

APPRENTI SORCIER

UN EXTRAORDINAIRE JEU D'AVENTURE SUR PLATEAU



EVASION
Games

POUR ALLER PLUS LOIN

APPRENTI SORCIER

TOME 1

Conception
Eric DOIREAU
Illustrations
Mark LE MOUILLOUR
avec le concours de
Gildas GUERIN
Christophe LE SCOARNEC
Monique-Anne DEVINGT



EVASION GAMES

POUR ALLER PLUS LOIN

Tous droits réservés. Dépôt légal octobre 1989. ISBN 2-908263-00-9. imprimé en france

SOMMAIRE DU JEU

| | |
|------------------------|----|
| Les règles du jeu | 3 |
| Le départ de l'auberge | 9 |
| Les rumeurs | 11 |
| Le grand sorcier | 12 |

LES LIEUX NUMEROTES

| | | |
|----|----------------------------------|----|
| 1 | La taverne de l'ours gris | 15 |
| 2 | Le village des petites personnes | 16 |
| 3 | La clairière sacrée | 20 |
| 4 | La cascade prodigieuse | 24 |
| 5 | Le pic des quatres vents | 28 |
| 6 | L'île de la roche hurlante | 32 |
| 7 | Le gouffre du démon | 36 |
| 8 | La compagnie des bois | 40 |
| 9 | Le repère de la sorcière | 44 |
| 10 | L'ancien cimetière | 49 |
| 11 | Le volcan perdu | 54 |
| 12 | Le vieux marais | 58 |

LES MISSIONS

| | |
|--------------------------|----|
| La bataille oubliée | 63 |
| Le grand temple | 65 |
| La parole du juste | 69 |
| La tour de cristal | 73 |
| Le maître des images | 75 |
| La roulotte des baladins | 79 |

LES MONSTRES ERRANTS

| | | |
|----|----------------------------|----|
| 2 | L'abomination tentaculaire | 81 |
| 3 | La horde de loups | 82 |
| 4 | La pluie d'asticots | 83 |
| 5 | Le colporteur | 84 |
| 6 | Les morts vivants | 85 |
| 7 | Le vieux lépreux | 86 |
| 8 | Les hommes crapauds | 87 |
| 9 | Les trolls | 88 |
| 10 | Le démon volant | 90 |
| 11 | Le petit gnome | 91 |
| 12 | L'ombre démoniaque | 92 |

| | |
|---------------------------------------|----|
| Les félicitations | 93 |
| La feuille d'aventure et Les tableaux | 95 |



REGLES INDISPENSABLES POUR DEVENIR APPRENTI-SORCIER

Vous êtes de 2 à 4 joueurs, âgés de 12 ans ou plus?

Vous disposez de 2 heures?

Alors, bienvenue dans l'univers extraordinaire de l'APPRENTI-SORCIER.

Au plus profond de cet univers infesté de monstres et de personnages diaboliques, préparez vous à vivre une aventure digne d'un héros de légende.

Dans ce jeu, chaque joueur tient le rôle d'un nain aventureux fermement décidé à prouver son courage et sa force d'esprit pour devenir par tous les moyens possibles **APPRENTI-SORCIER**.

Jeu de plateau destiné à un large public et s'inspirant des plus célèbres oeuvres "d'Heroic Fantasy". **APPRENTI-SORCIER** vous fera vivre ou revivre les aventures palpitantes de ces univers imaginaires.

1

LE MATERIEL DE JEU

Pour jouer, vous avez besoin de ce livre, du plateau de jeu, mais aussi de plusieurs feuilles d'aventures, d'un dé à six faces et de quelques figurines représentant un sorcier et des nains.

Si dans un premier temps vous n'aviez pas de figurines à votre disposition, pas de problème, vous pourrez vous les fabriquer en découpant et en collant les personnages qui sont fournis avec la carte du pays.

Le dé, accessoire le plus souvent introuvable quand on en a besoin, quant à lui, pourra être agréablement remplacé par le livre qu'il faudra ouvrir au hasard et en se référant aux dessins de bas de page.

A signaler que vous devez également vous munir de crayons et de gommes.

2

COMMENT UTILISER LA REGLE DU JEU

Pour commencer une partie, il n'est pas indispensable de lire l'intégralité des règles de jeu. Si vous souhaitez débiter rapidement vous devez:

1) LIRE EN PRIORITE LES LIGNES COMPOSEES EN GRAS.

2) Puis, la partie commencée, lire plus en détails les différents paragraphes et exemples donnés.

De plus, notons qu'il existe plusieurs difficultés de règles:

- LES REGLES DE BASE, POUR L'INITIATION ET LES PREMIERES PARTIES.

- Les règles avancées, pour enrichir et compléter le jeu.

- Les règles optionnelles, pour ajouter la touche finale de réalisme.

Les joueurs pourront, selon leur envie et leur expérience, prendre en compte ces règles complémentaires pour enrichir le jeu.

3

BUT DU JEU

CHACQUE JOUEUR TIENT LE ROLE D'UN NAIN AVENTURIER. LE PREMIER AVENTURIER QUI ARRIVE A RESOUDRE L'UNE DES ENIGMES CACHEES EST DECLARE VAINQUEUR ET DEVIENT APPRENTI-SORCIER.

Chaque joueur doit d'abord explorer un ou plusieurs lieux de son choix afin de découvrir une première rumeur concernant une énigme cachée. Il doit ensuite aller interroger le sorcier pour avoir quelques informations complémentaires. A partir de ce moment, le joueur devra faire preuve d'imagination et trouver par lui-même les actions à réaliser pour résoudre le plus vite possible son énigme.

4

MISE EN PLACE DU MATERIEL

4.1

DISPOSEZ LE PLATEAU DE JEU A LA PORTEE DE TOUS.

4.2

CHACQUE JOUEUR CHOISIT UNE FIGURINE ET LA PLACE DEVANT LUI.

4.3

LA FIGURINE DU SORCIER EST PLACEE SUR LA TAVERNE (voir paragraphe 15.2).

5

CREER VOTRE AVENTURIER

5.1

Chaque joueur reçoit une feuille d'aventure et se munisse d'un crayon et d'une gomme, pour inscrire les scores obtenus par son aventurier avant le début de la partie, puis tenir compte de leurs modifications en cours de jeu.

5.2

CHACQUE JOUEUR CREE SON AVENTURIER EN METTANT SUR SA FEUILLE D'AVENTURE LES CARACTERISTIQUES SUIVANTES:

5.3

Le total de **VITALITE** d'un aventurier mesure sa volonté de survivre, ses capacités physiques, sa détermination et son état de santé. Ce total varie constamment en cours de jeu, en fonction des blessures reçues lors des combats, des provisions consommées à la taverne (voir paragraphe 14), etc. Un aventurier meurt lorsqu'il perd la totalité de ses points de vitalité (voir para-



graphe 13). Au début de la partie **INSCRIRE 20 DE VITALITE** qui est le maximum pour un personnage.

5.4

Le total de **DEXTERITE** d'un aventurier mesure son agilité et sa précision dans les actions qu'il entreprend. La dextérité moyenne, d'un personnage est de 0; au début de la partie **INSCRIRE 1 DE DEXTERITE**.

5.5

Le total d'**ECUS** d'un aventurier représente sa richesse et la possibilité qu'il a à acheter divers équipements. Au début de la partie **INSCRIRE 15 ECUS**.

5.6

CHACQUE AVENTURIER DISPOSE D'UN EQUIPEMENT DE BASE COMPOSE:

DE VETEMENTS (bottes, pantalon, veste, ceinture, et chapeau). Un aventurier ne peut pas voyager sans ses vêtements, s'il les perd, il doit avant toute chose s'en procurer d'autres.

D'UN SAC A DOS. Un aventurier ne peut transporter que six objets dans son sac à dos. S'il obtient un septième objet, le joueur doit obligatoirement en abandonner un autre pour le garder. Au début de la partie **INSCRIRE 1 EQUIPEMENT DE BASE** valeur 1 écu.

5.7

CHACQUE AVENTURIER PEUT ACHETER DES EQUIPEMENTS COMPLEMENTAIRES (voir le "tableau des équipements"). Pour chaque achat réalisé, l'aventurier doit tenir à jour son compte d'écus car aucun crédit n'est autorisé. Compte tenu de leur poids et de leur taille, le joueur ne peut posséder en même temps plus de 2 armes, 1 armure et 1 bouclier.

Exemple d'un équipement standard: Equipement de base, Masse d'arme, Armure de cuir, Bouclier rond, coût total 13 écus.

Il est important de noter toutes les valeurs et tous les bonus qui accompagnent les objets, ceux-ci vous serviront régulièrement au cours du jeu (voir paragraphe 9 10.2 10.3). Si par la suite, les aventuriers veulent acquérir de nouveaux équipements, ils doivent se rendre à la taverne et y rencontrer l'aubergiste (voir paragraphe 14).

6

LE DEBUT DE PARTIE

6.1

LIRE LE DEPART DE L'AUBERGE.

6.2

CHACQUE JOUEUR DOIT PARTIR DE LA TAVERNE (CASE 1).

6.3

CHACQUE JOUEUR LANCE UN DE, CELUI QUI OBTIENT LE MEILLEUR RESULTAT COMMENCE LA PARTIE, SUIVRE ENSUITE LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.

6.4

Aucune action entre aventuriers n'est autorisée avant que chacun d'eux ne soit entré et ressorti d'au moins un lieu numéroté.

7

SOMMAIRE DU JEU

7.1

Partant de la taverne, le premier joueur lance un dé et déplace la figurine de son aventurier sur le plateau de jeu. Le joueur est libre de prendre la direction de son choix, et il bouge sa figurine d'un nombre de cases correspondant au déplacement autorisé (voir paragraphe 9). Si l'aventurier se retrouve alors à l'extérieur d'une case numérotée ou vide de tout occupant, c'est au joueur suivant de lancer le dé pour déplacer son aventurier.

7.2

Lorsque son aventurier entre dans une case numérotée, le joueur procède de la façon suivante:

- Il se réfère au livre de jeu, sommaire des lieux, où se trouvent les noms de lieux et note la page du chapitre à explorer.

- Une autre personne prend alors le livre et effectue la lecture du chapitre à haute voix. Au cours de ce récit, le joueur choisit librement ses itinéraires d'exploration parmi ceux qu'on lui propose. L'exploration se termine quand il n'y a plus de références pour guider la lecture. Cela fait, le joueur suivant entame son tour de jeu.

7.3

Si à l'issue de son déplacement, un aventurier arrive sur une case occupée par un autre aventurier, le choix suivant s'offre à lui: troquer des biens, voler sa bourse, assommer, passer une alliance ou ignorer la présence de son adversaire (voir paragraphe 10.7 12). Ceci fait, le joueur suivant entame son tour de jeu.

8

RUMEURS, ENIGMES ET MISSIONS

Pour gagner un joueur doit d'abord passer par les étapes suivantes:

8.1

LE JOUEUR DOIT EXPLORER UN OU PLUSIEURS LIEUX AFIN DE DECOUVRIR UNE RUMEUR AU SUJET DES ENIGMES CACHEES. Au cours de l'une des explorations de cases numérotées, il sera demandé à la personne qui fait la lecture de se rendre au chapitre rumeurs. Celle-ci devra alors inscrire le numéro du paragraphe et de la page où elle est, avant d'aller consulter le sommaire général pour chercher le chapitre rumeurs. Elle s'y rendra alors et continuera à faire la lecture au joueur. Une fois la rumeur annoncée, l'opération inverse devra être effectuée pour que le récit reprenne à partir de la page et du paragraphe de départ. Bien que tout le monde entendent, seul le joueur dont c'est le tour est concerné et peut exploiter la rumeur.

8.2

ENSUITE, LE JOUEUR DOIT ALLER TROUVER LE SORCIER GRIS POUR AVOIR UN COMPLEMENT DE RENSEIGNEMENTS. Une fois en possession d'une rumeur, le joueur doit se rendre sur la case du sorcier pour lui demander plus de renseignements. Une autre personne prend alors le livre, consulte le sommaire pour chercher le chapitre "le grand sorcier", s'y rend puis effectue la lecture à voix haute. Si le sorcier le permet, le joueur pourra demander plus de détails sur sa rumeur, sinon il sera ignoré ou repoussé et obligé de revenir une autre fois.

8.3

LE JOUEUR DOIT ALORS EFFECTUER CE QUE LUI CONSEILLE LE SORCIER POUR COMPRENDRE PLEINEMENT L'ENIGME A RESOUDRE. Le joueur doit mettre à profit les renseignements donnés par le grand sorcier et aller aux endroits que celui-ci a donnés.

8.4

APRES AVOIR ECLAIRCI L'ENIGME ET PRIS CONNAISSANCE DE SA MISSION, LE JOUEUR DOIT ESSAYER DE LA REALISER AVANT LES AUTRES AVENTURIERS. Au fur et à mesure du jeu, diverses pistes à suivre seront données, il appartient au joueur de les noter et de les mettre à profit. Le joueur doit donc se concentrer le plus possible sur la mission qu'il a découverte, sans essayer de courir après les pistes qui ne le concernent pas.

8.5

FAITES EN PERMANENCE ATTENTION AU DEGRE D'AVANCEMENT DES AUTRES JOUEURS ET

LE CAS ECHEANT, N'HESITEZ PAS A INTERVENIR. De multiples solutions sont possibles, notamment au niveau des alliances, des échanges, des combats ou des stratégies de déplacements, à chacun de savoir les utiliser au mieux de ses intérêts pour être le premier à finir son aventure et à gagner la partie.

9

LE DEPLACEMENT

POUR DEPLACER SON AVENTURIER, CHAQUE JOUEUR LANCE UN DE. EN FONCTION DU RESULTAT OBTENU ET DES REGLES DE DEPLACEMENT CHOISIES, LE JOUEUR EST AUTORISE A DEPLACER SA FIGURINE D'UN CERTAIN NOMBRE DE CASES. Les aventuriers dans leurs déplacements vont rencontrer plusieurs sortes de terrain: le chemin, la plaine, la forêt, la montagne et des étendues d'eau, où ils ne se déplaceront pas à la même vitesse. **DE PLUS, CERTAINS EQUIPEMENTS MODIFIENT LA VITESSE DES AVENTURIERS.** Ainsi, la hachette permet d'aller plus vite en forêt en défrichant les feuillages, la corde facilite les ascensions rocheuses etc... (voir le "tableau des déplacements").

9.1

LE DEPLACEMENT DE BASE

UN AVENTURIER NE PEUT SE DEPLACER QUE SUR UN TYPE DE TERRAIN PAR TOUR. Pour connaître le nombre d'hexagones de déplacement, regarder d'abord le type de terrain à traverser, puis, si l'aventurier ne possède pas un équipement pouvant augmenter sa vitesse. Une fois ces renseignements pris, reportez-vous au tableau des déplacements de base (voir le "tableau des déplacements") pour connaître la procédure de calcul et déterminer le nombre d'hexagones que votre aventurier peut parcourir.

Vous n'êtes pas obligé de vous déplacer de votre maximum d'hexagones, mais le nombre restant est perdu et ne peut être utilisé au prochain tour.

9.2

EXEMPLE DE DEPLACEMENT DE BASE

Un aventurier décide de se déplacer sur un chemin:

1) Il se reporte alors au tableau de déplacement de base qui lui demande de lancer un dé pour connaître le nombre d'hexagones de déplacement.

2) Le résultat du dé est 4, il peut donc effectuer un déplacement de 4 hexagones en suivant le chemin. (S'il avait possédé un poney, il aurait pu doubler son déplacement et avancer de 8 hexagones).

Le tour suivant, l'aventurier décide de quitter le chemin pour marcher en forêt:

1) Il se reporte alors au tableau de déplacement de base qui l'autorise à se déplacer de 2 hexagones en forêt. Comme en plus, il possède une hachette, il peut doubler ce nombre de déplacement et parcourir en fin de compte 4 hexagones en forêt.

9.3

LE DEPLACEMENT AVANCE

UN AVENTURIER PEUT SE DEPLACER SUR PLUSIEURS TYPES DE TERRAIN DANS UN MEME TOUR. Dans cette règle avancée, chaque hexagone a une valeur propre de déplacement selon le type de terrain qu'il représente. Pour se déplacer, l'aventurier lance un dé, il obtient alors un résultat, celui-ci correspond à son nombre de points maximum de déplacement. Il peut alors le dépenser en soustrayant la valeur de chaque hexagone traversé. Son déplacement se termine quand il n'a plus assez de points pour progresser.

Remarque: Sur un hexagone ayant plusieurs types de terrain, la valeur de déplacement est celle du type de terrain occupant le plus de surface.

Les points non utilisés dans un déplacement peuvent être mémorisés et pris en compte le tour suivant, néanmoins ce chiffre ne peut excéder 6.

9.4

EXEMPLE DE DEPLACEMENT AVANCE

Un aventurier décide de se déplacer de 2 hexagones en plaine avec un poney pour rejoindre la forêt et y pénétrer:

1) Le joueur jette un dé et obtient 6 points de déplacement.

2) Il se reporte au tableau de déplacement avancé et note que la valeur d'un hexagone de plaine quand on est à poney est de 1 point.

3) Le joueur déplace alors son aventurier de 2 cases en plaine et soustrait la valeur des 2 cases c'est à dire (1 + 1) 2 points à son quota de départ, il lui reste maintenant 4 points de déplacement.

4) Il se reporte de nouveau au tableau de déplacement avancé et note que la valeur d'un hexagone de forêt est de 3 points.

5) Le joueur déplace alors son aventurier de 1 case en forêt et soustrait la valeur de la case c'est à dire 3 au restant de ses points de déplacement, il lui reste maintenant 1 point.

6) Le reste de points de déplacement est mémorisé et pourra être additionné au prochain tour au jet de déplacement.

9.5

LA RIVIERE

UN AVENTURIER ESSAYANT DE TRAVERSER LA RIVIERE A TROIS CHOIX POSSIBLES: A DOS DE PONEY, AVEC UN RADEAU OU A LA NAGE.

9.5.1

LA TRAVERSEE A DOS DE PONEY

Pour traverser la rivière à dos de poney, il faut pour cela s'arrêter sur l'une des rives. Puis le tour suivant, passer de l'autre côté en avançant d'une case.

9.5.2

LA TRAVERSEE AVEC UN RADEAU

Pour traverser la rivière avec un radeau, il faut d'abord s'arrêter sur l'une des rives. Fabriquer ensuite l'embarcation avec une hachette en passant 1 tour de jeu. Puis traverser la rivière en avançant d'une case.

9.5.3

LA TRAVERSEE A LA NAGE

Un aventurier peut traverser la rivière à la nage, mais il doit laisser dans ce cas tous ses équipements sur la rive et ne garder que ses vêtements. Il traverse alors la rivière immédiatement.

9.6

LA NAVIGATION SUR LES ETENDUES D'EAU

UN AVENTURIER PEUT SE DEPLACER SUR L'EAU A LA CONDITION D'UTILISER UN RADEAU. qu'il faut d'abord fabriquer avec une hachette, en passant 1 tour de jeu sur une rive. L'aventurier le met alors à l'eau et embarque, à partir de ce moment, il pourra avancer sur l'eau à raison de 2 hexagones par tour.

10

LES COMBATS

10.1

UN COMBAT S'ENGAGE DANS LES CAS SUIVANTS:

1) LA RENCONTRE AVEC UN OU PLUSIEURS MONSTRES.

2) DEUX AVENTURIERS SE TROUVENT SUR UNE MEME CASE ET DECIDENT DE S'AFFRONTER.



10.2

Le **BONUS D'ATTAQUE** d'un aventurier, est sa puissance de destruction compte tenu de l'arme qu'il utilise. **INSCRIRE DANS LA CASE BONUS D'ATTAQUE LA VALEUR D'ATTAQUE D'UNE DE VOS ARMES.** Quand un joueur n'a pas d'arme, on considère qu'il combat à mains nues et qu'il a un bonus d'attaque de 0.

10.3

Le **BONUS DE DEFENSE** d'un aventurier, c'est la protection que lui apporte son armure et son bouclier. **INSCRIRE DANS LA CASE BONUS DE DEFENSE LA VALEUR DE DEFENSE DE SON EQUIPEMENT DE PROTECTION.** On peut cumuler seulement une armure et un bouclier, un joueur sans protection a un bonus de défense de 0.

10.4

Le **TABLEAU DE COMBAT** permet de déterminer la valeur au dessus de laquelle un attaquant touche son adversaire (voir le "tableau de combat").

10.5

LE COMBAT DE BASE

LE COMBAT DE BASE CONTRE LES MONSTRES SE COMPOSE D'UNE SUCCESSION D'ASSAULTS QUI SE DEROULENT DE LA FACON SUIVANTE:

1) L'aventurier additionne son bonus d'attaque, son bonus de défense, sa dextérité et reporte le résultat sur la colonne attaque correspondante du tableau de combat.

2) Le monstre additionne son bonus d'attaque, son bonus de défense et sa dextérité et reporte le résultat sur la ligne défense correspondante du tableau de combat.

3) L'intersection des deux chiffres sur le tableau de combat donne le résultat au dessus duquel l'aventurier peut tuer le monstre.

4) Le joueur lance le dé...

5) Si le résultat est supérieur au chiffre du tableau de combat, il touche le monstre qui meurt aussitôt.

6) Si le résultat est inférieur ou égal au chiffre du tableau de combat, le monstre esquive puis riposte en infligeant à l'aventurier une perte de vitalité équivalente au chiffre donné par le tableau de combat. L'aventurier doit alors recommencer l'assaut jusqu'à ce que le monstre soit terrassé.

Quand il y a plusieurs monstres, il faut les tuer les uns après les autres en effectuant un combat pour chacun.

Quand il y a plusieurs aventuriers, les joueurs jettent le dé chacun leur tour dans le même assaut, ceci, bien entendu, en prenant en compte les bonus particuliers de chaque aventurier qui combat.

10.5.1

EXEMPLE DE COMBAT DE BASE

Un aventurier contre un Orc des bois:

1) L'aventurier possède une masse d'arme +3 en attaque, une armure de cuir +2 en défense, un bouclier rond +2 en défense et une dextérité de +1. Ce qui donne $(3 + 2 + 2 + 1)$ 8 à porter sur la colonne attaque du tableau de combat.

2) L'Orc possède une hachette +2 en attaque, une armure de cuir +2 en défense et une dextérité de +1. Ce qui donne $(2 + 2 + 1)$ 5 à porter sur la ligne défense du tableau de combat.

3) En utilisant le tableau de combat on obtient le chiffre 2.

4) L'aventurier lance un dé...

- Si le résultat est plus de 2, l'Orc meurt aussitôt.

- Si le résultat est égal ou moins de 2, l'Orc esquive et riposte, vous infligeant -2 points de vitalité. L'Orc étant encore vivant, vous devez recommencer l'assaut.

10.6

LE COMBAT AVANCE

LE COMBAT AVANCE CONTRE LES MONSTRES

On désigne un joueur ne participant pas au combat pour tenir le rôle du monstre, l'autre joueur combattant pour son aventurier.

LE COMBAT AVANCE SE COMPOSE D'UNE SUCCESSION DE PHASES ET DE ROUNDS QUI SE DEROULENT DE LA FACON SUIVANTE :

L'INITIATIVE, permet de déterminer quel combattant va frapper le premier.

1) L'aventurier jette un dé, puis additionne le résultat avec sa dextérité, il obtient ainsi son initiative pour le round.

2) Le monstre jette un dé, puis additionne le résultat avec sa dextérité, il obtient ainsi son initiative pour le round.

3) Celui qui totalise la plus grande initiative commence le combat en portant le premier coup, en cas d'égalité, les deux adversaires frappent simultanément.

L'ASSAUT, celui qui a l'initiative porte un coup à son adversaire.

4) L'attaquant qui porte le coup reporte son bonus d'attaque sur la colonne correspondante du tableau de combat.

5) Le défenseur reporte son bonus de défense sur la ligne correspondante du tableau de combat.

6) L'intersection des deux chiffres sur le tableau de combat donne le résultat au dessus duquel l'attaquant peut toucher son adversaire.

7) L'attaquant lance le dé...

8) Si le résultat est supérieur au chiffre du tableau de combat, l'attaquant touche son adversaire et lui inflige une perte de vitalité correspondante à la différence entre son jet de dé et le chiffre du tableau de combat.

LA RIPOSTE, c'est la contre-attaque de l'adversaire.

9) C'est maintenant à l'adversaire de riposter, à conditions toutefois qu'il ait encore de la vitalité. Reprendre alors les étapes 4) 5) 6) 7) 8) en inversant les rôles des deux participants.

FIN DU ROUND

10) Si aucun des adversaires n'est mort, refaites un nouveau round en repartant de l'étape 1)

Quand l'initiative de l'aventurier est égale à celle du monstre, il faut modifier l'étape 9) en autorisant l'adversaire à riposter, même si celui-ci n'a plus de vitalité (attaques simultanées).

Dans un combat à un contre plusieurs, le combattant qui est seul ne pourra faire qu'une attaque par round et subira plusieurs attaques de ses adversaires. Dans un combat de deux groupes de plusieurs adversaires, chacun des combattants ne peut frapper qu'une seule fois et sur une seule cible par round.

10.6.1

EXEMPLE DE COMBAT AVANCE

Un aventurier contre un Orc des bois:

CARACTERISTIQUES DES COMBATTANTS

1) L'aventurier a une vitalité de 10, possède une masse d'arme +3 en attaque, une armure de cuir +2 en défense, un bouclier rond +2 en défense et une dextérité de +1.

2) L'Orc a une vitalité de 8, possède une hachette +2 en attaque, une armure de cuir +2 en défense et une dextérité de +1.

L'INITIATIVE

3) L'aventurier jette le dé et obtient 4, il l'additionne alors à sa dextérité, ce qui lui donne $(4 + 1)$ 5 d'initiative.

4) L'Orc jette le dé et obtient 3, il l'additionne alors à sa dextérité, ce qui lui donne $(3 + 1)$ 4 d'initiative.

5) L'aventurier a plus d'initiative, donc frappera le premier.

L'ASSAUT

6) L'aventurier attaque avec une masse d'arme +3 et l'Orc se défend avec une armure de cuir +2. En utilisant le tableau de combat on obtient le chiffre 2.

7) L'aventurier lance un dé...

- Si le résultat est supérieur à 2, par exemple 4, l'Orc est touché et subit une perte de vitalité de $(4 - 2) \times 2$. Vitalité de l'Orc $(8 - 2) \times 2$.

- Si le résultat est égal ou inférieur à 2, l'Orc esquive l'attaque et ne perd aucune vitalité.

LA RIPOSTE

8) C'est maintenant à l'Orc de riposter puis qu'il à encore de la vitalité et attaque avec une hachette +2. L'aventurier se défend avec une armure de cuir +2 et un bouclier rond +2, ce qui fait une défense de $(2 + 2) \times 4$. En utilisant le tableau de combat on obtient le chiffre 4.

