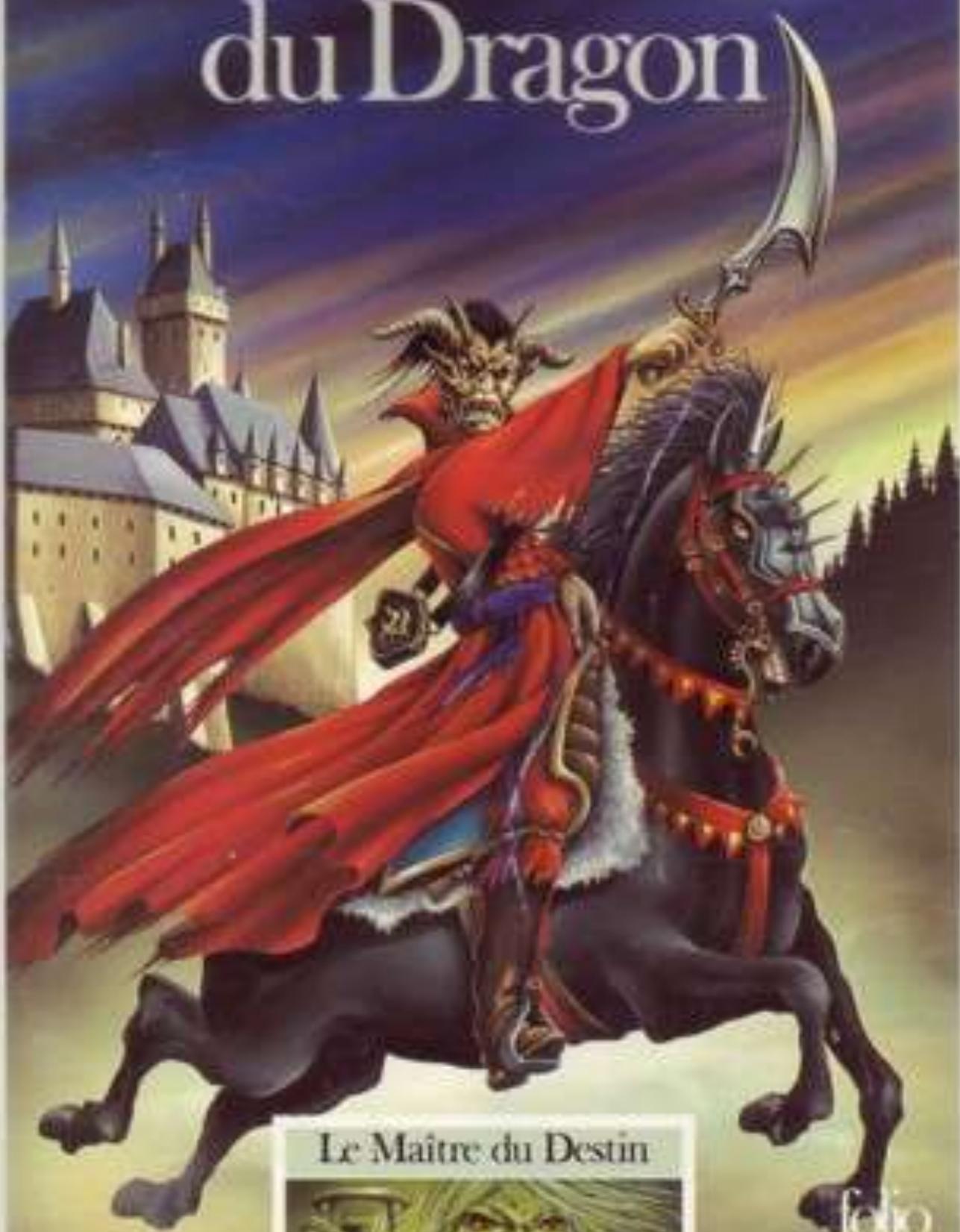


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Paul Vernon

La Forêt du Dragon



Le Maître du Destin



folio
junior

Paul Vernon
La Forêt
du Dragon

Le Maître du Destin/1

Traduit de l'anglais par Pascale Hervieux

Illustrations de Barrie Norton



Gallimard



Titre original : *Treachery in Drakenwood*

© Paul Vernon Lydiate, 1985, pour le texte. © Barrie Morton, 1985, pour les illustrations. ©
Éditions Gallimard, 1989, pour la traduction française.

La Feuille d'Aventure

Total d'HABILITÉ

Variable de Défense :

Total d'ENDURANCE

Variable d'Attaque :

Total de POUVOIR

CALENDRIER



ARMES

1. Points de Dommage :

2. Points de Dommage :

3. Points de Dommage :

ARMURE

BOUCLIER

ÉQUIPEMENT

Pièces d'Or :

Règles du jeu

Vous trouverez, à la page 14 de ce livre, une *Feuille d'Aventure* sur laquelle vous inscrirez les détails de votre quête. Vous pouvez la remplir au crayon mais nous vous conseillons d'en faire des photocopies qui vous permettront de jouer plusieurs fois.

Habilité, Endurance, Pouvoir

Afin de déterminer votre **ENDURANCE**, lancez un dé et ajoutez 6 au résultat, qui est donc compris entre 7 et 12. Au cours de votre mission, il vous arrivera de perdre ou de récupérer des points d'**ENDURANCE**, mais le total de ces points ne pourra en aucun cas dépasser le total dont vous disposiez au départ. Chaque fois que votre total d'**ENDURANCE** atteindra 10 ou 11, vous disposerez d'une Variable d'Attaque valant + 1. Chaque fois qu'il atteindra 12, votre Variable d'Attaque vaudra + 2. En revanche, chaque fois que votre total d'**ENDURANCE** tombera à 3 ou 4, votre Variable d'Attaque vaudra - 1. Chaque fois qu'il tombera à 2 ou 1, votre Variable d'Attaque vaudra - 2. La possession d'armes magiques peut vous permettre d'augmenter votre Variable d'Attaque, mais cela vous sera expliqué plus en détail au chapitre « Combats ».

Afin de déterminer votre **HABILITÉ**, lancez un dé et ajoutez 6 au résultat, qui est donc compris entre 7 et 12. Au cours de votre mission, il vous arrivera de perdre ou de récupérer des points d'**HABILITÉ**, mais le total de ces points ne pourra en aucun cas dépasser le total d'**HABILITÉ** dont vous disposiez au départ.

Chaque fois que votre total d'**HABILITÉ** atteindra 10 ou 11, vous disposerez d'une Variable de Défense valant + 1. Chaque fois qu'il atteindra 12, votre Variable de Défense vaudra + 2. En revanche, chaque fois que votre total d'**HABILITÉ** tombera à 3 ou 4, votre Variable de Défense vaudra - 1. Chaque fois qu'il tombera à 2 ou 1, votre Variable de Défense vaudra - 2. La possession d'armes magiques peut vous permettre d'augmenter votre Variable de

Défense, mais cela vous sera expliqué plus en détail au chapitre « Combats ».

Afin de déterminer votre **POUVOIR**, lancez un dé et ajoutez 4 au résultat, qui est donc compris entre 5 et 10. Au cours de votre mission, il vous arrivera de perdre ou de récupérer des points de **POUVOIR**, mais le total de ces points ne pourra en aucun cas dépasser le total de **POUVOIR** dont vous disposiez au départ. Les points de **POUVOIR** vous servent à jeter des sorts, mais cela vous sera expliqué plus en détail au chapitre « Magie ».

Dans certaines situations requérant une grande **H** uni i n (escalade de mur, franchissement de cre-**VMMC**, etc.), il vous sera demandé de tenter une ……… 11 **HABILETÉ** ; lancez deux dés; si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, votre entreprise est couronnée de succès ; dans le cas contraire, vous échouez. De même, dans certaines situations requérant une grande **ENDURANCE**, il vous sera demandé de tenter une épreuve d'**ENDURANCE** : lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**ENDURANCE**, votre entreprise est couronnée de succès ; dans le cas contraire, vous échouez.

Équipement

Il ne vous reste plus qu'à choisir votre équipement dans la liste suivante. Vous disposez de 10 Pièces d'Or.

Cotte de mailles 10

Cuirasse 5

Bouclier 2

Hache d'armes » 7

Épée 5

Sabre 3

Poignard 2

En aucun cas vous ne pouvez porter en même temps un bouclier et une armure, et jamais plus de trois armes à la fois. Vous disposez également d'une lanterne. Notez l'équipement que vous avez acheté sur votre *Feuille d'Aventure* et, le cas échéant, l'argent qui vous reste. Les avantages de chaque élément d'équipement sont l'objet d'une explication détaillée au chapitre « Combats ».

Combats

Le système de combat du Maître du Destin est conçu de manière à favoriser le joueur... après tout, c'est VOUS le héros de cette aventure ! Cependant, combattre est une occupation fort périlleuse et vous risquerez la mort à chaque affrontement. Votre Variable d'Attaque, ainsi que celle de vos adversaires, dépend des points d'ENDURANCE et des armes magiques utilisées. Lorsque vous lancez un dé afin de voir si vous avez touché votre adversaire, ajoutez votre Variable d'Attaque au résultat. Attention, si votre total d'ENDURANCE est faible, votre Variable peut être négative ! Vous devez alors la retrancher du résultat.

Votre Variable de Défense, ainsi que celle de vos adversaires, dépend des points d'HABILETÉ et des armes défensives utilisées. Lorsque vous lancez un dé afin de voir si vous avez touché votre adversaire, retranchez sa Variable de Défense du résultat obtenu (ainsi qu'il doit le faire pour vous). Attention, si votre total d'HABILETÉ est faible, votre Variable peut être négative ! Vous devez alors l'ajouter au résultat obtenu par votre adversaire au lancer de dé. La Variable de Défense des armes défensives est la suivante :

Cotte de mailles + 2

Cuirasse + 2

Bouclier + 2

Certaines armures magiques augmentent la Variable de Défense. Vous en serez averti lorsque vous les trouverez au cours de votre mission. A chaque Assaut réussi, le défenseur se voit infliger un certain nombre de points de Dommage. Le nombre de ces points dépend de l'arme utilisée par l'attaquant :

Hache d'armes 5

Épée 4

Poignard 2

Poing 1

L'usage d'armes magiques augmente les points de Dommage. Les points de Dommage infligés par des adversaires qui combattent sans arme seront indiqués lors de chaque Assaut.

Tous les points de Dommage qui vous seront infligés lors d'un Assaut (ou d'une chute, par exemple) devront être retranchés, au choix, de vos totaux d'HABILETÉ ou d'ENDURANCE. En revanche, vos adversaires devront toujours les retrancher de leur total le plus élevé. Lorsque ses points d'HABILETÉ ou d'ENDURANCE tombent à zéro, le combattant perd conscience. Si cela devait sous arriver, il vous sera indiqué si cela entraîne la mort ou si votre évanouissement n'est que temporaire. Dans ce cas, vous vous retrouverez prisonnier de* quelque oubliette dont vous aurez toujours une chance de vous échapper !

Lors de certains combats, vous vous trouverez en présence de plusieurs adversaires, qui ne pourront cependant pas vous attaquer à plus de deux à la fois. Quant à vous, vous ne pourrez en attaquer qu'un à la fois. Les étapes du combat sont les suivantes :

1. Lancez deux dés.
2. Ajoutez votre Variable d'Attaque.
3. Retranchez la Variable de Défense de votre adversaire du résultat.
4. Si ce résultat est égal ou supérieur à 9, retranchez les points de Dommage que vous avez infligés des points d'HABILETÉ ou d'ENDURANCE de votre adversaire et reprenez les opérations à l'étape n° 1. Si le résultat est égal à 7 ou à 8, retranchez les points de Dommage que vous avez infligés et rendez-vous à l'étape n° 5, car votre adversaire va riposter. Si le résultat est inférieur à 7,

vous avez manqué votre coup. Rendez-vous directement à l'étape n° 5.

5. Lancez deux dés pour chacun de vos adversaires.
6. Ajoutez la Variable d'Attaque de votre adversaire au résultat.
7. Retranchez votre Variable de Défense du résultat ainsi obtenu.
8. Si le résultat est supérieur ou égal à 7, retranchez les points de Dommage que vous avez reçus de vos points d'**HABILETÉ** ou d'**ENDURANCE** et rectifiez vos Variables en conséquence.
9. Si votre adversaire et vous-même êtes toujours en vie et que vous ne prenez pas la fuite, reprenez les opérations à l'étape n° 1.

Si vous le désirez, vous pouvez prendre la fuite au cours d'un combat. Les conséquences de votre couardise dépendent de l'endroit où vous vous trouvez et de l'adversaire que vous affrontez. Parfois, vous en réchapperez sain et sauf, mais le plus souvent, vous serez attaqué par-derrière et peut-être tué. Vous pouvez également être attaqué par surprise, auquel cas le combat débutera directement à l'étape n° 5.

Magie

Grâce à votre connaissance des sciences occultes, vous maîtrisez un certain nombre de sortilèges que vous pourrez utiliser au cours de cette aventure. A chaque fois que vous jetterez un sort, il vous en coûtera un certain nombre de points de **POUVOIR**. Votre total de **POUVOIR** pourra également vous servir à repousser les sorts jetés par vos adversaires. Lorsqu'un ennemi vous jette un sort, lancez un dé et ajoutez 1 au résultat. Si ce résultat est inférieur à votre total de **POUVOIR**, le sort est sans effet sur vous. Si le résultat est égal à votre total de **POUVOIR**, le sort est sans effet, mais vous perdez 1 point de **POUVOIR**. Si le résultat est supérieur à votre total de **POUVOIR**, vous êtes victime du sortilège. Vous procéderez de la même manière chaque fois que vous lancerez vous-même un sort.

Sortilèges d'attaque

Vade Rétro (2 points de **POUVOIR**) Ce sortilège vous permet d'éloigner de vous les créatures mortes vivantes telles que les Zombies, les Goules, les Vampires, etc. S'il leur est impossible de s'éloigner (en raison de l'exiguïté du lieu, par exemple), elles se tiendront néanmoins tranquilles. En revanche, elles se défendront si vous les attaquez. *Vade Rétro* fonctionne de la même manière que l'Hypnose : lancez trois dés et retranchez le résultat des points d'**HABILETÉ** de la créature.

Énergie Pure (1, 2 ou 3 points de **POUVOIR** selon le nombre de dés que vous lancez) Lancez un, deux ou trois dés et retranchez le résultat du total d'**ENDURANCE** de votre adversaire, si ce dernier n'a pas les moyens de se défendre. Vous ne pouvez attaquer qu'un adversaire à la fois.

Hypnose (2 points de **POUVOIR**) Toute créature contre laquelle vous utilisez ce sortilège tombe dans un profond sommeil. Une fois votre adversaire endormi, vous pouvez passer votre chemin, le dévaliser ou le tuer en toute sécurité. Pour jeter ce sort, lancez

trois dés. Le résultat vous indique le nombre de points d'HABILETÉ que perd la créature que vous hypnotisez. Toute créature dont le total d'HABILETÉ tombe à zéro s'endort aussitôt. Si vous ne parvenez pas à réduire à zéro l'HABILETÉ de votre adversaire, celui-ci vous combattra avec son total de départ.

Exemple : vous utilisez l'Hypnose contre trois Gobelins disposant chacun de 4 Points d'HABILETÉ. Vous obtenez 11 avec trois dés, donc deux Gobelins sont mis hors de combat. En revanche, le dernier dispose toujours de 4 points d'HABILETÉ pour la durée du combat.

Sortilèges de défense

Guérison (1 point de **POUVOIR**) Utilisé sur vous-même, ou quelqu'un d'autre, ce sortilège permet de récupérer, au choix, 6 points d'HABILETÉ ou d'ENDURANCE. Rappelez-vous cependant que votre total d'ENDURANCE ou d'HABILETÉ ne peut en aucun cas excéder votre total de départ.

Leurre (1 point de **POUVOIR**)

Ce sortilège a pour effet de créer l'illusion d'un bruit de faible intensité qui s'éloigne lentement. Ce peut être constitué de voix, de rires, de frottements de pieds, de grognements ou autres. Le Leurre est habituellement utilisé pour dérouter vos poursuivants.

Invisibilité (2 points de **POUVOIR**) Ce sortilège neutralise l'œil des créatures au regard desquelles vous voulez échapper. Cependant, si elles ne vous voient plus, elles peuvent vous entendre et vous toucher. Si vous devez les affronter, votre Variable de Défense est augmentée de 2 points pour la durée du combat. En revanche, les créatures que vous rencontrerez *après* avoir jeté le sort pourront vous voir normalement et, si vous devez les affronter, votre Variable de Défense restera inchangée.

Sortilèges divers

Lévitacion (1 point de **POUVOIR**) Ce sortilège peut avoir deux effets. Dans les airs (si vous tombez d'une falaise, par exemple), il vous permet de planer sans dommage jusqu'au sol. Dans l'eau, il vous permet de flotter tel un bouchon de liège, même si vous êtes lourdement chargé. La Lévitacion cesse d'agir dès que vous retrouvez la terre ferme.

Incandescence (1 point de **POUVOIR**) Lorsque ce sort est jeté à un objet, celui-ci se met à briller assez fort pour illuminer toute une pièce. Attention, c'est un sortilège délicat à manier car il cesse d'agir dès que l'objet est déplacé.

Adhérence (1 point de **POUVOIR**) Ce sortilège permet de grimper aux murs les plus lisses et même de marcher au plafond. Dès que vos mains sont libres et que vos pieds retrouvent le sol après une escalade, le sortilège cesse de faire effet. Cela veut dire que pour descendre une pente abrupte, jeter un coup d'oeil et remonter, il vous faut utiliser l'Adhérence à deux reprises.

Sésame (2 points de **POUVOIR**) Ce sortilège permet d'ouvrir des portes, des coffres, etc., fermés à clef, même si les serrures sont magiques et que les portes sont dérobées. Attention, si les serrures sont piégées, le Sésame n'empêchera pas les pièges de fonctionner !

Usage des sortilèges au combat

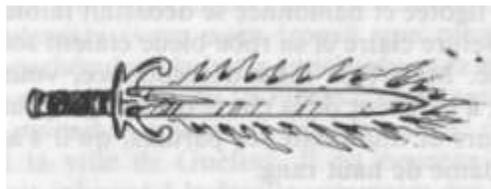
Tous ces sortilèges sont précieux et doivent être utilisés avec parcimonie. En effet, les points de **POUVOIR** ne peuvent être récupérés qu'à l'issue d'une bonne nuit de sommeil ou par certains moyens magiques. Il est fort improbable que vous ayez l'occasion de passer une nuit complète au cours de votre aventure et, lorsque vous aurez utilisé tous vos points de **POUVOIR**, non seulement vous ne pourrez plus jeter de sorts, mais vous serez incapable de vous défendre contre ceux de vos adversaires. Jeter un sort demande une grande concentration. Il est par conséquent difficile de le faire en plein combat. Si vous

désirez néanmoins le faire, l'Assaut débutera directement à l'étape n° 5. Si votre adversaire ne réussit pas à vous atteindre, le sortilège agira normalement. En revanche, si vous êtes blessé, il sera sans effet et vous perdrez les points de **POUVOIR** nécessaires pour le jeter.

Exemple : vous affrontez un Homme-Loup et vous vous rendez compte qu'il est impossible de le blesser avec les armes dont vous disposez. Vous décidez donc d'avoir recours à l'Énergie Pure avec deux dés. Le combat débute à l'étape n° 5, mais l'Homme-Loup réussit à vous toucher ; vous perdez alors 4 points de Dommage en plus de 2 points de

POUVOIR.

A l'Assaut suivant, l'Homme-Loup lance les dés et obtient 2 ; il vous manque et le sortilège peut maintenant agir. L'Homme-Loup tente alors de se protéger contre la magie (il possède 3 points de **POUVOIR**) : il lance les dés et obtient 4. Ce n'est pas suffisant pour le protéger, il est donc victime du sortilège. Ensuite, vous lancez une nouvelle fois les deux dés et vous obtenez 9. Comme l'Homme-Loup n'a que 7 points d'**ENDURANCE**, il tombe à terre, touché à mort.



L'enlèvement de Dame Ariane

La forêt du Dragon est un endroit périlleux... surtout la nuit. En traversant cette forêt trois jours plus tôt, vous aviez décidé de vous réfugier dans les branches d'un arbre pour vous y reposer plutôt que de prendre le risque de dormir sur le sol. Bien vous en a pris ! Au milieu de la nuit, vous avez été réveillé en sursaut par le cliquetis des armes d'une colonne de cavaliers qui passait juste sous votre perchoir. Ils se dirigeaient vers la Dent du Dragon, une montagne qui se dresse, solitaire, au cœur de la forêt. A la lumière vacillante de leurs torches, les têtes de dragons argent frappées sur leurs écus noirs prenaient des airs menaçants. Sur un cheval, au milieu de la colonne, une jeune femme ligotée et bâillonnée se débattait faiblement. Sa chevelure claire et sa robe bleue étaient souillées de boue. Malgré sa mise désordonnée, vous avez deviné, à la faveur de la clarté diffuse qui jouait sur ses atours et illuminait ses parures, qu'il s'agissait d'une dame de haut rang.

Juché sur son destrier, un homme de forte taille, coiffé d'un heaume empanaché, aboyait des ordres en remontant la file de cavaliers, les exhortant à accélérer l'allure. Lorsqu'il arriva à hauteur de la captive, l'un des soldats l'interpella familièrement : « Sire Romuald devrait nous récompenser largement pour ce fait d'armes, hein, Capitaine ? » Pour toute réponse, le Capitaine dégaina son épée et l'abattit sans hésiter. Les lèvres du malheureux soldat ébauchaient encore un rictus de protestation, lorsqu'il glissa sans vie de sa selle et s'écrasa lourdement sur le sol jonché de feuilles mortes. « Voilà la seule récompense qui attend les bavards ! » grogna le Capitaine en essuyant son épée d'un air méprisant sur l'habit du soldat mort. « Il y a des espions partout, peut-être même ici, et on n'est jamais trop prudent ! » Étreignant votre branche à deux mains, vous vous êtes figé dans un silence angoissé, espérant qu'aucun des soldats, maintenant occupés à dépouiller le cadavre de son armure et de ses armes, n'ait la malencontreuse idée de lever la tête vers votre cachette.

« Dépêchons, dépêchons ! » leur lança le Capitaine en accompagnant ces mots d'un coup brutal qui envoya l'un de ses hommes rouler tête la première sur le sol. « A cette allure, le soleil sera déjà haut avant notre arrivée à la Dent du Dragon. » Les hommes se remirent rapidement en selle et la colonne s'ébranla. Avec un soupir de soulagement, vous avez relâché vos mifècles tendus, tandis que le bruit des sabots décroissait dans le lointain. Le lendemain, vous avez trouvé une pierre précieuse cachée dans la botte gauche du cadavre. Elle vous a rapporté plus de 10 Pièces d'Or lorsque vous l'avez revendue, plus tard dans la soirée, en arrivant à la ville de Guéfort. Il est heureux que le joyau ait échappé à la fouille sommaire des soldats car vous auriez été sans le sou. Guéfort était en pleine effervescence et l'histoire de l'enlèvement de la fille du Comte d'Elfaron était sur toutes les lèvres. La gentille Dame Ariane était partie vers l'ouest, à travers la Baronie de la Dragonie, afin de rejoindre son futur époux, le Duc de Romarcie. A quelques lieues seulement de Guéfort, elle était tombée, avec sa petite escorte, dans une embuscade tendue par une troupe de guerriers dont les boucliers, disait-on, portaient l'emblème du Baron de la Dragonie : une tête de dragon argent sur fond noir !

Le Baron lui-même s'était vu refuser la main de Dame Ariane et d'aucuns prétendaient que telle était la cause de son enlèvement. D'autres encore affirmaient que le Baron, contrairement à son frère, Sire Romuald, possédait un sens de l'honneur trop élevé pour se livrer à une telle vilénie. Et de conclure en soulignant que le Baron avait même offert une forte récompense à qui délivrerait Dame Ariane. « Mensonges ! » répondaient ses détracteurs. Ce n'est que pour mieux dissimuler sa culpabilité. » La rumeur disait encore que le Comte d'Elfaron lui-même était convaincu de la culpabilité du Baron et qu'en plus de la récompense qu'il entendait remettre aux sauveteurs de sa fille, il avait menacé de partir en guerre si Dame Ariane ne lui était pas rendue saine et sauve dans un délai de sept jours. Tout à cette affaire, le bon peuple de Guéfort semblait oublier votre qualité d'étranger et répondait de bonne grâce à vos questions sur Sire Romuald, le frère du Baron. Vous avez ainsi appris que, trois mois

auparavant, le Baron avait banni de ses terres un ami de Sire Romuald, Zandabar le Nécromancien. Plutôt que d'accepter l'exil, Zandabar avait alors comploté d'assassiner le Baron et Sire Romuald lui avait offert son aide (car le titre devait lui revenir à la mort de son frère). Malgré cela, le complot échoua. Sire Romuald et certains de ses hommes s'enfuirent vers le nord et tout le monde s'accordait à penser que Zandabar les avait accompagnés. Depuis lors, personne ne savait ce qu'ils étaient devenus.

En vous installant dans vos quartiers cette nuit-là, vous vous êtes surpris à sourire tout seul. Vous aviez derrière vous de longues journées de marche à la recherche de la renommée et de la fortune et il semblait que le destin les eût soudain placés sur votre chemin.

Vous avez désormais une dame à secourir, une récompense à gagner et une guerre à empêcher ! La solution à ces trois problèmes se trouve dans la montagne solitaire, au cœur de la Forêt du Dragon...



1

Vous avez donc sept jours pour secourir Dame Ariane. Vous décidez d'acheter l'équipement nécessaire à votre expédition sans plus tarder et vous entamez des tractations avec le marchand d'armes, qui vous apprend que trois chemins mènent à la Dent du Dragon. Vous mettez un jour pour revenir sur vos pas jusqu'à l'endroit où vous avez vu la petite troupe de soldats et suivre leurs traces à travers la forêt. Cela vous prendra également un jour pour remonter la rivière du Dragon jusqu'à sa source, au cœur de la montagne. En revanche, si vous vous rendez à l'endroit où Dame Ariane a été enlevée pour suivre les traces à partir de là, il vous faudra deux jours. Vous apprenez également que Zandabar le Nécromancien a conclu un pacte avec les créatures des ténèbres et que le Baron l'a banni de ses terres pour cette raison. S'il s'agit de votre première tentative et que vous désirez en savoir plus sur la Dent du Dragon, rendez-vous au [49](#). Si vous estimez plus sage de rapporter tout ce que vous savez au Sénéchal de Guéfort, dans l'espoir de recevoir une récompense sans risquer votre vie, rendez-vous au [97](#). Si vous souhaitez remonter la rivière du Dragon jusqu'à sa source, rendez-vous au [146](#). Si vous décidez de partir vers l'ouest, sur la route de Romarcie, rendez-vous au [193](#).

2

Les sortilèges divers agissent normalement mais ils n'ont aucune influence sur la situation (rendez-vous au [454](#)). Si vous êtes Invisible, ou que les Gobelins ne vous ont pas encore aperçu, le Leurre agit normalement (rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro). Dans le cas contraire, rendez-vous au [454](#). Le sortilège d'Invisibilité agit normalement avec les Gobelins mais votre Variable de Défense ne gagne que 1 point contre la Belette Géante (rendez-vous au [386](#)). Si vous avez fait appel à la Guérison, rendez-vous au [386](#) : toutes les créatures encore en état de se battre vous attaqueront. Les sortilèges d'attaque, à l'exception de Vade Rétro, agissent normalement (rendez-vous au [454](#)).

3

Si vous avez utilisé l'Adh rence, ou si vous  chouez   votre deuxi me  preuve d'**HABiLET **, votre chute vous inflige 12 points de Dommage. Si vous avez entam  votre escalade sans l'aide de la magie et que vous  chouez   votre premi re  preuve d'**HABiLET **, votre chute vous inflige 6 points de Dommage. Si vous perdez conscience, rendez-vous au [51](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [317](#).

4

La porte s'ouvre sur un puits sombre et profond duquel s' chappent des volutes de fum e. Si vous d cidez de descendre dans le puits, rendez-vous au [24](#). Si vous pr f rez emprunter le passage vers le nord-est, rendez-vous au [253](#).

5

Vous vous retrouvez au pied de la Dent du Dragon, devant une haute falaise. Au nord-est se dresse le sommet de la montagne, tandis que, partout ailleurs, seule la for t s'offre   vos yeux. La falaise est trop large pour que vous ayez le loisir de la sonder   la recherche d' ventuelles entr es secr tes si vous esp rez toujours secourir Dame Ariane dans le temps imparti, et elle est trop abrupte pour  tre escalad e. Lancez deux d s. Si le r sultat est impair, notez le num ro de ce paragraphe et rendez-vous au [238](#). S'il est pair, faites votre choix parmi les possibilit s suivantes : si vous d sirez vous diriger vers le sud, rendez-vous au [153](#). Si vous souhaitez longer la falaise vers le nord, rendez-vous au [317](#). Si vous d cidez de suivre la falaise vers le sud, rendez-vous au [29](#).

6

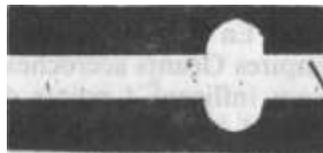
Vous êtes réveillé au milieu de la nuit par de cruelles morsures. En ouvrant les yeux, vous découvrez deux Vampires Géants accrochés à votre cou ! Leurs crocs vous infligent 4 points de Dommages. Rendez-vous au [54](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

7

Deux hommes en cotte de mailles, armés d'épées et de boucliers noirs ornés d'une tête de dragon argentée, s'approchent de vous le long de la falaise. « Jette tes armes, chien ! lance l'un d'eux, si tu ne veux pas que tes os blanchissent ici à jamais ! » Si vous décidez de jeter vos armes, rendez-vous au [295](#). Si vous désirez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [151](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [343](#). En revanche, si vous souhaitez affronter les soldats, rendez-vous au [199](#). Si vous possédez un bouclier semblable au leur et que vous voulez vous faire passer pour un homme de leur troupe, rendez-vous au [247](#).

8

Vous vous retrouvez à l'entrée d'un passage orienté vers l'est, au bout duquel se trouve une porte encadrée par deux guérites. En vous approchant à pas de loup, vous percevez deux voix rocailleuses. Vous jetez un coup d'oeil furtif dans l'une des guérites et vous découvrez deux Orques terrifiants portant des cottes de mailles. Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [304](#). Si vous désirez attaquer les Orques, rendez-vous au [280](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [328](#).

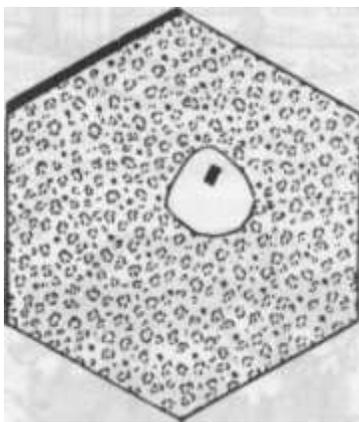




9 Des biches broutent tranquillement autour de la cabane, qui semble vide de tout occupant.

9

Vous parvenez à une clairière au milieu de laquelle se dresse une modeste cabane de rondins. Des biches broutent tranquillement autour de la cabane, qui semble déserte. Sur la droite, un sentier s'enfonce dans la forêt, tandis qu'au nord-est se dresse la Dent du Dragon. Si vous avez quitté Guéfort le matin même, le soleil s'apprête maintenant à se coucher ; il est temps pour vous de trouver un abri. Si vous désirez pénétrer dans la clairière, rendez-vous au [450](#). Si vous souhaitez emprunter le sentier qui mène vers l'est, rendez-vous au [249](#). Si vous décidez de vous diriger vers la Dent du Dragon, au nord-est, rendez-vous au [173](#). En revanche, si vous préférez contourner la montagne par le sud-ouest, rendez-vous au [241](#). Si vous avez déjà affronté un Ours à cet endroit, rendez-vous obligatoirement au [18](#).



10

Si vous avez décidé de jeter un sortilège d'attaque, il s'avère que vous êtes bien trop loin des soldats pour les atteindre (rendez-vous au [461](#)). La Guérison agit normalement, quant aux autres sortilèges de défense, ils n'ont aucune influence sur la situation (rendez-vous au [461](#)). Si vous avez utilisé l'Adhérence, vous escaladez la falaise sans difficulté (rendez-vous au [435](#)). Les sortilèges divers n'ont aucune influence sur la situation (rendez-vous au [461](#)).

11

Si vous décidez de jeter un sort au cours de ce combat, rendez-vous au [321](#). Si vous préférez combattre sans l'aide de la magie, rendez-vous au [393](#).

12

Lorsque vous tournez les talons pour prendre la fuite, le Minotaure vous frappe et vous inflige 5 points de Dommage. Si vous perdez conscience, rendez-vous au [321](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [164](#).

13

Après avoir pataugé dans la rivière pendant un moment, vous décidez de nager vers la rive sud. Rendez-vous au [281](#).

14

Vous atteignez la porte en bois à double battant, à partir de laquelle une route en lacets s'enfonce dans la Forêt du Dragon. La porte est ornée de bas-reliefs exécutés dans le style des Gnomes. A la couche de poussière accumulée sur le seuil, il semble qu'elle n'ait pas été ouverte depuis de longues années. Vous tentez de l'ouvrir en vain : elle est solidement fermée. Si vous essayez d'enfoncer la porte d'un coup d'épaule, rendez-vous au [147](#). Si vous décidez de faire usage du Sésame, rendez-vous au [99](#). Si vous souhaitez retourner sur vos pas et suivre la route jusqu'au pied de la falaise, rendez-vous au [74](#). Si vous préférez rebrousser chemin à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [194](#).

15

Vous ne découvrez aucune porte dérobée, mais vos recherches ont attiré l'attention. Trois Gobelins se précipitent vers vous, l'arme au poing ! Vous devez les combattre. Notez le numéro de

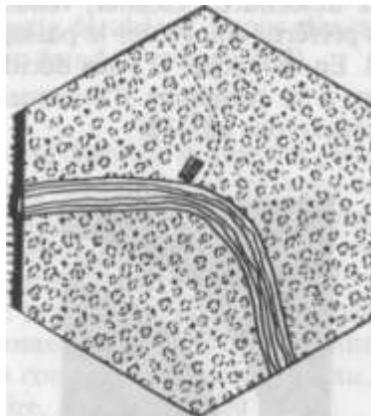
ce paragraphe et rendez-vous au [63](#). Si vous revenez à ce paragraphe après avoir vaincu les Gobelins, rendez-vous au [53](#).

16

A moins que vous puissiez vous défendre contre sa magie, Zandabar vous atteint d'un trait d'Énergie Pure avant même que votre propre sortilège ait pu agir. Lancez deux dés. Le résultat vous indique le nombre de points de Dommage qui vous sont infligés. Si vous ne perdez pas conscience, rendez-vous au [420](#) et reprenez le combat. Dans le cas contraire, rendez-vous au [61](#).

