Anneau. Ce sont les trois métamorphoses - passée, présente et future - de la Terre Nourricière, qui protègent jalousement la lance d'Airain. Les Dieux fondateurs se manifestent dans un tonnerre électrique : « Tu as été choisi pour affronter Voïvod, seigneur des Guerriers Fantômes. Nous avons fait l'erreur, autrefois, de vouloir réduire en cendres son feu intérieur. Mais nous tenons Voïvod captif. Pendant tous ces millénaires, nous avons réparé une partie de nos erreurs en forgeant la lance d'Airain qui donne la mort à ce qui vit et rend la vie à ce qui est mort. Prends-la et fais-en



90 *Les dieux fondateurs se manifestent
dans un tonnerre électrique...*

bon usage. » La lance apparaît aussitôt entre vos mains puis votre étourdissement vous reprend. Inscrivez la lance dans la case Equipement de votre *Feuille d'Aventure*, ainsi que sa *Force de Vie* que vous calculez en lançant un dé et en ajoutant 5 au résultat. La lance d'Airain n'est pas une arme comme une autre : vous pouvez l'utiliser au lieu de combattre (dans ce cas il faut prendre la décision avant de commencer l'affrontement) ; la lance se débarrasse automatiquement de votre ennemi. Chaque fois que vous avez recours à son pouvoir, déduisez un point de sa *Force de Vie*. Lorsque cette dernière tombe à zéro, la lance est détruite. Ajoutez également 6 points à votre total d'ENDURANCE et, si vous venez de Forignac, rendez-vous au [12](#). Autrement, rendez-vous au [399](#).



91

Malheureusement, les Mandragores ont été plus vives que vous. C'en est fait de votre aventure. Elles vous maîtrisent et vous jettent dans une roulotte. Un spectacle répugnant vous y attend. Il y a là une sorte de légume mou, aussi grand qu'un homme et qui semble respirer régulièrement. Les Mandragores vous plaquent contre la maudite plante. Cette dernière se métamorphose, elle vous absorbe lentement et prend votre apparence ! Vous mourrez ici, dans cette roulotte sordide. En fait, mourir n'est pas exactement le terme. Plus tard, des gens affirmeront vous avoir rencontré. Ils jureront que vous avez bien changé et que vous n'aviez plus toute votre tête...

92

Un claquement éclate à vos oreilles: le bandit a décoché une flèche ! Heureusement, vous avez amorcé une esquive. *Tenez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, le coup passe à côté. Si vous êtes malchanceux, le projectile vous atteint, et vous êtes obligé de déduire 3 points d'ENDURANCE. Si le coup ne vous a pas tué, il faut sauter sur votre adversaire avant qu'il n'ait le temps de réarmer son arbalète.

BANDIT DE GRAND CHEMIN HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous tuez votre assaillant, rendez-vous au [274](#).

93

Il y a une quantité de choses différentes que vous aimeriez faire dans la vie, mais cirer les bottes des Orques n'en fait pas vraiment partie. Quand vous avez fini d'astiquer la dernière paire, la sorcière ordonne à quatre monstres d'aller vous chercher, puis elle vous fait attacher à une roue de torture pour vous écarteler. A côté de vous, elle attend l'arrivée d'Uggamonggo, qui grogne une nouvelle fois : « Ma so'cière sait qu't'as une mission sec'ète ; t'es un espion. Tu veux connaît' nos plans d'guerre. Alo' tu ferais mieux d'tout nous di' ou on va t'faire gagner que'ques centimèt' en hauteu'. » Allez-vous parler (rendez-vous au [198](#)), ou garder le silence (rendez-vous au [269](#)) ?

94

Notez sur la *Feuille d'Aventure* le nombre de Pièces d'Or que vous souhaitez miser puis lancez un dé. Si vous obtenez entre 3 et 6, rendez-vous au [54](#). Si vous faites moins de 3, rendez-vous au [162](#).

95

Aussi immobile qu'une pierre, vous écoutez Smegg vous donner ses avertissements : « Nous, être à la porte du temple des Elfes. Pas entrer. Pas bon. Moi, Smegg, connaître passages secrets. Pas tomber sur Elfes. Corde pour descendre trou très sûr. Chemin à Smegg. Pouvoir te conduire. Devoir te conduire ! Toi venir ou mourir. Elfes tuer. Smegg

connaître tous les passages ! » Puis il s'approche et vous montre les anneaux d'une vieille corde de chanvre qu'il porte enroulée autour de l'épaule. « Corde de Smegg », annonce-t-il fièrement. Si vous demandez à Smegg de vous conduire vers le sud, rendez-vous au [224](#). Si vous préférez continuer seul, rendez-vous au [50](#).



96

Après quelques heures de marche, vous retrouvez le pont que vous avez franchi plus tôt. Seulement cette fois, il est gardé! La silhouette menaçante d'un Guerrier Fantôme se détache contre le ciel. Il vous aperçoit immédiatement et pousse son cri terrifiant. Lancez un dé pour savoir lequel des cinq Guerriers Fantômes vous devez combattre. Si vous obtenez un 6, rejouez. Lorsque vous aurez vaincu votre adversaire, et que vous pourrez poursuivre votre aventure, rendez-vous au [11](#) (notez cette information sur votre *Feuille d'Aventure*). Si vous obtenez :

1 Rendez-vous au [8](#)

2 Rendez-vous au [394](#)

3 Rendez-vous au [259](#)

4 Rendez-vous au [183](#)

5 Rendez-vous au [245](#)

97

Vous allez voir le vieil armurier sans attendre et il vous propose l'équipement qui lui reste : une épée et une armure blindée. Cette dernière peut encaisser cinq chocs. Si vous êtes touché lorsque vous la portez, vous ne perdez aucun point d'ENDURANCE. Toutefois, si vous devez *Tester votre Habileté* alors que vous l'avez sur le dos, il faut ajouter 2 à votre lancer de dé. Notez ce que vous décidez de prendre sur votre *Feuille d'Aventure*, dans les cases appropriées (attention : n'oubliez pas de rayer votre ancien équipement si vous en possédiez un !). Vous venez de finir lorsque Wolf vous hurle: «Attention ! » *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [323](#) ; sinon, rendez-vous au [241](#).

98

Au moment où vous attrapez la boule, elle se hérise d'armes redoutables: rasoirs, lames, scies, barbelés, pointes, vrilles. Lancez un dé pour compter vos blessures. Pour chacune d'entre elles, relancez le dé et déduisez autant de points d'ENDURANCE. Si vous survivez à ce traitement, vous pouvez attaquer l'Orque assassin (rendez-vous au [132](#)), tenter de le démasquer (rendez-vous au [310](#)), ou prendre le parti de l'ignorer en vous rendant au comptoir (rendez-vous au [3](#)).

99

La jeune femme remarque l'air soupçonneux que vous prenez pour inspecter une tomate farcie; « Quelque chose ne va pas ? » demande-t-elle avec empressement, «je n'imaginai pas qu'un homme doué d'une telle intelligence serait aussi méfiant ! » Allez-vous vous excuser de cette impolitesse et manger ce repas aimablement préparé (rendez-vous au [235](#)), ignorer le dîner et tenter d'engager la conversation (rendez-vous au [173](#)), ou bien quitter la tour pour inspecter le village de Mordâme (Rendez-vous au [23](#)) ?

100

Croisez les doigts et sautez par-dessus la gouttière. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [238](#) ; en cas d'échec, rendez-vous au [203](#).

101

« T'es généreux. Alors écoute bien ce que je te dis. Faut pas croire un mot de ce qu'elle déblatère, celle-là, prévient le mendiant avec une moue dédaigneuse en direction de la prêtresse. Elle y connaît rien avec tous ses livres et ses bondieuseries, c'est du genre à prendre des vessies pour des lanternes... Le bonhomme des nombres, eh ben, il est pas en statue. Il peut pas avoir vu de Gorgone parce qu'il est aveugle. Tu m'entends bien ? Il est aveugle. » Vous n'avez pas le temps de remercier le mendiant de cette information : il est déjà dans une taverne, à boire la Pièce d'Or que vous lui avez donnée ! Rendez-vous au [159](#).

102

Les 200 Pièces d'Or promises en paiement de vos services n'ont plus la moindre importance à vos yeux. Mendokan et ses amis étaient sous votre protection et vous avez échoué. Le pouvoir des Guerriers Fantômes est énorme, sans commune mesure avec ce que vous connaissiez jusqu'ici. Désormais vous n'avez plus qu'un seul but : détruire ces créatures de la nuit, venger les paysans sans défense qu'ils ont froidement exécutés sous vos yeux. Vous y passerez le reste de votre vie s'il le faut. Vous avez survécu à cette embuscade, marquez 2 points de CHANCE. Le soleil pointe à l'horizon lorsque vous débouchez à la sortie sud du col des Hongres, qui restera le lieu de votre plus grave défaite à ce jour. Il est temps de faire une pause et de réfléchir à ce que vous devez faire. La route de Malemort continue plein sud. Mais vous connaissez l'existence d'un ermite dont la sagesse pourrait vous être utile ; puisqu'il sait tout sur tout, vous aimeriez bien en entendre davantage sur ces fameux Guerriers Fantômes avant de vous lancer dans la bataille. Il faut vous décider : partir au sud, vers Malemort

(Rendez-vous au [11](#)), ou rejoindre l'ermite, à l'est (rendez-vous au [113](#))?

103

Aussi tranquillement que vous le pouvez, vous répondez : « Non, je suis attendu ailleurs. » Le clown vous examine un instant. Puis il sourit. Le chapitre est clos. Marquez 1 point de CHANCE, et rendez-vous au [39](#).

104

Vous jouez votre va-tout : vous enjambez le parapet pour vous précipiter dans le vide. Vous tombez, tombez, tombez, la chute est interminable vers les eaux sombres du fleuve. Vous avez échappé aux Mandragores... pour tomber de Charybde en Scylla. Le choc a été d'une violence inouïe et vous avez de la peine à surnager dans les rapides de la Tasse. Si vous portez une armure, il faut vous en débarrasser d'urgence (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Le courant vous entraîne comme un bolide. Lorsque le fleuve s'engage dans une vallée, vous craignez d'être projeté contre l'un de ces immenses rochers. Vous luttez contre le courant de toutes vos forces. *Testez votre Habileté* six fois de suite pour éviter les blocs. Chaque fois que vous échouez, déduisez 3 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette épreuve, la rivière vous rejette sur l'une de ses berges, sur le versant sud du massif des Dents de Sorcière ! Vous avez à peine la force de vous hisser à l'abri, puis vous tombez d'épuisement. A votre réveil, il fait jour. Vous reprenez votre périple en contournant les montagnes vers le sud-est. Après de longues heures vous atteignez l'entrée d'une grotte. Si vous voulez y pénétrer, rendez-vous au [395](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin vers l'est, rendez-vous au [80](#).

105

Vous vous retrouvez devant la porte vitrée du sanctuaire de Hegmar. Dans la boutique, l'obscurité règne. Le magicien n'a pas l'air d'être là. Mais la porte est ouverte : vous vous glissez à l'intérieur et vous refermez la porte derrière vous. Dissimulé dans l'ombre, vous voyez vos poursuivants passer dans la rue. Lorsque le bruit de leurs pas s'est

éloigné, vous sortez enfin de votre cachette. La boutique de Hegmar croule sous les objets les plus hétéroclites. Il est assez curieux que le magicien laisse tout cela à portée du premier venu. Toutefois, vous ne vous occupez pas de détail, vous examinez le décor. Trois choses vous attirent tout particulièrement. Que choisissez-vous, le bureau (rendez-vous au [147](#)), le vieux sarcophage (rendez-vous au [193](#)) ou la boule de cristal montée sur un piédestal en ivoire (rendez-vous au [312](#))? Peut-être préférez-vous ne toucher à rien, et sortir de cet endroit au plus vite (rendez-vous au [216](#)) ?

106

Un long escalier vous conduit à un croisement. Quelle direction choisissez-vous ?

Le nord Rendez-vous au [169](#)

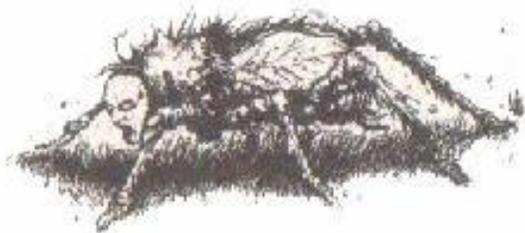
Le sud Rendez-vous au [114](#)

L'est Rendez-vous au [122](#)

L'ouest Rendez-vous au [144](#)

107

Une demi-douzaine de complices du bourgmestre arrivent dans l'allée. Ils ne sont plus qu'à quelques mètres de vous. En désespoir de cause, vous écartez brusquement Enian et vous courez dans l'autre sens. Mais cette tentative de fuite ne peut réussir que si vous retardez vos poursuivants. Si vous avez une Boule-Flash, rendez-vous au [347](#). Sinon, Rendez-vous au [31](#).



108

Evitant les silhouettes menaçantes des Citraves, vous traversez courageusement les marais. Mais hélas ! Vous tombez dans une tourbière. Pris dans les sables mouvants, vous sentez votre corps s'enfoncer lentement. Chaque geste inutile précipite l'engloutissement. Si vous possédez une corde et un grappin, vous visez le tronc d'un arbre et vous réussissez à vous sortir de ce mauvais pas. Rendez-vous au 168. Si vous n'avez pas de corde, vous devrez vous en remettre à vous-même. *Testez votre Habileté* deux fois. Si vous réussissez les deux tests, Rendez-vous au [168](#). Si vous échouez à l'un ou à l'autre (qui plus est au deux), rendez-vous au [117](#).

109

L'archéologue est fou de joie : « C'est formidable, nous avons réussi ! Maintenant nous pouvons déplacer le squelette ! » Nous ? pensez-vous, certainement pas. Cette affaire ne vous concerne pas. Vous allez empocher la somme promise et... mais un voile opaque tombe sur vos yeux, et vous êtes pris d'étourdissements. Lorsque vous vous tournez vers Pelter, c'est une fureur incontrôlable qu'il lit dans vos yeux. L'archéologue est figé de stupeur et de crainte. Il vous voit plonger sur lui en grognant ; le combat est inévitable...

ARCHÉOLOGUE HABILITÉ 7 ENDURANCE 12

Si vous gagnez, rendez-vous au [185](#).

110

Vous renversez plusieurs étals d'un coup de pied ou d'un coup d'épaule ; pour d'autres, il faut y mettre plus de force. Mais le résultat est le même : un désordre innommable. Les gardes sont bloqués par des masses de fruits et de légumes, des tréteaux enchevêtrés et des vendeurs qui hurlent dans tous les sens. Ravi de ce mauvais tour, vous grappillez un peu de nourriture (inscrivez 2 Repas sur la *Feuille d'Aventure*). Vous êtes sur le point de remonter une ruelle quand votre pied bute contre un tas de mangues. *Testez votre Habileté*. Si vous

réussissez, vous pouvez poursuivre votre chemin (rendez-vous au [78](#)) ; autrement vous tombez lourdement, ce qui donne aux gardes le temps de vous rattraper (rendez-vous au [199](#)).



111

Quatre des Guerriers Fantômes disparaissent à l'horizon, mais le cinquième inspecte les environs, et se dirige tout droit vers vous ! Vous vous blottissez dans votre cachette et vous attendez. Plusieurs secondes intenses passent en silence, puis le Guerrier Fantôme apparaît brutalement dans l'embrasure de la porte et vous foudroie du regard. Lancez un dé pour savoir lequel des cinq Guerriers vous allez devoir affronter. Si vous sortez vainqueur du combat et si vous pouvez poursuivre votre aventure, vous devrez filer vers Test et vous rendre au [399](#) (notez cette information sur votre *Feuille d'Aventure*). Si vous obtenez :

1 Rendez-vous au [8](#)

2 Rendez-vous au [394](#)

3 Rendez-vous au [259](#)

4 Rendez-vous au [183](#)

5 Rendez-vous au [245](#)

6 Rejouez

La porte s'ouvre sur une cellule crasseuse. Un vieillard, couvert de loques souillées, se lève de sa paille et soupire : « Enfin libre ! Jeune homme, vous avez droit à toute la gratitude de Cabalestrus, le numérologue. Je croyais que la Gorgone était morte. C'est pourquoi je me suis aventuré dans la grotte interdite. Il fallait que je trouve le secret de la Connaissance ! Comment pouvais-je deviner que la Gorgone avait été réveillée par un nécromancien et qu'il avait truffé la grotte d'illusions, comme ces sifflements de serpents. Heureusement la Gorgone ne pouvait rien contre moi : je suis aveugle. La seule vue dont je dispose est celle de mon esprit. Mais vous, que faites vous ici ? » Cabalestrus vous inspire la plus grande confiance ; vous lui racontez toute votre histoire. Lorsque vous avez terminé, il reprend : « Ce doit être plus qu'une coïncidence, vous ne pouvez espérer vaincre Voïvod sans cela... » Il sort de sa tunique un morceau de parchemin et vous le tend : « Voici la page essentielle de ma science des Nombres. Prenez-la, elle vous apportera la Révélation. » Vous pourrez étudier ce parchemin à n'importe quel moment (tout de suite si vous le souhaitez) en vous rendant au 16 (notez l'information sur votre *Feuille d'Aventure*). Maintenant que votre tâche est achevée ici, vous n'avez plus qu'à conduire Cabalestrus vers la sortie de la grotte. A l'air libre, il presse vos mains contre les siennes et vous fait ses adieux. Cabalestrus part en direction de Lauris. Quant à vous, il faut songer à rejoindre Malemort. Rendez-vous au [80](#).



113

Sans hésiter, vous optez pour l'est. Après quelques heures de marche vous atteignez un pont. Au bout, vous prenez la route de Barraville qui vous mène bientôt dans une région de petits vallons boisés. D'après ce que l'on dit, c'est ici que vit l'ermite. Mais l'endroit a également la réputation d'abriter une quantité de bandits de grand chemin ! Le soleil disparaît à l'horizon lorsque vous vous engagez sur un sentier qui serpente vers le nord, à flanc de colline. Au sommet, vous trouvez la célèbre source des Sorciers : une curieuse tête sculptée couverte de mousse surplombe la fontaine merveilleuse. Vous avez le sentiment que l'eau qui jaillit à cet endroit ne peut que vous être bénéfique. Mais, sait-on jamais... Allez-vous boire le fluide enchanté (rendez-vous au [194](#)), ou poursuivre votre chemin (rendez-vous au [349](#)) ?

114

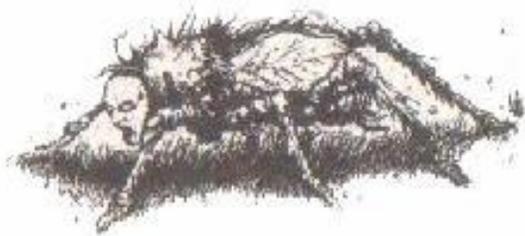
Un nouvel escalier vous conduit à un autre croisement. Il faut encore choisir votre direction.

Nord Rendez-vous au [106](#)

Sud Rendez-vous au [187](#)

Est Rendez-vous au [232](#)

Ouest Rendez-vous au [144](#)



115

Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [222](#). Sinon, rendez-vous au [140](#).

116

« Gornot ? répond-elle doucement. Oui, nous y étions la semaine dernière. Nous sommes partis hier matin, quand nous avons vu la tournure que prenaient les événements. En fait, ce sont les habitants qui nous ont forcés à partir, ces barbares sanguinaires et déments. Nous commençons à craindre pour nos vies. Mon magicien, Don Hou-dino, suppose qu'il devait y avoir quelque chose de bizarre dans Peau de la ville. » Vous remarquez un léger tremblement qui agite les lèvres du clown. « Mais parlons plutôt de vous, reprend-elle Pourquoi ne pas rester définitivement avec notre troupe ? » Acceptez-vous cette proposition (rendez-vous au [148](#)) ou non (rendez-vous au [103](#)) ?

117

Il ne faut guère de temps : bientôt, le signe de votre passage dans les marais se réduit à un petit tas de bulles à la surface des sables mouvants. Un tout petit tas de bulles. Puis plus rien...

118

Il s'agit effectivement d'une place bondée. C'est la célèbre place des Harangues : des orateurs montent sur des tabourets pour invectiver la foule à propos de tout et de n'importe quoi. En retour, le public se réserve le droit d'intervenir comme il le souhaite. C'est certainement l'endroit le plus animé de la ville. Vous plongez dans la foule dans le brouhaha. Lorsque les gardes arrivent à leur tour, ils ont toutes les peines du monde à se frayer un chemin au milieu de l'attroupement. Aussi nombreux, les gens de Champs-Royaux ne craignent personne. La place des Harangues est leur territoire. Pour éviter tout risque d'émeute, des gardes municipaux assistent toujours aux harangues et s'évertuent à calmer les esprits. Lorsque le chef de ces gardes aperçoit vos poursuivants, il vient immédiatement aux nouvelles et se pose en médiateur. Pendant ce temps, dans le tumulte, vous vous êtes laissé prendre au jeu et vous êtes attiré par le discours des uns et des autres. Sur lequel choisissez-vous de porter votre attention : celui de la jeune fille sérieuse (rendez-vous au [289](#)), celui du vieillard en loques (rendez-

vous au [219](#)) ou celui de l'homme en noir qui braille en gesticulant (rendez-vous au [137](#))?

119

Votre excitation à l'idée d'avoir échappé à la bataille ne dure pas. Des dizaines de fléchettes s'abattent autour de vous. Elles ne viennent pas du camp des Orques du Scorpion Noir mais, au contraire, elles lui sont destinées ! Leurs ennemis, les Orques du Grand Roc, lancent une attaque surprise, à revers. Une flèche vous atteint au flanc (déduisez 2 points d'ENDURANCE). Allez-vous offrir vos services aux Orques du Grand Roc, pour vous venger de votre captivité (rendez-vous au [377](#)), ou préférez-vous les laisser se débrouiller entre eux, et filer vers le sud avant d'avoir été repéré (rendez-vous au [282](#)) ?

120

Vous arrachez l'amulette de son cou et vous l'écrasez sous votre talon. L'effet est immédiat : les vétérans réalisent qu'ils étaient prisonniers d'un sortilège et sentent la colère leur monter au nez. Ils se jettent sur l'Orque et se vengent sans pitié. Une fois qu'ils en ont fini avec lui, le plus vieux vous rejoint : « Accepte mes excuses, dit-il, nous ne savions pas ce que nous faisons. Je crois bien que nous ferions mieux d'oublier tout cela et de nous réjouir de ton intervention. Et puis, je crois que c'est l'occasion de sceller une paix définitive entre nos différentes nations, ici, dans cette auberge. » Quelques instants plus tard, un étranger qui entrerait dans l'auberge jurerait que vous êtes les plus vieux amis du monde ! C'est avec soulagement que vous vous levez pour quitter vos nouveaux amis.

Lorsque vous sortez de l'auberge, vous vous trouvez nez à nez avec Jacques-au-Vert : « La paix de Orpierre t'appartient désormais, vous dit-il avec satisfaction. Maintenant, suis ce conseil : va directement à l'anneau qui est bien trop grand pour ton doigt. » Puis il disparaît sans vous laisser le temps de poser la moindre question. Si vous n'avez pas de broche Vertefeuille, vous en découvrez une dans votre poche (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Voulez-vous retourner vers Test et suivre la route des Convoyeurs (rendez-vous au [267](#)), ou couper à

travers champs pour retrouver la route des Convoyeurs plus au sud (rendez-vous au [47](#)) ?



121

« La corruption a envahi le monde, poursuit Jacques-au-Vert. Les dormeurs qui ne doivent pas être éveillés ont été dérangés. Ta mission consiste à apporter la paix à Forignac. Que la terre obtienne enfin son tribut. Mais fais attention ! La violence ne peut avoir le dernier mot. Le mal doit se consumer tout seul. Tu peux aider à cette destruction, mais il faut éviter de répandre la violence à ton tour. Lorsque tu penseras avoir réussi, prononce en toi-même ce mot : " Cerunnos Ensuite nous verrons ce qui adviendra. » Notez ce mot sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [19](#).

122

Vous descendez un long escalier qui vous amène à un croisement. Par où prenez-vous ?

Nord Rendez-vous au [169](#)

Sud Rendez-vous au [114](#)

Est Rendez-vous au [232](#)

Ouest Rendez-vous au [253](#)

125

Vous jetez la Boule-Flash sur le sol (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). L'explosion abasourdit Kauderwelsch et sa créature, vous donnant le temps de trancher vos liens et de vous remettre sur pied. Si vous possédez une arme, saisissez-la pour combattre le monstre.

MONSTRE DE KAUDERWELSCH HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 14

Si vous gagnez, rendez-vous au [87](#).

126

On ne pourra pas vous reprocher de voyager dans... le luxe ! La masse d'immondices qui vous recouvre est absolument répugnante. De plus, du fumier est entré dans votre sac et souille tout ce qu'il contient. Ça n'aurait pas une grande importance s'il n'avait pas contenu vos Provisions (si vous en possédez, rayez 2 repas de la *Feuille d'Aventure*). Après bon nombre de cahots, la charrette approche de la porte de l'Est. Rendez-vous au [301](#).

127

Deux Elfes entrent dans la bibliothèque. Avant qu'ils ne vous voient, vous plongez sur le sol et vous vous couvrez de la Cape Caméléon. Les deux Elfes s'assoient et poursuivent une conversation animée. Derrière eux, le faux mur se remet lentement en place. Si vous le désirez, vous pouvez vous engager dans le passage secret avant qu'il ne soit complètement masqué (rendez-vous au [295](#)). Autrement, vous devez retourner dans le hall choisir une nouvelle porte : la porte Nord (rendez-vous au [374](#)), la porte Est (rendez-vous au [89](#)), ou la porte Ouest (rendez-vous au [56](#)). Quelle que soit votre décision, vous enlèverez la Cape Caméléon et vous la rangerez dans votre sac dès que vous serez sorti de la bibliothèque. Puisque les deux Elfes vont rester dans cette pièce, vous ne devrez plus y retourner. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous ne devez plus choisir le [68](#).



128

En détournant précautionneusement votre regard, vous sortez l'Orbe Mange-Tête de votre sac et vous le tendez au brigand. Ses yeux brillent de convoitise en apercevant la boule de cristal : il est tout étonné d'être tombé sur un aussi bel objet. Ça doit valoir une fortune ! Et lorsque le cristal commence à scintiller, son sourire se transforme en grimace de stupeur. L'Orbe lui a volé son esprit ! En faisant bien attention, vous rangez la boule dans votre sac et vous poussez du pied le corps du brigand. Bien vivant, il s'écroule à terre, privé de son cerveau. Après une courte hésitation, vous abandonnez l'idée de le fouiller. Voulez-vous boire à la source des Sorciers (rendez-vous au [58](#)), partir à la recherche de l'ermite que le brigand affirme avoir tué (rendez-vous au [349](#)), ou quitter l'endroit en direction du sud (rendez-vous au [44](#)) ?

129

Vous écartez vivement la main de votre assillante et vous vous retournez. Dans l'obscurité, vous avez du mal à voir cette femme, mais vous l'entendez vous dire de ne pas bouger. Si vous êtes prêt à faire ce qu'elle demande, rendez-vous au [158](#). Mais si vous pensez qu'on vous tend un piège, continuez d'attaquer.

ASSAILLANTE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8 Si vous remportez le combat, rendez-vous au [31](#).

130

« Malemort ? Je crois que c'est un trou perdu au bout du monde, et qu'il y a eu une bataille sanglante autrefois. Pourquoi cette question ? » En évitant soigneusement tout détail, vous répondez : « J'ai entendu dire qu'il s'y passait de drôles de choses, des combats contre d'étranges créatures. Un mercenaire serait le bienvenu. » Le clown murmure pensivement : « D'étranges créatures, hein ? Parfait. Nous ferions l'affaire... »

Puis il sort de sa rêverie et vous fait une proposition : « Si c'est de l'argent que vous voulez, oubliez Malemort. Pourquoi ne resteriez-vous pas avec nous... en permanence ? » L'offre vous surprend. Si vous acceptez, rendez-vous au [148](#). Sinon, rendez-vous au [103](#).

131

Vous sautez le plus loin que vous pouvez, mais... la distance est trop longue ! A peine avez-vous effleuré le bord du précipice. Vous n'arrivez pas à vous accrocher, et vous vous écrasez au fond du gouffre ! C'en est fini de votre aventure.

132

A peine votre décision est-elle prise que vous voyez des étoiles et que vos jambes ne vous portent plus. L'aubergiste vous a drogué (déduisez 2 points d'ENDURANCE) ! A votre réveil, des dizaines de kilomètres en arrière, vers l'est, vous vous apercevez que les vétérans vous ont dévalisé : rayez tout votre or, votre arme et votre armure de la *Feuille d'Aventure*. Il est hors de question de retourner à l'auberge dans cet état. Vous prenez la décision de continuer vers Malemort. Si vous souhaitez passer par l'est, pour retrouver la route des Convoyeurs, rendez-vous au [267](#). Si vous préférez couper à travers champs et rejoindre la route des Convoyeurs plus loin, rendez-vous au [47](#).