9) L'Orc lance un dé...

- Si le résultat est supérieur à 4, par exemple 5, l'aventurier est touché et subit une perte de vitalité de $(5 - 4) \times 1$. Vitalité de l'aventurier $(10 - 1) \times 9$.

- Si le résultat est égal ou inférieur à 4, l'aventurier esquive l'attaque et ne perd aucune vitalité.

FIN DU ROUND

10) Comme aucun des deux adversaires n'est mort, faites un nouveau round en repartant de l'étape l'initiative paragraphe 3.

10.6.2

EXEMPLE DE COMBAT AVANCE A PLUSIEURS ADVERSAIRES

Un aventurier contre trois trolls:

1) Les combattants déterminent chacun leur initiative.

2) De l'initiative la plus grande jusqu'à la plus petite, chaque joueur choisit alors son adversaire, puis se réfère au tableau de combat pour connaître le chiffre minimum à atteindre pour le toucher.

3) L'attaquant frappe alors, le joueur jette le dé et retranche si besoin est les points de vitalité à son adversaire.

4) L'opération se répète jusqu'à ce que le dernier combattant ait joué. Si au cours d'un round un des participants n'a plus de vitalité, il est immédiatement mis hors jeu et n'intervient plus dans le combat.

5) faire plusieurs rounds jusqu'à ce que les trolls et l'aventurier n'aient plus de vitalité.

10.7

COMBAT AVANCE ENTRE JOUEURS

LES AVENTURIERS NE PEUVENT PAS SE TUER OU SE BLESSER LES UNS LES AUTRES, C'EST UN ORDRE DU GRAND SORCIER. PAR CONTRE, IL N'EST PAS INTERDIT D'ASSOMMER UN AVENTURIER POUR LE RETARDER OU LE SOULAGER DE SES BIENS. Les aventuriers ne peuvent se battre entre eux qu'à mains nues, mais ils gardent tout de même leurs équipements de protection.

1) Chaque aventurier détermine son initiative en jetant le dé et en y additionnant sa dextérité. Celui qui obtient le plus grand nombre est considéré comme l'attaquant, l'autre comme le défenseur.

2) Se référer alors à la colonne d'attaque 0 du tableau de combat, puisque l'attaquant frappe les mains nues et à la ligne correspondant au bonus de défense de celui qui subit.

3) L'intersection détermine le chiffre minimum à atteindre pour toucher l'adversaire.

4) L'attaquant essaie alors d'assommer l'autre, le joueur jette le dé...

- Si le résultat est supérieur au chiffre de l'intersection du tableau de combat, l'attaquant assomme l'autre aventurier et lui inflige 2 tours de pénalités. Il peut alors dérober tout ce qu'il veut à son adversaire en restant dans la limite de ce qu'il peut porter.

- Si le résultat est inférieur ou égal au chiffre de l'intersection du tableau de combat, le joueur rate son coup et c'est maintenant à l'autre de frapper, reprendre le paragraphe 2) 3) 4) en inversant les rôles des aventuriers.

5) Si aucun des personnages n'a pu assommer l'autre, recommencer en repartant du paragraphe 1).

11

LA FUITE AVANCEE

11.1

LORS D'UN COMBAT AVANCE, UN AVENTURIER PEUT DECIDER DE PRENDRE LA FUITE, à condition d'avoir livré au moins un assaut contre son adversaire. Cette règle s'applique aussi bien lors d'un combat contre un monstre qu'à l'occasion d'un combat contre un autre aventurier. Le joueur doit annoncer la fuite de son aventurier avant l'engagement d'un nouvel assaut.

11.2

Une tentative de fuite est toujours couronnée de succès, soit immédiatement, à condition d'avoir l'initiative du round, soit après le prochain coup de l'adversaire.

11.3

Fuir face à un monstre lors d'un combat, oblige le joueur à passer immédiatement son tour en prenant 1 tour de pénalité.

11.4

Fuir face à un autre aventurier oblige le joueur à déplacer sa figurine d'une case à côté de celle où il se trouve en prenant 1 tour de pénalité.

12

LE VOL, LE TROQUE ET LES ALLIANCES

QUAND DEUX AVENTURIERS SE TROUVENT SUR UNE MEME CASE, ILS PEUVENT:

1) TENTER LE VOL D'UNE BOURSE

2) TROQUER DES BIENS

3) PASSER UNE ALLIANCE

12.1

LE VOL D'UNE BOURSE (REGLE AVANCEE)

Un aventurier peut essayer de voler la bourse d'un autre, le joueur jette un dé. Si le résultat est égal à 6, la tentative réussit et le joueur prend la totalité des écus de son adversaire qui devra passer 2 tours avant de se rendre compte du vol. Sinon, la tentative échoue et favorise les représailles immédiates en donnant à l'autre aventurier l'initiative du premier round dans un combat entre joueur (voir paragraphe 10.7).

12.2

LE TROC DES BIENS

Les aventuriers peuvent: échanger, acheter, vendre entre eux des équipements, des trésors ou autres, aux conditions et aux prix qu'ils décident ensemble.

12.3

L'ALLIANCE

Deux aventuriers peuvent passer une alliance entre eux pour élaborer des stratégies communes ou pour suivre une mission ensemble. A cet effet, une annonce orale doit être faite, ils se doivent alors loyauté et partagent systématiquement les butins et récompenses. L'alliance se termine quand l'un des joueurs concerné le demande, suite à quoi ils ne redeviennent adversaires qu'après 2 tours.

Remarque: deux joueurs ne peuvent pas gagner ensemble la partie, même s'ils visitent les lieux et résolvent l'énigme.



13 LA MORT

13.1

UN AVENTURIER MEURT LORSQUE SON TOTAL DE VITALITE EST REDUIT A 0 TOUS SES EQUIPEMENTS ET TRESORS SONT CONSIDERES COMME PERDUS. Pour éviter la mort de son aventurier, un joueur doit suivre de très près l'évolution de son total de vitalité, et faire preuve d'une grande prudence lorsque ce total s'approche du 0 fatidique.

13.2

UN JOUEUR DONT L'AVENTURIER MEURT EN COURS DE JEU PEUT REPARTIR DE LA TAVERNE AVEC UN AUTRE PERSONNAGE. NEANMOINS CELUI-CI NE POURRA REPRENDRE SON ANCIENNE MISSION ET DEVRA TOUT RECOMMENCER DU DEBUT.

14 LA TAVERNE

LA TAVERNE EST LE SEUL ENDROIT OU LES AVENTURIERS SONT A L'ABRI DES DANGERS, AUCUN VOL, COMBAT OU AUTRES NE PEUT S'Y PRODUIRE. C'EST EGALEMENT LE LIEU OU CHAQUE JOUEUR PEUT VENIR FAIRE DES ACHATS, DES VENTES, OU RECUPERER SA VITALITE PERDUE.

15 LE GRAND SORCIER

15.1

CE VIEIL HOMME GRISONNANT EST TOUT PUISSANT, LORSQUE QUE L'UN DES AVENTURIERS AURA BESOIN D'UN CONSEIL OU D'UN RENSEIGNEMENT, IL POURRA ALLER LUI EN PARLER EN SE METTANT SUR LA MEME CASE QUE LUI ET EN SE REFERANT AU CHAPITRE CORRESPONDANT. Un autre joueur fera alors la lecture et l'aventurier effectuera les choix qui se rapprochent le plus des questions qu'il se pose. Si aucun choix ne correspond, c'est que le grand sorcier n'a pas de réponses à fournir.

15.2

AU DEPART, LE SORCIER SE TROUVE SUR LA CASE DE LA TAVERNE. AU COURS DE LA PARTIE, TOUS LES JOUEURS QUI LE DESIRENT, PEUVENT LE DEPLACER A LA PLACE DE LEUR AVENTURIER. Les règles concernant la nature du terrain doivent alors être respectées. On peut de cette façon, faire fuir le sorcier devant un aventurier un peu trop avancé qui cherche un conseil précieux pour la suite de sa mission.

16 LES MONSTRES ERRANTS

Au cours de la partie, le livre vous avertira de la venue d'un monstre errant. Dans ce cas les joueurs devront suspendre un instant la partie et suivre les indications suivantes:

Tous les joueurs qui sont hors de la taverne jettent un dé, celui qui fait le plus petit numéro est désigné pour subir le monstre errant. Il lance alors deux fois le dé, additionne les résultats et va au chapitre "monstre errant" désigné sur le sommaire du jeu.

Une fois débarrassé du monstre, les joueurs reprendront le cours de la partie là où elle s'était arrêtée...

17 LES COMPAGNONS DE VOYAGE

Dans certaines aventures, des compagnons de voyage se joindront à vous. Il sera alors possible de les faire participer aux combats contre les monstres en les considérant comme des alliés de l'aventurier. Néanmoins, ils ne pourront pas être touchés par une attaque de monstres, car ceux-ci frappent toujours l'aventurier. En cas de combat entre joueurs, le compagnon ne peut pas aider l'aventurier et doit attendre sagement l'issue de l'affrontement.

18 LES TOURS DE PENALITES

Les joueurs sont obligés de passer leur tour tant que ce total n'est pas égal à 0. Chaque tour passé, permet néanmoins de décompter 1 à ses tours de pénalités, ce qui permet à la longue, de pouvoir repartir.





LE DEPART DE L'AUBERGE

Du dehors, l'auberge a un aspect agréable, elle a une façade sur la route avec deux allées en retrait, une grande arche donne sur une cour et à gauche sous la voûte se trouve une grande porte. De la porte ouverte sort un flot de lumière et au-dessus se balance une grande enseigne: un grand ours gris dressé sur ses pattes de derrière.

La nuit est tombée et les étoiles brillent depuis longtemps. Notre petit groupe arrive enfin au carrefour du chemin vert pour s'avancer vers l'entrée de l'auberge.



Soudain, un homme à l'air étrange qui était assis dans l'ombre se lève, un lourd manteau vert foncé sali par le voyage l'enveloppe, tandis qu'un capuchon laisse son visage dans l'ombre. D'un geste de la main accompagné d'un signe de la tête, il nous invite à entrer. L'étranger rejette alors son capuchon, découvrant une tête ébouriffée aux cheveux gris argenté, son visage est pâle et sévère avec une paire d'yeux gris pénétrants. "La route a été longue, un bon feu accompagné d'un bon repas seront les bienvenus", dit le mystérieux inconnu avec un sourire étrange.

Notre compagnie entre alors dans la grande salle commune de l'auberge. L'assemblée est nombreuse, le patron est debout près du feu et parle à un groupe de nains. Sur des bancs se trouvent des gens divers: des hommes du sud, ainsi que d'autres formes vagues difficiles à distinguer dans les ombres et les coins. L'aubergiste approche alors, c'est un gros homme moustachu, il porte à la main une bouteille tandis que pend sur son épaule un chiffon taché de vin. Les places ne sont pas faciles à trouver ce soir, "Tenez, installez vous à la table au fond de la salle, je reviens dans quelques instants".

L'aubergiste reparait avec des assiettes et commence à nous servir, chacun peut maintenant se détendre, la route a été longue mais nous voici au rendez vous du grand sorcier blanc. Une rumeur court à travers le pays qu'un nouvel apprenti sera choisi ces prochains jours parmi les étrangers qui se présenteront à l'auberge de l'ours gris, peut être un des autres aura-t-il la chance d'être l'élus, en attendant chacun sirote une large chope de bière. Le mystérieux vagabond approche alors de notre table et s'assoit parmi nous silencieusement. Sa façon de nous regarder est à la fois paisible et inquiétante. Qui peut être ce personnage étrange? Son bras se lève lentement au dessus de sa tête et en un instant le feu de la cheminée se calme, les lanternes s'éteignent et les gens disparaissent, bientôt nous nous retrouvons seuls avec le vieil homme. "Le temps passe vite dans cette région" ajoute-t-il en esquissant un sourire, "ainsi vous êtes tous ici pour devenir mon apprenti, je vois déjà que ce ne sera pas facile pour tout le monde", son regard brillant scrute chaque visage, "en fait, ça ne le sera pour personne. Cela fait plusieurs années que je cherche un apprenti et aucun n'a encore pu remplir les conditions que je demande". Nous nous regardons tous un peu apeurés et méfiants, le sorcier reprend alors: "de par ce pays existe bien des mystères, je vous demande d'en découvrir un et de l'éclaircir, le premier d'entre vous qui accomplira sa mission sera choisi pour être mon unique apprenti". Le grand sorcier se lève en ajoutant: "venez me demander conseil quand vous aurez un début de piste. Bonne chance à tous...". Quand la porte de l'auberge se referme nous sommes tous encore sous le choc de cette apparition, dans quelques heures, le jour se lèvera et pour chacun de nous le moment sera venu d'être le meilleur parmi les autres...*(Les joueurs peuvent commencer la partie, voir les règles du jeu, chapitre 6, 7 et 8...)*



LES RUMEURS

(Notez la page et le paragraphe d'où vous venez puis lisez la suite...)

Si vous n'avez pas de rumeur, rendez vous au 0. Sinon, rendez vous au 8).

0

Jetez un dé et rendez vous au **numéro indiqué**.

1

"Aux derniers rayons du soleil, les cavaliers jettent de longues ombres pointues, l'obscurité s'est glissée sous les bruisantes forêts de sapins, les chevaux se cabrent et crient. Grand est le choc de leur rencontre...", rendez vous au 7.

2

"La vérité est à ceux qui savent mentir et le mensonge peut être vérité là où l'esprit hésite entre la conscience et la raison, la parole du juste tranche le bien de ce qui est mal...", rendez vous au 7.

3

"Qui n'a pas peur du temps qui passe, de l'avenir, de son prochain, de lui même? Qui n'a pas penser un jour s'enfermer dans une forteresse imprenable pour échapper à ses angoisses? Que peut on pour cet être à part lui offrir son amitié pour apaiser sa peur?...", rendez vous au 7.

4

"Chacun est libre de son apparence mais peut-on perdre un jour son image, ce précieux reflet que vous renvoient les autres", rendez vous au 7.

5

"Il existe à travers ce pays un peuple de baladins, qui n'ont pour raisons de vivre, la joie, la danse et le chant, mais depuis plusieurs semaines personne ne les a vus...", rendez vous au 7.

6

"Le malheur tout comme la foudre peut frapper aveuglement et ce qui était beau devient laid. Chacun se retrouve alors isolé de l'autre par des murs imaginaires de cristal épais comme des murs de silence", rendez vous au 7.

7

(Si au cours d'une partie précédente vous avez déjà entendu cette rumeur et réalisé la mission, rendez vous au 0. Sinon, retournez à la page et au paragraphe d'où vous venez...)

8

Vous êtes obligé de garder votre première rumeur... (retournez à la page et au paragraphe d'où vous venez...)





LE GRAND SORCIER

Le grand sorcier vous fait face. Son lourd manteau de drap vert foncé le recouvre complètement. Seule sa main droite doucement appuyée sur un bâton noueux est visible. Un peu de fumée sort de son capuchon et de temps en temps, vous voyez briller ses yeux. Jetez un dé, si le résultat est:

1, 2, rendez vous au 1.

3, 4, rendez vous au 2.

5, 6, rendez vous au 3.

1

Ayant remarqué vos hésitations le sorcier se détourne et reprend sa marche sans faire attention à vous, recommencez plus tard... (Passez au joueur suivant...)

2

Le grand sorcier trouve que votre allure est étrange, il lève alors la main et prononce des mots inconnus. Soudain vous vous retrouvez dans un autre lieu. Jetez deux fois le dé, additionnez les résultats puis éloignez vous du sorcier du nombre de cases indiquées dans la



direction que vous indiqueront les autres joueurs...
(Passez au joueur suivant...)

3

Le sorcier rejette son capuchon. Ses yeux vous pénètrent tandis qu'il tire silencieusement sur sa pipe à long tuyau. Soudain sa voix résonne et il vous demande si vous venez le voir pour lui parler d'une rumeur que vous avez entendue, rendez au 4. Ou pour autre chose, rendez vous au 15.

4

Souvenez vous, cette rumeur parlait?
De la vérité, rendez vous au 5.
Des cavaliers de l'ombre, rendez vous au 7.
De la peur de vivre, rendez vous au 8.
D'un reflet de vous même, rendez vous au 12.
De créatures joyeuses, rendez vous au 13.
De murs de cristal, rendez vous au 14.

5

Un sourire illumine brusquement le visage du sorcier, et c'est sur un ton joyeux qu'il récite:
"quand le soir dans la vallée devient gris, ses pas sur la colline résonnent; avec l'aurore, elle s'en va pour des lieux inconnus sans dire mots. De la terre sauvage au volcan perdu, par trous à trolls et portes cachées, des marais du nord aux forêts verdoyantes, elle erre à son gré. Une main mortelle, une main guérissante, un dos courbé sous son fardeau; une voix de miel une voix d'acier, la vérité règne sur le monde". La voix s'est arrêtée et le sorcier tire une bouffée sur sa pipe à long tuyau, son regard vous interroge, voulez vous lui demander plus d'explications, rendez vous au 6. Ou en rester là, rendez vous au 10.

6

Le regard du vieil homme s'obscurcit soudainement: "la vérité est une ombre qui n'éclaire que celui qui la porte. C'est un devoir pour chacun de trouver la sienne en tranchant le bien de ce qui est mal". Après un court instant il enchaîne: "si tu veux la parole du juste, va la demander aux druides de la forêt près de la clairière sacrée". Vous remerciez respectueusement le grand sorcier et partez aussitôt... (Passez au joueur suivant...)

7

Le grand sorcier remet son capuchon et commence à vous parler:
"l'obscurité tombait. La brume s'étendait derrière eux dans les bois. Ils étaient parvenus aux pieds des collines et leur allure se faisait plus lente. A cet endroit ils virent une ombre sur le vert lointain. Une tache noire qui se mouvait rapidement. Le reflet du soir à la pointe de leurs lances ressemblait au scintillement de minuscules étoiles. Des cavaliers montés sur des coursiers rapides apparurent soudain. Le choc de leur rencontre fut terrible, les chevaux se cabrèrent et hennirent tandis que les hommes s'entre-tuaient. Cela se passait il y a bien longtemps, de vaillants hommes périrent ce soir là et les ténèbres tombèrent. Un maléfice fut jeté sur cette bataille et aujourd'hui encore on peut entendre le fracas du métal et apercevoir quelques fois des ombres...". Le vieux sorcier vous regarde une dernière fois avant d'ajouter: "cet endroit se trouve derrière le repère de la sorcière", sur ces paroles il se détourne et s'en va d'un pas tranquille... (Passez au joueur suivant...)

8

Le sorcier semble affecté par vos paroles. Il détourne son regard et fixe un point imaginaire loin devant lui... "Cette question est l'essence même de la vie" répondit-il à voix basse. L'éternité n'appartient qu'aux sages et chacun doit un jour affronter la mort. Les uns acceptent cette épée au dessus de leur existence, d'autres se ferment au monde et vivent enfermés de peur de la rencontrer un jour... La voix du sorcier était maintenant inaudible, ses lèvres remuaient mais aucun son n'en sortait. Voulez-vous le tirer de ses pensées, ren-

dez vous au 11. Ou préférez vous attendre un peu, rendez vous au 9.

9

Le sorcier se tourne lentement puis s'éloigne de vous. Voulez vous le suivre, rendez vous au 11. Ou préférez vous attendre un peu, rendez vous au 10.

10

Vous regardez le sorcier partir et vous retrouvez bientôt seul... (Passez au joueur suivant...)

11

Revenant de ses pensées le sorcier blanc vous parle d'un temple de pierre où réside depuis longtemps un ancien roi qui par peur et désespoir s'est refermé sur lui même. "Beaucoup ont essayé de lui parler mais aucun n'a réussi à le libérer de lui même. Toutefois si tu veux le rencontrer va dans la montagne et remonte la petite vallée". Le sorcier tire une dernière fois sur sa pipe et s'en va tranquillement en vous faisant un signe de la main... (Passez au joueur suivant...)

12

Les yeux perçants du sorcier vous dévisagent: "sais tu" dit il d'un air sévère "que la première chose que tu donnes quand tu rencontres quelqu'un est ton image, ne reconnais-tu pas tout de suite un ami d'un ennemi de par ses gestes et son aspect ?". Tout à coup le vieux magicien disparaît et vous vous retrouvez seul. Une voix de nulle part résonne alors: "il existe un être dans ce pays qui vole les images des autres. Penses-tu que l'on puisse vivre sans image à donner aux autres ?", vas prendre conseil auprès du vieux hibou dans l'ancien marais, il t'expliquera mieux que moi". La voix s'est définitivement tue et vous voyez devant vous s'éloigner le vieux sorcier... (Passez au joueur suivant...)

13

"C'est une longue histoire que celle des baladins. Ce peuple est un jour venu dans ce pays, il y a déjà bien longtemps, et depuis ne la plus quitte. N'as tu jamais déjà croisé, sur un chemin, une grosse roulotte de couleur tirée par des poneys tachetés ? Ces bohémiens me fascinent toujours tant ils respirent la joie de vivre... Et puis un jour... Plus personne ne les a vus...". Le sorcier tire doucement une bouffée de sa longue pipe. A en croire les bruits qui circulent, ils seraient cachés près de la compagnie des bois pour échapper à l'influence d'un être maléfique". Le grand sorcier vous fait un signe de la main et s'éloigne doucement. Intrigué par cette histoire vous réfléchissez quelques instants puis reprenez votre chemin... (Passez au joueur suivant...)

14

Le sorcier réfléchit: "il existe en effet dans ce pays une boule de cristal. Celle-ci fut construite, il y a des siècles par les nains en gage d'amour et de respect pour les délicieuses créatures ailées qui vivaient près de la cascade. Bizarrement, depuis plusieurs semaines des bruits racontent qu'il y aurait eu un malheur, et que de mauvaises choses s'y seraient déroulées. Un peu intrigué vous demandez comment faire pour aller à cette tour. Le sorcier vous répond alors: "le plus simple est d'essayer de rencontrer les jeunes filles qui sont souvent près de la cascade prodigieuse. Vas-y, elles te guideront vers la princesse Tille à qui il est arrivé une bien étrange mésaventure". Ayant noté tous ces renseignements vous partez immédiatement en direction de la cascade... (Passez au joueur suivant...)

15

"Alors peut être as-tu des questions à me poser?". Le sorcier vous regarde d'un air interrogatif, voulez vous lui demander?

De vous donner plus de force, rendez vous au 16.
De l'aide contre la tristesse, rendez vous au 28.
Comment éteindre votre feu, rendez vous au 17.
Comment libérer les images, rendez vous au 18.
Qui a enlevé Pergola, rendez vous au 29.



De conjurer le charme d'amour, rendez vous au 19.
 Comment voler jusqu'à la tour, rendez vous au 20.
 S'il connaît le voleur du diamant, rendez vous au 25.
 Ou trouver une dent de démon, rendez vous au 21.
 Comment arrêter le combat, rendez vous au 22.
 Un vieux livre d'histoire, rendez vous au 23.
 S'il sait où se trouve Egoï, rendez vous au 24.
 Qu'il vous guérisse de la lèpre, rendez vous au 30.
 Si aucune de ces questions ne convient, rendez vous au 10.

16

Le sorcier trace alors un dessin avec son long bâton en vous expliquant qu'il ne peut pas vous aider autrement qu'en vous indiquant le lieu où vous procurer de la force. Il s'agit d'une petite clairière au fond d'une forêt, de temps à autre des druides y font la cueillette du gui. Le sorcier vous conseille donc d'y aller pour demander une potion de force. Vous remerciez respectueusement le grand sorcier et partez aussitôt... (Passez au joueur suivant...)

17

Le sorcier vous regarde: "ainsi, tu as été piégé par les feux follets, voilà bien une aventure intéressante mon garçon. Bien que cette toison orne joliment ton front il va te falloir t'en séparer et pour cela je ne vois qu'une solution, vas te rafraîchir les idées au plus vite près de la cascade". Le sorcier vous indique la direction du doigt puis s'éloigne... (Passez au joueur suivant...)

18

"Oui, je vois, tu es tombé dans une manigance du maître des images" vous dit le sorcier, "maintenant il va falloir briser ce charme pour anéantir les desseins cruels de cet être". Voilà donc ce que tu dois faire, tu vas d'abord chercher le vieux miroir magique qui a été perdu il y a longtemps, puis tu iras affronter ce maudit clown pour lui capturer son image. Ceci fait, tous les charmes seront libérés et le monde pourra enfin retrouver la tranquillité". Le sorcier tire une longue bouffée sur sa pipe et ajoute: "voici trois endroits où tu trouveras des renseignements: le village, la compagnie des bois et le pic des quatre vents, soit courageux et bonne chance...". Le sorcier vous quitte en vous saluant... (Passez au joueur suivant...)

19

Le sorcier vous répond qu'il ne peut malheureusement pas rompre un tel sortilège. Mais par contre il vous conseille d'aller poser cette question à la compagnie des bois, ou le cas échéant aux petites personnes du village ou encore aux druides de la forêt. Vous remerciez bien bas le sorcier pour ces précieux conseils et repartez à la recherche de ce fameux contre charme... (Passez au joueur suivant...)

20

Le sorcier vous conseille d'aller voir l'aigle du pic des quatre vents qui pourra vous transporter à la tour de cristal... (Passez au joueur suivant...)

21

Le sorcier vous dévisage: "une dent de démon, distu..." le vieil homme se met à réfléchir puis vous annonce "tu la trouveras forcément sur un démon, mais lequel ? J'en connais plusieurs, d'abord il y celui du puit près du village ensuite viennent des créatures beaucoup plus dangereuses mais je ne sais pas où elles se trouvent. Je ne peux malheureusement t'en dire d'avantage". Vous remerciez le sorcier, puis vous remettez en route... (Passez au joueur suivant...)

22

le sorcier vous répond: "tu cherches le moyen d'arrêter définitivement la grande bataille, bien sur! Mais

sais-tu que l'abomination du vieux cimetière est la base de ce maléfice et qu'on ne peut rien contre sa volonté". Vous regardez un peu désespéré le sorcier: "le seul moyen pour changer les choses est d'aller affronter cette créature abominable et de lui arracher le secret du contre-sort". Cette perspective ne vous plaît guère, néanmoins vous repartez avec l'espoir d'avoir suffisamment de force et de courage pour accomplir cette dangereuse épreuve... (Passez au joueur suivant...)

23

"Les livres anciens sont très précieux. Ils recèlent bien souvent maints secrets. Si tu pars en quête d'un tel trésor va d'abord voir le vieux père Pinson. Il tient une fameuse bibliothèque au village des petites gens". Vous remerciez le sorcier et repartez aussitôt... (Passez au joueur suivant...)