17

Vous vous retrouvez sur la rive sud de la rivière du Dragon, face à un petit ponton. Non loin de là se trouvent une hutte en bois et un canot. Un chemin étroit, orienté vers le nord, aboutit à cette hutte. A l'ouest se dresse le sommet de la Dent du Dragon, tandis que partout ailleurs seule la forêt s'offre à vos yeux. La rivière coule du sud-est vers l'ouest. Si vous avez quitté Guéfort le matin même, le soleil s'apprête maintenant à se coucher et il est temps de trouver un abri. Si vous désirez remonter la rivière, rendez-vous au [249](#). Si vous souhaitez la descendre, rendez-vous au [105](#). Si vous choisissez de traverser la rivière à la nage, rendez-vous au [314](#). Si vous décidez de jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [362](#). Enfin, si vous préférez dormir ici, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [266](#).



18

Si vous avez décidé de prendre la fuite, rendez-vous au [326](#). En revanche, si vous avez affronté et tué l'Ours, rendez-vous au [470](#).

19

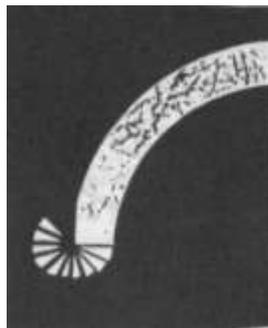
La porte est solidement verrouillée et, bien qu'elle tremble sur ses gonds, elle refuse de s'ouvrir. La violence de votre coup d'épaule vous inflige 2 points de Dommage. Rendez-vous au [351](#).

20

Si vous êtes entré dans la pièce par le nord, les soldats vous disent de prendre le passage situé à l'est puis de tourner à droite (rendez-vous au [129](#)). Dans le cas contraire, les soldats refusent de vous croire (rendez-vous au [444](#)).

21

Au sommet d'un long escalier en colimaçon, un passage aux murs lisses s'éloigne vers le nord-est. Si vous désirez descendre l'escalier, rendez-vous au [401](#). Si vous préférez emprunter le passage, rendez-vous au [253](#). En revanche, si vous décidez de sonder les murs à la recherche d'éventuelles portes dérobées, rendez-vous au [432](#).



22

DEUX LOUPS GRIS HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 7

Chaque Loup inflige 4 points de Dommage. Si vous décidez de jeter un sortilège, écrivez son nom, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [70](#). Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [426](#). Si vous préférez vous réfugier au sommet d'un arbre, menez d'abord un Assaut à partir de l'étape n° 5 et rendez-vous au [474](#). Si vous tuez les Loups, rendez-vous au [118](#). Si vous perdez conscience, rendez-vous au [321](#).

23

Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILITÉ, rendez-vous au [71](#). S'il est inférieur ou égal à votre total d'HABILITÉ, vous parvenez à ouvrir la porte dérobée et à vous glisser à l'intérieur sans être vu (rendez-vous au [149](#)).

24

Pendant votre descente le long des parois glissantes, vous perdez soudain prise et vous tombez droit dans un grand feu de cheminée. Votre chute vous inflige 5 points de Dommage et vous encaissez 5 points supplémentaires en raison de vos brûlures. Vous avez le temps de voir une pièce aux dimensions imposantes, remplie de Gobelins. Si vous ne perdez pas conscience, rendez-vous au [351](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [393](#).

25

A votre approche, deux Orques terrifiants surgissent des guérites pour vous attaquer. Rendez-vous au [280](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

26

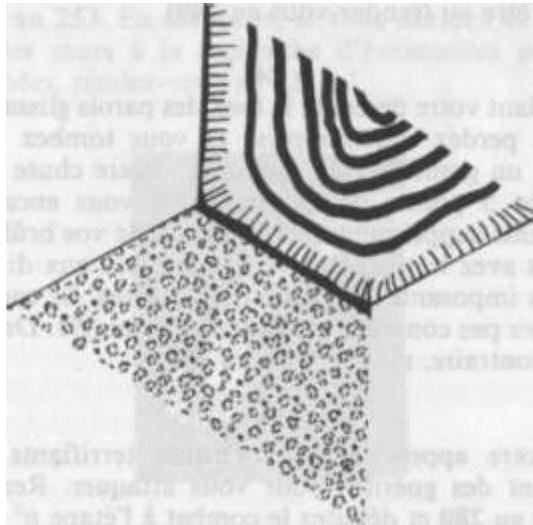
Vous vous réfugiez dans les branches de l'arbre le plus proche et vous vous installez pour la nuit. Lancez deux dés. Si le résultat est pair, rendez-vous au [410](#). S'il est impair, rendez-vous au [458](#).

27

Vous buvez l'eau et vous la trouvez très rafraîchissante. Vous récupérez, au choix, 4 points d'ENDURANCE ou d'HABILITÉ. Rendez-vous au [373](#).

28

Le sortilège reste sans effet. Tandis que vous traversez la caverne, une stalactite se décroche du plafond et se plante dans votre épaule, vous infligeant 3 points de Dommage. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.



29

Vous vous retrouvez au pied de la Dent du Dragon, devant une haute falaise. Au nord se dresse le sommet de la montagne, tandis que partout ailleurs seule la forêt s'offre à vos yeux. La falaise est trop large pour que vous ayez le loisir de la sonder à la

recherche d'éventuelles entrées secrètes si vous espérez toujours secourir Dame Ariane dans le temps imparti, et elle est bien trop abrupte pour être escaladée. Lancez deux dés. Si le résultat est impair, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [238](#). S'il est pair, qu'allez-vous faire ?

Aller vers l'ouest

Rendez-vous au [153](#)

Aller vers le sud-ouest

Rendez-vous au [9](#)

Longer la falaise vers l'ouest

Rendez-vous au [5](#)

Longer la falaise vers l'est

Rendez-vous au [173](#)

30

Rendez-vous au [290](#) et ne tenez pas compte de la Belette Géante si vous n'en avez pas rencontré jusqu'ici.

31

Vous avez choisi de prendre la fuite et vous encaissez 3 points de Dommage. Si vous ne perdez pas conscience, rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro. Dans le cas contraire, rendez-vous au [321](#).

32

Le sortilège reste sans effet, mais, pendant vos incantations magiques, le niveau de l'eau dans la pièce a monté de cinquante centimètres Si le niveau atteint maintenant un mètre cinquante, rendez-vous au [404](#). S'il atteint deux mètres, rendez-vous au [321](#).

33

Vous vous retrouvez à l'extrémité nord d'un passage orienté du nord au sud, face à un pont qui enjambe une rivière aux flots tumultueux. Si vous désirez traverser le pont et vous diriger vers

le nord, rendez-vous au [237](#). Si vous préférez emprunter le passage vers le sud, rendez-vous au [425](#).



34

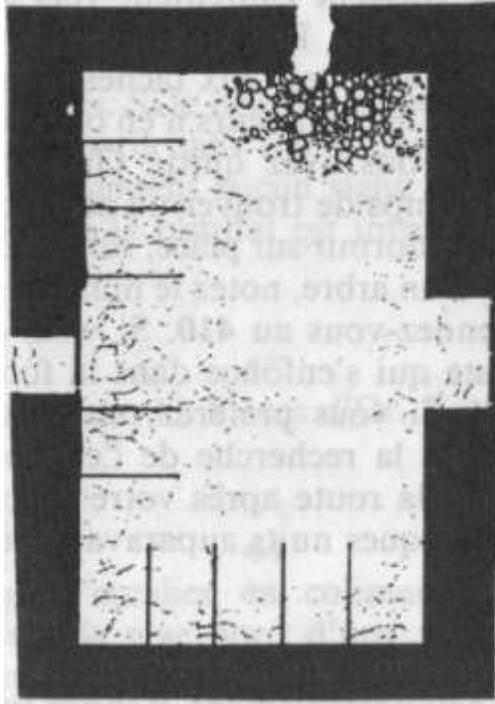
Vous parvenez sans encombre à mi-chemin de la caverne, lorsque le sortilège cesse de faire effet. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [322](#). Sinon, rendez-vous au [3](#).

35

Rendez-vous au [415](#).

36

Une porte dérobée est dissimulée dans le mur ouest, ainsi qu'un étroit passage pratiqué dans le mur nord et dissimulé par un tas de déchets. Si vous désirez franchir la porte dérobée, rendez-vous au [357](#). Si vous préférez emprunter le passage derrière la pile de déchets, rendez-vous au [213](#). Si vous décidez de passer par la porte à double battant et de vous diriger vers l'est, rendez-vous au [453](#).



37

Rendez-vous au [248](#) et menez un Assaut à partir de l'étape n° 5. Si vous ne perdez pas conscience, rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro. Dans le cas contraire, rendez-vous au [321](#).

38

Le soleil se couche au moment où vous approchez enfin du lieu de l'enlèvement. Malgré la lumière déclinante, il vous est facile de voir que vous n'êtes pas le premier à y parvenir. Les dépouilles des chevaux et des soldats morts au cours du combat n'ont pas encore été enlevées et ont été à moitié dévorées par les charognards. Il ne reste aucun objet de valeur. Vous remarquez des taches de sang séché sur la route ainsi que les traces de pas des survivants, qui se dirigent clairement vers la Dent du Dragon, au nord-est. En examinant cette piste de plus près, vous devinez, aux taches de sang qui la constellent, que les ravisseurs n'en ont pas réchappé indemnes. Si vous avez quitté Guéfort le matin même, il est temps de trouver un abri pour la nuit. Si vous désirez dormir sur place, réfugiez-vous dans les branches d'un

arbre, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au 410. Si vous décidez de suivre la piste qui s'enfonce dans la forêt, rendez-vous au [414](#). Si vous préférez rebrousser chemin vers Guéfort, à la recherche de l'endroit où vous êtes arrivé sur la route après votre rencontre avec les soldats, quelques nuits auparavant, rendez-vous au [490](#).

39

Le sortilège agit normalement. Rendez-vous au [145](#).

40

Tous les sortilèges d'attaque, à l'exception de Vade Rétro, agissent normalement (mais Rogo a 4 points de **POUVOIR**). Le Leurre n'agit que si vous êtes déjà Invisible. Si tel est le cas, rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro et ne tenez pas compte de Rogo. Les sortilèges divers n'ont aucune influence sur la situation. Si Rogo ne perd pas conscience, il se lance à l'attaque. Rendez-vous au [96](#).

41

La hache semble animée par une volonté propre. Elle se retourne contre vous, vous infligeant 5 points de Dommage avant de retomber sur le sol. Si vous perdez conscience, rendez-vous au 61. Dans le cas contraire, rendez-vous au [349](#).

42

Lancez deux dés. Si le résultat est pair, vous fermez doucement la porte sans rien noter d'anormal. Les Vampires ne donnent aucun signe de vie. Rendez-vous au [385](#). Si le résultat est impair, rendez-vous au [398](#).

43

Le coffre contient 12 Pièces d'Or. Rendez-vous au [65](#).

44

Au pied de l'escalier en colimaçon, vous vous retrouvez sur la rive nord d'une rivière aux flots tumultueux, bordée par un chemin de terre qui s'éloigne vers l'est. Si vous décidez de remonter l'escalier, rendez-vous au [169](#). Si vous désirez emprunter le chemin de terre, rendez-vous au [237](#). Si vous préférez plonger dans la rivière et nager en direction de l'ouest, rendez-vous au [421](#).



45

Au moment où vous vous y attendez le moins, un puissant trait de feu vous touche et vous jette à terre. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous n'encaissez que 4 points de Dommage. Sinon, vous en encaissez 8. Si vous perdez conscience, rendez-vous au 321. Dans le cas contraire, une créature reptilienne surgit de la pile d'ossements. Ses écailles sont d'un rouge flamboyant, sa lourde mâchoire est pourvue de crocs aiguisés comme des sabres et ses pattes se terminent par des griffes d'une taille impressionnante. Si vous décidez de prendre la fuite, rendez-vous au [177](#). Si vous préférez jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au 81. En revanche, si vous choisissez d'affronter le Dragon, rendez-vous au [112](#).

46

Un cri retentit derrière vous : « Un voleur, j'en étais sûr ! » Vous vous retournez d'un bond face à un vieillard grisonnant, armé d'un bâton. Rendez-vous au [114](#).

47

Vous êtes en compagnie de sept autres prisonniers, plus crasseux et abattus les uns que les autres. Leurs cheveux sont emmêlés et leurs vêtements ne sont plus que des loques. Vous tentez de les interroger sur votre lieu de détention mais ils semblent ne s'intéresser ni à vous ni à rien d'autre. Peu après, deux gardes, des Gobelins armés de longs fouets, ouvrent la porte de la cellule et vous lancent quelques répugnants reliefs de leur repas. Vos compagnons d'infortune se jettent aussitôt dessus comme des bêtes affamées. Si vous décidez de rester sur place un jour de plus, dans l'espoir de récupérer quelques points de **POUVOIR**, rendez-vous au [475](#). Si vous désirez utiliser l'Hypnose contre les gardes, rendez-vous au [219](#). Si vous préférez les attaquer sans l'aide de la magie, rendez-vous au [427](#).

48

Zandabar tourne les talons et s'enfuit à toutes jambes vers la porte située sur la droite. S'il vous reste au moins 1 point de **POUVOIR** et que vous désirez jeter un sortilège, rendez-vous au 84. Si vous préférez vous lancer à la poursuite de Zandabar, rendez-vous au [128](#).

49

Lancez un dé et rendez-vous au paragraphe indiqué selon le résultat obtenu ; si vous faites :

1 Rendez-vous au [202](#)

2 Rendez-vous au [250](#)

3 Rendez-vous au [346](#)

4 Rendez-vous au [442](#)

5 Rendez-vous au [298](#)

6 Rendez-vous au [394](#)

50

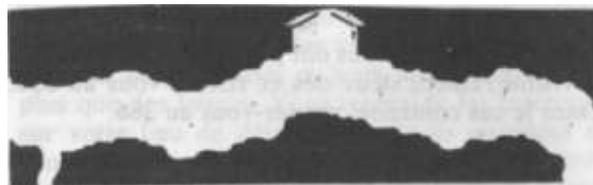
Si les Gobelins ne vous ont pas vu, ou que vous êtes Invisible, lancez deux dés et rendez-vous au [338](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [386](#)?

51

Barrez un jour sur le *Calendrier du Destin* et rendez-vous au [317](#).

52

Vous tendez la hache à Rogo, qui vous remercie et vous demande si vous désirez vous reposer avant de continuer. Si vous répondez par l'affirmative, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [335](#). Lorsque vous vous déclarez prêt à reprendre la route, Rogo vous entraîne vers l'est par une galerie qui aboutit à des écuries. Après les avoir traversées, vous vous engagez dans un passage plus large, orienté du nord au sud. Vous vous dirigez vers le sud et, après quelques minutes de marche, vous franchissez une porte dérobée située à votre droite. Vous suivez ensuite un étroit boyau en pente jusqu'à une autre porte secrète située, cette fois, à votre gauche. « Tu dois entrer ici, vous murmure votre compagnon. Tu arriveras dans une pièce richement décorée et tu trouveras dans le mur sud une troisième porte dérobée, dissimulée derrière une grande tenture murale. » Il vous enjoint de franchir cette porte et de monter l'escalier en colimaçon que vous trouverez derrière. En haut des marches, vous devrez tourner à gauche à chaque intersection pour finalement aboutir à la cellule dans laquelle Dame Ariane est retenue prisonnière. Rendez-vous au [117](#).



53

Vous vous retrouvez dans un large passage orienté d'est en ouest, au sol de terre battue et aux murs de pierre grossièrement taillée. Une galerie plus étroite s'enfonce vers le sud et, au-delà de l'intersection, une porte entrebâillée laisse entrer les rayons du soleil. Une imposante porte à double battant (solidement verrouillée) se trouve en face de vous, dans le mur nord. Si vous désirez vous diriger vers l'ouest, rendez-vous au [489](#). Si vous souhaitez vous diriger vers l'ouest à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [15](#). Si vous préférez le faire dans la direction opposée, rendez-vous au [223](#). Si vous choisissez d'aller vers l'est sans perdre de temps à rechercher des portes dérobées, rendez-vous au [101](#). Si vous décidez de fracturer la porte à double battant, rendez-vous au [19](#). Si vous jetez un Sésame, rendez-vous au [67](#). En revanche, si vous êtes en possession d'une Clef de Gobelins et que vous désirez ouvrir la porte, rendez-vous au [495](#).

54

DEUX VAMPIRES HAB : 4 END : 3 Att : -1 Déf : -1

Chaque Vampire inflige 2 points de Dommage. Si vous décidez de jeter un sortilège, écrivez son nom et rendez-vous au [446](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [90](#). Si vous perdez conscience, rendez-vous au [321](#). En revanche, si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [186](#).

55

Lancez deux dés. Si vous utilisez une arme dotée de pouvoirs magiques, ajoutez 1 point au résultat. Si ce dernier est inférieur à 7, votre arme se brise entre vos mains, mais si vous disposez d'une autre arme, vous pouvez vous en servir, sans quoi il ne vous reste plus que vos poings pour vous défendre ! Rendez-vous au [318](#).

56

Lorsque vous ouvrez la porte dérobée, vous êtes rejeté en arrière par un puissant jet d'eau qui s'échappe des cellules. Vous retenez votre respiration jusqu'à ce que vos poumons soient sur le point d'éclater. Aveuglé par le tourbillon qui vous submerge, vous rendez votre dernier souffle dans un bruit de bulles... Rendez-vous au [321](#).

57

Vous vous frayez un chemin à travers les broussailles jusqu'aux rives d'un petit lac couleur saphir. Vous apercevez une île au milieu de laquelle serpente un filet d'eau claire qui se jette dans le lac en petites cascades murmurantes. C'est ici que le chant étrange prend sa source.

Alors que vous vous êtes désaltéré quelques instants auparavant, vous êtes pris d'une soif inextinguible. Il semble évident qu'un sort quelconque vous a été jeté et que vous ne pourrez plus jamais quitter cet endroit si vous buvez l'eau du lac... Vous tentez désespérément de résister. Lancez un dé et ajoutez 1 point au résultat obtenu. Si le résultat est égal à votre total de **POUVOIR**, **VOUS** perdez 1 point de **POUVOIR**. Lancez le dé une deuxième fois. Si le résultat est inférieur à votre total de **POUVOIR**, rendez-vous au [390](#). En revanche, s'il est supérieur à votre total de **POUVOIR**, rendez-vous au [438](#).

58

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, vous escaladez la falaise sans encombre (rendez-vous au [435](#)). Sinon, votre chute vous inflige 6 points de Dommage (rendez-vous au [74](#)).

59

Si vous décidez de vous rendre Invisible afin de vous faufiler par la porte à l'insu du Gobelin, rendez* vous au [441](#). Si vous préférez vous rendre Invisible afin d'affronter le Gobelin, ou que vous faites appel à un autre sortilège, rendez-vous au [347](#).

60

Les crocs du Serviteur du Démon secrètent un poison mortel ! Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [496](#) et poursuivez le combat. Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, vous perdez conscience. Rendez-vous au [61](#).

61

Lorsque vous revenez à vous, vous avez été dépouillé de vos armes et de votre armure. Vous êtes enchaîné à un mur de pierre. Un bâillop étroitement serré autour de votre bouche, vous empêche d'émettre le moindre son. Clignant des yeux, vous distinguez non loin de vous la silhouette d'un homme blême et barbu, revêtu d'une robe sombre, occupé à chauffer à blanc des instruments de torture au-dessus d'un brasero. Sur son épaule, une petite créature ailée, à forme humaine, ne cesse de lancer des ricanements diaboliques... Rendez-vous au [321](#).

62

Vous vous tapissez dans les broussailles et vous retenez votre respiration, tandis que l'Araignée, inconsciente de votre présence, s'enfonce dans la forêt. Voyant que vous avez échappé au danger, vous poussez un profond soupir de soulagement. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

63

TROIS GOBELINS **HAB** : 5 **END** : 4 Att : -1 Déf : +1

Chaque Gobelin inflige 3 points de Dommage. Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [111](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [207](#). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [255](#). Si vous perdez conscience, rendez-vous au [290](#) et ne tenez pas compte de la Belette Géante.

64

Si vous avez fait appel aux sortilèges divers, ils n'ont malheureusement aucune influence sur la situation (rendez-vous au [497](#)). Si vous avez jeté un sortilège d'attaque, vous vous rendez compte avec horreur qu'il ne peut vous être d'aucune aide face au nombre de vos assaillants (rendez-vous au [444](#)). En revanche, si vous avez décidé de vous rendre Invisible, vous avez plusieurs possibilités : si vous désirez traverser la pièce et emprunter le passage orienté vers le nord, rendez-vous au [353](#). Si vous préférez traverser la pièce afin d'emprunter le passage orienté vers l'est, rendez-vous au [129](#). Si vous souhaitez traverser la pièce et emprunter le passage orienté vers le sud-est, rendez-vous au [141](#). En revanche, si vous décidez de vous approcher de l'âtre et de vous emparer de la hache, rendez-vous au [168](#).

65

De toute votre vie, vous n'avez jamais vu de pièce dans un aussi complet état de délabrement que celle dans laquelle vous vous tenez maintenant. Auprès du lit bancal, dans un coin, est abandonné un coffre solidement verrouillé. Si vous décidez de le fracturer, rendez-vous au [43](#). Si vous préférez prendre quelque repos dans cette pièce afin de récupérer des points de **POUVOIR**, rendez-vous au [319](#). Si vous souhaitez quitter la pièce, rendez-vous au [293](#).



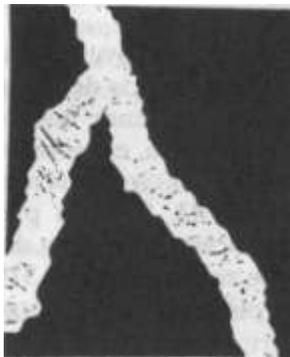
66

Vous vous retrouvez à l'intersection de trois passages grossièrement taillés dans la pierre. L'un d'eux vient du nord, le deuxième du sud-ouest, le troisième, du sud-est. Le chuchotement pres-qu'imperceptible d'une rivière souterraine vous parvient du passage nord. Allez-vous vous diriger :

Vers le nord rendez-vous au [345](#)

Vers le sud-est rendez-vous au [166](#)

vers le sud-ouest rendez-vous au [272](#)



67

La porte tourne silencieusement sur ses gonds et, par l'embrasure, vous apercevez une écurie pourvue de six stalles de grande taille. Quatre sont vides, mais les deux dernières abritent de féroces Belettes Géantes. Heureusement, aucun des deux monstres ne vous a remarqué. Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [115](#). Si vous choisissez de refermer la porte sans bruit, rendez-vous au [53](#). Si vous préférez attaquer les Belettes Géantes, rendez-vous au [447](#).

68

Vous vous retrouvez à l'extrémité sud-est d'un passage qui aboutit dans une imposante caverne grossièrement taillée dans la pierre et pourvue, de l'autre côté, d'une seconde issue orientée vers le sud. A votre droite s'élève une impressionnante pile d'ossements. Si vous décidez de courir jusqu'à l'autre issue, rendez-vous au [493](#). Si vous désirez examiner la pile d'ossements, rendez-vous au [45](#). Si vous souhaitez rebrousser chemin, rendez-vous au [397](#). Si vous choisissez de rebrousser chemin à la recherche d'éventuelles portes dérobées, rendez-vous au [457](#).



69

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [397](#). Sinon, rendez-vous au [493](#).

70

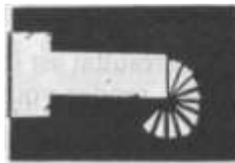
Tous les sortilèges divers agissent normalement. Si vous avez fait appel à l'Adh rence, rendez-vous au [474](#) mais n'y lancez pas les d s. Pour tous les autres sortilèges divers, rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez not  le num ro. Les sortilèges de d fense agissent de la mani re suivante : si vous avez utilis  le Leurre, rendez-vous au [426](#). Si vous avez choisi de vous rendre Invisible, votre Variable de D fense n'augmente que de 1 point en raison de l'ou ie et du flair aiguis  des Loups. Le sort de Gu rison fonctionne normalement. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez not  le num ro. Les sortilèges d'attaque,   l'exception de Vade R tro, agissent normalement. Rendez-vous au [22](#) pour d terminer les dommages puis commencez le combat   l' tape n  1 si l'un des Loups est encore en vie.

71

Les Gobelins et les Belettes G antes vous aper oivent et rugissent d'excitation. Ils se pr cipitent sur vous sans vous laisser le temps de r agir. Rendez-vous au [351](#).

72

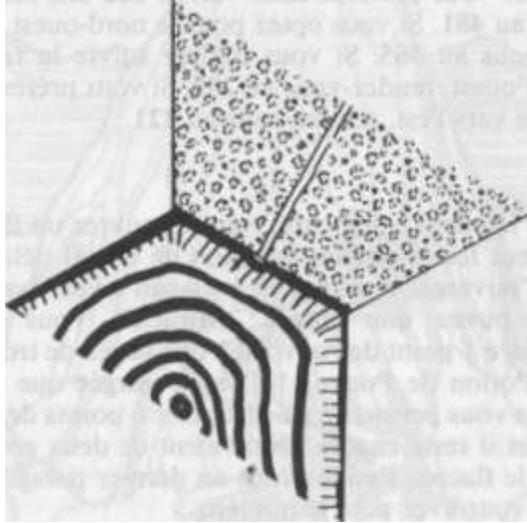
Vous parvenez au sommet d'un escalier en colima on, face   une porte en bois. Si vous d sirez franchir cette porte, notez le num ro de ce paragraphe et rendez-vous au [108](#). Si vous pr f rez emprunter l'escalier, rendez-vous au [484](#).



73

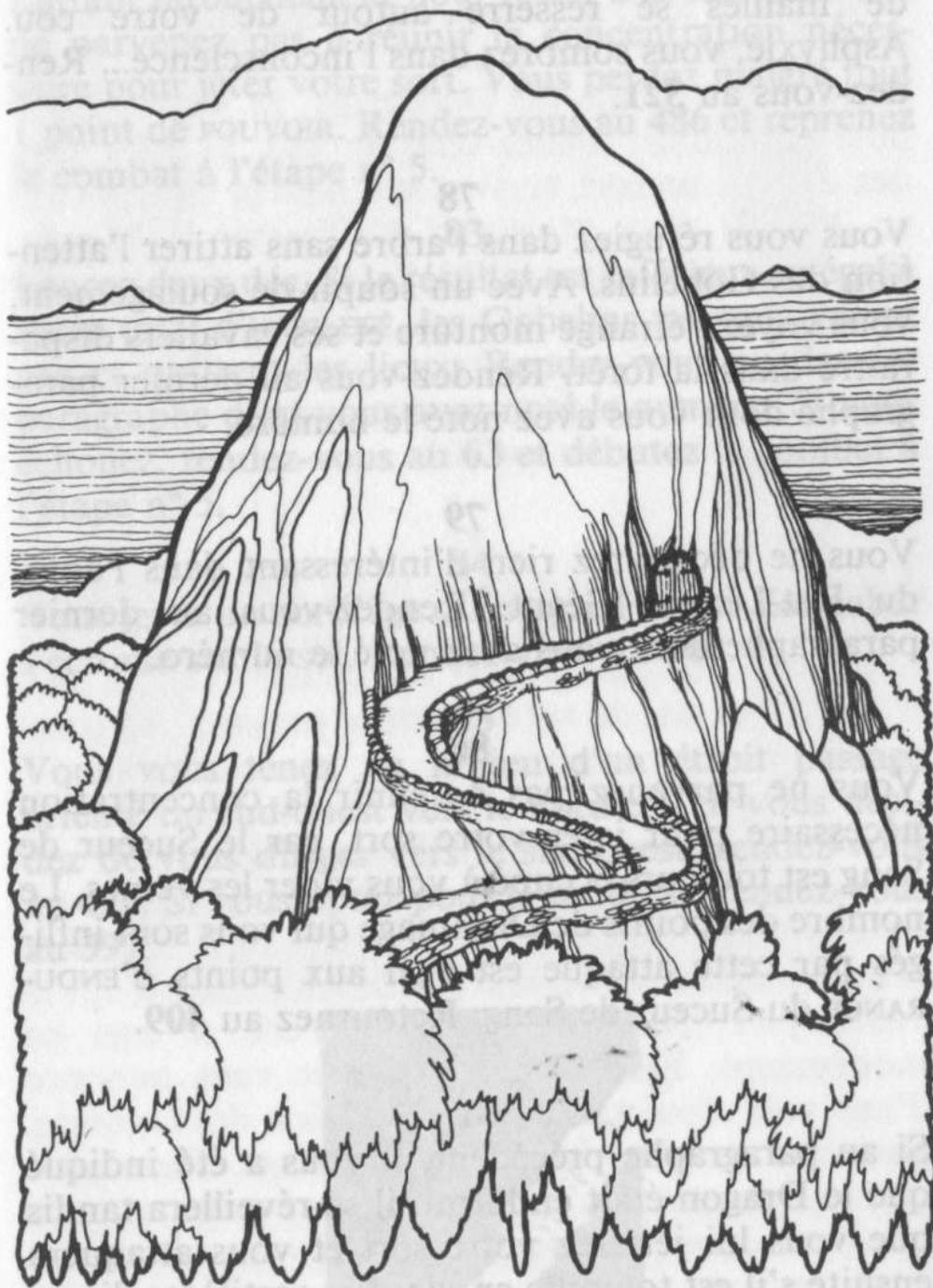
Le sommet du mur situ    votre gauche s' croule   votre passage. Lancez deux d s. Si le r sultat est inf rieur ou  gal   votre total d'**HABiLET **, vous n'encaissez que 3 points de

Domage. Dans le cas contraire, vous en encaissez 6. Si vous perdez conscience, rendez-vous au [61](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [217](#).



74

La route mène vers le sud-ouest, à une falaise abrupte. Devant vous, la Dent du Dragon se dresse à l'horizon, tandis que partout ailleurs, seule la forêt s'offre à vos yeux. La route, soigneusement entretenue, serpente au flanc de la falaise jusqu'à une haute porte à double battant, dont le chambranle est orné de bas-reliefs au dessin complexe. Il s'agit de toute évidence de l'entrée principale. Vous ne relevez aucune trace de vie, ni sur la route, ni dans la forêt, mais vous avez le sentiment oppressant d'être observé. Si vous décidez de courir jusqu'à la porte pour échapper à d'éventuels observateurs, rendez-vous au [14](#). Si vous choisissez de marcher lentement jusqu'à la porte, à la recherche d'entrées secrètes, rendez-vous au [194](#). Si vous désirez vous diriger vers le nord-est, rendez-vous au [337](#). Si vous préférez aller vers le sud-est, rendez-vous au [481](#). Si vous optez pour le nord-ouest, rendez-vous au [365](#). Si vous désirez suivre la falaise vers l'ouest, rendez-vous au [269](#). Si vous préférez la suivre vers l'est, rendez-vous au [221](#).



74 *La route sur laquelle vous vous tenez mène, vers le sud-ouest, à une falaise abrupte.*

75

Dans la pile d'ossements, vous découvrez un flacon d'argent fermé par un bouchon de cristal délicatement ouvragé. Vous portez le flacon à vos lèvres et vous buvez une gorgée : Miracle ! Vous avez récupéré 1 point de **POUVOIR**. **VOUS** venez de trouver une Potion de Pouvoir ! Chaque gorgée que vous boirez vous permettra de récupérer 6 points de **POUVOIR** et il reste encore l'équivalent de deux gorgées dans le flacon. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

76

Rendez-vous au [116](#).

77

Cette cotte de mailles est dotée de pouvoirs magiques : elle augmente de 3 points votre Variable de Défense, au lieu des 2 points habituels. Son poids est semblable à celui d'une cuirasse. Cependant, cette armure a un prix. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**ENDURANCE**, notez cette armure sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [477](#). Si vous échouez, la cotte de mailles se resserre autour de votre cou. Asphyxié, vous sombrez dans l'inconscience... Rendez-vous au [321](#).

78

Vous vous réfugiez dans l'arbre sans attirer l'attention des Gobelins. Avec un soupir de soulagement, vous voyez l'étrange monture et ses cavaliers disparaître dans la forêt. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

79

Vous ne découvrez rien d'intéressant dans l'antre du Rat-Lézard Géant. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

80

Vous ne parvenez pas à réunir la concentration nécessaire pour jeter votre sort, car le Suceur de Sang est toujours occupé à vous vider les veines. Le nombre des points de Dommage qui vous sont infligés par cette attaque est égal aux points d'Endurance du Suceur de Sang. Retournez au [409](#).

81

Si au paragraphe précédent, il vous a été indiqué que le Dragon était endormi, il se réveillera tandis que vous lui jetterez votre sort et vous attaquera ensuite s'il est toujours en vie. Les sortilèges divers (à l'exception de la Guérison) et les sortilèges de défense n'ont aucune influence sur la situation. Les sortilèges d'attaque (à l'exception de Vade Rétro) agissent normalement (rendez-vous au [112](#)).

82

Luttant farouchement pour rester à la surface, vous ne parvenez pas à réunir la concentration nécessaire pour jeter votre sort. Vous perdez malgré tout 1 point de POUVOIR. Rendez-vous au [486](#) et reprenez le combat à l'étape n° 5.

83

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, les Gobelins ne vous voient pas et quittent les lieux. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro. Si vous échouez, rendez-vous au [63](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

84

Vous jetez un sortilège d'Énergie Pure et Zandabar s'écroule sur le sol. Rendez-vous au [160](#).



85

Vous vous tenez au milieu d'un étroit passage orienté du sud-ouest vers le nord-est. Si vous décidez de vous diriger vers le sud-ouest, rendez-vous au [424](#). Si vous optez pour le nord-est, rendez-vous au [397](#).

86

Tandis que vous traversez les eaux tranquilles à la nage, un mouvement dans les profondeurs attire votre attention. Horrifié, vous sentez les tentacules vénéneux d'un Droséra Géant se refermer sur vous, vous infligeant une douleur insupportable. Vous encaissez 3 points de Dommage. Si vous désirez faire demi-tour, rendez-vous au [182](#). Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [354](#). Si vous choisissez d'affronter le Droséra Géant, rendez-vous au [230](#). Si vous préférez gagner la rive opposée, rendez-vous au [306](#). En revanche, si vous avez déjà rencontré et hypnotisé le Droséra Géant, ne tenez aucun compte des points de Dommage et rendez-vous au [402](#).

87

Vous ne découvrez aucune porte dérobée mais le bruit de vos recherches a attiré l'attention. Notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [367](#). S'il ne s'agit pas de votre premier passage à ce paragraphe, rendez-vous au [145](#).

Le passage aboutit à une grande caverne pourvue de deux issues, au nord et au sud. Une imposante statue de pierre barre l'accès à la sortie sud. Vous la contemplez, incrédule, tandis qu'elle se met en mouvement. Elle s'arrête enfin et vous annonce d'une voix sépulcrale : « A l'exception des Gnomes, personne ne peut franchir ce passage. Retournez d'où vous venez ! » Si vous désirez emprunter la sortie nord, rendez-vous au [492](#). Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [376](#). Si vous préférez attaquer la statue, rendez-vous au [318](#).



Le sort que vous avez jeté est sans effet. Tandis que vous traversez la caverne, une stalactite se détache du plafond et s'abat sur vous, vous infligeant 3 points de Dommage. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

90

Les Vampires vous poursuivent sans cesser leurs attaques. Rendez-vous au [54](#) et reprenez le combat à l'étape n° 5.