133

Voïvod évite habilement le coup et vous frappe avec la tranche de la main, vous réduisant en morceaux avant que vous ne touchiez terre. La Terre Nourricière et les Grandes Divinités vont se lamenter : votre échec sonne le glas de la vie sur Titan.

134

Les cris aigus de David Gousset vous percent les oreilles tandis que vous remontez la grand-rue. Pas de chance ! D'autres gardes, alertés, vous barrent le passage et tirent leur épée, déterminés à vous arrêter. Le seul moyen d'échapper à cette souricière est la maison à votre droite. Sans une seconde d'hésitation, vous poussez la porte de cette vieille bicoque et vous vous précipitez à l'intérieur. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [277](#). En cas de malchance, rendez-vous au [166](#).

135

Dans une nuit de plomb, l'averse persiste à noyer la campagne. Transi de froid et de fatigue, vous cheminez vers Forignac sur un sentier dont vous voyez à peine le tracé. Au bout d'un moment, ce chemin s'engage dans les célèbres marais de Forignac et disparaît sous d'immenses flaques. Menacé par des sables mouvants, vous ne relâchez pas votre attention et vous pressez le pas pour sortir de là, aidé par les éclairs qui zèbrent la nuit. Soudain, il vous semble entrevoir la grimace d'un visage dissimulé dans les roseaux. Mais vous vous rendez vite à l'évidence : le visage feuillu fait corps avec les roseaux, comme une pousse naturelle, et oscille de droite à gauche, comme poussé par le souffle du vent. Lorsqu'il vous voit, il fait entendre sa voix fluette : « Jacques-au-Vert, roi des Anciens Temps, pour vous servir jeune homme. Le monde est en train de mourir, la terre se flétrit, les arbres secouent leurs branches avec rage. Cinq Guerriers cherchent leur maître, celui qui ne doit pas être libéré. La Terre Nourricière a besoin d'une main secourable, mais il lui faut une preuve de votre valeur, jeune homme. » Si vous avez une broche Vertefeuille, rendez-vous au [19](#). Autrement Jacques-au-Vert vous donnera l'occasion de faire vos

preuves. Si vous acceptez de vous soumettre à cette épreuve, rendez-vous au [121](#) ; sinon, rendez-vous au [19](#).

136

«T'imagines pas qu'on va c'oi'e ces élucub'ations, non ? » braille la Sorcière des Orques. Uggamonggo ne croit pas non plus un traître mot de votre mensonge. Immédiatement, la roue de torture se met à vous écarteler (déduisez 3 points d'ENDURANCE). Êtes-vous décidé à dire la vérité (rendez-vous au [256](#)), ou allez-vous prétendre que vous êtes un espion (rendez-vous au [363](#))?

137

On peut difficilement imaginer une allure plus sévère : des vêtements sombres, sans aucune fantaisie, un visage encore jeune malgré une peau granuleuse, des cheveux coupés ras... L'orateur s'exprime avec hargne : « Nous perdons notre temps à vouloir composer avec nos voisins. C'est eux qui ont déclenché la guerre des Quatre-Royaumes ! Et nous devrions ramper devant eux pour glaner quelques miettes du gâteau ? Nous devons récupérer par la force ce qui nous appartient de droit ! Notre nation s'est mise sous la botte de Fenfrais. Nous sommes supérieurs et nous aurions gagné cette guerre si nos chefs n'avaient été aussi couards. Traîtres ! Que la honte les étouffe ! Nos voisins ne sont que des rats : rats au nord, rats à l'est, rats à l'ouest et rats au sud ! Rendons à Gallantaria sa fierté et lançons la chasse aux rats. Vive la guerre ! » Malgré l'étroitesse d'esprit de cet orateur, dans le public certains se montrent prêts à le suivre, séduits par la véhémence aveugle de ses propos. D'autres protestent énergiquement contre cet appel à la guerre. Allez-vous discuter avec l'orateur (rendez-vous au [205](#)), ou utiliser vos poings pour lui faire entendre raison (rendez-vous au [149](#))?

138

Vous avez entièrement confiance en vous-même. Vous proposez à cette femme clown une partie de dés qu'elle accepte aussitôt. Les autres artistes s'approchent pour assister au défi et vous observer. Elle essaie de se contrôler mais vous sentez la colère poindre sous son maquillage

hilare. Elle prend le dé, le tourne et le retourne dans tous les sens, mais elle ne parvient pas à percer son mystère. « Apparemment il y a un truc, affirme-t-elle, mais le joueur le plus averti s'y laisserait prendre ». Rendez-vous au [77](#).



139

Si c'est la première fois que vous empruntez cette galerie, rendez-vous au [308](#). Sinon, les choses n'ont pas bougé depuis votre dernier passage. Il faut que vous retourniez au croisement : vous pourrez tourner à gauche (rendez-vous au [217](#)), à droite (rendez-vous au [296](#)) ou filer tout droit vers l'entrée de la grotte (rendez-vous au [80](#)).

140

Bartolphe écarquille les yeux lorsque vous l'attrapez à la gorge d'une poigne de fer. Il n' a apparemment pas l'habitude de ce genre de réaction. Mais lorsque vous le traitez de tricheur, il réagit furieusement et joue la carte de l'outrage. Cette colère vous paraît feinte avec beaucoup de talent; d'ailleurs, elle porte ses fruits. Quelques spectateurs se rangent à ses côtés. « T'as perdu, un point c'est tout. Rien à faire », grogne le premier à votre attention. « Ouais, on n'aime pas les mauvais perdants par ici », ajoute l'autre. Avant que vous ayez le temps de faire le moindre mouvement, une douzaine de bras se saisissent de vous et vous jettent dehors. Vous atterrissez dans le caniveau et votre tête bute contre les pavés (déduisez 1 point d'ENDURANCE et rayez sur votre *Feuille d'Aventure* les Pièces d'Or que vous avez perdues). Sous le coup de la colère, vous tirez votre épée et vous vous apprêtez à donner une petite correction à ce troupeau d'abrutis. Mais la raison l'emporte. Vous avez bien d'autres choses à faire... Rendez-vous au [30](#).

141

Les pierres de la tour ont été disjointes par le temps et l'abandon. Çà et là, des lézardes ont offert un abri aux plantes et aux oiseaux. Une seule entrée est aménagée : une porte sur laquelle une plaque de cuivre salie par les années indique «Dr Kauderwelsch - Troubles de l'esprit ». La porte est verrouillée. Il reste la possibilité de sonner la cloche. Voulez-vous le faire (rendez-vous au [281](#)), ou quitter la tour pour explorer le village (rendez-vous au [212](#))?

142

Des bruits de bataille s'élèvent au-dessus de la ville : les habitants de Forgnac sont en train de se défendre contre les Citraves qui attaquent. Vous restez étranger à ce conflit et vous vous dirigez vers la colonne de terre... droit dans une embuscade ! Au pied de la colonne, une porte s'ouvre et laisse passer six Citraves. Ils vous capturent et vous poussent devant eux dans un long escalier en spirale. Vous pénétrez enfin dans la petite salle perchée au sommet de la colonne. Un des côtés de la pièce est masqué par d'épaisses tentures. Si vous possédez une arme, rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*: les Citraves l'ont détruite ! Ils vous forcent à vous asseoir à une table sur laquelle sont posés un pieu en bois et une assiette. D'un signe de la tête, ils vous invitent à manger la nourriture qu'elle contient : un tas de gélatine tremblotante. Allez-vous manger (rendez-vous au [61](#)), ou refuser (rendez-vous au [359](#)) ?

143

Le visage de Roguemonde est dénué d'expression. Il se contente de vous désigner un fauteuil en cuir à côté d'un plateau où sont disposées les aiguilles et les encres dont il se sert. Lorsque vous êtes installé, Roguemonde vous tend un catalogue qui rassemble des milliers de motifs de toutes tailles et de tous styles. Soudain, la porte s'ouvre avec fracas et les cinq gardes de Gousset surgissent dans la boutique, armes au poing. Confortablement calé dans votre siège, vous ne pouvez pas esquisser le moindre geste. Le capitaine exulte sous son casque : « Tu es fait ! » Rendez-vous au [199](#).

144

Plus vous descendez dans l'escalier, plus vous sentez une sorte de feu intérieur vous brûler (déduisez 1 point d'ENDURANCE). Quelle direction choisissez-vous ?

Nord Rendez-vous au [106](#)

Sud Rendez-vous au [187](#)

Est Rendez-vous au [122](#)

Ouest Rendez-vous au [253](#)

145

Lorsque vous arrivez sur les lieux du rendez-vous, Mendokan et ses amis vous attendent déjà. L'un d'eux est un vieillard tremblotant qui ralentit le rythme du voyage. Pour combler ce handicap, il vous faut marcher une bonne partie de la nuit. Vous manquez rapidement de sommeil, et la fatigue se fait durement sentir lorsque vous atteignez le col des Hongres. C'est la portion la plus étroite de la route des Convoyeurs, à peine un maigre sentier taillé à flanc de montagne. A gauche se dresse une paroi vertigineuse et, à droite, une gorge qui plonge vers une maigre rivière. Sur le versant opposé on aperçoit un autre sentier, identique à celui sur lequel vous vous trouvez. Il est habituellement emprunté par les voyageurs qui se rendent à Champs-Royaux. On évite ainsi aux convois de se croiser et de risquer la chute. La lueur pâle de la lune, le scintillement des étoiles, éclairent heureusement vos pas. Tout à coup, un hurlement déchire l'obscurité, suivi d'un second, puis d'un autre. Vos compagnons se figent de terreur ; vous vous préparez à une attaque. L'attente est de courte durée : vous les voyez fondre sur vous. Cinq cavaliers dont les montures au galop font trembler le sol. Ils occupent évidemment toute la largeur du sentier et semblent décidés à vous passer sur le corps. Leurs longues chevelures flottent au vent, encadrant le masque d'acier qu'ils portent tous sur le visage. Malgré cela, vous remarquez la peau flétrie de leur cou, et la lueur terne de leurs yeux de morts. Mendokan ne peut



145 Cinq chevaliers dont les montures au galop font trembler le sol.

résister, il tombe à genoux, couvert de sang, et hurle : « Nous sommes cuits ! Les Guerriers Fantômes vont nous exterminer ! » Ses deux compagnons se sont lancés dans une fuite désespérée. En un éclair ils sont tous passés par le fil de l'épée. Vous n'allez pas mourir de cette façon, c'est impossible. Allez-vous tenter de les combattre (rendez-vous au [190](#)), ou admettre qu'ils sont trop nombreux et prendre la fuite (rendez-vous au [28](#)) ?



146

Vous vous enfermez dans un silence aussi obstiné qu'héroïque. La Sorcière triomphe et danse sur place pendant que le bourreau donne un autre tour de manivelle à la roue de torture (déduisez 3 points supplémentaires de votre total d'ENDURANCE). « T'es complètement crétin ou quoi ? beugle Uggamonggo. Si tu veux pas êt'e 'éduit en bouillie, tu ferais mieux de parler tout de suite (rendez-vous au [198](#)), mais si tu p'éfè'es c'ever comme un chien, t'as qu'à continuer à 'ien dire (rendez-vous au [269](#)). »

147

Un document, écrit de fraîche date, est posé sur le bureau. L'encre n'a pas fini de sécher sur le parchemin. Vous lisez le texte; l'écriture est de plus en plus serrée et nerveuse :

Le cirque des Rêves est venu à Champs-Royaux. Cette petite troupe apparemment inoffensive répand le mal depuis plus d'un an maintenant et se rend de village en village sans savoir que je garde un œil vigilant sur ses activités, en attendant le moment propice pour agir. Le plan est bien monté. J'espère seulement découvrir son architecte avant qu'il ne puisse le réaliser. Mais ! Ma porte vient de s'ouvrir et trois membres de

la troupe entrent ici. Ils savent! Ils savent ! Les Mandragores. Il faut mettre le feu pour détr...

La lettre s'interrompt brutalement. Le mystère lève un pan de son voile : ces Mandragores - peu importe qui elles sont - ont enlevé ou tué le magicien. Et elles sont apparemment très puissantes. Vous avez l'impression d'avoir découvert la trace d'un complot. Inscrivez la lettre de Hegmar sur votre *Feuille d'Aventure*. Maintenant, vous pouvez examiner le sarcophage (rendez-vous au [193](#)) ou la boule de cristal si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [312](#)). Si vous préférez sortir de la boutique, rendez-vous au [216](#).

148

« Eh bien ! cela ne doit pas poser de problème ; nous allons trouver un moyen de nous arranger ! » Aussitôt dit, elle vous décoche un coup de pied qui vous fait tomber de votre siège. Vous chutez lourdement dans la poussière et vous vous tordez la cheville (soustrayez 2 points (L'ENDURANCE)). En relevant la tête, vous remarquez que tous les membres de la troupe sont descendus de leurs roulottes et s'approchent ! Le clown sourit de plus belle lorsque vous prenez la fuite. Si vous avez des Billes Barbelées, jetez-les en direction de vos poursuivants. Ils ne vont pas tarder à abandonner la chasse et à retourner vers leurs roulottes. Rayez 1 lot de Billes Barbelées de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au 9. Si vous n'avez pas de Billes Barbelées (ou si vous ne souhaitez pas les utiliser), rendez-vous au [91](#).

149

Ecœuré par le venin de ce sinistre provocateur, vous l'étendez raide d'un seul coup de poing. Alors que l'assistance reste médusée, quatre personnes se mettent à hurler : « Espèce de chien d'étranger ! » Ce sont certainement les complices de l'orateur, habituellement chargés d'exciter les foules et de susciter des flambées de violence. Et, en effet, il ne faut pas dix secondes pour qu'une bagarre générale éclate entre partisans et adversaires de la guerre. Le désordre est en train de se répandre et les gardes municipaux multiplient les interventions pour ramener l'ordre. Allez-vous les aider à mettre hors d'état de nuire les

provocateurs (rendez-vous au [181](#)) ou profiter de la confusion pour disparaître et rejoindre la porte Est (rendez-vous au [301](#)) ?

150

Vous vous précipitez dans le hall avant que les deux Elfes ne vous aperçoivent. Maintenant, il faut choisir une nouvelle porte : celle du Nord (rendez-vous au [374](#)), de l'Est (rendez-vous au [89](#)) ou de l'Ouest (rendez-vous au [56](#)). Mais, quoi qu'il advienne par la suite, vous ne pourrez plus revenir dans la bibliothèque car les deux Elfes s'y installent pour un bon moment. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous ne devez plus choisir le 68.



151

Votre or disparaît dans la poche du joueur et vous ne pouvez pas vous empêcher de remarquer que Bartolphe a un air de vautour (rayez les Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*). « Vous avez bien joué, très bien même, continue-t-il en plastronnant, mais on ne peut pas gagner tous les jours. Enfin, pour vous éviter de noyer votre chagrin dans la bière, le bon et grand Bartolphe vous offre une chance de regagner votre or, et même d'en gagner plus -pourvu que vous misiez suffisamment pour couvrir vos pertes. J'ajoute - c'est dire si je suis généreux avec vous - que les règles restent les mêmes qu'avant, sauf que vous n'avez besoin que d'un 3 pour gagner. Tentant, non ? » Si vous voulez rejouer, rendez-vous au [94](#). Si vous préférez partir, rendez-vous au [30](#).

152

Des nuages de poussière et de sable volent de tous côtés, dissimulant le squelette qui avance pour vous détruire. Votre sort repose entre les mains d'Os-mani, le Dieu des Mercenaires : s'il est avec vous, vous aurez peut-être une chance de remporter le combat. Si vous avez réussi à placer des menottes aux poignets du squelette, vous pouvez déduire 2 points de son total d'HABILETÉ.

TERROVORE DE BEHEMOTH HABILITÉ : 11

Vos coups ne peuvent infliger de blessure au Terrovore. Il faut impérativement le frapper sur le crâne ! A la fin de chaque assaut, (gagné ou non), lancez un dé. Si vous obtenez un 6, vous touchez le crâne et vous pouvez vous rendre immédiatement au [329](#). Sinon, vous manquez votre cible et vous devez continuer le combat.

153

Fasciné par la puissance magique de ce tremblement de terre, vous regardez la terre s'ouvrir et les maisons se lézarder. Derrière vous, un bâtiment s'écroule avec fracas, projetant dans tous les sens des volées de briques. Lancez un dé pour savoir combien de briques vous atteignent. Pour chacune d'entre elles, vous perdez 2 points d'ENDURANCE, bien que votre armure encaisse d'abord les chocs. Wolf se précipite pour vous dégager : « Pas la peine d'insister, clame-t-il avec résignation, c'est la Sorcière ; elle détient des pouvoirs dont on n'a pas idée ! Viens, rejoignons la route du sud et quittons cet endroit maudit ! » Allez-vous suivre ce conseil (rendez-vous au [25](#)) ou laisser Wolf partir seul afin de trouver cette Sorcière et de vous mesurer à elle (rendez-vous au [142](#)) ?

154

Vous n'avez pas fait deux mètres que le Bourbak crache un jet de boue acide. La mélasse noire s'écrase dans votre dos et vous brûle. Vous hurlez de douleur et vous tombez à genoux (déduisez 3 points d'ENDURANCE). Le Bourbak s'approche et se prépare à vous attraper.

Vous devez oublier votre douleur et bondir sur le côté avant qu'il ne soit trop tard. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, Rendez-vous au [250](#) ; sinon, rendez-vous au [365](#).



155

Vous ne prêtez plus attention au sifflement et vous examinez les objets qui encombrant la salle. La seule chose qui vous intéresse est une Clé Cuivrée. Vous pouvez la prendre. L'inquiétude s'empare de vous une nouvelle fois et vous vous précipitez vers le croisement des galeries. La salle vous a laissé une impression détestable et vous vous jurez de ne plus y retourner (notez sur votre *Feuille d'Aventure* de ne plus vous rendre au 296). Au croisement, vous pouvez prendre à gauche (rendez-vous au [139](#)), rejoindre l'entrée de la grotte (rendez-vous au [80](#)) ou continuer tout droit (rendez-vous au [217](#)).

156

« Décevant », ajoute seulement le vieillard avant de disparaître dans les airs comme une légère fumée, sans vous laisser le temps de réagir. Vous n'avez plus d'autre solution que de retourner dans le hall choisir une autre porte : la porte Sud (rendez-vous au [68](#)), la porte Nord (rendez-vous au [374](#)) ou la porte Ouest (rendez-vous au [56](#)).

157

Votre méfiance vous interdisant d'entrer dans la niche, vous vous penchez au-delà du cadre et vous frappez sur tout ce que vous pouvez atteindre. Vos coups n'ont cependant aucun effet. Si vous voulez prendre le risque de toucher le faisceau de veines, rendez-vous au [371](#).

Sinon, vous devez quitter la roulotte et retourner au [255](#) choisir un nouveau paragraphe.

158

Soulagée, elle vous conduit dans l'allée. Maintenant que vos yeux se sont habitués à la pénombre, vous observez que cette femme se trouve dans un triste état. Ses vêtements ne sont plus que des loques souillées, son visage est marqué de traces de sueur et de fatigue. Quant à ses yeux, vous croyez y voir briller une étincelle de folie. Elle marmonne ces phrases insensées : « Il sont venus il y a une semaine et ils sont partis ce matin. Vous êtes étranger. Vous êtes fort. Ils se jouent de nous. On ne peut pas les tuer. Ils vont revenir s'occuper de moi. Peut-être que vous pouvez les battre, ces Mandragores. Nous remplacer. » Puis elle reprend sa litanie incohérente au début et recommence. Enfin, elle s'arrête. Elle regarde par-dessus votre épaule vers l'entrée de l'allée. Un homme, attiré par les bruits qu'il a entendus, se tient au milieu du passage. Le visage éclairé d'un franc sourire, il tend une main : « Sois le bienvenu, étranger. Je m'appelle Enian. Je suis le bourgmestre. J'ai bien peur que tu aies eu à subir les babillages de cette folle. C'est un peu l'idiote du village, mais elle n'est pas méchante. » Voyant le doute vous envahir, elle souffle : « Un miroir, est-ce-que vous avez un miroir ? » Si vous en avez un, rendez-vous au [362](#). Sinon, rendez-vous au [174](#).



159

A l'autre bout de la place, un mouvement de foule se déclenche brusquement. Les gens courent dans toutes les directions en criant à tue-tête. Les écartant brutalement pour s'ouvrir un chemin dans votre direction, vous apercevez soudain un Guerrier Fantôme ! Il faut vous défendre. Lancez un dé pour savoir duquel des cinq Guerriers Fantômes il s'agit. Lorsque vous pourrez reprendre votre aventure, après avoir vaincu cet adversaire, vous quitterez Lauris avant que les autres Guerriers Fantômes ne rapploient. Ils arrivent par la route des Convoyeurs. Vous devrez donc traverser le pont vers l'est (rendez-vous au [334](#)) ou emprunter un sentier peu fréquenté qui traverse les montagnes vers le sud-ouest (rendez-vous au [48](#)). Pour l'instant, préparez-vous à combattre et lancez votre dé :

1 Rendez-vous au [8](#)

2 Rendez-vous au [394](#)

3 Rendez-vous au [259](#)

4 Rendez-vous au [183](#)

5 Rendez-vous au [245](#)

6 Rejouez

160

Vous finissez par arriver à un croisement. Si vous désirez continuer vers l'ouest, rendez-vous au [96](#). Pour partir vers le sud-est, rendez-vous au [135](#).

161

Ce qui suit est impossible à regarder sans trembler. Ester éclate de rire en écoutant votre demande. Elle ordonne même à un Citrave de la décapiter devant vous, puis de jeter sa tête et son corps par la fenêtre. En quelques secondes, la tête d'Ester roule sur le sol. Le Citrave la

ramasse puis la jette avec le corps. Après une petite pause, pendant laquelle vous retrouvez vos esprits, vous vous apprêtez à partir. Mais... Ester se tient devant vous, dans l'embrasure de la porte ! « Je vous l'avais dit, je ne suis pas une morte-vivante, je suis passée au-delà. Maintenant, assez joué. »

On dirait bien que votre dernière heure a sonné. Allez-vous l'attaquer (rendez-vous au [305](#)), jeter une capsule de Rouille Active - si vous en avez une - sur son bracelet d'acier (rendez-vous au [83](#)), ou tenter de vous échapper (rendez-vous au [221](#)) ?

162

« Pas de veine ! s'exclame Bartolphe en jouant la comédie de la surprise, vous avez encore perdu. Pourtant c'était facile de gagner ! » Encore une fois, il empoche les mises d'un coup de patte de rapace (déduisez les Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*). Avec un air faussement embarrassé, il reprend : « Ecoutez, je me sens vraiment coupable. Je vous donne une dernière chance. On garde les mêmes règles, mais avec un 2 vous gagnez. Qu'est-ce que vous en dites ? » Allez-vous accepter le dernier défi de Bartolphe (rendez-vous au [13](#)), ou quitter la taverne, pauvre, amer et malchanceux (rendez-vous au [30](#)) ?

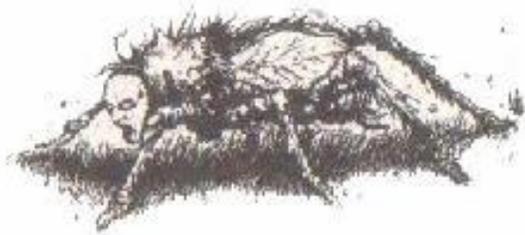
163

Les paroles du marchand qui vous a vendu la cape bourdonnent à vos oreilles: «Aussi parfaite que soit cette cape, il est préférable de l'utiliser dans la pénombre !» A ce moment précis, vous essayez de vous placer dans une zone d'ombre, à l'abri du soleil indiscret. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [176](#) ; si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [35](#).

164

Au lieu de sauter par-dessus le muret, vous passez par une grille ornée de feuilles en fer forgé. Le jardin est somptueux : des fleurs, des pelouses grasses, et des arbres fruitiers encore chargés de fruits, alors

que la saison est passée depuis plus de deux mois. Devant la grille, les gardes ont arrêté leur poursuite et vous voient fuir avec un air de déception mêlé de crainte. Devant vous, une maison sobre : le temple des Géomanciens, ces prêtres adorateurs de Titan. Les Géomanciens respectent la nature sous toutes ses formes ; ils constituent une société secrète très influente à Champs-Royaux et ne se soumettent pas à la loi commune. Votre objectif est d'atteindre les rues qui longent l'arrière du temple. Malheureusement, la voie est bloquée par une clôture séparant le jardin en deux parties. Le seul passage possible est une seconde grille en fer forgé. Deux poignées, fixées sur des plaques gravées, s'offrent à vous. La première plaque représente le soleil, la seconde la lune. Au-dessus des deux motifs, une énigme dit ceci : « Réflecteur, réfléchi, l'un obscurcit l'autre pour l'entrée. » Quelle poignée allez-vous tourner ? Celle du soleil (rendez-vous au [254](#)), ou celle de la lune (rendez-vous au [264](#)) ?



165

«Je suis flattée que vous portiez autant d'intérêt à notre petite troupe », dit-elle en souriant. « Le cirque des Rêves existe depuis trois ans. Les deux premières années ont été très difficiles. Nous avons changé de propriétaire l'année dernière et je crois que le spectacle s'est nettement amélioré. Nous avons connu un grand succès dans toutes les régions de Gallantaria. Après les villages, nous rendons maintenant visite aux villes. Et nous espérons bien être invités, un jour, à la cour de Champs-Royaux ! » Dans la bouche du clown, les ambitions du cirque ressemblent davantage à un plan de guerre ! « Nous pourrions avoir besoin de quelqu'un comme vous, finalement. Pourquoi ne resteriez-vous pas avec nous... en permanence ? » Si vous acceptez, rendez-vous au [148](#). Sinon, rendez-vous au [103](#).

166

Posé en équilibre au-dessus de la porte se trouvait un dispositif anti-voleur des plus rudimentaires : un pot de chambre... plein, qui vient se déverser sur votre tête, avant de vous faire une méchante bosse sur le crâne. Déduisez 1 point d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE pour ce malencontreux incident. Lorsque vous reprenez vos esprits, vous découvrez que vous êtes dans le salon d'une vieille femme. Dès qu'elle vous voit, elle bondit de son rocking-chair et crie à tue-tête : « Au voleur ! A l'assassin ! Au secours, on me tue ! »

Les gardes ne vont pas tarder à répondre à ses appels hystériques. Quelle fuite choisissez-vous? La porte qui donne sur l'arrière de la maison (Rendez-vous au [328](#)) ou l'escalier branlant qui monte au premier étage (rendez-vous au [292](#)) ?

167

Le corps de cette créature sursaute pendant que vous liez deux de ses bras. Cette fois, il est parfaitement éveillé ! A chaque assaut du combat que vous allez mener, les quatre bras restants vous assaillent en même temps (chacun possède une HABILITÉ de 8), mais vous pouvez vous concentrer sur un seul de ces membres, comme si vous aviez affaire à quatre adversaires différents. Si vous l'emportez sur l'un des autres bras, vos coups n'ont pas d'effet : vous devez les considérer comme de simples parades. Vous avez là un adversaire à votre taille : un monstre antique, le Kalundai.

KALUNDAI HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 20 Si vous triomphez, rendez-vous au [320](#).

168

Vous épuisez vos dernières forces afin d'échapper à la masse sournoise des sables mouvants mais, enfin, vous êtes libre. Vos vêtements dégoulinants sont maintenant couverts d'une épaisse couche de boue. C'est pourtant le cadet de vos soucis : les Citraves continuent leur progression menaçante vers la ville. Allez-vous filer dans cette

direction (rendez-vous au [367](#)) ou dans celle de la curieuse tour (rendez-vous au [142](#)). Si vous préférez continuer à travers les marais, rendez-vous au [69](#).

169

Vous descendez un long escalier qui vous conduit à un croisement. Un feu étrange vous brûle de l'intérieur (déduisez 1 point d'ENDURANCE). Quelle direction prenez-vous ?

Nord Rendez-vous au [106](#)

Sud Rendez-vous au [266](#)

Est Rendez-vous au [122](#)

Ouest Rendez-vous au [144](#)

170

Vous sortez de votre sac une mesure d'huile (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Vous êtes en train d'essayer d'enflammer l'huile lorsque le Bourbak crache un jet de boue noire dans votre direction. Ce liquide visqueux vous atteint au côté et vous brûle (déduisez 3 points d'ENDURANCE). Malgré la douleur, vous réussissez à enflammer l'huile et vous la jetez sur le Bourbak. A son contact, la peau gargouille et fume de plus belle, mais l'effet ne semble pas très redoutable. En fait, le Bourbak est incapable d'attaquer. Vous en profitez pour tourner les talons et filer. Rendez-vous au [180](#).