24

Le sorcier vous répond qu'il ne connaît personne de ce nom, mais que selon lui, vous trouverez des renseignements auprès de la compagnie des bois d'où il est sûrement originaire. Voyant que le sorcier ne vous en dira pas plus, vous partez en direction de la forêt... (Passez au joueur suivant...)

25

Si vous êtes avec Egoï, rendez vous au 27. Sinon, rendez vous au 26.

26

Le sorcier vous répond qu'il ne peut pas vous donner d'indications tant qu'il n'aura pas parlé avec l'Elfin disparu. Là-dessus il s'éloigne et vous laisse seul... (Passez au joueur suivant...)

27

Le sorcier se met à parler à Egoï en langue Elfine, celui-ci fait alors de grands gestes en parlant haut et fort. Bientôt les deux personnages se tournent vers vous et le sorcier prend la parole: "d'après les renseignements d'Egoï et les indices relevés, il semblerait que se soit une des créatures de la sorcière qui ait commis le vol du diamant. Pourquoi je ne sais pas, mais la route du diamant passe par chez elle...". Vous remerciez donc le sorcier puis repartez... (Passez au joueur suivant...)

28

"Contre la tristesse, dis-tu, hum... Ce n'est pas vraiment mon rayon, va donc au village, peut être trouveras-tu des petites gens pour t'aider". Vous remerciez le sorcier pour ce renseignement et reprenez votre chemin... (Passez au joueur suivant...)

29

Vous racontez ce que vous a dit le chef des baladins en espérant que le sorcier puisse vous aider. Celui-ci réfléchit un instant puis d'un air soucieux, vous annonce qu'il s'agit sûrement d'une des créatures de Suspria la sorcière qui a fait le coup. Un frisson vous parcourt l'échine car ce nom est malheureusement célèbre, et l'idée de rencontrer ce monstre de vieille femme vous inquiète. Le sorcier vous donne donc quelques conseils de prudence puis prend congé de vous... (Passez au joueur suivant...)

30

Le sorcier appose alors ses mains sur votre front et prononce des paroles bizarres... Peu à peu, vous sentez le mal s'échapper... Le sorcier vous lâche alors et une soudaine fatigue vous saisit (+1 tour de pénalité). Le vieil homme vous aide alors à vous asseoir à terre, puis en vous adressant un léger sourire s'éloigne aussitôt et vous laisse vous reposer... (Passez au joueur suivant...)



LA TAVERNE DE L'OURS GRIS

Vous arrivez devant la façade accueillante de l'auberge de l'ours gris, ici rien n'a changé depuis votre départ, ni le terrain en bas de la colline, ni la grande arche où se balance la grosse enseigne. Vous soufflez de soulagement et entrez dans la grande salle à manger. Le patron vient, il vous emmène à une petite table à côté d'un groupe de nains turbulents et vous demande ce que vous voulez, rendez vous au 0.

0

Voulez vous?

Acheter une potion de vitalité, rendez vous au 1.

Acheter du matériel, rendez vous au 2.

Vendre du matériel, rendez vous au 3.

Jouer de l'argent au pair-impair, rendez vous au 4.

Prendre un peu de repos, rendez vous au 5.

1

Une potion permet de revenir à 20 de vitalité quand l'aventurier la boit, le patron la vend 2 écus la fiole, prenez en autant que vous voulez sans oublier de les comptabiliser sur votre feuille d'aventure. L'opération effectuée le patron vous demande si vous voulez autre chose, rendez vous au 0.

2

L'homme sort un large livre afin de vous faire voir le matériel qu'il peut vous vendre (voir le tableau des équipements). Achetez ce que vous voulez sans oublier de mettre à jour votre feuille d'aventure. L'opération effectuée, le patron vous demande si vous voulez autre chose, rendez vous au 0.

3

L'aubergiste rachète les équipements à 1 écu en dessous de leur valeur réel (voir le tableau des équipements).

ments). Vendez ce que vous voulez sans oublier de l'inscrire sur votre feuille, l'opération effectuée le patron vous demande si vous voulez autre chose, rendez vous au 0.

4

L'aubergiste s'assoit en face de vous et vous explique les règles du jeu: Vous devez d'abord miser une somme d'écus, puis choisir un adversaire parmi les autres joueurs. Chacun des deux participants ferme alors la main, puis compte jusqu'à trois avant de faire un numéro avec ses doigts. A ce moment vous annoncez "pair" ou "impair". Si la somme des doigts correspond à votre annonce, vous avez gagné l'équivalent de votre mise. Sinon, vous la perdez. Jouez avec qui vous voulez et le nombre de fois que vous voulez, sans oublier toutefois d'inscrire sur votre feuille vos gains et vos pertes. quand vous aurez fini le patron vous demandera si vous voulez autre chose, rendez vous au 0.

5

Le patron vous souhaite de passer un agréable moment dans son auberge, les nains à côté de vous se sont un peu calmés et vous sentez déjà la douce chaleur du feu qui crépite près de votre table... (Passez au joueur suivant...)



LE VILLAGE DES PETITES PERSONNES

Vous arrivez dans un village formé d'une vingtaine de petites maisons. Certaines sont creusées à même la colline tandis que d'autres sont bâties dans un mélange de terre et de bois. Les couleurs y sont chatoyantes et les allées propres car tous les habitants mettent un point d'honneur à la présentation de ce qu'ils appellent leur cité. Si quelqu'un vous a conseillé de venir ici, rendez vous au 57. Sinon jetez un dé et rendez vous au **numéro indiqué**.

1

Alors que vous descendez calmement le chemin qui mène au début du village, une multitude de petites personnes surgissent de tous les côtés et viennent à votre rencontre. Vous êtes bientôt noyé dans une foule telle que vous n'arrivez plus à avancer. Certaines petites personnes vous prennent la main tandis que d'autres vous poussent par derrière, rendez vous au 27.

2

Le village est calme, vous pensez aussitôt qu'il doit être l'heure de la sieste et qu'en général les petites personnes n'oublient jamais de la faire, rendez au 22.

3

La nuit commence à tomber. Vous descendez la rue principale et arrivez sur une place. Une foule incroyable de petites personnes s'y presse. Les unes braillent et chahutent, tandis que les autres rient. Vous êtes arrivé au cœur de la grande fête du village, rendez vous au 47.

4

Vous arrivez à peine qu'une petite femme vous interpelle et vous invite à venir chez elle. Ne sachant que dire, vous acceptez, rendez vous au 8.

5

Ne sachant où aller, vous descendez la rue principale et arrivez devant une maison qui ressemble à une auberge, rendez vous au 25.

6

Vous descendez la rue principale quand, soudain, vous tombez sur un petit passage qui descend vers un bosquet d'arbre. Voulez vous y aller, rendez vous au 10. Ou préférez vous aller vers l'auberge que vous venez d'apercevoir, rendez vous au 25.

7

Vous remontez à toute allure. Derrière vous un souffle fétide vous rejoint, des cris et des pleurs se font entendre, puis le silence revient soudainement. Vous remontez votre corde, la remettez dans votre sac et repartez aussitôt, rendez vous au 50.

8

Vous pénétrez dans une spacieuse salle à manger, plusieurs autres personnes sont déjà installées et boivent tranquillement un bol de tisane. Une voix vous demande si vous voulez un petit gâteau. Vous acceptez poliment et prenez place à la table. Les habitants se montrent rapidement bavards. Bientôt on vous raconte tout un tas de potins, comme quoi le vieux Bill aurait changé de cheval sans prévenir personne ou encore de certaines rumeurs étranges qui courent sur le démon du puits. Au bout d'un instant, saoulé de paroles, vous prenez congés et sortez de la maison, rendez vous au 22.

9

Les deux personnages vous regardent en vous faisant une grimace et disparaissent dans une maison. Vous vous retrouvez seul au milieu de la place. Voulez vous aller vers la maison qui ressemble à une auberge, rendez vous au 25. Ou repartir, rendez vous au 43.

10

Vous arrivez bientôt devant un large puits couvert de mousse qui se dresse au milieu d'un bouquet d'arbres. De grandes herbes poussent autour, signe que peu de monde passe ici. Vous approchez alors et vous penchez au dessus du grand cercle... Un immense trou noir apparaît. Malgré sa largeur le soleil n'éclaire pas à

plus de quatre mètres de profondeur, rendez vous au 31.

11

Etes vous venu pour chercher?
Une dent de démon, rendez vous au 49.
Un miroir d'argent, rendez vous au 14.
Un peu d'or, rendez vous au 45.

12

Vous abordez les gamins pour avoir quelques renseignements. Trois têtes barbus se tournent alors vers vous "gamin toi même" vous répliquent-elles aussitôt. Les habitants de ce village sont si petits qu'il est presque impossible de les différencier quand ils sont de dos. Un des personnages s'éloigne alors du groupe et se prépare à lancer quelque chose. Voulez vous saisir votre arme, rendez vous au 34. Ou ne rien faire, rendez vous au 23.

13

Un petit bonhomme rondouillard vous sourit et vous invite à entrer. Vous découvrez alors une pièce littéralement envahie d'ouvrages. Vous avez de la peine à discerner les murs derrière les multiples étagères. Le père Pinson, content d'avoir un nouveau client, vous propose un fauteuil, par ailleurs surchargé de livres et vous demande ce qui vous amène. Vous lui parlez alors de votre aventure, de la bataille oubliée et enfin du précieux livre d'histoire. A la fin de votre récit, le petit père Pinson saute de son fauteuil et vous dit qu'il a ce que vous cherchez, rendez vous au 18.

14

Vous appelez le démon et lui dites que vous êtes venu chercher le miroir d'argent qu'il possède. Un rire rauque éclate à travers le puits. La grosse voix du démon, vous demande alors: "que me donnes tu en échange de cet objet?". Allez vous lui répondre?

10 écus, rendez vous au 29.
20 écus, rendez vous au 42.
Ce qu'il voudra, rendez vous au 28.

15

Le jour n'est déjà plus qu'un petit rond de lumière au dessus de votre tête quand votre pied touche le fond du puits. Les bruits se sont calmés depuis quelques minutes mais vous sentez le danger qui vous entoure. Votre main se pose sur la poignée de votre arme tandis que vous lâchez la corde et vous retrouvez avec de l'eau jusqu'au genou... Si vous êtes venu ici pour chercher quelque chose de précis, rendez vous au 11. Sinon rendez vous au 45.

16

Vous arrivez bientôt devant une grande salle des fêtes. Des petites personnes s'activent un peu partout. L'une d'elle passe devant vous avec des guirlandes. Un petit homme vient alors et vous demande de ne pas rester ici car les préparatifs de la fête doivent rester secrets. Allez vous vers la maison qui ressemble à une auberge, rendez vous au 25. Ou préférez vous quitter le village, rendez vous au 43.

17

Tonton vous emmène chez lui une petite maison charmante près d'un potager. Il vous invite à vous asseoir tandis que sa femme apporte un plat délicieusement appétissant. La soirée passe rapidement, la famille est très bavarde et vous raconte des histoires à n'en plus finir. Au bout d'un moment, épuisé, vous vous endormez, rendez vous au 63.



18

Le père Pinson se précipite sur une haute colonne de livres et commence à chercher. Tout à coup, il s'arrête net pour réfléchir. Il se retourne alors et vous dit: "je me souviens parfaitement de ce livre, mais cela fait bien quatorze années que je ne l'ai vu, à cette époque je l'avais prêté à l'ermite du marais qui, entre parenthèse, ne lit pas très rapidement". Le petit homme vous adresse un sourire puis ajoute: "le mieux pour vous est d'aller le lui demander". Vous remerciez le père Pinson pour son aide et partez aussitôt sur les traces de cet étrange grimoire... *(Passez au joueur suivant...)*

19

Vous faites alors un tour d'inspection et découvrez dans un coin au fond de l'eau un tas de pièces d'or. Sans doute quelques fous qui les auront jetées pour calmer le démon. Vous prenez l'or (+25 écus), et remontez à la surface, rendez vous au 32.

20

Si vous avez une corde, rendez vous au 26. Sinon, rendez vous au 33.

21

La peur vous submerge complètement et vous remonte à toute allure jusqu'à la surface. là vous récupérez votre corde et partez en courant, rendez vous au 50.

22

Vous marchez maintenant au milieu des maisons. De temps en temps des chants et des rires se font entendre. Vous arrivez bientôt sur la petite place. Plusieurs petites personnes jouent à un jeu étrange. Voulez vous leur parler, rendez vous au 12. Ou préférez vous vous diriger vers ce qui semble être une auberge, rendez vous au 25.

23

Une voix s'élève alors et dit: "alors Sam tu pointes ou tu tires". L'autre, en pleine concentration, jette une sorte de pierre. Au même instant tout le groupe se réunit autour de l'endroit où elle finit sa course. Y allez vous aussi, rendez vous au 46. Ou préférez vous faire un tour dans le village, rendez vous au 16.

24

Vous ne savez pas comment faire pour trouver des petites personnes qui accepteraient de venir vous aider. Vous descendez alors la grande rue du village un peu perdu. Au même moment trois personnes croisent votre chemin et voyant votre moue, décident de vous accoster. Après les politesses d'usages, vous leur demandez si elles ne connaîtraient pas quelqu'un qui pourrait consoler avec vous le peuple des baladins. Les trois petites personnes, touchées par le chagrin apparemment irraisonné qui s'est abattu sur les gens du voyage se portent aussitôt volontaires.

(inscrivez sur votre feuille les caractéristiques suivantes:)

TROIS PETITES PERSONNES

DEX +1 ATT +1 DEF +1

DEX +1 ATT +1 DEF +1

DEX +1 ATT +1 DEF +1

En cas de combat ces personnages pourront vous aider, mais ne seront jamais touché par le monstre)

Vous repartirez donc quelques heures après avec vos trois nouveaux amis pour rejoindre la forêt... *(Passez au joueur suivant, tirez un monstre errant avant de poursuivre la partie...)*

25

Vous entrez dans l'auberge. Plusieurs petites personnes se retournent. L'endroit ressemble à une épicerie, sauf que l'on a disposé quelques tables au fond de la salle. Voulez vous aller vers une table inoccupée, rendez vous au 52. Ou vous joindre à la compagnie, rendez vous au 66.

26

Vous sortez votre grappin et le plantez dans l'anfruosité d'une pierre. Vous jetez ensuite la corde dans le puit. Un bourdonnement se fait entendre, suivi de multiples bruits d'eau et de claquements secs ressemblant aux sons que feraient des mâchoires en se refermant brutalement. Soudain la corde est prise de soubresauts violents. Avez vous toujours envie de descendre, rendez vous au 36. Ou préférez vous recouper votre matériel et partir, rendez vous au 41.

27

Une petite fenêtre ronde s'ouvre alors à votre droite. Une femme rondouillarde y apparaît et s'adresse à la meute qui vous entoure: "allez les enfants laissez passer le visiteur, ce brave homme n'a pas besoin d'une escorte". Sur ces paroles elle vous adresse un large sourire, tandis que le chemin se libère doucement. Allez vous engager la conversation, rendez vous au 56. Ou continuer vers le centre du village, rendez vous au 22.

28

Le démon éclate de son rire effrayant et vous répond qu'il veut 30 écus. Allez vous accepter, rendez vous au 42. Refuser catégoriquement et engager le combat, rendez vous au 30. Ou partir chercher la somme, rendez vous au 21.

29

Le démon vous répond que cela ne suffit pas, qu'il veut 20 écus un point c'est tout. Allez vous lui donner la somme, rendez vous au 42. Ou attaquer, rendez vous au 30.

30

Vous vous élanchez dans le noir. Un cri strident se fait alors entendre. Une petite créature à l'allure de grenouille avec de grands yeux vient de glisser entre vos jambes pour plonger dans l'eau boueuse du puit. Vous éclatez alors de rire, car vous venez de découvrir que le démon que tout le monde redoute depuis toujours n'est qu'un petit animal qui de peur d'être découvert joue les monstres en prenant une grosse voix et en jouant avec la résonance du puit, rendez vous au 19.

31

C'est alors qu'un cri déchirant et caverneux retentit du fond du trou. Aussitôt votre sang se gèle et vous vous jetez en arrière. Ainsi les petites gens avaient raison, un démon habite ce puit. Vous avalez votre salive. Voulez vous regarder de nouveau, rendez vous au 40. Ou partir tout de suite, rendez vous au 50.

32

Vous remontez la corde, la remettez dans votre sac. A ce moment derrière vous une voix caverneuse retentit, vous esquissez un sourire puis repartez, rendez vous au 50.

33

Vous ne vous souvenez pas avoir vu d'échelle descendre le long du puit. Tenter l'aventure sans corde vous paraît trop risqué. Vous décidez donc de partir et espérant revenir avec le matériel un peu plus tard, rendez vous au 50.

34

A peine avez vous touché votre arme que les petites personnes s'enfuient en courant et en brailant. Quelques secondes après vous vous retrouvez seul au milieu du village. Toutes les fenêtres et les portes ont été fermées et un silence pesant vous entoure... Un peu gêné vous criez qu'il n'y rien à craindre et que tout le monde peut sortir de chez lui... Quelques minutes se passent puis une voix vous répond et vous demande de quitter ce village pour ne plus jamais revenir *(vous n'avez plus le droit de revenir dans le village durant la partie)*, rendez vous au 43.



35

Ne sachant que faire pour trouver le miroir, vous demandez à un passant s'il peut vous renseigner. Celui-ci vous répond qu'il n'y a pas à sa connaissance de miroir magique au village. Toutefois il vous propose de vous emmener voir le maire. Vous allez au centre du village et entrez donc dans une maison un peu plus haute que les autres. Assis à son bureau, un petit homme à barbe grise vous accueille et vous demande de vous asseoir. La personne qui vous accompagne explique au maire l'objet de votre visite. Légèrement soucieux, celui-ci vous regarde puis annonce qu'effectivement il possède un miroir, mais qu'à sa connaissance il n'est pas magique. Vous lui demandez alors s'il serait possible d'y jeter un oeil, rendez vous au 38.

36

Vous vous dites qu'il vous en faudrait un peu plus pour vous faire partir. Vous enjambez donc le puit, saisissez la corde à deux mains et commencez à descendre lentement. Au fond du trou l'agitation est à son comble. Vous avez l'impression qu'une dizaine de fauves et de crocodiles se battent pour savoir qui vous attrapera le premier. La voix retentit de nouveau. Cette fois la fureur transparait à travers les mots, mais elle ne vous demande plus de partir, mais plutôt de descendre car dit elle le démon aux mille visages vous attend. Cette fois le doute s'insinue dans votre esprit, continuez vous à descendre, rendez vous au 15. Ou préférez vous remonter, rendez vous au 7.

37

D'une voix hésitante vous balbutiez que vous êtes venu en ami. Aussitôt un rire horrible résonne à travers le tunnel, puis le démon vous dit: "mes tentacules commencent à frémir d'envie à ta vue, va-t-en d'ici pendant qu'il est temps, je ne saurais retenir plus longtemps ma rage de l'anéantir...". Là-dessus l'eau commence à bouillonner autour de vous. Fuyez vous le plus vite possible, rendez vous au 21. Ou attaquez vous le démon, rendez vous au 30.

38

Le maire sort de la pièce un moment et revient avec un petit miroir rond à poignée. Vous observez attentivement l'objet, effectivement, il a l'air normal. L'homme vous raconte alors que cet objet a été donné en cadeau il y a bien longtemps et qu'à cette époque peut-être était il considéré comme magique. Avec la permission du maire vous le rangez dans votre sac (*ajoutez un miroir rond à poignée*) et après les remerciements de rigueur repartez à l'aventure... (*Passez au joueur suivant...*)

39

Le sorcier vous a parlé d'un certain père Pinson. Vous entrez donc dans le village et vous mettez à la recherche de sa maison. Dans la rue, des enfants vous bousculent. En courant, l'un d'eux vous fait même un pied de nez avant de disparaître. Vous esquissez un sourire, puis tombez soudain sur une façade où l'on peut lire: chez monsieur Pinson, bibliothèque. Vous frappez donc à la porte, on vient aussitôt vous ouvrir, rendez vous au 13.

40

Vous passez une nouvelle fois la tête, un grondement de tonnerre résonne dans le puit et une voix affreuse vous somme de quitter les lieux pendant qu'il en est temps. Des bruits accompagnent cette voix. Vous avez l'impression qu'une immense créature bouge et se cogne aux parois au fond du trou. Vous êtes maintenant dans tous vos états car jamais vous n'aviez entendus de sons si horribles; Allez vous partir, rendez vous au 50. Ou essayez de descendre dans le puit, rendez vous au 20.

41

Ce coup ci c'en est trop. Vous remontez rapidement votre corde et repartez aussitôt, rendez vous au 50.

42

Vous fouillez votre sac et jetez dans l'eau la somme d'écus convenue? A ce moment, l'eau autour de vous bouillonne, puis la grosse voix retentit: "maintenant j'en ai assez de toi, prends ce miroir et va-t-en". Un éclair passe devant vous et tombe dans l'eau, vous y plongez votre main et saisissez le précieux objet. Vous remontez ensuite à la surface, rendez vous au 32.

43

Vous remontez le chemin à travers les maisons et quittez le petit village... (*Passez au joueur suivant...*)

44

Vous descendez la rue principale et arrivez bientôt à la place du village sans avoir vu âme qui vive. Vous vous dirigez alors vers ce qui semble être une auberge et entrez. L'ambiance y est fraîche, autour de vous une multitude de rayons et d'étalages bondés de nourriture forment un petit labyrinthe. Une femme de petite taille vêtue d'une robe paysanne et d'un tablier fait son apparition. Elle vient vers vous et vous demande ce que vous voulez. Vous lui dites que vous n'êtes pas venu pour acheter de la nourriture, mais plutôt pour avoir quelques renseignements sur le démon du puit, rendez vous au 54.

45

Vos yeux commencent à discerner les contours du puit. Soudain un tunnel apparaît à votre droite. Vous sortez votre arme et vous engagez dans cette direction. Un grosse voix cavernueuse résonne alors. Ce coup-ci vous en avez la chair de poule. Un remous agite alors l'eau autour de vous. Allez vous attaquer, rendez vous au 30. Ou tenter de discuter, rendez vous au 37.

46

Plusieurs pierres sont posées sur le sol. Les trois petites personnes parlent maintenant d'une façon étrange. L'une d'elle pousse des cris de victoire tandis que les autres ronchonnent. Vous intervenez en essayant de comprendre la situation, un des barbus vous explique que Bill ici présent n'arrête pas de tricher. A ces mots l'une des petites personnes se vexe et s'en va vers une maison. Et vous restez avec les deux autres, rendez vous au 48.

47

Un orchestre d'une dizaine de petites personnes s'agite sur une estrade tandis qu'une foule danse et chante à une allure effrénée. Soudain une femme vous saisit le bras et vous entraîne dans une large ronde. Allez vous vous laisser faire, rendez vous au 64. Ou essayer d'échapper à la femme, rendez vous au 53.

48

Tonton, le barbu qui n'avait encore rien dit, vous saisit le bras et vous invite à jouer avec eux. Acceptez vous, rendez vous au 51. Ou préférez vous refuser sous prétexte que vous n'avez pas le temps, rendez vous au 9.

49

Vous appelez le démon et lui dites: "Approche créature du diable, je suis venu pour prendre une dent de ta mâchoire. Le petit roi attend ce présent. Ton heure est maintenant venue, tu dois mourir...". Un rire guttural et rauque éclate à travers le puit et l'eau autour de vous entre en ébullition. "Ainsi tu es venu tout seul pour me tuer, moi le démon du puit, approche un peu, viens donc te mesurer à ma puissance...". Vous venez de découvrir un tunnel à votre droite. Allez vous attaquer, rendez vous au 55. Ou fuir de peur de tomber sur un monstre trop puissant, rendez vous au 21.

50

Quelques minutes plus tard, vous êtes de retour au village... (*Passez au joueur suivant...*)

51

Des hourras retentissent. On vous glisse une pierre dans la main et Sam vous explique brièvement les ré-

gles. Bientôt vous êtes pris dans une partie enflammée. L'après midi passe ainsi et la nuit se met à tomber (+1 tour de pénalité). Des bruits de casseroles et de couverts se font alors entendre. Sam tend soudain l'oreille puis vous annonce que c'est l'heure de la soupe. Tonton, quant à lui, vous invite à partager son repas. Si vous acceptez, rendez vous au 17. Sinon, rendez vous au 58.

52

Vous vous asseyez. Une femme vient alors vous servir, à côté les petites personnes rigolent à gorges déployées. Vous finissez tranquillement votre verre, puis ressortez de l'auberge, rendez vous au 43.

53

Vous vous excusez en faisant un pas en arrière. Une danse d'une incroyable drôlerie commence alors devant vous et vous remerciez le ciel de ne pas avoir succombé à la proposition de la femme. Au même instant une bande de joyeux lurons vous encerclent et vous emmènent vers une maison qui a été aménagée en salle des fêtes, rendez vous au 65.

54

A ces mots la femme blémie puis appelle son mari. Celui-ci arrive en s'essuyant la bouche. La femme lui répète votre question. Le petit homme manque de s'étouffer puis ayant repris son calme vous met en garde contre le danger que représente le démon du puit. Il vous raconte qu'il y a plusieurs dizaines d'années, un monstre diabolique est venu hanter le grand puit du village. Depuis cette époque plus personne n'ose aller chercher de l'eau à cet endroit. Vous lui demandez alors où se trouve le puit. L'homme vous accompagne au pas de la porte et vous indique un chemin qui sort du village. "Le puit du démon est par ici, mais faites attention, car le monstre est sans pitié". La dessus vous remerciez le couple et prenez aussitôt ce chemin, rendez vous au 10.

55

Vous vous lancez arme au poing dans le tunnel. Au même instant un cri strident perce l'air. Dans un coin une petite forme vient de sauter dans l'eau et tente de s'échapper. En l'espace d'un instant vous comprenez la supercherie, une petite créature se fait passer pour un démon en utilisant le puit comme caisse de résonance pour éloigner les curieux. Un fou rire vous prend. Vous vous jetez alors dans l'eau et attrapez un être visqueux, celui ci ressemble à un crapaud, sa voix légèrement étouffée par votre étreinte vous supplie de le laisser tranquille. Vous apercevez alors au comble de la surprise que cet animal n'a pas une seule dent. Déçu, vous rejetez votre prisonnier dans l'eau, c'est alors que la voix du petit roi vous revient à l'esprit. Il vous avait demandé une dent de démon du gouffre et non de celui du puit. Vous remontez à la surface un peu déçu, rendez vous au 32.

56

Vous la remerciez de son intervention et déposez votre sac en souriant: "quelle belle journée pour les promenades", vous rétorque la femme. Là-dessus elle vous invite à prendre une tisane chez elle. Acceptez vous, rendez vous au 8. Ou préférez vous continuer, rendez vous au 22.