91

L'épée est dotée de pouvoirs magiques. Elle ajoute 1 point à votre Variable d'Attaque, qui ne sera pas affectée par d'éventuelles pertes de points d'ENDURANCE. Elle vous permet également d'infliger 5 points de Dommage, au lieu des 4 habituels. Notez votre trouvaille sur votre *Feuille d'Aventure* et retournez au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

92

Si vous avez opté pour l'Invisibilité ou le Leurre, ces derniers sont malheureusement sans effet sur le Serviteur du Démon, qui semble capable de déjouer tous vos tours de magie ; en revanche le sortilège de Guérison agit normalement (rendez-vous au [496](#)). Si vous avez fait appel à l'Incandescence, rendez-vous au [124](#). Les autres sortilèges divers n'ont aucune influence sur la situation (rendez-vous au [496](#)) ; de même, l'Hypnose et l'Énergie Pure n'affectent en rien la créature démoniaque (rendez-vous au [496](#)). Si vous avez choisi d'utiliser Vade Rétro, rendez-vous au [124](#).

93

Vous vous tenez face à une porte verrouillée, à l'extrémité d'un passage orienté vers le nord-est. Si vous décidez de suivre ce passage, rendez-vous au [233](#). Si vous êtes en possession d'une clef et que vous désirez l'essayer, rendez-vous au [339](#). Si vous préférez ouvrir la porte d'un coup d'épaule, rendez-vous au [455](#). Enfin, si vous faites appel au Sésame, rendez-vous au [4](#).



94

Vous traversez à toutes jambes la clairière et vous vous précipitez tête la première dans la forêt. Un rapide regard derrière vous vous apprend que l'Ours ne vous poursuit pas, se satisfaisant de vous avoir chassé de son territoire. Si vous vous êtes enfui par le sentier orienté vers l'est, rendez-vous au [249](#). Si vous avez pris la fuite vers le nord-ouest, en direction de la Dent du Dragon, rendez-vous au [173](#). Si votre fuite vous a mené vers le sud-ouest, rendez-vous au [241](#).

95

Avant de vous quitter, Narek vous révèle que- la porte dérobée se trouve dissimulée derrière la tenture murale, dans le mur sud de la pièce. Le chef des Gobelins est étendu mort à vos pieds. Seule sa cotte de mailles serait susceptible de vous intéresser, mais elle est trop petite pour vous. Si vous avez été fait prisonnier par les Gobelins, tout ce que vous possédiez au moment de votre capture se trouve empilé dans le coin sud-est de la pièce. Si vous désirez récupérer l'un ou l'autre de ces objets, notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Un lit est placé près de la tenture murale, ainsi qu'un coffre que Narek s'est déjà chargé d'ouvrir et de vider. Vous trouvez la clef derrière la tenture. Derrière la porte, un escalier en colimaçon se perd dans l'obscurité, au-dessus de votre tête. Si vous décidez d'en gravir les marches, rendez-vous au [21](#). En revanche, si vous préférez quitter la pièce par le passage situé au nord-ouest, rendez-vous au [101](#).



96

ROGO LE GNOME **HAB** : 8 **END**: 10 **Att** : +1 **Déf**:+2

Rogo inflige 5 points de Dommage et possède 4 points de **POUVOIR**. Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [184](#). Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au 40. Si vous perdez conscience, rendez-vous au [321](#). Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [144](#).

97

Le Sénéchal est un homme très occupé, d'autant plus que la menace d'une invasion fomentée par Elfaron pèse sur ses épaules. Vous passez une journée presque entière d'attente au château de Guéfort avant d'être reçu. Même alors, il se montre très sec et vous interrompt brutalement au beau milieu de votre histoire. « Vous êtes la dix-neuvième personne aujourd'hui qui affirme *savoir* où Dame Ariane est retenue prisonnière et, de plus, vous n'êtes qu'un étranger. A la réflexion, tout ceci pourrait bien être une ruse destinée à affaiblir la garnison de la ville pour permettre aux hommes du Comte d'investir la place sans rencontrer de résistance ! Disparaissez, maintenant ! Si vous êtes encore à Guéfort une heure après le lever du soleil, je vous ferai pendre sur les remparts en guise d'avertissement à tous ceux qui pensent pouvoir me faire perdre mon temps impunément ! » Le sérieux de cette mise en garde ne fait aucun doute ; vous décidez donc de reprendre la route le lendemain à la première heure.

Barrez un jour sur le *Calendrier du Destin*. Si vous désirez remonter la rivière du Dragon vers le nord, rendez-vous au [146](#). Si vous préférez emprunter la roifte de Romarcie vers l'ouest, rendez-vous au [193](#).

98

Si vous voulez vous faire passer pour l'un des ravisseurs et prétendre que votre cheval a été tué par un animal sauvage dans la forêt, rendez-vous au [434](#). Si vous préférez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [2](#). Si vous désirez attaquer les Gobelins, rendez-vous au [454](#). En revanche, si vous décidez de prendre la fuite, rendez-vous au [50](#).

99

Le sort agit à la perfection. Rendez-vous au [387](#).

100

Le Suceur de Sang s'agrippe à votre cou ! Il vous inflige autant de points de Dommage qu'il possède de points d'ENDURANCE. Retournez au [409](#).

101

Vous arrivez à l'extrémité d'un passage qui aboutit dans une vaste pièce grossièrement taillée à même la montagne. Une cloche en cuivre est fixée sur le mur ouest, tandis qu'au centre de la pièce brûle un grand feu dont la fumée s'échappe par une ouverture pratiquée dans le plafond. La pièce grouille de Gobelins, tous plus terrifiants les uns que les autres, occupés à manger, à dormir, à boire, ou à se livrer à des jeux cruels. Tous ont l'air dangereux et assoiffés de sang. Cinq autres passages partent de cette pièce. L'un d'entre eux vous mènera sûrement au but... Si vous tentez de vous faufiler à travers la pièce à l'insu des Gobelins, rendez-vous au [351](#). Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [163](#). Si vous préférez

prétendre que vous êtes porteur d'un message de Sire Romuald pour le Chef des Gobelins, rendez-vous au [259](#).

102

Vous êtes réveillé au milieu de la nuit par l'approche d'une terrifiante créature reptilienne mesurant près de six mètres de long, dont les écailles rougeoient de manière sinistre sous les rayons de la lune. Vous vous tapissez sous le feuillage dans l'espoir que le monstre, occupé à faire son choix parmi les restes carbonisés des hommes et des chevaux, ne vous apercevra pas. Votre sang se fige lorsqu'il relève la tête et semble darder son regard sur vous l'espace d'un instant ! Soudain, sans raison apparente, il pousse un grognement et tourne les talons, laissant derrière lui une traînée de fumée noire, échappée de ses naseaux. Il s'enfonce dans la forêt d'un pas majestueux, en direction de la Dent du Dragon. Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à retrouver le sommeil et, le lendemain matin, vous n'avez récupéré que la moitié des points de **POUVOIR** que vous aviez perdus. Barrez un jour sur le *Calendrier du Destin* et rendez-vous au [153](#).

103

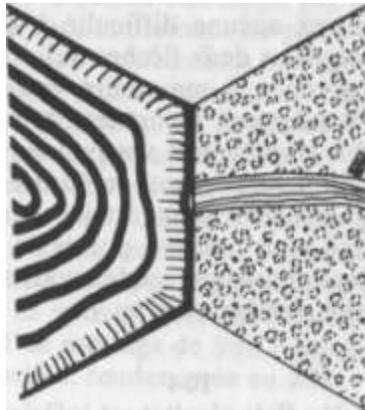
Vous n'éprouvez aucune difficulté à escalader la falaise et, malgré les deux flèches qui vous ont touché, vous parvenez à maintenir votre prise au-dessus de l'éboulement meurtrier. Afin de ne pas offrir une cible trop facile à vos poursuivants, vous redescendez immédiatement de l'autre côté mais vous êtes malheureusement atteint par une nouvelle flèche qui vous inflige 6 points de Dommage. Si vous perdez conscience, rendez-vous au 61. Dans le cas contraire, rendez-vous au [7](#).

104

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [322](#). S'il est supérieur à ce total, rendez-vous au [493](#).

105

Vous longez la rive gauche de la rivière du Dragon, jusqu'à une caverne, au pied de la falaise. A l'ouest se dresse le sommet de la Dent du Dragon, tandis que partout ailleurs la forêt s'offre à vos yeux. Au-dessus de l'entrée de la caverne, un chemin, grossièrement taillé dans le roc, mène vers le sommet. Un deuxième chemin, le long de la rivière, s'enfonce quant à lui au cœur de la montagne. Si vous désirez suivre la rivière vers l'ouest et pénétrer dans la montagne, rendez-vous au 345. Si vous souhaitez traverser la rivière et la suivre vers l'est, rendez-vous au **385**. Si vous préférez traverser la rivière et suivre la falaise vers le nord, rendez-vous au **125**. Si vous voulez longer la falaise vers le sud, rendez-vous au **173**. Si vous choisissez de rester de ce côté de la rivière et de la suivre vers l'est, rendez-vous au **17**.



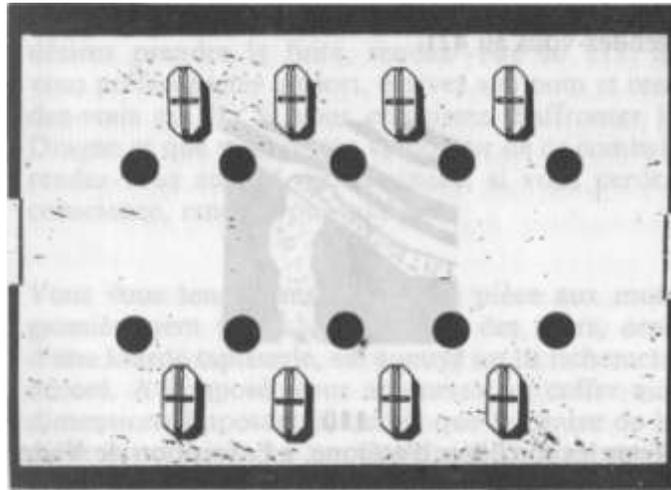
106

L'escalade jusqu'à la caverne s'avère longue et difficile. Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au **3**. En revanche, si vous réussissez, lancez de nouveau les dés. Si le résultat est encore inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au **322**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **3**.

107

DEUX GOBELINS HAB : 5 END : 4 Att : -1 Déf : + 1

Chaque Gobelin inflige 3 points de Dommage. Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [347](#). Si vous préférez vous soumettre, rendez-vous au [30](#). Si vous souhaitez prendre la fuite, rendez-vous au [443](#). Si vous choisissez d'affronter les Gobelins et que vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [395](#). En revanche, si vous perdez conscience, rendez-vous au [290](#) et ne tenez pas compte de la Belette Géante.



108

Vous pénétrez dans une pièce froide et humide, fermée à l'est et à l'ouest par deux lourdes portes en pierre. Deux rangées de piliers mènent d'une porte à l'autre. Entre chaque paire de piliers se trouve un sarcophage de pierre. A la lueur vacillante de votre lanterne, deux créatures s'avancent vers vous. Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [37](#). Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [138](#). Si vous choisissez d'affronter ces créatures, rendez-vous au [248](#).

109

Vous parvenez à la rive sud d'une rivière aux flots tumultueux. Derrière vous se trouve un passage d'où émane une abominable puanteur, tandis que vers l'est, bordant la rive, une piste étroite se dessine. Si vous désirez emprunter la piste, rendez-vous au [281](#). Si vous préférez partir vers le sud, le long du passage, rendez-vous au [384](#). Si vous décidez de plonger dans la rivière et de nager vers l'est, rendez-vous au [421](#).



110

Tous les sortilèges d'attaque, à l'exception de Vade Rétro, agissent normalement. Le sortilège de Guéri-son agit normalement, quant au Leurre, il n'agira que si vous êtes déjà Invisible. Si tel est le cas, l'Araignée se laisse prendre à votre ruse et quitte les lieux. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro. Les sortilèges divers n'ont aucune influence sur la situation. Rendez-vous au [418](#).

111

Tous les sortilèges d'attaque, à l'exception de Vade Rétro, agissent normalement. Tous les sortilèges de défense agissent normalement, à l'exception du Leurre qui n'agira que si vous êtes déjà Invisible. Si tel est le cas, les Gobelins se laissent prendre à votre ruse. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro. Les sortilèges divers n'ont aucune influence sur la situation. Rendez-vous au [63](#).

112

DRAGON HAB : 15 END: 15 Att : +2 Déf :+2

Le Dragon inflige 7 points de Dommage. Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [177](#). Si vous préférez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [81](#). Si vous choisissez d'affronter le Dragon et que vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [224](#). En revanche, si vous perdez conscience, rendez-vous au [321](#).

113

Vous vous tenez dans une petite pièce aux murs grossièrement taillés. Contre l'un des murs, orné d'une lourde tapisserie, est appuyé un lit richement décoré. A l'opposé, vous apercevez un coffre aux dimensions imposantes, tandis que le centre de la pièce est occupé par un Gobelin à l'allure menaçante. La richesse de ses vêtements et de ses armes vous indique clairement qu'il s'agit du Chef des Gobelins. Il vous contemple, les bras croisés, pendant un moment, puis il vous lance : « Et que puis-je faire pour toi, audacieux aventurier? » Si vous souhaitez lui offrir de l'argent en échange de renseignements, rendez-vous au [379](#). Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [331](#). Si vous choisissez d'attaquer le Chef des Gobelins, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [191](#). En revanche, si vous avez déjà affronté et vaincu le Chef des Gobelins et qu'il s'agit de votre second passage à ce paragraphe, rendez-vous au [283](#).

114

Vous dégainez votre arme mais vous vous figez soudain, saisi d'effroi : le visage du vieillard se métamorphose sous vos yeux. Son nez et sa bouche s'étirent vers l'avant et son corps se couvre de poils. Il grandit démesurément, déchirant ses vêtements, et pousse d'effroyables grognements. Dans un geste de colère, il brise son bâton en deux. Vous venez de rencontrer l'Homme-Ours ! Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [94](#). Si

vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [374](#). Si vous souhaitez affronter l'Ours, rendez-vous au [422](#).

115

Si vous avez utilisé l'un des sortilèges divers, il n'a aucune influence sur la situation (rendez-vous au [67](#)). Si vous avez jeté un sortilège d'attaque, rendez-vous au [271](#). Si vous avez choisi de vous rendre Invisible afin de pénétrer dans la pièce, rendez-vous au [181](#). Les autres sortilèges de défense n'ont aucune influence sur la situation (rendez-vous au [67](#)).

116

La porte s'ouvre facilement, mais... Rendez-vous au [164](#).

117

Vous vous retrouvez à l'extrémité ouest d'un passage orienté d'est en ouest, en face d'une porte en bois. Si vous décidez de franchir cette porte, rendez-vous au [189](#). Si vous préférez vous diriger vers l'est, rendez-vous au [285](#).

118

Les Loups sont étendus morts à vos pieds. Ils vous semblent plus petits, maintenant que vous n'avez plus rien à craindre de leurs crocs aiguisés. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

119

La porte s'ouvre facilement. Rendez-vous au [167](#).

120

Sous vos yeux ébahis, le Serviteur du Démon se répand à vos pieds en une petite flaque putride. Si vous désirez vous diriger vers l'est, rendez-vous au [333](#). Si vous préférez aller vers l'ouest, rendez-vous au [137](#).

121

Cheminant sur la route de Guéfort en direction de la ville, vous apercevez au loin les flammes d'un gigantesque incendie. Peu après, une importante troupe de cavaliers, portant les couleurs du* Baron, s'approche de vous au grand galop. «J'ai délivré Dame Ariane ! » leur lancez-vous d'un ton triomphal. Pour toute réponse, l'un des hommes d'armes s'écrie : « La voilà donc, la sorcière pour laquelle Guéfort a été mise à feu et à sang... A l'attaque ! » Avec un bel ensemble, les soldats dégainent leur épée et se jettent sur vous sans vous laisser le temps de réagir... Rendez-vous au [321](#).

122

Vous trouvez refuge au sommet de l'arbre le plus proche et vous vous installez du mieux que vous le pouvez pour la nuit. Lancez deux dés. Si le résultat est impair, rendez-vous au [410](#). S'il est pair, rendez-vous au [150](#).

123

Si vous avez fait appel à l'Adhérence ou à la Lévitacion, afin de descendre dans le puits, vous vous retrouvez sain et sauf dans la rivière (rendez-vous au [13](#)). Les autres sortilèges n'ont aucune influence sur la situation (rendez-vous au [373](#)).

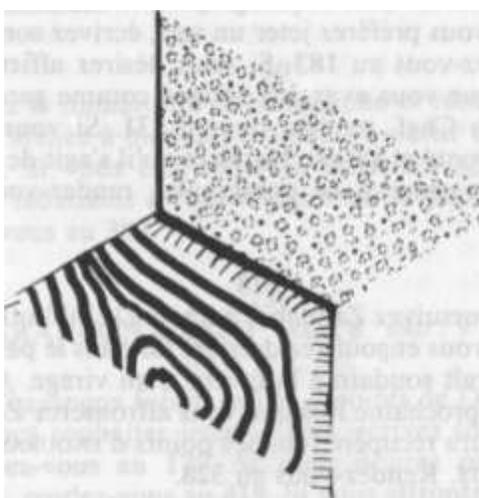
124

La créature ailée perd tout sens de l'orientation. Elle finit par s'écraser au sol, à vos pieds, et vous pouvez la tuer sans difficulté. Rendez-vous au [120](#).

125

Vous vous retrouvez au pied de la Dent du Dragon, devant une haute falaise. A l'ouest se dresse le sommet de la montagne tandis que, partout ailleurs, seule la forêt s'offre à vos yeux. La falaise est bien trop large pour que vous ayez le loisir de la sonder

à la recherche d'éventuelles entrées secrètes si vous espérez toujours secourir Dame Ariane dans le temps imparti, et elle est bien trop abrupte pour être escaladée. Lancez deux dés. Si le résultat est impair, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [286](#). S'il est pair, faites votre choix parmi les possibilités suivantes. Si vous désirez aller vers le nord-est, rendez-vous au [481](#). Si vous souhaitez vous diriger vers le sud-est, rendez-vous au [385](#). Si vous choisissez de longer la falaise vers le nord, rendez-vous au [221](#). Si vous préférez suivre la falaise vers le sud, rendez-vous au [105](#).



126

Vous ne parvenez malheureusement pas à grimper à l'arbre à l'insu des Gobelins. En effet, l'un d'entre eux lance son poignard dans votre direction. Vous réussissez à éviter l'arme, en faisant un bond de côté, mais vous perdez prise et vous vous écrasez lourdement sur le sol. Votre chute vous inflige 2 points de Dommage. Rendez-vous au [386](#).

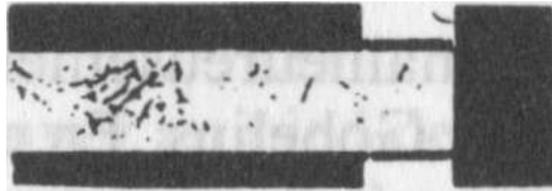
127

Si vous avez déjà rencontré Narek, rendez-vous au 113. Dans le cas contraire, notez le numéro de ce paragraphe. La porte s'ouvre, laissant apparaître un Gobelin de taille imposante. « Je suis Narek, vous dit-il. Qui es-tu et que cherches-tu ici ? » Derrière Narek, vous apercevez un autre Gobelin, également très

impressionnant, probablement le chef de la tribu. Si vous choisissez de dire la vérité à Narek, rendez-vous au [407](#). Si vous décidez de l'attaquer, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [311](#). Si vous préférez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [183](#). Si vous désirez affirmer à Narek que vous avez été désigné comme garde du corps du Chef, rendez-vous au [231](#). Si vous avez déjà affronté et vaincu Narek et qu'il s'agit de votre second passage à ce paragraphe, rendez-vous au [325](#).

128

Vous poursuivez Zandabar à travers la bibliothèque et vous vous engouffrez derrière lui dans le passage. Il disparaît soudain à la faveur d'un virage. Attention : la prochaine fois que vous affronterez Zandabar, il aura récupéré tous ses points d'ENDURANCE et d'HABILITÉ. Rendez-vous au [328](#).



129

Vous vous retrouvez à l'extrémité est d'un passage orienté d'est en ouest. A votre gauche, la rumeur de dîneurs en pleine conversation, ainsi que des grognements et des jurons, trahit la présence d'un grand nombre de personnes. Devant et derrière vous se trouvent deux portes en bois en tout point identiques. Si vous désirez vous diriger sur votre gauche, rendez-vous au [497](#). Si vous préférez frapper à l'une des portes, rendez-vous au [156](#). Si vous choisissez d'enfoncer l'une des portes, rendez-vous au [172](#). Si vous décidez de faire usage du Sésame, rendez-vous au [204](#). Si vous souhaitez essayer une clef dans la serrure d'une des deux portes, rendez-vous au [240](#).

130

Notez le numéro de ce paragraphe et retournez au [486](#). Menez à bien deux Assauts à partir de l'étape n° 5. Si vous êtes toujours conscient après cela, vous réussissez à vous réfugier sur le ponton. Rendez-vous au [385](#).

131

CHARANÇON GÉANT HAB : 8 END : 9 Déf : +2

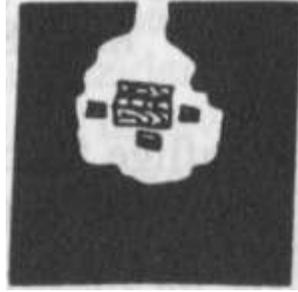
Le Charançon Géant inflige 5 points de Dommage. Si vous souhaitez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [179](#). Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [419](#). Si vous affrontez le Charançon Géant et que vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [467](#). Si vous perdez conscience, rendez-vous au [321](#).

132

Le mécanisme de défense dissimulé dans la porte projette un trait d'Énergie Pure qui vous inflige 6 points de Dommage. Rendez-vous au [217](#).

133

Vous vous tenez dans une petite pièce dont les murs ont été grossièrement taillés dans la pierre. Au fond d'une niche pratiquée dans le mur à droite, vous apercevez l'extrémité d'une corde. Une table et trois sièges en bois massif occupent le centre de la pièce. Sur la table, vous trouvez deux dés, une plume, un encrier, trois Pièces d'Or et un morceau de parchemin couvert de colonnes de chiffres. Vous empochez les Pièces d'Or (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure* avant de décider de la suite des événements). Si vous désirez tirer sur la corde, rendez-vous au [351](#). Si vous souhaitez examiner la pièce à la recherche de portes secrètes, rendez-vous au [223](#). Si vous préférez parcourir le parchemin, rendez-vous au [303](#). Si vous décidez de quitter la pièce, rendez-vous au [489](#) et ne tenez pas compte des Gobelins.



134

Si vous avez utilisé la Lévitiation, vous parvenez à traverser la rivière à pied sec : rendez-vous au [249](#). Les autres sortilèges divers agissent normalement mais n'ont aucune influence sur la situation ; le sortilège de Guérison agit normalement, quant aux autres sortilèges de défense, ils restent sans effet car cette créature est sourde et aveugle (rendez-vous au [201](#)). Les sorts d'attaque, à l'exception de Vade Rétro, agissent normalement : rendez-vous au [230](#) afin de déterminer les dommages, puis retournez au [201](#).

135

Lancez deux dés. Si le résultat est pair, rendez-vous au [393](#). S'il est impair, rendez-vous au [335](#).

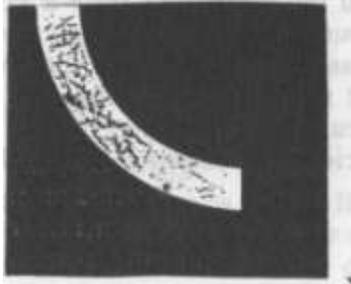
136

La jeune femme vous remercie chaleureusement et quitte les lieux. Retournez au [477](#) et ne tenez pas compte de la jeune femme.

137

Vous vous tenez à l'extrémité d'un passage qui s'incurve vers le nord-ouest. A votre droite s'étend une étrange flaque d'obscurité que même la lumière de votre lanterne ne parvient pas à percer. Si vous désirez vous diriger vers le nord-ouest, le long du passage, rendez-vous au [273](#). Si vous décidez de jeter un sort,

écrivez son nom et rendez-vous au [188](#). Si vous souhaitez aller vers la droite à tâtons, rendez-vous au [164](#). En revanche, si vous préférez pénétrer dans la flaque d'obscurité sans aucune précaution, rendez-vous au [212](#).



138

Ces créatures peu engageantes sont des Goules et elles vous attaqueront, si elles en sont encore capables, lorsque vous aurez jeté votre sort. Rendez-vous au [248](#) après avoir constaté les effets des différents sortilèges. L'Invisibilité et le Leurre n'affectent en rien ces créatures. Les sortilèges divers n'ont aucune influence sur la situation. De même, l'Hypnose reste sans effet. L'Énergie Pure et Vade Rétro agissent normalement.

139

Si vous désirez ouvrir le coffre à l'aide d'une Clef de Gobelin, rendez-vous au [471](#). Si vous préférez le faire avec une Clef de Chef, rendez-vous au [187](#). Si vous souhaitez l'ouvrir avec un Sésame, rendez-vous au [157](#). En revanche, si vous décidez de forcer la serrure, rendez-vous au [205](#).

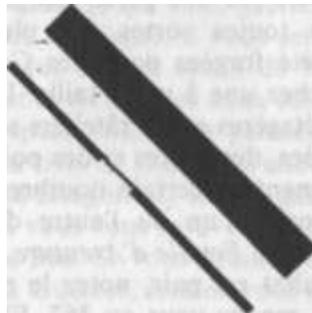
140

Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'ENDURANCE, la porte ne s'ouvre pas et vous encaissez 2 points de Dommage (rendez-vous au [164](#)). Si vous réussissez, la porte cède à vos efforts et vous vous retrouvez projeté à l'intérieur d'un cagibi exigü qui suffit tout juste à vous contenir. Lorsque vous vous retournez, vous vous apercevez avec un frisson de frayeur

rétrospective que le sol s'est ouvert sur un boyau profond et obscur juste devant le seuil. Vous retournez dans le passage d'un bond audacieux par-dessus le boyau. Rendez-vous au [429](#).

141

Vous parvenez à un passage orienté du sud-est au nord-ouest, devant une porte pratiquée dans le mur sud-ouest. Du nord-ouest vous arrivent des bribes de conversation, des tintements de couverts sur des plats comme seuls peuvent en faire un grand nombre de convives. Du sud-est vous parvient le clapotis ténu d'une rivière souterraine. Si vous désirez emprunter le passage vers le nord-ouest, rendez-vous au [497](#). Si vous préférez vous diriger vers la rivière, rendez-vous au [169](#). Si vous décidez de frapper à la porte, rendez-vous au [405](#). Si vous choisissez d'enfoncer la porte, rendez-vous au [448](#). Si vous souhaitez faire usage du Sésame, rendez-vous au [192](#). En revanche, si vous possédez une clef et que vous voulez l'introduire dans la serrure, rendez-vous au [493](#).



142

Rendez-vous au [114](#).

143

Narek est étendu mort à vos pieds. Il porte une cotte de mailles, une épée et sa bourse contient 10 Pièces d'Or, deux émeraudes valant chacune 20 Pièces d'Or et l'Anneau du Chef. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* les objets que vous emportez. Pour tout mobilier, la pièce comporte un lit, et une tapisserie recouvre

toute une partie du mur. Si vous vous emparez de l'Anneau du Chef, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [176](#). Si vous préférez examiner la pièce à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [423](#). Si vous décidez de quitter la pièce, rendez-vous au [101](#).

144

Les seuls objets de valeur en possession de Rogo sont une hache et 10 Pièces d'Or. Si vous emportez l'un ou l'autre de ces objets, notez-les sur votre *Feuille d'Aventure* et retournez au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

145

La porte s'ouvre sur une pièce remplie d'armes et d'armures de toutes sortes. La plupart de ces armures ont été forgées pour des Gobelins, mais vous en dénicher une à votre taille. Les armes alignées sur les étagères et les râteliers sont pour l'essentiel des épées, des sabres et des poignards. Vous trouvez également un certain nombre de boucliers. Si vous emportez l'un ou l'autre de ces objets, notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Lancez deux dés. Si le résultat est pair, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [367](#). S'il est impair, faites votre choix parmi les possibilités suivantes. Si vous désirez examiner la pièce à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [87](#). Si vous préférez dormir sur place afin de récupérer des points de **POUVOIR**, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [135](#). Si vous décidez de quitter cette pièce, rendez-vous au [101](#).



146

En suivant la rivière vers le nord, vous laissez rapidement l'ordonnancement des champs et des fermes de Guéfort derrière vous pour pénétrer dans des terres plus sauvages. Le soleil atteint son zénith lorsque vous parvenez à l'orée de la forêt. Vous décidez de vous accorder quelques instants de répit et de vous restaurer avant de reprendre la route. Conscient des dangers qui vous guettent derrière le rideau épais des feuillages, il vous semble soudain que la forêt revêt un air lourd de menaces. Les arbres enserrant la rivière des deux côtés mais il y a juste assez d'espace pour vous permettre de continuer à longer la rive. Si vous avez choisi de remonter la rivière du Dragon sur la rive gauche, rendez-vous au [201](#). Si vous vous trouvez sur la rive droite, rendez-vous au [366](#). Si vous décidez de rebrousser chemin jusqu'à Guéfort, rendez-vous au [1](#).

147

Vous enfoncez la porte d'un violent coup d'épaule et, à votre grande stupeur, la serrure cède beaucoup plus facilement que vous ne l'aviez espéré. Rendez-vous au [387](#).

148

La porte refuse de s'ouvrir mais vous avez activé un piège ! Mus par des ressorts dissimulés dans le chambranle, trois poignards acérés sont soudain projetés sur vous, vous infligeant 6 points de Dommage. Rendez-vous au [423](#).

149

Vous parvenez à l'extrémité sud d'un passage grossièrement taillé dans la pierre et qui monte en pente douce vers le nord. Une porte vous barre la route. Si vous désirez l'ouvrir, rendez-vous au [495](#). Si vous préférez emprunter le passage vers le nord, rendez-vous au [220](#).



150

Vous êtes réveillé au milieu de la nuit par des grattements et des grognements tout proches. Vous vous redressez et vous apercevez deux formes sombres au pied de votre arbre. Dans l'obscurité alentour, l'éclat jaune et froid de cinq paires d'yeux trahit la présence de Loups tapis dans l'ombre. Saisi d'effroi, vous empoignez vos armes tandis que les bêtes féroces se lancent dans un concert de hurlements et de grognements sauvages, certains essayant même d'atteindre les branches basses. Néanmoins, au bout d'un quart d'heure de tentatives infructueuses, les Loups abandonnent la partie et disparaissent dans la forêt à la recherche d'une proie plus facile. Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à retrouver le sommeil et, le lendemain, vous n'avez récupéré que la moitié des points de **POUVOIR** que vous aviez perdus. Barrez un jour sur le *Calendrier du Destin* et rendez-vous au [481](#).

151

Les sortilèges d'attaque, à l'exception de Vade Rétro, agissent normalement (rendez-vous au [199](#)). Si vous avez choisi d'utiliser l'Adhérence ou la Lévitiation pour descendre la falaise, rendez-vous au [74](#). Si vous avez utilisé l'Adhérence pour escalader la falaise, rendez-vous au [103](#) et ne tenez pas compte de l'éboulement. Les autres sortilèges divers n'ont aucune influence sur la situation (rendez-vous au [199](#)). Les sortilèges de défense agissent normalement, à l'exception du Leurre qui n'agira que si vous êtes déjà Invisible. Si tel est le cas, rendez-vous au [487](#) et ne tenez pas compte des soldats. Dans le cas contraire, rendez-vous au [199](#).

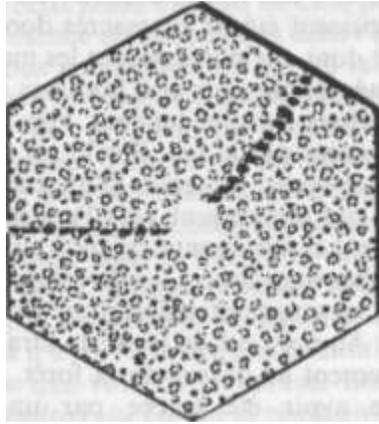
152

Si vous avez utilisé l'Adhérence, rendez-vous au [437](#). Si vous avez opté pour la Lévitiation, rendez-vous au [300](#). Si vous avez choisi d'utiliser les autres sortilèges à votre disposition, rendez-vous au [276](#).

153

Vous parvenez à une clairière qui aurait pu sembler agréable n'eussent été les massacres dont elle a été le théâtre et dont elle porte encore les marques. Les restes calcinés de chevaux et d'hommes jonchent le sol et les arbres voisins tendent vers le ciel des branches rongées par le feu. Sur le sol sont imprimées, du côté ouest, les traces d'un grand nombre de chevaux qui convergent vers l'endroit où vous vous trouvez. Les survivants, quant à eux, semblent s'être dispersés dans toutes les directions, ainsi que le montrent les empreintes désordonnées qui parsèment le sol. Au nord-est, la Dent du Dragon s'élève majestueusement au-dessus de la forêt. Une piste, qui semble avoir été tracée par une créature pesante, s'éloigne dans cette direction. Lancez deux dés. Si le résultat est impair, rendez-vous au [310](#). Dans le cas contraire, faites votre choix parmi les possibilités suivantes. Vous examinez les cadavres mais vous ne trouvez trace de Dame Ariane ni du Capitaine au casque à panache. Vous faites cependant des découvertes intéressantes : 16 Pièces d'Or, une cotte de mailles à votre taille, une épée, un poignard et un bouclier noir orné d'une tête de dragon argentée. Si vous emportez l'un de ces objets, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous choisissez de vous diriger vers le nord-ouest, rendez-vous au [289](#). Si vous préférez aller vers le nord-est, rendez-vous au [317](#). Si vous décidez de vous diriger vers l'est, rendez-vous au [5](#). Si vous optez pour le sud-est, rendez-vous au [241](#). En revanche, si vous désirez suivre la piste qui s'enfonce vers l'ouest à travers la forêt, rendez-vous au [297](#). Si vous avez quitté Guéfort le matin même, le soleil s'apprête maintenant à se coucher et il est temps pour vous de trouver un abri. Si telle est

votre intention, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [478](#).



154

Lancez deux dés. Si le résultat est pair, rendez-vous au [483](#). S'il est impair, rendez-vous au [435](#).

155

Lancez deux dés. Si le résultat est impair, rendez-vous au [251](#). S'il est pair, rendez-vous au [299](#).

156

Si vous avez frappé à la porte nord, rien ne se passe. Rendez-vous au [129](#). En revanche, si vous avez choisi de frapper à la porte sud, le verrou est tiré et quelqu'un vous invite à entrer. Si vous décidez de franchir la porte, rendez-vous au [189](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [129](#).

157

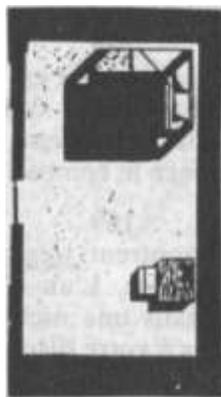
Le sortilège reste sans effet mais vous avez activé un piège ! Lancez deux dés. Le résultat vous indique le nombre de points de Dommage que vous inflige le jet d'acide libéré par le piège. Si vous perdez conscience, rendez-vous au [321](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [283](#).

158

Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [206](#). En revanche, s'il est inférieur ou égal à ce total, retournez au [418](#) et reprenez le combat.