Brandissant la lance d'Airain au-dessus de votre tête, vous lancez votre cri de guerre et vous chargez votre ennemi. La lance d'Airain n'est pas faite pour tuer Voïvod. Comme l'ont dit les Grandes Divinités, elle rend la vie aux morts. Mais Voïvod est la mort en personne ; il se peut que la lance n'ait pas une *Force de Vie* suffisante pour le toucher. Menez chaque assaut du combat comme à l'accoutumée ; mais, à la fin de chaque assaut (que vous soyez gagnant ou non), vous avez la possibilité de ramener Voïvod à la vie et donc d'interrompre son œuvre de destruction. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à la *Force de Vie* de la lance d'Airain, rendez-vous au 400. Mais si le résultat est supérieur, vous échouez. Dans ce cas, déduisez 1 point de la *Force de Vie* de la lance d'Airain, puis engagez un nouvel assaut, et recommencez toute l'opération. Parce que vous tentez de manier la lance pendant la bataille, vous combattez sur la défensive : si vous gagnez un assaut contre Voïvod, vous ne lui infligez pas de blessure. Il ne perd aucun point d'ENDURANCE. En revanche, Voïvod veut votre mort : si vous perdez un assaut, vous devez déduire vos points d'ENDURANCE, et les ajouter au total de Voïvod ! Si la lance d'Airain épuise sa *Force de Vie*, vous pouvez combattre normalement, et infliger à Voïvod des pertes de points d'ENDURANCE.

VOÏVOD HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 10

Si vous triomphez en combat normal, rendez-vous au [303](#).



172

Enfin ! Vous êtes délivré de ce cauchemar infernal... Car c'était bien un cauchemar! Vous n'avez descendu qu'un seul escalier depuis tout ce temps ! Au pied, le véritable Gardien de la Porte, le Maître des Songes Noirs, vous a plongé dans un ténébreux sommeil. Depuis, vous rêviez que vous ne cessiez de descendre le même escalier. Vous y seriez encore si la force de votre esprit n'avait été supérieure à ce sortilège. En vous réveillant au pied de l'escalier, vous découvrez une chambre sinistre. Devant vous, se tient votre ennemi, le Maître des Songes Noirs, enveloppé dans un brouillard où flottent les âmes perdues de ses innombrables victimes. Armé d'une panoplie d'armes magiques, ce triste individu a le pouvoir de faire tourner la chance de son côté. Chaque fois que vous perdez un assaut, vous devez déduire 1 point de CHANCE, que vous perdiez ou non des points d'ENDURANCE.

MAÎTRE DES SONGES NOIRS HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9

Si vous réduisez à néant ce maudit ensorceleur, rendez-vous au [361](#).

173

Vous demandez à la jeune femme qui elle est. Elle répond d'un air amusé : « Est-ce vraiment si important ? » A votre avis, oui. Apparemment contrariée, elle fixe un regard sévère sur vous : « Et depuis quand avez-vous cette manie d'identifier les choses ? » Assez finassé : vous la sommer de vous répondre clairement, mais elle sort de la pièce sans vous écouter. Vous la suivez dans un petit escalier qui monte au sommet de la tour, dans un laboratoire encombré d'ustensiles scientifiques. Cette aimable jeune femme s'adonne aux pires expériences de sorcellerie et elle vous présente sa dernière créature : un monstre de bric et de broc, une espèce de puzzle vivant, assemblé par la magie de la chirurgie. La jeune femme rit de votre air terrifié et annonce d'une voix rauque : « Ma créature n'est peut-être pas très belle à voir, mais elle fonctionne parfaitement. Il ne lui manque plus qu'un excellent cerveau... Le vôtre ! Je suis le docteur Kauderwelsch. » Puis, sur un signe d'elle, le monstre s'avance pour vous tuer.

MONSTRE DE KAUDERWELSCH HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 14

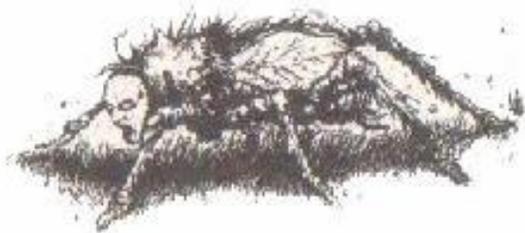
Si vous gagnez, rendez-vous au [87](#).

174

Vous ne comprenez pas la demande bizarre de cette femme et, d'ailleurs vous n'avez pas de miroir. Vous vous contentez de hausser les épaules. Déçue, incapable de contrôler sa frayeur, elle s'enfuit au bout de l'allée. Le bourgmestre appelle de l'aide et éclate de rire : « Ça n'est pas une très bonne compagnie pour un étranger! Les choses doivent vous paraître bizarres par ici, mais vous allez tout comprendre. Venez par ici.» Vous avez l'intime conviction qu'il y a quelque chose qui ne tourne vraiment pas rond dans les parages... Allez-vous attaquer le bourgmestre (rendez-vous au [252](#)), filer à l'autre bout de l'allée comme la jeune femme (rendez-vous au [84](#)) ou rejoindre Enian comme il vous l'a demandé (rendez-vous au [31](#)) ?

175

Votre gorge est en feu et vous sentez comme la pointe d'un couteau plantée dans votre ventre quand Bartolphe approche son visage hilare à quelques centimètres du vôtre : « Ecoute mon petit ami, cette fois-ci c'est terminé. Je ne joue plus avec toi, tu as trop la poisse. Ce serait malhonnête ; je ne pourrais plus dormir tranquille ! » Rayez de votre *Feuille d'Aventure* les Pièces d'Or que vous avez perdues et que Bartolphe s'est fait un plaisir d'empocher. Avec l'impression de vous être fait mener en bateau, vous quittez la taverne. Rendez-vous au 30.



176

Blotti dans la Cape Caméléon pour que rien ne dépasse, vous ne pouvez pas vous empêcher de penser que le marchand vous l'a vendue un peu courte ! En tout cas, elle fonctionne à merveille et vous vous échappez au nez et à la barbe des Orques. Maintenant, vous voici obligé d'abandonner la route et de couper vers le sud à travers une région escarpée. Vous avancez péniblement, d'autant plus que la chaleur est étouffante. Au bout de quelques heures, vous atteignez le puits d'une mine. Il plonge dans la terre, sur une profondeur d'environ quinze mètres, et débouche dans une salle éclairée, ou quelque chose comme cela. L'étroitesse de ce puits vous empêche d'en bien voir le fond. Si vous avez une corde et un grappin, vous pouvez vous en servir pour descendre dans le puits (rendez-vous au [383](#)). Si vous n'en avez pas, ou si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [282](#).

177

En fouillant dans votre sac pour trouver quelque chose à donner à ce bandit de grand chemin, il vous vient l'idée de lui offrir un cadeau empoisonné. Si vous penchez pour une Cape Caméléon, rendez-vous au [220](#). Si vous préférez un Orbe Mange-Tête, rendez-vous au [128](#). Si vous ne possédez aucun de ces objets, vous devrez vous résoudre à lui proposer de l'or (rendez-vous au [373](#)) ou à l'attaquer (rendez-vous au [92](#)).

178

Vous rejoignez tranquillement l'entrée de l'abri et, à peine avez-vous posé la main sur la porte qu'elle pivote sur elle-même, brutalement, et se met à battre. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au 64 ; en cas de malchance, rendez-vous au [342](#).

179

Sous le chapiteau, la piste est éclairée par une série de lampions et bordée de rangées de sièges : tout est prêt pour la représentation de ce soir. En examinant les accessoires disposés sur la piste - trapèzes,

tremplins, accessoires de magie et de jonglerie -vous sentez des maux de tête. Si vous possédez un miroir, rendez-vous au 268. Si vous n'en avez pas, vous n'avez plus rien à faire ici. D'après vous, la roulotte des Rêves serait plus à même de vous aider à percer le secret du cirque. Retournez au [255](#), et choisissez un nouveau but.

180

Dès que vous avez le dos tourné, le Bourbak crache un nouveau jet de boue acide. Vous vous baissez à temps pour l'éviter. Le crachat passe au-dessus de votre tête et s'écrase sur le mur de brique. Immédiatement, la brique fond et se transforme en argile dégoulinante. Sans attendre la prochaine réaction de ce monstre, vous prenez vos jambes à votre cou. Le Bourbak plonge sa masse dans la fange et se met à votre poursuite. Vous vous engagez dans une impasse ! Heureusement, vous remarquez une échelle métallique semblable à celle de tout à l'heure. Vous grimpez à toute vitesse. Au-dessus de votre tête, vous percevez les voix des gardes de David Gousset qui sont toujours à vos trousses. Derrière vous, le Bourbak se redresse : éclairé par la lumière de la bouche d'égout, le monstre est encore plus abominable que vous ne l'imaginiez ! Allez-vous sortir de l'égout (rendez-vous au [18](#)), ou affronter le Bourbak (rendez-vous au [365](#)) ?

181

Vous réalisez très vite que vous aurez plus vite fait en vous attaquant directement au plus coriace des agitateurs. Cette brute épaisse est en train de ravager tout ce qui se trouve à portée de main, public et gardes municipaux. L'affaire mérite qu'on s'en occupe sans délai ?

AGITATEUR HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7 Si vous remportez le combat, rendez-vous au [370](#).

182

Votre pied retombe à peine à un centimètre du piège. Entre les Citraves, les sables mouvants et ce genre de mauvais tours, les marais sont décidément trop dangereux. Il vaudrait mieux en sortir au plus vite. Si vous voulez aller en direction de la ville, rendez-vous au [367](#). Si vous préférez visiter la colonne de terre, rendez-vous au [142](#).

183

Vous avez repéré ce Guerrier Fantôme depuis le début. Il tient à la main une masse d'armes à plusieurs boules. Chacune est hérissée d'énormes pointes. De plus, ce Guerrier Fantôme fait preuve d'une virtuosité impressionnante. Il donne l'impression de manipuler un jouet. Avant de combattre, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, vous n'avez aucun handicap. Mais si vous êtes malchanceux, la masse d'armes détruit votre arme et vous êtes contraint de combattre à mains nues ! (Rayez votre arme de la *Feuille d'Aventure*). Aussi vulnérable, vous ne pouvez empêcher la masse d'armes de vous blesser gravement : déduisez 6 points d'ENDURANCE, et 1 point d'HABILETÉ. Votre armure ou le fait de *Tenter votre Chance* ne peuvent rien changer à l'affaire.

Quatrième GUERRIER FANTÔME HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [335](#).



184

Un dernier effort et vous distancez vos poursuivants. Vous arrivez à la porte du Sud avec une bonne avance. Malheureusement, vos craintes étaient justifiées : une Mandragore monte la garde. D'après votre expérience, ces monstres sont des adversaires de taille, apparemment immortels. Vous pourriez défier le garde, mais le combat risque de vous prendre du temps, alors que vous avez des poursuivants à vos trousses. Il vaudrait bien mieux lui tomber dessus par surprise et tenter de le maîtriser sans combattre. Si vous avez des menottes et si vous voulez essayer de les lui passer, rendez-vous au [319](#). Si vous n'en avez pas ou si vous préférez risquer le combat, rendez-vous au [55](#).

185

Un craquement sourd se fait entendre et vous vous retournez : le squelette est en train de finir de se dégager tout seul. Il balaie les dernières couches de terre qui l'entoure. Un ronflement assourdissant sort de sa cage thoracique et une nouvelle chair est en train de se composer autour de ses os. Sa peau se reforme à toute allure ! La seule créature capable de ce prodige est le Terrovore de Béhémoth. Ce monstre a également le pouvoir de contrôler le cerveau des hommes. Maintenant, vous comprenez pourquoi vous vous êtes égaré sur ce sentier, pourquoi cet archéologue s'est retrouvé dans la montagne à dégager le terrible squelette, vous comprenez tout ce qui vient de se passer ! Vous étiez tous les deux sous l'emprise du Terrovore qui travaillait à sa propre libération en vous manipulant à distance. Il faut absolument le détruire avant qu'il ne se soit entièrement reconstitué. Le seul moyen est de détruire les parties du squelette encore apparentes. Si vous avez une corde et un grappin, vous avez une chance d'accrocher un os et de faire basculer le monstre. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [329](#). Si vous échouez, ou si vous n'avez pas de corde et de grappin, rendez-vous au [152](#).

186

Lorsque vous vous réveillez, vous êtes attaché sur la table d'opération du laboratoire, au sommet de la tour. La jeune femme de tout à l'heure



186 *Le monstre suit Kauderwelsch avec l'air d'un étrangleur en mal de victimes.*

tient un scalpel à la main ! La peau de son visage et de ses mains pèle par plaques comme si elle était atteinte d'une maladie. Dès qu'elle croise votre regard, elle anticipe votre réaction : « Je suis le docteur Kauder-welsch. La mort, quel beau sujet pour un médecin, vous ne trouvez pas ? Percer le secret de la vie, parvenir à retenir le souffle qui nous anime. L'immortalité ! Eh bien ! je n'ai pas envie de mourir ; j'ai besoin d'un corps sain pour y transférer mon esprit. Les expériences que j'ai menées jusqu'ici n'ont pas tout à fait réussi. Les greffes de peau tiennent mal. Viens, toi ! » D'un geste de la main, elle fait entrer dans le laboratoire un monstre hybride, véritable patchwork animal. « J'ai fabriqué cet être avec les meilleures parties des sujets que j'ai eu entre les mains : la bouche de l'un, les bras de l'autre, les yeux du troisième et ainsi de suite. Il n'est peut-être pas très gracieux, mais il fonctionne à merveille ! Et je vais lui offrir votre cerveau... » Kauderwelsch s'approche et le monstre la suit avec l'air d'un étrangleur en mal de victimes. Vous dégagez rapidement un bras des entraves qui vous retiennent mais vous n'aurez le temps de vous emparer que d'un seul objet : votre arme (rendez-vous au [242](#)), un miroir (rendez-vous au [318](#)), ou une Boule-Flash (rendez-vous au [125](#)). Si vous n'avez aucun de ces objets, votre aventure va se terminer ici, sur le billard, entre les mains de cette folle. Sacrifié pour la science !

187

Un nouvel escalier plonge dans les entrailles de la montagne. Vous avez l'impression d'être prisonnier d'un labyrinthe. Un feu étrange vous dévore (déduisez 2 points d'ENDURANCE). Au croisement suivant, quelle direction prenez-vous ?

Nord Rendez-vous au [106](#)

Sud Rendez-vous au [114](#)

Est Rendez-vous au [232](#)

Ouest Rendez-vous au [253](#)



188

Si vous avez accepté le défi de Bartolphe, à la taverne du Marchepied, rendez-vous au [321](#). Sinon, vous pouvez poursuivre votre chemin. Si vous allez vers l'est, rendez-vous au [82](#) ; si vous vous dirigez vers l'ouest, rendez-vous au [66](#).

189

Voïvod est sur le point de sonner la cloche des Convocations. Si vous avez une capsule de Rouille Active, et si vous voulez essayer de la jeter sur la cloche, rendez-vous au [263](#). Si vous n'avez pas de Rouille Active, mais que vous vouliez tenter une attaque pour repousser Voïvod et l'empêcher de se servir de la cloche, rendez-vous au [348](#). Si aucune de ces solutions ne vous satisfait, rendez-vous au [364](#).

190

Malgré tout votre courage, vous vous êtes montré présomptueux. Vous ne luttez pas à armes égales contre ces combattants acharnés et ligüés contre vous. Leurs coups sont imparables, ils vous précipitent à terre (déduisez 4 points d'ENDURANCE). Le visage tourné contre le sol, vous savez qu'il ne vous reste que trois solutions : rester où vous êtes et faire le mort (rendez-vous au [306](#)), reprendre le combat sans désespérer (rendez-vous au [346](#)) ou fuir (rendez-vous au [28](#)). Laquelle choisissez-vous ?

191

Le sol se dérobe sous vos pieds et vous tombez dans une profonde fosse (déduisez 1 point d'ENDURANCE). Si vous avez une corde et un grappin, rendez-vous au [124](#). Sinon, rendez-vous au [336](#).

192

Vous dissimulez les corps de vos deux adversaires sous la table, puis vous prenez le temps de réfléchir un moment. Une fouille complète de la bibliothèque prendrait des heures ! Votre temps est compté. Vous décidez donc de vous concentrer sur les ouvrages que les deux Elfes lisaient tout à l'heure. Leurs titres ne sont pas très évocateurs. Choisissez-vous *Astrakkaans Numéris* (rendez-vous au [366](#)), ou *Ur-Mythalia* (rendez-vous au [79](#)) ?

193

Cette boîte mortuaire semble vieille comme le monde. Elle porte gravée sur le dessus un guerrier à tête d'animal. Vous soulevez le couvercle avec d'infinies précautions et vous vous glissez dans le sarcophage. Et lorsque le couvercle retombe lourdement, vous savez que c'est un piège qui vient de se refermer sur vous. Deux lames acérées jaillissent des parois de la boîte et vous entaillent les mollets et les chevilles (déduisez 1 point d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ). Avec difficulté vous réussissez à vous dégager et à rouvrir le couvercle. Malgré la douleur, vous sortez de ce sarcophage. Il était prévu pour un pharaon qui avait envisagé la visite de pilliers de tombes ! Ironie du sort, vous remarquez - trop tard - que le guerrier du couvercle n'a pas de pieds ! Vous vous en voulez d'avoir stupidement négligé cet indice. Voulez-vous examiner la boule de cristal (rendez-vous au [312](#)) ou le bureau du magicien (rendez-vous au [147](#)) si ce n'est déjà fait? Si vous préférez quitter cet endroit, rendez-vous au [216](#).



194

Vous vous approchez de la source quand résonne une voix sévère : « Arrête-toi, et lève les mains ! » Vous vous retournez, les mains en l'air. Un bandit plaque une arbalète contre votre ventre. Sa bouche édentée laisse échapper un rire gras : « Hé, hé ! Je parie que cet imbécile cherche l'ermite. Trop tard mon petit gars, je Lui ai fait la peau. Et je vais en faire autant avec toi. A moins que... ta bourse soit bien remplie ! » Son doigt se crispe sur la gâchette. Que faire ? Attaquer ce voleur (rendez-vous au [92](#)), lui proposer de l'or (rendez-vous au [373](#)) ou chercher dans votre barda quelque chose d'autre à lui offrir (rendez-vous au [177](#)) ?

195

« Mais parfaitement, je vous prie de m'excuser, ce ne sont effectivement pas mes affaires » répondez-vous à l'Orque avec un grand sourire. Ce dernier n'en revient pas de votre changement d'attitude et ne sait plus trop sur quel pied danser quand vous lui donnez une tape amicale sur l'épaule et que vous videz votre bouteille dans son verre. Abasourdi, il boit tout d'un trait et s'effondre comme une masse sur le carreau ! Rendez-vous au [120](#).

196

Votre espoir de rejoindre la porte de l'Est d'une façon ou d'une autre est rapidement déçu. Vous vous trouvez devant un portail cadénassé et il n'y a pas moyen de l'enfoncer. Sa solidité est évidente : impossible

également de l'escalader, les prises sont trop rares, vous risquez de vous rompre le cou. Vous pouvez toujours essayer de prendre votre élan et de sauter par-dessus. Si vous tentez ce pari, rendez-vous au [52](#). Autrement, vous n'avez plus qu'à rebrousser chemin et, éventuellement, affronter un garde : rendez-vous au [20](#).



197

Le cirque des Rêves n'est plus qu'une gigantesque torche dans la nuit. Vous regardez les flammes s'élever en tourbillon vers les étoiles. Mais l'odeur des Mandragores qui brûlent est difficilement supportable. Soudain, Jacques-au-Vert apparaît à côté de vous : « La Terre Nourricière est fière de son champion. Elle lui envoie deux présents. Voici le premier... » Il vous tend une bague de la Fortune. A partir de maintenant, chaque fois que vous êtes chanceux, lorsque vous *Tentez votre Chance*, vous ne devez plus soustraire 1 point de CHANCE. Tant que vous aurez cette bague de la Fortune, vous ne perdrez des points de CHANCE que lorsque vous serez malchanceux ou qu'un paragraphe vous obligera à le faire. « Le second présent est une information : l'homme des nombres est natif de Lauris. » Sur ce, l'énigmatique personnage disparaît. Heureux d'avoir reçu l'aide de la Terre Nourricière, vous partez et vous choisissez un pré tranquille pour passer une bonne nuit de repos. A votre réveil (ajoutez 2 points d'ENDURANCE), vous prenez le chemin de Lauris. C'est un joli petit bourg, parfaitement paisible. Il faut trouver ce fameux homme des nombres et le seul moyen est de vous adresser aux gens d'ici. Par où commencez-vous vos recherches ?

Les boutiques Rendez-vous au [391](#)

Les tavernes Rendez-vous au [209](#)

La grand-place Rendez-vous au [27](#)

Maintenant, il faut décider si vous allez dire la vérité, avouer que vous êtes un mercenaire en route pour Malemort (rendez-vous au 256) ou prétendre que vous avez été envoyé par le roi de Gallantaria pour espionner les Orques (rendez-vous au [363](#)) ou tenter de leur faire croire que vous n'avez aucune mission, que vous êtes un simple aventurier en vadrouille (rendez-vous au [136](#)).



Les gardes vous emmènent dans une prison du quartier où vous devez rester jusqu'à demain, avant votre transfert en fourgon cellulaire vers le donjon municipal. Beaucoup sont allés dans ce donjon, peu en sont revenus. Les gardes s'emparent de votre arme (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*) et vous jettent dans une cellule. Après quoi, ils vous confient à la garde du geôlier et s'en vont. Cette brute épaisse est à moitié affalée sur une table, il sirote une bouteille de mauvais rhum et lit un livre, *Les Confessions d'un chasseur de rat*. Vous êtes seul avec lui. Il n'y a pas d'autre prisonnier, ni d'autre cellule. L'idée de vous évader occupe toutes vos pensées. Par chance, les gardes vous ont laissé le reste de votre équipement. Allez-vous utiliser une capsule de Rouille Active, si vous en avez une, pour détruire la serrure et vous glisser dehors (rendez-vous au [7](#)) ? Ou bien hurler, insulter le geôlier jusqu'à ce qu'il se décide à venir vous donner une correction et, par là-même l'occasion, de vous débarrasser de lui (rendez-vous au [26](#)) ? Ou vous jouer de lui pour qu'il vous libère involontairement (rendez-vous au [38](#)) ? Ou encore jouer la carte de la patience et attendre le fourgon cellulaire (rendez-vous au [208](#)) ?



199 *Le geôlier, une brute épaisse, sirote
une bouteille de rhum et lit un livre.*

200

Trempé comme une soupe, vous plongez la main dans votre besace pour sortir une bouteille de votre précieuse potion. Le Branchard Tentaculaire semble deviner votre pensée et resserre son étreinte. Puis il vous approche de sa gueule dévorante. Encore quelques centimètres et c'en est fait de vous ! Vous ouvrez la bouteille et vous videz son contenu sur les racines du monstre. Instantanément, le Branchard s'apaise et plonge dans un profond sommeil. Ses branches relâchent leur pression, retombent mollement autour du tronc et vous déposent en douceur sur le sol boueux. Du même coup, les éclairs ont cessé leur chasse. Vous sortez du taillis, libre et sain et sauf. Si vous désirez poursuivre vers le sud, en direction de Forignac, rendez-vous au [135](#). Si la sécurité de la route vous attire davantage, rendez-vous au [160](#).

201

Ester sourit et ordonne aux Citraves de vous laisser passer. Vous vous saisissez du pieu et vous le pointez dans sa direction. Ester ouvre son manteau et montre un immense trou béant à la place du cœur. «Je vous l'avais dit. J'ai déjà été détruite par le pieu. Selon les plus vieilles lois de la nature, je ne peux pas l'être une seconde fois. Le pieu détruit les morts-vivants. Moi, je suis au-delà. » Si vous avez une capsule de Rouille Active, vous pouvez essayer de la jeter sur son bracelet d'acier (rendez-vous au [83](#)). Sinon, vous devez attaquer Ester (rendez-vous au [305](#)), ou prendre la fuite (rendez-vous au [221](#)).

202

Impossible de franchir cette faille ! Mais il vous reste une solution : sur votre gauche, un petit passage est creusé dans le mur, totalement plongé dans le noir. Si vous avez le courage de l'emprunter, Rendez-vous au [283](#). Si vous préférez rebrousser chemin vers vos poursuivants, rendez-vous au [297](#).

203

C'est lorsque vous vous écrasez sur le sol que vous réalisez votre malchance. Vous avez mal estimé la distance. Lancez un dé et déduisez les points indiqués de votre total d'ENDURANCE. Effrayé par votre chute, le cheval se cabre et file dans Champs-Royaux à bride abattue, vous abandonnant dans un nuage de poussière. A moitié asphyxié, vous vous relevez et vous remontez péniblement l'allée jusqu'à la rue la plus proche. Vous vous engagez dans une ruelle bordée de maisons en enfilade entourées de jardinets et vous essayez d'oublier vos contusions. La porte d'une maison s'ouvre et laisse passer la tête d'un vieil homme : « Hep ! Vous, là !

Cachette. 1 Pièce d'Or et je vous abrite chez moi. » En haut, la rue débouche sur un attroupement. Ce n'est pas le moment de tergiverser : la cachette du vieillard (rendez-vous au [344](#)) ou l'attroupement (rendez-vous au [225](#)) ?

204

Est-ce le destin qui a guidé vos pas dans le sanctuaire de Hegmar, ou bien la chance ? En tout cas, vous pouvez remercier le magicien de sa mise en garde. Vous vous emparez de l'une des torches fixées au mur et vous l'approchez de la jeune Mandragore pour la brûler. Une fumée âcre se répand dans la roulotte tandis que la Mandragore se tord, se liquéfie, bouillonne et disparaît dans sa niche. Marquez 1 point de CHANCE pour le succès de l'opération. Vous n'avez plus rien à faire ici : retournez au [255](#) et choisissez un nouveau but.

205

Vous vous avancez d'un pas : « Nous sommes en paix avec les autres nations de l'Ancien Monde. Nos relations sont bonnes et profitent à tous sans exception. Nous avons payé cher cette paix, et nous ne pouvons accepter des idées aussi stupides que les vôtres. La guerre n'apporte rien à personne, mais vous vous moquez du sang versé tant que vos petites manigances sont satisfaites ! » La surprise de l'orateur tourne vite au mépris : « Tiens donc ! Un traître... ou peut-être un

étranger, un des leurs? Nous n'avons pas besoin d'étrangers ici, et surtout pas pour qu'ils viennent nous donner des leçons, n'est-ce-pas vous autres?» Vous repérez quatre gorilles à côté de vous. Evidemment des comparses de l'orateur chargés d'exciter la foule à son bénéfice. Ils tirent leurs armes et viennent vous donner une leçon. En même temps, l'orateur a poussé l'exaspération des uns et des autres à son comble : une bagarre générale éclate à ses pieds. A cause de ce remue-ménage, les comparses sont obligés de vous attaquer l'un après l'autre.

| | HABILETÉ | ENDURANCE |
|--------------------|----------|-----------|
| Premier COMPARSE | 7 | 4 |
| Deuxième COMPARSE | 8 | 7 |
| Troisième COMPARSE | 6 | 6 |
| Quatrième COMPARSE | 5 | 5 |

Si vous réussissez à vous débarrasser de ces quatre agresseurs, rendez-vous au [370](#).

206

Tout en chassant de votre esprit les conséquences possibles de votre fuite dans la grotte, vous courez vers l'entrée, soucieux avant tout d'échapper aux Orques. A peine avez-vous fait quelques mètres à l'intérieur que vous butez contre le corps velu d'un Ogre de Montagne !

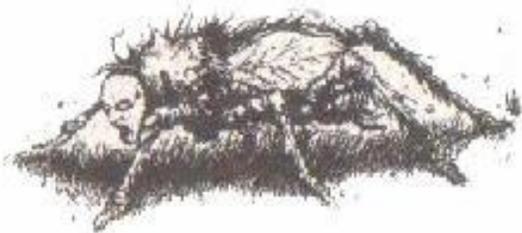
OGRE DE MONTAGNE HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 11

Si vous vous débarrassez de cette créature, vous vous apercevrez que la grotte est, en fait, un sombre tunnel qui s'enfonce droit dans la montagne. Vous avez absolument besoin de lumière pour progresser. Si vous entrez avec une lampe à huile, rayez une mesure d'huile de votre *Feuille d'Aventure*, et rendez-vous au [240](#). Si vous n'avez pas de lampe et si vous êtes assez casse-cou pour entrer quand même, rendez-vous au [369](#). Si vous préférez ressortir et vous mesurer aux Orques, rendez-vous au [35](#).

Vous distancez les complices d'Enian et vous vous approchez des fortifications de Gornot, hautes d'une dizaine de mètres. Si vous possédez une corde avec un grappin, vous pouvez l'utiliser pour escalader (rendez-vous au [300](#)). Une fois de l'autre côté vous pourrez la récupérer sans problème. Si vous n'avez pas de corde, vous devrez vous résoudre à rejoindre la porte Sud (rendez-vous au [184](#)).