57

Etes vous venu au sujet?
D'une dent de démon, rendez vous au 44.
D'un ancien livre d'histoire, rendez vous au 39.
De la tristesse des baladins, rendez vous au 24.
De ce qu'a vu l'aigle, rendez vous au 62.
D'un miroir magique, rendez vous au 35.
Du charme de la sorcière, rendez vous au 60.

58

Les petites personnes disparaissent rapidement dans les maisons, vous laissant seul au milieu de la place, rendez vous au 43.

59

Voyant que vous ne pouvez pas tirer de renseignements pendant la fête, vous décidez de quitter le village et de revenir une autre fois (+1 tour de pénalité, passez au joueur suivant...)

60

Vous marchez à travers le village à la recherche du médecin local. Vous arrivez bientôt devant une maisonnette où l'on peut lire affiché à l'entrée: "Gustave Piedebouc, médecine générale". Après avoir frappé, vous entrez et vous retrouvez dans un petit vestibule. Au bout de quelques instants, une petite personne vêtue de blanc vient vous voir. Celui-ci vous regarde, puis s'exclame un peu effrayé qu'il ne peut rien contre le charme de la sorcière. Etonné, vous lui demandez comment il a pu deviner que vous veniez pour cela. Il vous répond alors que vous n'êtes pas le premier malheureux qu'il voit à terre à s'être fait prendre à ce piège. Il vous conseille alors d'aller plutôt rencontrer les druides de la clairière sacrée, qui sont les seuls à sa connaissance à pouvoir soigner ce mal. Un peu déçu tout de même, vous remerciez le docteur Piedebouc et repartez aussitôt du village... (Passez au joueur suivant...)

61

Le lendemain, vous vous réveillerez couché sur un banc, parmi de nombreuses petites personnes et des bouteilles vides. Après avoir surmonté votre mal de crâne et avoir avalé un jus de citron, vous repartez à la suite de votre aventure (+2 tours de pénalité, passez au joueur suivant...)

62

Vous vous souvenez que l'aigle vous a parlé d'un redoutable puit. Vous traversez donc le village rapidement et suivez un sentier qui descend dans un renforcement de terrain, rendez vous au 10.

63

Le lendemain, en vous réveillant, le soleil est déjà haut dans le ciel et vous devez repartir (+1 tour de pénalité), rendez vous au 43.

64

La danse est incroyablement drôle car une partie des danseurs sautent et font les pitres tandis que les autres s'accroupissent. La femme vous demande maintenant de venir avec elle au centre de la ronde en vous tirant d'une main experte. A partir de ce moment les petites personnes ne vous lâcheront plus, trop contente d'avoir pu trouver quelqu'un d'extérieur au village pour se joindre à eux, rendez vous au 61.

65

La salle est bourrée de petites personnes qui font un potin de tous les diables. Le bar est littéralement submergé tandis que les pauvres serveurs ne savent plus où donner de la tête. Voulez vous rester avec la compagnie qui vous a guidé ici, rendez vous au 61. Ou essayez vous discrètement de partir, rendez vous au 59.

66

Les petites personnes vous accueillent chaleureusement à leur table. Aussitôt une ambiance de fête s'installe et bientôt vous riez et chantez avec eux. L'après midi passera ainsi, d'autres petites personnes viendront se joindre à la compagnie tandis que certaines s'en iront. La nuit est tombée depuis longtemps quand vous entendez, venant du dehors, des rires et des chants. Les petites personnes vous emmènent au dehors où règne une atmosphère de fête. après avoir traversé cette foule vous arrivez à une salle des fêtes, rendez vous au 65.





LA CLAIRIERE SACREE

Cela fait plusieurs heures que vous marchez dans une forêt épaisse quand vous débouchez soudain sur une petite clairière étroite. Instinctivement vous avancez au centre pour jeter un coup d'oeil, les arbres forment maintenant autour de vous un cercle parfait, une légère brise siffle à vos oreilles, tout a l'air calme et tranquille. Si quelqu'un vous a conseillé de venir ici, rendez vous au **19**. Sinon jetez un dé et rendez vous au **numéro indiqué**.

1
Vous décidez de prendre un peu de repos et déposez votre équipement à vos pieds. L'herbe de la clairière est étonnamment verte et répand aux alentours une douce odeur, vous tassez un peu votre sac pour en faire un petit oreiller puis vous vous allongez tranquillement. Le ciel est d'un bleu profond, cet endroit respire la beauté et la tranquillité, voulez vous dormir un peu, rendez vous au **11**. Ou continuer à profiter du spectacle, rendez vous au **8**.

2
Vos yeux parcourent les feuillages, l'endroit est vraiment magnifique, les arbres qui bordent la clairière sont d'un beau vert foncé qui se marie parfaitement à la couleur plus claire de l'herbe. Vous restez ainsi plusieurs secondes à observer quand de petits bruits secs et réguliers viennent à vos oreilles, voulez vous rechercher d'où viennent ces bruits, rendez vous au **40**. Ou préférez vous continuer à profiter du spectacle, rendez vous au **47**.

3
Vous parcourez tranquillement la clairière à pieds, le cercle parfait que forment les arbres semble magique, partout où se pose votre regard vous découvrez de nouveaux détails: L'étonnante verdure de l'herbe, la beauté des arbres, des branchages... c'est à ce mo-

ment que vous apercevez une petite tâche blanche au milieu du feuillage, rendez vous au **16**.

4
Alors que vous parcourez la clairière des yeux vous vous demandez si quelqu'un habite à proximité, voulez vous appeler, rendez vous au **31**. Ou continuer à observer, rendez vous au **47**.

5
Cela fait à peine quelques minutes que vous avez pénétré dans la clairière qu'un feuillage à votre droite se met à remuer bizarrement, vous portez alors la main sur votre arme quand un grand druide habillé d'une longue robe blanche fait son apparition. Voulez vous sortir votre arme, rendez vous au **28**. Ou accueillir l'étrange personnage, rendez vous au **9**.

6
Cela fait quelques instants que vous êtes plongé dans vos pensées devant la beauté de cet endroit quand une main se pose doucement sur votre épaule. Vous vous retournez précipitamment et tombez nez à nez avec un personnage vêtu de blanc, rendez vous au **54**.

7
Quelque chose vous dit qu'il vaut mieux ne pas toucher à ces curieuses plantes, vous descendez donc de l'arbre, reprenez vos affaires quand un grand homme à

robe blanche fait son apparition. Ces traits sont fins, de larges sourcils argentés ornent ses yeux tandis qu'une longue barbe descend le long de son corps pour s'arrêter à la ceinture. Vous regardez d'un air étonné cet homme qui s'approche de vous, rendez vous au 9.

8

Votre regard guidé par le hasard se pose sur de nombreux détails, une cime d'un grand chêne, un arbre plus foncé, une racine qui sort du sol jusqu'au moment où vous apercevez une curieuse tâche blanche au milieu des feuillages, bientôt une seconde apparaît puis une autre et une autre encore, tous les arbres autour de la clairière semblent porter ces petites tâches, voulez vous jeter un coup d'oeil de plus près, rendez vous au 16. Ou préférez vous continuer à rêver, rendez vous au 11.

9

Le grand druide vous regarde alors de la tête au pied puis vous demande ce que vous faites dans cet endroit sacré, voulez vous lui répondre?

Que vous êtes perdu, rendez vous au 21.

Que vous cherchez de l'aide, rendez vous au 14.

Que vous passez par hasard, rendez vous au 38.

10

Je vois ce que tu veux dire, sache que je connais une personne de ce nom. Je t'invite donc à me suivre, je vais te montrer le chemin du retour, rendez vous au 21.

11

Vous regardez encore un peu le ciel puis vous endormez... Après quelques repos, vous vous réveillez calmement. Ce petit somme vous a donné une forme extraordinaire (Vous retrouvez vos 20 points de vitalité). Vous rassemblez vos affaires et reprenez votre chemin en vous dirigeant vers la forêt, rendez vous au 25.

12

Votre main s'avance doucement pour attraper une poignée de boules blanches quand une voix grave vous interpelle du bas de l'arbre, un grand personnage habillé de blanc vous regarde d'un oeil sévère... surpris par cette apparition vous vous figez, l'homme prend alors la parole: "ne touchez pas à ces plantes, il est interdit aux étrangers de cueillir le gui". Cueillez vous quand même le gui, rendez vous au 22. Ou préférez vous descendre de l'arbre, rendez vous au 17.

13

Vous vous élancez vers le druide arme au poing, au moment où votre coup aurait dû porter, quelque chose vous accroche la jambe et vous fait tomber. Votre tête heurte alors quelque chose et vous perdez connaissance... A votre réveil vous vous retrouvez seul au milieu de la clairière, une grosse bosse orne votre front (-3 de vitalité, +1 tour de pénalité) et vous avez un mal de crâne horrible, un peu pataud vous ramassez vos affaires avant de disparaître précipitamment dans la forêt... (Passez au joueur suivant...)

14

L'homme vous regarde d'un air étonné et vous demande quelle aide attendez vous de lui, voulez vous lui répondre que?

Vous cherchez quelqu'un, rendez vous au 23.

Vous cherchez des rumeurs, rendez vous au 51.

Vous vous êtes perdu, rendez vous au 21.

15

Vous vous mettez à raconter ce qui vous passe par la tête et bientôt vous ne savez plus où vous en êtes. Le druide vous regarde toujours avec calme après un moment de réflexion celui-ci ajoute: "Ce n'est pas en racontant des histoires comme celle ci que tu gagneras la confiance des autres. Suis moi je vais te montrer le chemin du retour", rendez vous au 21.

16

Vous vous dirigez vers la forêt en observant plus attentivement le feuillage. Un peu partout sur les branches apparaissent de petites touffes blanches. Cela ressemble à des fruits ronds et blancs, voulez vous essayer de grimper pour en cueillir un peu, rendez vous au 29. Ou préférez vous continuer à observer, rendez vous au 56.

17

Un peu gêné vous descendez de l'arbre et vous retrouvez face à l'homme vêtu de blanc, de larges sourcils argentés ornent ces yeux tandis qu'une longue barbe descend le long de son corps pour s'arrêter à la ceinture, rendez vous au 9.

18

Vous faites un pas en avant en sortant votre arme et en la plaquant le long de votre poitrine, vos jambes sont fléchies, vous êtes prêt à combattre. Les deux trolls se séparent puis vous approchent chacun de leur côté, l'un se trouve maintenant sur votre droite tandis que l'autre continu à avancer sur votre gauche. Dans un geste rapide vous vous élancez sur le premier et le blessez mortellement, au même instant le deuxième vous attaque par derrière.

UN TROLL FURIEUX

VIT +7 DEX +0 ATT +3 DEF +3

(OPTION: Le troll se régénère, à chaque tour il regagne 1 de vitalité, mais ne peut pas dépasser son maximum de départ)

Vous arrivez enfin à bout du second quand le feuillage à proximité se met à frémer, rendez vous au 44.

19

Essayez de vous souvenir, vous a-t-on conseillé?

De rencontrer un certain Balmir, rendez-vous au 33.

De parler aux druides, rendez-vous au 32.

De chercher quelque chose, rendez-vous au 55.

De dire des paroles magiques, rendez-vous au 39.

20

"Gaspar dis-tu, je ne sais pas qui tu es mais je n'ai aucune confiance en toi, la seule chose que je puisse faire est de te montrer le chemin du retour", rendez vous au 21.

21

Le vieil homme vous prend le bras et vous accompagne en direction d'un petit chemin. Il vous souhaite alors bonne route en esquissant un sourire et vous indique la route du doigt, vous le remerciez poliment de son aide avant de quitter la clairière. Vous jetez un dernier coup d'oeil derrière vous, le druide vous salue de la main et vous vous enfoncez dans la forêt... (Passez au joueur suivant...)

22

Ce que vous raconte le vieil homme vous fait bien rire, mais ne vous arrête pas pour autant, vous saisissez la touffe de gui et vous vous apprêtez à le cueillir quand une main vous attrape la jambe. Vous perdez alors l'équilibre et tombez de l'arbre. Votre tête heurte alors une racine... A votre réveil vous vous retrouvez seul au milieu de la clairière, une grosse bosse orne votre front (-4 de vitalité, +1 tour de pénalité) et vous avez un crâne horrible, un peu pataud vous ramassez vos affaires avant de disparaître précipitamment dans la forêt... (Passez au joueur suivant...)

23

"Qui cherches tu exactement" vous demande le druide, voulez vous lui répondre ?

Génus, rendez vous au 10.

Balmir, rendez vous au 26.

Gaspar, rendez vous au 20.

24

Le vieux druide vous lance alors: "qui que tu sois, passe ton chemin, cet endroit est un lieu sacré, si tu es prêt à verser le sang ta place n'est pas ici, va-t-en



!". Ces mots tout d'un coup vous accablent et vous vous sentez honteux de votre accès de rage, vous quittez donc la clairière et vous enfoncez dans la forêt... *(Passez au joueur suivant...)*

25

Vous vous retournez une dernière fois, la petite clairière semble vous souhaiter bon voyage, vous respirez profondément la brise des feuillages et disparaissiez dans la forêt... *(Passez au joueur suivant...)*

26

"Je ne sais pas comment tu connais ce nom mais suis moi", vous partez donc tous les deux dans la forêt, suivez d'abord un petit chemin puis bifurquez à gauche derrière un chêne liège pour arriver à deux grands dolmens. Une multitude de gui est posée autour de telle sorte qu'on a l'impression qu'il s'agit de neige, trois nouveaux druides viennent alors vers vous, rendez vous au 37.

27

Le druide vous invite à le suivre, vous partez donc tous les deux dans la forêt, suivez d'abord un petit chemin puis bifurquez à gauche derrière un chêne liège pour arriver à deux grands dolmens. De curieux bruits secs se font entendre autour de vous, le vieux druide lance alors un appel à la forêt dans une langue qui vous est inconnue, aussitôt tous les bruits s'arrêtent et une voix lointaine se fait entendre, rendez vous au 57.

28

Vous brandissez votre arme, l'homme s'immobilise brusquement tandis que sa main vient s'appuyer sur une grosse serpe qu'il tient à la ceinture. de longues secondes passent, aucun de vous n'ose bouger, allez vous attaquer, rendez vous au 13. Ou remettre votre arme à sa place, rendez vous au 24.

29

Vous déposez vos équipements et commencez à grimper à l'arbre. La grosseur et la disposition des branches ne posent aucun problème à votre ascension. Bientôt vous arrivez à portée de main d'une touffe de petites boules blanches entourées de longues feuilles vertes foncées. Voulez vous cueillir les curieux fruits, rendez vous au 12. Ou préférez vous redescendre, rendez vous au 7.

30

Le visage du druide devient soucieux. "Ainsi tu cherches à découvrir des rumeurs, et pourquoi cela?" Allez vous lui raconter la vérité au sujet de votre mission, rendez vous au 27. Ou préférez vous rester prudent, rendez vous au 15.

31

Vous mettez vos mains en porte voix et criez: "Il y a quelqu'un ?". Quelques secondes passent sans résultat, vous recommencez alors, quand un feuillage à votre droite se met à remuer bizarrement, vous portez alors la main sur votre arme quand un grand druide habillé d'une longue robe blanche fait son apparition. Voulez vous sortir votre arme, rendez vous au 28. Ou accueillir l'étrange personnage, rendez vous au 9.

32

Un feuillage à votre droite frémit et soudain apparaît un grand druide vêtu d'une robe blanche. Celui-ci s'approche de vous, vous souhaite la bienvenue avant de vous demander ce que vous voulez. Voulez vous lui dire?

Que vous recherchez la vérité, rendez vous au 42.

Que vous voulez un contre sort, rendez vous au 61.

33

Un feuillage à votre droite frémit et soudain apparaît un grand druide vêtu d'une robe blanche. Celui-ci s'approche de vous, vous prenez alors la parole et lui demandez de vous conduire voir Balmir, rendez vous au 26.

34

Vous inspectez les alentours rapidement puis revenez vers les grands dolmens, vous vous glissez sous l'un, regardez le rocher, aucune inscription n'est visible, vous vous dirigez alors vers l'autre quand apparaissent à quelques pas de vous deux énormes trolls, voulez vous combattre, rendez vous au 18. Ou préférez vous fuir, rendez vous au 60.

35

A peine approchez vous des grosses pierres que tous les bruits secs s'arrêtent, bientôt apparaissent autour de vous une dizaine de druides en robe blanche, ceux ci s'approchent alors en vous souhaitant la bienvenue. Vous engagez la conversation et bientôt vous apprenez que cet endroit est sacré, on vous fait ensuite visiter les alentours. Il s'avère que les druides sont accueillants et plusieurs heures se passent ainsi (+1 tour de pénalité), on vous invite ensuite à un repas, voulez vous accepter, rendez vous au 43. Ou préférez vous repartir tout de suite, rendez vous au 50.

36

Le petit druide fouille dans sa poche, en ressort un flacon jaune et vous le tend. "Rappelle toi, la force que tu posséderas à chaque fois que tu boiras de cette potion ne pourra être utilisée pour le combat ni pour faire le mal" le flacon passe maintenant dans votre main. Vous remerciez les druides et repartez aussitôt... *(Passez au joueur suivant...)*

37

Le plus petit des druides s'avance alors et vous invite à le suivre vers les dolmens, bientôt votre conversation dérive. Le druide vous révèle alors une rumeur, rendez vous au chapitre rumeurs. Les mots n'étaient pas tous très clairs, votre hôte voyant votre embarras vous conseille d'aller voir le sorcier, lui pourra éclaircir certains points. Vous remerciez infiniment le groupe de druides et repartez aussitôt à la rencontre de votre maître... *(Passez au joueur suivant, tirez un monstre errant avant de poursuivre la partie...)*

38

Le vieil homme prend alors la parole: "eh bien puisque vous passez par hasard par ici, acceptez une invitation pour un bref repas", voulez vous accepter, rendez vous au 49. Ou refuser, rendez vous au 45.

39

Vous essayez de vous souvenir de paroles magiques, puis prononcez ce qui vous passe par la tête, vous jetez un regard autour de vous, la clairière est toujours aussi paisible, rendez vous au 1.

40

Vous tendez l'oreille et arrivez à localiser d'où viennent les bruits, vous vous dirigez prudemment jusqu'à la lisière pour jeter un coup d'oeil dans la forêt. Rien n'est visible, si ce n'est du feuillage, vous pénétrez lentement dans le bois et tombez immédiatement sur un petit chemin à peine visible. Bientôt vous arrivez devant un gros chêne liège vous le contournez et tombez aussitôt sur deux gros dolmens couverts d'un feuillage blanc, rendez vous au 35.

41

Le petit druide vous sourit en vous annonçant que ces potions sont secrètes et rare. De plus, elles sont réservées aux grands de ce monde. Vous remerciez les druides en vous excusant un peu puis repartez aussitôt... *(Passez au joueur suivant...)*

42

Le vieux druide vous dévisage puis vous demande de le suivre, vous entrez tous les deux dans la forêt, rendez vous au **chapitre la parole du juste**.

43

Tout le monde s'assoit contre le plus gros dolmen tandis qu'un grand druide fait passer à tous une miche de pain accompagnée d'un curieux fromage, vous en

coupez un morceau de chaque avant d'y goûter. Cela ressemble un peu à du fromage de chèvre, votre voisin vous annonce alors qu'il s'agit d'un mélange d'herbes rares, et de gui le tout mêlé dans un peu de lait puis cuit à la vapeur, un sourire illumine alors son visage (+1 de dextérité). Le repas achevé les druides vous souhaitent une bonne fin de journée avant de s'en aller à travers bois. Vous vous levez alors et reprenez votre quête... (Passez au joueur suivant...)

44

Un grand druide habillé d'une longue robe blanche fait son apparition. Vous mettez vous en garde rendez vous au 28. Ou préférez vous laisser approcher l'étrange personnage, rendez vous au 24.

45

Un air de déception passe sur le visage du druide celui ci souhaite une bonne journée avant de disparaître dans la forêt... (Passez au joueur suivant...)

46

Le druide vous demande de le suivre, bientôt vous arrivez devant deux dolmens où se trouve plusieurs autres druides, ceux ci se retournent à votre arrivée puis s'approchent. Un cours dialogue s'établit avec le druide qui vous a amené, dans un dialecte inconnu, enfin le plus petit du groupe s'adresse à vous "alors comme cela vous recherchez une potion, oui bien sûr, mais quel type de potion ?". Allez vous répondre ?

Une potion de vie, rendez vous au 41.

Une potion de force, rendez vous au 36.

Une potion de bravoure, rendez vous au 48.

47

Cet endroit a vraiment quelque chose de magique et d'étrange, tout y est trop beau ou trop tranquille. Un étrange sentiment d'être observé vous prend alors, vos yeux se portent sur la gauche et vous découvrez avec horreur que deux énormes trolls sont à la lisière du bois à vous regarder méchamment. Voulez vous essayer de fuir, rendez vous au 60. Ou vous mettre en garde, rendez vous au 18.

48

Tous les druides vous regardent d'un air amusé : "ainsi tu aurais besoin de bravoure, mais ne veux tu pas devenir magicien ? S'il en est ainsi il te faudra te débrouiller sans". Les druides repartent alors à leurs occupations, il ne vous reste plus qu'à partir... (Passez au joueur suivant, tirez un monstre errant avant de poursuivre la partie...)

49

L'homme vous emmène à travers la forêt rejoindre d'autres druides près de deux dolmens couverts de branches de gui, un choeur de bienvenue vous accueille, rendez vous au 43.

50

Les druides vous accompagnent jusqu'à la clairière, vous remerciez une dernière fois vos hôtes et partez dans la forêt... (Passez au joueur suivant...)

51

"Les rumeurs, enchaîne le druide, sont des choses bien difficiles à saisir et je ne peux t'aider dans tes recherches, suis moi je vais te montrer le chemin qui te faut prendre maintenant", rendez vous au 21.

52

Un druide vous tend un peu de potion dans une louche et vous fait signe de boire. Jetez un dé, si le résultat est inférieur à 4, rendez vous au 58. Sinon rendez vous au 53.

53

La potion fait soudain son effet et vous vous sentez libéré du sort de la sorcière. les druides autour de vous soufflent de soulagement, l'un d'eux vous explique que cette potion est très dangereuse et que tous avaient peur pour votre santé. vous remerciez alors l'ensemble

des druides pour leurs soins et repartez à l'aventure... (Passez au joueur suivant...)

54

L'homme vous souhaite le bonjour, maintenant que la surprise est passée vous pouvez mieux voir l'inconnu, il est grand, son visage est fin tandis qu'une longue barbe lui descend le long du corps. à sa ceinture pend une serpe en argent. Le druide vous dévisage soudain et vous demande ce que vous faites ici, allez vous lui dire ?

Que vous êtes passé par hasard, rendez vous au 38.

Que vous êtes perdu, rendez vous au 21.

Que vous cherchez une rumeur, rendez vous au 30.

55

Un feuillage à votre droite frémit et soudain apparaît un grand druide vêtu d'une robe blanche. Il s'approche de vous, vous souhaite la bienvenue avant de vous demander ce que vous voulez. Voulez vous lui dire ?

Que vous cherchez un grimoire, rendez vous au 59.

Que vous voulez une potion, rendez vous au 46.

56

Vous pénétrez lentement dans le bois et tombez immédiatement sur un petit chemin à peine visible. Peu de temps après vous arrivez devant un gros chêne liège, vous le contournez et tombez aussitôt sur deux gros dolmens, rendez vous au 34.

57

Un druide tenant une serpe apparaît alors à votre gauche, il échange rapidement quelques phrases avec le premier puis s'adresse à vous : "les rumeurs ne sont guère faciles à entendre ces temps-ci, néanmoins tu as de la chance aujourd'hui car je peux t'en donner une". Rendez vous au chapitre rumeurs. Les paroles que vous venez d'entendre vous laissent perplexe, vous essayez d'avoir plus de renseignements mais les deux druides vous disent qu'ils n'en savent pas plus et qu'il vous faudra aller interroger le grand sorcier. Vous les remerciez tous deux et repartez à travers la forêt... (Passez au joueur suivant...)

58

La potion vous étourdit un moment (-3 de vitalité), vous reprenez enfin conscience, rendez vous au 52.

59

Le druide réfléchi un peu avant de vous annoncer qu'il ne possède aucun livre, le savoir des druides n'étant connu que de bouche à oreille, par contre il vous conseille d'aller plutôt interroger l'ancien des marais. Vous le remerciez de ses conseils précieux et repartez aussitôt... (Passez au joueur suivant, tirez un monstre errant avant de poursuivre la partie...)

60

Sans plus attendre vous vous précipitez en direction opposée aux trolls et disparaissiez dans l'épais feuillage des bois... (Passez au joueur suivant...)

61

Vous lui racontez votre mésaventure avec la sorcière, le vieux druide vous écoute attentivement, puis vous annonce gravement que ce type d'envoûtement est très puissant et qu'il faut beaucoup de patience pour y échapper. Vous lui répondez que vous êtes prêt à tout pour être libéré. Le vieux druide vous demande d'attendre son retour avant de disparaître dans le bois, rendez vous au 62.

62

Quelques minutes plus tard une dizaine de druides apparaît de partout et se dirige vers vous. Le groupe se divise alors en trois, l'un aménage un feu au milieu de la clairière, le deuxième prépare une sorte de mixture dans un petit chaudron, tandis que le troisième vous ausculte des pieds à la tête. On vous demande alors de vous approcher du chaudron, rendez vous au 52.





LA CASCADE PRODIGIEUSE

Vous entendez un bruit mélodieux et découvrez avec émerveillement une magnifique chute d'eau. L'endroit est vraiment extraordinaire. Au pied, l'eau est d'un bleu profond et une fine bruine s'envole doucement vers les parois rocheuses qui dominent le tout. Quelques roseaux et nénuphars flottent. Si quelqu'un vous a conseillé de venir ici, rendez vous au **38**. Sinon, jetez un dé et rendez vous au **numéro indiqué**.

1

Vous vous dirigez vers la chute. L'eau forme devant vous un grand rideau argenté et les pierres alentour brillent de mille éclats. Une petite corniche prolonge le chemin pour longer la paroi rocheuse et disparaître

derrière la cascade. Si vous suivez ce chemin, rendez vous au **21**. Sinon, rendez vous au **4**.

2

Vous longez le petit bassin, l'eau y est claire et limpide, la chaleur de la journée vous donne envie d'aller vous baigner. Vous commencez à vous dévêtir et allez

ensuite sur une petite avancée de rochers. Allez vous plonger, rendez vous au 23. Ou préférez vous simplement vous tremper les pieds, rendez vous au 16.

3

Vous apercevez un peu plus bas le long de la rivière, une zone où les roseaux et les nénuphars se mêlent gracieusement à l'eau claire. Voulez vous y aller, rendez vous au 41. Ou rester près de la cascade, rendez vous au 4.