159

Les Gobelins se montrent très prévenants et ils vous offrent une chaise. L'un d'eux actionne un cordon dissimulé dans une niche pour demander qu'un guide soit mis à votre disposition. Vous vous surprenez à sourire tandis qu'ils vous offrent un verre, soulagé de les voir tomber dans votre piège. Rendez-vous au [351](#).



160

La pièce dans laquelle vous vous trouvez est meublée et décorée avec un luxe inégalable. Un lit à baldaquin occupe un coin de la chambre ; à l'opposé, sur un bureau marqueté est posé un coffret finement ouvragé. Près du coffret, vous découvrez une lettre sur laquelle vous jetez un rapide coup d'oeil. Elle est signée de la main du jeune frère de Dame Ariane et vous apprend que ce dernier a persuadé le Comte, son père, d'abandonner le contrôle de la Baronie à Sire Romuald aussi longtemps qu'il participera à la lutte pour déposer l'actuel Baron. Le jeune frère de Dame Ariane conclut sa lettre en exprimant l'espoir que le nécessaire sera fait pour qu'on ne retrouve jamais sa sœur. Vous décidez d'emporter cette lettre et vous la glissez dans votre tunique. Si

vous désirez maintenant quitter la pièce, rendez-vous au [137](#). Si vous préférez fouiller le corps de Zandabar, rendez-vous au [196](#). Si vous choisissez d'ouvrir le coffret, rendez-vous au [228](#).



161

Vous parvenez au sommet d'un long escalier en colimaçon d'où un passage aux murs de pierre lisse s'échappe vers le sud-ouest. Si vous désirez descendre les marches, rendez-vous au [225](#). Si vous préférez emprunter le passage vers le sud-ouest, rendez-vous au [273](#). Si vous décidez d'examiner les murs à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [432](#).

162

Avant même d'avoir atteint la lisière de la clairière, vous vous rendez compte que la fuite est vaine : le monstre est sur vos talons ! Vous allez donc devoir l'affronter. Vous vous retournez d'un bond face à lui alors qu'il s'apprêtait à vous porter un coup mortel. Rendez-vous au [422](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

163

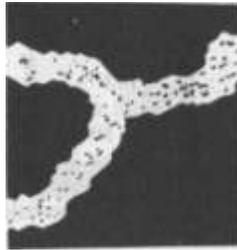
Les sortilèges divers n'ont aucune influence sur la situation (rendez-vous au [101](#)). Si vous avez choisi l'Invisibilité, rendez-vous au [211](#). Les autres sortilèges de défense n'ont aucune influence sur la situation (rendez-vous au [101](#)). Les sortilèges d'attaque, à l'exception de Vade Rétro (rendez-vous au [101](#)), agissent normalement mais restent inefficaces devant le nombre de vos assaillants (rendez-vous au [351](#)).

164

Le sol s'ouvre soudain sous vos pieds et vous précipite dans une chute interminable le long d'un gouffre obscur. Vous encaissez 6 points de Dommage, sauf si vous avez eu la présence d'esprit de faire appel à la Lévitacion. Rendez-vous au [397](#).

165

Le Suceur de Sang s'abat à vos pieds en tournoyant. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

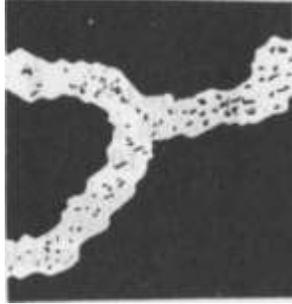


166

Vous parvenez au croisement de trois passages orientés respectivement vers l'est, le nord-ouest et le sud-ouest. Vous entendez le chuchotement ténu d'une eau courante, sans toutefois réussir à déterminer de quelle direction il provient. Si vous désirez vous diriger vers l'est, rendez-vous au [66](#). Si vous préférez aller vers le nord-ouest, rendez-vous au [226](#). Si vous décidez de vous diriger vers le sud-ouest, rendez-vous au [313](#).

167

Vous pénétrez dans une grande pièce remplie de fûts et de sacs de toile. Les sacs sont pleins de nourriture variée et fraîche, même si la nature en reste douteuse. Vous décidez de regarnir vos provisions. Les fûts sont remplis d'un liquide inconnu. Si vous désirez examiner la pièce à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [267](#). Si vous décidez de vous désaltérer à l'un des fûts, rendez-vous au [315](#). En revanche, si vous préférez quitter la pièce sans toucher à rien, rendez-vous au [245](#).



168

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous vous emparez, de la hache sans difficulté et vous quittez la pièce (rendez-vous au [353](#)). Sinon, vous trébuchez en traversant la pièce (rendez-vous au [444](#)).

169

Vous parvenez à l'extrémité sud d'un passage orienté du nord-ouest au sud-est, au sommet d'un escalier en colimaçon. De l'endroit où vous vous trouvez, vous entendez le chuchotement d'une rivière souterraine. Si vous désirez emprunter le passage vers le nord-ouest, rendez-vous au [141](#). Si vous préférez descendre l'escalier, rendez-vous au [44](#).



170

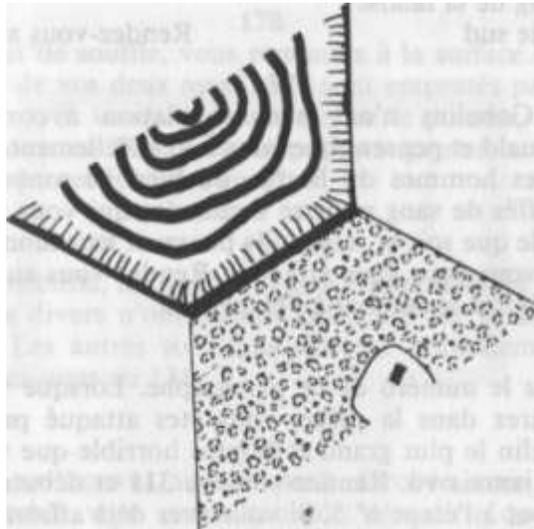
Vous mettez la barque à l'eau sans difficulté et vous vous éloignez à la rame. Cependant, lorsque vous atteignez le milieu de la rivière, vous vous apercevez que le fond de la coque est verrouillé et, au moment où vous tentez de faire demi-tour, vos pieds passent à travers les planches disjointes. Lorsque vous parvenez enfin à vous dégager, la barque a disparu sous les flots : il ne vous reste plus qu'à rejoindre la rive à la nage. Rendez-vous au [314](#).

171

En voyant que vous n'êtes pas un Gobelin chargé de les surveiller, les prisonniers se jettent sur leurs geôliers et les taillent en pièces avec leurs pioches. Ils vous bousculent et se ruent dans le passage qui mène à la pièce où sont entreposés les vivres. Vous ne découvrez aucun objet digne d'intérêt. Rendez-vous au [101](#).

172

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [204](#). En revanche, si le résultat est supérieur à votre total d'ENDURANCE, vous ne parvenez pas à ouvrir la porte mais vos efforts ont attiré l'attention. Rendez-vous au [444](#).



173

Vous vous retrouvez au pied de la Dent du Dragon, devant une haute falaise. Au nord-ouest se dresse le sommet de la montagne, alors que partout ailleurs la forêt s'offre à vos yeux. La falaise est bien trop étendue pour que vous ayez le loisir de la sonder à la recherche d'éventuelles entrées secrètes si vous espérez toujours secourir Dame Ariane dans le temps imparti, et elle est bien trop abrupte pour être escaladée. Lancez deux dés. Si le résultat est

impair, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [238](#). S'il est pair allez-vous aller :

Vers l'est	Rendez-vous au 17
Vers l'ouest	Rendez-vous au 241
Vers le sud-est	Rendez-vous au 9
Le long de la falaise vers le nord	Rendez-vous au 105
le long de la falaise vers le sud	Rendez-vous au 29

174

Les Gobelins n'ont aucune relation avec Sire Romuald et pensent que vous faites réellement partie des hommes du Baron, ou bien ils sont trop assoiffés de sang pour se demander qui vous êtes. Quelle que soit la raison, ils poussent leur monture vers vous pour vous attaquer. Rendez-vous au [454](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

175

Notez le numéro de ce paragraphe. Lorsque vous pénétrez dans la pièce, vous êtes attaqué par le Gobelin le plus grand et le plus horrible que vous ayez jamais vu. Rendez-vous au [311](#) et débutez le combat à l'étape n° 5. Si vous avez déjà affronté et vaincu Narek et qu'il s'agit de votre deuxième passage à ce paragraphe, rendez-vous au [325](#).

176

L'Anneau du Chef augmentera de 2 points votre Variable de Défense à chaque fois que vous le porterez au cours d'un combat. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

177

Tandis que vous tournez les talons pour prendre la fuite, le Dragon lance une Boule de Feu dans votre direction. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous n'encaissez que 3 points de Dommage. Sinon, vous en perdez 6. Si vous perdez conscience, rendez-vous au [321](#). Dans le cas contraire, si vous décidez de vous enfuir vers le sud, rendez-vous au [322](#) ; si vous optez pour le nord-est, rendez-vous au [397](#).

178

A bout de souffle, vous remontez à la surface. Les corps de vos deux assaillants sont emportés par le courant. Si vous désirez rejoindre le ponton, rendez-vous au [385](#). Si vous préférez gagner la rive opposée, rendez-vous au [17](#).

179

L'Invisibilité, le Leurre, Vade Rétro et tous les sortilèges divers n'ont aucune influence sur la situation. Les autres sortilèges agissent normalement. Rendez-vous au [131](#).

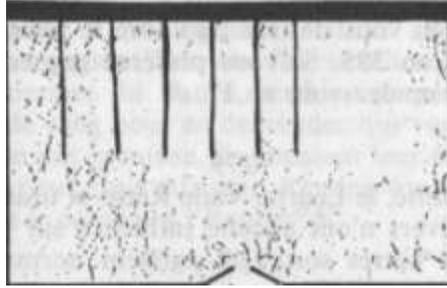
180

Vous ne trouvez aucune porte dérobée mais vos recherches vous permettent «de découvrir que le mur situé à votre gauche est branlant. Fort de cette découverte, vous parvenez à longer ce mur sans provoquer d'éboulement. Rendez-vous au [217](#).

181

La pièce aux murs de pierre grossièrement taillée dans laquelle vous vous trouvez est une écurie. En face de vous, six stalles sont séparées les unes des autres par de minces cloisons de planches, et à votre gauche, deux grandes selles sont suspendues sous un râtelier. Derrière vous s'ouvre une imposante porte à double battant. Deux Belettes Géantes occupent l'écurie. Si vous les avez

déjà tuées, ou si vous êtes Invisible, votre présence passe inaperçue. Si vous désirez dormir ici afin de récupérer vos points de **POUVOIR**, rendez-vous au [307](#). Si vous décidez d'examiner les murs à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [355](#). Si vous préférez franchir la porte et vous diriger vers le sud, rendez-vous au [53](#).



182

Votre changement de direction surprend le Droséra Géant qui relâche sa prise, non sans vous avoir infligé 3 points de Dommage supplémentaires. Rendez-vous au [201](#).

183

Tous les sortilèges agissent normalement, même si les sortilèges divers n'ont aucune influence sur la situation. Le Leurre n'agit que si vous êtes déjà Invisible. Dans ce cas, rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro, tandis que Narek s'élance à votre poursuite dans la direction opposée. Dans le cas contraire, rendez-vous au [311](#).

184

Le Gnome interrompt aussitôt le combat pour vous poser une question. Rendez-vous au [252](#).

185

Vous parvenez au sommet d'un long escalier en colimaçon d'où un passage aux murs de pierre lisse s'éloigne vers le sud-ouest ; le chuchotement ténu d'une rivière souterraine parvient jusqu'à

vous. Si vous désirez descendre l'escalier, rendez-vous au [237](#). Si vous préférez emprunter le passage vers le sud-ouest, rendez-vous au [301](#). Si vous décidez de sonder les murs à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [432](#).



186

Les Vampires s'abattent en tournoyant sur le sol. Si vous étiez endormi au moment de leur attaque, rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro. Dans le cas contraire, rendez-vous au [234](#) et ne tenez pas compte des Vampires.

187

La serrure cède sans difficulté et vous soulevez le couvercle. Vous découvrez 10 Pièces d'Or et deux grosses émeraudes valant chacune 20 Pièces d'Or. Si vous emportez ce butin, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [283](#).

188

Si vous avez utilisé l'Incandescence, rendez-vous au [236](#). Les autres sortilèges n'ont aucune influence sur la situation (rendez-vous au [137](#)).

189

Vous pénétrez dans une pièce somptueusement meublée. Un homme mince et richement vêtu vous tourne le dos. Il se retourne au bruit de vos pas. « Ah, un aventurier ! s'exclame-t-il. Vous venez sans doute pour secourir Dame Ariane et empocher

la récompense ? Eh bien, en fait de gloire et de fortune, c'est la mort que vous trouverez ici... » Sire Romuald - car c'est bien de lui qu'il s'agit ! - vous attaque sauvagement. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [232](#) et débutez le combat à l'étape n° 1. Sinon, commencez le combat à l'étape n° 5.

190

A moins d'utiliser une arme magique ou argentée, vos coups, pourtant meurtriers, ne parviennent pas à percer la fourrure épaisse de l'Ours Noir. Rendez-vous au [422](#).

191

CHEF DES GOBELINS HAB : 5 END : 7 Déf : + 5 Le Chef des Gobelins inflige 4 points de Dommage.

Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [327](#). Si vous souhaitez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au 311. Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [393](#). Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

192

La porte s'ouvre facilement. Rendez-vous au [265](#).

193

En suivant la route vers l'ouest, vous laissez bien vite l'ordonnance des champs et des fermes de Guéfort derrière vous pour pénétrer dans des terres plus sauvages. Le soleil atteint son zénith lorsque vous parvenez à l'orée de la forêt ; vous vous accordez quelques instants de répit pour vous restaurer avant de reprendre la route. Conscient des dangers qui vous guettent derrière l'épais rideau de feuillages, il vous semble soudain que la forêt revête un air lourd de menaces. Si vous désirez suivre la route jusqu'au lieu de l'enlèvement de Dame Ariane, rendez-vous

au [38](#). Si vous préférez revenir sur vos pas jusqu'à l'endroit où vous avez vu les soldats quelques nuits plutôt, rendez-vous au [490](#).

194

Vos investigations vous mènent "à mi-chemin de la porte. Soudain, un bruit semblable à un roulement de tonnerre vous fait tourner la tête : horreur ! D'énormes blocs de pierre dévalent la pente vers vous ! Si vous décidez de fuir le long de la route pour vous réfugier dans la forêt, rendez-vous au [243](#). Si vous préférez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [291](#). Si vous décidez d'escalader la falaise pour échapper à l'éboulement, rendez-vous au [399](#).

195

Si vous utilisez une Clef de Gobelins, rendez-vous au [148](#). Si vous utilisez la Clef du Chef, rendez-vous au [275](#).

196

Les seuls objets de valeur en possession de Zandabar sont un Anneau d'Or et 10 Pièces d'Or. Si vous désirez emporter ces objets, notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous passez l'Anneau à votre doigt, rendez-vous au [316](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [160](#).

197

Vous vous retrouvez dans un passage grossièrement taillé dans la pierre, orienté du nord vers le sud. Du nord vous parvient le grondement d'une rivière souterraine, tandis qu'au sud se font entendre les grognements incessants d'un grand nombre de Gobelins. Si vous désirez aller vers le nord, rendez-vous au [373](#). Si vous préférez vous diriger vers le sud, rendez-vous au [101](#).

198

Après quelques heures de marche, vous parvenez à l'endroit où vous aviez rejoint la grand-route pour Guéfort, à votre dernier passage. Vos traces, sur le sol de la forêt, sont encore bien visibles et il ne devrait pas être trop difficile de les suivre. Si vous désirez revenir sur vos pas, rendez-vous au [414](#). Si vous préférez continuer à suivre la route vers l'ouest jusqu'au lieu de l'enlèvement de Dame Ariane, rendez-vous au [38](#). Si vous décidez de retourner à Guéfort, barrez un jour sur le *Calendrier du Destin* et rendez-vous au [1](#).

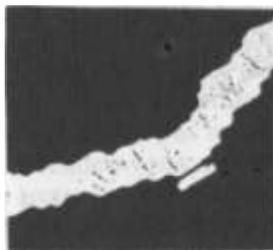
199

DEUX HOMMES D'ARMES HAB : 8 END : 8 Déf : + 3

Chaque Homme d'Arme inflige 4 points de Dommage. Si vous désirez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [151](#). Si vous souhaitez prendre la fuite, rendez-vous au [343](#). Si vous décidez de vous soumettre, rendez-vous au [295](#). Si vous perdez conscience, rendez-vous au [11](#). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [487](#).

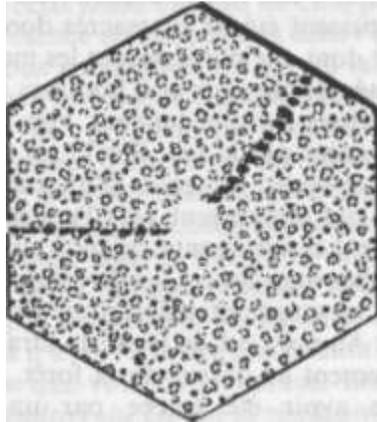
200

Une porte dérobée se dissimule dans le mur sud-est. Si vous désirez franchir cette porte, rendez-vous au [484](#). Si vous préférez continuer vers le nord-ouest, rendez-vous au [305](#). En revanche, si vous décidez de rebrousser chemin, rendez-vous au [224](#).



201

Après quelques heures de marche le long de la rive, vous parvenez à un endroit où les eaux, naguère tumultueuses, s'apaisent doucement. Sous le miroir transparent de la surface, de longues herbes flottent au gré du courant paresseux. La rivière est trop profonde pour être traversée à pied. Sur l'autre rive, vous apercevez une clairière d'où une piste s'éloigne vers l'ouest. Vous remarquez également les empreintes d'une bête au bord de l'eau. Si vous désirez continuer votre chemin vers le nord-ouest, rendez-vous au [385](#). Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [134](#). Si vous préférez traverser la rivière à la nage, rendez-vous au [86](#).



202

Malgré une journée entière passée à interroger les habitants de la ville, vous n'apprenez rien d'intéressant. En effet, la population est bien trop préoccupée par la menace d'invasion pour vous prêter attention. Vous retournez à votre auberge quelque peu dépité. Barrez un jour sur le *Calendrier du Destin*. Si vous désirez passer la journée du lendemain à la recherche de nouvelles informations, rendez-vous au [49](#). Si vous préférez quitter Guéfort, rendez-vous au [1](#).

203

Au son de votre trompe, les Gobelins se retournent en sursaut. L'un d'eux aboie un ordre et ils se précipitent sur vous avec un bel ensemble en dégainant leur épée. Vous vous tapissez derrière un buisson et, au moment où ils dépassent votre cachette en courant, vous lisez dans leurs yeux une joie meurtrière. Lorsque les Gobelins ont disparu, vous vous relevez et vous vous dirigez vers la porte au pied de la falaise. Rendez-vous au [441](#).

204

La porte s'ouvre sans difficulté. S'il s'agit de la porte nord, rendez-vous au [229](#). S'il s'agit de la porte sud, rendez-vous au [189](#).

205

Le coffre s'ouvre facilement.,, malheureusement, il était piégé ! Lancez deux dés. Le résultat vous indique le nombre de points de Dommage que vous inflige le jet d'acide libéré par le piège. Si vous perdez conscience, rendez-vous au [321](#). Dans Te cas contraire, vous trouvez au fond du coffre 10 Pièces d'Or et deux émeraudes valant chacune 20 Pièces d'Or. Rendez-vous au [283](#).

206

Des mandibules acérées se referment sur votre flanc ! Vous vous retournez d'un bond pour croiser le regard inexpressif d'une Araignée Géante. La morsure doit être venimeuse car vos forces vous abandonnent. Vous prenez à peine conscience que l'Araignée vous soulève entre ses pattes avant et vous emporte en haut d'un arbre. Elle vous suspend à l'aide d'un fil gluant à la plus haute branche, celle qui lui sert de garde-manger... Rendez-vous au [321](#).

207

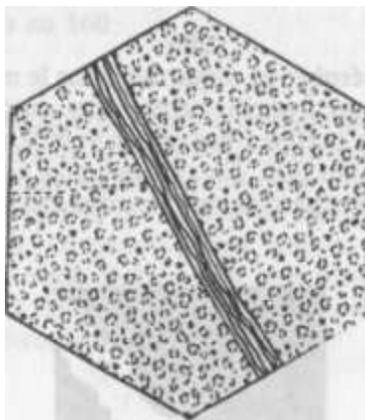
Si vous vous trouvez dans le passage orienté d'est en ouest, vous pouvez fuir vers la porte ouest (rendez-vous au [443](#)), vers l'est (rendez-vous au [351](#)) ou vers le nord par la porte à double battant (rendez-vous au [19](#)). Si vous vous trouvez dans l'armurerie, rendez-vous au [351](#). Si vous vous trouvez dans la pièce qui contient un puits, sautez dedans et rendez-vous au [359](#). Si vous vous trouvez près de la pile de déchets, engouffrez-vous dans le boyau et rendez-vous au [463](#).

208

Notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [409](#). En revanche, si vous revenez à ce paragraphe après avoir vaincu votre adversaire, vous fracturez le coffre et vous découvrez 15 Pièces d'Or à l'intérieur. Rendez-vous au [477](#).

209

Vous parvenez au sommet d'un long escalier en colimaçon, d'où un passage aux murs de pierres lisses s'éloigne vers le sud-est. Si vous désirez descendre l'escalier, rendez-vous au [257](#). Si vous préférez emprunter le passage vers le sud-est, rendez-vous au [301](#). Si vous décidez d'examiner les murs à la recherche d'éventuelles portes dérobées, rendez-vous au [432](#).



210

Avec un sourire plein de résignation, le vieil homme vous explique qu'il n'a que peu de besoins matériels et qu'il vous a déjà dit tout ce qu'il savait. Comme vous portez les stigmates évidents de la méchanceté du monde, il préfère revenir sur son offre d'hospitalité et vous prie de quitter la clairière. Si vous décidez de lui obéir, rendez-vous au 9 et ne tenez aucun compte de la première possibilité. Si vous préférez menacer le vieillard afin qu'il vous permette de rester et vous donne plus d'informations, rendez-vous au [114](#). Si vous- souhaitez l'attaquer, par la magie ou bien l'arme au poing, rendez-vous au [142](#).

211

Il y a de nombreuses allées et venues dans la grande pièce et vous devez donc vous déplacer rapidement. Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [499](#). Dans le cas contraire, quelle issue empruntez-vous ?

Nord-ouest	Rendez-vous au 53
Nord	Rendez-vous au 197
Nord-est	Rendez-vous au 245
Sud-est	Rendez-vous au 293
Sud	Rendez-vous au 341
Sud-ouest	Rendez-vous au 389

212

Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [164](#). Sinon, vous traversez la flaque d'obscurité sans difficulté (rendez-vous au [8](#)).



213

Vous vous retrouvez nez à nez avec un Rat-Lézard Géant en plein milieu du passage. Il se précipite sur vous et vous n'avez pas d'autre choix que de vous défendre. Notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [411](#). Si vous revenez à ce paragraphe après avoir vaincu le Rat-Lézard Géant, rendez-vous au [36](#).

214

Lancez deux dés. Si le résultat est impair, rendez-vous au 22 et débutez le combat à l'étape n° 5. En revanche, si le résultat est pair, les Loups perdent votre trace et vous êtes désormais en sécurité. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

215

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [119](#). Sinon, vous encaissez deux points de Dommage (rendez-vous au [245](#)). Attention : toute nouvelle tentative pour enfoncer la porte vous est désormais interdite.

216

Les Orques sont étendus morts à vos pieds. Ils portent des cottes de mailles et tiennent encore leur épée à la main. Si vous désirez emporter l'un de ces objets, notez-le sur votre **Feuille d'Aventure*. La porte qui vous fait face n'est pas fermée à clef. Si vous désirez la franchir, rendez-vous au [352](#). Si vous préférez partir dans la direction opposé, rendez-vous au [137](#).

217

Vous arrivez devant une porte verrouillée à l'extrémité d'un passage qui s'incurve vers la droite. Si vous désirez suivre le passage, rendez-vous au [233](#). Si vous possédez une clef et que vous décidez de l'introduire dans la serrure, rendez-vous au [256](#). Si vous désirez faire usage du Sésame, rendez-vous au [132](#). Si vous préférez enfoncer la porte, rendez-vous au [360](#).



218

La porte de la cabane est solidement cadénassée. Si vous désirez faire usage du Sésame pour l'ouvrir, rendez-vous au [350](#). Si vous préférez enfoncer la porte, rendez-vous au [398](#). Si vous décidez de ne rien tenter, rendez-vous au [385](#).

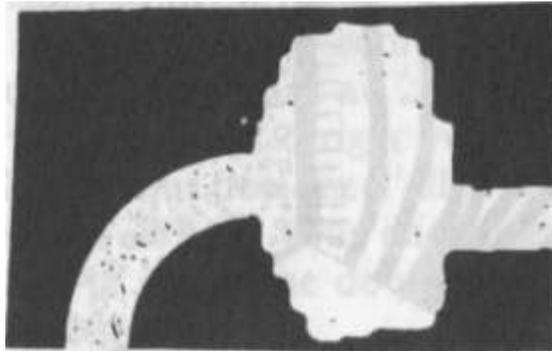
219

Les prisonniers se jettent sur les Gobelins assoupis et les taillent en pièces. Une main fébrile se saisit de la clef d'un des Gobelins et ouvre les lourds barreaux de fer. Poussés par la faim qui les tenaille, les prisonniers se ruent à l'assaut de la pièce où sont entreposés les vivres et jettent la clef, désormais inutile. Vous ne

découvrez aucun objet digne d'intérêt et vos compagnons d'infortune sont trop occupés à se remplir la panse pour vous prêter attention. Vous ramassez donc la Clef de Gobelin (notez cette acquisition sur votre *Feuille d'Aventure*) et vous reprenez votre quête. Rendez-vous au [101](#).

220

Après quelques heures de marche, vous parvenez à une petite caverne dont le sol est recouvert de peaux de bêtes et de fourrures. Deux passages, l'un au sud, l'autre à l'est, aboutissent à cette caverne. Si vous désirez dormir ici, notez le numéro de ce paragraphe et lancez deux dés. Si le résultat est pair, rendez-vous au [335](#). S'il est impair, un bruit trouble soudain votre sommeil (rendez-vous au [252](#)). En revanche, si vous préférez emprunter le passage qui se dirige vers le sud, rendez-vous au [149](#). Si vous souhaitez aller vers l'est, rendez-vous au [309](#).



221

Vous vous retrouvez au pied de la Dent du Dragon, devant une haute falaise. Derrière vous, " sur la gauche, se dresse le sommet de la montagne tandis que partout ailleurs, seule la forêt s'offre à vos yeux. La falaise est bien trop étendue pour que vous ayez le loisir de la sonder à la recherche d'éventuelles entrées secrètes si vous espérez toujours secourir Dame Ariane dans le temps imparti, et elle est bien trop abrupte pour être escaladée. Lancez deux dés. Si le résultat est pair, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [286](#). S'il est impair, quelle direction adoptez-vous ?

Le nord

Rendez-vous au [337](#)

L'est

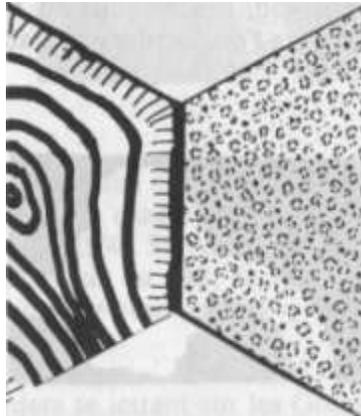
Rendez-vous au [481](#)

Le nord-ouest le long de la falaise

Rendez-vous au [461](#)

Le sud-est le long de la falaise

Rendez-vous au [125](#)



222

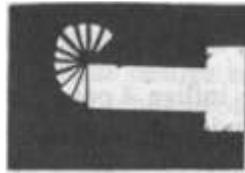
Le premier Gobelin tire sur les rênes de la Belette Géante, qui s'arrête à distance respectueuse. Il se gratte la tête d'un air embarrassé : il pensait, en effet, que tous ceux qui n'étaient pas revenus avaient été transformés depuis longtemps en pâtée pour Dragon. Ses compagnons et lui-même semblent effrayés à l'idée que vous puissiez raconter à Sire Romuald qu'ils ont failli vous attaquer... de toute évidence, il ne fait pas bon plaisanter avec Sire Romuald ! Tirant parti de la situation, vous les priez de vous mener à l'entrée principale sur leur monture. Ils s'exécutent, non sans exprimer leur mécontentement avec force grognements. Ils vous laissent à un croisement, près de l'entrée, car ils ne souhaitent pas que les gardes sachent qu'ils ont interrompu leur patrouille. Rendez-vous au [337](#).

223

Vous ne découvrez aucune porte dérobée, mais vos recherches ont attiré l'attention. Rendez-vous au [351](#).

224

Félicitations ! Vous venez de terrasser l'un des monstres les plus dangereux de la contrée. Si vous souhaitez examiner les ossements qui s'empilent dans la niche, rendez-vous au [264](#). Si vous préférez quitter la pièce et vous diriger vers le sud, rendez-vous au [322](#). Si vous décidez d'aller vers le nord-est, rendez-vous au [305](#). Si vous choisissez d'aller vers le nord-est, à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [200](#).

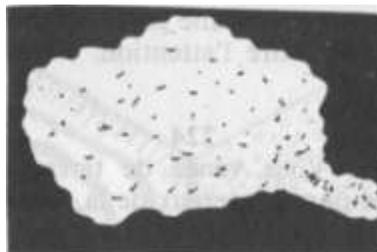


225

Vous vous retrouvez au pied d'un escalier en colimaçon. Sur la droite s'ouvre une porte. Si vous désirez monter l'escalier, rendez-vous au [161](#). Si vous préférez franchir la porte, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [108](#).

226

Vous vous retrouvez dans une petite caverne pourvue d'une seule issue au sud-est. A l'opposé se découpe la silhouette d'un squelette blanchi par les ans. Si vous désirez quitter la caverne, rendez-vous au [166](#). Si vous préférez examiner le squelette de plus près, rendez-vous au [344](#).



227

Vous ne parvenez pas à assurer votre prise sur la surface glissante. Rendez-vous au [463](#).

228

Si vous portez l'Anneau de Zandabar, rendez-vous au [260](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [288](#).

229

Deux redoutables Molosses s'emparent de votre main et vous tirent dans la pièce. Vous devez les affronter.

MOLOSSES HAB : 7 END : 8 Att : +1

Chaque Molosse inflige 4 points de Dommage. Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [261](#). Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [284](#). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [308](#). En revanche, si vous perdez conscience, rendez-vous au [321](#).

230

DROSÉRA GÉANT HAB : 8 END : 8 Déf : +1

Le Droséra Géant inflige 3 points de Dommage. Si vous réussissez à vaincre cette créature, rendez-vous au [402](#). Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [354](#). Si vous perdez i-onscience, rendez-vous au [321](#).

231

I urieux, Narek se lance à l'attaque. Rendez-vous au M1 et débutez le combat à l'étape n° 5. N'oubliez pas d'ajouter 2 points à la Variable d'Attaque de Narek, car la fureur a décuplé ses forces.

232

SIRE KOMUALD HAB : 9 END : 9 Att : +1 Déf: +2

Sire Romuald inflige 5 points de Dommage. Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [244](#). Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [268](#). Si vous perdez conscience, rendez-vous au [296](#). Si vous sortez vainqueur de "ce combat, rendez-vous au [332](#).

233

Vous parvenez à l'intersection de trois passages aux murs de pierre lisse. Si vous désirez emprunter le passage qui mène vers l'est, rendez-vous au [349](#). Si vous souhaitez aller vers le nord, rendez-vous au [73](#). Si vous choisissez d'aller vers le nord, à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [180](#). Si vous décidez de vous diriger vers le sud, rendez-vous au [93](#). Si vous choisissez d'aller vers le sud à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [432](#).



234

Le rai de lumière qui pénètre dans la pièce par une ouverture pratiquée dans le plafond éclaire des sacs de toile, des rames de rechange, des outils brisés, une petite marmite remplie de graisse noire, deux pots de peinture, un pinceau et un bout de corde, éparpillés sur le sol. En examinant les sacs de plus près, vous découvrez qu'ils sont constellés de déjections animales. En effet,

deux Vampires sont suspendus à une poutre ! Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [446](#). Si vous emportez un objet, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [494](#). Si vous souhaitez attaquer les Vampires, rendez-vous au [54](#). Si vous préférez quitter la cabane sans bruit, rendez-vous au [42](#). En revanche, si vous choisissez de vous y reposer, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [282](#).

235

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [145](#). Sinon, vous perdez 2 points de Dommage (rendez-vous au [389](#)).

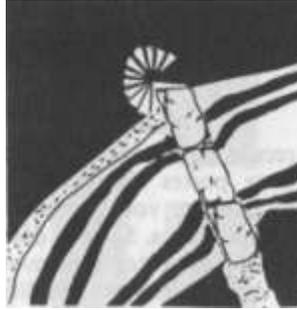
236

L'obscurité recule pour révéler un étroit passage dallé entre deux portes légèrement disjointes. A l'extrémité du passage, vous apercevez une porte encadrée par deux niches. Si vous désirez emprunter le passage entre les portes, rendez-vous au [25](#). Si vous préférez vous diriger dans la direction opposée, rendez-vous au [273](#).



237

Vous parvenez sur la rive nord d'un cours d'eau tumultueux, au pied d'un escalier en colimaçon. Un chemin s'éloigne vers l'ouest, le long de la rive. Un pont traverse la rivière et se prolonge par un passage qui s'éloigne vers le sud. Si vous désirez monter l'escalier, rendez-vous au [185](#). Si vous décidez d'emprunter le chemin qui mène vers l'ouest, rendez-vous au [44](#). En revanche, si vous préférez traverser le pont, rendez-vous au [33](#).



238

Lancez deux dés. Si le résultat est impair, rendez-vous au [382](#). S'il est pair, rendez-vous au [370](#).

239

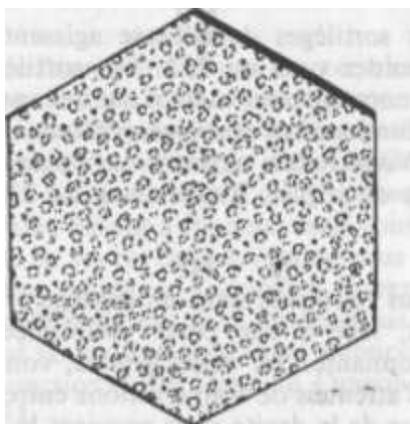
Las de votre hésitation, Narek perd son sang-froid et vous enjoint d'en finir. Le Chef se réveille immédiatement et secoue la tête, les yeux dans le vague, pour dissiper son sommeil. Lorsque son regard se pose sur vous, il ordonne à Narek de vous abattre. Rendez-vous au [311](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

240

Si vous possédez une Clef Serpent, rendez-vous au 204. Aucune autre clef ne rentre dans la serrure. Si vous avez essayé d'ouvrir la porte nord, rendez-vous au [129](#). Si vous avez essayé d'ouvrir la porte sud, rendez-vous au [444](#).