La nuit est interminable. De plus, vous ne réussissez pas à fermer l'oeil à cause des ronflements de votre geôlier. A l'aube, quatre gardes vous dépouillent de toutes vos affaires et vous escortent dans un fourgon cellulaire où vous rejoignez d'autres prisonniers. Au bout de quelques minutes, le fourgon s'arrête au donjon de la ville. Enchaînés les uns aux autres, vous êtes conduits dans une cellule suintante où pourrissent une quantité incroyable de détenus, maigres et amorphes. Devant ce spectacle horrible vous désespérez de revoir un jour le soleil. Même si vous parvenez à sortir, il sera bien trop tard pour accomplir votre mission à Malemort. Votre aventure s'arrête ici...



209

Dans toutes les auberges que vous visitez, dans toutes les tavernes, on vous donne la même réponse : « Connais pas... Connais pas... Inconnu au bataillon... Jamais entendu parler... » Dans la dernière auberge où vous entrez, vous pouvez toujours refaire vos Provisions et acheter des repas pour 2 Pièces d'Or chacun. Maintenant, où poursuivre vos recherches ? Dans les boutiques (rendez-vous au [391](#)) ou sur la grand-place (rendez-vous au [27](#))?

210

Lancez un dé quatre fois de suite et additionnez les points obtenus. Si votre total est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE actuel, rendez-vous au [29](#). Si votre total est supérieur à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [385](#).

211

A peine avez-vous ramassé la sphère métallique, qu'elle s'ouvre de tous côtés : des lames, des pointes, des rasoirs, des barbelés sortent brutalement. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, vous lâchez la boule avant qu'elle ne puisse vous blesser. Autrement, lancez un dé pour savoir combien de pointes vous ont touché. Pour chaque blessure relancez le dé, et déduisez autant de points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette arme redoutable, vous pouvez pénétrer dans la bouche d'égout (rendez-vous au [375](#)), ou remonter la rue (rendez-vous au [22](#)).



212

Toutes les maisons de Mordâme sont dans un triste état, abandonnées depuis longtemps. Ce village fantôme, qui ne sera bientôt plus qu'un tas de ruines, a perdu son âme et la nature commence à reprendre ses droits. Des arbres percent les toitures, l'herbe s'insinue dans les jointures des murs, le lierre passe à travers les fenêtres. Dans ce cadre morbide, votre imagination semble vous jouer des tours : vous apercevez une paire d'yeux qui brillent dans le noir puis, l'instant d'après, une ombre passe à toute vitesse dans une ruelle... Si ces créatures étaient réelles ? De toute façon, elles n'auraient aucune raison de s'attaquer à vous ! « Aïe ! aïe ! aïe ! » Un Guerrier Fantôme se dresse devant vous. Allez-vous le combattre (rendez-vous au [311](#)) ou courir vous retrancher dans la tour (rendez-vous au [141](#)) ?

213

En regardant de l'autre côté de la barricade, vous apercevez six Citraves en train de transporter une arme curieuse : une espèce de tronc d'arbre noir. Peut-être un bélier pour enfoncer la barricade. Vous vous tournez vers Wolf pour lui demander son avis mais, horreur ! Il est à l'agonie. Les Citraves concentrent leurs efforts sur lui, et il ne peut se servir de sa lourde épée pour parer tous leurs coups. Qu'allez-vous faire ?

- | | |
|---------------------------------------|------------------------------------|
| Profiter de cette diversion pour fuir | Rendez-vous au 25 |
| Partir à la recherche de la Sorcière | Rendez-vous au 142 |
| Tenter de sauver la vie de Wolf | Rendez-vous au 285 |

214

Vous répondez au clown : « Je n'ai pas une grande expérience d'artiste, mais je suis plein de bonne volonté pour apprendre, et je suis prêt à commencer tout de suite. » Le clown hoche la tête, et ses yeux lancent des éclairs de malice : « Tout de suite, vraiment? » Elle tourne les talons, tandis que les autres membres de la troupe s'approchent pour assister à la suite. Elle place une tête de cheval en carton-pâte sur la vôtre. A travers les yeux découpés de ce masque vous n'y voyez

pratiquement rien. Elle vous met trois balles dans les mains et vous demande de jongler. Lorsque vous vous exécutez, avec toute la concentration dont vous êtes capable, elle attrape un de vos bras et commence à vous faire tourner sur vous-même, de plus en plus vite. Au bout d'un moment, vous sentez qu'on vous fait un croc-en-jambe. On cherche évidemment à vous ridiculiser, mais vous persistez à ne pas faire tomber une seule balle. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [77](#). Autrement, rendez-vous au [67](#).

215

Avec cette carte dans les mains, le courage vous revient. Votre esprit est de nouveau tendu vers la mission que vous devez accomplir. Avec un petit effort de réflexion, vous devriez être capable de trouver l'endroit où se cache Voïvod. Une fois que vous aurez réussi, il faudra convertir le nom de l'endroit en nombre ésotérique (grâce à la page du numérologue Cabalestrus). Vous n'aurez plus qu'à vous reporter au paragraphe correspondant ! Dès que vous pensez avoir trouvé, n'hésitez pas : mais si vous avez fait fausse route, le paragraphe sera incohérent, et il faudra recommencer. Dans le cas contraire, le paragraphe collera parfaitement avec les événements qui précèdent, et il vous suffira de poursuivre votre aventure. Dans la mesure où Voïvod en est encore à ses préparatifs, vous aurez le temps de visiter deux endroits différents. Si vous trouvez Voïvod du premier coup, vous aurez eu un *succès facile* (notez alors cette indication sur votre *Feuille d'Aventure*). Si aucune de vos tentatives n'aboutit, ou que vous n'avez pas la moindre idée de la façon de trouver Voïvod du premier coup, rendez-vous au [229](#).

216

Pendant un moment, on n'entend plus le moindre bruit de poursuite. Mais l'illusion est de courte durée : un garde vous aperçoit au détour d'une rue et donne une nouvelle alerte. Vous reprenez votre course effrénée pour aboutir... à un cul-de-sac !

Devant vous, juste derrière un muret, s'étend le jardin d'un temple. A gauche, l'entrée d'une petite allée qui prend approximativement la

direction de la porte Est des fortifications. Que choisir ? Le jardin du temple (rendez-vous au [164](#)), ou la petite allée (rendez-vous au [196](#)) ?

217

Ce couloir est nettement plus étroit et tortueux que les autres. Il serpente pendant un long moment dans les entrailles de la montagne et conduit à une solide porte de bois. Vous entendez derrière elle un sifflement strident ! Si vous souhaitez ouvrir la porte, rendez-vous au [368](#). Sinon, vous n'avez plus qu'à retourner sur vos pas et, au croisement, prendre à gauche vers la sortie (rendez-vous au [80](#)), à droite (rendez-vous au [139](#)), ou continuer tout droit (rendez-vous au [296](#)).

218

Lorsque la Sorcière s'aperçoit que vous commencez à fuir, elle se jette sur votre paquetage et disperse tout votre équipement sur le sol. Vous vous précipitez sur elle, fou de rage, mais elle prend la fuite. Vous n'avez ni le temps de la poursuivre, ni celui de ramasser tout ce vous aviez. Vous pouvez seulement réunir cinq objets (en plus de l'armure que vous portez). Toutes vos Provisions comptent pour un objet, ainsi que toutes vos Pièces d'Or. Une fois que vous avez fait votre choix, rayez tout le reste de votre *Feuille d'Aventure*. Inquiet de ne plus pouvoir vous échapper, vous ne restez pas une seconde de plus dans le camp, et vous partez à toute allure. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [350](#). Sinon, rendez-vous au [119](#).



219

Les mains volant dans toutes les directions, Zacharie, le vieux prophète, annonce la ruine de Titan : « Pauvre de moi, la fin du monde est proche. La terre est en train de mourir, empoisonnée par le chancre qu'elle retient en son sein et dont la libération est proche. Lorsque les cinq l'auront sorti de terre, l'air sera secoué de tempêtes et les morts se relèveront de leurs tombes. Notre seul espoir de salut est entre les mains de notre sauveur. Tout ce charabia vous laisse de marbre et finit par vous lasser. Au moment où vous partez, le regard de Zacharie se pose sur vous. Allez-vous maintenant écouter la jeune fille (rendez-vous au [289](#)) ou l'homme en noir (rendez-vous au [137](#)) ?

220

« Dis-donc, dis-donc, quel beau vêtement. Ça va m'aider à faire mon boulot, ça ! », s'exclame le bandit en vous prenant la cape des mains. Il la place sur son dos et devient automatiquement invisible dans l'ombre de la clairière. Vous réalisez aussitôt la stupidité de votre geste ; la voix de votre agresseur vous parvient de toutes les directions: « Fiche-moi le camp, misérable lâche, avant que je ne perde patience ! » Vous avez beau faire des efforts, vous n'apercevez pas le brigand... Vous prenez donc le parti de vous enfuir, loin de la source et des sarcasmes de votre invisible agresseur. Si vous persistez à vouloir chercher Termite soi-disant « mort », au nord, rendez-vous au [349](#). Si vous pensez avoir déjà perdu trop de temps, dirigez-vous au sud et rendez-vous au [44](#).

221

L'escalier est bloqué par les Citraves. Seule issue possible : la fenêtre, avec un saut de près de trente mètres. Votre seule chance de survivre est cette couche de boue au pied de la tour. Si elle est suffisamment profonde, elle peut amortir le choc. Si vous hésitez, et que vous préféreriez combattre les Citraves, rendez-vous au [305](#). Autrement, *Tentez votre Chance* et *Testez votre Habileté*. Si vous échouez à l'un des deux tests (ou pire, aux deux), votre mort est certaine. Si vous réussissez aux deux, vous survivez miraculeusement à ce saut de la mort, en ne perdant que 2 points d'ENDURANCE. En traversant la

ville, vous voyez que les Citraves se livrent à un massacre en règle des habitants qui n'ont pas voulu fuir. Vous vous échappez par la route du sud. Rendez-vous au [25](#).

222

«Quoi! Moi, un tricheur? Comment oses-tu...?» Avec votre main qui le tient à la gorge, Bartolphe n'en mène pas large. Pourtant, il trouve encore le moyen de jouer la scène de l'honnêteté offensée. Une petite comédie dont il a visiblement l'habitude et qui semble bien trop apprise pour être sincère. Les spectateurs de la taverne ne savent pas quoi penser : tout ce qu'ils ont vu c'est que vous avez perdu au jeu et que l'argent doit revenir à Bar-tolphe. Mais, lorsque vous lancez le dé plusieurs fois de suite et qu'il tombe toujours sur le 1, ils commencent à changer d'avis. Ici, on aime encore moins les tricheurs que les mauvais perdants. Les plus déterminés d'entre eux attrapent Bartolphe par les épaules et s'apprêtent à l'emmener dans l'arrière-salle. Avant que tout le monde ne disparaisse, vous plongez la main dans la bourse de Bartolphe et vous récupérez vos pièces. Au passage, vous prenez 6 Pièces d'Or supplémentaires. Satisfait de la leçon que vous venez de lui donner, vous ne prêtez plus attention aux lamentations de Bartolphe. Vous sortez de la taverne avec le dé pipé dans la poche. Inscrivez toutes vos Pièces d'Or ainsi que le dé pipé sur la *Feuille d'Aventure* et Rendez-vous au [30](#).



223

Au moment où le Guerrier Fantôme s'écroule en gémissant, vous vous précipitez vers lui pour arracher son masque d'acier. Le cri de la créature emplît le ciel ; son corps se dissout et libère un tourbillon d'énergie qui tourne de plus en plus vite à mesure qu'il se consume. Après quelques instants, il disparaît comme un simple souffle. On ne reverra pas ce Guerrier pendant une centaine d'années. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* quel Guerrier Fantôme vous venez de neutraliser : vous n'aurez plus à le combattre. Si on vous demande de le faire, ignorez les instructions. Si, en lançant un dé pour déterminer quel Guerrier Fantôme vous devez affronter, vous tombez sur celui-ci, rejouez. Maintenant, poursuivez normalement votre aventure.

224

Smegg vous fait quitter la salle phosphorescente par une galerie tortueuse. Quelques instants plus tard, vous arrivez dans une petite salle avec un trou dans le sol. « Trou à Smegg », vous déclare-t-il avec un clin d'œil complice, en déroulant la corde. Il attache l'un des bouts à sa taille et vous tend l'autre : « Accrocher corde à toi. Smegg descendre toi. Tunnel au fond. Passer sous Elfes. » Si vous voulez continuer sur le « chemin à Smegg », rendez-vous au [313](#). Mais si l'idée de descendre dans ce puits, à la merci de Smegg, vous fait hésiter, rendez-vous au [50](#).

225

Vous venez de pénétrer dans l'une des plus célèbres curiosités de Champs-Royaux : la place des Sculpteurs. Remplie de marchands ambulants, cette place est bordée de bâtiments magnifiques dont le plus beau est orné de bas-reliefs représentant la vie d'Oijan le Bâtitteur. D'après certains spécialistes, les fresques auraient également une signification ésotérique. En tout cas, vous n'avez pas le temps de faire du tourisme. Vous repérez les gardes qui contrôlent les issues de la place et qui, pour le moment, ne se préoccupent pas de vous. Il ne vous reste que quelques instants avant que vos poursuivants ne donnent l'alerte. Il vous faudrait une diversion. S'il y avait un mouvement de foule, aussi bref soit-il, vous n'auriez aucune peine à vous faufiler dans

une ruelle voisine. Une solution : l'or. Si vous possédez des Pièces d'Or, choisissez le nombre que vous voulez jeter dans la foule et déduisez-le de votre *Feuille d'Aventure*. Ensuite, lancez un dé. Si le résultat obtenu est supérieur au nombre de Pièces sacrifiées, rendez-vous au [389](#) ; si le résultat est inférieur ou égal, rendez-vous au [57](#). Si vous n'avez pas de Pièces d'Or ou si vous préférez ne pas les gâcher, vous devrez vous rendre aux gardes (rendez-vous au [199](#)).

226

Obéissant à votre instinct, vous vous jetez au sol, roulé en boule, et vous vous blottissez dans un coin, assez rapidement pour éviter le nuage de gaz soporifique qui dérive près de la porte. Avertissement sans frais ! Cette fois-ci, vous redoublez de prudence, vous passez par les toits, dans les cours, évitant de suivre les passages découverts. Vous vous apercevez ainsi que ce village désert n'est qu'un labyrinthe de pièges en tous genres et vous vous félicitez de ne pas avoir connu plus de mésaventures. Toutefois, il serait bon de ne pas tirer la corde de la chance trop fort. Vous prenez donc le parti de quitter le village. Si vous choisissez de partir vers le sud, rendez-vous au [75](#). Si vous préférez retourner vers la tour que vous avez vue tout à l'heure, rendez-vous au [141](#).

227

Après quelques heures de repos bien mérité (ajoutez 2 points d'ENDURANCE), vous cheminez vers l'ouest jusqu'à l'auberge du Balrog Fumant. L'endroit est vide, à part l'aubergiste et trois guerriers de Fenfrais, vétérans de la guerre des Quatre-Royaumes. A en juger par le bruit qu'ils font, ils ont déjà bu quelques verres de trop. Et, comme si cela ne suffisait pas, ils sont attablés avec un Orque assassin. Lorsque ce dernier vous aperçoit, il se met à brailler : « Ve me divais bien que fa fentait mauvais ifi ! F'est fe Gallantarien qui vient d'entrer. » L'un des guerriers se laisse prendre au jeu de la provocation : « Ouais, il ferait mieux de déguerpir tout de suite sinon c'est moi qui vais me charger de lui faire comprendre ! » Le plus vieux des trois vous examine avec attention, puis se met à grogner : « Mais c'est toi ! C'est toi qui m'as fait ça ! ». Et il lève son bras gauche terminé par un crochet en acier à la

place de la main. Effectivement, vous vous souvenez de cet épisode. Cet homme était un sergent qui vous aurait tué si vous ne lui aviez pas tranché la main. Poussés par l'Orque qui les excite, les trois ivrognes deviennent de plus en plus enragés. Allez-vous les ignorer et vous rendre au comptoir (rendez-vous au [3](#)), demander aux guerriers pourquoi ils se trouvent avec cet Orque (rendez-vous au [287](#)) ou attaquer l'Orque avant qu'il ne réussisse à mettre les soldats hors d'eux (rendez-vous au [265](#)) ?

228

Avec une discrétion parfaite, vous vous approchez du feu. Personne ne vous voit. Aucun bruit ne trouble leur conversation. Comme vous l'imaginiez, le clown monopolise pratiquement la parole : «... comme d'habitude, sauf que nous ne devons pas refaire les mêmes erreurs qu'à Gornot. Nous contrôlerons les entrées en restant en dehors de la ville. Gornot a été un succès, mais dans le désordre. Il faut procéder avec plus de rigueur et atteindre nos objectifs mensuels grâce à notre organisation, sans tomber dans la précipitation. » Voilà une déclaration qui n'éclaire guère votre lanterne. Lorsque la conversation s'oriente sur l'organisation du spectacle, vous êtes certain de ne rien apprendre de plus. Retournez au [255](#) choisir un nouveau but.

229

Vous avez malheureusement perdu trop de temps pour arriver à Malemort. Peut-être avez-vous fait l'erreur de sous-estimer Voïvod qui n'a rien d'un petit tyran sans envergure. Le maître des Guerriers Fantômes est parvenu à lever une véritable armée - dix mille têtes - de spectres, qu'il a placée sous les ordres de ses dévoués lieutenants. Il s'appête à lancer une invasion générale, et vous ne serez plus là pour tenter la moindre résistance... La terre s'ouvre sous vos pieds - au désespoir de la Terre Nourricière et des Grandes Divinités - puis vous engloutit sans un bruit.

230

Si vous avez une Boule-Flash, rendez-vous au [317](#). Si vous avez une mesure d'huile (la lampe n'est pas utile), rendez-vous au [170](#). Vous n'avez ni l'une ni l'autre, vous êtes obligé de vous enfuir (rendez-vous au [356](#)).

231

Plus vous avancez dans la ville, plus vous découvrez la folie qui y règne. Les frères se tapent dessus, la milice affronte la milice, les maisons sont mises à feu et à sang, et pire encore... Une moitié de la population paraît décomposée, mais l'autre affiche un air parfaitement calme et détendu. Celle-ci se bat en souriant et en se racontant les dernières nouvelles. Vous vous dites qu'il vaut mieux passer inaperçu dans ce surprenant bazar et vous rasez les murs en vous dissimulant derrière tout ce qui se présente. Vous serpez entre les maisons, dans les ruelles les plus sombres. C'est alors qu'une main s'abat sur votre bouche et qu'une poigne vigoureuse vous attire dans une allée. Une femme vous chuchote à l'oreille : « Chut, tiens-toi tranquille ! » Si vous suivez son conseil, rendez-vous au [158](#). Si vous choisissez la riposte, rendez-vous au [129](#).

232

Il y a des escaliers partout semble-t-il. Un feu étrange vous dévore de l'intérieur (déduisez 3 points d'ENDURANCE). Dans quelle direction voulez-vous aller ?

Nord Rendez-vous au [169](#)

Sud Rendez-vous au [187](#)

Est Rendez-vous au [122](#)

Ouest Rendez-vous au [144](#)

233

L'infâme David Gousset vous regarde avec ironie pendant que ses hommes vous dépouillent de tous vos biens. « Avec des talents comme les tiens, tu ne devrais pas avoir de mal à te refaire une santé ! Et puis, si jamais tu ne trouves pas de contrat assez lucratif, tu peux toujours t'attaquer aux petites vieilles!» L'odieux personnage a encore l'audace de vous lancer un clin d'œil en s'en allant avec sa troupe de cerbères. « N'oublie pas, lance-t-il, sept jours, pas un de plus ! » Décidément vous jouez de malchance. Maintenant, il ne faut plus laisser tomber les villageois de Malemort. Vous n'avez plus rien à faire ici ; vous décidez donc de quitter Champs-Royaux sans tarder. Rayez de votre *Feuille d'Aventure* tout ce que vous possédiez, sauf votre arme, et rendez-vous au [145](#).

234

Trop tard ! Vous n'avez pas pu éviter le disque magique. Une explosion de lumière noire vous frappe de plein fouet. Quelques instants plus tard, lorsque vous reprenez conscience, vous vous sentez assez mal, mais apparemment, il n'y a pas trop de dégâts (déduisez 1 point d'ENDURANCE). Le problème, c'est qu'une partie de votre équipement est partie en fumée ! Choisissez sur votre *Feuille d'Aventure* les deux pièces que vous voulez rayer. Mais attention, toutes les Provisions comptent pour un objet, ainsi que toutes les Pièces d'Or. Décidément, traverser les marais à l'aveuglette n'était pas vraiment la meilleure des solutions... Vous décidez de changer de tactique. Pour aller en direction de la ville, rendez-vous au [367](#). Si vous préférez visiter la colonne de terre, rendez-vous au [142](#).



235

Et puis, au diable les scrupules ! Vous vous jetez avec enthousiasme sur ces plats fumants... et vous sombrez dans un sommeil de plomb. Le puissant somnifère qui a été versé dans la nourriture a agi instantanément. Rendez-vous au [186](#).

236

« Comment ça ? s'étrangle-t-il, hygiène, propreté ? A Champs-Royaux ? Ça n'existe pas. » Puis, il tire doucement un rideau séparant la boutique de ses appartements, et appelle : « Grigris ! » En réponse à ce doux nom, son animal domestique apparaît : un rat de la taille d'un loup, armé de dents acérées ! Avant d'avoir pu ouvrir la bouche, le rat est sur vous et vous mord les mollets de toutes ses forces.

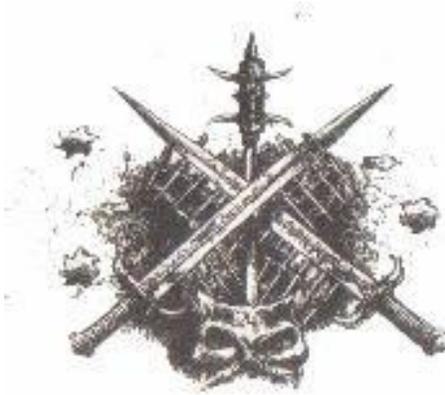
GRIGRIS HABILITÉ : 6 ENDURANCE ; 9

Si vous réussissez à vous débarrasser de cette bestiole, vous récupérez 4 Pièces d'Or sur le comptoir de Roguemon, et vous laissez le tatoueur se débrouiller avec le cadavre de son horreur à pattes. Au bout de la rue, vous apercevez une foule. Rendez-vous au [118](#).

237

Vous avancez vers la statue et vous versez lentement l'antidote sur les lèvres pétrifiées du vieillard. Au bout de quelques instants, la pierre se ramollit et le vieillard retrouve la vie. « Pas possible... Oh ! pas possible ! » dit-il d'une voix chevrotante. Puis il passe à côté de vous et se dirige vers l'entrée de la grotte. Sa crainte d'être repris est plus forte que la gratitude dont il devrait faire preuve. Malheureusement, ses exclamations ont attiré l'attention de quelque chose de menaçant. Un mouvement se dessine dans l'ombre derrière les six statues restantes. Si vous avez un miroir, rendez-vous au [322](#). Sinon, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [21](#) ; sinon, rendez-vous au [34](#).

A votre stupéfaction, vous tombez pile sur la selle de votre monture. Malheureusement, le choc est plutôt rude (déduisez 1 point d'ENDURANCE). Sur la toiture, impuissants, les gardes vous voient prendre le large dans les rues de la ville. Rien ne vous arrête, ni les passants ni les étals des marchands. Vous remontez toutes les rues en direction de la porte du Nord. Là, vous descendez de cheval et vous renvoyez votre monture d'une claque sur la croupe. Vous ne pouvez pas empêcher un léger frisson de vous parcourir le dos au moment où vous franchissez la porte, devant les gardes. Mais ces derniers, ignorant encore les incidents de la ville, vous laissent passer sans sourciller. Rendez-vous au [145](#).



Vous décrochez quelques lampions et vous vous en servez pour allumer plusieurs foyers d'incendie : sur les sièges, les cordages, les mâts, la toile elle-même. Il ne faut pas longtemps pour que les flammes envahissent tout le chapiteau. Vous vous précipitez dehors et vous butez presque contre la troupe qui vous attend, bras croisés, le regard plein de colère. L'espace d'un instant vous vous voyez condamné. Mais non, les Mandragores ne bougent pas d'un centimètre. Le visage du clown, agité de tics, est tourné vers le brasier. C'est cela ! Le talon d'Achille des Mandragores doit être le feu ! Allez-vous vous servir de cette découverte pour les attaquer (rendez-vous au 17) ou vous servir de l'incendie comme d'une diversion pour prendre la fuite (rendez-vous au [104](#)) ?



240 Vous apercevez une petite créature
à figure humaine...

240

Vous suivez des kilomètres et des kilomètres de souterrains. Votre sens de l'orientation vous dit que vous progressez toujours en direction du sud. La galerie dans laquelle vous vous trouvez semble déboucher dans une salle aux parois phosphorescentes. En face de vous, au bout de la salle, est aménagée une arche qui donne sur un escalier : dans le passage, une curieuse plaque gravée est suspendue à deux chaînettes. Vous n'avez pas fait trois pas dans sa direction qu'une silhouette sombre bouge dans un recoin de la salle et laisse échapper d'une voix grinçante : « Halte ! Moi, Smegg, Gardien de la Porte. » En vous tournant, vous apercevez une petite créature à figure humaine, enveloppée dans la peau de sa dernière victime : une araignée géante ! Dominant votre répulsion, vous vous demandez quelle attitude adopter : obéir à l'ordre de Smegg et rester sur place (rendez-vous au [95](#)) ou attaquer (rendez-vous au [50](#)) ?

241

Des années de séparation ont quelque peu... rouillé les réflexes que vous aviez avec votre compagnon d'armes. Vous vous écartez trop lentement pour éviter la lame de la machette qui se plante dans votre épaule (déduisez 3 points d'ENDURANCE). Si vous survivez à ce coup, Vilgrain se précipite pour retirer la lame ; lorsque vous vous retournez, Wolf est en train de tuer le Citrave responsable de ce coup en traître. Que choisissez-vous ?

Courir vers la barricade Rendez-vous au [298](#)

Chercher la Sorcière pour vous mesurer à elle Rendez-vous au [142](#)

Quitter Forignac avant qu'il ne vous arrive un autre malheur Rendez-vous au [25](#)



242

Il n'est pas impossible de vous défendre contre le monstre, mais la tâche est difficile vu votre handicap. Il faudra en même temps vous débarrasser de vos liens. Vous devez donc déduire 1 point de votre *Force d'Attaque* pour les cinq premiers assauts du combat - le temps dont vous avez besoin pour vous remettre sur pieds.

MONSTRE DE KAUDERWELSCH HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 14

Si vous triomphez, rendez-vous au [87](#).

243

Votre fouille donne de maigres résultats : 1 Pièce d'Or trouvée sur le corps de l'une de ces brutes. Probablement le maigre salaire que ces assassins avaient touché pour vous expédier dans un monde meilleur ! Vous pouvez empocher cette pièce, mais vous avez une fraction de seconde pour vous plaquer contre le mur : les gardes passent devant l'allée et s'apprêtent à vous jeter un filet. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, vous échappez au filet et vous pouvez remonter la rue (rendez-vous au [360](#)) ou descendre l'allée (rendez-vous au [262](#)). Si vous échouez, le filet s'abat sur vous et vous êtes capturé par les gardes (rendez-vous au [199](#)).

244

Profitant de ce que Ragoudkarkass, le chef cuisinier, a le dos tourné, vous versez une bouteille de ce puissant somnifère dans le potage de rats et de cafards qui est en train de mijoter sur le feu ! Connaissant le mauvais goût habituel des humains, aucun Orque ne s'étonne de vous

voir refuser un bol de cette délicieuse recette. Il ne faut pas plus de dix minutes pour que le somnifère agisse. Bientôt tout le campement résonne du ronflement des Orques. Ajoutez 1 point à votre CHANCE pour le succès de cette ruse. En fouillant les affaires des monstres, vous trouvez une épée, et 2 repas (à peine mangeables, il faut bien le dire) que vous pouvez prendre. Puis, sans perdre de temps, vous prenez la fuite par un sentier de montagne. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [350](#). En cas de malchance, rendez-vous au [119](#).