4

Vous posez vos affaires sur l'herbe et faites un petit somme (+1 tour de pénalité). A votre réveil la nuit est tombée depuis longtemps et des centaines d'étoiles brillent sur une voûte céleste d'une beauté incomparable. La cascade a maintenant des reflets d'argent, rendez vous au 43.

5

Voulez vous aller visiter la cascade en suivant la corniche qui y mène, rendez vous au 21. Ou faire un petit plongeon, histoire de vous rafraîchir, rendez vous au 2.

6

Votre longue marche à travers le pays vous a fatigué et vous décidez de vous tremper les pieds pour vous soulager des douleurs qui vous assaillent, rendez vous au 16.

7

En continuant encore un peu sous la cascade vous découvrez une petite grotte creusée dans la montagne. Vous vous y glissez et arrivez dans une cavité aménagée de bambous recouverts de tissu coloré. Plusieurs leurs brillent dans les renforcements de la curieuse salle, vous restez un instant immobile, puis y pénétrez, rendez vous au 29.

8

Sans plus attendre vous plongez dans l'eau. Une fraîcheur agréable vous envahit. De grandes herbes multicolores tapissent le fond. Vous nagez toujours plus profond et apercevez clairement un grand coquillage posé sur un rocher. Vous vous accrochez au fond et regardez votre étrange trouvaille. Au dessus de vous la surface forme un grand miroir lumineux, vous restez ainsi quelques instants puis remontez pour respirer, rendez vous au 36.

9

Vous retournez précipitamment dans la grotte. Les voix s'approchent de plus en plus. Soudain cinq jeunes filles ailées entrent à leur tour. Leur beauté vous étourdit. A ce moment votre pied glisse... Pris de panique les cinq créatures sortent comme un courant d'air et se jettent à travers le rideau de la cascade. Allez vous les suivre, rendez vous au 35. Ou préférez vous sortir par le chemin, rendez vous au 17.

10

Malheureusement votre hésitation provoque la fermeture immédiate du coquillage. Un peu déçu vous remontez à la surface et respirez un grand coup, rendez vous au 30.

11

Après avoir pris un bon bain vous allez vous allonger sur l'herbe près de vos vêtements, le soleil brille et vous décidez de bronzer un peu... Vous vous réveillerez un peu plus tard en pleine forme (+1 tour de pénalité, +2 de vitalité). Vous remettez vos vêtements et quittez ce lieu paradisiaque... (Passez au joueur suivant...)

12

Les flammes sur votre tête crépitent de plus en plus. Vous vous penchez et plongez votre tête dans l'eau qui tombe devant vous. Une immense sensation de fraîcheur vous envahit. Vos cheveux s'éteignent et vous êtes enfin libéré du charme des feux follets. Soudain une masse d'eau vous déséquilibre et vous précipitez dans le vide, rendez vous au 42.

13

Vous attrapez le coquillage à pleine main, glissez vos pieds sur le rocher et tirez de toutes vos forces. Après vous être fatigué pour rien vous décidez d'essayer de l'ouvrir avec une arme, rendez vous au 15.

14

Vous sautez à travers la cascade et vous retrouvez dans les airs à plus de dix mètres au dessus du bassin bleu. Vous faites un saut de l'ange puis plongez dans l'eau. Quand vous remontez à la surface, vous apercevez sur la petite corniche au dessus de vous cinq formes ailées. Celles-ci plongent à leur tour, viennent vous frôler puis remontent et disparaissent dans le ciel. Vous rejoignez la berge puis quittez ce lieu (-2 de vitalité, passez au joueur suivant...)

15

Vous remontez sur la berge, prenez une arme replongez aussitôt. le coquillage est bientôt en vue. Vous vous y accrochez puis commencez à essayer de l'ouvrir en glissant votre arme entre les deux parties de la coquille. Au bout d'un moment vous remontez prendre votre souffle, rendez vous au 27.

16

Vous vous asseyez donc sur le rocher et trempez tranquillement vos pieds. L'air est chaud et l'endroit d'une beauté sans pareil. Alors que vous profitez du paysage, un léger reflet dans l'eau attire votre attention. Vous vous remettez debout et apercevez une ombre qui ressemble à un grand coquillage. Voulez vous plonger, rendez vous au 8. Ou retourner près de vos vêtements, rendez vous au 25.

17

Vous courez sur la corniche, sortez de derrière le rideau de la cascade et apercevez les cinq fugitives raser le bassin toutes ailes déployées puis remonter dans les airs. Vous essayez alors de les appeler mais elles disparaissent bientôt. Vous redescendez le petit chemin puis quittez ce lieu merveilleux... (Passez au joueur suivant, tirez un monstre errant avant de reprendre la partie...)

18

Après de longues minutes vous avez l'impression qu'une ouverture s'est produite, vous plongez alors doucement et approchez par derrière le grand coquillage. Celui-ci est ouvert. Voulez vous y passer la main, rendez vous au 22. Ou préférez vous attendre qu'il s'ouvre un peu plus, rendez vous au 10.

19

Vous vous jetez à plat ventre et scrutez les alentours pour localiser les voix... De l'autre côté de la rive plusieurs créatures à l'aspect féminin sont en train de se baigner. Restez vous à observer, rendez vous au 50. Ou vous approchez vous, rendez vous au 51.

20

Vous plongez de nouveau, en deux brasses vous arrivez au niveau du coquillage. Vous en faites le tour puis réfléchissez à la façon dont vous pourriez vous y prendre, voulez vous?

Essayer de l'ouvrir, rendez vous au 15.

Attendre caché qu'il s'ouvre seul, rendez vous au 31.

Remonter à la surface, rendez vous au 13.

21

Vous vous engagez sur l'étroite corniche, vous approchez doucement de l'endroit où l'eau longe et glisse sur la paroi. Vous êtes maintenant à portée de main du rideau transparent. Si vous avez quelques chose à éteindre, rendez vous au 12. Sinon, rendez vous au 33.

22

D'un geste vif vous passez la main à l'intérieur et la ressortez aussitôt, la coquille se ferme alors brutalement, sous le coup de la joie vous remontez à la surface. Vous ouvrez la main lentement et découvrez de



magnifiques perles nacrées (+20 écus). Vous regagnez maintenant la berge, rendez vous au 25.

23

Vous plongez dans l'eau claire. Un frisson rafraîchissant vous parcourt tandis que vous glissez dans le fond du bassin. Une végétation multicolore tapisse les roches. Le spectacle est magnifique, vous faites quelques brasses puis remontez à la surface. Vous êtes maintenant au milieu du bassin, rendez vous au 30.

24

Plusieurs heures passent sans que personne ne vienne (+1 tour de pénalité). Vous vous relevez du lit où vous étiez allongé et ressortez de la petite caverne. Alors que vous vous trouvez face au rideau d'eau plusieurs voix aiguës parviennent à vos oreilles. Que faites vous?

Vous plongez dans la cascade, rendez vous au 14.

Vous restez où vous êtes, rendez vous au 32.

Vous retournez dans la grotte, rendez vous au 9.

25

Vous allez vous allonger sur l'herbe, le soleil brille et vous décidez de bronzer un peu... Vous vous réveillerez un peu plus tard en pleine forme (+1 tour de pénalité, +1 de vitalité). Vous remettez vos vêtements et quittez ce lieu paradisiaque... (Passez au joueur suivant...)

26

Vous nagez maintenant vers la berge. Cette baignade vous a rafraîchi, mais vous êtes un peu déçu. Vous sortez de l'eau, vous vous séchez puis quittez ce lieu merveilleux (+1 tour de pénalité, passez au joueur suivant...)

27

Vous plongez de nouveau et continuez à essayer d'y glisser votre arme. Soudain, celle-ci cède et casse nette (*supprimez une arme*). Sous le coup de la colère une grosse bulle d'air s'échappe de votre bouche et remonte vers la surface. Vous abandonnez les deux morceaux de votre arme. Regagnez la berge, remettez vos vêtements et quittez ce lieu paradisiaque... (Passez au joueur suivant...)

28

Vous vous levez et remuez les bras dans leur direction. Une des créatures vous aperçoit et prévient ses partenaires. La compagnie glisse alors sur le côté pour obliquer dans votre direction. Quelques instants après les cinq jeunes filles ailées volent autour de vous, voulez vous leur demander?

De vous donner une rumeur, rendez vous au 46.

Si elles connaissent Tilly, rendez vous au 39.

Comment-elles s'appellent, rendez vous au 45.

29

Cette caverne abrite sûrement plusieurs créatures, mais pour l'instant elle est totalement vide. Vous faites quelques pas à l'intérieur, de très belles peintures ornent les parois, dans un coin cinq lits sont aménagés. Voulez vous attendre le retour des éventuels habitants, rendez vous au 24. Ou ressortir, rendez vous au 54.

30

Vous vous mettez sur le dos et faites un moment la planche. Trois ombres traversent alors le ciel et se dirigent vers les roseaux un peu plus loin le long de la rivière. Voulez vous descendre le courant pour voir ce que cela peut être, rendez vous au 47. Ou sortir de l'eau pour vous sécher, rendez vous au 11.

31

Vous remontez à la surface et décidez de surveiller d'en haut. Vous prenez donc votre respiration puis scrutez les fonds. Plusieurs minutes se passent ainsi sans que le coquillage ne bouge. Continuez vous encore, rendez vous au 18. Ou préférez vous laissez tomber, rendez vous au 30.

32

Après quelques secondes, cinq petites formes féminines apparaissent à votre droite sur la corniche. Vous vous plaquez le long du rocher, mais une des créatures vous a vu et aussitôt, elles sautent toutes dans le vide à travers l'eau de la cascade. Un peu surpris par cette réaction, vous les suivez en plongeant également, rendez vous au 35. Ou préférez vous suivre la corniche, rendez vous au 17.

33

Vous vous glissez maintenant derrière la cascade. Ici l'air est frais, la lumière est légèrement bleutée. L'eau projette autour de vous des reflets éclatants. Explorez vous cet endroit tout de suite, rendez vous au 7. Ou préférez vous vous rafraîchir avant, rendez vous au 49.

34

Vous êtes bientôt seul dans ce merveilleux endroit, vous vous allongez puis faites un petit somme. Vos rêves sont peuplés de silhouettes féminines qui se baignent et chantent. Vous vous réveillerez un peu plus tard en pleine forme (+1 tour de pénalité, +1 de vitalité). Le soleil brille et vous vous remettez en route... (Passez au joueur suivant, tirez un monstre errant avant de reprendre la partie...)

35

Vous vous élancez à travers le rideau de la cascade et vous retrouvez dans le vide à dix mètres au dessus du bassin bleuté. Vous avez juste le temps d'apercevoir une des créatures, celle ci déploie ses ailes, rase l'eau puis remonte dans les airs rejoindre ses compagnons. Une fraction de secondes plus tard vous entrez dans l'eau (-2 de vitalité), rendez vous au 26.

36

De retour à la surface vous vous demandez si ce coquillage renferme quelque trésor. Voulez vous essayer de l'ouvrir, rendez vous au 20. Ou préférez vous continuer votre baignade, rendez vous au 30.

37

Une dizaine de mètres vous séparent de cette vision. Voulez vous appeler, rendez vous au 53. Ou faire du sous l'eau, rendez vous au 40.

38

Vous a-t-on conseillé?

De vous rafraîchir les idées, rendez vous au 1.

De rencontrer Tilly, rendez vous au 41.

De revenir avec Egolin, rendez vous au 56.

39

Quand vous prononcez ce nom les cinq jeunes filles viennent se poser à côté de vous et vous demandent comment vous la connaissez. Si c'est le grand sorcier qui vous a donné ce nom, rendez vous au 52. Sinon, rendez vous au 44.

40

Vous plongez et nagez en direction des jeunes filles, vous arrivez bientôt à côté d'elles. A bout de souffle vous sortez votre tête de l'eau. Des cris percent l'air tandis que les cinq créatures commencent à s'envoler en frôlant la surface et les nénuphars. Vous essayez de les appeler mais vous vous retrouvez bientôt seul au milieu de la rivière, rendez vous au 26.

41

Vous suivez le courant. La berge est magnifique avec ses petites fleurs et son herbe bien verte. La rivière commence maintenant à s'élargir, de magnifiques roseaux se dressent en son milieu, quelques bulles et un peu de vapeur sont encore visible à la surface. De petites voix lointaines viennent alors à vos oreilles, cela ressemble à des rires entre-mêlés de chansons. Restez vous debout, rendez vous au 53. Ou préférez vous vous coucher au sol, rendez vous au 19.

42

Vous avez à peine le temps de réagir que vous tombez dans le bassin à dix mètres en dessous. Un peu



surpris vous vous débattiez mais le courant vous emporte. Quelques instants après vous vous retrouvez dans les roseaux. Une feuille de nénuphar vous recouvre le visage. Vous regagnez la berge, vous y séchez puis repartez quelque peu blessé dans votre amour propre (-1 de vitalité, passez au joueur suivant...)

43

Vous vous levez et décidez de marcher un peu le long de la rivière. De temps à autre une libellule lumineuse virevolte près d'un groupe de roseaux. Plusieurs leurs bleues apparaissent bientôt au milieu de l'eau. Vous vous approchez de la berge et les observez de plus près. Elles forment un ballet majestueux sous la surface. Vous les suivez des yeux pris sous le charme de ce spectacle, quand votre pied glisse et vous projette dans l'eau, rendez vous au 48.

44

Voyant que vous commencez à leurs raconter des histoires, les charmantes créatures prennent peur et s'envolent aussitôt pour disparaître dans les nuages, rendez vous au 34.

45

Les jeunes filles volent de plus belle autour de vous et vous disent qu'elles font partie du peuple ailé de la cascade prodigieuse. Là-dessus elles s'éclatent avant de disparaître dans les airs, rendez vous au 34.

46

De petits rires charmants se font entendre: "une rumeur, n'as tu pas une question plus facile, ce genre de renseignements dépassent de loin nos modestes connaissances". Les cinq créatures volent en tournoyant... Bientôt l'une d'elles redescend vers vous: "si tu veux une rumeur, va voir le druide Balmir à la clairière, lui saura peut être te répondre", la dessus les charmantes femmes ailées disparaissent dans le ciel. Vous réfléchissez un instant puis vous remettez en route... (Passez au joueur suivant...)

47

Le courant vous entraîne un peu plus bas sur la rivière, des rires se font alors entendre suivis de bruits d'éclaboussure. Soudain vous apercevez cinq magnifiques jeunes filles ailées en train de se rafraîchir, rendez vous au 37.

48

Vous vous retrouvez complètement immergé, les leurs bleues se sont rapprochées de vous aussitôt. Un peu paniqué vous essayez de rejoindre la berge quand une douleur vous saisit la jambe. Ces magnifiques leurs sont en fait d'énormes méduses carnivores.

CINQ MEDUSES FLUORESCENTES

VIT +3 DEX +0 ATT +1 DEF +1

VIT +4 DEX +0 ATT +1 DEF +1

VIT +5 DEX +0 ATT +1 DEF +1

VIT +3 DEX +0 ATT +1 DEF +1

VIT +4 DEX +0 ATT +1 DEF +1

Après vous être débarrassé de ces collantes bestioles vous remontez au sec pour souffler un peu. Un voile passe alors devant vos yeux et vous tombez inanimé suite au venin des méduses. Au petit matin, vous reprendrez difficilement connaissance et repartirez aussitôt de cet endroit (+1 tour de pénalité, passez au joueur suivant...)

49

Vous repérez un petit filet qui coule tranquillement. Vous vous approchez, y trempez les mains, puis y passez la tête. L'eau vous rafraîchit merveilleusement. Vous vous tournez un peu mais votre pied glisse, rendez vous au 42.

50

Des gerbes d'eau volent en l'air. De nouveaux rires éclatent. Une des créatures secoue sa tête blonde. Ce spectacle est merveilleux. Soudain deux silhouettes prennent leur envol, font un grand arc de cercle dans le ciel puis plongent gracieusement à côté de celle déjà dans l'eau. Vous approchez vous, rendez vous au 51. Ou préférez vous vous asseoir et continuer à regarder, rendez vous au 55.

51

Doucement vous posez vos affaires et glissez dans l'eau limpide de la rivière. Vous nagez maintenant en direction des jeunes créatures qui s'ébattent de l'autre côté, rendez vous au 37.

52

Vous leur avouez que le grand sorcier vous envoie, et que vous cherchez la tour de cristal. Les créatures ailées se regardent entre elles puis vous demandent de les suivre, rendez vous au **chapitre la tour de cristal, paragraphe 11.**

53

Tout à coup les rires et les voix se taisent, quelques secondes après vous apercevez de petites créatures ailées. D'un vol gracieux, elles traversent le ciel avant de disparaître, rendez vous au 34.

54

Vous sortez de la grotte, puis redescendez la petite corniche. La journée est chaude et l'eau a l'air rafraîchissante. Vous vous baissez pour vous mouiller la main et la passez sur votre visage. Vous repartez aussitôt et quittez ce lieu... (Passez au joueur suivant...)

55

La baignade terminée, les charmantes créatures sortent de l'eau, leurs corps d'une blancheur d'ivoire brillent au soleil. Elles se vêtissent de tuniques légèrement nacrées puis s'envolent. Les appelez vous, rendez vous au 28. Ou restez vous tranquille, rendez vous au 34.

56

Vous passez derrière le rideau de la cascade et montez le long d'une corniche. Bientôt vous êtes en vue d'une grande tour de cristal, rendez vous au **chapitre la tour de cristal.**





LE PIC DES QUATRES VENTS

Après de multiples efforts vous arrivez enfin au milieu du massif montagneux, le spectacle est d'une étonnante beauté et devant vous se dresse un immense pic rocheux. Si quelqu'un vous a conseillé de venir ici, rendez vous au 34. Sinon, jetez un dé puis rendez vous au **numéro indiqué**.

1

Vous continuez votre chemin difficilement, la pente est maintenant plus forte et nécessite maints efforts. Le soleil bas dans le ciel projette autour de vous de larges ombres, vous vous arrêtez un instant pour les observer, les unes ressemblent à de grandes dents tandis

que les autres, plus rondes font penser à de gigantesques animaux, rendez vous au 11.

2

Les chemins de montagnes sont abruptes. C'est avec peine que vous arrivez à la croisée de deux petits chemins, l'un monte le long du grand pic tandis que l'autre redescend la montagne et semble conduire au vieux

volcan que vous apercevez dans une fine brume de chaleur. Allez-vous prendre le chemin du pic, rendez vous au 24. Ou celui du volcan, rendez vous au 47.

3

Votre petit chemin se sépare maintenant en deux, l'un continue à monter presque en ligne droite le long du pic, tandis que l'autre semble le contourner. Préférez vous monter directement au pic, rendez vous au 24. Ou faire un petit tour avant, rendez vous au 27.

4

Après avoir regardé attentivement les alignements de rochers vous apercevez à gauche du grand pic un deuxième sommet rocheux, mais celui ci beaucoup plus petit. Allez vous vers le grand pic, rendez vous au 11. Ou vers le petit, rendez vous au 40.

5

Vous vous dirigez vers le pied du grand pic, rendez vous au 11.

6

A votre gauche vous apercevez un autre pic, mais beaucoup plus petit que le premier, vous décidez de vous y diriger, rendez vous au 40.

7

Vous sortez votre arme et continuez à progresser, bientôt une deuxième silhouette apparaît à côté de la première. Vous discernez maintenant vos adversaires, il s'agit de deux grands reptiles, ceux ci sont dressés sur leurs pattes de derrière et vous observent attentivement. Voulez vous fuir, rendez vous au 12. Ou continuer à avancer, rendez vous au 21.

8

Vous êtes à mi-pente quand soudain plusieurs pierres se mettent à rouler et vous emportent avec elles... Bientôt vous plongez la tête la première le long de la pente rocaillieuse pour arriver par miracle en bas avec seulement quelques bleus (-2 de vitalité). Sous le coup de cette glissade vous décidez de partir d'ici au plus vite, rendez vous au 15.

9

Vous vous approchez lentement de la sombre entrée de la grotte en essayant de percer du regard les ténèbres qui vous font face. Ce faisant vous attrapez votre arme et vous vous tenez prêt à livrer combat... Vous pénétrez maintenant à l'intérieur de la montagne. Si vous avez une torche, rendez vous au 28. Sinon, rendez vous au 13.

10

L'aigle ne fait pas attention à vous et disparaît rapidement vers le bas de la montagne, rendez vous au 20.

11

La chaleur vous assomme mais vous continuez votre montée, bientôt vous arrivez face à une paroi verticale, vous vous inclinez en arrière pour voir comment cela se présente plus haut, pas de doute, il va falloir escalader. Si vous avez une corde munie d'un grappin, rendez vous au 43. Sinon, rendez vous au 18.

12

Vous vous retournez et partez en courant, mais au comble de la surprise une nouvelle silhouette vous empêche de ressortir. Vous êtes maintenant pris au piège car les trois monstres s'approchent de vous tandis que leurs griffes raclent le sol et que leurs gueules émettent des sifflements de mépris...

TROIS LEZARDS GRIFFUS

VIT +5 DEX +0 ATT +1 DEF +2

VIT +4 DEX +0 ATT +1 DEF +2

VIT +5 DEX +0 ATT +1 DEF +1

Après vous avoir lacéré de nombreuses fois la peau les trois monstres tombent un à un à vos pieds, leur sang, à demi verdâtre coule encore sur votre arme alors que vous reprenez votre souffle. rendez vous au 16.

13

Vous avancez à tâtons dans l'obscurité, soudain vos pieds buttent contre quelque chose de mou et vous tombez au sol, un rugissement sauvage se fait alors entendre. Une gigantesque ombre plus noire encore que la caverne se dresse devant vous, tandis que de minuscules points brillants apparaissent, un bras d'une incroyable puissance vous projette alors le long de la paroi (-3 de vitalité). Faites vous le mort, rendez vous au 31. Ou essayez vous de ramper vers la sortie, rendez vous au 23.

14

Vous grimpez difficilement et découvrez à votre plus grande stupeur une large entrée de grotte. Vous vous immobilisez, le chemin s'arrête là et vous ne voyez aucun passage qui permette d'aller plus loin. Allez vous rebrousser chemin, rendez vous au 15. Ou essayer de trouver un passage dans la grotte, rendez vous au 9.

15

Vous quittez la montagne pour rejoindre la plaine... (Passez au joueur suivant...)

16

Le chemin remonte maintenant en direction du grand pic, quelques arbres affaiblis par l'altitude apparaissent de temps à autre. Le chemin monte maintenant le long d'un gigantesque éboulis de rocher, ce passage ne vous plaît pas car de nombreuses pierres roulent le long de cette pente. Continuez vous, rendez vous au 26. Ou préférez vous réfléchir un peu en vous asseyant quelques instants, rendez vous au 25.

17

Vous plongez derrière un rocher, le grand rapace fait un large cercle au dessus de vous puis disparaît rapidement en piquant vers le bas de la montagne, rendez vous au 20.

18

Un peu déçu vous redescendez légèrement sur la droite et tombez sur un chemin étroit qui s'éloigne du pic pour se diriger vers un couloir de rochers un peu plus loin devant vous. Vous marchez donc le long de la pente, bientôt deux hautes parois vous entourent. Continuez vous sur ce chemin, rendez vous au 22. Ou préférez vous redescendre, rendez vous au 15.

19

Plusieurs pierres roulent sous vos pieds mais vous parvenez quand même à grimper le long de l'éboulement, le couloir se rétrécit alors et vous arrivez face à un petit goulet formé de deux grands rochers. Vous faites une pause en vous calant le long de la paroi, vous êtes presque en haut du pic et vous surplombez tout le pays. Vous soufflez alors puis repartez, rendez vous au 30.

20

Vous restez un instant à réfléchir, le sommet est tout proche, mais ce passage à l'air bien dangereux. Tentez vous l'escalade, rendez vous au 26. Ou préférez vous redescendre, rendez vous au 15.

21

Soudain pris d'un accès de rage vous vous précipitez vers les deux monstres reptiliens qui vous bloquent la route, ceux-ci fouettent immédiatement le sol de leur queue et font voler de la poussière. Votre arme fait alors jaillir une gerbe d'écailles et de sang tandis que l'un des reptiles pousse un cri affreux en s'écroulant.

DEUX LEZARDS GRIFFUS

VIT +5 DEX +0 ATT +1 DEF +2

VIT +5 DEX +0 ATT +1 DEF +2

Le deuxième reptile s'est écroulé rapidement, mais le dernier résiste avec acharnement, ce n'est qu'après une lutte d'une incroyable violence que vous arriverez enfin à l'achever, rendez vous au 16.



22

Vous vous engagez dans cet immense corridor, d'énormes rochers vous entourent, si bien que la lumière du soleil à du mal à éclairer cet endroit. Vous accélérerez le pas vers le bout de ce passage quand une silhouette inquiétante apparaît à quelques mètres devant vous. Faites vous demi-tour, rendez vous au 15. Ou continuez vous à avancer, rendez vous au 7.

23

Alors que vous vous dirigez vers la sortie un deuxième coup de patte vient vous percuter (-3 de vitalité), à demi assommé vous vous retrouvez sur le dos en plein soleil devant l'entrée de la grotte. L'ours revient alors à la charge et vous avez juste le temps de rouler sur le côté pour l'éviter. Vous fuyez alors à toute allure, rendez vous au 15.

24

Vous montez donc encore plus haut, la végétation commence maintenant à s'appauvrir et les arbres deviennent de plus en plus secs. Vous continuez tout de même et tombez de nouveau sur une croisée du chemin. Allez vous continuer pour monter droit au pic, rendez vous au 11. Ou bifurquer vers un groupe d'arbres, rendez vous au 27.

25

Une grande ombre passe au dessus de votre tête tandis qu'un majestueux aigle plane doucement autour du grand pic. Vous précipitez vous au sol pour vous cacher, rendez vous au 17. Ou restez vous à découvrir, rendez vous au 10.

26

Vous commencez la montée à travers ce lit de rocher, des dizaines de pierres roulent sous vos pieds. Jetez un dé. Si vous obtenez moins de 4, rendez vous au 8. Sinon, rendez vous au 19.

27

Vous arrivez bientôt sur une pente plus douce, des dizaines d'arbres rabougris vous entourent, imperturbable vous continuez et retrouvez bientôt un chemin qui remonte plus rapidement vers le pic, rendez vous au 14.

28

Vous êtes maintenant au coeur de la montagne, votre torche jette autour de vous une lumière orangée et vous fait découvrir la beauté cachée de cette caverne. De multiples stalactites pendent au plafond, vous vous enfoncez plus en avant dans l'immense boyau quand soudain une nuée d'animaux membraneux se jettent sur vous.

UNE NEE DE CHAUVES SOURIS

VIT +10 DEX +1 ATT +1 DEF +2

Votre arme fend l'air et déchiquette les affreuses bestioles. Bientôt des dizaines de cadavres jonchent le sol, rendez vous au 51.