241

Cette région de la forêt est infestée de toiles d'araignées épaisses et gluantes, qui semblent avoir été tissées par des monstres géants. Au nord-est, le sommet de la Dent du Dragon s'élève majestueusement au-dessus des feuillages. Si vous désirez vous diriger dans cette direction, rendez-vous au [29](#). Si vous souhaitez aller vers le nord-ouest, rendez-vous au [153](#). Si vous préférez vous diriger vers l'est, rendez-vous au [9](#). En revanche, si vous êtes indécis, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [238](#)



242

Les Gobelins et la Belette Géante sont étendus morts à vos pieds. Tout en essuyant votre épée dégouttante de sang, vous vous félicitez d'avoir réussi à vaincre ces dangereux adversaires. Vous fouillez les cadavres et vous découvrez une petite trompe et 7 Pièces d'Or. Les cuirasses ne sont pas à votre taille, mais les sabres pourraient vous être utiles. Si vous désirez emporter l'un de ces objets, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

243

Vous vous trouvez toujours sur la route lorsque les premiers rochers vous atteignent, vous infligeant 9 points de Dommage. Si vous ne perdez pas conscience, rendez-vous au [7](#). Si vous perdez conscience, rendez-vous au [393](#).

244

Tous les sortilèges de défense agissent normalement : rendez-vous au [232](#). Les sortilèges divers agissent normalement mais n'ont aucune influence sur la situation. Les sortilèges s'attaque, à l'exception de Vade Rétro, agissent normalement et leur puissance est triplée. Rendez-vous au [232](#).

245

Vous vous retrouvez dans un passage orienté d'est en ouest, face à une porte verrouillée de taille impressionnante. Sur votre gauche, vous percevez les échos atténués de conversations entre Gobelins, tandis que de la droite vous parvient la rumeur de grognements, de coups de pioches sur la roche et de claquements de fouets. Si vous désirez vous diriger sur la gauche, rendez-vous au 101. Si vous préférez aller vers l'est, rendez-vous au [485](#). Si vous décidez d'ouvrir la porte qui vous fait face à l'aide du Sésame, rendez-vous au 119. Si vous possédez une Clef de Gobelin et que vous souhaitez l'introduire dans la serrure, rendez-vous au [167](#). En revanche, si vous tentez d'enfoncer la porte d'un coup d'épaule, rendez-vous au [215](#).



246

Au début de l'après-midi, vous vous rendez compte que cette partie de la route vous est inconnue. Vous avez sans doute dépassé, sans le reconnaître, l'endroit où vous aviez rejoint la route de Guéfort. Si vous désirez continuer votre chemin jusqu'à l'endroit où Dame Ariane a été enlevée et vous lancer à la poursuite de ses ravisseurs» rendez-vous au [38](#). Si vous préférez retourner à Guéfort, barrez un jour sur le *Calendrier du Destin* et rendez-vous au [1](#). En revanche, si vous décidez de vous enfoncerons la forêt en direction de la Dent du Dragon, rendez-vous au [433](#).

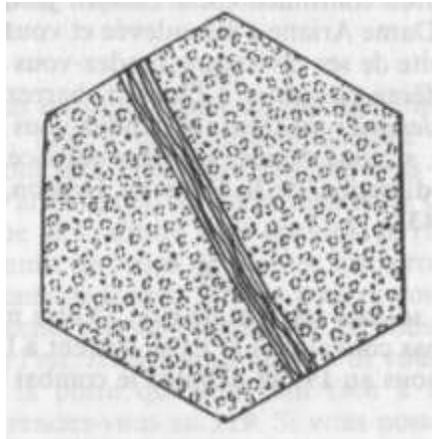
247

I es deux soldats éclatent de rire... Votre mensonge ne les a pas convaincus et ils se lancent à l'attaque. Rendez-vous au [199](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

248

DEUX GOULES HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Chaque Goule inflige 3 points de Dommage. Si vous êtes touché, rendez-vous au [324](#). Si vous parvenez à blesser l'une des Goules, rendez-vous au [336](#). Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [138](#). Si vous souhaitez prendre la fuite, rendez-vous au [37](#). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [368](#). En revanche, si vous perdez conscience, rendez-vous au [321](#).



249

Vous parvenez à une petite clairière en bordure de la rivière. Un étroit sentier s'en éloigne vers l'ouest. Sur la rive, de nombreuses empreintes de pas sont visibles. Certaines sont humaines mais la plupart sont celles d'une créature aux énormes pattes griffues. Si vous désirez emprunter le sentier, rendez-vous au [9](#). Si vous préférez continuer le long de la rivière vers le nord-est, rendez-vous au [17](#).

250

En chemin, vous faites la rencontre d'un vagabond qui prétend avoir échappé de peu à un terrible Dragon, deux mois plus tôt, alors qu'il cheminait sur la route de Romarcie. Il s'est aussitôt tapi dans la forêt et le monstre s'est envolé en direction de la

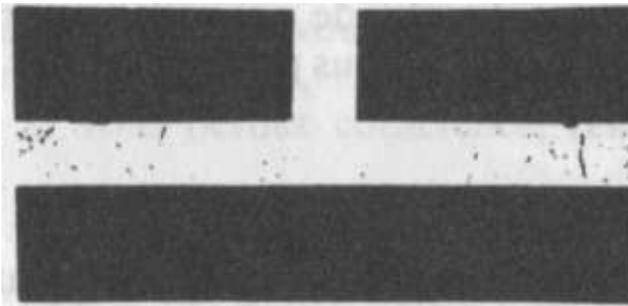
Dent du Dragon. Barrez un jour sur le *Calendrier du Destin*. Si vous désirez passer la journée du lendemain à la recherche de nouvelles informations, rendez-vous au [49](#). Si vous préférez quitter Guéfort, rendez-vous au [1](#).

251

I es Gobelins s'apprêtent à dégainer leur épée à votre approche mais leur attitude se fait plus amicale lorsque vous leur racontez que vous faites partie des hommes de Sire Romuald. Ils vous apprennent que, pour atteindre l'entrée principale, il suffit de longer la falaise vers le nord-est. Si vous désirez les remercier et suivre leurs indications, rendez-vous au [461](#). Si vous souhaitez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [347](#). Si vous préférez attaquer les Gobelins, rendez-vous au [107](#).

252

Vous vous retournez et vous croisez le regard d'un gnome à l'air farouche, revêtu d'une cotte- de mailles et armé d'une hache à double tranchant. Il vous apostrophe d'un ton bourru : « Qui es-tu, et que cherches-tu ? » Si vous désirez lui dire la vérité, rendez-vous au [440](#). Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [40](#). Si vous souhaitez lui répondre que vous faites partie de la Karde de Sire Romuald, rendez-vous au [472](#). Si vous préférez l'attaquer, rendez-vous au [96](#).



253

Vous parvenez à l'intersection de trois passages aux murs de pierre lisse. Vous pouvez aller :

Vers le nord Rendez-vous au [349](#)

Vers l'ouest Rendez-vous au [21](#)

Vers l'est Rendez-vous au [429](#)

254

Soudain, des branches craquent tout près de vous. Vous tournez la tête avec difficulté vers trois petites créatures de forme humaine, à califourchon sur un monstre à l'épaisse fourrure qui ressemble à une Belette - mais une Belette Géante ! Les étranges cavaliers ne sont autres que des Gobelins. Ils sont revêtus de cuirasses et brandissent des sabres à la lame effilée. Vous tentez de saisir vos propres armes mais vos efforts restent vains et vous ne réussissez qu'à déclencher l'hilarité des Gobelins. Ils s'approchent de vous en évitant prudemment la toile qui vous retient prisonnier et vous assènent quelques bourrades tout en discutant du sort qu'ils vous réservent. « Laissons-le aux Araignées ! » lance le plus gros. « Non, il est bien trop appétissant pour finir dans l'estomac d'une Araignée », objecte l'un de ses compagnons. « Emmenons-le jusqu'aux cavernes et amusons-nous un peu ! » Après quelques minutes, le Gobelin ventripotent se laisse finalement persuader et vous assène un bon coup sur la tête... Rendez-vous au [393](#).

255

les Gobelins sont étendus morts à vos pieds. Les seuls objets de valeur en leur possession sont leurs sabres et 4 Pièces d'Or. Si vous désirez emporter l'un de ces objets, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

256

Si vous êtes en possession d'une clef dont la tête représente un serpent roulé sur lui-même, la porte s'ouvre sans difficulté (rendez-vous au [369](#)). Dans le cas contraire, rendez-vous au [132](#).

257

Vous vous heurtez à une porte, au pied d'un escalier en colimaçon. Si vous désirez la franchir, rendez-vous au [189](#). Si vous préférez monter l'escalier, rendez-vous au [209](#).



258

Le vieil homme vous prépare une épaisse soupe de légumes parfumée aux herbes de la forêt. Un peu plus tard, comme le soleil se couche à l'horizon, il vous propose de passer la nuit dans sa cabane. Vous acceptez avec gratitude l'humble pailleasse qu'il vous offre et vous sombrez dans un sommeil profond jusqu'à l'aube. A votre réveil, vous avez récupéré tous vos points de **POUVOIR**, d'**ENDURANCE** et d'**HABILETÉ**, mais vous ne sauriez dire si vous devez cette bonne fortune à la nuit tranquille que vous venez de passer ou au repas mitonné par le vieillard. Il est temps de vous remettre en route ; votre hôte vous accompagne jusqu'à la lisière de la clairière, où il vous souhaite bonne chance. Rendez-vous au [9](#) et ne tenez pas compte de la première possibilité.

259

Il vous apparaît rapidement que telle n'est pas la manière réglementaire de transmettre un message au Chef des Gobelins. Rendez-vous au [351](#).

260

A l'intérieur du coffret brillent de tous leurs feux trente petites pierres précieuses valant chacune 20 Pièces d'Or... une véritable fortune ! Rendez-vous au [160](#).

261

Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, il vous est impossible de prendre la fuite : rendez-vous au [229](#) et débutez le combat à l'étape n° 5. Sinon, vous pouvez vous enfuir mais vous encaissez 4 points de Dommage. Si vous perdez conscience, rendez-vous au [321](#). En revanche, si vous résistez au choc, vous parvenez à franchir la porte et à la refermer derrière vous (rendez-vous au [129](#)).

262

Si vous avez utilisé un sortilège de défense, rendez-vous au 28. Si vous avez fait appel à un sortilège d'attaque, rendez-vous au 89. En revanche, si vous avez choisi de jeter un sortilège divers, rendez-vous au [152](#).

263

Vous parvenez devant une porte qui ferme l'extrémité sud-est d'un passage orienté du nord-ouest au sud-est. Un ronflement puissant retentit derrière la porte. Si vous désirez aller vers le nord-ouest, rendez-vous au [293](#). Si vous préférez frapper à la porte, rendez-vous au [127](#). Si vous décidez d'entrer sans frapper, rendez-vous au [175](#).



264

De nombreux objets fort utiles sont enfouis sous les ossements : une cotte de mailles, un bouclier," une épée, un flacon d'argent finement ouvragé et des pierres précieuses valant au moins 70 Pièces d'Or. Si vous emportez l'épée, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [91](#). Si vous souhaitez examiner le flacon, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [75](#). En revanche, si votre attention est attirée par un autre objet, rendez-vous au [224](#).

265

Vous pénétrez dans une pièce meublée avec faste. Un homme revêtu d'une armure et d'un casque à panache vous barre le passage : vous reconnaissez en lui le Capitaine que vous avez vu dans la forêt. Derrière lui, une jeune femme à l'air terrifié est assise à une table, ses boucles blondes lui tombent en cascade dans le dos. Le Capitaine vous attaque sans crier gare. Rendez-vous au [312](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

266

Vous escaladez l'arbre le plus proche et vous vous installez pour la nuit. Barrez un jour sur le *Calendrier du Destin* et lancez deux dés. Si le résultat est pair, rendez-vous au [410](#). S'il est impair, rendez-vous au [6](#).

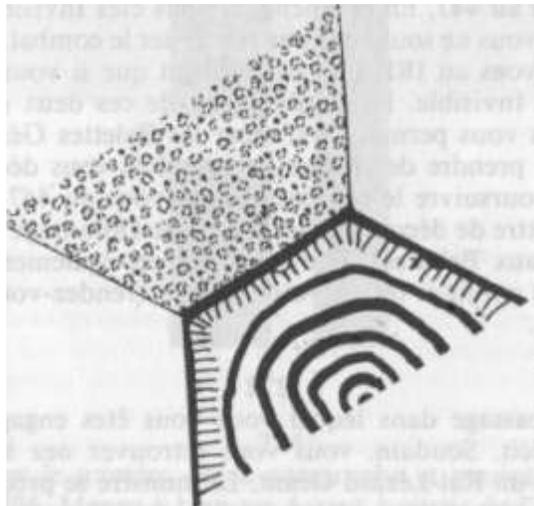
267

Vous ne trouvez aucune porte dérobée mais, dissimulé derrière l'un des fûts, un passage étroit et bas se dirige vers le nord. Si vous désirez l'emprunter, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [363](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [167](#).

268

Vous vous précipitez vers la porte et vous vous engouffrez dans le passage. Rendez-vous au [444](#).

A l'orée de la forêt, vous vous heurtez à une infranchissable falaise. Au-delà de la paroi abrupte se dresse le sommet de la Dent du Dragon tandis que, partout ailleurs, seule la forêt s'offre à vos yeux. Au pied de la falaise s'ouvre une solide porte en bois de taille impressionnante, défendue par quatre Gobelins engoncés dans leur cuirasse et armés de sabres effilés. Si vous désirez aller vers le nord, rendez-vous au [365](#). Si vous souhaitez longer la falaise vers le nord-est, rendez-vous au [461](#). Si vous préférez suivre la falaise vers le sud-ouest, rendez-vous au [413](#). Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [59](#). Si vous choisissez d'attaquer les Gobelins, rendez-vous au [107](#). Si vous êtes en possession d'un bouclier noir orné d'une tête de dragon argentée et que vous désirez vous faire passer pour l'un des hommes de Sire Romuald, rendez-vous au [155](#). Si vous possédez une trompe et que vous décidez d'en sonner, rendez-vous au [203](#).



L'un des Gobelins vous assène un coup de plat d'épée sur la tête et vous vous affalez sur le sol. La dernière image que vous emportez avant de sombrer dans l'inconscience est celle de votre adversaire qui vous contemple en ricanant. Rendez-vous au [393](#).

271

Les sortilèges divers n'ont aucune influence sur la situation ; les sortilèges d'attaque, à l'exception de Vade Rétro, agissent normalement (rendez-vous au [447](#)). Si vous avez fait appel à l'Invisibilité, les Belettes Géantes vous ignorent, sauf si vous les attaquez, mais votre Variable de Défense n'augmente que de 1 point, en raison de leurs sens aiguisés : si vous désirez poursuivre le combat, rendez-vous au [447](#). En revanche, si vous êtes Invisible et que vous ne souhaitez pas continuer le combat, rendez-vous au [181](#). Le Leurre n'agit que si vous êtes déjà Invisible. La combinaison de ces deux sortilèges vous permet de frapper les Belettes Géantes sans prendre de risques, si toutefois vous décidez de poursuivre le combat (rendez-vous au [447](#) sans omettre de décompter les points de Dommage infligés aux Belettes). Elle vous permet également de vous enfuir si tel est votre souhait (rendez-vous au [181](#)).

272

Le passage dans lequel vous vous êtes engagé se rétrécit. Soudain, vous vous retrouvez nez à nez avec un Rat-Lézard Géant. Le monstre se précipite sur vous et vous n'avez pas d'autre choix que de vous défendre. Notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [411](#). Si vous revenez à ce paragraphe après avoir vaincu le Rat-Lézard Géant et que vous désirez-vous reposer, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [335](#). En revanche, si vous souhaitez poursuivre votre route, rendez-vous au [66](#).

273

Vous parvenez à l'intersection de trois passages aux murs de pierre lisse. Vous pouvez aller :

Vers l'ouest

Rendez-vous au [349](#)

Vers le nord-est

Rendez-vous au [161](#)

Vers le sud-est

Rendez-vous au [137](#)

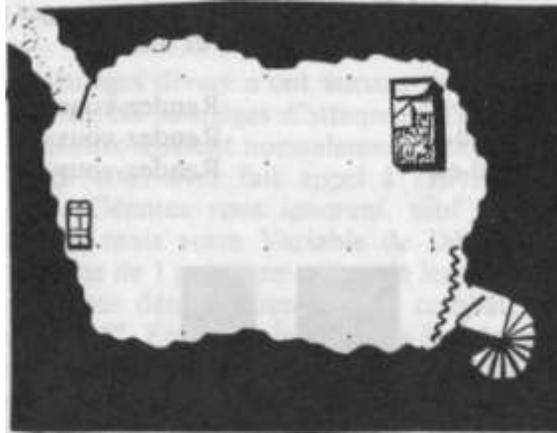


274

Notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [486](#). Menez à bien un Assaut à partir de l'étape n° 5. Si vous sortez vainqueur de cet Assaut, vous rejoignez la rive sud (rendez-vous au [17](#)).

275

La porte s'ouvre doucement sur un escalier en colimaçon. Si vous désirez gravir les marches, rendez-vous au [21](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

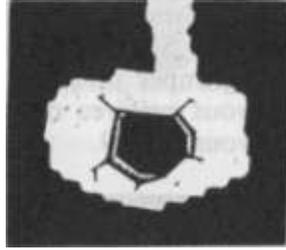


276

Le sortilège n'a aucune influence sur la situation. Une stalactite se détache du plafond et se plante dans votre épaule, vous infligeant 3 points de Dommage. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

277

Vous parvenez à une caverne grossièrement taillée dans la roche. Une étroite corniche court le long des murs, et au milieu de la grotte bée un puits aux profondeurs insondables. Au fond du puits s'élève une pile de déchets en pleine décomposition, dans laquelle est enfoui un objet brillant que vous ne réussissez pas à identifier. De l'autre côté du puits s'ouvre l'entrée d'une deuxième caverne, de dimensions plus modestes. Lancez deux dés. Si le résultat est pair, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [367](#). S'il est impair, lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [415](#). En revanche, s'il est inférieur ou égal à ce total, faites votre choix parmi les possibilités suivantes. Si vous souhaitez utiliser la Lévitation pour descendre dans le puits, rendez-vous au [463](#). Si vous préférez descendre sans l'aide de la magie, rendez-vous au [35](#). Si vous décidez de ne pas vous attarder, rendez-vous au [341](#).



278

Si vous avez choisi de faire appel à l'Adh rence ou   la L vitation pour descendre la falaise, votre entreprise est couronn e de succ s (rendez-vous au [317](#)). Les autres sortil ges agissent normalement mais seule la Gu rison influe r ellement sur la situation (rendez-vous au [322](#)).

279

Rendez-vous au [231](#).

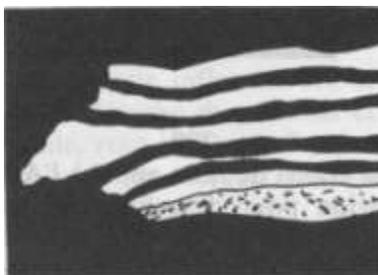
280

DEUX ORQUES **HAB** : 8 **END** : 9 **D f** : + 2

Chaque Orque inflige 4 points de Dommage. Si vous d sirez jeter un sort,  crivez son nom et rendez-vous au [304](#). Si vous souhaitez prendre la fuite, rendez-vous au [328](#). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [216](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [61](#).

281

Vous parvenez   l'extr mit  d'un chemin qui longe la rive sud d'un cours d'eau tumultueux. Ses flots s'engouffrent dans un tunnel et le chemin s'interrompt brutalement. Au-dessus de vous, s'ouvre un puits b ant. Si vous d sirez grimper jusqu'au puits, rendez-vous au [320](#). Si vous souhaitez utiliser l'Adh rence pour grimper jusqu'au puits, rendez-vous au [348](#). Si vous pr f rez rebrousser chemin vers l'est, rendez-vous au [109](#).



282

Si vous avez déjà abattu les Vampires qui se trouvent dans la cabane, rendez-vous au [410](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [6](#).

283

Le Chef est étendu sans vie à vos pieds. Contre l'un des murs, orné d'une lourde tapisserie, s'appuie un lit. A l'opposé est placé un coffre aux dimensions imposantes. Si vous avez été capturé par les Gobelins, tous vos effets sont empilés dans un coin de la pièce. Notez le numéro de ce paragraphe. Si vous désirez fouiller le cadavre du Chef, rendez-vous au [375](#). Si vous souhaitez ouvrir le coffre, rendez-vous au [139](#). Si vous choisissez de sonder les murs à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [423](#). Si vous préférez quitter la pièce, rendez-vous au [293](#).

284

Tous les sortilèges, à l'exception de Vade Rétro, agissent normalement. Si vous avez utilisé un sortilège d'attaque, rendez-vous au [229](#) et déterminez les résultats. Si vous avez choisi d'utiliser l'Invisibilité, les Molosses vous laissent échapper (rendez-vous au [308](#)). Si vous avez fait appel à l'Adhérence, vous perdez 4 points de Dommage au cours de l'escalade du mur. Vous réussissez néanmoins à ramper jusqu'à la porte, hors de portée des Molosses (rendez-vous au [129](#)). Les autres sortilèges divers n'ont aucune influence sur la situation (rendez-vous au [229](#)).

285

Vous parvenez à l'extrémité ouest d'un passage orienté d'est en ouest, en face d'une porte en bois. Si vous désirez la franchir, rendez-vous au [353](#). Si vous préférez rebrousser chemin, rendez-vous au [117](#).



286

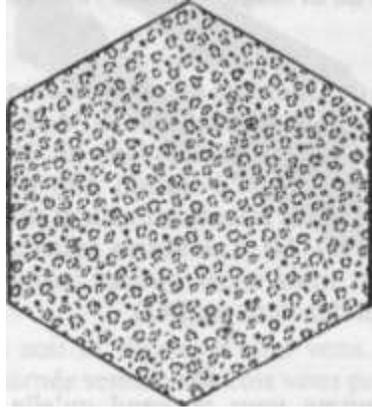
Lancez deux dés. Si le résultat est impair, rendez-vous au [330](#). S'il est pair, rendez-vous au [378](#).

287

Vous expédiez au Chef un trait d'Énergie Pure, qui vous fait perdre **1** point de **POUVOIR**. Malgré le manque de puissance de ce sortilège, le Chef s'écroule immédiatement, mortellement touché. Narek s'empare aussitôt de la clef pendue au cou du cadavre et se précipite pour ouvrir le coffre. Après l'avoir vidé de son contenu, il vous tend la clef, non sans avoir récupéré l'Anneau du Chef, et il s'apprête à sortir. Si vous le laissez partir, rendez-vous au [95](#). Si vous préférez l'empêcher de quitter la pièce, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [311](#). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [143](#).

288

Lancez deux dés. Le résultat vous indique le nombre de points de Dommage qui vous sont infligés. Si vous perdez conscience, rendez-vous au [321](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [260](#).



289

Vous vous enfoncez au cœur de la forêt. A l'est, le sommet de la Dent du Dragon s'élève majestueusement au-dessus des arbres. Si vous avez quitté Guéfort le matin même, le soleil s'apprête maintenant à se coucher : il est temps de vous trouver un abri pour la nuit. Lancez deux dés. Si le résultat est impair, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [430](#). S'il est pair, vous pouvez dormir sur place (notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [26](#)). Ou bien aller :

Vers le nord-est

Rendez-vous au [365](#)

Vers l'est

rendez-vous au [413](#)

Vers le sud-est

Rendez-vous au [153](#)

290

S'il reste encore des Gobelins en vie et qu'aucun de vos sortilèges n'a produit les résultats escomptés, rendez-vous au [270](#). Si vous avez été vaincu par la Belette Géante après avoir massacré tous les Gobelins à l'aide de la magie, rendez-vous au [321](#).

291

Le sortilège de Guérison agit normalement (rendez-vous au [243](#)). Si vous avez utilisé l'Adhérence pour escalader la falaise, rendez-vous au [103](#). Si vous avez fait appel à la Lévitacion afin d'échapper à l'éboulement, vous atterrissez sain et sauf sur le sol (rendez-vous au [74](#)). Les autres sortilèges agissent normalement mais n'ont aucune influence sur la situation (rendez-vous au [243](#)).

292

La jeune femme vous apprend qu'elle est Dame Ariane et vous demande de l'emmenner sans plus tarder à Guéfort. Le chemin du retour s'effectue sans encombre. Rendez-vous au [452](#) (notez le numéro du paragraphe 452, il vous servira par la suite).

293

Vous vous retrouvez dans un passage orienté du nord-ouest vers le sud-est et dont les murs ont été grossièrement taillés dans la roche, face à une porte largement ouverte. A l'extrémité sud-est du passage, vous apercevez une autre porte, fermée. Et du nord-ouest, vous parvient l'écho confus de conversations entre Gobelins. Si vous désirez franchir la porte ouverte, rendez-vous au [65](#). Si vous souhaitez vous diriger du côté d'où proviennent les voix, rendez-vous au [101](#). Si vous préférez aller vers la porte fermée, rendez-vous au [263](#).



294

Quelle que soit la direction que vous preniez, la voix désincarnée semble à la fois vous poursuivre et vous précéder. Pris de peur, vous vous mettez à courir au hasard. Barrez un jour, sur le *Calendrier du Destin* et lancez un dé. Si vous faites :

- 1 Rendez-vous au [9](#)
- 2 Rendez-vous au [153](#)
- 3 Rendez-vous au [57](#)
- 4 Rendez-vous au [241](#)
- 5 Rendez-vous au [342](#)
- 6 Rendez-vous au [289](#)

295

L'un des deux soldats vous assène un bon coup sur la tête. Vous vous écroulez, inconscient, sur le sol. Rendez-vous au [393](#).

296

Si vous avez fait appel à la magie au cours de ce combat, rendez-vous au [61](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [393](#).

297

Après de longues heures passées à suivre la piste à travers la forêt lourde de menaces, vous parvenez enfin à l'endroit où vous avez surpris la colonne de cavaliers, quelques nuits auparavant. La dépouille du soldat dans la botte duquel vous avez découvert la pierre précieuse n'a pas changé de place, mais elle a, de toute évidence, servi de repas à plus d'un charognard. Vous vous accordez une courte pause afin de vous restaurer et de vous désaltérer avant de reprendre la route. Si vous désirez suivre la piste vers la Dent du Dragon, rendez-vous au [153](#). Si vous

préférez suivre celle qui mène jusqu'au lieu de l'enlèvement de Dame Ariane, rendez-vous au [414](#). Si vous décidez de revenir sur vos pas jusqu'à la route, rendez-vous au [198](#).

298

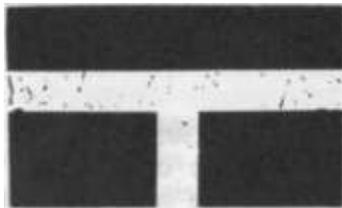
L'herboriste chez laquelle vous êtes allé acheter de l'onguent pour calmer les piqûres de puces qui recouvrent votre corps depuis la nuit passée, vous apprend que les herbes avec lesquelles elle prépare potions et liniments lui sont fournies par un ermite qui vit au cœur de la forêt, au sud-est de la Dent du Dragon. D'aucuns prétendent que le vieil homme partage son existence avec un ours féroce mais votre herboriste, pour son compte, ne l'a jamais vu. Elle vous suggère également de chercher conseil auprès du Barde Forestier. Barrez un jour sur le *Calendrier du Destin*. Si vous désirez passer la journée du lendemain à la recherche de nouvelles informations, rendez-vous au [49](#). Si vous préférez quitter Guéfort, rendez-vous au [1](#).

299

Les Gobelins écoutent votre fable d'un air entendu et se jettent sur vous, l'arme au poing, sans vous laisser le temps de réagir. Rendez-vous au [107](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

300

Sans même effleurer l'eau, vous parvenez sain et sauf sur la rive opposée. Si le dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro est le [313](#), rendez-vous au [425](#). Si le dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro est le [425](#), rendez-vous au [313](#).



301

Vous parvenez à l'intersection de trois passages aux murs de pierre lisse. Vous pouvez aller :

Vers le sud Rendez-vous au [349](#)

Vers l'est Rendez-vous au [185](#)

Vers l'ouest Rendez-vous au [209](#)

302

Terrassée, l'Araignée Géante se recroqueville à vos pieds. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

303

Le parchemin a manifestement servi à marquer les points du jeu de dés. Vous le retournez et vous découvrez, à votre grand étonnement, qu'il est recouvert de formules magiques ! Les incantations d'Invisibilité et de Guérison y figurent en bonne place : cela vous donne le droit de les utiliser une fois chacune sans perdre de point de **POUVOIR**. Après usage, les inscriptions disparaîtront et le parchemin perdra toute valeur. Notez votre trouvaille sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous désirez maintenant tirer sur la corde, rendez-vous au [351](#). Si vous souhaitez examiner la pièce à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [223](#). Si vous décidez de quitter la pièce, rendez-vous au [489](#) et ne tenez pas compte des Gobelins.

304

Les sortilèges d'attaque, à l'exception de Vade Rétro, agissent normalement (rendez-vous au [280](#)). Le Leurre n'agit que si vous êtes déjà Invisible. Si tel est le cas, les Orques se précipitent à la poursuite de votre Leurre. Rendez-vous au [216](#) et ne tenez pas compte des Orques. Dans le cas contraire, rendez-vous au [280](#).

Les autres sortilèges de défense agissent normalement et les sortilèges divers n'ont aucune influence sur la situation (rendez-vous au [280](#)).

305

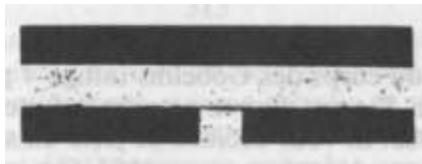
Vous aboutissez à une caverne aux dimensions réduites, pourvue d'une seule issue au sud-est. A l'opposé, une trappe pratiquée dans le plafond révèle un étroit boyau qu'il est impossible d'escalader, même avec l'aide de l'Adhérence. Si vous désirez sortir sans attendre, rendez-vous au [224](#). Si vous décidez de sortir tout en examinant les murs du passage à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [200](#).

306

Le Droséra Géant vous porte un nouveau coup qui vous inflige 3 points de Dommage supplémentaires. Deux tentacules vous maintiennent maintenant prisonnier. Vous devez vous défendre car toute fuite est désormais impossible. Vous dégainez votre arme, décidé à vous défendre farouchement. Rendez-vous au [230](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

307

Lancez deux dés. Si le résultat est pair, rendez-vous au [403](#). S'il est impair, rendez-vous au [451](#).



308

La pièce ne contient rien qui retienne votre attention. Rendez-vous au [129](#).

309

Vous vous retrouvez dans un passage orienté d'est en ouest. Une porte en bois s'ouvre en face de vous, dans le mur sud. Si vous désirez aller vers l'ouest, rendez-vous au [220](#). Si vous souhaitez vous diriger vers l'est, rendez-vous au [357](#). Si vous préférez franchir la porte, rendez-vous au [396](#). Si vous décidez de frapper à la porte, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [252](#).

310

Un ronflement assourdissant s'élève soudain et vous vous réfugiez d'un bond derrière le tronc de l'arbre le plus proche. Depuis votre cachette, vous suivez l'approche d'une énorme créature reptilienne aux écailles rougeoyantes. Au milieu de la clairière, le monstre fourrage parmi les restes carbonisés tout en crachant de petites bouffées de fumée par les naseaux. Il finit par saisir l'un des cadavres entre ses mâchoires aux crocs acérés et disparaît dans la forêt. Longtemps après le départ du Dragon, vous sortez enfin de votre cachette sans avoir réussi à maîtriser les tremblements qui vous agitent. Rendez-vous au [153](#) et reprenez après le lancer de dés.

311

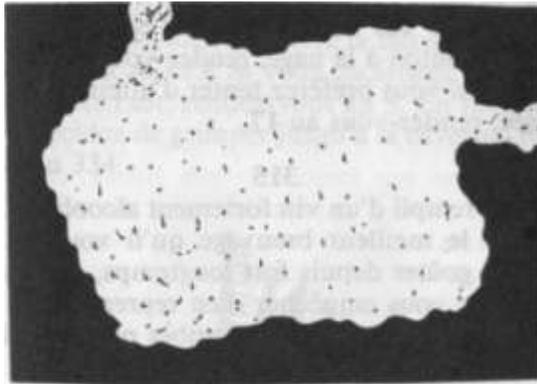
NAREK HAB : 8 END : 8 Déf : + 2

Le garde du corps des Gobelins inflige 4 points de Dommage. Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [383](#). Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [183](#). Si vous perdez conscience, rendez-vous au [393](#). Si vous sortez vainqueur de ce combat et que Narek est seul, rendez* vous au [431](#). Si le Chef se trouve également dans la pièce, rendez-vous au [325](#).

312

CAPITAINE DES GARDES HAB : 9 END : 11 Att : +1 Déf: +3

Le Capitaine des Gardes inflige 4 points de Dommage. Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [372](#). Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [340](#). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [477](#). En revanche, si vous perdez conscience, rendez-vous au [321](#).



313

Vous vous retrouvez à l'extrémité sud-ouest d'un passage orienté du nord-est vers le sud-ouest, face à une impressionnante caverne remplie de stalactites et de stalagmites. De l'autre côté de la caverne se trouve l'entrée d'un passage qui mène vers le nord. Le sol, autour des stalagmites, est recouvert d'une couche d'eau peu profonde. Si vous désirez rebrousser chemin, rendez-vous au [166](#). Si vous souhaitez traverser la caverne vers l'autre issue, rendez-vous au [388](#). Si vous décidez de jeter un sort avant de traverser la caverne, écrivez son nom sur une feuille de papier, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [262](#). Si vous revenez à ce paragraphe après être passé au numéro 388 et que les points de Dommage infligés vous ont fait perdre conscience, rendez-vous au [321](#).

314

Vous êtes précipité au milieu de la rivière du Dragon et vous avez du mal à lutter contre la force du courant. Si c'est la première fois que vous vous retrouvez dans l'eau à cet endroit, rendez-vous au [323](#). Dans le cas contraire, et si vous souhaitez gagner le ponton à la nage, rendez-vous au [385](#). En revanche, si vous préférez tenter d'atteindre la rive opposée, rendez-vous au [17](#).

315

Le fût est rempli d'un vin fortement alcoolisé. C'est d'ailleurs le meilleur breuvage qu'il vous ait été donné de goûter depuis fort longtemps, et vous ne pouvez pas vous empêcher d'en reprendre un gorgéon, puis un autre, jusqu'à tomber par terre, ivre-mort... Rendez-vous au [393](#).