245

Ce Guerrier Fantôme est équipé de shurikens - des étoiles d'acier au pointes acérées - trempés dans une substance mortelle : l'acide Rongeur. La moindre blessure infligée par un shuriken dégénère continuellement : la plaie se creuse et déchire littéralement le corps de la victime, provoquant une mort atroce. Avant de combattre, le Guerrier Fantôme a le temps de vous envoyer une de ces diaboliques étoiles. *Testez votre Habileté* : si vous passez le test avec succès, vous évitez le shuriken et vous combattez normalement. Mais si vous échouez, l'étoile se fiche profondément dans votre poitrine et vous mourez en quelques secondes. Il n'existe aucune parade-

Cinquième GUERRIER FANTÔME HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9

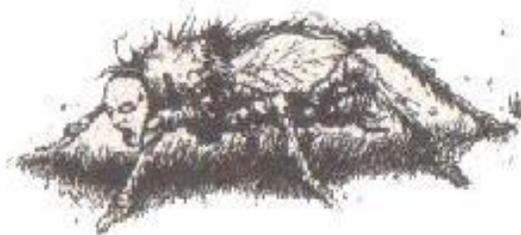
Si vous tuez votre adversaire, rendez-vous au [335](#).

246

Lancez un dé : le résultat vous indique le nombre de tentatives auquel vous avez droit pour couper les cordages avant que les Elfes ne vous aient rejoint. Pour réussir à trancher les cordages, il faut ensuite réussir au moins 9 avec deux dés. Si vous n'avez pas d'arme, soustrayez 1 de vos résultats. Si vous parvenez à détruire la passerelle (sans dépasser le nombre limite de tentatives), rendez-vous au [261](#). Si vous échouez, rendez-vous au [309](#).

Plusieurs heures passent. Vous vous trouvez dans une vaste plaine, quand éclate un terrible coup de tonnerre accompagné d'un éclair qui coupe littéralement le ciel en deux. Presque aussitôt, l'orage s'abat sur la région. Il devient impossible de continuer sous cette pluie battante. Aucun abri en vue, si ce n'est un taillis un peu plus loin sur votre droite. Vous êtes en train de vous demander quel chemin suivre pour vous mettre à couvert, quand la terre se met à trembler. Devant vous, l'herbe détrempée se soulève et enfle comme une bulle de verdure, formant bientôt une petite butte. Sur le côté de cet étrange monticule apparaît... une tête ! Sa bouche s'ouvre comme un gouffre et pousse un hurlement assourdissant. On dirait que la terre entière crie sa colère. Les secousses augmentent par saccades. Fuir, là-bas, fuir... Vous devez faire extrêmement attention à ne pas tomber en courant. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [88](#). Si vous échouez, rendez-vous au [378](#).

Après avoir remis le coffret en place, vous vous préparez à partir, mais vous êtes stoppé net par le grondement d'une cavalcade. Est-ce possible ? Votre cœur bat la chamade lorsque vous vous glissez discrètement dehors. C'est bien ce que vous craigniez : les Guerriers Fantômes sont là, en train de galoper dans les Landes. Voulez-vous rester à l'intérieur de la cavité en espérant qu'ils passeront leur chemin (rendez-vous au [111](#)), ou préférez-vous fuir à toutes jambes (rendez-vous au [37](#)) ?



249

Vous avez peu de chances de triompher d'un adversaire aussi puissant. Mais vous devez faire tout votre possible, l'avenir du monde est en jeu. Chaque fois que vous perdez un assaut, les points d'ENDURANCE que vous déduisez de votre total doivent être ajoutés à celui de Voïvod ! Le monstre se nourrit de votre mort...

VOÏVOD HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 10

Si vous arrachez la victoire, rendez-vous au [303](#).



250

Rassemblant toute l'énergie qui vous reste, vous plongez de côté au moment où le Bourbak s'abat sur vous. Sa masse s'effondre sur la pierre et se répand. Collé contre le mur du souterrain, à quelques dizaines de centimètres du monstre gluant, vous vous relevez aussitôt. Mais le Bourbak s'est déjà redressé, prêt à frapper une seconde fois. Fuir, vite ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [180](#) ; si vous êtes malchanceux, Rendez-vous au [365](#).

251

« Très convaincant ! lancez-vous d'un ton provocateur. Vous rendez-vous compte que votre nouveau régime sera placé sous le signe de la mort et de la stérilité. Regardez-vous, vous ne seriez qu'un tas de cendres, si la terre ne vous avait recrachée. Vous avez beau vous accrocher désespérément à la vie, vous ne pourrez pas échapper à votre

tourment. Votre existence de vampire est une insulte à la vie. » En vous écoutant, la colère d'Ester ne cesse de grandir jusqu'au moment où elle beugle : « Assez ricané ! Je vais vous montrer ce que c'est d'être immortel. Dites ce que vous voulez. » Qu'allez-vous faire ?

Lui passer le pieu à travers le corps Rendez-vous au [201](#)

Lui demander de libérer les Citraves Rendez-vous au [331](#)

La soumettre à la vieille méthode pour détruire les morts-vivants : la décapitation Rendez-vous au [161](#)

252

Enian se bat comme un fauve, avec une rage inhumaine. De ses blessures coule un sang... vert. Cette vision suffit à vous distraire du combat. Pourtant il faut en finir vite avant que les renforts n'arrivent.

ENIAN HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 7

Si vous ne mettez pas plus de cinq assauts à vous défaire de lui, rendez-vous au [84](#). Si Enian est toujours en vie au bout du cinquième assaut, rendez-vous au [107](#).

253

Vous descendez un long escalier et vous arrivez à un croisement. Quelle direction choisissez-vous ?

Nord Rendez-vous au [266](#)

Sud Rendez-vous au [291](#)

Est Rendez-vous au [232](#)

Ouest Rendez-vous au [144](#)

254

Vous avez fait le mauvais choix. Une force surnaturelle s'abat sur votre bras et vous étourdit (déduisez 2 points d'ENDURANCE). Elle alerte également les Géomanciens à l'intérieur du temple. Trois d'entre eux, une faucille à la main, viennent vous chercher et vous conduisent dans le vestibule du temple, la pièce réservée aux profanes. Ils vous y retiennent jusqu'à l'arrivée du Grand Druide. Comme les autres, il porte une longue robe blanche, mais il paraît plus âgé. Sa superbe barbe lui donne un air intimidant : « Nous savions que tu devais venir ; mais cela ne change rien au fait que tu aies foulé les pelouses interdites. Tu dois maintenant accepter le défi de la Terre Nourricière. La récompense est la liberté ; le châtement, la mort. » Avant d'avoir pu esquisser le moindre geste, les Géomanciens vous mettent à genoux et placent leurs serpes tranchantes en triangle autour de votre cou. Le Grand Druide poursuit : « J'invoque le défi de la Terre Nourricière. Puisses-tu comprendre... Longueurs égales entre les deux, et pourtant de longueurs inégales. Que sommes-nous: équinoxes ou solstices? » Si d'après vous la réponse à cette énigme est « les équinoxes », rendez-vous au [380](#) ; si vous pensez que c'est « les solstices », rendez-vous au [332](#).

255

Profitant de ce que tous les membres de la troupe sont rassemblés, vous décidez d'agir. Que voulez-vous faire ?

| | |
|---|------------------------------------|
| Fouiller la roulotte du clown | Rendez-vous au 333 |
| Fouiller le chapiteau | Rendez-vous au 179 |
| Fouiller la roulotte des Rêves | Rendez-vous au 387 |
| Espionner la conversation autour du feu | Rendez-vous au 302 |
| Attaquer par surprise les neuf « artistes » | Rendez-vous au 45 |

256

Persuadé que la carte de la vérité est la meilleure à jouer dans la situation où vous vous trouvez, vous racontez votre histoire dans ses moindres détails. « Ah, tu vois ! crache Uggamonggo en direction de sa Sorcière, espion mon œil ! C'est un me'cenaie', un bon b'ave' combattant comme' nous. Libé'ez-le tout de suite' ! » En quelques secondes vous êtes désenchaîné, alors que la Sorcière tombe en disgrâce, perdant une nouvelle bataille dans la lutte pour le pouvoir qui l'oppose à Uggamonggo. Ce dernier plonge une main dans sa poche et vous tend 5 Pièces d'Or : « On pou'ait bien avoir' besoin de toi dans not'e bataille. Prends ton salai'e, me'cenaie' ! » Vous êtes en train de refuser l'offre -qui vous entraînerait vers une mort certaine -quand une volée de flèches enflammées s'abat sur le camp. « Attaque su'p'ise », hurle Uggamonggo en s'agitant de tous les côtés. Effectivement, vous apercevez les Orques du Grand Roc charger en direction du camp. Allez-vous profiter de la confusion pour tenter de vous échapper (rendez-vous au [218](#)) ou honorer votre pseudo-contrat en combattant aux côtés d'Uggamonggo (rendez-vous au [42](#)) ?

257

Vous venez d'être victime d'un Orbe Mange-Tête. Votre volonté tout entière s'est glissée à l'intérieur de la boule. Seul le magicien pourrait vous délivrer. Malheureusement, il n'existe plus. Vous vouliez peut-être voir votre avenir ? Vous l'avez vu : c'est la mort.

258

La porte refuse obstinément de s'ouvrir, mais les claquements de la poignée ont alerté quelqu'un de l'autre côté. Les sifflements cessent et une voix rauque, celle d'un homme âgé, se fait entendre de l'autre côté de la porte : « Qui est là ? Si vous êtes revenu me tourmenter, allez-vous-en ! Vous ne trouvez pas que c'est assez de me retenir prisonnier depuis toutes ces années ? Si vous êtes venu me libérer, trouvez la Clé Cuivrée. Un conseil : allez la chercher où vous pensez qu'elle se trouve. » Vous haussez la voix pour obtenir plus d'informations du prisonnier, mais il reste obstinément silencieux. Vous n'avez plus qu'à retourner au

croisement et choisir votre direction : tout droit (rendez-vous au [296](#)), à droite (rendez-vous au [139](#)) ou à gauche, vers la sortie de la grotte (rendez-vous au [80](#)).

259

Ce Guerrier Fantôme maîtrise parfaitement l'épée. Une lame dans chaque main, il fait virevolter ses armes avec une facilité déconcertante. Chaque fois que vous perdez un assaut, vous devez déduire 4 points d'ENDURANCE, au lieu de 2. Une armure ou le fait de *Tenter votre Chance* ne peuvent rien changer à l'affaire.

Troisième GUERRIER FANTÔME HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9

Si vous réussissez à vous débarrasser de lui, rendez-vous au [335](#).



260

La Cape Caméléon fonctionne à merveille : les Citraves ne décèlent pas votre présence quand vous passez à côté d'eux en pressant le pas. Un peu plus loin, vous retirez la Cape et vous examinez les environs. Les marais vous paraissent trop dangereux, et vous décidez de rester sur le chemin. Allez-vous rejoindre la ville (rendez-vous au [367](#)) ou la curieuse tour (rendez-vous au [142](#)) ?

261

Les cordages cèdent dans un prodigieux bruit de fouet et la passerelle s'écroule dans le précipice, entraînant avec elle les Elfes qui s'y trouvaient. Votre joie est cependant de courte durée : vous entendez d'autres Elfes accourir de votre côté du gouffre ! Il faut absolument trouver une échappatoire : à gauche (rendez-vous au [32](#)), ou à droite (rendez-vous au [278](#)) ?

262

Après quelques tournants, l'allée se révèle être une... impasse ! La seule issue est derrière vous ! Mais les gardes sont sur vos talons et vous empêchent évidemment de passer. Vous vous préparez à combattre, quand un bruit métallique résonne : vous venez de marcher sur une plaque d'égout. Voulez-vous la soulever et descendre dans les égouts de Champs-Royaux (rendez-vous au [375](#)) ou attendre les gardes pour les affronter (rendez-vous au [46](#)) ?

263

Cette manœuvre héroïque arrête le tintement de la cloche des Convocations. Les morts ne se relèveront pas de leur tombe. Mais, tant que Voïvod existe, le mal continuera de se répandre sur Titan. C'est le rôle d'objets comme la cloche des Convocations, de rassembler et de guider tous les instruments du mal dont dispose Voïvod. Rendez-vous au [73](#).

264

Vous avez fait le bon choix : la lune reflète la lumière du soleil et obscurcit l'astre lors d'une éclipse ; le soleil ne peut éclipser la lune et il produit sa propre lumière.

Ceci dit, au moment où la grille s'ouvre, vous avez le sentiment que votre succès vous ôte quelque chose... Vous contournez le temple, et vous rejoignez la grille qui permet de sortir. Vous vous retrouvez dans une rue ; il faut choisir votre direction : à gauche (rendez-vous au [301](#)) ou à droite (rendez-vous au [118](#)) ?

265

Les insultes de l'Orque ont fini par vous échauffer les oreilles. Vous décidez de lui donner une leçon, mais les vétérans se lèvent et s'interposent. Même l'aubergiste s'est approché dans votre dos et se tient prêt à vous frapper. L'Orque assassin jubile : « Crétin typique de Gallantaria ! » Si vous persistez à vouloir attaquer, rendez-vous au [132](#). Si vous préférez faire machine arrière et demander aux vétérans ce qu'ils font avec cette ordure, rendez-vous au [287](#). Si vous prenez le parti d'ignorer tout le monde et de rejoindre le comptoir, rendez-vous au [3](#).



266

Un feu terrible court dans vos veines et vous détruit irrémédiablement... Du moins, c'est ce qu'il vous semble, car votre corps est en réalité étendu au pied de ce fameux escalier, ivre de sommeil. Vous n'êtes descendu qu'une seule fois, avant d'être endormi par le véritable Gardien de la Porte. Tous les autres escaliers, n'étaient que le produit de votre cauchemar éternel.

267

Votre fatigue s'est transformée en épuisement. Tant pis, ce n'est pas le moment de perdre de temps. Il faut continuer encore et encore. Vers le milieu de l'après-midi, une falaise bizarrement découpée apparaît. Plus vous la regardez, plus vous êtes pris d'étourdissement. Si vous avez une broche Verte-feuille, rendez-vous au [90](#). Sinon, rendez-vous au [399](#).



268

C'est bien ce que vous pensiez : il y a de la magie de Mandragore là-dessous ! En regardant l'image reflétée par le miroir, vous apercevez des messages invisibles imprimés sur le chapiteau, tous destinés à établir le contrôle des Mandragores sur l'esprit des spectateurs. Les yeux ne voient pas les messages, mais l'esprit les capte. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser les lampions pour mettre le feu à la tente et détruire les messages (rendez-vous au [239](#)). Sinon, vous n'avez plus rien à faire ici ; retournez au [255](#) et choisissez un nouveau but.

269

« Alo' comme ça tu veux 'ien nous di'e', hein ? » Uggamonggo fait un signe de la tête et le bourreau des Orques tourne la manivelle de la roue de torture. Elle s'écarte sensiblement et vous arrache à moitié les membres. Des pointes d'acier pénètrent lentement dans votre dos (déduisez 2 points d'ENDURANCE). Uggamonggo grogne une nouvelle fois : « Et maintenant, tu vas pa'ler (rendez-vous au [198](#)), ou tu p'éfè'es un aut'e tou' de manivelle (Rendez-vous au [146](#)) ? »

270

Le tatoueur se montre à la fois étonné et vexé par votre réponse : « Et alors, que diable faites-vous chez moi ? », demande-t-il avec un brin de colère. Que répondez-vous ? Que vous êtes poursuivi par les hommes de David Gousset (rendez-vous au [396](#)) ou que vous êtes un inspecteur

des services d'hygiène de la ville, chargé de vérifier la propreté de sa boutique (rendez-vous au [236](#)).

271

Plus vous progressez dans vos recherches, plus la situation devient terrible. Pelter vous a affirmé qu'il était seul : il mentait. Les tentes abritent une quantité d'effets personnels. Après quelques déductions, vous en arrivez à la conclusion qu'ils appartenaient à sept anciens collègues. Leurs corps sont entassés un peu plus loin dans une fosse commune. Pelter s'est probablement débarrassé d'eux. Mais pourquoi ? Sûrement pas une querelle d'universitaires à propos d'archéologie ! Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre une des épées qui se trouvaient dans un coffre. Lancez un dé quatre fois de suite et additionnez les points obtenus. Si votre total est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE actuel, vous pouvez choisir entre quitter le chantier (rendez-vous au [282](#)) ou tenter de détruire le squelette (rendez-vous au [294](#)). Si le total est supérieur, rendez-vous au [385](#).



272

Vous avez déjà perdu un temps précieux à Champs-Royaux, mais la porte Sud est en vue. Le salut n'est plus qu'à quelques minutes de vous. Ce fameux portail est un ouvrage impressionnant : deux battants d'acier renforcé, scellés dans le mur d'enceinte de la ville. Une muraille si épaisse qu'elle est parcourue de tunnels et abrite une foule de postes de garde. Il y a peu de passage par ici, et les gardes du portail sont occupés à vérifier le contenu du convoi d'un négociant en vins. Aussi, personne ne remarque rien lorsque vous êtes brutalement attiré dans une bicoque à l'abandon par une espèce de bonhomme vêtu d'une robe noire. Vous reconnaissez immédiatement la tête répugnante d'un Orque.

Il brandit une lame et paraît très décidé à s'en servir. Vous l'entendez siffler entre ses dents brunâtres : « Tu vas crever, imbécile. Ni toi, ni tes foutus paysans n'arriverez vivants à Malemort ! » Il n'a pas fini qu'il se jette sur vous.

ORQUE ASSASSIN HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous sortez vainqueur de ce combat sans avoir perdu un seul point d'ENDURANCE, rendez-vous au [40](#) ; mais si vous êtes blessé, rendez-vous au [4](#).

273

Ce couloir est étroit et sombre ; si sombre qu'il s'en faut de peu que vous ne mettiez le pied dans une faille ! Cette faille est trop large pour que vous puissiez sauter par-dessus. Si vous avez une corde et un grappin, rendez-vous au [355](#). Sinon, rendez-vous au [202](#).

274

Le cadavre de votre adversaire gît à vos pieds. En fouillant ses poches, vous trouvez 2 Pièces d'Or et suffisamment de Provisions pour 1 repas. Maintenant, vous êtes libre de boire à la source des Sorciers (rendez-vous au [58](#)), de continuer au nord pour chercher l'ermite soi-disant assassiné (rendez-vous au [349](#)) ou de quitter la région en direction du sud (rendez-vous au [44](#)).

275

Vous faites rouler la boule de cristal en direction des Citraves. Elle s'immobilise à leurs pieds. Mais peine perdue : ces créatures n'ont pas d'esprit ! Il n'y a rien à espérer de ce côté... L'un des Citraves ramasse la boule et la jette en direction des sables mouvants (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Que faire ?

Attaquer les Citraves pour détruire leur arme infernale Rendez-vous au [379](#)

Attendre la suite des événements Rendez-vous au [153](#)

Chercher la Sorcière Rendez-vous au [142](#)

Fuir Forignac au plus vite Rendez-vous au [25](#)

276

Vous versez l'antidote sur les lèvres pétrifiées du jeune universitaire. Au bout d'une minute, la statue se ramollit, et le jeune homme retrouve la vie : « Bénis soient les dieux ! » s'exelame-t-il. Puis, aussitôt, il regarde nerveusement autour de lui et s'enfuit à toutes jambes de peur de rencontrer une nouvelle fois la Gorgone. Mais ses cris ont attiré l'attention... Dans l'ombre des six statues restantes vous entendez un frôlement. Si vous avez un miroir, rendez-vous au [322](#). Sinon, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [21](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [34](#).

277

Au moment où vous poussez la porte, un pot de chambre rempli d'immondices, posé en équilibre, vous rate de justesse, s'écrase par terre et se répand sur le tapis. Vous êtes dans un joli salon vieillot où une brave grand-mère bondit sur ses pieds en vous voyant et se met à hurler : « Au voleur ! A l'assassin ! Au secours, on me tue ! » Les gardes ne vont pas tarder à répondre à ses appels hystériques. Quelle fuite choisissez-vous ? La porte qui donne sur l'arrière de la maison (rendez-vous au [328](#)) ou l'escalier branlant qui monte au premier étage (rendez-vous au [292](#))?

278

Vous entrez dans un sombre passage, vous passez un tournant puis vous filez dans un couloir qui paraît interminable. Tout d'abord, vous avez l'impression que vos yeux vous jouent des tours, mais non ! La lumière du jour brille effectivement au bout du tunnel ! Seul problème : l'issue est gardée par un Elfe...

ELFE HABILITÉ: 7 ENDURANCE: 10

Si vous éliminez le garde, rendez-vous au [316](#).

279

L'un des Guerriers Fantômes enfonce la pointe de sa lame dans le gras de votre cuisse et guette une réaction de votre part. Malgré la douleur qui vous déchire, vous réussissez à vous contrôler. Le Guerrier Fantôme ne remarque aucune émotion. Déduisez 2 points d'ENDURANCE. Convaincus de leur triomphe, les cavaliers s'éloignent vers le sud. Vous êtes sauvé. Rendez-vous au [102](#).

280

Vous serrez les dents, levez votre arme et l'abattez sur votre poignet. Vous tombez à la renverse, serrant votre poignet de toutes vos forces tant la douleur est insupportable. Déduisez 4 points d'ENDURANCE, 1 point de votre *total initial* d'HABiLETÉ ainsi que de votre *total actuel*. Vous arrachez un morceau de votre tunique et vous faites, tant bien que mal, un bandage autour de votre poignet. Vous entendez comme un grattement sur le sol. Horreur, votre main tranchée remue les doigts et se déplace comme une araignée géante ! Elle s'approche tout près de vous pour s'agripper bientôt à votre jambe. Il faut la combattre.

MAIN TRANCHÉE HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 2

Si vous parvenez à vous débarrasser d'elle, quittez la roulotte des Rêves et retournez au [255](#) choisir un nouveau but.

281

Lorsque vous tirez la chaîne, un faible tintement résonne à l'intérieur de la tour. Il se passe plus d'une minute avant que la porte ne s'ouvre. Une jeune femme, un chandelier à la main, s'efface silencieusement devant vous pour vous inviter à entrer. Après avoir refermé la porte derrière vous, elle vous précède dans l'escalier en colimaçon, puis elle vous fait entrer dans un bureau confortablement aménagé. Boiseries, bibliothèque, statues de marbre donnent l'impression d'un petit palais. Une cheminée apporte une touche d'intimité. La jeune femme vous propose un siège et vous verse un verre de vin fin. Après quelques instants, elle apporte un plateau où sont disposés des mets alléchants. Si vous choisissez de prendre cet appétissant repas, rendez-vous au [235](#). Si vous préférez ne pas y toucher avant d'en savoir plus sur votre hôte, rendez-vous au [99](#).

282

Enfin ! Malemort est en vue ! Ou plutôt ce qu'il reste de ce petit village de montagne, blotti sur les contreforts du massif des Dents de Sorcière. Les maisons ont été ravagées, comme si un cyclone était passé ici. Les façades des maisons sont éventrées, lorsqu'elles ne sont pas effondrées. Les toitures sont toutes à terre. Les rues sont jonchées de cadavres et de monceaux de débris. Le spectacle de ce désastre est insoutenable. Il faut venger les villageois, arrêter... Voïvod ! Les Guerriers Fantômes ont-ils déjà retrouvé leur maître ? Le désespoir vous envahit. Tout est de votre faute, vous n'êtes pas arrivé à temps et vous vous êtes montré indigne de votre mission. A genoux au beau milieu des ruines de Malemort, vous hurlez d'impuissance. « Il n'est pas trop tard » soupire une faible voix. Un mourant, près de vous, remue lentement un bras. « Voïvod... est... parti... lever une armée... une armée de morts... Prenez cela... ». Et tandis que la vie le quitte, sa main s'ouvre sur un morceau de papier chiffonné. Une carte de la région qui vous sera certainement précieuse pour retrouver Voïvod. (Notez le numéro de ce paragraphe sur votre *Feuille d'Aventure*, pour retrouver facilement le plan lorsque vous en aurez besoin). Pour l'heure, souvenez-vous précisément de votre périple : si vous êtes passé par l'auberge du Balrog Fumant ou si vous êtes allé voir l'ermite, rendez-vous au [388](#). Si vous avez fait l'un et



282 Une carte de la région qui vous sera utile pour retrouver Voïvod.

l'autre, rendez-vous au [229](#). En revanche, si vous n'êtes passé à aucun de ces endroits, ou si vous avez vu l'un ou l'autre mais que vous ayez voyagé avec le cirque des Rêves, ou que vous ayez été fait prisonnier par les Orques du Scorpion Noir, rendez-vous au [215](#).

283

Ce nouveau couloir aboutit dans une grotte naturelle coupée en deux par un immense abîme. Une passerelle de corde est jetée entre les deux bords : malgré son aspect fragile, c'est bien le seul moyen de passer de l'autre côté ! Vos poursuivants, habitués des lieux, vont beaucoup plus vite que vous.

Quatre d'entre eux sont déjà sur vos talons. Si vous avez des Billes Barbelées, vous pouvez en jeter un lot dans leur direction avant de vous engager sur la passerelle. Dans ce cas, rayez le lot de Billes Barbelées de votre *Feuille d'Aventure* et lancez un dé. Le résultat vous indique le nombre d'Elfes touchés par cette attaque. Rayez vos victimes à partir de la fin de la liste suivante. Vous devez combattre ceux qui restent, l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

| | | |
|----------------|---|---|
| Premier ELFE | 7 | 7 |
| Deuxième ELFE | 8 | 5 |
| Troisième ELFE | 6 | 6 |
| Quatrième ELFE | 9 | 7 |

Si vous gagnez, ou si les Billes Barbelées ont eu raison de tous vos poursuivants, rendez-vous au [343](#).



284

Sans autre cérémonie, vous vous emparez d'une main de la jeune fille qui laisse échapper un aboiement et lâche son mari. Le jeune homme prend la poudre d'escampette, absolument terrifié. Vous demandez à cette furie à quoi rime tout ce cirque.

En guise de réponse, elle se jette sur vous toutes griffes dehors.

ÉPOUSE TOUT SOURIRE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 9

Si vous vous en sortez, rendez-vous au [376](#).

285

Sous l'emprise de la plus folle des rages, vous vous précipitez vers les Citraves qui s'acharnent sur le corps de Wolf, et vous donnez libre cours à votre fureur. L'une après l'autre, les têtes des Citraves explosent sous vos coups (vous gagnez 1 point de CHANCE pour votre bravoure). La menace est écartée. Wolf pose la main sur votre bras et sourit : « Comme au bon vieux temps, vieux frère ! » De l'autre côté de la barricade, les Citraves plantent leur tronc d'arbre dans la terre et, aussitôt, il se met à ronfler... Le grondement augmente prodigieusement et se transforme en tremblement de terre ! Le sol s'ouvre sous vos pieds, la barricade s'effondre, et les maisons voisines commencent à se démantibuler. Les habitants de Forignac se mettent à courir dans tous les sens, obsédés par la fuite, les Citraves à leurs trousses. Si l'on ne fait rien, toute la ville va être réduite en poussière. Que choisissez-vous ?

Attaquer les six Citraves pour neutraliser leur arme Rendez-vous au [379](#)

Attendre la suite des événements Rendez-vous au [153](#)

Jeter un Orbe Mange-Tête (si vous en avez un) au milieu des six Citraves Rendez-vous au [275](#)

Conclure un accord avec la Sorcière Rendez-vous au [142](#)

Fuir Forignac à tout prix Rendez-vous au [25](#)



286

Tout à coup, une main se referme sur votre épaule et vous attire dans une allée. Vous vous retrouvez face à Bartolphe accompagné de deux brutes épaisses, dont l'une vous empêche de battre en retraite. Le joueur porte une série de marques sur le visage, probablement infligées par le patron du Marchepied. « Qu'est-ce que tu dirais de régler nos comptes ? » persifle-t-il. Vous devez combattre vos trois adversaires en même temps.

HABILETÉ ENDURANCE

| | | |
|----------------|---|---|
| BARTOLPHE | 6 | 7 |
| Première BRUTE | 7 | 6 |
| Seconde BRUTE | 5 | 7 |

Si vous gagnez, vous pouvez fouiller vos adversaires (rendez-vous au [243](#)), sortir de l'allée et remonter la rue avant que les gardes n'arrivent sur les lieux (rendez-vous au [360](#)) ou descendre l'allée dans l'espoir de trouver une cachette (rendez-vous au [262](#)).

287

Doucement, vous vous approchez de la table et vous demandez : « Que font donc trois guerriers de grande réputation comme vous à écouter les âneries d'un Orque assassin ? » Votre question soulève un tonnerre d'indignation. Le soldat qui porte un chapeau à large bord se lève et crie : « Comment ? Tu traites mon ami d'Orque assassin ? Ça n'est pas une manière convenable de parler d'un honorable moine de Fenfrais ! » Un honorable moine ? Ou bien les vétérans ont été drogués, ou bien l'Orque utilise une sorte de déguisement magique. L'Orque assassin ricane et vous dit : « Attrape ! » Il vous lance la boule métallique qu'il tenait à la main. Si vous l'attrapez, rendez-vous au [98](#). Si vous la laissez tomber à terre, rendez-vous au [326](#).