29

L'aigle reste quelques instants au dessus de vous, puis reprend de l'altitude et disparaît dans les airs. Vous aviez espéré une vue suffisamment dégagée pour y apercevoir des indices intéressants, mais malheureusement ce pic n'est pas assez haut. Vous restez donc encore un peu pour souffler puis redescendez vers la vallée... (Passez au joueur suivant, tirez un monstre errant avant de poursuivre la partie...)

30

Après un dernier effort vous arrivez en haut du pic des quatre vents, d'ici le spectacle est encore plus étonnant, tout le pays est baigné dans une brume de chaleur et de temps en temps une ombre de nuage s'y dessine. Votre regard se porte alors vers le volcan perdu, celui-ci fume doucement, vous avez du mal à imaginer qu'il fut pendant des siècles l'objet de divers cultes où l'on offrait des sacrifices humains. Vous apercevez à ce moment un groupe de créatures qui grim-

pent en direction du lac de feu qui occupe le sommet du volcan. Voulez vous y aller, rendez vous au 54. Ou préférez vous redescendre calmement, rendez vous au 55.

31

De nouveaux rugissements éclatent dans la caverne puis l'énorme animal se dirige vers la sortie. Sa masse se découpe sur le ciel bleu et vous reconnaissez maintenant la forme. Il s'agit d'un colossal ours brun, rendez vous au 35.

32

Vous montez à plus de dix mètres le long de la paroi, mais bientôt le passage devient trop difficile pour pouvoir continuer sans équipement. Une légère sueur coule sur votre front, un peu déçu vous redescendez. A ce moment une gigantesque ombre passe sur le rocher, vous levez les yeux et apercevez haut dans le ciel un grand aigle royal, celui ci vous observe un instant puis disparaît derrière le grand pic, rendez vous au 15.

33

L'aigle vous saisit délicatement puis s'envole, bientôt vous êtes en plein ciel et passez au dessus des montagnes... (+1 tour de pénalité, déplacez votre personnage sur la case du repère de la sorcière, passez au joueur suivant...)

34

Souvenez vous, êtes vous ici pour?
Chercher une rumeur, rendez vous au 11.
Trouver un objet particulier, rendez vous au 41.
Rencontrer quelqu'un, rendez vous au 37.
Aller au temple, rendez vous au 44.

35

Blotti dans un coin vous n'osez plus bouger, qu'allez vous faire? tenter une sortie, rendez vous au 23. Ou essayer de trouver une autre issue au fond de la grotte, rendez vous au 45.

36

Après avoir parcouru dans tous sens la caverne vous décidez enfin d'en sortir, l'ours a disparu et vous n'avez aucune difficulté à regagner le chemin qui vous mènera vers le bas de la montagne... (Passez au joueur suivant...)

37

Qui cherchez vous?
Un ermite, rendez vous au 47.
Un aigle, rendez vous au 53.
Une jeune femme, rendez vous au 14.

38

Après quelques petits problèmes d'escalade vous arrivez en haut du pic des quatre vents, à ce moment apparaît dans le lointain la silhouette d'un grand aigle, celui-ci vient se poser à côté de vous et vous demande pour quelle raison vous êtes venu jusqu'ici. Vous lui expliquez que le grand sorcier vous envoie et que vous êtes à la recherche d'un miroir magique. L'aigle réfléchit, puis vous raconte qu'il y a bien longtemps, au cours d'un de ses vols il lui a semblé voir briller un objet qui pourrait être un miroir. Cela se passait au puits du démon près du village des petites personnes. Vous remerciez l'aigle et repartez aussitôt dans cette direction... (Passez au joueur suivant...)

39

A votre premier geste malveillant l'aigle vous projette contre le rocher, vous saisissez votre arme et fouettez l'air autour de vous.

UN AIGLE ROYAL

VIT +4 DEX +2 ATT +2 DEF +2

L'aigle meurt en vous projetant dans le vide, vous avez juste le temps de saisir votre corde pour échapper à une chute mortelle. Quelque peu essoufflé, vous redescendez le pic, rendez vous au 15.



40

Un petit chemin escarpé vous amène directement au petit pic, de centaines de fleurs multicolores couvrent les pentes alentours. Vous êtes maintenant au pied du rocher que vous commencez à escalader. Si vous avez une corde, rendez vous au 52. Sinon, rendez vous au 32.

41

De quel objet s'agit-il?
Un miroir, rendez vous au 50.
Une épée magique, rendez vous au 3.
Un ancien grimoire, rendez vous au 27.

42

Vous n'arrivez toujours pas à planter votre grappin. C'est alors qu'une bourrasque de vent balaie la paroi et manque de vous précipiter dans le vide. Voulez vous redescendre pendant que le vent le permet, rendez vous au 57. Ou continuer coûte que coûte, rendez vous au 60.

43

Vous sortez la corde munie de son grappin et la faites tourner au dessus de votre tête, puis, d'un geste vif, vous la lancez en direction de la paroi. Les premiers essais ne sont guère concluants, mais au bout d'un moment le grappin accroche et la corde se tend. Vous commencez alors à escalader la paroi rocheuse, rendez vous au 48.

44

Rendez vous au **chapitre le grand temple.**

45

Discrètement vous rampez vers le fond de la grotte, le noir autour de vous s'épaissit et l'ambiance devient humide. Vous longez pendant quelques temps une paroi puis décidez bientôt de la quitter pour vous diriger vers le centre du passage. à ce moment plusieurs bruissements vous font sursauter. Des battements d'ailes se font entendre puis le calme revient aussitôt, un peu nerveux et fatigué, vous vous allongez un instant, il vous semble alors entendre une voix inhumaine vous chuchoter à l'oreille, rendez vous au **chapitre rumeurs.** Vous n'avez pas compris grand chose à ce que l'on vient de vous dire, vous décidez alors d'en parler au sorcier pour avoir plus de détails, rendez vous au 36.

46

L'aigle vous saisit délicatement puis s'envole, bientôt vous êtes en plein ciel et passez au dessus des montagnes, rendez vous au **chapitre la tour de cristal, paragraphe 9.**

47

Vous descendez le long du chemin. Un peu plus tard, vous arrivez sur le flanc du volcan... (+1 tour de pénalité, déplacez votre personnage sur la case du volcan perdu, passez au joueur suivant...)

48

Vous êtes maintenant à mi chemin, vous vous asseyez sur une protubérance rocheuse et vous vous apprêtez à lancer de nouveau la corde. Jetez un dé. Si le résultat est supérieur à 4, rendez vous au 57. Sinon, rendez vous au 56.

49

L'aigle vous saisit délicatement puis s'envole, bientôt vous êtes en plein ciel et passez au dessus des montagnes... (+1 tour de pénalité, déplacez votre personnage sur la case du vieux cimetière, passez au joueur suivant...)

50

Vous continuez votre montée et arrivez face à une paroi verticale, vous vous inclinez en arrière pour voir comment cela se présente plus haut, pas de doute, il va falloir escalader. Si vous avez une corde munie d'un grappin, rendez vous au 38. Sinon, rendez vous au 18.

51

Vous faites l'exploration totale de la grotte mais ne découvrez aucune issue, vous décidez donc de revenir sur vos pas et de redescendre la montagne... (Passez au joueur suivant...)

52

Votre grappin s'avère très utile et vous n'avez aucune difficulté à vous hisser au sommet du petit pic, vous surplombez maintenant une bonne partie de la région. Vous apercevez alors un grand aigle planer dans le ciel, celui ci s'approche pour se mettre à planer au dessus de vous, son poitrail est puissant et ses griffes acérées. Allez vous engager le combat, rendez vous au 39. Ou rester immobile, rendez vous au 29.

53

Alors que vous réfléchissez, un grand aigle apparaît derrière le pic et plane vers vous. Vous lui faites des signes et bientôt l'immense rapace se pose à coté de vous. Vous n'avez pas le temps d'engager la conversation qu'il vous explique qu'il vient de voir le grand sorcier qui lui a expliqué votre problème. Il vous propose alors de vous emmener là où vous le désirez. Allez vous lui demander d'aller?

A la tour de cristal, rendez vous au 46.
Au repère de la sorcière, rendez vous au 33.
A l'ancien cimetière, rendez vous au 49.

54

Vous redescendez du pic et suivez le chemin qui mène au volcan... (+1 tour de pénalité, déplacez votre personnage sur la case du volcan perdu, passez au joueur suivant...)

55

Vous redescendez prudemment le long de la paroi et regagnez le bas de la montagne... (Passez au joueur suivant...)

56

Le grappin retombe sans s'être agrippé quelque part, vous essayez de nouveau. Jetez un dé. Si le résultat est inférieur à 4, rendez vous au 42. Sinon, rendez vous au 61.

57

Vous plantez le grappin à coté de vous et redescendez lentement la paroi quand vous arrivez en bas le vent a déjà bien forcé. Vous remballez votre matériel et vous vous dirigez vers la vallée en espérant avoir plus de chance à la prochaine escalade... (Passez au joueur suivant...)

58

Le grappin s'est accroché miraculeusement, vous grimpez alors rapidement tandis que le vent souffle à vos oreilles, quelques minutes plus tard, vous serez en sécurité sur la petite plate-forme qui compose le sommet du pic, rendez vous au 30.

59

Le grappin a enfin accroché, vous commencez alors à grimper, mais vous vous retrouvez soudain bloqué à peu de distance du sommet à cause de la mauvaise fixation de votre corde, de plus le vent est devenu si fort qu'il serait du suicide de continuer sans équipement. Vous revenez alors à votre précédent palier, rendez vous au 57.

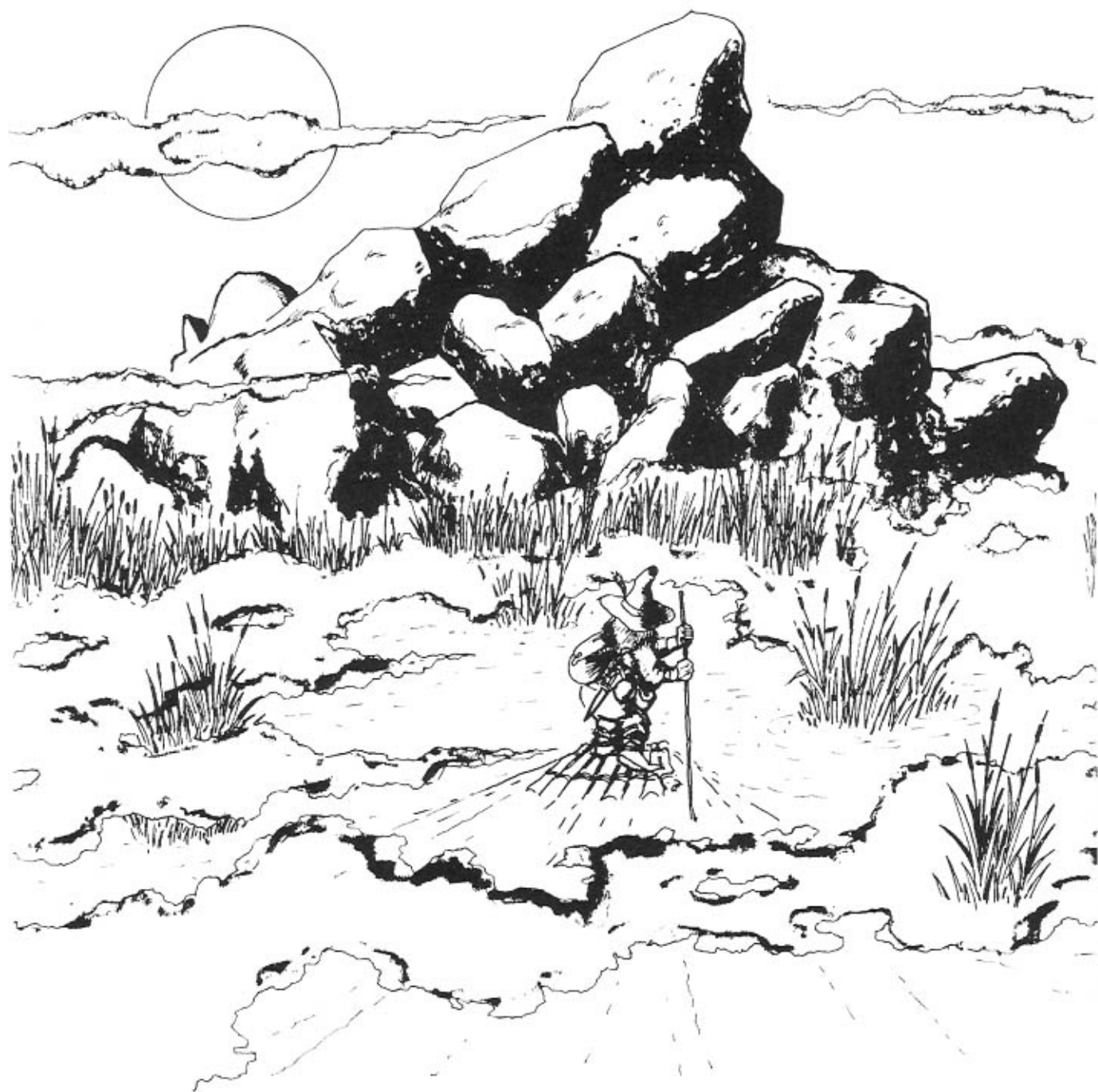
60

Vous sentez que le temps va bientôt tourner, vous prenez une dernière fois le grappin que vous lancez. Jetez un dé. Si le résultat est supérieur à 4, rendez vous au 58. Sinon, rendez vous au 59.

61

Le grappin s'accroche et la corde se tend, vous escaladez alors rapidement les derniers mètres et arrivez au sommet du pic, rendez vous au 30.





L'ILE DE LA ROCHE HURLANTE

Une masse rocheuse vient d'apparaître à travers la brume, votre radeau se rapproche lentement de l'île, soudain une première racine vous accroche, puis une seconde, enfin vous sautez dans l'eau pour tirer votre embarcation jusqu'à la berge. Vous êtes maintenant sur la terre ferme, aucun son ne perce le silence et tout à l'air mort autour de vous. Si quelqu'un vous a conseillé de venir dans cet endroit, rendez vous au 59. Sinon jetez un dé et rendez vous au **numéro indiqué**.

1

Vous tombez tout de suite sur un petit chemin qui monte, voulez vous le suivre rendez vous au 39, ou préférez vous fouiller les alentours, rendez vous au 14.

2

Il vous semble déjà connaître cet endroit étrange, vous regardez autour de vous, tout correspond à vos souvenirs, sans vous en rendre compte vous vous diri-

gez vers un petit chemin qui monte, rendez vous au 25.

3

La brume est si dense que vous ne voyez qu'à quelques mètres, votre regard se porte alors vers le ciel, apparemment il fait plus clair au sommet de l'île, voulez vous y aller, rendez vous au 15. Sinon rendez vous au 7.



4

Vous ne savez pas par quel bout commencer l'exploration de l'îlot, préférez vous faire le tour en suivant la berge, rendez vous au 11. Ou fouiller les rochers et les taillis avoisinants, rendez vous au 14.

5

Après avoir vérifié que votre radeau ne risquait pas de partir, vous marchez au hasard de votre imagination et bientôt vous tombez sur deux chemins, l'un monte en ligne droite vers le sommet, rendez vous au 39. L'autre part en zigzag vers des gros rochers, rendez vous au 42.

6

Vous partez explorer l'îlot et décidez de commencer prudemment en suivant la berge, rendez vous au 11.

7

Vous vous éloignez lentement de votre radeau, absorbé par vos pensées. Vous alliez vous décourager, quand vous apercevez des petites traces sur le sol juste derrière un rocher. Vous approchez alors pour mieux observer et tombez nez à nez avec un gros crabe des marais, que faites vous ? Vous fuyez en criant, rendez vous au 16. Vous prenez une arme et attaquez l'animal, rendez vous au 50. Vous ne bougez pas et continuez à observer, rendez vous au 56.

8

Vous vous asseyez sur un rocher arrondi pour reprendre votre souffle quand une ombre en contre bas attire votre attention. Si vous voulez aller voir, rendez vous au 55. Sinon rendez vous au 24.

9

La patte que vous avez choisie casse brutalement avec un bruit mat, vous avez maintenant une superbe masse pointue (ajoutez une masse 2 écus ATT +3), rendez vous au 13.

10

Il vous faudra quelques temps pour vous rendre compte que cette voix n'est en fait que le vent qui résonne au creux du rocher, rendez vous au chapitre rumeurs. Les sons étaient si déformés que vous n'aviez pas tout compris, vous décidez donc d'en parler au grand sorcier blanc la prochaine fois que vous le verrez. Si vous décidez de partir tout de suite, rendez vous au 21. Sinon allez dormir rendez vous au 18.

11

Vous marchez donc le long du marais. Par certains moments vous avez du mal à discerner où commence le marécage et où s'arrête la terre ferme. La brume flotte à quelques centimètres du sol et de petits nuages s'envolent à chaque pas que vous faites. Bientôt vous ne voyez plus votre embarcation, continuez vous, rendez vous 54. Ou faites vous demi tour, rendez vous au 58.

12

Une foule de petits crabes apparaissent de tous les côtés et commencent à gesticuler de joie à l'idée de voir le spectacle. Alors d'un geste souple et précis vous brandissez lentement votre arme en guise de défi avant de vous retourner précipitamment et de vous enfuir à toutes jambes, rendez vous au 16.

13

Vous en avez assez de fouiller partout et vous décidez de retourner à votre radeau, rendez vous au 20.

14

Vous commencez vos recherches dans ce paysage brumeux en observant chaque recoin de rocher ou en secouant les quelques branches de la végétation rabougrie qui vous entoure. Tout est vraiment pourri ou desséché par le marécage, si vous n'êtes pas découragé, rendez vous au 7. Sinon rendez vous au 46.

15

Vous décidez de grimper à travers les rochers et les taillis, la pente n'est pas très raide mais cet exercice

vous fatigue plus que vous ne le pensiez. Si vous décidez de vous reposer un peu, rendez vous au 8. Sinon rendez vous au 24.

16

Vous poussez un cri horrible et partez à toute allure. Vous êtes sûrement en train de battre tous les records de vitesse quand vous arrivez à votre radeau, vous le mettez à l'eau sans plus attendre. Un peu plus tard, vous êtes bien loin de votre terrifiant crabe et la roche hurlante n'est déjà plus qu'un brumeux souvenir... (Passez au joueur suivant, tirez un monstre errant avant de poursuivre la partie...)

17

Vous sautez sur vos jambes, un peu vexé et grimpez de plus belle. La pente est de plus en plus forte, mais rien ne semble arrêter votre détermination et vous arrivez bientôt au sommet de l'îlot rocheux. Vous surplombiez maintenant l'immense marais, la vue est irréelle, le pays semble englouti dans la brume, seuls quelques arbres lointains forment de petites îles dans cet océan opaque. Après un large tour d'horizon et n'ayant rien aperçu de vivant sur ce grand rocher au milieu du marais, vous décidez de redescendre, rendez vous au 20.

18

Au petit matin, un pale soleil brille à travers la brume, vous avez beaucoup dormi (+1 tour de pénalité). Cet endroit est vraiment inconfortable, vous êtes couvert de courbatures, vous rassemblez votre équipement et descendez vers votre embarcation, rendez vous au 49.

19

Vous marchez depuis cinq minutes quand vous sortez subitement du chemin pour escalader un petit rocher, vous avez à peine le temps de réagir que vous tombez dans le trou qu'il dissimulait. Tout étonné, vous restez sur les fesses. Profitez vous de cette position pour vous reposer un peu, rendez vous au 61. Ou préférez vous ne pas perdre de temps, rendez vous au 17.

20

Bientôt vous arrivez face à votre embarcation, ici rien a changé. Vous mettez votre radeau à l'eau, grimpez dessus et quittez non sans éprouver quelque joie ce lieu sinistre... (Passez au joueur suivant...)

21

Vous sortez précipitamment de la petite grotte pour commencer à descendre le long des rochers, mais le vent vous déséquilibre et vous précipitez sur la pente ruisselante de pluie. Pendant un court instant vous perdez connaissance (-1 de vitalité), mais vous arrivez sain et sauf au bord du marais, rendez vous au 51.

22

Vous vous accroupissez et observez la scène, des dizaines de crustacés sautent, courent, chahutent tout autour de l'énorme cadavre, cela ressemble à une danse ou à une cérémonie, pour vous approcher, rendez vous au 26. Ou pour partir rendez vous au 20.

23

Vous regardez votre mollet meurtri, une entaille rouge se dessine, ça n'a pas l'air bien grave, mais c'est tout de même désagréable. Vous pansez votre blessure et vous vous dirigez vers un petit chemin que vous venez d'apercevoir, rendez vous au 39.

24

La montée devient maintenant plus difficile, vous êtes presque au sommet quand un gros rocher vous barre définitivement la route. Vous esquissez un geste de colère: être bloqué si près du but vous met en rage, de plus une pluie fine s'est mise à tomber et le vent commence à se lever. La fatigue pèse sur vous, vous décidez de vous blottir dans une faille pour vous reposer un peu (+1 tour de pénalité), rendez vous au 18.



25

Etes vous prêt à suivre votre intuition, rendez vous au 19. Ou préférez vous réfléchir à la situation, rendez vous au 15.

26

Vous surgissez soudainement en agitant les bras, les dizaines de crabes prennent alors peur et disparaissent en un instant. Vous êtes maintenant seul devant cet immense monstre en décomposition. La moiteur de l'île est plus forte ici ce qui accentue l'odeur acide du cadavre. Voulez vous fouiller un peu, rendez vous au 43. Ou bien partir, rendez vous au 20.

27

Un peu dépassé par les événements vous repartez en sens inverse, c'est à ce moment que vous vous rendez compte de la violence de la tempête, vous ne voyez pas à dix mètres et il n'y a aucun repère pour retourner à la grotte, vous vous résignez donc à vous abriter avec votre radeau, rendez vous au 44.

28

Fou de joie vous poussez un cri en gonflant votre poitrine et brandissant votre arme à deux mains, au même instant le taillis se met à frissonner, rendez vous au 31.

29

Une fois sa proie dénichée, le crabe se met à tourner autour du tas de viande ainsi formé et l'absorbe à une vitesse extraordinaire, il se dirige ensuite vers un rocher qu'il contourne pour disparaître entre deux broussailles. Allez vous suivre le crabe ? Rendez vous au 36, ou continuer vos recherches, rendez vous au 46.

30

Vous vous asseyez sur un rocher arrondi pour reprendre votre souffle quand une ombre que vous n'aviez pas vue auparavant attire votre attention, vous allez voir aussitôt, rendez vous au 55.

31

Un gigantesque crabe de deux mètres de haut vient de surgir, de la mousse sort de sa bouche, ses pattes s'agitent et se plantent rageusement dans le roc. Vous regardez d'un air surpris la monstruosité des pinces qui claquent dans le vide, voulez vous attaquer, rendez vous au 12. Ou disparaître le plus vite possible, rendez vous au 16.

32

Vous vous approchez du trou béant juste au dessous de la bouche de l'animal, une mousse jaunâtre en sort et cela vous dégoûte, que faites vous ? Vous fouillez à tâtons avec la main, rendez vous au 45. Vous jetez un coup d'oeil dedans, rendez vous au 35. Ou vous plongez directement dans le trou, rendez vous au 40.

33

Vous vous avancez lentement en direction des traces, au détour du chemin vient d'apparaître un bien étrange spectacle, une multitude de crabes des marais sont réunis autour d'une carapace vide de deux mètres de haut. Cette vision vous fait réaliser quelle taille monstrueuse peut atteindre cette famille de crustacés, voulez vous approcher, rendez vous au 26. Ou attendre un peu, rendez vous au 22.

34

Le bruit du vent vous réveille soudainement, il fait froid et la tempête fait rage, inquiet vous regardez dehors, mais vous ne voyez rien. Le vent et la pluie sont si violents qu'il s'est formé un brouillard dense. Grelottant un peu vous allez à votre couchage quand une voix sourde retentit derrière vous. Vous vous retournez horrifié, mais au comble de la surprise vous ne voyez personne. Si vous voulez fuir, rendez vous au 21. Sinon rendez vous au 10.

35

Vous passez doucement la tête dans le trou pour voir s'il y a du danger, tout est noir, à part l'odeur rien n'at-

tire votre attention. Allez vous passer la main, rendez vous au 45. Carrément y plonger, rendez vous au 40. Ou partir, rendez vous au 13.

36

Vous vous lancez sur les traces du crabe des marais, la piste est bien marquée et vous n'avez pas de mal à le poursuivre. Au début vous marchez d'un pas hésitant, mais bientôt vous courez pour ne pas perdre l'animal de vue. La vitesse de déplacement de la bête est extraordinaire, elle saute, esquive et grimpe avec une agilité qui vous surprend. Bientôt d'autres traces vont se joindre aux premières pour former un passage apparemment très fréquentes par les crustacés, continuez vous à courir, rendez vous au 42. Ou préférez vous ralentir rendez vous au 33.

37

Vous vous redressez en poussant une injure horrible, votre main attrape votre arme et frappe déjà un des monstres, six crabes fuiront tandis que les autres attaqueront en formation.

QUATRE CRABES DES MARAIS

VIT +4 DEX +0 ATT +2 DEF +3

VIT +4 DEX +0 ATT +1 DEF +2

VIT +3 DEX +0 ATT +1 DEF +3

VIT +4 DEX +0 ATT +1 DEF +2

Le calme est enfin revenu, quatre carcasses gisent à vos pieds, vous tournez la tête à droite et à gauche, vous êtes vainqueur, voulez vous pousser un cri de victoire, rendez vous au 28. Ou simplement poursuivre le chemin des crabes, rendez vous au 33.

38

Voilà, vous avez presque fait le tour de l'île et vous voyez déjà votre radeau un peu plus loin sur la berge, voulez vous essayer de grimper au rocher, rendez vous au 15. Ou préférez vous partir, rendez vous au 20.

39

Le chemin monte droit le long des rochers et des broussailles pour arriver finalement au sommet de l'îlot rocheux, vous surplombez maintenant l'île, la vue est irréaliste. Le pays semble englouti dans la brume, seuls quelques arbres lointains forment de petites îles dans cet océan opaque. Après un large tour d'horizon et n'ayant rien aperçu de vivant sur ce grand rocher, vous décidez de redescendre, rendez vous au 20. Ou préférez vous souffler un peu, rendez vous au 30.

40

Vous prenez un peu d'élan pour sauter la tête la première au fond du monstrueux cadavre, un bruit mou se fait alors entendre, mais le plus désagréable est sûrement le liquide qui commence à s'infiltrer dans votre cou. Pas la peine d'ouvrir les yeux, vous prenez votre respiration et vous enfoncez dans les chairs en décomposition, vous pouvez presque y nager. C'est alors que vous sentez quelque chose de dur. Voulez vous descendre plus loin, rendez vous au 47. Ou préférez vous ressortir, rendez vous au 53.