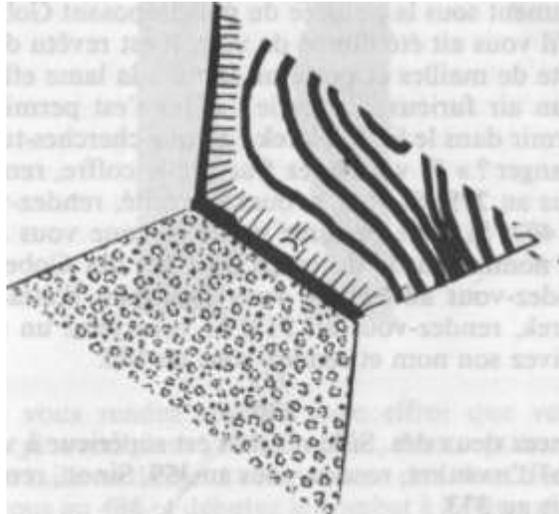
316

Passé à votre doigt, l'Anneau de Zandabar vous permet de récupérer tous vos points de **POUVOIR**. Dorénavant, et aussi longtemps que vous le porterez, vous n'aurez plus à déduire de point de **POUVOIR** lorsque vous ferez appel à la magie. Rendez-vous au [160](#).

317

Vous vous retrouvez au pied de la Dent du Dragon, devant une haute falaise. A l'est se dresse le sommet de la montagne, tandis que partout ailleurs, seule la forêt s'offre à vos yeux. La falaise est bien trop étendue pour que vous ayez le loisir de la sonder à la recherche d'éventuelles entrées secrètes si vous espérez toujours secourir Dame Ariane dans le temps imparti, et elle est bien trop abrupte pour être escaladée. Vous apercevez cependant l'entrée d'une grotte dans la paroi, à une trentaine de mètres au-dessus de vous, tandis qu'au sud-ouest une piste, qui semble tracée par une énorme créature rampante, s'enfonce dans la forêt. Si vous désirez suivre cette piste, rendez-vous au [153](#). Si vous souhaitez vous diriger vers l'ouest, rendez-vous au [289](#). Si vous décidez de

suivre la falaise vers l'ouest, rendez-vous au [413](#). Si vous choisissez de suivre la falaise vers l'est, rendez-vous au [5](#). En revanche, si vous décidez de grimper jusqu'à la caverne, rendez-vous au [334](#).



318

GARDIEN DE PIERRE HAB : 8 END : 8 Déf :+2

Le Gardien de Pierre inflige 3 points de Dommage. Si vous réussissez à le frapper, rendez-vous au [55](#), avant de revenir à ce paragraphe et de choisir parmi les possibilités suivantes. Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [376](#). Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [416](#). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [468](#). En revanche, si vous perdez conscience, rendez-vous au [321](#).

319

Si vous avez déjà vaincu Narek, vous passez une nuit réparatrice. Barrez un jour sur le *Calendrier du Destin*. A votre réveil, vous avez récupéré tous vos points de **POUVOIR** : rendez-vous au [65](#). En revanche, si vous n'avez pas encore vaincu Narek, notez le numéro de ce paragraphe car... la porte s'ouvre violemment sous la poussée du plus imposant Gobelin qu'il vous ait été donné de voir. Il est revêtu d'une cotte de mailles et porte un sabre à la

lame effilée. D'un air furieux, il s'écrie : « Qui s'est permis de dormir dans le lit de Narek ? Et que cherches-tu ici, étranger ? » Si vous avez fracturé le coffre, rendez-vous au [279](#). Si vous avouez la vérité, rendez-vous au [407](#). Si vous préférez prétendre que vous avez été nommé garde du corps du Chef des Gobelins, rendez-vous au [231](#). Si vous choisissez d'attaquer Narek, rendez-vous au [311](#). Si vous jetez un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [183](#).

320

Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [359](#). Sinon, rendez-vous au [373](#).

321

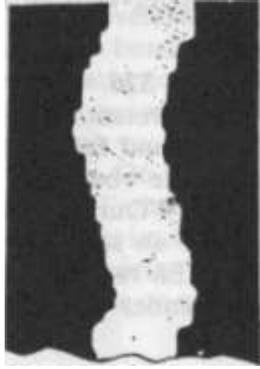
Dans les chaudes entrailles moelleuses d'un monstre, sous l'inconfortable éboulement d'une galerie, ou encore douloureusement percé de traits acérés, c'est ici que votre aventure se termine, sous les quolibets sarcastiques de vos ennemis...

322

L'entrée de la caverne s'ouvre à une trentaine de mètres au-dessus du sol. Un large passage s'enfonce dans la falaise, vers le nord. Si vous désirez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [278](#). Si vous préférez redescendre, rendez-vous au [381](#). En revanche, si vous souhaitez vous aventurer dans le passage, rendez-vous au [412](#). Si vous décidez de sonder les murs à la recherche de portes dérobées, le long du passage, rendez-vous au [445](#).

323

Vous vous rendez compte avec effroi que vous n'êtes plus seul dans l'eau. En effet, deux reptiles de bonne taille se dirigent vers vous en ondulant. Rendez-vous au [486](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.



324

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**ENDURANCE**, rendez-vous au [248](#) et poursuivez le combat. Si, en revanche, il est supérieur à ce total, vos membres sont soudain paralysés. Les Goules vous ont injecté leur venin ! Incapable de vous défendre, vous succomez sous les coups de vos adversaires. Rendez-vous au [321](#).

325

Mortellement touché, Narek s'écroule à vos pieds. Le Chef ne perd pas une seconde pour vous attaquer à son tour. Notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [191](#). Si vous revenez à ce paragraphe après avoir vaincu le Chef, rendez-vous au 431 afin de fouiller le cadavre de Narek. Si vous revenez à ce paragraphe après avoir fouillé le cadavre de Narek, rendez-vous au [283](#).

326

Un rugissement féroce retentit derrière vous. Vous vous retournez d'un bond face à un énorme Ours Noir qui s'approche de vous d'un pas pesant. Si vous désirez affronter l'Ours, rendez-vous au [422](#). Si vous préférez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [374](#). En revanche, si vous décidez de prendre la fuite, rendez-vous au [162](#).

327

Vous vous précipitez vers la porte et vous prenez la fuite le long d'un passage qui mène vers le nord-ouest. Le Chef des Gobelins ne tente pas de vous poursuivre mais il appelle des renforts d'une voix forte. Rendez-vous au [351](#).

328

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [137](#). Sinon, rendez-vous au [164](#).

329

La jeune femme vous apprend qu'il s'agit de la nourriture de l'horrible monstre que le Capitaine a apprivoisé et qu'il garde captif dans un coin de la pièce. Vous jetez le morceau de viande vers l'endroit qu'elle vous a indiqué et, aussitôt, un Suceur de Sang se détache du plafond et s'abat sur la nourriture. Pendant que le Suceur de Sang est occupé à manger, vous fracturez la serrure du coffre. A l'intérieur, vous découvrez 15 Pièces d'Or. Rendez-vous au [477](#).

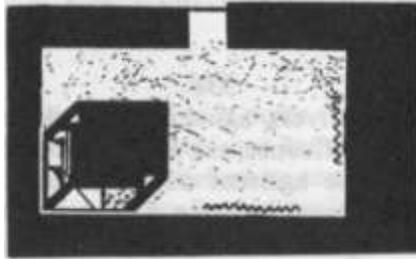
330

Vous percevez un mouvement dans votre dos et vous vous réfugiez d'un bond derrière le tronc d'un arbre. Depuis votre cachette, vous apercevez deux Loups, la truffe au sol, qui suivent votre piste. Ils ne semblent pas vous avoir vu. Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [426](#). Si vous souhaitez vous réfugier au sommet de l'arbre, rendez-vous au [474](#). Si vous préférez attaquer les Loups, rendez-vous au 22. Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [70](#).

331

Les sortilèges divers agissent normalement mais n'ont aucune influence sur la situation. Les sortilèges de défense agissent

normalement. La puissance des sortilèges d'attaque, à l'exception de Vade Rétro qui agit normalement, est triplée : ils infligent trois fois plus de points de Dommage qu'à l'ordinaire. Si le Chef est toujours en vie malgré vos sortilèges, il vous attaque avec une vigueur accrue : ajoutez 2 points à sa Variable d'Attaque. Rendez-vous au [191](#).



332

Sire Romuald est étendu sans vie à vos pieds. En fouillant son cadavre, vous découvrez une clef en forme de serpent roulé sur lui-même. Vous trouvez également un pendentif serti de pierres précieuses valant 30 Pièces d'Or. Sire Romuald est armé d'une épée finement ciselée et porte au doigt un anneau d'or sur lequel est gravé le mot : « Chef ». La pièce, meublée avec faste, contient un lit à baldaquin et les murs sont chargés de lourdes tapisseries. Si vous avez été capturé par les soldats de Sire Romuald, vous retrouvez tous vos biens empilés dans un coin. Quel que soit l'objet que vous emportez, n'oubliez pas de le noter sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous prenez l'épée, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [91](#). Si vous préférez l'anneau, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [176](#). Si vous décidez de quitter la pièce et de vous diriger vers le nord, rendez-vous au [129](#). En revanche, si vous choisissez d'examiner les murs de la pièce à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [356](#).

333

Vous pénétrez dans une pièce somptueusement meublée. Vous apercevez un homme barbu, vêtu d'une robe sombre. « Ainsi, c'est toi qui oses défier la volonté de Zandabar... Prépare-toi à mourir ! » s'écrie-t-il en élevant les mains devant lui... Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [364](#). Sinon, rendez-vous au [392](#).

334

Si vous désirez faire appel à l'Adhérence avant d'entreprendre l'escalade de la falaise, rendez-vous au [34](#). Si vous préférez grimper sans l'aide de la magie, rendez-vous au [106](#).

335

Votre sommeil a été réparateur : vous avez récupéré tous vos points de **POUVOIR**. Barrez un jour sur le *Calendrier du Destin* et rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

336

Si vous avez frappé les Goules avec une arme magique ou en argent, les dommages infligés sont normaux. En revanche, si vous avez utilisé des armes normales, vous n'infligez aucun dommage à vos adversaires. Rendez-vous au [248](#).

337

En plein cœur de la forêt, vous croisez une route pavée. Au sud-ouest, le sommet de la Dent du Dragon s'élève majestueusement au-dessus des arbres. Si vous avez quitté Guéfort le matin même, le soleil s'apprête maintenant à se coucher et il est temps pour vous de trouver un abri. La grand-route, orientée du sud-ouest au nord-est, semble peu pratiquée. En effet, au-delà de l'intersection, elle est presque entièrement recouverte de végétation. L'autre chemin, qui vient du sud-ouest, semble à

peine plus fréquenté. Lancez deux dés. Si le résultat est pair, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [430](#). S'il est impair, quelle direction empruntez-vous ?

L'ouest

Rendez-vous au [430](#)

Le sud-est par le chemin

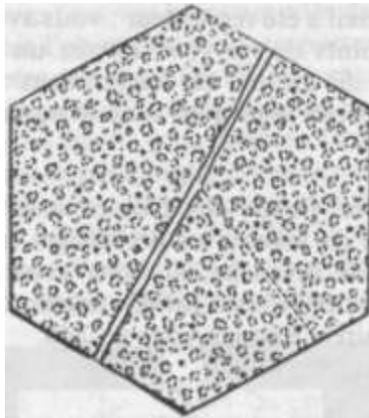
Rendez-vous au [481](#)

Le sud-ouest par la grand-route

Rendez-vous au [74](#)

Le sud-ouest à travers la forêt

rendez-vous au [461](#)



338

Si le résultat de votre lancer de dés est impair, rendez-vous au [386](#). S'il est pair, vous vous enfuyez à toutes jambes à travers la forêt et vous vous apercevez avec soulagement que vos assaillants ne vous poursuivent pas. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

339

Aucune de vos clefs n'est adaptée à la serrure. Rendez-vous au [93](#).

340

S'il en est encore capable, après le sort que vous venez de jeter, le Capitaine reprendra le combat. Les sortilèges divers agissent normalement mais n'ont aucune influence sur la situation (rendez-vous au [312](#)). Le Leurre n'agit que si vous êtes déjà Invisible. Si tel est le cas, rendez-vous au [477](#) et ne tenez pas compte des biens du Capitaine. Dans le cas contraire, rendez-vous au [312](#). Les sortilèges d'attaque, à l'exception de Vade Rétro, agissent normalement (rendez-vous au [312](#)).

341

Vous vous retrouvez dans un passage aux murs grossièrement taillés dans la pierre, orienté du nord au sud. Du nord vous parviennent des bribes de conversation entre Gobelins et, lorsque vous vous tournez vers le sud, une puanteur infecte vous prend à la gorge. Si vous désirez aller vers le nord, rendez-vous au [101](#). Si vous préférez vous diriger vers le sud, rendez-vous au [277](#).

342

Vous vous frayez un chemin à travers la végétation touffue et vous rejoignez finalement la route à un endroit totalement inconnu de vous. Si vous désirez emprunter la route vers l'ouest, rendez-vous au [38](#). Si vous souhaitez aller vers l'est, rendez-vous au [490](#). En revanche, si vous préférez retourner dans la forêt et vous diriger vers la Dent du Dragon, rendez-vous au [433](#).

343

Vous ne pouvez vous enfuir que si vous êtes Invisible : si vous désirez vous échapper vers le sommet de la falaise, rendez-vous au [74](#) ; si vous préférez redescendre, rendez-vous au [14](#). En revanche, si vous n'avez pas fait appel à l'Invisibilité, il vous est impossible de fuir. Rendez-vous au [199](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

344

Notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [409](#). Si vous revenez à ce paragraphe après avoir vaincu votre adversaire, vous examinez le squelette, mais vous ne découvrez rien d'intéressant. La cause de la mort, cependant, est évidente. Si vous désirez dormir ici, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [335](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [226](#).



345

Vous parvenez à l'extrémité d'un sentier orienté vers le nord-est et le long de la rive sud d'un cours d'eau tumultueux. Un passage, orienté vers le sud, aboutit à ce sentier. Si vous souhaitez emprunter le sentier vers le nord-est, rendez-vous au [105](#). Si vous préférez vous diriger vers le sud, rendez-vous au [66](#).

346

Vous déjeunez dans une taverne et vous vous retrouvez assis à la même table qu'un orfèvre dont l'échoppe se trouve non loin de là. Il vous apprend qu'une tribu de Gnômes exploitait autrefois une mine d'or à l'intérieur de la Dent du Dragon. Le filon s'est tari une trentaine d'années plus tôt et les Gnômes sont partis à la recherche d'une autre mine. L'orfèvre se souvient cependant que l'entrée de l'ancienne mine se trouve dans la face nord-est de la montagne. Barrez un jour sur le *Calendrier du Destin*. Si vous

désirez passer la journée du lendemain à la recherche de nouvelles informations, rendez-vous au [49](#). Si vous préférez quitter Guéfort, rendez-vous au [1](#).

347

Tous les sortilèges, à l'exception de Yade Rétro, agissent normalement. Cependant, les Gobelins entendent vos incantations et les survivants vous attaquent de plus belle. Rendez-vous au [107](#).

348

Vous parvenez jusqu'au puits sans encombre. Rendez-vous au [373](#).

349

Vous parvenez à l'intersection de quatre passages aux murs de pierre lisse. Si vous désirez aller :

Vers le nord

Rendez-vous au [301](#)

Vers le sud

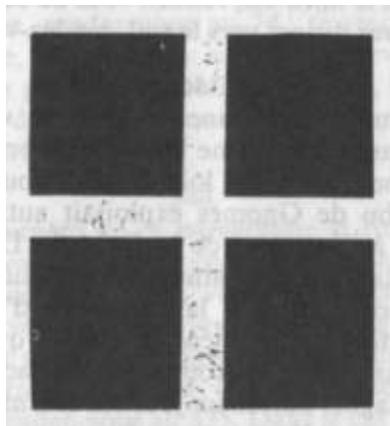
Rendez-vous au [253](#)

Vers l'est

Rendez-vous au [273](#)

Vers l'ouest

Rendez-vous au [233](#)



350

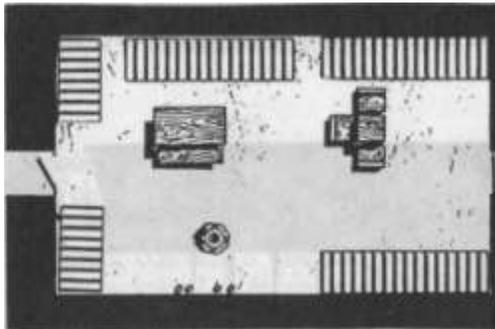
Le cadenas tombe par terre et vous ouvrez doucement la porte. Rendez-vous au [234](#).

351

Vous êtes soudain cerné par une horde de Gobelins. Vous n'avez ni le temps, ni la place d'utiliser vos armes ou de jeter un sort, et vous succombez sous le nombre. Vous perdez conscience... rendez-vous au [393](#).

352

Vous pénétrez dans une pièce dont les murs sont recouverts d'étagères chargées de livres et de parchemins. En face de vous se trouve une autre porte, tandis que sur la droite, quatre anneaux en fer sont fixés dans le mur. Devant les anneaux se trouve un brasero dans lequel des instruments de torture sont en train de chauffer. Si vous possédez l'Anneau du Chef, rendez-vous au [380](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [408](#).



353

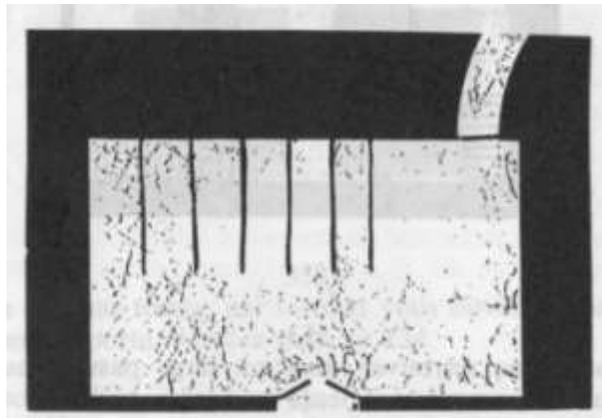
Vous vous retrouvez dans un large passage aux murs de pierre lisse, orienté du nord au sud. Si vous désirez aller vers le nord, rendez-vous au [453](#). Si vous optez pour la direction opposée, rendez-vous au [497](#). En revanche, si vous décidez d'examiner les murs à la recherche de portes dérobées, lancez deux dés. Si le résultat est pair, rendez-vous au [377](#). S'il est impair, rendez-vous au [400](#).

354

Seule l'énergie du désespoir vous permet de vous maintenir à la surface et vous n'arrivez pas à réunir la concentration nécessaire pour jeter efficacement un sort. N'oubliez pas, malgré tout, de déduire 1 point de votre total de **POUVOIR** et rendez-vous au [306](#).

355

Une porte dérobée est dissimulée dans l'angle du mur qui vous fait face et vous l'ouvrez avec curiosité pour apercevoir un passage qui s'enfonce vers le nord. Si vous désirez emprunter ce passage, rendez-vous au [149](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [181](#).



356

Deux portes dérobées sont dissimulées derrière les tentures murales, l'une à gauche, l'autre en face. Si vous désirez franchir la première et vous diriger vers l'est, rendez-vous au [117](#). Si vous préférez emprunter la seconde vers le sud, rendez-vous au [257](#). En revanche, si vous décidez de sortir par la porte principale, rendez-vous au [129](#).

357

Vous parvenez à l'extrémité est d'un passage orienté d'est en ouest. A droite s'ouvre une porte en bois. Si vous désirez la franchir et vous diriger vers l'est, rendez-vous au [417](#). Si vous optez pour la direction opposée, rendez-vous au [309](#).

358

Vous entendez soudain un bruit suspect derrière vous. Vous vous retournez d'un bond face à trois petites créatures de forme humaine, à califourchon sur un monstre couvert d'une fourrure épaisse et armé de crocs acérés. Les étranges cavaliers ne sont autres que des Gobelins montés sur une Belette Géante. Ils sont revêtus de cuirasses et brandissent des sabres à la lame effilée. Le monstre se précipite, prêt à vous attaquer. Si vous possédez un bouclier noir orné d'une tête de dragon argentée, rendez-vous au 98. Si vous désirez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au 2. Si vous décidez de passer à l'attaque, rendez-vous au [454](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [50](#).

359

Après une chute interminable dans le puits, vous atterrissez comme une masse dans la rivière. Vous perdez 4 points de Dommage. Rendez-vous au [13](#).

360

Rendez-vous au [132](#).

361

Le Capitaine porte une cotte de mailles et une épée. Une clef en forme de serpent est suspendue à son cou. La cotte de mailles, finement ouvragée, est le travail d'un artisan talentueux. Si vous l'emportez, rendez-vous au [77](#). En revanche, si vous vous emparez d'un autre objet, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [377](#).

362

Si vous avez utilisé la Lévitiation, vous traversez la rivière à pied sec. N'oubliez pas de déduire 1 point de **POUVOIR** de votre total et rendez-vous au [385](#). Les sortilèges divers et de défense agissent normalement mais n'ont aucune influence sur la situation (rendez-vous au [17](#)). Les sortilèges d'attaque, à l'exception de Vade Rétro (rendez-vous directement au [17](#)), agissent normalement : rendez-vous au [486](#) afin de déterminer les résultats, puis retournez au [17](#).

363

Dans le passage obscur, vous vous retrouvez nez à nez avec un Rat-Lézard Géant. Vous ne pouvez pas vous enfuir ; vous n'avez donc pas d'autre choix que de vous défendre. Notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [411](#). En revanche, si vous avez déjà affronté et vaincu le Rat-Lézard Géant, rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

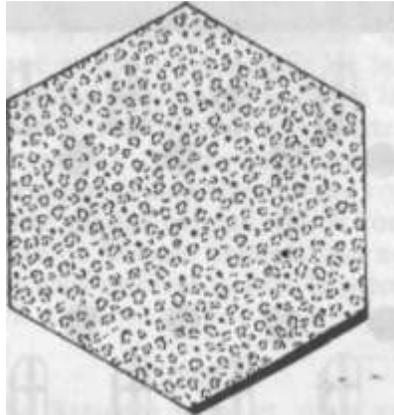
364

Vous franchissez la pièce d'un bond et vous vous jetez sur Zandabar sans lui laisser le temps de réagir. Rendez-vous au [420](#).

365

Vous vous retrouvez en plein cœur de la forêt. Au sud-est, le sommet de la Dent du Dragon s'élève majestueusement au-dessus des arbres. Si vous avez quitté Guéfort le matin même, le soleil s'apprête maintenant à se coucher ; il est temps pour vous de trouver un abri. Lancez deux dés. Si le résultat est pair, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [430](#). S'il est impair, faites votre choix parmi les possibilités suivantes. Si vous désirez aller vers l'est, rendez-vous au [337](#). Si vous souhaitez aller vers le sud-est, rendez-vous au [269](#). Si vous préférez aller vers le sud-ouest, rendez-vous au [289](#). Si vous choisissez de

dormir ici, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [26](#).

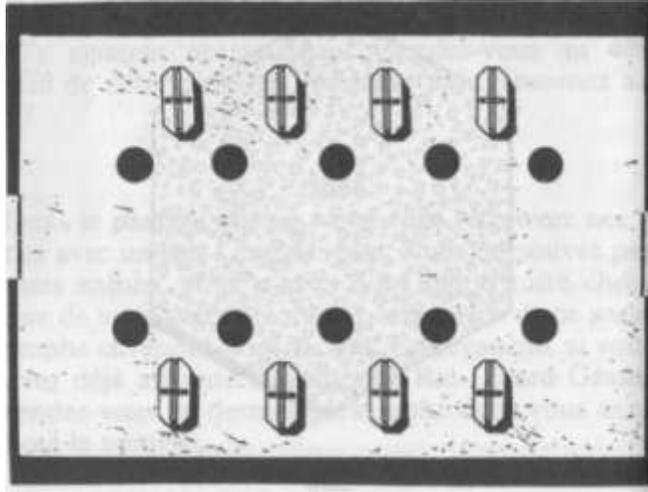


366

Tandis que vous cheminez le long de la rive, une voix presque irréelle aux accents poignants fredonne une mélodie étrangement attirante, plus intense à chacun de vos pas. Le chanteur appartient sans aucun doute au monde de la magie car nul être humain ne saurait moduler de tels accords. Si vous désirez quitter la rive et vous enfoncer dans la forêt à la recherche du Barde Forestier, rendez-vous au [57](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin le long de la rivière, rendez-vous au [249](#).

367

Trois Gobelins se hâtent le long du passage, à votre rencontre. Ils portent des cuirasses et des sabres à la lame effilée mais ils ne semblent pas encore avoir découvert votre présence. Si vous désirez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [111](#). Si vous décidez de prendre l'offensive, rendez-vous au [63](#). Si vous préférez vous cacher, rendez-vous au [83](#).



368

Vous parvenez à une crypte sombre et humide fermée à l'est et à l'ouest par deux lourdes portes en pierre. Une double rangée de piliers mène d'une porte à l'autre. La crypte ne contient rien d'intéressant et vous ressentez un besoin incoercible de vous enfuir. Si vous désirez emprunter la porte située à l'est, rendez-vous au [72](#). Si vous préférez quitter la crypte par l'autre porte, rendez-vous au [225](#).

369

Vous pénétrez dans une petite pièce divisée en deux et dont les murs froids ne comportent aucun ornement. Vous vous trouvez dans une petite antichambre séparée du reste de la pièce par des barreaux et une porte en fer. La pièce est pourvue d'une seule issue, à l'est, et il y a près de deux mètres de plafond. Derrière les barreaux, vous apercevez un lit, une table et deux chaises. Une jeune femme aux cheveux blonds est enchaînée au mur. Elle vous révèle en sanglotant qu'elle est Dame Ariane et elle vous supplie de la secourir. Elle vous apprend que Zandabar ouvre la porte de la cellule à l'aide d'un anneau qu'il porte au doigt, tout en marmottant des paroles étranges. Si vous possédez l'Anneau de Zandabar et que vous désirez ouvrir la porte, rendez-vous au [404](#). Si vous décidez de faire usage du Sésame, rendez-vous au

428. En revanche, si vous préférez quitter la pièce, rendez-vous au **217**.

370

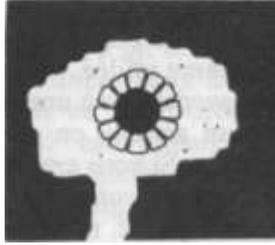
Une énorme Araignée noire et velue surgit d'un bosquet tout proche. Elle s'arrête un instant, aux aguets. Si vous désirez attaquer l'Araignée Géante, rendez-vous au **418**. Si vous préférez prendre la fuite, lancez deux dés. Si le résultat est pair, rendez-vous au **466**. S'il est impair, rendez-vous au **62**. Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au **110**. Si vous choisissez de vous cacher, lancez deux dés. Si le résultat est pair, rendez-vous au **382**. S'il est impair, rendez-vous au **62**.

371

Vous pénétrez dans une caverne de taille modeste, dont les murs ont été taillés à même la roche. Au centre de la grotte s'élève une pile de déchets, disposée comme pour former un nid. L'endroit est pourvu de deux issues, l'une à l'ouest, l'autre au nord. De l'ouest vous parvient l'odeur nauséabonde de matières en décomposition, heureusement balayée par un courant d'air frais qui s'introduit par l'autre issue. D'ailleurs, en tendant l'oreille, vous percevez le faible chuchotement d'une rivière souterraine. Vous examinez la pile de déchets de plus près et vous découvrez bientôt la dépouille d'un aventurier malchanceux. A part une épée finement ouvragée, son équipement est inutilisable. Si vous désirez prendre l'épée, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **91**. Si vous souhaitez emprunter l'issue située à l'ouest, rendez-vous au **463** et ne tenez pas compte du Charançon Géant. Si vous préférez emprunter l'autre issue, rendez-vous au **109**. Si vous choisissez de dormir ici afin de récupérer vos points de **POUVOIR**, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **335**.

372

Le Capitaine vous poursuit avec hargne. Rendez-vous au **312** et débutez le combat à l'étape n° 5.



373

Vous pénétrez dans une grotte au centre de laquelle s'enfonce un puits. En vous penchant au-dessus de la margelle vous entendez le grondement sourd d'une rivière souterraine. Lancez deux dés. Si le résultat est impair, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [367](#). S'il est pair, faites votre choix parmi les possibilités suivantes. Si vous désirez boire de l'eau du puits, rendez-vous au [27](#). Si vous souhaitez descendre dans le puits, rendez-vous au [491](#). Si vous préférez sauter dans le puits, rendez-vous au [359](#). Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [123](#). En revanche, si vous choisissez de quitter la caverne, rendez-vous au [197](#).

374

Les sortilèges divers n'ont aucune influence sur la situation. Les sortilèges de défense échouent également, car les sens de l'Ours sont trop développés pour que vous puissiez le tromper. Les sortilèges d'attaque, à l'exception de Vade Rétro, agissent normalement. Rendez-vous au [422](#).

375

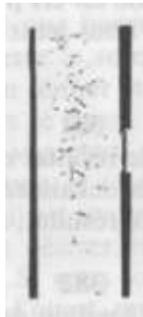
Le Chef est revêtu d'une cotte de mailles malheureusement trop petite pour vous. Il porte également un sabre à la lame effilée. Autour de son cou, la Clef du Chef est suspendue à une chaînette en or. Il porte au doigt un anneau en or sur lequel est gravé le mot : « Chef ». Si vous emportez l'un de ces objets, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous choisissez l'Anneau du Chef, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [176](#).

376

Tous vos sortilèges échouent ! L'endroit est apparemment protégé par un sortilège invincible. Rendez-vous au [318](#) et reprenez le combat.

377

Une porte dérobée s'ouvre. Si vous désirez l'emprunter, rendez-vous au [285](#). Si vous préférez aller vers le nord, rendez-vous au [453](#). Si vous décidez de vous diriger dans la direction opposée, rendez-vous au [497](#).



378

Vous percevez un mouvement dans votre dos et vous vous retournez d'un bond face à deux Loups prêts à bondir ! Lancez deux dés. Si le résultat est pair, rendez-vous au [22](#) et débutez le combat à l'étape n° 1. S'il est impair, les Loups vous attaquent sans vous laisser le temps de réagir : rendez-vous au [22](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

379

Le Chef des Gobelins vous attaque soudain, profitant du moment où vous êtes occupé à prélever une somme d'argent dans votre bourse. Notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [283](#).

380

Lancez un dé et multipliez le résultat par trois. Cela vous indique le nombre de points de Dommage infligés par le trait d'Énergie Pure qui vient de vous atteindre. Si vous perdez conscience, rendez-vous au [61](#). Dans le cas contraire, vous êtes encore hébété, lorsque une petite créature de forme humaine, pourvue de deux ailes, apparaît derrière une chaise. Elle pousse un cri perçant en s'abattant sur vous, tandis que vous jetez l'Anneau par terre. Rendez-vous au [496](#).

381

Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, vous encaissez 6 points de Dommage. Quel que soit le résultat, rendez-vous au [317](#).

382

Une branche craque soudain derrière vous et vous vous retournez d'un bond face à une énorme Araignée noire et velue, prête à bondir. Le monstre se jette sur vous sans vous laisser le temps de réagir. Rendez-vous au [418](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

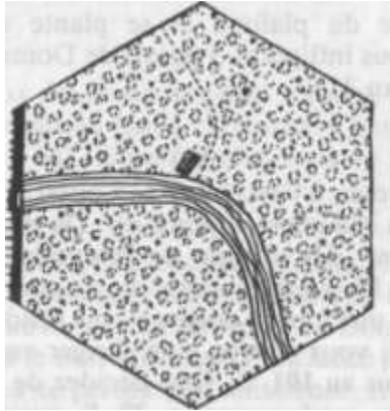
383

Narek vous rattrape en quelques enjambées. Rendez-vous au [311](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

384

Tandis que vous cheminez le long du passage, vous vous retrouvez nez à nez avec un Charançon Géant. Notez le numéro de ce paragraphe. Si vous désirez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [179](#). Si vous souhaitez vous enfuir, rendez-vous au [419](#). Si vous préférez prendre l'offensive, rendez-vous au [131](#). Si vous revenez à ce paragraphe après avoir affronté et vaincu le Charançon Géant et que vous choisissiez d'aller vers

l'ouest, rendez-vous au [371](#). En revanche, si vous décidez de vous diriger vers le nord, rendez-vous au [281](#).



385

Un petit ponton, situé sur la rive gauche de la rivière du Dragon. Non loin de là se niche une cabane dont le toit est en partie effondré. Vous apercevez également une barque qui a été tirée à sec. A l'ouest se dresse le sommet de la Dent du Dragon, tandis qu'un sentier étroit, bordé d'herbes folles, s'enfonce vers le nord. Partout ailleurs, la forêt seule s'offre à vos yeux. Si vous avez quitté Guéfort le matin même, le soleil s'apprête maintenant à se coucher et il est temps pour vous de trouver un abri. Si vous désirez emprunter le sentier, rendez-vous au [481](#). Si vous souhaitez continuer à longer la rivière vers l'ouest, rendez-vous au [105](#). Si vous préférez vous diriger vers l'ouest dans la barque, rendez-vous au [170](#). Si vous décidez de pénétrer dans la cabane, rendez-vous au [218](#). En revanche, si vous choisissez de vous réfugier dans un arbre pour la nuit, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [266](#).

386

Grâce à ses sens aiguisés, la Belette Géante n'a aucun mal à vous repérer et les Gobelins n'ont plus qu'à se lancer à votre poursuite. Rendez-vous au [454](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

387

Vous reculez : la porte s'ouvre violemment. A votre grande surprise, elle ne révèle pas le passage que vous attendiez mais une pile de rochers en équilibre instable. L'un d'eux vacille et entraîne les autres dans sa chute. L'éboulement menace de vous engloutir ! Si vous désirez prendre vos jambes à votre cou et tenter de rejoindre la forêt par la route, rendez-vous au [243](#). Si vous souhaitez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [291](#). En revanche, si vous préférez escalader la falaise pour vous mettre à l'abri, rendez-vous au [399](#).

388

Tandis que vous traversez la caverne, une stalactite se détache du plafond et se plante dans votre épaule, vous infligeant 3 points de Dommage. Rendez-vous au [313](#).

389

Vous parvenez à l'extrémité sud-ouest d'un passage orienté du sud-ouest au nord-est. Du nord-est vous parviennent des bribes de conversations entre Gobelins. En vous tournant de l'autre côté, vous apercevez une lourde porte en bois solidement verrouillée. Si vous désirez vous diriger vers les voix, rendez-vous au [101](#). Si vous décidez de faire appel au Sésame, rendez-vous au [39](#). Si vous souhaitez enfoncer la porte d'un coup d'épaule, rendez-vous au [235](#). En revanche, si vous possédez une Clef de Gobelin, rendez-vous au [145](#).



390

Au prix d'un effort surhumain, vous parvenez à vous arracher au sortilège qui vous retenait près du lac, et à retourner en titubant dans la forêt. Cet exploit vous coûte néanmoins 2 points de **POUVOIR**. Rendez-vous au [294](#).

391

Lancez deux dés et ajoutez 4 au résultat. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [462](#). Sinon, rendez-vous au [199](#).

392

Lancez deux dés. Si le résultat est pair, rendez-vous au [364](#). S'il est impair, lancez trois dés. Le résultat vous indique le nombre de points de Dommage que vous inflige le trait d'Énergie Pure lancé par Zandabar. Si vous ne perdez pas conscience, rendez-vous au [420](#) et reprenez le combat. Dans le cas contraire, rendez-vous au [61](#).