288

Uggamonggo, le chef, ordonne à deux de ses monstres de s'emparer de vous. Ils refusent. Uggamonggo grogne, lève sa hache et leur brise la tête. On ne plaisante pas avec les ordres ! Uggamonggo le rappelle régulièrement à ses troupes de brutes. Il désigne deux autres Orques qui hésitent un instant puis s'exécutent en soupirant. Les Orques s'emparent de votre arme et de votre armure (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*), puis ils vous ligotent par les chevilles et les poignets à un pieu qu'ils placent sur leurs épaules. Uggamonggo lâche dans un nouveau grognement de bête : « Ouais, on va t'ouper les Orques du Grand Roc, pour leu' mont'ér qui c'est qu'est le meilleur. T'inquiète donc pas, on va te ga'der en vie, pa'ce que j'ai besoin de ta tête pour des affaires po-li-ti-ques, » Puis les Orques du Scorpion Noir lèvent le camp. Ils marchent à une vitesse incroyable, ne s'arrêtant pour rien au monde. Si bizarre que cela puisse paraître, ils vous rendent service en franchissant les montagnes deux fois plus vite que vous ne l'auriez fait. Au crépuscule, les Orques installent leur camp. Uggamonggo vous

libère et vous fait une offre : cirer leurs bottes (rendez-vous au [93](#)) ou aider à préparer le dîner (rendez-vous au [81](#)). Quelle chance !

289

Malheureusement, cette pauvre jeune femme est la moins chanceuse de tous les orateurs qui ont pris la parole aujourd'hui et elle collectionne les tomates obligeamment jetées par les mécontents. Malgré tout, elle s'acharne à convaincre ses auditeurs, avec une patience méritoire. En prêtant l'oreille, vous découvrez que la cause qu'elle défend est aussi la vôtre : « Personne ne veut de ces magiciens intrigants qui prétendent avoir tant d'influence sur la défense de notre monde. Ils ont amassé bien trop de pouvoir et possèdent assez de force pour détruire toutes les créatures de Titan. Est-ce qu'on nous demande si nous voulons de leur protection ? Vous a-t-on déjà consultés ? Non, jamais ! Croyez-moi, Titan est à deux doigts d'être détruit, par accident ou à cause d'une guerre. Il faut nous unir pour refuser cette folie. Supprimons toutes les magies ! Tout de suite ! » Soudain, un souffle terrible se fait entendre sur la place : une boule de feu traverse le ciel pour s'abattre en direction de la jeune fille ! Comme vous n'êtes qu'à un pas d'elle, vous pouvez vous jeter sur la trajectoire pour tenter de l'intercepter. Le faites-vous (rendez-vous au [341](#)), ou reculez-vous pour vous protéger (rendez-vous au [6](#))?

290

Vous devez combattre toutes ces atrocités en même temps. Leur gueule lance des jets acides qui détruisent les armures. Si vous en portez une et si vous êtes touché par un Debroc lors d'un assaut, vous devez déduire 2 chocs du total de l'armure, au lieu de 1 seul. Si vous ne portez pas d'armure les jets acides n'ont aucune efficacité.

HABILETÉ ENDURANCE

| | | |
|------------------|---|---|
| Premier DEBROC | 6 | 6 |
| Deuxième DEBROC | 7 | 6 |
| Troisième DEBROC | 6 | 5 |

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, vous pouvez rejoindre le taillis (rendez-vous au [63](#)), filer droit vers le sud en direction de Forignac (rendez-vous au [135](#)) ou retourner sur vos pas, au nord-ouest, chercher la sécurité de la route (rendez-vous au [160](#)).

291

Vous descendez un long escalier qui débouche sur un nouveau croisement. Quelle direction prenez-vous?

Nord Rendez-vous au [169](#)

Sud Rendez-vous au [114](#)

Est Rendez-vous au [304](#)

Ouest Rendez-vous au [266](#)

292

Les marches vermoulues conduisent à une chambre poussiéreuse, mal éclairée par une petite lucarne. Comme il n'y a pas d'autre issue, vous allez directement à la lucarne et vous vous glissez à l'extérieur. Debout sur le toit en terrasse, vous avez une vue plongeante sur le quartier. David Gousset a rameuté tout ce que la ville compte de gardes. Il y en a pratiquement dans toutes les rues. Aucun espoir de fuite par les toits : les maisons voisines sont trop éloignées pour songer à bondir par-dessus les ruelles. Mais, dans une des allées qui longe la maison, vous apercevez un cheval qui ne demande qu'à faire une petite promenade. Dans la chambre de la grand-mère, vous entendez le souffle rauque d'un garde qui s'apprête à vous rejoindre. De deux choses l'une : soit vous vous battez contre ce garde (rendez-vous au [392](#)), soit vous faites ce numéro d'acrobatie dont vous avez toujours rêvé : sauter sur le dos d'un cheval et partir au triple galop (Rendez-vous au [100](#)).

293

Juste à côté de la porte un diable à ressort est installé. Mais, à la place du diable, un gant de boxe a été placé au bout du ressort pour corriger les curieux. Vous évitez le coup de justesse. Le gant de boxe va toucher le cadre de la porte, puis retombe à vos pieds. Vous fouillez la roulotte. Deux choses vous intéressent : le coffre-fort (rendez-vous au [59](#)) et le grand livre posé sur le bureau du clown (Rendez-vous au [325](#)).

294

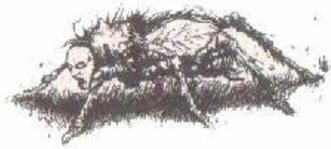
Vous ne pouvez pas vous empêcher de penser que cet abominable squelette n'est pas étranger aux macabres découvertes que vous avez faites sur le site. Plus vous grimpez sur les échafaudages, plus vous vous sentez attiré par le gigantesque crâne. Arrivé à sa hauteur, vous levez votre pioche, prêt à le réduire en morceaux. Lancez un dé quatre fois de suite et additionnez les points obtenus. Si votre total est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE actuel, rendez-vous au [329](#). Si le total est supérieur, rendez-vous au [385](#).

295

Cet escalier semble interminable. Il s'engouffre dans les profondeurs de l'endroit, jusqu'à la pièce la plus secrète du temple : le sanctuaire des profondeurs où ces Elfes cruels tiennent leur propre dieu enfermé ! De l'autre côté de cette pièce, un autre escalier monte quelque part. Mais sur le passage se trouve un trésor et, assis dessus, une créature qui dépasse votre imagination : une espèce de mélange de cobra, de chèvre et d'homme, avec six bras armés de sabres ! Par chance, le monstre est endormi et il est retenu au mur par un lien surnaturel. Vous vous dirigez vers l'autre escalier, quand une bague magique attire votre attention. Vous êtes sur le point de la ramasser, mais vous apercevez les bras du monstre qui s'agitent dans votre direction ! Il est en train de se réveiller ! Si vous avez des menottes, vous pouvez les utiliser pour entraver le monstre avant de l'attaquer ou de prendre la fuite. Si vous choisissez d'entraver deux bras du monstre, rendez-vous au [167](#). Si vous préférez attacher ensemble les deux chevilles, rendez-vous au [337](#). Au cas où vous n'auriez pas de menottes, rendez-vous au [307](#).



295 *Les bras du monstre s'agitent dans
votre direction !*



296

C'est une vaste galerie qui doit sûrement conduire quelque part. Mais un bruit inquiétant vous arrête et vous met en alerte. Vous n'avancez plus que centimètre par centimètre, la galerie tourne et, tout à coup, droit devant vous, vous percevez quelque chose comme le sifflement d'une douzaine de serpents. Si vous voulez continuer, rendez-vous au [352](#). Autrement, il vous faut rebrousser chemin vers le croisement et choisir une autre galerie : à gauche (rendez-vous au [139](#)), à droite, ce qui vous ramène à l'entrée de la grotte (rendez-vous au [80](#)) ou droit devant vous (rendez-vous au [217](#)).

297

Dans la pénombre, vous ne voyez pas les dizaines de mains qui s'abattent sur vous et vous agrippent. Vous n'avez aucun moyen de résister. Les Elfes se débarrassent de vous avec leurs poignards sacrificiels...

298

La bataille fait rage autour de la barricade. Bien que les habitants de Forgnac ne soient pas de taille à lutter contre les Citraves, ils vendent chèrement leur peau et obligent les monstres à lutter comme des démons pour progresser. Voyant que les habitants ne connaissent pas le point faible des Citraves, vous leur criez : « Frappez la tête ! ». Après ce conseil, trois Citraves explosent près de vous. « Cette nuit, ils ont lancé leur plus grande attaque » soupire Wolf qui combat, comme autrefois, à vos côtés. Vite, un Citrave est passé pardessus la barricade et se jette sur vous.

CITRAVE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 5

Si vous gagnez le combat, rendez-vous au [213](#).

En prenant à part David Gousset, vous lui suggérez habilement qu'il serait beaucoup plus intéressant pour lui de conclure un arrangement à l'amiable. L'odieux collecteur d'impôts hoche la tête avec un air de satisfaction et, sans le moindre effort pour baisser sa voix, il claironne: «Très bien, jeune homme. Voici quels sont les termes du marché : vous me donnez tout votre or et tout l'équipement que vous possédez - sauf votre épée qui est, je crois, votre... principal outil de travail. En échange, je vous accorde un délai de sept jours pour réunir la somme que j'exige ou pour disparaître de la ville. Evidemment, si vous choisissez la seconde solution, je me ferai un plaisir de vous déclarer hors-la-loi. C'est à prendre ou à laisser. » Allez-vous accepter ce marché de dupes (rendez-vous au [233](#)), refuser, quitte à subir la loi de Gallantaria (rendez-vous au [199](#)) ou prendre la fuite (rendez-vous au [338](#)) ?

Vous vous éloignez de cette maudite ville à toutes jambes, et tant pis si vos poumons n'en peuvent plus, il est hors de question que vous vous arrêtiez. Une prodigieuse explosion ravage Gornot et vous projette à terre. Des fortifications s'échappent des nuages de fumée qui se répandent dans la nuit. Une odeur de poudre, terriblement âcre, envahit immédiatement vos narines. Qui a détruit Gornot ? Les Mandragores, ou bien est-ce un acte d'héroïsme pour les éliminer? Des débris de tous genres s'écrasent autour de vous alors que vous vous remettez péniblement debout. Puis une feuille de papier à moitié calcinée virevolte à votre portée. C'est un prospectus aux couleurs criardes sur lequel on lit en grandes lettres dorées « Le cirque des Rêves ». Vous jetez un coup d'oeil sur les dates : le cirque devait être à Gornot depuis une semaine, et partait ce matin ! Vous vous débarrassez de ce bout de papier et vous reprenez la route des Convoyeurs une nouvelle fois. Malgré la fatigue de ces épreuves, vous cheminez toute la nuit. A l'aube, vous arrivez à un croisement. Restez-vous sur la route des Convoyeurs (rendez-vous au [267](#)), ou prenez-vous la direction du sud-ouest (rendez-vous au [227](#)) ?

301

Enfin ! La porte de l'Est se dresse devant vous. Ses deux battants monumentaux en acier renforcé sont scellés dans une muraille de plusieurs mètres d'épaisseur, si large que des postes de garde ont été aménagés à l'intérieur. David Gousset et cinq de ses hommes vous attendent de pied ferme ! Si vous possédez un rouleau de Pardon Royal ou si vous êtes dissimulé dans une charrette d'ordures, vous franchissez la porte sans être inquiété (rendez-vous au [145](#)). Sans cela, vous allez devoir tenter de passer à travers le barrage coûte que coûte. Votre tâche sera plus facile si vous parvenez à créer une diversion. *Tentez votre Chance*, en soustrayant 1 de votre lancer de dé pour chaque Boule-Flash que vous comptez utiliser (si vous en possédez !) afin de détourner l'attention des gardes (rayez les Boules-Flash de la *Feuille d'Aventure*). Si vous êtes chanceux, vous sortez libre de Champs-Royaux (rendez-vous au [145](#)). Si vous êtes malchanceux, les gardes vous capturent (rendez-vous au [208](#)).



302

Bien que la nuit soit noire, le feu éclaire dans un large rayon ; les membres de la troupe sont assis en cercle autour du feu. Où que vous vous postiez, l'un d'entre eux est toujours susceptible de vous apercevoir. Pourtant, vous devez vous approcher car leurs chuchotements sont imperceptibles. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [228](#). Sinon, rendez-vous au [315](#).

303

Guidé par une mauvaise appréciation des forces en présence, vous avez combattu de façon aberrante. Le maître des Guerriers Fantômes est à terre, vaincu, mais vous oubliez que Voïvod est la mort en personne, et on ne tue pas la mort ! Pris de panique, tremblant, vous voyez les squelettes avancer vers vous et vous encercler en brandissant leurs armes. Un si long voyage, pour tomber dans une pareille horreur! Vous ne pouvez plus rien faire d'autre que hurler !

304

Vous descendez un long escalier qui débouche à un croisement. Quelle direction prenez-vous?

Nord Rendez-vous au [172](#)

Sud Rendez-vous au [187](#)

Est Rendez-vous au [266](#)

Ouest Rendez-vous au [144](#)

305

Ester se moque de vos efforts inutiles : « Pauvre pantin impuissant ! » Puis elle ordonne aux Citraves de s'emparer de vous : « C'en est fini de tes petites ruses de mortel. » Les Citraves vous maintiennent sur votre siège tandis qu'Ester découvre ses crocs et se penche sur votre cou... Lorsque vous vous relèverez, vous serez devenu le serviteur obéissant d'Ester, Reine Vampire de la Nouvelle Ère.



306

Vous sentez, posé sur votre dos, le regard glacé de cinq paires d'yeux, et vous savez que le jeu est extrêmement périlleux. Votre vie ne tient plus qu'à un fil. Pas un de vos muscles ne doit bouger. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [279](#), dans le cas contraire, rendez-vous au [346](#).

307

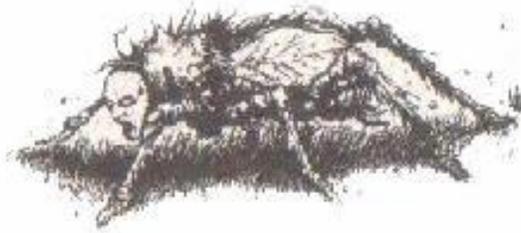
Le monstre bat des paupières une fois, deux fois, et se jette sur vous ! Ses puissants sabots font trembler le sol à chacun de ses pas ! Rien à faire, vous êtes obligé de combattre... A chaque assaut, ses six bras vous assaillent en même temps (tous dotés d'une HABILITÉ de 8), mais vous pouvez les prendre un à un, comme si vous étiez en face de six adversaires différents. Si vous gagnez contre un des autres bras, vos coups n'ont pas d'effet destructeur : ils doivent être considérés comme des parades. Vous aurez de la chance si vous survivez au Kalundaï, monstre antique.

KALUNDAÏ HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 20

Si vous triomphez du Kalundaï, rendez-vous au [320](#).



308 Sur une stèle de marbre, vous apercevez une bouteille d'antidote.



308

Seul le bruit de vos pas qui se répercute contre les parois de la galerie vient troubler un silence pesant, très étrange pour une grotte. Droit devant vous, la galerie débouche sur une chambre imposante, décorée de plusieurs statues. Ce sont les victimes du regard de la Gorgone. Sur une stèle de marbre, vous apercevez une bouteille d'antidote. Malheureusement, la bouteille est presque vide, il ne doit plus rester que quelques gouttes, suffisamment pour une seule statue. Vous regardez les victimes l'une après l'autre. Toutes mériteraient de retrouver leur liberté, bien sûr, mais elles ne peuvent pas toutes vous secourir. Pour l'instant, vous n'avez pas besoin d'arme, mais d'informations. Et, depuis quelques jours, elles se font plutôt rares. Votre choix se réduit à deux statues : ces personnages ressemblent à des savants. Regardez l'image sur la page d'en face et décidez-vous. Allez-vous donner l'antidote au vénérable vieillard (rendez-vous au [237](#)) ou préférer le jeune homme (rendez-vous au [276](#))?

309

Malheureusement, vos efforts n'ont abouti à rien. Les cordages sont endommagés, mais ils soutiennent toujours la passerelle au-dessus du précipice. L'un des Elfes vous a rattrapé et vous attaque avec son poignard sacrificiel. Les autres bandent leurs arcs et se tiennent prêts. Vous devez éliminer votre adversaire avant qu'il ne soit trop tard.

ELFE HABILITÉ : 7 ENDURANCE 8

Si vous remportez ce combat, vous pouvez recommencer à trancher les cordages (rendez-vous au [261](#)) ou fuir (rendez-vous au [327](#)).

310

Avec toute la sincérité dont vous êtes capable, vous vous adressez aux vétérans: «Par pitié mes amis, nos royaumes ont fait la paix depuis des années ! N'allons pas rallumer d'anciennes querelles. Regardez plutôt celui qui se prétend votre ami ! Pensez-vous que ses insultes conviennent à la courtoisie habituelle d'un moine de Fenfrais?» Puis, vous tournant vers l'Orque, vous ajoutez ironiquement : « Dis-moi, l'Orque, quels dieux adores-tu au juste?» En guise de réponse, l'Orque crache quelques insultes de plus : « Fa te regarde pas, efpèfe de gros plein de foupe. Va te faire voir ! » Il ne fait pas un effort de plus pour convaincre les vétérans. Ce n'est pas possible, il doit leur avoir jeté un sort, ou bien... Vous apercevez soudain autour du cou de l'Orque une amulette couverte de runes magiques. Voilà donc la raison de toute l'affaire ! Si vous possédez une bouteille de potion Somnifère, rendez-vous au [195](#). Autrement, vous allez devoir essayer d'arracher l'amulette du cou de l'Orque. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [120](#). En cas d'échec, rendez-vous au [132](#).



311

Lancez un dé pour savoir quel Guerrier Fantôme vous a tendu cette embuscade. Lorsque vous aurez vaincu cet adversaire (si vous y parvenez), vous pourrez poursuivre votre aventure, et retourner à la tour (rendez-vous au [141](#)) ou poursuivre votre chemin dans le village (rendez-vous au [340](#)) ou encore quitter Mordâme par la route sud (rendez-vous au [75](#)). Si vous obtenez :

1 Rendez-vous au [8](#)

2 Rendez-vous au [394](#)

3 Rendez-vous au [259](#)

4 Rendez-vous au [183](#)

5 Rendez-vous au [245](#)

6 Rejouez

312

Vous vous penchez sur la boule. Sa limpidité est fascinante ; elle ressemble à une bulle d'eau de source. Puis elle se met à scintiller comme si de petites étoiles l'éclairaient de l'intérieur. Au bout de quelques instants, vous vous sentez totalement absorbé par le scintillement ; plus rien ne compte que le mouvement désordonné des petites étoiles. Heureusement, une minuscule part de votre esprit reste détachée et vous avertit du danger. Vous avez besoin d'un prodigieux effort de volonté pour vous arracher à votre hypnose. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [10](#) ; sinon, rendez-vous au [257](#).

313

Dès que vous êtes encordé, vous vous engagez dans le puits et vous commencez à descendre. Au fur et à mesure de votre progression, Smegg laisse filer la corde de plus en plus rapidement. Loin au-dessus de votre tête, vous entendez Smegg crier : « Toi comprendre pourquoi ça être trou à Smegg. » Inquiet, vous levez la tête, et vous assistez, impuissant, à cette scène : Smegg approche sa bouche de la corde et la tranche avec ses dents. Vous tombez dans le vide, hurlant de terreur. La mort vous attend. Smegg descendra plus tard chercher son butin...

314

A peine Solsolus a-t-il tiré le verrou que la porte claque contre le mur et que le spectre de son fils, un mort-vivant sorti de sa tombe, se précipite dans la cabane et se jette à la gorge de l'ermite ! Incapable de se défendre contre l'attaque de cette créature effrayante, Solsolus tombe à terre en état de choc. Vous vous précipitez à son secours, mais le spectre reste indifférent à tous vos coups et s'acharne sur le corps de son père ! En quelques secondes, tout est fini. Solsolus gît, mort, sur le sol, puis le spectre de son fils s'écroule sur lui, également sans vie. A partir du moment où Solsolus a ouvert la porte, vous n'avez rien pu faire pour le sauver. Le cœur lourd, vous enterrez le père et le fils au pied d'un arbre, dans un bosquet voisin. La tragédie semble coller à votre destin depuis quelque temps. Déduisez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [44](#).

315

Tout à coup, le clown s'écrie : « Quelqu'un nous espionne ! C'est le mercenaire. Vite, attrapez-le immédiatement ! » Aux ordres, les membres de la troupe accourent vers vous. Le jeu est terminé : vous ne pouvez pas tous les combattre ; il faut prendre la fuite. Malheureusement, vous n'avez pas assez d'avance. Il faut trouver une ruse. Si vous avez des Boules-Flash, rendez-vous au [104](#). Sinon, rendez-vous au [91](#).

316

Heureux d'avoir échappé à la furie des Elfes et de vous être sorti vivant de ce guêpier, vous laissez le soleil caresser votre visage. La lumière vous aveugle encore, mais vous finissez par reprendre votre fuite. Les Elfes, de toute façon, ont abandonné leur chasse. Après des années passées dans ces catacombes, ils ne supportent plus la pleine lumière ! Lorsque vous vous arrêtez de courir et que vos yeux ont retrouvé toute leur acuité, vous réalisez avec bonheur que vous êtes au sommet d'une butte, juste au-dessus de Malemort ! Vous avez réussi à franchir le massif des Dents de Sorcière. Rendez-vous au [282](#).



317

Vous jetez la Boule-Flash de toutes vos forces sur le sol. Dans le boyau de l'égout, l'explosion et l'éclair n'en sont que plus impressionnants. Le Bourbak gémit de peur et s'enfonce dans la fange, décidé à retourner d'où il vient sans demander son reste. Des sifflements dans les oreilles, à moitié aveuglé, vous vous enfuyez avant que le monstre ne retrouve ses esprits et ne cherche à se venger. Heureusement, vous finissez par trouver une échelle identique à celle que vous avez empruntée pour descendre. Lorsque vous réapparaissiez à la surface, vous vous rendez compte que David Gousset et ses sbires ont abandonné la chasse. Si vous désirez visiter la partie est du marché, rendez-vous au [82](#) ; si vous préférez la partie ouest, rendez-vous au [66](#). Mais vous ne pouvez pas retourner où vous êtes déjà allé. Lorsque vous aurez terminé vos achats, vous devrez quitter la ville. Ne suivez pas les indications mentionnées dans les paragraphes du marché : vous devrez partir par la porte du Sud (rendez-vous au [272](#)), ou par la porte de l'Est, plus proche (rendez-vous au [60](#)). (Notez cette information sur votre *Feuille d'Aventure*).



318

Vous attrapez le miroir et vous le brandissez en direction du monstre de Kauderwelsch. Habitué à ne voir que le visage du docteur et de ses patients, il est frappé par sa laideur et se retourne contre Kauderwelsch pour la supprimer. Malgré toute l'affection qu'il a pour elle, le monstre avance d'un pas inégal mais décidé. « Non ! Non ! » hurle-t-elle. Le monstre avance et se jette sur le docteur qui résiste de toutes ses forces. Dans le feu du combat, des éprouvettes, des flacons, des bocaux sont fracassés. Les émanations chimiques aveuglent momentanément le monstre : vous en profitez pour filer à l'anglaise. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour vous en être sorti avec un simple miroir. Rendez-vous au [87](#).

319

Les menottes sont prêtes. Aussi silencieux qu'un chat, vous vous faufilez derrière le garde et vous les refermez sur ses poignets ! La Mandragore se débat en vain, les mains attachées dans le dos (rayez les menottes de votre *Feuille d'Aventure*). Vous écartez brutalement la Mandragore du passage et vous franchissez la porte. Rendez-vous au [300](#).

320

Vous entendez un cri au sommet de l'escalier par lequel vous êtes arrivé : « Sus à l'intrus ! » Les Elfes moines ont découvert votre présence et une douzaine d'entre eux se précipitent à votre poursuite. Vous ramassez vite la bague magique et vous filez par l'autre escalier. Vous venez de trouver la bague de Rabbam, un anneau qui a le pouvoir d'affaiblir les créatures fantastiques comme les Guerriers Fantômes. Chaque fois que vous affronterez un Guerrier Fantôme, ne vous fiez pas aux instructions spéciales que vous trouverez. Considérez-le comme une créature normale, n'attaquant qu'une seule fois et infligeant des blessures ordinaires. Maintenant, il faut fuir avant que les Elfes ne vous rattrapent. Vous abandonnez ici vos menottes (rayez-les de la *Feuille d'Aventure*). Vous montez l'escalier quatre à quatre et vous finissez par arriver dans un long couloir qui débouche sur un



321 *Le petit vieillard vous jette un regard sévère par-dessus ses lunettes.*

croisement. Choisissez-vous d'aller à gauche (rendez-vous au [283](#)) ou à droite (rendez-vous au [273](#)) ?

321

Au moment où vous vous débarrassez d'un vendeur de rue qui essaie de vous refiler une mangouste presse-papier en plâtre, dont vous n'avez strictement rien à faire, six hommes en armure vous barrent le chemin. Ce sont des gardes de Champs-Royaux. Lorsque vous voyez le petit vieillard à lunettes qui les accompagne, vous comprenez de quoi il s'agit. Tout le monde ici connaît David Gousset, le collecteur d'impôts en chef de Gallantaria. Vous avez déjà eu affaire à lui et à sa sinistre suite. Il sort un rouleau de son manteau et déclare : « Capitaine, en vertu de l'autorité royale qui m'est conférée, j'ai la charge de vous présenter cette formule d'impôt avec obligation pour vous de payer sur-le-champ. En cas de non paiement, je me verrai obligé d'utiliser un mandat d'arrêt. » Il vous jette un regard sévère par-dessus ses lunettes et poursuit : « Si les calculs de mes services sont exacts, pour la période des cinq années à venir, année courante comprise, impôt principal et intérêts annexes cumulés avec indexation plus taxes de non-présentation, vous me devez 568 Pièces d'Or. Avez-vous cette somme ? » Évidemment non. Il vous est absolument impossible de payer cette fortune. Décidément la capitale ne vous apporte que des ennuis. Mais il n'est plus temps de vous lamenter, il faut trouver une solution. Vous pouvez avouer votre pauvreté et laisser les gardes vous arrêter (rendez-vous au [199](#)), tenter de soudoyer ce vieux singe de David Gousset (rendez-vous au [299](#)) ou tourner les talons et prendre vos jambes à votre cou (rendez-vous au [338](#)).

322

Vous plongez la main dans votre sac et vous brandissez le miroir devant vous en direction de la Gorgone. Prise au piège de son regard de pierre, elle se fige en un instant. Pourtant, cela ne suffit pas à vous rassurer. Vous continuez à vous méfier de son œil diabolique. Vous n'avez plus rien à faire ici ; vous sortez de la chambre en courant et vous regagnez le croisement. Voulez-vous tourner à gauche (rendez-

vous au [217](#)), à droite (rendez-vous au [296](#)) ou sortir de la grotte (rendez-vous au [80](#)) ?

323

De nombreux combats menés aux côtés de votre compagnon d'armes ont forgé une entente et des réflexes parfaits. Vous vous jetez de côté à temps pour éviter la lame d'une machette qui siffle à vos oreilles avant de se planter dans un arbre. Aussitôt, Wolf se précipite sur le Citrave responsable de ce coup en traître, pour le tuer. Allez-vous vous poster sur la barricade et combattre (rendez-vous au [298](#)), partir à la recherche de la Sorcière (rendez-vous au [142](#)) ou quitter la ville au plus tôt (rendez-vous au [25](#)) ?

324

Jamais vous n'oublierez le jour béni où vous avez acheté cette Cape Caméléon. Les Guerriers Fantômes passent à bride abattue sans vous voir. Dans un nuage de poussière, ils descendent du col des Hongres et filent vers le nord. Rendez-vous au [102](#).

325

Vous découvrez le journal du Cirque tenu par le clown. Vous n'avez évidemment pas le temps de le lire en entier. Mais les minutes que vous passez à l'examiner vous apprennent deux choses intéressantes : le cirque est tombé entre les mains d'un sorcier nommé Skarros, il y a un an ; c'est lui qui a remplacé les artistes par des créatures ressemblant à des plantes, les Mandragores. Ces dernières ont la faculté de prendre l'apparence des personnes qu'elles touchent. Il ne leur reste plus qu'à tuer leurs victimes et à voler leur identité. Le cirque semble une couverture idéale pour ces êtres malfaisants qui peuvent sillonner le pays tranquillement. Par chance, le journal mentionne la seule faiblesse des Mandragores : le feu ! Soudain, vous entendez un bruit à l'extérieur. Vous feriez mieux de sortir avant qu'on ne vous découvre ici. Retournez au [255](#) et choisissez un autre but.