41

Au moment où vous esquissez un geste pour vous étirer, le crabe se retourne, dresse ses pinces et se précipite sur vous. Vous n'avez pas le temps de réagir qu'il vous entaille le mollet (-1 de vitalité), la douleur est violente mais vous êtes soulagé car le crabe prend maintenant la fuite entre deux broussailles. Voulez vous suivre votre agresseur, rendez vous au 36. Ou vous asseoir cinq minutes, rendez vous au 23.

42

Vous accélérez votre course quand soudain au détour d'un rocher vous butez sur quelque chose qui vous fait tomber, presque aussitôt une douleur aiguë vous arrache un cri de douleur (-1 de vitalité), vous êtes maintenant au milieu d'une dizaine de crabes des marais



qui vous regardent d'un mauvais oeil en remuant leurs antennes épineuses, préférez vous fuir rendez vous au 16. Ou engager le combat, rendez vous au 37.

43

Voulez vous?

Décortiquer une pince, rendez vous au 48.

Fouiller à l'intérieur du cadavre, rendez vous au 32.

Ou arracher une patte, rendez vous au 62.

44

Vous n'avez pas de temps à perdre le souffle violent et la pluie vous fouette le corps sans arrêt, vous décidez de démonter votre embarcation pour la transformer en petite cabane. Au bout de quelques temps vous êtes enfin protégé et vous commencez un peu à souffler. Vous décidez de dormir un peu, à votre réveil le soleil perce la brume (+1 tour de pénalité), rendez vous au 49.

45

Vous retroussiez votre manche pour plongez le bras au fond du trou, une masse gélatineuse et froide entoure rapidement votre bras, vous tournez la tête pour respirer un peu d'air frais, continuez vous à triturer les entrailles du monstre, rendez vous au 52. Ou préférez vous arrêter, rendez vous au 13.

46

Vous avez assez perdu de temps comme ça, vous commencez à grimper à même la pente et au bout d'un moment vous êtes face à un chemin, rendez vous au 39.

47

Un dernier effort, soudain la paroi dure que vous touchiez cède et vous pouvez vous rendre compte maintenant que votre main fouille maintenant l'intérieur d'un coffret plein de pièces que le crabe avait du avaler (+25 écus), rendez vous au 53.

48

Vous vous approchez d'une des pinces qui reposent sur le sol et essayez de la soulever, son poids est terrible, soixante kilos ou même plus, pas moyen d'en tirer quoique ce soit. Vous renifler un morceau de chair qui pend, il ne semble pas mauvais voulez vous en prendre, rendez vous au 57. Sinon rendez vous au 43.

49

Vous êtes obligé de reconstruire votre radeau avant de repartir (+1 tour de pénalité, passez au joueur suivant...)

50

Le crabe a l'air surpris de vous voir, et au moment où vous saisissez votre arme il disparaît en se jetant dans l'eau boueuse du marais. Vous éclatez alors de rire en regardant la scène, puis reprenez vos recherches, rendez vous au 54.

51

La tempête a transformé le lac en une mer déchaînée, il est impossible de quitter l'îlot tout de suite, voulez vous retourner à votre trou, rendez vous au 27. Ou vous abriter avec votre radeau, rendez vous au 44.

52

Alors que votre bras fouette et dissout les chairs vos doigts sentent quelque chose de plus dur au fond, vous essayez de l'attraper mais rien n'y fait. Voulez vous continuer rendez vous au 40, ou préférez vous arrêter, rendez vous au 13.

53

Vous sortez comme vous pouvez de l'énorme crabe, vous êtes visqueux au possible et vous répandez une

odeur horrible. Un peu fatigué par tous ces efforts vous prenez le chemin de votre radeau, rendez vous au 20.

54

Alors que vous avancez, une odeur de pourriture vient vous chatouiller les narines, cela ne vous choque pas pour autant, un marécage n'est pas vraiment l'endroit idéal pour se promener, vous continuez donc votre chemin jusqu'à ce que de petits bruits se fassent entendre. Allez vous dans la direction des bruits, rendez vous au 60. Ou bien continuer, rendez vous au 38.

55

Vous redescendez un peu à votre gauche, vous contournez un rocher puis enjambez une petite faille avant d'arriver à un chemin en zigzag qui se dirige vers l'ombre que vous avez aperçu, rendez vous au 42.

56

Vous vous figez en respirant le plus doucement possible pour ne pas faire fuir l'animal, le crabe ne vous a pas vu et continue à dépecer la charogne qu'il a découvert, ses grosses pinces serrent et déchirent tandis que ses mandibules s'agitent d'impatience. Voulez vous continuer à observer, rendez vous au 29. Ou préférez vous bouger un peu, rendez vous au 41.

57

Vous arrachez un bon morceau de viande que vous mettez dans votre sac (+12 de vitalité), rendez vous au 13.

58

Vous revenez lentement à votre radeau quand vous apercevez des petites traces sur le sol juste derrière un rocher. Vous approchez alors par curiosité et tombez nez à nez avec un gros crabe des marais, que faites vous? Vous fuyez en criant, rendez vous au 16. Vous prenez une arme et attaquez l'animal, rendez vous au 50. Ou vous ne bougez pas et continuez à observer, rendez vous au 56.

59

Essayez de vous souvenir, vous a-t-on conseillé?
De vous méfier des marécages, rendez vous au 11.
D'aller voir le grand crabe, rendez vous au 31.
De ne pas vous endormir, rendez vous au 14.
De trouver une petite grotte, rendez vous au 19.

60

Vous avancez lentement en direction des bruits, quand au détour d'un rocher apparaît un bien étrange spectacle, une multitude de crabes des marais sont réunis autour d'une carapace vide de deux mètres de haut. Voulez vous approcher, rendez vous au 26. Ou attendre un peu, rendez vous au 22.

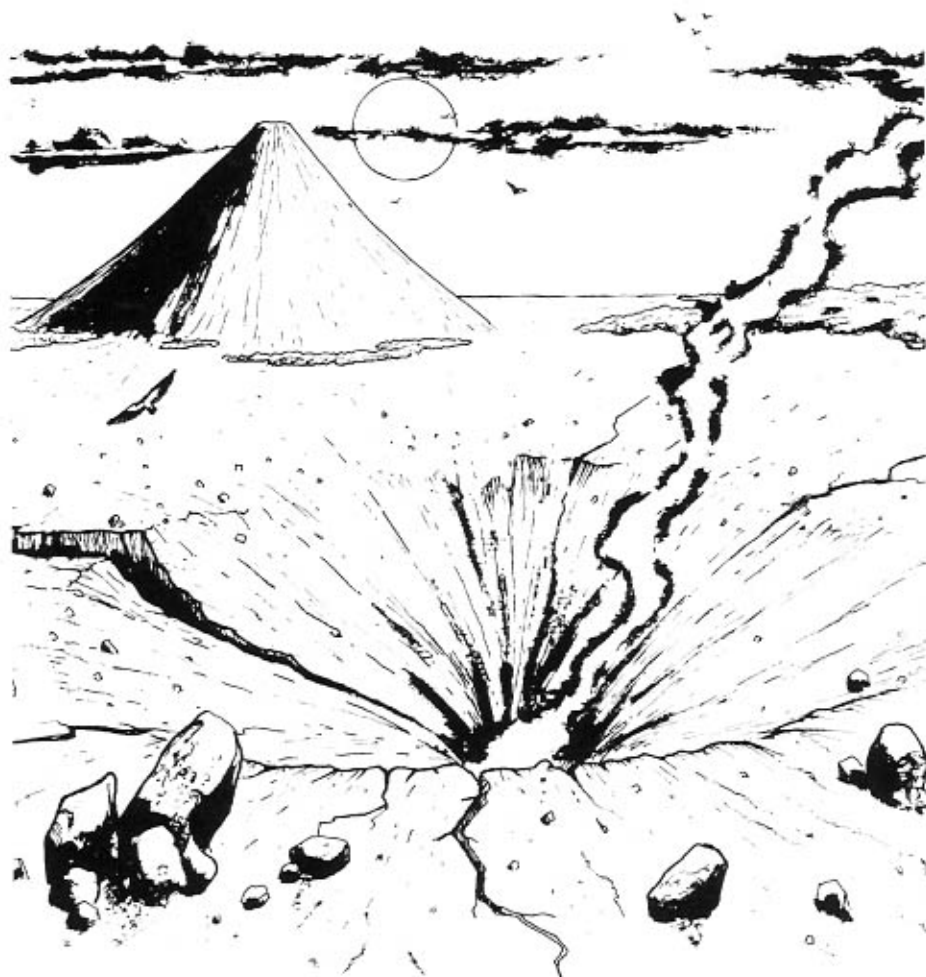
61

Vous prenez votre sac comme oreiller et vous vous allongez pour être plus à l'aise. En regardant mieux autour de vous, vous vous apercevez que le trou est bien plus grand qu'il n'y paraissait. Dehors le temps a brusquement changé, le ciel s'est assombri, le vent s'est levé et la pluie commence à tomber. Vous décidez de dormir pendant que cela se calme, rendez vous au 34.

62

Vous décidez d'arracher une petite patte pour vous en faire une petite masse pointue, vous en choisissez une belle et tirez dessus, jetez un dé, si le résultat est inférieur ou égal à 2, rendez vous au 9. Sinon votre tentative a échoué, rendez vous au 43.





LE GOUFFRE DU DEMON

Vous arrivez devant un gigantesque cratère qui s'enfonce à plusieurs mètres sous terre. De nombreuses pierres roulent le long de cet entonnoir comme si le sol dans cette région était vivant. Au fond, d'étranges volutes de fumée rougeâtre tourbillonnent et vous cachent en grande partie l'entrée du gouffre. Si quelqu'un vous a conseillé de venir ici, rendez vous au **55**. Sinon, jetez un dé et rendez vous au **numéro indiqué**.

1

Les parois qui descendent vous paraissent fort glissantes et difficilement praticables. Si vous avez une corde, rendez vous au **11**. Sinon, rendez vous au **27**.

2

Alors que vous scrutez le fond du gouffre, votre pied glisse et vous êtes projeté sur la pente. Vous glissez sur le ventre pendant un temps qui vous paraît interminable, pour enfin vous arrêter contre un éperon de roches un peu plus bas, meurtri et douloureusement éraflé (-2 de vitalité). Essayez vous de remonter, rendez vous au **49**. Ou décidez vous de pénétrer coûte que coûte dans le gouffre, rendez vous au **33**.

3

Vous descendez lentement à l'intérieur de l'entonnoir. La brume rougeâtre semble maintenant s'épaissir. Vous arrivez bientôt devant le trou circulaire hérissé de roches pointues qui permet d'entrer dans le gouffre. Si vous avez une corde, rendez vous au **16**. Sinon rendez vous au **33**.

4

Ce cratère vous inquiète un peu. La brume et les crocs que vous apercevez au fond ne vous plaisent guère. Allez vous tenter une descente, rendez vous au **36**. Ou faire simplement un tour, rendez vous au **52**.

5

Les parois qui descendent vous paraissent fort glissantes et difficilement praticables. Si vous avez une corde, rendez vous au **11**. Sinon, rendez vous au **36**.

6

Ce spectacle vous fascine, car ce gigantesque entonnoir ressemble étrangement à la gueule d'un énorme monstre. Si vous voulez en faire le tour, rendez vous au **9**. Sinon, rendez vous au **1**.

7

Vous remontez aussitôt à la surface et récupérez votre cordage... (Passez au joueur suivant, tirez un monstre errant avant de poursuivre la partie...)

8

Le filet vous rase, tandis que vous attaquez le troll.

UN TROLL DES CAVERNES

VIT +8 DEX +0 ATT +4 DEF +3

(OPTION: Après chaque coup, le troll se régénère en regagnant 1 de vitalité, il ne peut toutefois pas dépasser son maximum de départ)

Après un combat acharné, le troll s'écroule à vos pieds, encore haletant. Allez vous fouiller les alentours, rendez vous au **14**. Ou emprunter le nouveau passage que vous venez d'apercevoir, rendez vous au **66**.

9

Vous marchez le long du gouffre, quand soudain un éclat blanchâtre attire votre attention. C'est un petit monument à peine visible derrière un bouquet d'herbes hautes non loin de vous. Si vous voulez y jeter un oeil, rendez vous au **51**. Sinon, rendez vous au **18**.

10

Vous vous taillez maintenant un chemin à l'aide de votre arme, quand soudain, une rumeur sourde et lugubre retentit. Les stalagmites autour de vous se mettent à remuer tandis que vous sentez des vibrations sous vos pieds. Fuyez vous en rebroussant chemin, rendez vous au 34. Ou continuez vous coûte que coûte, rendez vous au 18.

11

Après avoir solidement assuré votre corde à une saillie rocheuse, vous commencez à descendre prudemment. Vous entrez bientôt dans la fumée rouge et vous vous retrouvez à l'embouchure circulaire du gouffre. De nombreuses pointes de roche sont plantées régulièrement tout au tour de l'entrée, un peu à la façon de dents sur une énorme gueule. Un peu nerveux, voulez vous remonter pour chercher un autre passage, rendez vous au 7. Ou continuer, rendez vous au 16.

12

Balancé par les remous acides du liquide, vous vous réveillez sur un meuble de bois, ayant une vague ressemblance avec un buffet. Votre corps n'est plus qu'une plaie et chaque mouvement provoque des souffrances atroces. Vous saisissez le reste d'une étagère et commencez à pagayer. Un tourbillon se forme alors et vous aspire au fond du liquide, rendez vous au 26.

13

Vous vous balancez le plus possible au bout de votre corde, en guettant le moment idéal, jetez un dé, si le résultat est :

- 1, 2, rendez vous au 19.
- 3, 4, rendez vous au 25.
- 5, 6, rendez vous au 22.

14

Vous entrez dans la cabane de détrit, en écartant la tenture crasseuse qui fait office de porte et vous trouvez face à une immonde litière de paille grossièrement recouverte d'une ouverture miteuse. Dans un coin du baraquement, un coffre de bois débordé d'ustensiles de cuisine et de vêtements déchirés. Une odeur de saleté sous-jacente règne en maître tout autour de vous. Si vous êtes décidé à remuer toute cette crasse, rendez vous au 24. Sinon ressortez, rendez vous au 44.

15

Vous êtes littéralement aspiré par une sorte de diaphragme organique. Une chair froide vous entoure de partout. Brusquement un énorme souffle vous propulse à travers une cheminée verticale. L'instant d'après, vous sentez de l'air frais sur votre visage et atterrissez dans une mare d'eau croupie, rendez vous au 26.

16

Vous faites passer votre corde entre ces étranges pierres et la faites pendre dans le gouffre. Vous passez la gueule d'entrée et reprenez votre descente. L'atmosphère est maintenant humide. Soudain, une étendue liquide où flottent de nombreux débris apparaît à quelques mètres en dessous de vous. Craignant de ne pouvoir descendre plus bas, allez vous remonter, rendez vous au 7. Ou attendre un peu, rendez vous au 20.

17

La brume rougeâtre devient soudain plus épaisse et le chariot disparaît. Criant de désespoir, vous pataugez comme un forcené. Votre main heurte alors un autre esquif. Aveuglé par la souffrance, vous vous hissez sur celui-ci et perdez connaissance (+1 tour de pénalité), rendez vous au 12.

18

Le sol commence à bouger en de longues et amples ondulations tandis que les stalagmites s'accrochent à vous. En quelques instants, vous êtes au sol et complètement ligoté, rendez vous au 23.

19

Vous lâchez prise et atterrissez quelques instants après sur le reste de chariot, rendez vous au 29.

20

Entre deux volutes de fumée, vous apercevez soudain les restes d'un ancien chariot qui dérive lentement vers vous. Voulez vous tenter votre chance en essayant de sauter dessus, rendez vous au 13. Ou préférez vous encore attendre, rendez vous au 37.

21

Vous arrivez maintenant dans un boyau dont les parois suintent l'humidité. L'atmosphère est lourde et suffocante. La densité de l'air est incroyablement élevée. Le sol devient de plus en plus mou sous vos pieds, ce qui ne facilite pas votre progression. Soudain le couloir se divise en deux passages plus petits. Allez vous vers celui de gauche, rendez vous au 30. Ou celui de droite, rendez vous au 28.

22

Vous lâchez prise. Hélas, vous vous rendez compte de votre erreur trop tard et ratez le chariot de quelques centimètres. Vous vous retrouvez aussitôt plongé dans un liquide visqueux. Celui-ci à votre contact se met immédiatement à bouillonner provoquant aussitôt des brûlures sur votre corps (-3 de vitalité). Hurlant de douleur, vous nagez le plus vite possible vers la plate-forme. Jetez un dé. Si le résultat est 1, 2, 3, rendez vous au 17. Sinon, rendez vous au 29.

23

La caverne entière semble alors s'animer, en de gigantesques mouvements de contorsions. Vous êtes bientôt soulevé du sol et emporté par un coussin de stalagmites vivants vers un orifice qui vient de s'ouvrir sur le mur, rendez vous au 15.

24

Vous commencez donc vos recherches en retournant le coffre qui telle une décharge répand une odeur infecte. Jetez un dé. Si le résultat est 1, 2, rendez vous au 32. Sinon, rendez vous au 44.

25

Vous lâchez soudain prise et vous vous trouvez projeté vers la plate-forme. Vous tombez alors violemment dessus et vous vous cognez la tête sur les débris d'une ancienne roue (-1 de vitalité), rendez vous au 29.

26

Après plusieurs minutes d'immersion, vous refaites enfin surface. Vous êtes maintenant à ciel couvert dans une sorte de mare ou flottent d'innombrables immondices. Épuisé et crotté, vous regagnez la berge... (Passez au joueur suivant...)

27

Sans corde, la descente vous paraît quelque peu risquée. Vous décidez donc de faire le tour du gouffre dans l'espoir de trouver un passage plus praticable. Jetez un dé, si le résultat est 1, 2, rendez vous au 9. Sinon, rendez vous au 52.

28

En sueur, après avoir erré pendant de longues minutes, vous arrivez à un endroit où le tunnel se transforme en une petite salle. Une lumière légèrement rougeâtre vous fait découvrir un amoncellement de détrit. Un pressentiment vous avertit que ce lieu est habité. Vous tirez alors votre arme et avancez avec prudence... A l'autre bout de la caverne, une voix forte vous interpelle: "hé toi, que fais tu ici, tu cherches mon or, n'est-ce pas ?...". Surgissant d'une ouverture opposée à la vôtre, un énorme troll aux muscles noueux, une massue de bois épineux à la main, s'avance pesamment vers vous. Il tient également dans sa main gauche un large filet, rendez vous au 41.

29

Vous dérivez doucement vers un amoncellement de carcasses et de débris de bois qui ferait parfaitement



office de port. D'un pied prudent, vous escaladez l'édifice et quittez avec soulagement la turbulente mare d'acide, rendez vous au 21.

30

Au bout d'un moment après avoir croisé quelques ossements, vous débouchez dans une vaste caverne tapissée d'étranges stalagmites et stalactites mous. Ceux-ci sont dispersés un peu partout et forment une petite forêt intérieure. A mesure que vous avancez, vous remarquez de curieuses ondulations et contractions parmi cette flore. De plus leur nombre semble augmenter... Continuez vous ainsi, rendez vous au 18. Ou sortez vous votre arme pour dégager le chemin pour votre passage, rendez vous au 10.

31

Vous ressortez du calvaire et continuez vos recherches autour du gouffre... (Passez au joueur suivant...)

32

A force de retourner le baraquement, vous finissez par dénicher de l'or (+22 écus), rendez vous au 44.

33

Vous continuez votre descente en vous aidant des pointes rocheuses qui entourent l'entrée circulaire du gouffre. Au dessous de vous, une mare de liquide odorant bouillonne, tandis que quelques débris flottent ça et là. Après de multiples contorsions, vous arrivez sur un amoncellement de détrit, rendez vous au 59.

34

Vous vous retournez pour fuir, mais il est trop tard. Rendez vous au 18.

35

Vous continuez vos recherches, mais ne voyez rien qui puisse vous aider à descendre dans le gouffre... (Passez au joueur suivant...)

36

Vous commencez lentement à descendre quand votre pied glisse et vous entraîne sur la pente. Vous glissez alors sur le ventre pendant un temps qui vous paraît interminable. Enfin vous vous arrêtez contre une pointe de rocher. Meurtri et douloureusement éraflé (-2 de vitalité). Essayez vous de remonter, rendez vous au 49. Ou décidez vous de pénétrer coûte que coûte dans le gouffre, rendez vous au 33.

37

Vos mains glissent. Soudain, pris de panique vous décidez de sauter, rendez vous au 22.

38

Vous vous agenouillez et commencez à vous recueillir. Jetez un dé. Si le résultat est 1, 2, rendez vous au 56. Sinon, rendez vous au 31.

39

Pris de panique, vous remontez l'escalier et sortez du calvaire. La dalle sculptée se referme alors derrière vous... (Passez au joueur suivant...)

40

Des cailloux vous font brusquement rouler au sol, puis vous projettent dans l'entrée du gouffre. Après une chute de plusieurs mètres, vous arrivez dans une sorte de liquide odorant, rendez vous au 60.

41

Le troll fait maintenant tourner son filet au dessus de sa tête. Jetez un dé. Si le résultat est 5 ou 6, rendez vous au 8. Sinon, rendez vous au 46.

42

Vous tombez bientôt sur un escalier taillé dans le roc. Celui-ci monte pendant une dizaine de mètres, puis s'arrête en cul de sac devant une dalle gravée en langue ancienne. Celle-ci bascule soudain et vous vous retrouvez dans une pièce qui ressemble à une salle de prière. Des fleurs séchées jonchent le sol et l'endroit est abandonné. Vous sortez alors et vous vous rendez

compte que vous êtes maintenant arrivé au gouffre du démon... (Passez au joueur suivant...)

43

Vous mettez genou à terre et baissez la tête en signe de soumission. A cette instant, un éclair traverse la caverne (enlevez la moitié de votre vitalité). Une partie de votre énergie vitale vient d'être envoyée au démon. Ses os se mettent alors à frémir, tandis que des lambeaux de chair putride apparaissent sur sa carcasse. Littéralement épuisé, vous n'avez même plus la force de vous relever et tombez dans l'inconscience, rendez vous au 67.

44

Ayant pris votre ration de mauvaises odeurs, vous ressortez de cet infâme taudis et allez vers le passage que vous avez aperçu tout à l'heure, rendez vous au 66.

45

En quelques pas, vous arrivez au bord d'une sombre mare boueuse, dans ce marigot repoussant, flotte ça et là, d'innombrables immondices. Une odeur infecte de déjection y règne et le cœur vous monte au lèvres. Dégoûté par ce spectacle, vous revenez au gouffre... (Passez au joueur suivant, tirez un monstre errant avant de poursuivre la partie...)

46

Emmailloté dans le filet qui vous recouvre. Vous devinez plus que ne percevez le mouvement rapide de la massue qui vous assomme (-2 de vitalité). Dans les brumes de l'inconscience, vous êtes soulevé de terre et emporté quelque part où les lointaines paroles du troll vous résonne dans la tête: "adieu !, sale voleur, que le diable t'emporte !...". Vous percevez un dernier ricanement avant d'être jeté dans un puits ténébreux (+1 tour de pénalité), rendez vous au 15.

47

La gueule du monstre mesure environ quatre mètres de diamètre, et chaque dent, près de vingt centimètres de haut. Vous attrapez alors votre arme et commencez à couper l'un des rochers pointus. A ce moment un gémissement de fureur et de douleur sort du gouffre, tandis que la gueule se referme brusquement. De la terre commence alors à rouler sur les pentes de l'entonnoir et vient s'amonceler à vos pieds. Essayez vous de remonter avant d'être enseveli, rendez vous au 64. Ou continuez vous d'arracher la dent, rendez vous au 61.

48

Vous descendez la paroi glissante qui mène à l'entrée du gouffre, puis en vous aidant des multiples rochers pointus y pénétrez. Vous arrivez bientôt dans une sorte de mare odorante dont le niveau vous monte jusqu'aux genoux. Des brûlures vous font souffrir alors et vous constatez que la mare est formée d'acide (-3 de vitalité). Heureusement vous en sortez rapidement et arrivez face à deux couloirs qui s'enfoncent dans le ventre de la terre. Allez vous à droite, rendez vous au 54. Ou à gauche, rendez vous au 30.

49

Vous vous élancez aussitôt, sur la pente glissante, en vous aidant des pieds et des mains. Jetez un dé. Si le résultat est 1, 2, rendez vous au 64. Sinon, rendez vous au 40.

50

Vous marchez lentement vers l'ombre impressionnante du squelette, quand soudain un éclair attire votre attention... Un énorme diamant bleu orne le front du démon. Celui-ci pourrait bien être le présent de la princesse Tilly à son bien-aimé. Vous vous avancez de plus en plus... La pierre est maintenant à portée de main. Allez vous la prendre, rendez vous au 63. Ou préférez vous repartir, rendez vous au 58.

51

Vous arrivez au pied d'un tumulus de pierres de taille, surmonté d'une croix de bois usée. Au fond d'une niche à la taille d'un homme, vous découvrez une pierre où sont gravés en langue ancienne, d'innombrables noms. Deux portes-torches sont scellés aux murs pour éclairer la scène. A terre, quelques couronnes de fleurs achèvent de se désagréger. Si vous voulez vous recueillir un instant, rendez vous au 38. Sinon, rendez vous au 35.

52

En longeant le gouffre, une grande mare de boue noire attire votre attention. Si vous voulez y jeter un oeil, rendez vous au 45. Sinon, rendez vous au 35.

53

Vous regardez plus précisément le fond du cratère et apercevez un orifice circulaire. Celui-ci ressemble à une gueule géante. De multiples rochers pointus y sont disposés en plusieurs rangées. Ainsi vous commencez à comprendre que le gouffre est en fait un gigantesque vers qui doit, d'après la grosseur de sa gueule, faire plusieurs lieux de long. Saisissant votre courage à deux mains, vous décidez de descendre le long de la pente qui mène à l'entrée, rendez vous au 47.

54

Vous arrivez dans un dédale de couloirs étrangement humides, pleins de circonvolutions, de courbes soudaines, de montées et de descentes. Le sol sous vos pieds à une consistance élastique, il est chaud et pulse parfois d'une sourde vibration lointaine. Il débouche brusquement dans une vaste caverne baignée par une douce lumière rouge. Un trône monumental sculpté d'un entrelacs de figurines obscènes, se dresse au fond de la grotte. Pétrifié, vous stoppez net et tirez votre arme... Face à vous, un immense squelette humanoïde vêtu d'une toge rouge, vous domine de toute sa taille. Vous ne pouvez vous empêcher de trembler en voyant son crâne étonnamment brillant et impressionnant avec ses deux cornes de bélier. Un regard fixe pour l'éternité vous scrute avec avidité. Allez vous fuir, rendez vous au 58. Ou vous approchez, rendez vous au 50.