393

Vous reprenez conscience dans une caverne aux dimensions imposantes, dont les murs de pierre laissent suinter des filets d'eau noirâtre. Recopiez la liste des objets qui figurent sur votre *Feuille d'Aventure* sur une feuille séparée. En effet, les seuls biens qui vous restent désormais sont un pagne et une pioche. Barrez un jour sur le *Calendrier du Destin*. Par ailleurs, vous n'avez récupéré que la moitié des points de **POUVOIR** que vous aviez perdus. L'extrémité nord de la caverne est fermée par une rangée de barreaux qui ont l'air parfaitement solide, hélas ! Vous comprenez soudain que vous avez été entraîné dans les mines des Gobelins pour y être réduit en esclavage et que vous risquez d'y finir vos jours. Si vous vous êtes déjà trouvé dans cette situation à plus de deux reprises, rendez-vous au [61](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [47](#).

394

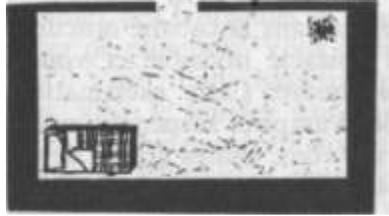
Vous passez la journée à interroger les habitants de la ville sans toutefois recueillir d'informations intéressantes ; mais, de retour à votre auberge, vous apprenez qu'un groupe de chasseurs s'y est installé pour la nuit. Ces hommes n'hésitent pas à traquer cerfs et castors jusqu'au plus profond de la Forêt du Dragon, malgré les Loups et les Araignées Géantes qui l'infestent par endroits. Cependant, ils évitent soigneusement une région située au sud-est de la Dent du Dragon car c'est le territoire d'un Ours féroce qui a déjà tué plusieurs de leurs compagnons. Barrez un jour sur le *Calendrier du Destin*. Si vous désirez passer la journée du lendemain à la recherche de nouvelles informations, rendez-vous au [49](#). Si vous préférez quitter Guéfort, rendez-vous au [1](#).

395

Les quatre Gobelins sont étendus morts à vos pieds. Leurs cuirasses sont trop petites pour vous mais si vous désirez ajouter l'un de leurs sabres à vos propres armes, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. L'équipement de l'une de vos victimes semble en meilleur état que celui des autres et vous découvrez, dans sa bourse, quatre Pièces d'Or ainsi qu'une grande clef. Si vous souhaitez emporter ces objets, notez-les sur votre *Feuille d'Aventure* (inscrivez la clef sous le nom de Clef de Gobelin) et rendez-vous au [441](#).

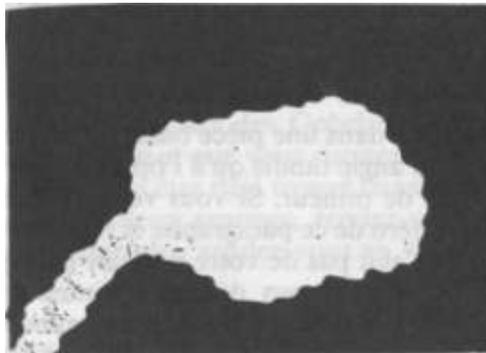
396

Vous pénétrez dans une pièce basse de plafond. Un lit occupe un angle tandis qu'à l'opposé, s'élève une pile d'outils de mineur. Si vous voulez l'examiner, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [252](#). S'il ne s'agit pas de votre premier passage à ce paragraphe et que vous désirez maintenant vous reposer, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [335](#). Si vous voulez quitter la pièce, rendez-vous au [309](#).



397

Vous parvenez à une petite grotte dont la seule issue s'ouvre vers le sud-ouest. Une trappe s'ouvre dans le plafond, de l'autre côté de la sortie, mais le boyau est trop long et abrupt pour être escaladé même à l'aide de l'Adhérence. Si vous désirez dormir ici, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [335](#). Si vous souhaitez quitter la grotte, rendez-vous au [424](#). Si vous préférez quitter la grotte tout en sondant les murs du passage à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [457](#).



398

Vous pénétrez dans la cabane obscure. Votre pied heurte un obstacle invisible et vous poussez un « Ouille ! » sonore. Cette exclamation trouble le sommeil des Vampires suspendus aux poutres et ils se jettent sur vous, toutes griffes dehors ! Rendez-vous au [54](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

399

Vous entamez votre escalade avec une agilité accrue par le danger. Pourtant, alors que vous venez à peine d'échapper à l'éboulement meurtrier, deux flèches vous atteignent. Vous lâchez prise et vous vous écrasez sur la route. Vous perdez 4 points de Dommage. Rendez-vous au [243](#).

400

Vous ne découvrez aucune porte dérobée, mais vos recherches ont attiré l'attention. Rendez-vous au [444](#).

401

Au pied de l'escalier en colimaçon, vous vous heurtez à une porte fermée. L'oreille collée contre la porte, vous percevez distinctement les ronflements sourds d'un dormeur. Si vous désirez frapper à la porte, rendez-vous au [127](#). Si vous préférez entrer sans frapper, rendez-vous au [175](#).



402

Au fond de l'eau, vous apercevez le corps d'un homme prisonnier des tentacules et vous plongez pour l'examiner de plus près. Vous devinez, à ses vêtements, qu'il s'agit d'un chasseur, moins^ heureux que vous. Vous le fouillez sommairement et vous découvrez un poignard en argent valant 4 Pièces d'Or. Si vous l'emportez, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* avant de rejoindre la rive ouest. Rendez-vous au [249](#).

403

Vaincu par la fatigue, vous sombrez bientôt dans un sommeil peuplé des cauchemars les plus fantastiques. Dans l'un d'eux,

vous vous voyez cerné par une horde de créatures maléfiques qui finissent par vous assommer... Rendez-vous au [393](#).

404

La porte de la cellule s'ouvre à toute volée et les chaînes de Dame Ariane se défont comme par magie. L'anneau de Zandabar disparaît en fumée sous vos yeux stupéfaits. Dame Ariane se précipite vers vous pour vous remercier mais, au même moment, un énorme bloc de pierre se détache du plafond et vient bloquer l'unique issue. Un puissant jet d'eau s'engouffre dans la cellule par l'ouverture du plafond et, en quelques secondes, l'eau atteint vos cuisses. Si vous tentez de boucher l'ouverture à l'aide des couvertures du lit de Dame Ariane, rendez-vous au [436](#). Si vous choisissez de fermer la porte de la cellule, rendez-vous au [464](#). Si vous décidez d'utiliser le Sésame afin de déplacer le bloc de pierre, rendez-vous au [32](#). Si vous préférez sonder les murs à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [492](#).

405

Un homme, revêtu d'une cotte de mailles finement ouvragée et d'un casque à panache, vous ouvre la porte. Vous reconnaissez le Capitaine que vous avez vu dans la forêt. Derrière lui est assise à une table une jeune femme blonde vêtue de bleu, l'air terrifié. Le Capitaine vous demande ce qui vous amène. Si vous désirez lui dire que vous êtes porteur d'un message de Sire Romuald qui l'attend dans ses appartements, rendez-vous au [499](#). Si vous souhaitez attaquer le Capitaine, rendez-vous au [312](#). Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [340](#). En revanche, si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [372](#).

406

Un bruit se fait entendre non loin de vous et vous vous réfugiez d'un bond derrière le tronc de l'arbre le plus proche. Depuis votre cachette, vous voyez apparaître un monstre à la fourrure épaisse, chevauché par trois petites créatures de forme humaine. Les

étranges cavaliers ne sont autres que des Gobelins, revêtus de cuirasses et armés de sabres à la lame effilée. Leur monture, une Belette Géante, flaire le sol puis se remet en route dans votre direction sans la moindre hésitation... Si vous désirez vous réfugier dans les branches de l'arbre, rendez-vous au [482](#). Si vous souhaitez prendre la fuite, rendez-vous au [50](#). Si vous choisissez d'attaquer les Gobelins, rendez-vous au [454](#). Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [2](#).

407

Vous apprenez à Narek que vous êtes à la recherche de Dame Ariane. Il vous contemple quelques instants d'un air pensif, puis il vous demande si vous maîtrisez la magie. Vous répondez par l'affirmative et il vous propose alors un marché. Narek n'est autre que le garde du corps du Chef des Gobelins et il hait cordialement son maître. S'il ne tenait qu'à lui, il se serait déjà enfui depuis longtemps avec le trésor du Chef ! Malheureusement, ce dernier porte au doigt un anneau magique qui le rend invulnérable aux armes. Seule la magie est capable de l'atteindre. La chambre du Chef recèle une porte dérobée qui mène jusqu'aux quartiers de Zandabar. La clef de cette porte est suspendue en permanence au cou du Chef. Narek vous propose de vous mener jusqu'à lui et de vous dévoiler l'emplacement de la porte dérobée si vous acceptez en retour de tuer son maître et de le laisser partir avec le trésor et l'anneau magique. Si vous acceptez ce marché, rendez-vous au [479](#). Si vous refusez, rendez-vous au [279](#).

408

Lancez un dé. Le résultat vous indique le nombre de points de Dommage que vous inflige le trait d'Énergie Pure qui vient de vous atteindre. Si vous ne perdez pas conscience, vous voyez une petite créature de forme humaine, pourvue de deux ailes, apparaître derrière une chaise. Elle pousse un cri perçant en fondant sur vous (rendez-vous au [496](#)). En revanche, si vous avez perdu conscience, rendez-vous au [61](#).

409

Un Suceur de Sang vient de se laisser tomber sur votre épaule, vous infligeant 6 points de Dommage. A chaque Assaut, votre assaillant continue à vous mordre, vous infligeant autant de points de Dommage qu'il possède de points d'ENDURANCE.

SUCEUR DE SANG HABILITÉ : 4 ENDURANCE : 6

Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [100](#). Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [80](#). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [165](#). En revanche, si vous perdez conscience, rendez-vous au [321](#).

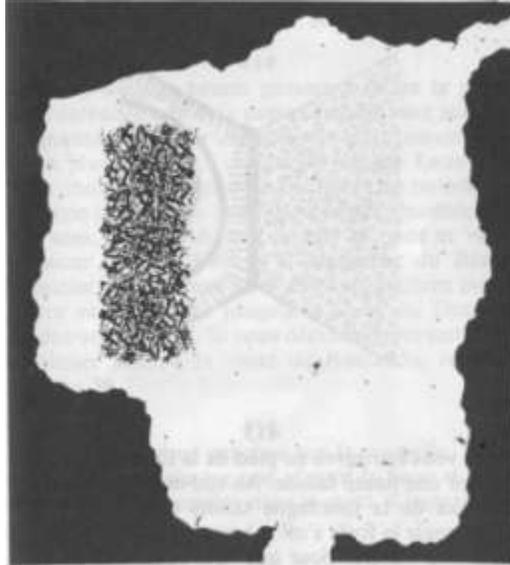
410

Vous vous réveillez après une nuit paisible qui vous a permis de récupérer tous vos points de **POUVOIR**. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro et barrez un jour sur le *Calendrier du Destin*.

411

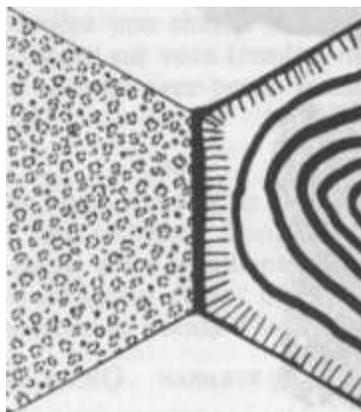
RAT-LÉZARD GÉANT HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Le Rat-Lézard Géant inflige 3 points de Dommage. Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [459](#). Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [31](#). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [79](#). En revanche, si vous perdez conscience, rendez-vous au [321](#).



412

autre issue. A votre gauche, dans une niche jonchée d'ossements, un Dragon semble dormir. Si vous désirez rebrousser chemin, rendez-vous au [322](#). Si vous préférez vous faufiler sans bruit jusqu'à l'autre issue, rendez-vous au [69](#). Si vous décidez de vous approcher de la niche, afin d'examiner les ossements, rendez-vous au [45](#). Si vous souhaitez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [81](#). Si vous choisissez d'attaquer le Dragon, rendez-vous au [112](#).



413

Vous vous retrouvez au pied de la Dent du Dragon, devant une haute falaise. Au sud-ouest, se dresse le sommet de la montagne tandis que, partout ailleurs, seule la forêt s'offre à vos yeux. La falaise est bien trop étendue pour que vous ayez le loisir de la sonder à la recherche d'éventuelles entrées secrètes si vous espérez toujours secourir Dame Ariane dans le temps imparti, et elle est bien trop abrupte pour être escaladée. Lancez deux dés. Si le résultat est impair, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [430](#). S'il est pair, vous pouvez aller :

Vers le sud	Rendez-vous au 153
Vers l'ouest	Rendez-vous au 289
Vers le nord	Rendez-vous au 365
Le long de la falaise vers le nord-est	Rendez-vous au 269
Le long de la falaise Vers le sud-est	Rendez-vous au 317

414

Après de longues heures passées à suivre la piste, vous entendez une voix presque irréelle, aux accents poignants, fredonner une mélodie étrangement attirante, plus distincte à chacun de vos pas. Le mystérieux chanteur appartient sans doute au monde de la magie car nul être humain ne saurait moduler de tels sons. Si vous désirez quitter la piste et vous enfoncer dans la forêt à la recherche du Barde Forestier, rendez-vous au [57](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin jusqu'à la Dent du Dragon, rendez-vous au [297](#). Si vous décidez en revanche de continuer jusqu'à la route de Romarcie, rendez-vous au [38](#).

415

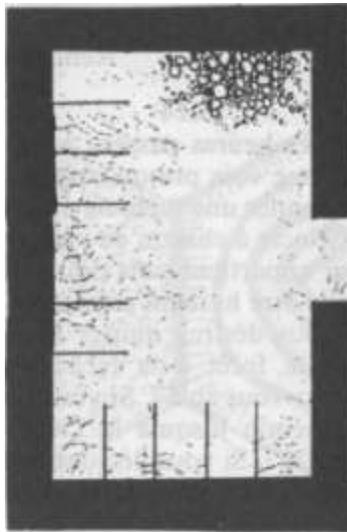
Lorsque vous vous penchez sur la margelle, votre pied glisse soudain sur une plaque de boue et vous tombez tête la première dans le puits. Rendez-vous au [463](#).

416

Le-Gardien de Pierre se lance à votre poursuite. Rendez-vous au [318](#) et reprenez le combat à l'étape n° 5.

417

La porte s'ouvre sur une vaste écurie qui compte une vingtaine de stalles. Huit seulement sont occupées par des chevaux. A droite, vous apercevez deux solides portes en bois. Si vous désirez franchir ces portes, rendez-vous au [453](#). Si vous préférez sonder les murs à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [36](#).



418

ARAIGNÉE GÉANTE HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 6

L'Araignée Géante inflige 3 points de Dommage. A chaque fois qu'elle vous touche, rendez-vous au [158](#). Si vous désirez jeter un



418 Une énorme araignée noire et velue surgit d'un bosquet et s'arrête un instant, comme à l'écoute.

sort, écrivez son nom et rendez-vous au [110](#). Si vous souhaitez prendre la fuite, rendez-vous au [466](#). Si vous perdez conscience, rendez-vous au [206](#). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [302](#).

419

Le Charançon Géant se déplace beaucoup plus rapidement que vous. Rendez-vous au [131](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

420

ZANDABAR HAB : 11 END : 9 Déf : +2

Zandabar le Nécromancien possède 4 points de **POUVOIR**. A chaque fois que votre coup le manque, il décoche un trait d'Énergie Pure sans pour autant perdre de point de **POUVOIR**. Si vous parvenez à faire descendre les totaux d'ENDURANCE et d'HABILETÉ de Zandabar à moins de 6, rendez-vous au [48](#). Si vous désirez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [16](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [328](#). Si vous perdez conscience, rendez-vous au [61](#).

421

Lancez deux dés et ajoutez 4 au résultat si vous portez une cotte de mailles (sauf s'il s'agit d'une cotte de mailles magique). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [460](#). Sinon, rendez-vous au [44](#) si vous nagez vers l'est, et au [109](#) si vous nagez vers l'ouest.

422

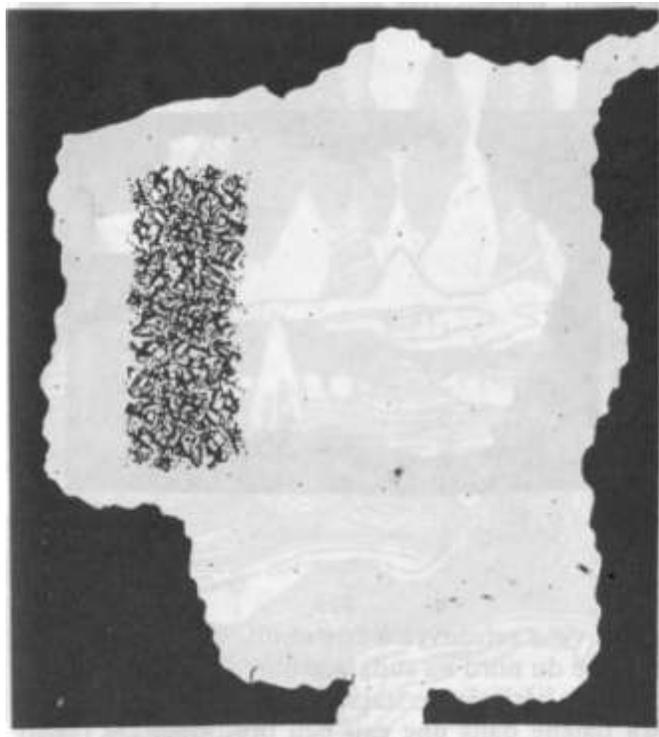
OURS NOIR HAB : 7 END : 12 Att : + 2

L'Ours inflige 4 points de Dommage et possède 3 points de **POUVOIR**. AU premier coup porté à la créature, rendez-vous au [190](#). Si vous désirez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [374](#). Si vous souhaitez prendre la fuite, rendez-vous au

[162](#). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [470](#). En revanche, si vous perdez conscience, rendez-vous au [321](#).

423

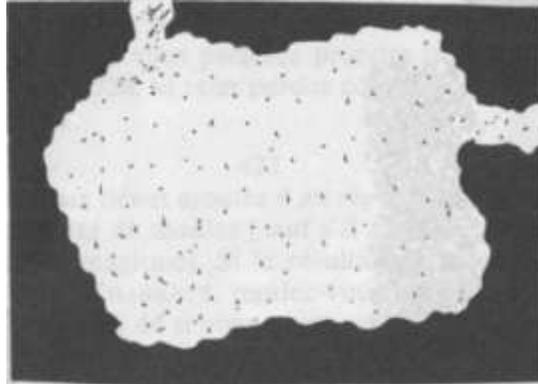
Une porte dérobée se dissimule derrière la tenture murale. Si vous désirez l'ouvrir avec une clef, rendez-vous au [195](#). Si vous souhaitez le faire à l'aide d'un sortilège, rendez-vous au [275](#). Si vous préférez l'enfoncer d'un coup d'épaule, rendez-vous au [148](#). Si vous décidez de dédaigner cette porte, rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.



424

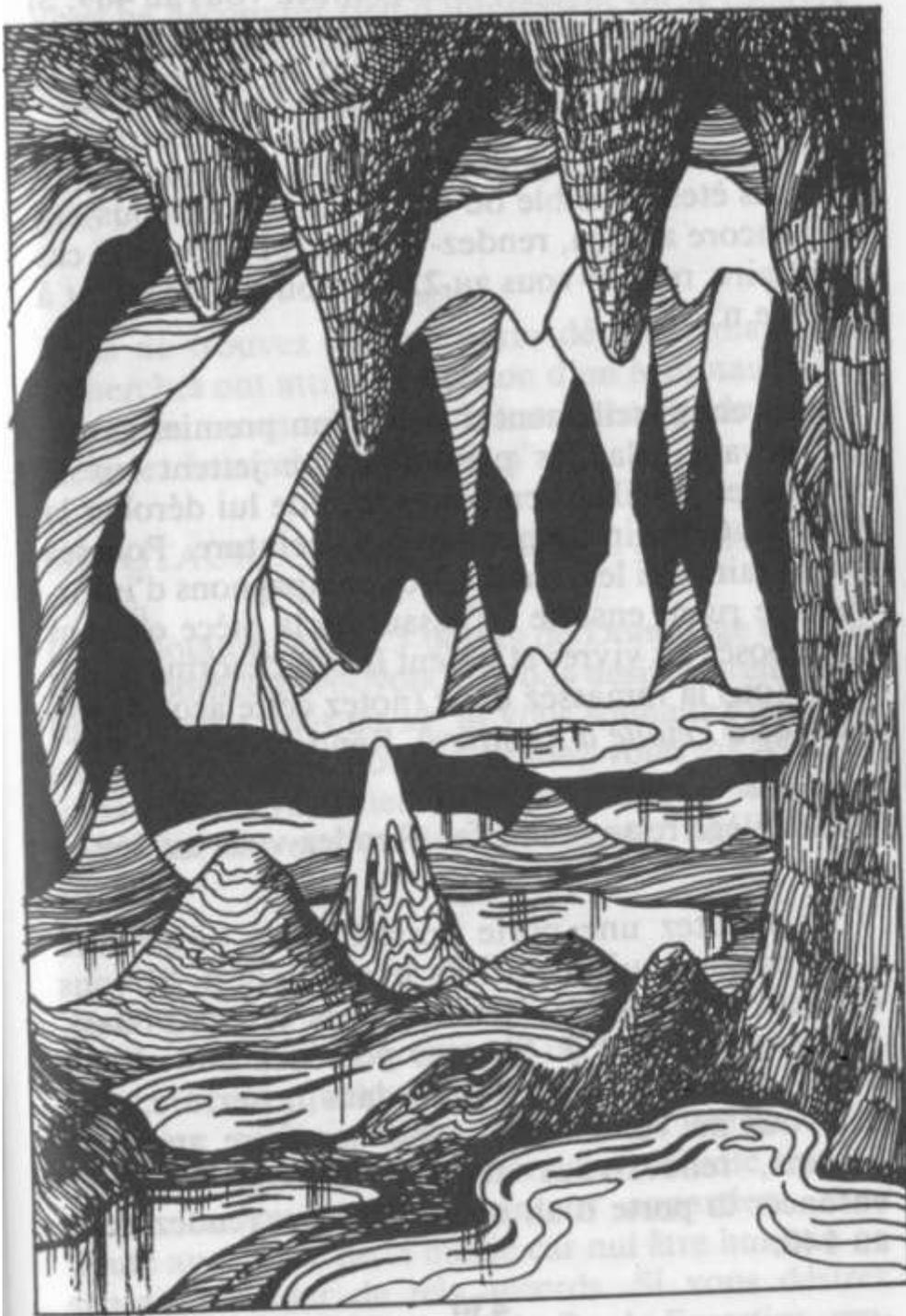
Vous parvenez à l'entrée d'une caverne aux dimensions imposantes, pourvu, au sud, d'une autre issue. A votre droite s'enfonce une niche jonchée d'ossements sur lesquels un Dragon dort (espérons-le !). Si vous désirez rebrousser chemin, rendez-vous au [397](#). Si vous préférez vous faufiler sans bruit jusqu'à l'autre issue, rendez-vous au [104](#). Si vous décidez de vous approcher de la niche, afin d'examiner les ossements, rendez-

vous au [45](#). Si vous souhaitez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [81](#). Si vous choisissez d'attaquer le Dragon, rendez-vous au [112](#).



425

Vous vous retrouvez à l'extrémité sud d'un passage orienté du nord au sud, face à une impressionnante caverne hérissée de stalactites et de stalagmites. Le sol baigne dans une eau peu profonde. De l'autre côté de la caverne s'ouvre un passage qui mène vers le nord-est. Si vous désirez rebrousser chemin, rendez-vous au [33](#). Si vous souhaitez traverser la caverne jusqu'à l'autre issue, rendez-vous au [469](#). Si vous décidez de jeter un sort avant de traverser la caverne, écrivez son nom, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [262](#).



425 A l'extrémité sud d'un passage s'ouvre une caverne remplie de stalactites et de stalagmites.

426

Si vous êtes Invisible ou que les Loups ne vous ont pas encore aperçu, rendez-vous au [214](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [22](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

427

Vous venez facilement à bout d'un premier garde. En voyant cela, les prisonniers se jettent sur le second et le taillent en pièces afin de lui dérober la Clef de Gobelin suspendue à sa ceinture. Poussés par la faim qui les tenaille, vos compagnons d'infortune se ruent ensuite à l'assaut de la pièce où sont entreposés les vivres et jettent la clef désormais inutile. Vous la ramassez donc (notez cette acquisition sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [101](#).

428

Le sortilège reste sans effet. Rendez-vous au [369](#).

429

Vous heurtez une porte verrouillée à l'extrémité d'un passage qui mène vers le nord-ouest. Si vous désirez emprunter le passage vers le nord-ouest, rendez-vous au [253](#). Si vous possédez une clef et que vous désirez l'introduire dans la serrure, rendez-vous au 76. Si vous souhaitez faire appel au Sésame, rendez-vous au [116](#). Si vous préférez enfoncer la porte d'un coup d'épaule, rendez-vous au [140](#).

430

Lancez deux dés. Si le résultat est impair, rendez-vous au [358](#). S'il est pair, rendez-vous au [406](#).

431

Vous ne découvrez rien d'intéressant sur le cadavre de Narek, à l'exception de sa cotte de mailles, à votre taille, et de son épée. Si vous emportez l'un de ces objets, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

432

Vous ne trouvez aucune porte dérobée, mais vos recherches ont attiré l'attention d'un Minotaure qui se jette sur vous sans vous laisser le temps de réagir. Débutez le combat à l'étape n° 5.

MINOTAURE HAB : 8 END : 11 Att : + 1

Le Minotaure inflige 5 points de Dommage et possède 3 points de **POUVOIR**. Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [12](#). Si vous souhaitez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [456](#). Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [480](#). En revanche, si vous perdez conscience, rendez-vous au [321](#).

433

Vous vous frayez un chemin à travers la végétation touffue avant de parvenir sur un terrain plus praticable. Après quelques heures de marche, vous entendez soudain une voix presque irréaliste, aux accents poignants, fredonner une mélodie envoûtante. Le mystérieux chanteur appartient sans doute au monde de la magie car nul être humain ne saurait moduler de tels accords. Si vous désirez vous lancer à la recherche du Barde Forestier, rendez-vous au [57](#). Si vous préférez contourner l'endroit d'où provient la voix, rendez-vous au [294](#). Si vous décidez de rebrousser chemin jusqu'à la route, rendez-vous au [342](#).

434

La tête haute malgré votre appréhension, vous racontez aux Gobelins que vous faites partie de l'arrière-garde de Sire Romuald et que votre monture a été tuée sur le chemin de la Dent du Dragon. Vous vous êtes ensuite perdu dans la forêt et vous les priez maintenant de vous indiquer la bonne route. Lancez deux dés. Si le résultat est pair, rendez-vous au [174](#). S'il est impair, rendez-vous au [222](#).

435

Vous apercevez deux hommes accroupis derrière un muret sur le bord de la route qui surplombe la forêt. Revêtus d'une cotte de mailles, armés d'une épée et d'un bouclier noir orné d'une tête de dragon argentée, ils montent la garde. Derrière eux, dans la paroi de la falaise, une porte est entrebâillée. Par bonheur, les sentinelles ne vous ont pas vu. Si vous désirez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [439](#). Si vous souhaitez passer à l'attaque, rendez-vous au [199](#). Si vous possédez un bouclier pareil au leur et que vous décidez de vous faire passer pour un homme de la garde, rendez-vous au [247](#). Si vous préférez vous faufiler par la porte dérobée à leur insu, rendez-vous au [391](#).

436

Les trombes d'eau s'engouffrent trop violemment pour être arrêtées par des couvertures. Le niveau de l'eau monte encore d'une soixantaine de centimètres. S'il atteint maintenant un mètre cinquante, rendez-vous au [404](#). S'il atteint deux mètres, rendez-vous au [321](#).

437

Le sortilège agit normalement et vous entamez la traversée de la caverne en rampant sur le plafond. Malheureusement, l'une des stalactites que vous aviez empoignée se détache soudain, vous entraînant dans sa chute et vous infligeant 6 points de Dommage. Tandis que vous vous relevez, encore étourdi, une

seconde stalactite s'abat sur vous, vous infligeant 3 points de Dommage supplémentaires. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro et, si vous perdez conscience, barrez un jour sur le *Calendrier du Destin*.

438

Votre main se tend vers le lac, comme animée d'une volonté propre, et ramène un peu d'eau à votre bouche... Une splendide créature de lumière apparaît soudain sur l'île et vous appelle d'un signe. Vous oubliez tout de votre quête... Vous entrez dans l'eau et votre seul désir est désormais de finir vos jours au bord de ce lac merveilleux... Rendez-vous au [321](#).

439

Si vous vous êtes rendu Invisible afin de vous faufiler à l'insu des sentinelles, vous réussissez à franchir la porte dérobée (rendez-vous au [462](#)). Si vous vous êtes rendu Invisible pour une autre raison, ou que vous avez fait usage d'un autre sortilège, rendez-vous au [151](#).

440

Rogo connaît l'endroit où Dame Ariane est détenue. Cependant, il vous demande une faveur avant de vous le révéler. Dans la Grande Salle où les soldats de Sire Romuald ont coutume de se réunir se trouve une cheminée en pierre au-dessus de laquelle une hache de Gnome est accrochée. Rogo se propose donc de vous révéler le lieu de détention de Dame Ariane en échange de la hache. Si vous l'acceptez ce marché, rendez-vous au [476](#). Si vous décidez d'attaquer Rogo, rendez-vous au [96](#). Si vous souhaitez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [40](#). Si vous êtes déjà en possession de la hache, rendez-vous au [52](#).



441

Vous vous tenez devant une solide porte en bois entr'ouverte, d'où part une large galerie qui mène au cœur de la falaise. Le seuil de la porte est marqué d'empreintes diverses, certaines appartenant à des Gobelins, d'autres à des rongeurs de grande taille. Une forte odeur animale frappe vos narines. Si vous désirez franchir la porte, rendez-vous au [489](#). Si vous choisissez d'aller vers le nord, rendez-vous au [365](#). Si vous souhaitez longer la falaise vers le sud-ouest, rendez-vous au [413](#). Si vous préférez la longer vers le nord-est, rendez-vous au [461](#).

442

Après quelques minutes de marche le long des quais, vous rencontrez un pêcheur. Il vous apprend qu'un Gnome solitaire a élu domicile près de la rivière du Dragon, quelque part au nord de la ville, et qu'il avait l'habitude de venir s'approvisionner sur le marché toutes les trois semaines. Depuis trois mois maintenant, personne ne l'a revu. Les marchands disent qu'il a toujours payé ses achats avec de la poussière d'or, mais personne en ville n'a jamais été tenté de le suivre à cause des Serpents et des Droséra Géants qui infestent ce côté de la rivière. Barrez un jour sur le *Calendrier du Destin*. Si vous désirez passer la journée du lendemain à la recherche de nouvelles informations, rendez-vous au [49](#). Si vous décidez de quitter Guéfort, rendez-vous au [1](#).

443

Vous vous réfugiez à toutes jambes dans la forêt et vous constatez avec soulagement que vous distancez rapidement les quatre sentinelles. Cependant, si vous n'êtes pas Invisible, vous devez mener un Assaut à partir de l'étape n° 5 (rendez-vous au [107](#)). Si vous sortez vainqueur de cet Assaut, rendez-vous au [365](#). Si vous êtes Invisible, rendez-vous directement au [365](#).

444

Vous êtes cerné par une dizaine de soldats. Ils arborent les couleurs du Baron et portent des boucliers noirs ornés d'une tête de dragon argentée. Ils vous assomment sans vous laisser le temps de réagir... Rendez-vous au [393](#).

445

Vous ne découvrez aucune porte dérobée mais vos recherches ont attiré l'attention. Une boule de feu, lâchée de l'autre bout du passage, fond sur vous. Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, le feu vous inflige 8 points de Dommage au lieu de 4 si le résultat est inférieur ou égal à votre total. Si vous perdez conscience, rendez-vous au 321. Dans le cas contraire, si vous désirez poursuivre votre route vers le nord, rendez-vous au [465](#). Si vous préférez rebrousser chemin, rendez-vous au [322](#).

446

Les sortilèges de défense agissent normalement, à l'exception du Leurre qui n'agit que si vous êtes déjà Invisible (rendez-vous au 54). Les sortilèges divers agissent normalement : si vous avez utilisé la Lévitiation, rendez-vous au [90](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [54](#). L'Hypnose n'a aucun effet sur les Vampires, qui sont des créatures mortes vivantes. Les autres sortilèges d'attaque agissent normalement (rendez-vous au [54](#)).

447

DEUX BELETTES GÉANTES HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Chaque Belette Géante inflige 4 points de Dommage. Si vous désirez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [271](#). Si vous perdez conscience, rendez-vous au [321](#). En revanche, si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [181](#).

448

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, la porte s'ouvre (rendez-vous au [265](#)). Si vous échouez, elle reste solidement fermée (rendez-vous au [405](#)).

449

Lancez deux dés. Si le résultat est impair, le Capitaine refuse de croire votre fable (rendez-vous au [265](#)). Si le résultat est pair, le Capitaine vous croit et referme la porte (rendez-vous au [141](#)).

450

A votre grand étonnement, les biches ne s'enfuient pas vers la forêt à votre arrivée dans la clairière. Elles semblent apprivoisées et continuent à brouter sans plus s'occuper de vous. Il ne devrait pas être trop difficile d'en attraper une... un peu de gibier vous changerait agréablement des provisions de route que vous avez grignotées sans entrain toute la journée. Aucun signe du propriétaire de la cabane... Si vous désirez lancer un salut à voix forte, rendez-vous au [498](#). Si vous souhaitez attraper une biche, rendez-vous au [326](#). Si vous préférez entrer dans la cabane sans frapper, rendez-vous au [46](#).

451

Vous êtes réveillé en sursaut par le grincement de la porte à double battant qui laisse entrer trois Gobelins et une Belette Géante. Si vous avez trouvé la porte dérobée, rendez-vous au [23](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [71](#).

452

La jeune femme vous remercie de lui être venu en aide et vous apprend qu'elle est en fait la fille d'un riche marchand. Elle a prétendu être Dame Ariane afin que vous l'arrachiez aux griffes de Sire Romuald et de ses hommes. Faisant contre mauvaise fortune bon cœur, vous ramenez la jeune femme à son père, qui

vous récompense de 30 Pièces d'Or. Si vous le souhaitez, vous pouvez mettre votre présence à Guéfort à profit pour vous acheter un nouvel équipement avec cet argent. Il faut maintenant songer au départ. Si vous désirez longer la rivière du Dragon vers le nord, rendez-vous au [146](#). Si vous préférez suivre la route de Romarcie vers l'ouest, rendez-vous au [193](#).



453

Vous vous retrouvez dans un large passage orienté du nord au sud, dont les murs sont en pierres de taille. Sur la gauche s'ouvrent deux grandes portes en bois. Si vous désirez vous diriger vers le nord, rendez-vous au [462](#). Si vous préférez aller vers le sud, rendez-vous au [353](#). Si vous décidez de franchir les portes, rendez-vous au [417](#).