326

Persuadé que cette boule est un cadeau empoisonné, vous faites un pas de côté. Au moment où elle touche le sol, la boule se hérissé d'armes redoutables : rasoirs, lames, scies, barbelés, pointes, vrilles... Vous n'osez pas imaginer ce qui se serait passé si vous aviez attrapé cette horreur ! L'Orque assassin, les vétérans et l'aubergiste sont ravis de votre danse de Saint-Guy ! Allez-vous attaquer l'Orque assassin (rendez-vous au [132](#)), tenter de le démasquer (rendez-vous au [310](#)) ou les ignorer tous et rejoindre le comptoir (rendez-vous au [3](#)) ?

327

Vous avez beau courir à perdre haleine, plusieurs Elfes archers vous mettent en joue et décochent leurs flèches. Lancez un dé et déduisez 1 du résultat pour savoir combien vous atteignent. Vous devez déduire 2 points d'ENDURANCE pour chaque flèche reçue. Si vous survivez à vos blessures, vous continuez à courir comme un damné, tout en arrachant les flèches de votre dos ! Mais les Elfes n'en ont pas fini avec vous... Pire, vous entendez les clameurs des renforts qui arrivent devant vous ! Il faut bifurquer sans attendre ou vous tomberez dans une souricière : allez-vous prendre à gauche (rendez-vous au [32](#)) ou à droite (rendez-vous au [278](#)) ?

328

Vous entrez dans une cuisine envahie d'odeurs de vieilles graisses. Sur le carrelage, un énorme molosse dort profondément. Vous passez sur la pointe des pieds, sans quitter le monstre des yeux. Malgré toutes vos précautions, il lève un sourcil, dresse une oreille, grogne faiblement et retombe dans le sommeil. Vous refermez la porte du fond et vous sortez dans la ruelle. Si vous prenez à droite, vous avez toutes les chances de tomber sur David Gousset. Vous allez à gauche, et vous riez d'aise lorsque vous entendez le chien menacer bruyamment vos poursuivants qui l'ont dérangé avec leurs cris et le fracas de leurs armures. Rendez-vous au [22](#)

329

Maintenant que le grappin est ancré, vous tirez de toutes vos forces sur la corde. Le squelette vacille puis s'écrase avec fracas sur le sol. Vous sentez toute la colère et l'impuissance du monstre qui était presque arrivé à ses fins. En quelques secondes, les os s'effritent et tombent en poussière. Il ne reste bientôt plus aucune trace du Terrovore, aucun signe de son ancienne présence dans la carrière. Ajoutez 1 point de CHANCE pour cette réussite. Autour de vous, les échafaudages, les tentes de l'archéologue, les outils, ne sont plus que le décor d'une pitoyable tragédie. Vous n'avez pas la moindre envie de passer une seconde de plus ici. Vous réunissez vos affaires et vous partez retrouver le chemin de Malemort. Rendez-vous au [282](#).

330

Vous vous précipitez devant l'ermite et vous lui barrez le chemin. Dehors, la voix insiste et se fait plus suppliante encore : « Papa, je t'en prie, c'est moi ! Si tu n'ouvres pas je vais mourir ! » Rendu fou par ces plaintes, Solsolus trouve en lui une énergie insoupçonnée. Il vous repousse avec violence. Malheureusement, vous êtes contraint d'employer la force pour l'arrêter.

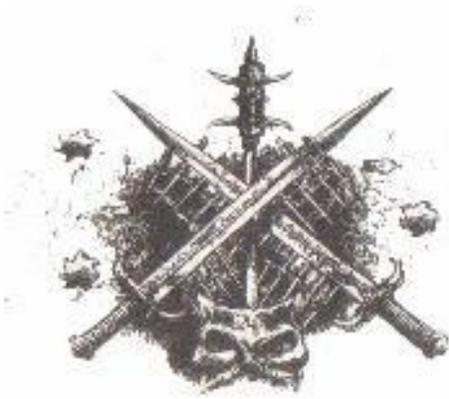
SOLSOLUS HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 7

Si après le premier assaut vous décidez de le laisser ouvrir la porte, rendez-vous au [314](#). Mais si votre détermination reste intacte, rendez-vous au [76](#).

331

Libérés de tout contrôle, grâce à la dissolution du bracelet d'acier, les Citraves sont pris d'une sauvagerie frénétique. Ils bondissent sur leur ancien tyran et le jettent dans le feu surnaturel - le seul véritable pouvoir agissant à Forignac. Ce feu est la source de l'énergie qui circule dans la tête de citrouille des Citraves. Energie qui a rappelé Ester à la vie et qui est seule capable de la détruire. Au contact des flammes, elle se dissout instantanément : la boucle est bouclée. Votre pied rencontre

quelque chose : les restes du bracelet d'Ester, une torsade noirâtre. Bien que vous n'ayez aucune envie de prendre le contrôle des Citraves, vous ramassez le squelette du bracelet (inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous regardez une nouvelle fois la cheminée géante : la bouche et les yeux se sont fermés et l'ensemble est en train de basculer dans les marais, entraînant avec lui la colonne de terre. Vous sortez à toute vitesse avant d'être emporté dans les profondeurs de la terre. En traversant la ville vers la route du sud, vous voyez les Citraves retourner paisiblement vers les marais où ils vont s'enfouir une nouvelle fois. Rendez-vous au [25](#).



332

Les Géomanciens retirent leurs serpes ; le Grand Druide lève les bras vers le ciel et déclare : « En accord avec les anciennes lois des Grandes Divinités, tu as passé l'épreuve. Te voilà libre d'explorer les lignes de pouvoir sur Titan. Nos destinées vont chacune leur chemin, et nous ne pouvons rien de plus. Prends ceci. » Il épingle sur votre poitrine une petite broche en forme de feuille verte : « Ceci est le signe de la protection de la Terre Nourricière. Les temps changent ; la Terre Nourricière est menacée. Tu es celui qui peut aller à son secours. Tout cela est écrit. Maintenant, va ! Cherche l'aide de Titan, car lui seul a le pouvoir de te guider et de t'aider à accomplir ta mission. » Inscrivez la broche Verte-feuille sur la *Feuille d'Aventure*. Les Géomanciens vous conduisent à une grille au fond du jardin et vous laissent seul dans la rue. Allez-vous à gauche (rendez-vous au [301](#)) ou à droite (rendez-vous au [118](#))?

333

Vous vous assurez que personne ne vous voit. Vous vous glissez à l'arrière de la roulotte et vous ouvrez la porte. Vous entrez; il fait noir... *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [293](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [345](#).



334

La chaleur devient de plus en plus écrasante. La sueur coule dans votre dos et vous êtes obligé de ralentir le rythme de votre marche. Puis, pour respirer un peu, vous vous allongez à l'ombre d'un arbre. Tout à coup, on entend un bruit de pas qui résonnent sur le sol, ainsi qu'un grand nombre de voix. Ce sont les bruits rauques d'une troupe d'Orques. Vous plongez dans un fourré en croisant les doigts pour qu'ils ne vous voient pas. Malheureusement, votre cachette ne vaut rien ; les Orques vous découvrent immédiatement et bloquent toute possibilité de fuite en vous encerclant. En cherchant une échappatoire, vous apercevez heureusement l'entrée d'une grotte. Mais si vous y pénétrez, vous accédez directement au massif des Dents de Sorcière ! Si vous choisissez l'abri de la grotte, rendez-vous au [206](#). Si vous préférez défier les Orques, rendez-vous au [35](#). Il vous reste une autre possibilité : revêtir votre Cape Caméléon et vous faufiler au milieu des monstres sans être vu (rendez-vous au [163](#)).

335

La lutte a été impitoyable et votre acharnement au combat vous a permis de vous débarrasser de votre adversaire. Le Guerrier Fantôme s'écroule en gémissant. A peine a-t-il touché le sol que des vapeurs brunâtres s'échappent de sa carcasse sans vie. Pour éviter de suffoquer, vous reculez de quelques pas et vous regardez les fumées se répandre autour de vous. Au bout de quelques minutes, elles finissent par se dissiper. Il ne reste plus rien à terre qu'un maigre tas de cendres tièdes. Vous avez peut-être remporté une bataille, mais la guerre est loin d'être gagnée... Sachez qu'une vulgaire arme humaine ne suffit pas à détruire totalement des créatures de cette espèce. Et il y a gros à parier que vous vous retrouverez pour une revanche à couteaux tirés ! Plus tôt que vous ne le croyez... Pour l'instant, poursuivez votre aventure.

336

Les parois de l'oubliette sont parfaitement lisses. Toutes vos tentatives pour les escalader sont vouées à l'échec. Vous arrivez seulement à vous casser les ongles et à vous meurtrir les doigts. De longues heures passent jusqu'au moment où une voix de femme se fait entendre : « Ne vous inquiétez pas, j'arrive. Une seconde ! » Vous levez la tête avec espoir vers le bord de la fosse... pour croiser les yeux assassins de la Gorgone ! Vous êtes pétrifié à jamais, statue solitaire dans une fosse perdue.

337

Vous entravez les chevilles du monstre juste à temps. Il essaie de se lever, mais tombe lourdement la tête la première. Ses yeux lancent des éclairs de rage pendant qu'il ramène les bras vers vous. D'un pas de côté vous évitez les sabres et vous prenez garde à ne pas vous tenir à leur portée. Ce monstre puissant est le Kalundaï, une créature de l'Antiquité. Attention ! la chaîne des menottes donne des signes de faiblesse ! Rendez-vous au [320](#).

338

Avec la vitesse d'un éclair, vous donnez une bourrade à David Gousset qui tombe à la renverse et s'effondre sur ses gardes. Tout ce beau monde s'écroule comme un château de cartes. La troupe sonne immédiatement l'alarme et le collecteur d'impôts rugit de colère. C'est la pire humiliation de sa vie. Au lieu de vous arrêter, les badauds restent sur place, hilares, et multiplient les quolibets, ravis de ce spectacle inattendu. Avant que les gardes n'aient pu se relever, vous avez pris la fuite. Au détour d'une rue, vous débouchez sur un croisement. Quelle direction allez-vous prendre : à gauche (rendez-vous au [351](#)), à droite (rendez-vous au [384](#)) ou tout droit (rendez-vous au [134](#)) ?

339

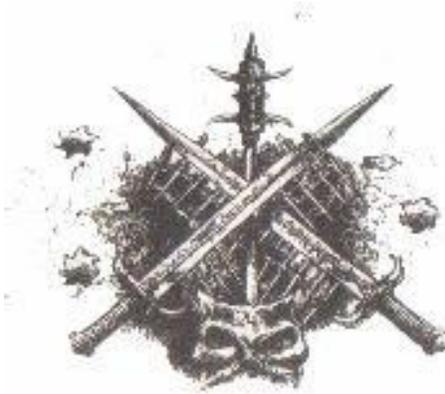
Pressé d'apporter votre concours à la bataille qui se prépare, vous vous avancez, vers celui qui paraît être le chef, et vous vous présentez. « Je n'en crois pas mes oreilles, s'exclame-t-il, de quel secours plus précieux pouvions-nous rêver ? Tu es là ! » Mais oui, vous le reconnaissez aussi, c'est Wolf, votre compagnon de la guerre des Quatre-Royaumes ! Vous tombez dans les bras l'un de l'autre, puis Wolf vous explique les événements de ces derniers jours : « Tout a commencé avec l'arrivée de la Sorcière. Sa tour est sortie de terre en un instant. Toutes les nuits, elle envoie ses Citraves détruire tout ce qui leur tombe sous la main. Tout le monde en a beaucoup trop peur pour l'affronter. J'ai essayé une fois, sans succès. Mais dépêche-toi, les Citraves arrivent sur la barricade ! » Il vous désigne un vieillard : « Voilà Vilgrain. Il a des armures et des épées, si tu en as besoin. » Allez-vous vous rendre chez Vilgrain (rendez-vous au [97](#)), accompagner Wolf sur la barricade (rendez-vous au [298](#)) ou partir couper le mal à sa racine, dans la tour de la Sorcière (rendez-vous au [142](#)) ?

340

Abandonnant ici la dépouille du Guerrier Fantôme, vous poursuivez votre visite du village avec davantage de prudence, et vous rencontrez tout à coup une jeune fille blonde. Elle vous chuchote : « Ça n'est pas très sage de se promener dans des endroits pareils la nuit. Suivez-moi. Vous serez en sécurité dans la tour. » Elle tend le doigt dans la direction de la tour que vous avez vue tout à l'heure et part en pressant le pas. Si vous désirez la suivre, rendez-vous au [372](#). Si vous préférez poursuivre votre inspection des lieux, rendez-vous au [23](#).

341

Bien qu'elle ait été destinée à la jeune fille, la boule de feu s'est abattue sur vous. A quelques pas de là, un magicien qui assistait à la harangue a décidé de faire cesser cet insupportable bavardage en jetant un sort. Malheureusement, c'est vous qui êtes transformé en grenouille. A partir de maintenant, les Guerriers Fantômes et les villageois de Malemort n'ont plus aucune importance. Vous êtes bien trop occupé à trouver des moucherons pour votre déjeuner...



342

Vous vous sentez écrasé quand la porte vous coince contre le rocher (déduisez 2 points d'ENDURANCE). Si vous survivez à cet accident, vous pénétrez à l'intérieur de la cavité. L'endroit dégage une forte odeur d'Orque. Lorsque vos yeux s'habituent à la pénombre, vous distinguez quelques objets sur le sol : des robes noires et une carte de Champs-

Royaux. Dissimulé sous une robe, vous trouvez un coffret métallique. Vous essayez vainement de l'ouvrir. Avez-vous une Clé Noire ou une capsule de Rouille Active ? Si oui, vous pouvez utiliser l'une ou l'autre pour ouvrir le coffret. Rendez-vous au [354](#) - et rayez la capsule de Rouille Active si vous vous en servez ; si vous n'avez ni l'une ni l'autre, ou si vous préférez ne pas ouvrir ce coffret, rendez-vous au [248](#).

343

Vous vous précipitez sur la passerelle et vous franchissez le précipice. Une fois arrivé, vous découvrez que la passerelle est accrochée par de solides cordages arrimés sur des pieux en bois. De nouveaux Elfes sont en train de franchir le précipice à leur tour. Si vous voulez essayer de trancher les cordages pour vous débarrasser de vos poursuivants, rendez-vous au [246](#). Si vous préférez fuir sans perdre de temps, rendez-vous au [327](#).

344

Vous entrez dans la maison du vieil homme et vous vous laissez guider dans une petite pièce sans issue. Il vous dit de ne pas bouger tant que vous n'aurez pas eu son feu vert. Vous attendez de longues minutes. Lorsque la porte se rouvre, sept gardes viennent vous cueillir sur un plateau ! Derrière eux, le vieux renard fait sonner une seconde Pièce d'Or dans sa main. En voilà un qui mange à tous les râteliers ! Rendez-vous au [199](#).

345

Une petite boîte est posée à côté de la porte. Lorsque vous pénétrez dans la roulotte, le couvercle se lève et libère un diable à ressort. Mais un gant de boxe est fixé à la place du diable et il vous atteint en pleine figure (déduisez 1 point d'ENDURANCE). Tout en groggelant, vous donnez un coup de pied à la maudite boîte, puis vous fouillez la roulotte. Deux choses vous intéressent : le coffre-fort (rendez-vous au [59](#)), et le grand livre posé sur le bureau du clown (rendez-vous au [325](#)).

346

Rien à faire. Quelle que soit la cachette, les Guerriers Fantômes ont vite fait de vous débusquer. Vous vous épuisez en quelques minutes. Hélas, votre corps va bientôt rejoindre ceux des autres victimes du col des Hongres, au fond du gouffre...

347

L'affaire tourne à votre avantage. Vous prenez une Boule-Flash et vous la jetez sur le sol devant la bande d'Enian. Dans l'obscurité de l'allée, l'explosion est effrayante. Vos ennemis tombent à la renverse, éblouis, les mains sur les oreilles. Pendant ce temps, vous filez à toute vitesse. Rendez-vous au [84](#).

348

Vous vous précipitez vers Voïvod et vous bondissez, les genoux repliés. Vous tournez en l'air puis vous détendez les jambes brutalement de façon à ce qu'elles frappent Voïvod à la poitrine et le projettent à l'écart de la maudite cloche. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [263](#). Si vous échouez, rendez-vous au [133](#).

349

La nuit est tombée depuis longtemps lorsque vous arrivez à la cabane de l'ermite. Ce dernier, Solsolus, est un vieillard au regard doux qui vous offre immédiatement un bol de soupe (ajoutez 2 points d'ENDURANCE). Ce brave homme vous inspire une totale confiance. A table, vous n'hésitez pas à vous livrer. Lorsqu'il a entendu votre histoire, le vieillard fronce les sourcils et part chercher un livre sur son bureau : « Il y a à peu près deux mille ans de cela, il existait un être nommé Voïvod. Ce seul nom suffisait à glacer le sang des hommes. Sa puissance était telle que la vie elle-même se rétractait et menaçait de disparaître. C'est alors que la terre prit forme dans les mains de la Terre Nourricière et des Grandes Divinités. Ensemble, ils s'associèrent pour combattre Voïvod et le faire reculer. Ils y parvinrent. Mais jamais ils ne purent détruire ce monstre : ils se contentèrent donc de renfermer dans

un lieu tenu secret. Les cinq lieutenants de Voïvod échappèrent à la vigilance des dieux, et personne ne les revit jamais. Ils se sont fait oublier. Aujourd'hui, ces cinq Guerriers Fantômes ne sont plus que des marionnettes dans des comptines enfantines... Et pourtant ! Je sais qu'ils cherchent la prison de Voïvod pour libérer leur maître et faire régner la terreur à nouveau. On dit qu'un certain livre, *YAstrakkaans Numéris*, prédit le retour de Voïvod et donne le moyen de l'éliminer. Je ne peux pas t'affirmer que ce livre existe, mais je sais que Voïvod est sur le point d'être libéré ! » A peine a-t-il achevé qu'on frappe à la porte. Trois coups lourds et espacés qui font trembler la cabane. Après un instant, on entend une petite voix se plaindre : « Papa, c'est moi, ton fils. Laisse-moi entrer, je t'en prie. Je suis mort de froid. » A ces mots, Solsolus s'effondre en sanglotant : « Ce n'est pas possible ! Mon fils est mort il y a sept ans ! » Puis, en proie à l'émotion, il titube vers la porte. Si vous ne réagissez pas, Solsolus va ouvrir au fils qu'il croit disparu. Allez-vous l'en empêcher (rendez-vous au [330](#)) ou le laisser faire (rendez-vous au [314](#)) ?

350

Votre joie est de courte durée : une volée de flèches enflammées passe au-dessus de votre tête en direction des Orques du Scorpion Noir ! Elles viennent des Orques du Grand Roc qui prennent leurs adversaires à revers. Heureusement, aucune des flèches ne vous atteint car vous avez pris la précaution de vous jeter à terre. Allez-vous offrir vos services aux Orques du Grand Roc et prendre votre revanche sur vos anciens ennemis (rendez-vous au [377](#)) ou les laisser se débrouiller entre eux et fuir vers le sud (rendez-vous au [282](#)) ?

351

Ce chemin mène tout droit au quartier des mendiants, un labyrinthe de ruelles tortueuses où se mêlent tous les voleurs et les voyous de la ville. Au fur et à mesure que vous vous enfoncez dans cette cour des miracles, la voix de vos poursuivants faiblit. Mais, certain que David Gousset ne va pas abandonner la chasse aussi vite, vous continuez à courir. Si vous possédez un dé pipé, rendez-vous au [286](#). Sinon, rendez-vous au [360](#).

352

Après le virage, la galerie débouche dans une vaste salle remplie de vêtements, de bijoux, d'instruments de musique et de différents objets. Tout ce bric-à-brac semble venir d'époques différentes. Mais vous n'apercevez nulle part la source de ce sifflement inquiétant, alors que son intensité ne cesse de croître ! Si vous désirez prendre le risque de chercher dans tout le fouillis de la salle, rendez-vous au [155](#). Autrement, vous devez rebrousser chemin et retourner au croisement puis prendre à gauche (rendez-vous au [139](#)), à droite, vers l'entrée de la caverne (rendez-vous au [80](#)) ou droit devant vous (rendez-vous au [217](#)).

353

Au moment où les choses commencent à mal tourner pour vous, Wolf et trois compagnons viennent vous prêter main forte. A vous cinq, vous vous débarrassez de tous les Citraves, mais la tâche est infiniment plus délicate avec leurs troncs noirs fichés dans la terre. Rien ne peut les déloger ni les abattre. Et les troncs poursuivent leur œuvre destructrice. Les maisons qui vous entourent se fissurent de tous côtés et s'écroulent les unes après les autres. « Tout est perdu ! se lamente Wolf, C'est l'œuvre de cette Sorcière. Il faut rejoindre la route du sud et partir sans tarder. » Allez-vous suivre cette suggestion (rendez-vous au [25](#)) ou laisser Wolf suivre son chemin et partir à la rencontre de cette fameuse Sorcière (rendez-vous au [142](#)) ?



354

A l'intérieur d'un coffret, vous trouvez une arme dont se servent fréquemment les Orques assassins : une Boule Tueuse. Cette petite balle métallique, lancée vers un ennemi, se hérissé brutalement d'une quantité d'armes - rasoirs, pointes, lames, scies, barbelés. Vous pouvez

utiliser la Boule Tueuse dans le premier assaut de chaque combat contre un seul adversaire. Lorsque vous vous en servez, lancez un dé pour savoir combien d'armes ont touché votre adversaire. Lancez encore le dé pour chaque blessure infligée, et déterminez ainsi la perte de points d'ENDURANCE de votre adversaire. S'il survit à cette attaque, poursuivez le combat normalement. A peine avez-vous rangé la Boule Tueuse dans votre sac que vous entendez des sabots résonner près de votre abri. Vous sortez sans attendre : les Guerriers Fantômes sont à quelques centaines de mètres. Si vous voulez vous cacher dans l'abri, rendez-vous au [111](#). Si vous préférez vous enfuir avant d'être repéré, rendez-vous au [37](#).

355

Vous jetez le grappin de l'autre côté de la faille. Il se bloque contre l'une des stalactites. Vous tendez la corde d'un coup sec et vous vous lancez ! Vous atteignez l'autre bord de la faille sans aucun problème. Mais vous devez abandonner la corde et le grappin car ce dernier est coincé. De l'autre côté du gouffre, vous entendez les Elfes manifester leur colère de vous voir leur échapper. Mais de votre côté, d'autres Elfes arrivent à la rescousse ! Vite, il faut choisir : à gauche (rendez-vous au [32](#)) ou à droite (rendez-vous au [278](#)) ?



356

Parfaitement conscient de l'inégalité des chances existant entre le Bourbak et vous, vous vous écartez pour fuir. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [180](#) ; sinon, rendez-vous au [154](#).

357

Avec ses branches puissantes et son écorce de plusieurs centimètres d'épaisseur, le Branchard Tentaculaire est un adversaire de taille ! Vous pouvez essayer de l'affaiblir par le feu. Rayez une mesure d'huile de votre *Feuille d'Aventure*, puis *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, vous portez un sérieux coup au Branchard Tentaculaire. Si vous échouez, les branches de la créature vous obligent à lâcher l'huile avant d'avoir pu vous en servir, et le précieux liquide se répand à vos pieds. D'une façon ou d'une autre, vous êtes obligé de combattre le Branchard normalement. Si vous l'avez brûlé, déduisez 2 points de son total d'HABILETÉ et 4 points de son total d'ENDURANCE.

BRANCHARD TENTACULAIRE HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 12

Si vous vous en sortez, vous pouvez poursuivre vers le sud, à travers champs, en direction de Forignac (rendez-vous au [135](#)) ou retourner vers la route que vous avez abandonnée tout à l'heure (rendez-vous au [160](#)).

358

En vous approchant, vous distinguez plus nettement les personnages de tout à l'heure : un mélange d'acrobates, de dompteurs, de prestidigitateurs, etc. Chacun s'occupe de son côté. L'un d'entre eux a l'air de diriger la troupe : une petite femme clown qui porte ses habits de représentation. Son maquillage, qui représente un sourire fixe, a quelque chose d'inquiétant. Vous rejoignez le clown et vous lui demandez s'il serait possible de prendre un passager supplémentaire pour le voyage. Son masque s'illumine d'un sourire encore plus large : « Nous nous rendons à Lauris. Si vous voulez profitez du cirque, il faudra payer votre voyage. Que savez-vous faire ? Pouvez-vous faire rire les gens, monter à cheval ? Des acrobaties peut-être, ou quelques tours de magie ? » Si vous avez le dé de Bartolphe, rendez-vous au 138. Sinon, allez-vous essayer de convaincre le clown de vos talents (rendez-vous au [214](#)) ou bien reconnaître votre ignorance des choses du cirque, et vous éloigner (rendez-vous au [9](#)) ?

359

Vous laissez de côté cette boue noire. Et vous faites bien, car cette horreur est vivante : c'est un Rougadouille, un animal dont la peau est très toxique. Las d'attendre dans son assiette, le Rougadouille se met à ramper sur la table. Vous regardez cette masse gluante, jusqu'au moment où une voix attire votre attention : « C'est très impoli de refuser l'hospitalité ! » Rendez-vous au [49](#).

360

Vous voici devenu un hors-la-loi, avec six gardes armés à vos trousses. A portée de main se trouve la boutique d'un magicien. Peut-être pouvez-vous semer vos poursuivants en vous y cachant. Mais vous savez d'expérience que ce genre d'endroit est très particulier et qu'il réserve parfois de mauvaises surprises. Allez-vous entrer dans la boutique (Rendez-vous au [105](#)) ou passer votre chemin (rendez-vous au [216](#))?

361

Vous vous réveillez ! Ce combat faisait aussi partie du cauchemar ! Les choses rentrent véritablement dans l'ordre, et vous commencez à vous sentir mieux (ajoutez 3 points à votre total d'ENDURANCE). Mais une voix résonne dans les galeries de la grotte : « Assassin du sommeil, je ne meurs jamais ! » C'est la voix du Maître des Songes Noirs. Neutralisé pour quelque temps, il disparaît dans les entrailles de la terre. Tout à fait éveillé, vous vous relevez : la chambre de vos rêves n'existe plus. Vous êtes dans un hall faiblement éclairé, avec quatre portes. L'une d'elles s'ouvre et laisse passer deux Elfes vêtus de robes de moines. Vous faites un pas en arrière et vous vous dissimulez dans un recoin obscur du hall. Les deux Elfes traversent le hall et disparaissent par une autre porte. Ce sont des Elfes sacrés et vous êtes dans leur temple. S'ils s'aperçoivent de votre présence sacrilège, vous serez tué sans pitié. Allez-vous ouvrir la porte Nord (rendez-vous au [374](#)), la porte Sud, par laquelle les deux Elfes viennent de passer (rendez-vous au [68](#)), la porte Est (rendez-vous au [89](#)) ou la porte Ouest (rendez-vous au [56](#)) ?



362 *Enian, mi-homme mi-légume, garde son sourire...*

362

« Capte son reflet, dit-elle avec conviction, je tremble peut-être de peur, mais je ne suis pas folle. » Vous orientez le miroir en direction du bourgmestre et, à votre stupéfaction, vous y voyez l'image d'un légumoïde. Vous retournez le miroir vers vous : cette fois, le reflet de vos deux visages apparaît tout à fait normalement. Plus de doute, c'est elle qui a raison : « Cette horreur est une Mandragore », crache-t-elle. Enian, mi-homme, mi-légume, garde son sourire et tourne la tête pour appeler des renforts. Puis il soupire: «Vous ne devriez pas faire des choses pareilles. C'est un manque évident de délicatesse. D'ailleurs, nous pouvons parfaitement nous entendre malgré nos différences, non ? Si vous vouliez bien me confier votre miroir et approcher gentiment... » Dans votre dos vous entendez la femme s'enfuir tout au bout de l'allée. Allez-vous vous dépêcher de la suivre (rendez-vous au [84](#)) ou attaquer la Mandragore bourgmestre (rendez-vous au [252](#)) ?

363

Avouant aux Orques ce que vous imaginez qu'ils veulent entendre, vous racontez que vous êtes un espion à la solde de la cour de Champs-Royaux et que vous êtes chargé de découvrir les plans de guerre des Orques. « Ah, Ah ! Tu vois bien ! je te l'avais dit ! » glapit la Sorcière, triomphante. « Un espion ? La loi nous dit ce qu'il faut faire des espions, pas v'ai ? » Uggamonggo vient de perdre une bataille dans la guerre personnelle qui l'oppose à sa Sorcière. D'un air déçu, il prend son couteau, et tire un trait définitif sur votre aventure.