454

BELETTE GÉANTE HAB : 9 END: 10 Att : + 1

La Belette Géante inflige 5 points de Dommage. TROIS

GOBELINS HAB : 5 END : 4 Att : - 1 Déf. : + 1

Chaque Gobelin inflige 3 points de Dommage. La Belette Géante et les Gobelins vous attaquent en même temps. Si vous désirez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [2](#). Si vous souhaitez prendre la fuite, rendez-vous au [50](#). Si vous sortez

vainqueur de ce combat, rendez-vous au [242](#). Si vous perdez conscience, rendez-vous au [290](#). Si vous préférez vous soumettre, rendez-vous au [30](#).

455

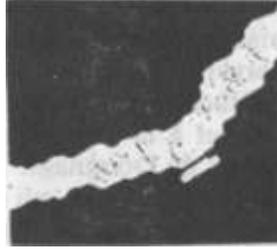
A votre grande surprise, la porte cède sous votre poussée et, emporté par votre élan, vous franchissez le seuil pour tomber dans un puits profond. A moins de faire appel à la Lévitacion, votre chute vous inflige 5 points de Dommage. Le puits est en fait le conduit d'une cheminée, qui se termine au-dessus d'un feu de bois. Malgré vos efforts désespérés, vous atterrissez dans les flammes qui vous infligent 5 points de Dommage supplémentaires. Si vous perdez conscience, rendez-vous au [393](#). En revanche, si vous ne perdez pas conscience, rendez-vous au [351](#).

456

Ni le Leurre, ni l'Invisibilité ne peuvent vous mettre à l'abri de cette créature magique. Les sortilèges divers agissent normalement mais ils n'ont aucune influence sur la situation. Les sortilèges d'attaque, à l'exception de Vade Rétro, agissent normalement. Rendez-vous au [432](#).

457

Une porte dérobée est dissimulée sur votre droite. Malheureusement, un Dragon apparaît à l'extrémité du passage et il crache une boule de feu. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, la boule de feu ne vous inflige que 3 points de Dommage, contre 6 s'il est supérieur à ce total. Si vous perdez conscience, rendez-vous au [321](#). Dans le cas contraire, si vous désirez poursuivre votre route vers le nord, rendez-vous au [397](#). Si vous préférez franchir la porte dérobée, rendez-vous au [484](#). Si vous décidez d'aller vers le sud-ouest, rendez-vous au [68](#).



458

Vous êtes réveillé en sursaut au milieu de la nuit par un bruit suspect non loin de votre abri et vous découvrez avec effroi un monstre terrifiant à la fourrure épaisse, chevauché par trois petites créatures de forme humaine. Les mystérieux cavaliers ne sont autres que des Gobelins revêtus de cuirasses et armés de sabres à la lame effilée. Vous empoignez vos armes tandis que la monture, une Belette Géante, s'approche de votre arbre et en flaire le tronc. Ce manège dure quelques instants mais, perdant patience, l'un des Gobelins tire brutalement sur les rênes de l'animal et l'étrange équipage reprend pesamment sa route pour s'enfoncer dans la forêt. Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à retrouver le sommeil et, le lendemain, vous n'avez récupéré que la moitié des points de **POUVOIR** que vous aviez perdus. Barrez un jour sur le *Calendrier du Destin* et rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

459

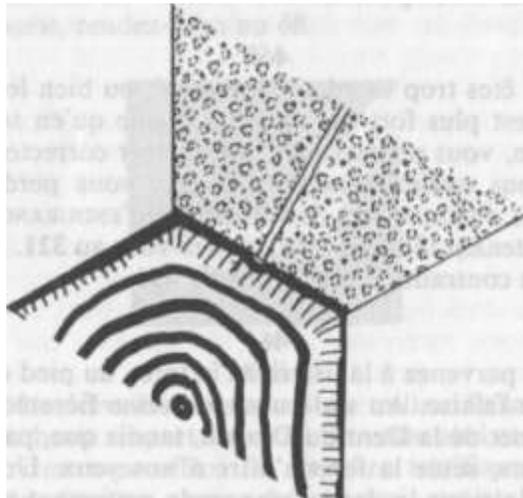
Le passage est tellement étroit qu'il est impossible de jeter un sort. Rendez-vous au [411](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

460

Vous êtes trop lourdement équipé, ou bien le courant est plus fort que prévu... quelle qu'en soit la raison, vous ne parvenez pas à nager correctement et vous avalez beaucoup d'eau : vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Si votre total d'**ENDURANCE** est maintenant réduit à zéro, rendez-vous au [321](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [421](#).

461

Vous parvenez à la lisière de la forêt, au pied d'une haute falaise. Au sud-ouest se dresse fièremfent le sommet de la Dent du Dragon, tandis' que, partout ailleurs, seule la forêt s'offre à vos yeux. Un peu plus loin sur la droite, une route nettement tracée mène jusqu'à la montagne. Elle zigzague ensuite le long de la falaise avant d'aboutir, après un ultime virage, à une imposante porte à double battant ornée de bas-reliefs mystérieux : de toute évidence l'entrée principale. Au-dessus de vous, à mi-chemin de la porte, deux sentinelles sont en faction. Pourtant, si de l'endroit où vous êtes vous les voyez distinctement, les deux gardes sont invisibles de la route. Si vous désirez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au 10. Si vous souhaitez escalader la falaise pour vous rapprocher des sentinelles, rendez-vous au [58](#). Si vous choisissez d'emprunter la route tout en essayant de vous soustraire au regard des gardes, rendez-vous au [154](#). Si vous décidez de vous diriger vers le nord-est, rendez-vous au [337](#). Si vous voulez aller vers le sud-est, rendez-vous au [481](#). En revanche, si vous préférez aller vers le nord-ouest, rendez-vous au [365](#).



462

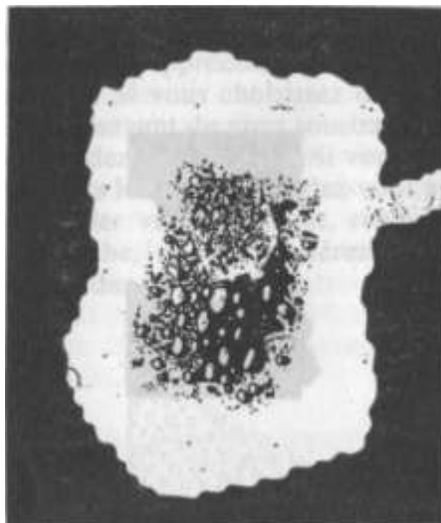
Vous parvenez à l'extrémité ouest d'un large passage orienté d'est en ouest. Derrière vous, une porte à double battant, entr'ouverte,

laisse filtrer un rai de lumière. Si vous désirez vous diriger vers l'est, rendez-vous au [453](#). Si vous préférez franchir la porte vers l'ouest, rendez-vous au [435](#).



463

Vous atterrissez sur une pile de débris fétides et vous tentez tout d'abord de reprendre vos esprits. Un bruit suspect se fait soudain entendre derrière vous et vous vous retournez d'un bond face à un Charançon Géant qui s'extirpe d'une faille dans le mur. Le monstre vous attaque sans vous laisser le temps de réagir. Notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [131](#). Si vous revenez à ce paragraphe après avoir vaincu votre adversaire, faites votre choix parmi les possibilités suivantes. Si vous désirez escalader les murs, rendez-vous au [227](#). Si vous souhaitez entrer dans la caverne du Charançon, rendez-vous au [371](#). Si vous choisissez de faire appel à l'Adhérence afin de sortir du puits, rendez-vous au [277](#). Si vous préférez examiner la pile de débris, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [75](#).

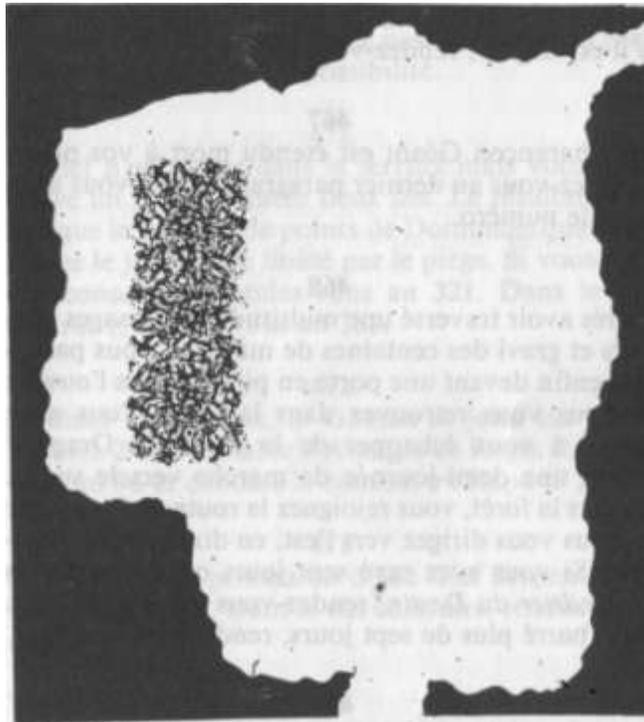


464

La porte résiste obstinément à vos efforts. D'ailleurs, même lorsque vous réussissez enfin à la fermer, l'eau continue à s'engouffrer dans la pièce. Le niveau augmente de soixante centimètres. S'il atteint maintenant un mètre cinquante, rendez-vous au [404](#). S'il atteint deux mètres, rendez-vous au [321](#).

465

Vous parvenez sur le seuil d'une caverne aux dimensions imposantes, pourvue, au nord-est, d'une autre issue. A votre gauche s'ouvre une niche jonchée d'ossements. Si vous désirez courir jusqu'à l'autre issue, rendez-vous au [493](#). Si vous décidez de vous approcher de la niche, rendez-vous au [45](#). Si vous préférez rebrousser chemin, rendez-vous au [322](#).



466

Vous vous précipitez dans la forêt aussi vite que vos jambes vous le permettent. Vous vous retournez pour voir si votre assaillant vous poursuit lorsque, soudain, vous décollez du sol. Vous venez

de vous jeter tête la première dans une épaisse toile d'araignée ! Tous vos efforts désordonnés pour vous libérer n'aboutissent qu'à vous engluer encore plus étroitement dans le piège. Paralysé, vous ne pouvez vous sortir de ce mauvais pas ni à l'aide d'un sortilège, ni par la force des armes. Lancez deux dés. Si le résultat est pair, rendez-vous au [254](#). S'il est impair, rendez-vous au [206](#).

467

Le Charançon Géant est étendu mort à vos pieds. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

468

Après avoir traversé une multitude de passages obscurs et gravi des centaines de marches, vous parvenez enfin devant une porte en pierre. Vous l'ouvrez et vous vous retrouvez dans la forêt. Vous avez réussi à vous échapper de la Dent du Dragon ! Après une demi-journée de marche vers le sud, à travers la forêt, vous rejoignez la route de Romarcie et vous vous dirigez vers l'est, en direction de Guéfort. Si vous avez rayé sept jours ou moins sur le *Calendrier du Destin*, rendez-vous au [500](#). Si vous avez barré plus de sept jours, rendez-vous au [121](#).

469

Une stalactite se plante dans votre épaule tandis que vous traversez la caverne, vous infligeant 3 points de Dommage. Rendez-vous au [425](#).

470

Terrassé, l'Ours s'effondre à vos pieds. A votre grande surprise, il ne reprend pas forme humaine dans la mort. Les biches se sont enfuies dans la forêt. Vous fouillez le cadavre et la cabane mais vous ne découvrez aucun objet de valeur. Si vous le désirez, vous pouvez passer la nuit dans la cabane, ce qui vous permettrait de récupérer tous vos points de **POUVOIR**. N'oubliez pas cependant,

si tel est votre choix, de barrer un jour sur le *Calendrier du Destin*. Rendez-vous au [9](#) et ne tenez pas compte de la première ni de la dernière possibilité.

471

La clef n'entre pas dans la serrure mais vous avez activé un piège ! Lancez deux dés. Le résultat vous indique le nombre de points de Dommage que vous inflige le jet d'acide libéré par le piège. Si vous perdez conscience, rendez-vous au [321](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [283](#).

472

Soudain fou furieux, le Gnome se jette sur vous. Ajoutez 2 à la Variable d'Attaque de Rogo. Rendez-vous au [96](#) et débutez le combat à l'étape n° 5.

473

Si vous êtes en possession d'une Clef Serpent, rendez-vous au [192](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [405](#).

474

Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, vous glissez d'une branche et vous vous écrasez au sol. Votre chute vous inflige 2 points de Dommage. Rendez-vous au [22](#) et débutez le combat à l'étape n° 5. En revanche, si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, vous parvenez sans encombre au sommet de l'arbre et vous vous installez pour observer, non sans inquiétude, les bonds désespérés des Loups pour vous atteindre. Cependant, au bout d'une demi-heure de vaines tentatives, vos assaillants abandonnent la partie et disparaissent dans la forêt à la recherche d'une proie plus facile. Soulagé, vous descendez de votre perchoir. Rendez-vous au dernier paragraphe dont vous avez noté le numéro.

475

Barrez un jour sur le *Calendrier du Destin*. Lorsque vous vous réveillez, vous n'avez récupéré que la moitié des points de **POUVOIR** que vous aviez perdus. Rendez-vous au [47](#).

476

Rogo vous prévient qu'il y a tellement d'hommes dans la Grande salle qu'il faudrait être Invisible pour dérober la hache à leur insu. Pour rejoindre cette salle, vous empruntez le passage qui mène vers l'est et vous vous heurtez bientôt à une porte. Vous la franchissez pour arriver dans une écurie. Vous traversez l'écurie jusqu'à l'autre issue et vous empruntez un deuxième passage plus large que le premier. Vous suivez ensuite le passage vers le sud et vous arrivez enfin au but. Si vous désirez dormir un peu avant de dérober la hache, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [335](#). Si vous préférez rebrousser chemin, rendez-vous au [309](#).

477

La chambre du Capitaine est meublée avec goût. Outre le lit, elle contient un coffre et une table marquetée sur laquelle est posé un morceau de viande crue. Si vous désirez fouiller le cadavre du Capitaine, rendez-vous au [361](#). Si vous souhaitez quitter la chambre et vous diriger vers le nord-ouest, rendez-vous au [497](#). Si vous choisissez d'aller vers le sud-est, rendez-vous au [169](#). Si vous décidez de dire à la jeune femme qu'elle est libre, rendez-vous au [136](#). Si vous tentez d'ouvrir le coffre, rendez-vous au [208](#). Si vous préférez demander à la jeune femme la raison de la présence du morceau de viande sur la table, rendez-vous au [329](#). En revanche, si vous demandez à la jeune femme si elle est bien Dame Ariane, rendez-vous au [292](#).



478

Vous vous réfugiez dans l'arbre le plus proche et vous vous installez pour la nuit. Lancez deux dés. Si le résultat est impair, rendez-vous au [410](#). S'il est pair, rendez-vous au [102](#).

479

Narek vous guide jusqu'à la chambre du Chef, que vous trouvez assoupi sur un divan, dans l'angle de la pièce. Il vous répète à voix basse que seule la magie peut en venir à bout. Si vous possédez encore au moins **1** point de **POUVOIR**, rendez-vous au [287](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [239](#).

480

Après un combat acharné qui vous a mené à travers plusieurs galeries, le Minautore s'écroule finalement à vos pieds, mortellement touché. A l'exception de sa hache à double tranchant, il ne possède aucun objet de valeur. Si vous désirez vous emparer de la hache, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [41](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [349](#).

481

Vous vous enfoncez au cœur de la forêt, sur un sentier étroit orienté du sud-est au nord-ouest. L'épaisseur de la végétation qui borde le sentier et menace de le recouvrir vous indique que personne n'est passé par là depuis fort longtemps. A votre

gauche, la Dent du Dragon s'élève majestueusement au-dessus de la forêt. Si vous avez quitté Guéfort le matin même, le soleil s'apprête maintenant à se coucher et il est temps pour vous de trouver un abri (notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [286](#)). Sinon, faites votre choix parmi les possibilités suivantes. Si vous désirez aller vers le sud-est, rendez-vous au [385](#). Si vous souhaitez vous diriger vers le sud-ouest, en direction de la Dent du Dragon, rendez-vous au [125](#). Si vous choisissez d'aller vers l'ouest, rendez-vous au [221](#). Si vous préférez aller vers le nord-ouest, rendez-vous au [337](#). En revanche, si vous décidez de dormir sur place, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [122](#).

482

Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, votre chute vous inflige 2 points de Dommage. Rendez-vous au [386](#). Sinon, lancez deux dés. Si le résultat est impair, rendez-vous au [78](#). S'il est pair, rendez-vous au [126](#).

483

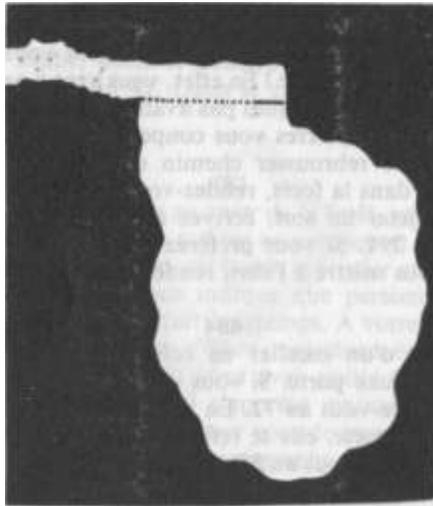
Vous avez perdu de vue les sentinelles, mais vous êtes certain qu'elles ont remarqué votre approche et qu'elles ont préparé une réception dont vous vous seriez fort bien passé ! En effet, vous avez à peine le temps de faire quelques pas avant qu'une véritable avalanche de pierres vous coupe la route. Si vous décidez de rebrousser chemin et de courir vous réfugier dans la forêt, rendez-vous au [243](#). Si vous désirez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [291](#). Si vous préférez escalader la falaise pour vous mettre à l'abri, rendez-vous au [399](#).

484

Au pied d'un escalier en colimaçon, vous vous heurtez à une porte. Si vous désirez monter l'escalier, rendez-vous au [72](#). En revanche, si vous franchissez la porte, elle se referme sans bruit derrière vous (rendez-vous au [85](#)).

485

Vous parvenez à l'extrémité d'un -passage orienté d'est en ouest. Le sol est fait de terre battue et les murs ont été grossièrement taillés dans la roche. A gauche s'ouvre une porte tandis qu'à droite, vous découvrez une rangée de barreaux en fer derrière lesquels deux Gobelins brandissent des fouets. Plus loin, des prisonniers sont occupés à tailler de gros blocs de pierre à l'aide de pics. Les garde-chiourme font claquer leur fouet à intervalles réguliers afin de les inciter à accélérer la cadence. Si vous désirez franchir la porte à gauche, rendez-vous au [245](#). Si vous possédez une Clef de Gobelin et que vous souhaitez l'utiliser pour ouvrir les barreaux, rendez-vous au [171](#). Si vous préférez faire appel à l'Hypnose, rendez-vous au [219](#).



486

DEUX VIPÈRES D'EAU HABILITÉ : 4 ENDURANCE : 5

Chaque Vipère inflige 2 points de Dommage. Les deux Vipères vous attaquent en même temps. Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [82](#). Si vous vous élancez vers le ponton, rendez-vous au [130](#). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [178](#). Si vous perdez conscience, rendez-vous au [321](#). Si vous préférez tenter d'atteindre la rive opposée au ponton, rendez-vous au [274](#).

487

Les Hommes d'Armes sont étendus morts à vos pieds. En fouillant les cadavres vous trouvez les objets suivants : une épée, une cotte de mailles, un bouclier et un poignard. Si vous désirez compléter votre propre équipement par l'un de ces objets, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous découvrez également 13 Pièces d'Or. Vous reprenez la route et vous parvenez, non loin de là, devant une porte dérobée dans la paroi de la falaise. Si vous désirez la franchir, rendez-vous au [462](#). Si vous souhaitez descendre la route qui mène à la forêt, rendez-vous au [74](#). Si vous préférez grimper jusqu'au sommet de la route, rendez-vous au [14](#).

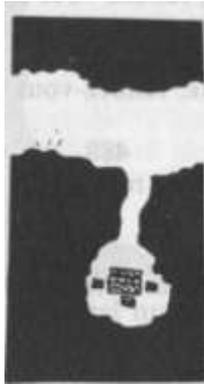
488

Les Hommes d'Armes refusent de vous croire. Rendez-vous au [44](#).

489

Vous pénétrez dans un large passage orienté d'est en ouest, dont le sol est de terre battue. Les murs ont été grossièrement taillés dans la roche. Une porte entrebâillée à l'extrémité ouest du passage laisse filtrer un rayon de soleil. Dans l'autre direction vous apercevez une porte à double battant aux dimensions imposantes. Une galerie étroite aboutit dans une petite pièce. Dans cette pièce, trois Gobelins sont assis à une table et jouent aux dés. Ils sont tellement absorbés par leur jeu qu'ils ne vous remarquent pas. Si vous désirez vous diriger vers la sortie, rendez-vous au [441](#). Si vous souhaitez aller dans la direction opposée, rendez-vous au [53](#). Si vous choisissez d'aller dans la direction opposée tout en sondant les murs à la recherche de portes dérobées, rendez-vous au [15](#). Si vous préférez attaquer les Gobelins, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [63](#). Si vous tentez de jeter un sort, écrivez son nom, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [111](#). En revanche, si vous vous présentez aux Gobelins comme un homme de Sire

Romuald chargé d'un message pour leur Chef, rendez-vous au [159](#). Si vous avez déjà vaincu les Gobelins, rendez-vous au [133](#).



490

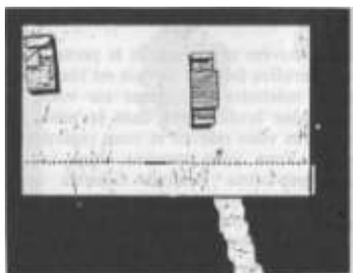
Lancez deux dés. Si le résultat est pair, rendez-vous au [198](#). S'il est impair, rendez-vous au [246](#).

491

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [281](#). En revanche, si le résultat est supérieur à ce total, rendez-vous au [359](#).

492

Vous découvrez une porte dérobée en haut d'un mur. Vous l'ouvrez à la hâte et vous vous y engouffrez, suivi de Dame Ariane, puis vous la refermez soigneusement. Si vous désirez dormir ici, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [335](#). Si vous préférez attendre un peu avant de rouvrir la porte, rendez-vous au [56](#). Si vous décidez de poursuivre votre chemin vers le sud, rendez-vous au [88](#).



493

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, la boule de feu ne vous inflige que 3 points de Dommage au lieu de 6, si le résultat est supérieur à ce total. Si vous perdez conscience, rendez-vous au [321](#). La silhouette terrifiante d'un Dragon se dresse dans la niche, sur la pile d'ossements. Le monstre mesure environ six mètres et son corps est recouvert d'écaillés rougeoyantes. Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [177](#). Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [81](#). Si vous préférez affronter le Dragon, rendez-vous au [112](#).

494

Si les Vampires sont morts, notez sur votre *Feuille d'Aventure* tous les objets que vous emportez et rendez-vous au [385](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [398](#).

495

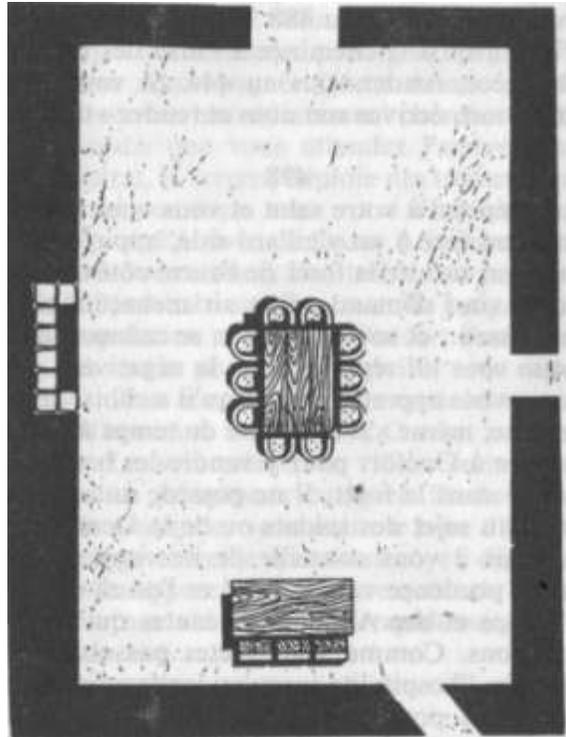
Vous entrouvrez prudemment la porte pour vérifier une dernière fois que la voie est libre, mais une puissante mâchoire se referme sur votre bras et vous entraîne brutalement dans la pièce. Encore hébété, vous vous relevez et vous regardez autour de vous. Vous vous trouvez dans une écurie occupée par deux Belettes Géantes qui vous contemplant maintenant d'un air avide. L'un des monstres a malencontreusement refermé la porte en s'appuyant dessus, vous coupant toute retraite. Vous devez donc affronter vos adversaires... Rendez-vous au [447](#).

496

SERVITEUR DU DÉMON **HAB** : 7 **END** : 7 **Déf** : +2

Le Serviteur du Démon inflige 2 points de Dommage et possède 3 points de **POUVOIR**. Dès que votre adversaire réussit à vous toucher, rendez-vous au [60](#). Si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au [328](#). Si vous décidez de jeter un sort, écrivez son

nom et rendez-vous au [92](#). Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [120](#). En revanche, si vous perdez conscience, rendez-vous au [61](#).



497

Vous parvenez à l'extrémité d'un passage qui aboutit dans une grande salle qui fourmille d'hommes d'armes appartenant à la troupe de Sire Romuald. La pièce monumentale est pourvue de trois issues : l'une au nord, la deuxième à l'est et la dernière au sud-est. Au fond de la salle se dresse une cheminée monumentale au-dessus de laquelle est accrochée une hache de Gnome. Si vous décidez d'entrer dans la grande salle en annonçant que vous apportez un message à Sire Romuald, rendez-vous au [20](#). Si vous préférez prétendre que vous êtes une jeune recrue, rendez-vous au [488](#). Si vous tentez de vous faufiler jusqu'à la cheminée à l'insu des occupants de la pièce, rendez-vous au [444](#). Si vous désirez jeter un sort, écrivez son nom et rendez-vous au [64](#).

498

Un cri répond à votre salut et vous vous retournez d'un bond face à un vieillard ridé, appuyé sur une canne, qui sort de la forêt de l'autre côté de la clairière. Il vous demande d'un air menaçant si vous êtes chasseur, et son expression se radoucit un peu lorsque vous lui répondez par la négative. Le vieil homme vous apprend ensuite qu'il a choisi de vivre en ermite, même s'il lui arrive de temps à autre de se rendre à Guéfort pour y vendre les herbes qu'il recueille dans la forêt. Il ne possède aucune information au sujet des soldats ou de la Dent du Dragon, mais il vous conseille de ne vous aventurer qu'avec prudence vers le nord et l'ouest en raison des Loups et des Araignées Géantes qui infestent ces régions. Comme vous n'êtes pas chasseur, il vous offre l'hospitalité jusqu'au lendemain. Si vous acceptez sa proposition, rendez-vous au [258](#). Si vous pensez que le vieillard en sait plus qu'il n'en dit et que vous décidez de le menacer, rendez-vous au [114](#). Si vous tentez d'acheter des informations supplémentaires et que vous possédez 2 Pièces d'Or, rendez-vous au [210](#). Si vous préférez décliner poliment l'offre de l'ermite, rendez-vous au [9](#).

499

En traversant la pièce, vous trébuchez sur un obstacle invisible et vous attirez l'attention des Gobelins. Rendez-vous au [351](#).

Lorsque vous parvenez enfin au pied des remparts de Guéfort, vous annoncez au sergent de garde que vous désirez accompagner Dame Ariane jusqu'au château. Il envoie immédiatement chercher le Sénéchal et, tandis que vous attendez l'arrivée de ce haut magistrat, le sergent déploie des trésors d'amabilité... Quel contraste avec votre dernière visite ! La nouvelle de l'arrivée de Dame Ariane se répand à travers les rues comme une traînée de poudre et, lorsque le Sénéchal vous escorte enfin jusqu'au château, la population entière de Guéfort s'est massée le long des routes pour vous accueillir avec des cris de liesse. Des messagers vous précèdent pour annoncer l'heureuse nouvelle au Comte, au Duc et au Baron. Le soir même, la ville reconnaissante vous offre un somptueux banquet. Dame Ariane, éperdue de gratitude, vous nomme hôte d'honneur à son mariage et veille que vous soyez dignement récompensé. Apparemment, votre quête de la gloire et de la fortune s'achève aussi rapidement qu'elle avait commencé...

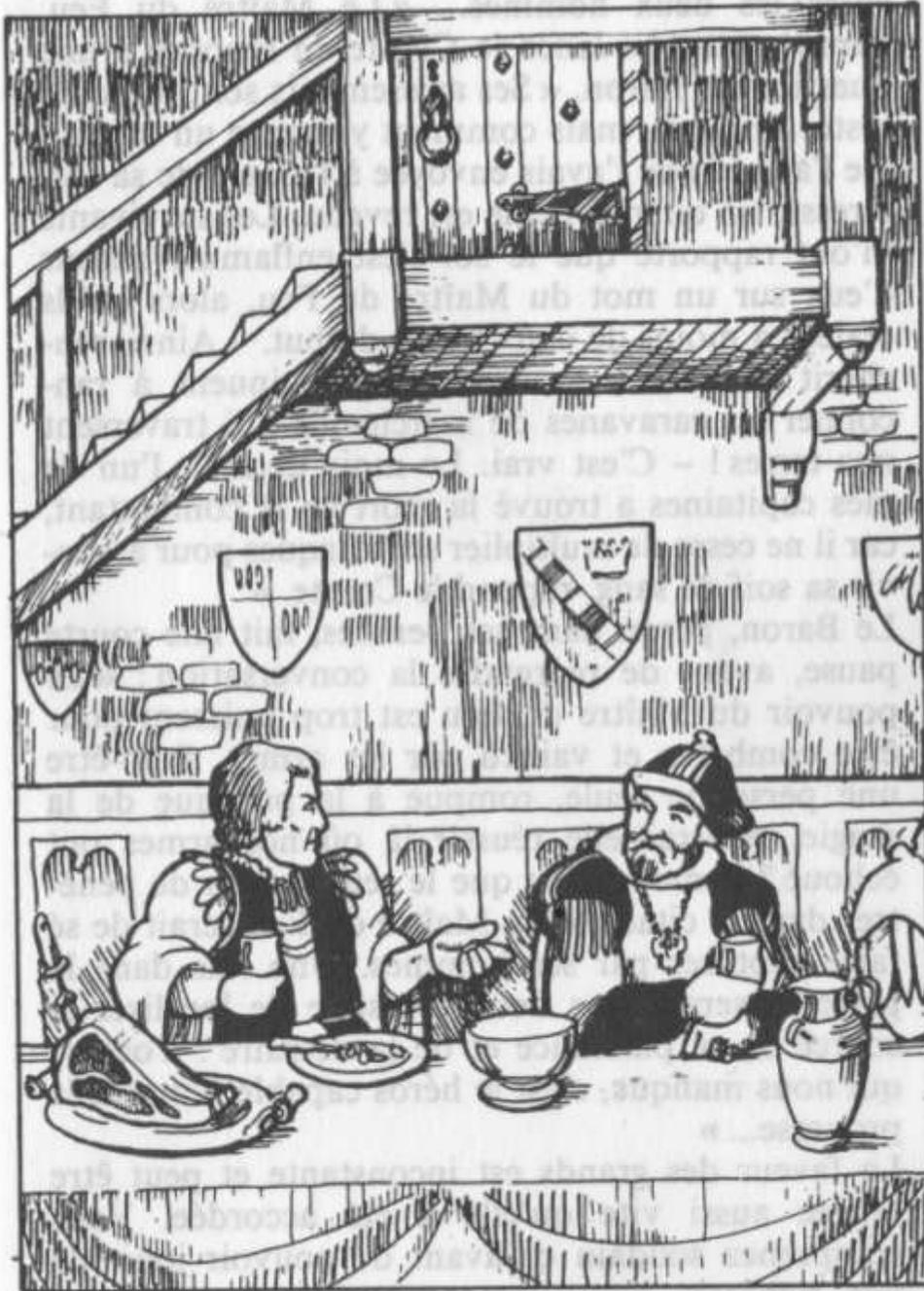
Epilogue

Le mariage de Dame Ariane avec le Duc de Romarcie, auquel vous avez été convié en qualité d'invité d'honneur, a été l'occasion de déploiements de fastes inouïs. Les festivités se sont poursuivies pendant plusieurs jours et vous avez vu défiler un nombre incroyable de plats dont vous n'aviez jamais entendu parler. Vous avez également eu droit à des réjouissances inoubliables : joutes, animaux savants, ménestrels, jongleurs, acrobates et bouffons se sont relayés sans relâche. L'un des troubadours a même composé une ballade en l'honneur des hauts faits que vous avez accomplis pour arracher Dame Ariane des griffes de l'horrible Zandabar et de son complice, Sire Romuald le Félon ! Vous avez goûté avec plaisir le respect et l'admiration que vous ont témoigné les autres hôtes. Quant à votre récompense, deux chariots ne suffiraient pas pour transporter les trésors qui vous ont été remis par le Duc et le Comte. Le Baron, lui, a préféré vous donner pour fief les terres et les châteaux de son frère, Sire Romuald. Les festivités touchent maintenant à leur fin et le Comte et le Baron vous ont prié de leur narrer une nouvelle fois les épisodes de votre aventure. Vous leur rappelez volontiers les événements qui les intéressent, avant de vous tourner vers d'autres invités, tandis qu'ils abordent le sujet délicat du gouvernement de leurs fiefs. Le Comte réclame du vin d'une

voix forte et vous vous approchez d'une fenêtre, écoutant d'une oreille distraite la conversation entre les deux hommes... « Le Maître du Feu, damné soit-il ! » lance le Comte en réponse à une question du Baron. « Ses agissements sont toujours restés impunis, mais comment y mettre un terme ? De l'armée que j'avais envoyée à l'assaut de sa forteresse, un quart à peine est revenu. Les survivants m'ont rapporté que le sol s'est enflammé autour d'eux sur un mot du Maître du Feu, alors qu'ils étaient à moins de deux lieues du but. - Ainsi, renchérit le Baron, ses hommes continuent à rançonner les caravanes de marchands qui traversent nos terres ! - C'est vrai. Le mois dernier, l'un de mes

capitaines a trouvé la mort en le combattant, car il ne cesse de multiplier ses attaques pour assouvir sa soif de sang, répond le Comte. » Le Baron, perdu dans ses pensées, fait une courte pause, avant de reprendre la conversation : « Le pouvoir du Maître du Feu est trop puissant pour être combattu et vaincu par les armes. Peut-être une personne seule, rompue à la pratique de la magie, pourrait-elle réussir là où nos armes ont échoué ? Il me semble que le seul moyen de pénétrer dans la citadelle du Maître du Feu serait de se faire capturer par ses hommes. Une fois dans la place, il serait sans doute possible de localiser la source de sa puissance et de la détruire ? Tout ce qui nous manque, c'est le héros capable d'une telle prouesse... »

La faveur des grands est inconstante et peut être retirée aussi vite qu'elle a été accordée. Vous comprenez soudain qu'avant de pouvoir jouir de vos richesses nouvellement acquises, vous allez devoir plonger dans la Forteresse du Maître du Feu...



*Le Comte et le Baron vous ont prié de leur narrer
une nouvelle fois les épisodes de votre aventure.*