364

Une fois, deux fois, trois fois, le tintement macabre de la cloche des Convocations résonne dans la plaine. Aussitôt, la terre se fissure et s'ouvre de tous côtés, laissant passer les Squelettes qui se relèvent et se mettent aux ordres de Voïvod. Pour l'instant, vous ne comptez qu'une centaine de têtes macabres mais, bientôt, elles seront dix mille ! Voïvod sonne la cloche sans arrêt. Impossible d'attendre : vous courez vers Voïvod pour l'arrêter, mais les Squelettes obéissent à leur nouveau maître et se mettent en travers du chemin. Lancez deux dés pour savoir

combien de Squelettes vous frappent pendant que vous essayez de passer coûte que coûte. Pour chacun, déduisez 2 points d'ENDURANCE. Vous pouvez utiliser votre armure et *Tenter votre Chance* pour réduire l'impact de ces coups. Si vous survivez à ce mauvais traitement, rendez-vous au [73](#).

365

L'écho de vos hurlements se perd dans les boyaux de l'égout... Il n'y a personne pour les entendre. Le Bourbak s'est abattu sur vous ; c'est avec le détachement d'un mourant que vous le sentez vous entraîner dans sa tanière, au fin fond des eaux souillées.

366

Vous venez de découvrir le *Livre des nombres*, ouvrage fondamental écrit par Cabalestrus, le numérologue. Vous le feuillotez jusqu'au moment où vous trouvez la page essentielle. Vous la découpez et vous la rangez dans votre sac. Vous pourrez la consulter chaque fois que vous le voudrez en vous rendant au 16 (notez ce renseignement sur la *Feuille d'Aventuré*). Vous refermez le livre au moment où l'un des murs de la bibliothèque pivote, révélant un passage secret. Si vous possédez une Cape Caméléon, rendez-vous au [127](#) ; sinon, rendez-vous au [150](#).

367

Lorsque vous arrivez dans la petite cité, les habitants sont déjà en train de se préparer au combat, rassemblant les armes dont ils disposent et montant des barricades à la hâte. Cet effort vous semble plutôt inutile. Lorsque les habitants vous voient approcher, ils reconnaissent en vous un combattant de valeur et se précipitent pour vous demander votre aide. Le temps presse ; les politesses d'usage sont remises à plus tard. Déjà les silhouettes sombres des marais approchent. L'un des chefs de Forignac se dresse et harangue ses troupes : « De la vaillance, mes frères. Combattons sans faiblir ! Aux armes, aux armes ! Les Citraves sont à nos portes, nous les exterminerons, ou nous mourrons ! »
Qu'allez-vous faire ?

Profiter de la confusion pour continuer votre chemin vers le sud
Rendez-vous au [25](#)

Offrir vos services aux habitants de Forignac Rendez-vous au [339](#)

Vous diriger vers la colonne de terre Rendez-vous au [142](#)

368

La porte est fermée à clé. Si vous avez une Clé Cuivrée ou une capsule de Rouille Active (vous la versez dans la serrure puis vous la rayez de votre *Feuille d'Aventure*), rendez-vous au [112](#). Si vous n'avez ni l'une ni l'autre, rendez-vous au [258](#).

369

Que vous tombiez entre les griffes d'un monstre ou que vous disparaissiez dans Tune des innombrables oubliettes n'a guère d'importance. On n'entre pas dans les entrailles du massif des Dents de Sorcière comme on va boire un verre à la taverne. Vous étiez prévenu... Votre entêtement vous coûte la vie.

370

La bataille est longue et violente et elle gagne, comme une traînée de poudre, tous les coins de la place. Les gardes municipaux de Champs-Royaux finissent par calmer tout le monde. On ne compte pas les blessés et on relève plusieurs cadavres, dont ceux de tous les agitateurs. Lorsque le chef des gardes ouvre la tunique de l'orateur, il découvre, tatouée sur sa poitrine, le signe du Chaos ! De plus, il arrache un pendentif magique capable de réduire la volonté de ses auditeurs et de les transformer en moutons dociles. L'orateur faisait partie d'un groupe d'activistes dont le seul but est de casser l'alliance des Quatre-Royaumes. Satisfait de la tournure qu'a pris l'affaire, le chef se tourne vers vous : « Nous avons eu de la chance que vous soyez là, mercenaire, autrement je ne sais pas ce qui ce serait passé. J'ai appris tout à l'heure que vous aviez des ennuis. En remerciement de votre intervention, je vous accorde un rouleau de Pardon Royal. Vous êtes libéré de votre dette. » Ajoutez 1 point de CHANCE, et inscrivez le

rouleau de Pardon Royal sur votre *Feuille d'Aventure*. Après toutes ces émotions, vous décidez de retrouver Mendokan au plus vite. Pour quitter la ville par la porte Sud, rendez-vous au [272](#). Si vous préférez sortir par la porte Est, plus proche, rendez-vous au [60](#).



371

Vous avancez la main pour toucher ce faisceau. Son contact est chaud et visqueux. Les veines sont animées d'une pulsation régulière. Tout à coup, elles s'enroulent autour de votre main et la serrent avec une force incroyable. De petites barbes sortent des veines et commencent à entrer dans votre chair. Vous n'avez qu'une chance de vous en sortir : vous trancher la main à hauteur du poignet. Si vous avez une arme et si vous êtes décidé à le faire, rendez-vous au [280](#). Si vous préférez attendre pour voir la suite ou si vous n'avez pas d'arme, rendez-vous au [85](#).

372

Vous suivez la mystérieuse blonde jusqu'à la tour. Elle ouvre la porte et vous fait entrer. Vous n'avez pas fait deux pas à l'intérieur que vous voyez trente-six chandelles... Elle vient de vous assommer avec une matraque. Vous tombez à terre, inconscient. Rendez-vous au [186](#).

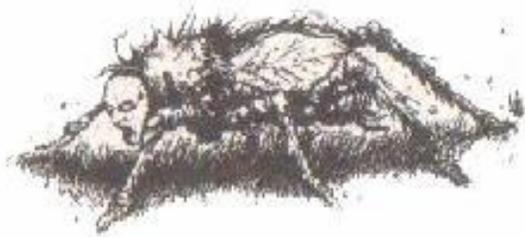
373

Décidez du nombre de Pièces d'Or que vous êtes déterminé à abandonner au brigand, puis lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre inférieur ou égal aux Pièces d'Or offertes, le brigand accepte votre

proposition et vous laissez repartir sans vous toucher (déduisez les Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*). Dans ce cas, vous pouvez pousser vers le nord à la recherche de l'ermite qui, aux dires du brigand, est mort (rendez-vous au [349](#)). Si vous estimez avoir perdu suffisamment de temps dans les parages, dirigez-vous vers le sud (rendez-vous au [44](#)). Si vous obtenez un chiffre supérieur au nombre de Pièces d'Or choisi, rendez-vous au [92](#).

374

Cette porte Nord donne sur ce qui doit être la salle de prière. L'un des côtés de la pièce est occupé par un grand autel, orné de divers objets de culte. Derrière l'autel trône une immense statue représentant un Elfe à six bras. La statue occupe le centre d'un passage voûté après lequel descend un escalier. Soudain, un gong résonne et la pièce est plongée dans l'obscurité la plus complète. Vous entendez la porte s'ouvrir et une multitude de bruits de pas emplir la salle. Si vous voulez vous glisser dans l'escalier, rendez-vous au [295](#). Si vous préférez rester où vous êtes, rendez-vous au [297](#).



375

Vous vous glissez dans la bouche d'égout, vous descendez une échelle métallique scellée dans le puits et vous plongez dans l'obscurité. Aucun garde ne vous suit, mais vous préférez prendre le large en courant le long d'un canal glauque. Boyau après boyau, vous avez perdu tous vos repères et vous vous trouvez au cœur d'un labyrinthe, sans moyen de remonter à la surface. Pour corser le tout, vous entendez un horrible gémissement sortir des profondeurs de la fange. Vos pires craintes se révèlent exactes lorsque vous voyez se dresser au-dessus de vous, vous dépassant de plus d'une tête, un immonde Bourbak. On prétend que ces

créatures sont le fruit accidentel des rejets effectués par tous les magiciens et les alchimistes de la ville. Malgré les protestations générales, ces derniers persistent à jeter à l'égout les déchets de leurs expériences ésotériques. Le Bourbak naît de la réaction en chaîne de ces différents produits. Maintenant, qu'allez-vous faire ?

Attaquer le monstre Rendez-vous au [70](#)

Chercher dans votre sac une arme efficace contre lui Rendez-vous au [230](#)

Fuir Rendez-vous au [356](#)

376

Cette harpie vous a donné du mal. Elle s'est battue comme un fauve jusqu'à la mort. Et, lorsque vous avez jeté un coup d'œil sur ses plaies, vous avez vu son sang... vert. Il se passe ici quelque chose de pas très normal. Vous commencez à vous éloigner quand retentit derrière vous un éclat de rire qui vous glace le sang. Il s'échappe de la jeune femme que vous venez d'abattre. Vous filez sans vous retourner. Rendez-vous au [231](#).

377

Au moment où vous vous relevez en agitant les bras, une nouvelle volée de flèches vous atteint et vous transperce de part en part. Votre aventure s'achève ici.

378

Vous courez le plus vite possible, quand votre pied droit dérape. Vous tombez lourdement et vous vous blessez (déduisez 2 points d'ENDURANCE). Lorsque vous vous redressez, la tête hurlante a un hoquet et laisse échapper de sa gueule béante quatre horribles créatures. Des espèces de mouches géantes à tête humaine, composées de morceaux de plantes et d'animaux divers. Ce sont des Debrocs, monstres vomis par les hoquets de la terre. Les Debrocs vous chargent à toute allure - trop lourds pour voler, mais parfaitement agiles sur leurs

sales pattes poilues - dans un concert de hurlements de loups. Voulez-vous les affronter (rendez-vous au [290](#)) ou prendre la fuite (rendez-vous au [14](#)) ?

379

Vous devez affronter les six Citraves en même temps mais, parce que vous êtes au milieu d'un champ de bataille et que vous connaissez le point faible de vos adversaires, vous infligez une perte d'ENDURANCE à tous lorsque vous blessez l'un d'eux.

HABILETÉ ENDURANCE

| | | |
|-------------------|----|----|
| Premier CITRAVE | 1 | 10 |
| Deuxième CITRAVE | 9 | 3 |
| Troisième CITRAVE | 11 | 2 |
| Quatrième CITRAVE | 8 | 1 |
| Cinquième CITRAVE | 10 | 4 |
| Sixième CITRAVE | 9 | 2 |

Après deux assauts, rendez-vous au [353](#).

380

Les serpents se referment sèchement sur votre cou. Votre aventure est terminée.

383

Lorsque vous touchez le fond de ce puits de mine, vous vous apercevez qu'il n'est pas assez large pour que vous puissiez reprendre votre grappin. Vous voilà obligé de laisser la corde en place (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). La fameuse salle éclairée est en fait un croisement d'où partent quatre passages dont les murs luisent légèrement. Quelle direction choisissez-vous ?

Nord Rendez-vous au [106](#)

Sud Rendez-vous au [114](#)

Est Rendez-vous au [122](#)

Ouest Rendez-vous au [144](#)

384

Ce chemin vous mène à une cour remplie d'étals de fruits et légumes. La seule issue libre se trouve à gauche. Avant de vous engager dans cette ruelle, vous pouvez essayer de retarder vos poursuivants en renversant quelques étals sur le passage. Si vous désirez le faire, rendez-vous au [110](#). Si vous préférez prendre la fuite sans vous arrêter, rendez-vous au [78](#). Mais si vous souhaitez respirer quelques secondes pour reprendre vos esprits, rendez-vous au [199](#).

385

Sans réellement savoir si vous vous êtes montré raisonnable en acceptant ce travail, vous prenez une pioche et vous commencez à dégager une partie du Squelette. La tâche est plus aisée que vous ne l'imaginiez. La terre est assez facile à creuser et, en quelques heures, le résultat est déjà appréciable. Mais, soudain, les mains du Squelette se mettent à bouger ! Si vous avez des menottes, il faut vous en servir pour les immobiliser. Dans ce cas, rendez-vous au [109](#). Si vous n'avez pas de menottes, rendez-vous au [185](#).

386

Vers le milieu de la journée, vous atteignez les premiers contreforts de la chaîne montagneuse. Il n'existe aucun sentier pour passer ces pics impressionnants. Le seul moyen est de pénétrer dans une grotte: on dit que ses innombrables couloirs sillonnent l'ensemble du massif. Il n'est peut-être pas très raisonnable d'y entrer ; il serait en tout cas suicidaire de le faire sans lumière ! Si vous avez une lampe à huile et si vous souhaitez entrer dans la grotte, rayez 1 mesure d'huile de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [240](#). Si vous êtes assez fou pour entrer dans la grotte sans lumière, rendez-vous au [369](#). Mais si cette grotte ne vous dit rien de bon, lumière ou pas lumière, vous devez faire demi-tour en direction de la route de Lauris (rendez-vous au [334](#)).

387

Vous êtes déçu en vous apercevant que la roulotte des Rêves n'est qu'un vulgaire palais des glaces tapissé de miroirs déformants, destiné à faire rire les enfants. Vous, en tout cas, vous n'avez pas le cœur à rire... Et vous l'avez encore moins lorsqu'un miroir pivote et découvre une niche de pierre qui semble irréaliste. Hallucination visuelle ? Truquage ? Trompe-l'œil ? Vous avancez la main derrière le cadre ; non ! la niche est bel et bien là ! On distingue à l'intérieur une forme à peu près de la taille d'un homme, appuyée contre la paroi du fond. Cette masse répugnante est vivante. De son ventre s'échappe un faisceau de veines, ou de tentacules, enroulés autour de la carcasse d'un mulot qui est probablement vidé de sa substance. Brutalement, un autre faisceau se projette dans votre direction. Heureusement, il est trop court. Si vous avez lu la lettre de Hegmar, rendez-vous au [204](#). Sinon, vous avez le choix entre toucher le faisceau de veines (rendez-vous au [371](#)), détruire cette immonde créature (rendez-vous au [157](#)) ou quitter la roulotte. Dans ce cas, retournez au [255](#) et choisissez un nouveau but.

388

La carte devant les yeux, vous devez faire deux choses : d'abord trouver où Voïvod se cache ; avec un peu de bon sens vous devriez avoir une petite idée. Ensuite, une fois que vous avez fixé votre choix sur un des lieux mentionnés par la carte, vous devez convertir le nom de l'endroit en nombre ésotérique (utilisez la page que vous a donnée Cabalestrus). Dès que le calcul est fait, mettez-vous à l'œuvre : reportez-vous au paragraphe correspondant. De deux choses l'une : vous avez le nombre correct et le paragraphe sera cohérent, ou vous vous êtes trompé et le paragraphe ne correspondra pas avec la suite de l'histoire. Si tout va bien, continuez normalement votre aventure. Attention : comme vous avez mis longtemps pour rejoindre Malemort, vous n'avez droit qu'à un seul essai. Si vous vous trompez, ou si vous ne savez pas comment trouver Voïvod du premier coup, rendez-vous au [229](#).

389

Votre stratagème fonctionne à merveille: des dizaines de badauds se jettent les uns sur les autres pour tenter de récolter les pièces que vous avez jetées. Attirés par la mêlée, les gardes tentent de s'interposer et de calmer tout le monde, abandonnant les issues de la place. Préférez-vous le jardin d'un petit temple, derrière un muret (rendez-vous au [164](#)) ou une étroite allée (rendez-vous au [118](#)) ?

390

Trop tard pour rebrousser chemin, vous vous rendez compte que cette forme n' a rien d'un homme. L'obscurité vous empêche de savoir ce qu'est exactement cette créature, mais vous entendez très nettement ses grognements de bête. Quant à ses intentions, la lame pointée dans votre direction ne laisse planer aucun doute...

CITRAVE HABILITÉ: 10 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [5](#).

391

Pendant que vous y êtes, vous pouvez jeter un coup d'oeil sur l'équipement qui est à vendre. Une épée coûte 2 Pièces d'Or ; une masse d'armes, 4 Pièces d'Or. La masse d'armes permet de soustraire 3 points d'ENDURANCE à vos adversaires, chaque fois que vous les touchez (4 points si vous *Tentez votre Chance* avec succès, mais rien du tout si vous êtes malchanceux). Pour 5 Pièces d'Or, vous pouvez également avoir une armure en cuir. C'est une protection qui n'est pas faite pour durer longtemps, mais elle est incroyablement résistante. Elle peut encaisser un total de 5 coups avant de devenir inutilisable. Si vous êtes touché avec cette armure sur le dos, vous perdez seulement 1 point d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels (aucun point si vous *Tentez votre Chance* avec succès, mais 4 points si vous êtes malchanceux). Vous devez cependant ajouter 1 à votre lancer de dé chaque fois que vous *Testez votre Habileté* lorsque vous portez cette armure. Si vous décidez d'acheter quelque chose, inscrivez-le sur la *Feuille d'Aventure*, et rayez les Pièces d'Or correspondant au prix. Malheureusement, aucun des marchands n'a entendu parler d'un «homme des nombres». Vous devez continuer vos recherches ailleurs : dans les tavernes (Rendez-vous au [209](#)), ou sur la grand-place (rendez-vous au [27](#)).

392

Vous n'avez aucune intention de tuer ce garde, et vous n'aurez pas à le faire si vous parvenez à le désarmer. Il y a gros à parier que le garde se rendra immédiatement pour ne pas risquer sa vie. Combattez-le normalement mais, si vous le touchez, vous ne le blessez pas (pour cette raison, il ne possède pas de points d'ENDURANCE). Il ne se passe rien tant que votre *Force d'Attaque* ne dépasse pas d'au moins 3 points celle du garde. Dans ce cas, vous l'avez désarmé et le combat cesse immédiatement. Notez que le garde, lui, n'aura aucun scrupule à vous tuer.

GARDE HABILITÉ : 8

D'autres gardes arrivent à la rescousse sur le toit pendant que vous combattez. Si vous n'avez pas désarmé votre adversaire au bout de

quatre assauts, vous êtes capturé (rendez-vous au [199](#)). Si vous réussissez, vous devrez tout de même sauter sur le dos du cheval (rendez-vous au [100](#)).



393

Le clair de lune enveloppe les contours de Mor-dâme d'un halo de lumière diaphane. Ce village déserté depuis de longues années n'a pu résister longtemps au voisinage du massif des Dents de Sorcière, et de ses habitants très spéciaux - Ogres, Démons, Farfadets, Elfes, Lutins Cornus, et autres. Vous longez les ruines du village jusqu'à une haute tour isolée comme une aiguille, plantée dans la pénombre. Une lumière tremblotante éclaire vaguement la plus haute fenêtre. Si vous voulez vous arrêter à la tour, rendez-vous au [141](#). Si vous préférez traverser le village, rendez-vous au [212](#).

394

Ce Guerrier Fantôme porte une véritable batterie de poignards en bandoulière. A chaque assaut, il vous lance une lame... Lancez un dé : si vous obtenez de 1 à 4, chaque coup est manqué. Mais si vous obtenez un 5 ou un 6, les poignards vous infligent des blessures : déduisez 2 points d'ENDURANCE. Votre armure, ou le fait de *Tenter votre Chance*, ne peuvent rien changer à l'affaire. Quoi qu'il en soit, blessé ou non, vous devez combattre et vaincre ce Guerrier Fantôme.

Deuxième GUERRIER FANTÔME HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [335](#).

395

A l'intérieur de la grotte, le soleil porte sur les murs qui brillent d'un léger éclat doré. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [381](#). Vous êtes malchanceux, rendez-vous au [191](#).

396

Roguemonnd hésite un instant en vous regardant, puis il décide de vous croire : « Je ne porte pas tellement dans mon cœur ce gros voleur de David Gousset. Je veux bien vous cacher. Mais, si vous me préparez un coup fourré et si vous êtes un agent du collecteur d'impôts, je ferai en sorte que vous ne passiez pas la fin de l'année en bonne santé. Si je n'ai pas votre peau, mes confrères s'en chargeront. » Il vous conduit dans l'arrière-salle, puis il fait pivoter une fausse cloison et vous dissimule dans une pièce secrète. Au bout d'une longue heure, Roguemonnd vient vous chercher et vous annonce qu'il n'y a plus aucun danger. Des gardes sont passés dans la boutique à la recherche d'un fuyard, mais ils ne se sont doutés de rien. Vous le remerciez et vous lui promettez de lui rendre la monnaie de sa pièce, un jour ou l'autre. Lorsque vous sortez de la boutique, les gardes de Gousset ont disparu du quartier. Si vous désirez visiter la partie est du marché, rendez-vous au [82](#) ; si vous préférez la partie ouest, rendez-vous au [66](#). De toute façon, vous ne pouvez pas retourner où vous êtes déjà allé. Lorsque vous aurez terminé vos achats, vous devrez quitter la ville. Ne suivez pas les indications mentionnées dans les paragraphes du marché : vous devrez partir par la porte du Sud (rendez-vous au [272](#)) ou par la porte de l'Est, plus proche (rendez-vous au [60](#)). (Notez cette information sur votre *Feuille d'Aventure*).



397

Vous êtes perdu dans vos pensées pendant un long moment, puis une voix familière vient troubler votre rêverie. Personne d'autre que vous ne semble le voir sur le bas-côté de la route : Jacques-au-Vert apparaît dans son cadre de feuillage et fait entendre sa voix fluette : « Voilà la récompense, lorsqu'on se moque de la nature. Les éléments ne font pas grand cas de l'homme constructeur, de l'homme consommateur, de l'homme destructeur, même si vous, vous portez les signes de votre valeur. Oh non, vous n'êtes pas homme à allumer des incendies, à abattre des arbres, à percer des montagnes. Vous êtes un gentilhomme. La Terre Nourricière et les Grandes Divinités vous attendent. » Soudain, un étourdissement s'empare de vous. Rendez-vous au [90](#).

398

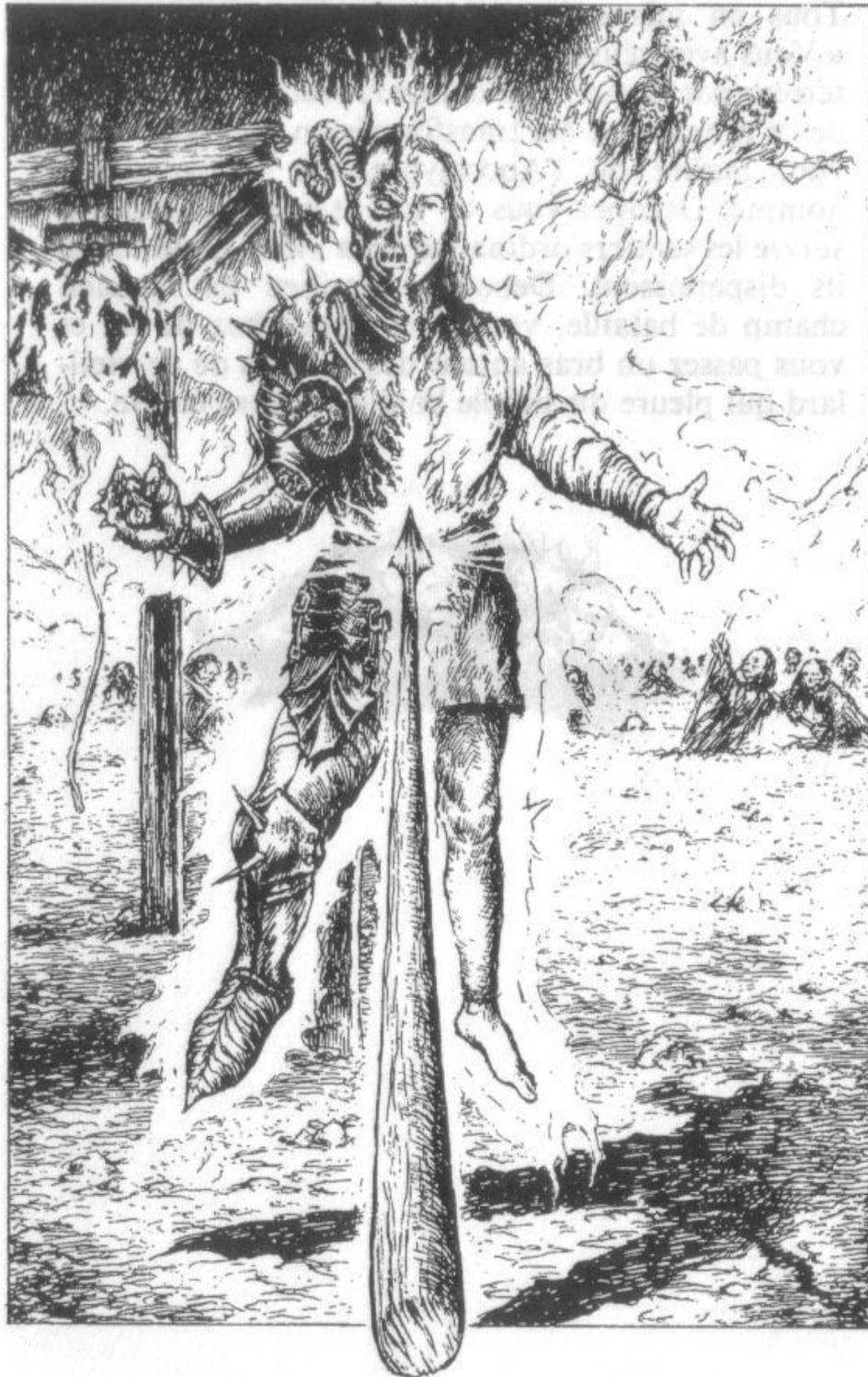
« De nombreux ennuis vous attendent, jeune homme, poursuit l'étrange tête feuillue, mais les dieux ont montré leur bonne volonté: trouvez l'homme des nombres, ou son précieux livre. Sans l'un ou l'autre, vous êtes condamné à l'échec. » A ces mots la tête de Jacques-au-Vert disparaît. Vous êtes décidé à vous allier aux forces surnaturelles dont on vient de vous parler. Vous serez le champion de la Terre Nourricière, son combattant favori contre les Guerriers Fantômes. Votre carte n'est pas très précise, puisque Gornot devrait déjà être en vue. La nuit est tombée depuis plusieurs heures lorsque vous atteignez enfin les fortifications de la ville. Vous franchissez la porte du Nord : on perçoit les bruits d'une grande agitation et une odeur de fumée empeste les rues. Pourtant, aucun garde n'est en vue, aucun vigile. Personne d'autre d'ailleurs. La ville semblerait presque déserte. Vous vous demandez où aller lorsqu'un jeune homme se précipite hors de sa maison en criant : « Va-t'en ! Tu n'es pas ma femme ! » Derrière lui, apparaît une jeune fille radieuse, éclatante de bonheur, qui le tire par le poignet et lui susurre : « Mais si grand fou, bien sûr que je suis ta femme. Qui voudrais-tu que je sois ? Allez, arrête de faire l'idiot et rentre à la maison. » Le jeune homme refuse et ils se mettent à se battre comme des chiffonniers. Si vous avez envie de les / séparer, rendez-vous au [284](#). Si vous préférez les laisser se débrouiller et continuer votre chemin vers le centre ville, rendez-vous au [231](#).

399

Vous vous retrouvez brusquement sur la route des Convoyeurs, bien au sud de l'anneau du Chaudron. Devant vous, des roulottes et des chariots vivement colorés sont alignés ; à côté, une troupe de curieux personnages s'affaire. Le cirque des Rêves s'apprête à prendre la route. IL vous vient une idée : voyager avec lui serait un moyen commode de gagner du temps. Et vous pourriez mener votre enquête : la récente visite du cirque à Gornot vous a donné des soupçons. Voulez-vous accélérer le pas, et demander l'aide de la troupe (rendez-vous au [358](#)) ou préférez-vous garder vos distances et rester seul (Rendez-vous au [9](#)) ?

400

D'un bond sur le côté vous esquiviez les gantelets armés de Voïvod et vous plongez la lance d'Airain au plus profond de son corps. Un hurlement prodigieux sort de sa bouche et vous êtes projeté en arrière par une explosion de *Force de Vie*. Ecroulé dans la poussière, vous assistez à la suite des événements avec stupeur. Les Squelettes retournent dans leur tombe, et les Guerriers Fantômes réapparaissent un instant pour être propulsés dans le ciel par un tourbillon d'énergie : jamais plus on ne les reverra. L'armure de Voïvod s'est dissoute, révélant la silhouette d'un vieil homme aux traits fins. Ce dernier s'exclame, enchanté : « La vie ! J'avais oublié... Les odeurs des plantes, la caresse du vent. Je... je... » Les Fées du Temps, les Grandes Divinités et Jacques-au-Vert apparaissent devant vous. Tous en même temps se penchent vers vous : « Vous avez réussi à remplacer la main qui sème la terreur par la main qui donne la vie. Tous les maux de ce monde ont été transformés en bienfaits. Voïvod, maître de l'Apocalypse, est redevenu un homme. Occupez-vous de lui, et réapprenez-lui à suivre les sentiers ordinaires de la vie. » A ces mots, ils disparaissent. Debout au milieu de l'ancien champ de bataille, vous vous approchez de lui et vous passez un bras autour des épaules de ce vieillard qui pleure du simple bonheur d'être en vie.



400 *L'armure de Voïvod s'est dissoute révélant la silhouette d'un vieil homme.*