55

Venez vous ici pour?

Vous soumettre au démon, rendez vous au 57.

Chercher Egoïne, rendez vous au 48.

Pour trouver une dent, rendez vous au 53.

56

Un déclic se produit soudain. Vous tombez dans une trappe, et rebondissez le long d'une cheminée taillée dans le rocher. Vous finissez votre descente par une longue glissade, suivie immédiatement par un plongeon dans un liquide odorant, rendez vous au 60.

57

Vous faites plusieurs fois le tour du gouffre en vous demandant comment entrer en contact avec le démon qui y habite. Soudain, à quelques pas de vous apparaît un édifice surmonté d'une croix. Vous vous en approchez et découvrez une entrée qui mène à une petite pièce. Celle-ci contient une large pierre sculptée. Ce calvaire a dû être construit pour accueillir les parents des victimes du gouffre, pensez vous. Soudain un soupir langoureux interrompt vos réflexions, rendez vous au 62.

58

Pris de panique, vous revenez sur vos pas en courant. Derrière vous, un rire rauque résonne affreusement. Soudain un trou noir que vous ne pouvez pas éviter apparaît devant vous, rendez vous au 15.

59

La brume se dissipe lentement et vous discernez trois tunnels, deux sont côte à côte, tandis que le troisième, plus petit est isolé. Voulez vous emprunter?

Le premier passage, rendez vous au 65.

Le deuxième passage, rendez vous au 30.

Le troisième passage, rendez vous au 66.

60

Complètement hébété, vous vous retrouvez dans le noir total, vous avez à peine le temps de chercher le moyen de vous sortir d'ici, qu'un rot énorme et visqueux retentit, suivi immédiatement d'un bruit de suction, rendez vous en 15.

61

D'un grand coup vous brisez net une dent du vers (*ajoutez une dent de démon*), une sève jaune en coule aussitôt, tandis que les vibrations s'accroissent. Soudain la gueule s'ouvre et vous engloutit, rendez vous au 60.

62

Le panneau sculpté bascule alors et fait apparaître un escalier qui s'enfonce sous terre. Une brise fraîche vient alors vous caresser le visage. Vous descendez prudemment et pénétrez dans une vaste caverne baignée par une douce lumière rouge. Un trône monumental sculpté d'un entrelacs de figures obscènes se dresse au fond de la grotte. Pétrifié, vous stoppez net et tirez votre arme... Un rire rauque et lugubre retentit alors qu'une ombre se dessine... Face à vous, un immense squelette humanoïde vêtu d'une toge rouge, vous domine de toute sa taille. Vous ne pouvez vous empêcher de trembler en voyant son crâne étonnamment brillant et impressionnant avec ses deux cornes de bélier. Un regard fixe pour l'éternité vous scrute avec avidité. Allez vous fuir, rendez vous au 39. Ou vous agenouillez comme vous l'a demandé Ivan le juste, rendez vous au 43.

63

D'un geste rapide, vous attrapez le diamant (*ajoutez le diamant*). Un cri inhumain retentit alors et la caverne se met à vibrer de plus en plus comme si tout allait s'écrouler, rendez vous au 58.

64

Après une lutte acharnée contre la terre humide et les multiples cailloux qui roulent sous vos pas, vous arrivez à regagner la surface... (*Passez au joueur suivant...*)

65

Vous suivez un tunnel étroit quand de forts ronflements se font entendre. Au détour d'un virage, vous arrivez à une petite salle où se dresse un baraquement fait de débris; par l'entrée, deux énormes pieds sales et velus dépassent. Voulez vous réveiller la créature, rendez vous au 67. Ou continuer vous à suivre le tunnel, rendez vous au 66.

66

Vous arrivez dans un dédale de couloirs étrangement humides, pleins de circonvolutions, de courbes soudaines, de montées et de descentes. Le sol sous vos pieds a une consistance élastique, il est chaud et pulse parfois d'une sourde vibration lointaine (*déplacez votre personnage sur l'ancien cimetière*), rendez vous au **chapitre l'ancien cimetière, paragraphe 14.** @NUMERO PARA = 67

Vous vous réveillerez un peu plus tard au pied du calvaire (+1 tour de pénalité, passez au joueur suivant...)

67

Vous vous approchez furtivement de l'animal endormi, quand soudain, celui-ci se redresse et vous saute dessus. Vous avez à peine le temps de réagir que vous êtes ficelé comme un saucisson. Le troll des cavernes éclate alors d'un rire glauque et vous traîne jusqu'à un trou un peu plus loin et vous y jette (+1 tour de pénalité), rendez vous au 15.





LA COMPAGNIE DES BOIS

Cela fait plusieurs heures que vous vous enfoncez dans la forêt. Partout où se porte votre regard, vous ne voyez que verdure et branchages. De temps en temps, des bruits d'animaux vous parviennent, mais en général, la grande forêt est silencieuse. Si quelqu'un vous a conseillé de venir ici, rendez vous au 22. Sinon jetez un dé et rendez vous au **numéro indiqué**.

1

Alors que vous marchez calmement à la recherche de la compagnie des bois, vous percevez d'étranges craquements derrière vous. Si vous voulez vous cacher, rendez vous au 9. Sinon rendez vous au 7.

2

Vous marchez au hasard parmi les ronces et les buissons, quand soudain des souffles rauques parviennent à vos oreilles, surpris vous pressez le pas, rendez vous au 31.

3

Un groupe d'affreux Orcs fait soudain son apparition. Pétrifié par la surprise, vous n'avez pas le temps de vous cacher derrière un fourré, rendez vous au 16.

4

Vous entendez des murmures autour de vous. Soudain, trois formes élancées surgissent des arbres et s'approchent de vous, rendez vous au 10.



5

Vous entendez soudain des cris de rage et de douleur, ainsi que le bruit caractéristique que font les armes pendant les combats. Vous dirigez vous vers ces bruits, rendez vous au 39. Ou allez vous plutôt dans une autre direction, rendez vous au 31.

6

Un étrange sentiment d'être observé vous prend. Vous stoppez net votre progression, puis écoutez la forêt... Vous entendez alors des murmures autour de vous. Soudain, trois formes élancées surgissent des arbres et s'approchent de vous. Allez vous tirer votre arme, rendez vous au 13. Ou rester tranquille, rendez vous au 10.

7

Vous attendez, en écoutant, prêt à accueillir un des représentants de la compagnie des bois, c'est alors que surgissent devant vous plusieurs Orcs. Ceux-ci s'arrêtent et vous observent. Allez vous fuir, rendez vous au 12. Ou engager le combat, rendez vous au 16.

8

Vous tombez bientôt sur un petit ruisseau où l'on peut voir quelques traces de sabots et de roues de chariots, rendez vous au chapitre **la roulotte des baladins**.

9

Vous vous jetez derrière un fourré et restez immobile... De longues minutes passent, puis de nouveaux craquements, cette fois plus proches, se font entendre. Soudain, une voix rauque éclate à côté de vous. Vous vous retournez et découvrez avec stupeur un groupe de plusieurs Orcs, ceux-ci battent la forêt en lançant des jurons. Voulez vous fuir, rendez vous au 12. Ou rester tranquille, rendez vous au 19.

10

Avec une agilité et une rapidité incroyables, les Elfins viennent à côté de vous. Ils sont vêtus de tuniques recouvertes de capes grises et sont armés d'épées. Une des trois créatures porte un arc en bandoulière. Les Elfins vous adressent la parole dans une langue fine et chantante, mais malheureusement vous n'y comprenez rien, rendez vous au 15.

11

On vous emmène à une chambre fort agréable où vous vous endormez aussitôt. Le lendemain (+1 tour de pénalité), ayant repris des forces (+10 de vitalité), vous reprenez le chemin de la forêt à la poursuite de votre aventure... (Passez au joueur suivant...)

12

Pris d'une soudaine panique, vous vous faufilez parmi les feuillages et disparaissiez dans la forêt en courant... (Passez au joueur suivant...)

13

A l'instant précis où vous saisissez votre arme les trois personnages disparaissent dans l'épaisseur des feuillages alentours et vous laissez seul parmi les arbres. Vous essayez de retrouver ces drôles de créatures, mais en vain... (Passez au joueur suivant...)

14

Après avoir couru un bon moment à travers bois, vous vous arrêtez à côté des Elfins noirs pour reprendre votre souffle. Une impression curieuse vous saisit alors car ceux-ci ne semblent pas très amicaux et commencent même à vous encercler discrètement. Allez vous fuir de nouveau, rendez vous au 12. Ou engager le combat, rendez vous au 25.

15

Le plus grand des Elfins des bois vous demande alors dans votre langue, ce que vous faites dans la forêt, alors qu'en ce moment, plusieurs troupes d'Orcs et d'Elfins noirs sillonnent la région. Vous leur parlez alors du grand sorcier, de la mission qu'il vous a confiée et des péripéties qui se sont déroulées durant votre voyage. A ces déclarations, les Elfins semblent soula-

gés et vous invitent à les suivre. Acceptez vous, rendez vous au 26. Ou préférez vous continuer seul, rendez vous au 33.

16

Vous avez à peine le temps de sortir votre arme que les Orcs se jettent sur vous.

QUATRE ORCS DES BOIS

VIT +4 DEX +0 ATT +2 DEF +2

VIT +5 DEX +0 ATT +1 DEF +2

VIT +3 DEX +1 ATT +2 DEF +2

VIT +4 DEX +0 ATT +1 DEF +2

alors que le combat tourne au vinaigre, plusieurs cris aigus retentissent et bientôt une dizaine de personnages filiformes, vêtus de tuniques vertes apparaissent de partout. Les Orcs complètement affolés prennent aussitôt la fuite, rendez vous au 27.

17

Vous vous jetez littéralement dans le vide n'ayant pas vu que sous vos pas, la plate-forme s'arrêtait net. Vous essayez alors de vous rattraper aux nombreuses branches et rebondissez plusieurs fois sur divers feuillages avant d'atterrir brutalement sur le sol où vous perdez immédiatement conscience (+1 tour de pénalité -2 de vitalité), rendez vous au 42.

18

Aidé dans votre ascension par des dizaines de mains agiles, vous vous retrouvez bientôt sur une vaste plate-forme de bois. Au bout de celle-ci une merveilleuse créature vous attend, silencieuse. Ses cheveux d'or encadrent un fin visage où de grands yeux d'un bleu profond comme un lac vous invitent à approcher. Son nez mutin se fronce en voyant votre embarras tandis que sa bouche s'ouvre en un sourire éclatant. Vous effectuez alors une maladroite révérence et sans voix écoutez ses paroles mélodieuses. Après vous avoir souhaité la bienvenue, la jeune femme vous invite à pénétrer dans son palais puis elle fait volte-face et vous entraîne avec elle, rendez vous au 35.

19

Vous vous aplatissez encore un peu plus et respirez le plus doucement possible, les Orcs sont maintenant à quelques pas de vous. Jetez un dé, si le résultat est égal 1, rendez vous au 16. Sinon rendez vous au 21.

20

Le groupe vous fait maintenant passer par des tunnels secrets formés de buissons et de haies. Bientôt, comme par enchantement, vous débouchez face à un immense arbre, les branches y sont aménagées de multiples habitations, de passerelles, d'échelles de cordes ainsi qu'un incroyable enchevêtrement de lianes et de feuillages. Des centaines d'Elfins apparaissent de partout, un des Elfins vous propose alors de le suivre en designant le grand arbre, rendez vous au 18.

21

Après avoir échangé quelques grossièretés, les immondes créatures disparaissent dans l'épais feuillage. Un peu inquiet, vous restez encore quelques instants caché, puis vous remettez en route, rendez vous au 10.

22

Souvenez vous, êtes-vous ici?

Pour un contre-charme, rendez vous au 2.

Pour trouver les baladins, rendez vous au 8.

Au sujet d'un miroir, rendez vous au 5.

A la recherche d'Egolin, rendez vous au 30.

23

Vous glissez sur une flaque de sang et tombez à terre. Deux énormes Orcs se précipitent alors sur vous, brandissant de longs couteaux.

DEUX ORCS ARMES DE COUTEAUX

VIT +5 DEX +0 ATT +2 DEF +2



VIT +4 DEX +0 ATT +1 DEF +2

Les Orcs s'écroulent à vos pieds, transpercés, rendez vous au 29.

24

Vous tirez votre arme et vous joignez aussitôt aux Elfins, un Orc vous apercevant se rue immédiatement sur vous...

UN ORC ARME D'UN GOURDIN

VIT+5 DEX +0 ATT +1 DEF +2

Sous le coup de la colère, vous massacrez littéralement le monstre, rendez vous au 29.

25

Vous avez à peine le temps d'esquisser un geste, qu'un lourd filet s'abat sur vous et vous enveloppe de la tête aux pieds. Presque aussitôt le sifflement d'un gourdin et le choc sur votre tête qui s'en suit, interrompt net vos projets de dégagements (+1 tour de pénalité -1 de vitalité), rendez vous au 38.



26

Vous partez alors avec ces trois êtres au milieu de la forêt. Les chemins que vous empreintez avec eux sont d'une incroyable beauté, la forêt alentour a des couleurs et des chatouillements que vous n'aviez jamais vus. Soudain, vos compagnons s'arrêtent, d'autres Elfins apparaissent alors et descendent des arbres. Vous êtes maintenant en compagnie d'une dizaine de créatures, rendez vous au 20.

27

A ce moment plusieurs silhouettes virevoltent dans les arbres alentour, rendez vous au 10.

28

La reine tape alors dans ses mains et de nombreux serviteurs, chargés de tables et de mets fumants, surgissent pour dresser avec célérité un somptueux banquet. De nombreux convives entrent alors et un joyeux murmure se répand autour de vous... Repu de plats raffinés, gavé de vins fins et exotiques, vous vous sentez empli d'une douce ivresse. Jetez un dé: si le résultat est inférieur à 4, rendez vous au 11. Sinon rendez vous au 40.

29

Vous avez à peine le temps d'essuyer votre arme que plusieurs homme-bovins arrivent par le côté, un Elfin, à

proximité, tire une flèche et en abat un. Malheureusement, les trois autres vous attaquent déjà.

TROIS HOMME-BOVINS

VIT +6 DEX +0 ATT +1 DEF +2

VIT +5 DEX +0 ATT +1 DEF +2

VIT +5 DEX +0 ATT +1 DEF +2

Une mare de sang coule à vos pieds et les abominations s'enroulent. Un court instant de répit vous permet de souffler. Soudain une sorte d'aboiement sauvage retentit et les quelques monstres restants s'enfuient poursuivis par quelques Elfins hargneux, rendez vous au 44.

30

Alors que vous progressez le plus silencieusement possible, il vous semble voir une forme humaine passer rapidement d'une cime à une autre. Bientôt, un deuxième Elfin virevolte sur un arbre voisin. Vous criez dans leur direction en vous servant du nom d'Egolin. Le résultat ne se fait pas attendre et aussitôt une poignée d'Elfin vous entoure. Ceux-ci, étonnés que vous connaissiez l'un des leurs vous demandent ce que vous lui voulez. Vous leur expliquez alors toute l'histoire, de Tilly jusqu'au diamant en passant par l'immense chagrin de la reine. Les Elfins, attristés par votre récit, vous disent qu'Egolin est parti depuis déjà plusieurs semaines, depuis, personne n'a plus de nouvelles. "Néanmoins", ajoute l'un d'eux, "notre reine a été prévenue qu'il dirigerait d'abord ses recherches vers le vieux cimetière". Le nom de cet endroit vous donne la chair de poule, mais vous ne pouvez revenir sur la promesse faite à Tilly. Vous remerciez alors les Elfins et reprenez aussitôt votre route... (Passez au joueur suivant...)

31

Vous courez à travers ronces et buissons sans trop savoir où vous allez, quand soudain, le sol se dérobe sous vos pieds... Vous tombez soudain dans une profonde fosse préalablement recouverte de feuillages... Vous vous assommez alors en atterrissant durement et tout devient noir (+1 tour de pénalité), rendez vous au 38.

32

Vous jaillissez de votre cachette, l'arme brandie et vous jetez sur votre plus proche ennemi.

UN ELFE NOIR

VIT +6 DEX +1 ATT +3 DEF +2

Après de longues minutes de combat et laissant de multiples morts, les Elfins noirs finissent par prendre la fuite. Un grand silence se fait alors. Visiblement sur leur garde, les Elfins des bois se tiennent à quelque distance de vous, les armes à la main en vous regardant avec méfiance... Voulez vous fuir rendez vous au 12, ou attendez vous que la tension retombe rendez vous au 15.

33

Les Elfins vous laissent alors en vous recommandant de ne pas trop faire de bruit, car la forêt est dangereuse ces temps-ci... (Passez au joueur suivant...)

34

Vous vous retrouvez attaché à un travail porté par deux énormes Orcs bardés de fer et êtes transporté sans ménagement jusqu'à la lisière de la forêt. Vous distinguez, par dessus la carure impressionnante de vos porteurs, un chariot à côté duquel deux formes encapuchonnées se tiennent. Vous êtes jeté avec brutalité dans ce chariot déjà rempli de sacs de nourritures diverses. Une discussion agitée éclate entre un Orc et un des êtres encapuchonnés, puis le tintement d'une bourse calme la discussion et le chariot s'ébranle... Jetez un dé, si le résultat est 1, rendez vous au 36. Sinon rendez vous au 41.

35

L'intérieur de l'arbre est finement sculpté et les murs sont couverts d'une féerie de draps soyeux. La reine prend maintenant place sur un trône de bois incrusté de pierres et vous désigne un coussin à côté d'elle. Elle vous dit alors "Il se passe de bien étranges choses ces derniers temps. N'as-tu pas remarqué la multitude incroyable d'Orcs et de loups qui viennent maintenant jusqu'à cette forêt? A travers les siècles, nous avons toujours réussi à les chasser, mais à présent une curieuse force semble les réunir et ils se regroupent de plus en plus. Nous sommes très inquiets pour l'avenir car déjà l'ombre du démon vaincu réapparaît". Le visage de la jeune Elfin devient pâle. "Mais assez parlé, désires-tu rester au palais pour dîner?", rendez vous au 28. "Ou préfères-tu repartir immédiatement", rendez vous au 43.

36

Après de multiples contorsions, vous arrivez à vous dégager et à sauter du chariot pour vous enfuir... (Passez au joueur suivant...)

37

Vous découvrez une furieuse bataille, de nombreux cadavres jonchent déjà le sol et les guerriers Elfins ont du mal à contenir cette nouvelle attaque des Orcs. Aux cris de rage se mêlent maintenant les exhortations des uns et des autres. Un groupe d'Elfins vous bouscule et vous trébuche sur un cadavre d'Orc, allez vous vous mêler au combat, rendez vous au 24. Ou fuir, rendez vous au 46.

38

A demi-conscient et malgré les bourdonnements dans votre tête, vous percevez vaguement que l'on vous dépouille de vos armes et que l'on vous attache à une perche (*les Elfins vous volent tout et ne vous laissent que votre équipement de base*). De plus, vous distinguez brumeusement à quelques pas de vous, qu'une tractation s'achève entre les Elfins noirs et un groupe d'Orcs hirsutes, rendez vous au 34.

39

Vous vous faufilez à travers les buissons et tombez bientôt devant une furieuse mêlée. Des êtres élancés, vêtus de vert sont en train d'en combattre d'autres au teint plus sombre, vous reconnaissez immédiatement les protagonistes... Les Elfins verts des bois et les Elfins noirs, leurs frères ennemis. Voulez vous prendre parti pour les Elfins des bois, rendez vous au 45. Les Elfins noirs, rendez vous au 32. Ou simplement fuir, rendez vous au 31.

40

Un mugissement de cor retentit tout à coup dans le palais et l'agitation qui règne soudain autour de vous vous réveille complètement. Les convives se lèvent en grande hâte renversant les chaises et se ruent vers la sortie. La reine lance maintenant des ordres dans une langue inconnue et des soldats Elfins se groupent autour d'elle. Vous êtes maintenant entraîné à l'extérieur, rendez vous au 37.

41

Secoué dans tous les sens, vous essayez en vain de vous dégager. Après de multiples efforts, vous sombrez dans un profond sommeil. (*placez votre personnage sur la case du repère de la sorcière, +1 tours de pénalité*), rendez vous au chapitre **le repère de la sorcière**, paragraphe 77.

42

Complètement hébété, vous revenez à vous dans un buisson non loin de l'arbre. Dans la clairière règne un silence de mort... Meurtri et prudent, vous décidez de filer discrètement... (Passez au joueur suivant...)

43

Vous quittez donc le grand arbre des Elfins en faisant un dernier signe à la reine. Après plusieurs heures de marche prudente, vous retrouvez une forêt moins épaisse... (Passez au joueur suivant...)



44

"Ils ne reviendront pas avant demain, s'exclame la reine derrière vous. J'ai remarqué ton courage dans cette bataille, aussi permets moi de t'offrir l'hospitalité pour la nuit...". Acceptez vous, rendez vous au 11. Ou déclinez vous aimablement cette invitation et repartez vous tout de suite, rendez vous au 43.

45

Vous jaillissez de votre cachette, l'arme brandie et vous jetez sur votre plus proche ennemi.

UN ELFE DES BOIS

VIT +7 DEX +1 ATT +3 DEF +2

A peine votre adversaire est-il tombé à terre qu'un mouvement de retrait se fait chez les Elfins noirs, pour suivi par les Elfins des bois. Vous fuyez alors à toutes jambes avec vos nouveaux compagnons d'armes, rendez vous au 14.

46

Prenant soudain peur, vous vous mettez à courir droit devant vous, jetez un dé, si le résultat est inférieur à 4, rendez vous au 17. Sinon rendez vous au 23.



LE REPERE DE LA SORCIERE

Vous suivez le chemin et arrivez bientôt devant une petite ferme d'allure fort agréable. Sa façade est joliment décorée de fleurs, tandis que quelques poules picorent paisiblement dans la cour. Vous vous approchez du petit portail en bois qui en permet l'accès tandis qu'à votre gauche un merle entonne un chant mélodieux. Si quelqu'un vous a conseillé de venir ici, rendez vous au **32**. Sinon jetez un dé, puis rendez vous au **numéro indiqué**.

1
Vous poussez le portail de bois et pénétrez dans la cour, tandis que quelques poules se mettent à courir en direction du puits juste à l'entrée du potager. Faites vous un petit tour, rendez vous au **11**. Ou préférez vous appeler, rendez vous au **27**.

2
Vous n'osez pas entrer, tout a l'air si calme que cela vous paraît étrange. Voulez vous appeler, rendez vous au **27**. Ou contourner discrètement la petite maison, rendez vous au **51**.

3
Vous trouvez cet endroit un peu trop beau pour la réputation qu'il a dans le pays. Vous décidez dans un premier temps d'en faire le tour, rendez vous au **51**.

4
Vous pénétrez dans la cour et allez à la première fenêtre pour jeter un oeil à l'intérieur. Tout a l'air calme, allez vous entrer pour fouiller un peu, rendez vous au **66**. Ou aller faire un tour, rendez vous au **51**.

5
Une fois dans la cour, vous réfléchissez et vous vous demandez si vous ne feriez pas mieux de faire un rapide tour du propriétaire. Voulez vous jeter un oeil au puits que vous apercevez, Rendez vous au **43**. Ou plutôt aller vers le poulailler, rendez vous au **21**.

6
Vous apercevez une ancienne grange un peu plus loin dans la cour, celle-ci vous intrigue et vous décidez d'y aller en passant discrètement par derrière et en contournant la maison, rendez vous au **28**.

7
A votre premier signe d'agressivité la jeune paysanne s'évanouit et tombe à vos pieds. Allez vous lui porter secours, rendez vous au **23**. Ou vous approchez près à lui donner le coup de grâce, rendez vous au **15**.

8
Vous remerciez poliment la charmante jeune femme et repartez aussitôt. (*Passez au joueur suivant...*)

9

Vous remarquez une large niche un peu plus loin. Une chaîne accrochée à un anneau sur le mur voisin y pénètre et une gamelle est posée à proximité. Quelque chose vous dit que vous feriez mieux d'aller ailleurs, voulez vous aller vers ?

Le poulailler, rendez vous au 21.

Le puits, rendez vous au 43.

L'entrée de la maison, rendez vous au 12.

10

Vous tombez alors sur une vieille femme qui porte un sac de grain, son visage est ridé et grave. Vous ne savez quoi dire et balbutiez quelques mots maladroit... La vieille vous traite alors de garnement et vous jette une poignée de grain au visage. Un peu surpris, voulez vous fuir, rendez vous au 29. Ou préférez vous réagir, rendez vous au 17.

11

Voulez vous aller vers ?

Le puits, rendez vous au 43.

Le poulailler, rendez vous au 21.

Au fond de la cour, rendez vous au 19.

12

Vous arrivez en face de la porte de la maison, à ce moment celle-ci s'ouvre et une charmante paysanne apparaît. Littéralement émerveillé par sa beauté, vous stoppez net et restez immobile à la regarder. Celle-ci se met à rougir et vous invite à entrer. Si vous acceptez, rendez vous au 55. Sinon, rendez vous au 8.

13

Vous vous hissez le long de la corde, attrapez la poule et sautez par l'ouverture. Vous vous retrouvez au milieu de centaines de mottes de paille. Des bruits d'animaux vous font alors sursauter. Vous vous allongez et rampez en direction du milieu de la grange. Petit à petit vous apercevez en dessous de vous toutes sortes d'animaux, au premier abord rien ne vous surprend, mais en observant un peu mieux vous découvrez des choses étranges. Les vaches ont des trompes alors que les porcs ont trois têtes. Un peu choqué, vous vous reculez quand un cri inhumain retentit. Allez vous fuir ces horreurs, rendez vous au 24. Ou rester, rendez vous au 20.

14

Vous vous figez. Le molosse vous saisit le bas de la jambe et s'immobilise également. Vous regardez effrayé cet étrange mutant quand une voix de femme retentit derrière vous. Une jeune fermière apparaît : "Prince mon amour, lâche ce charmant visiteur". A ces mots la bête se calme et court en direction de sa maîtresse pour lui lécher la main. La jolie jeune fille caresse maintenant la tête à moitié humaine du chien et se dirige vers vous. Laissez vous approcher la jeune femme, rendez vous au 26. Ou sortez vous votre arme, rendez vous au 7.

15

Vous vous approchez prudemment quand soudain la jeune fille se transforme en affreux monstre hideux. Son visage dégouline de chair flasque tandis que ses membres se couvrent de poils et de gélatine brune. Saisi d'horreur vous prenez vos jambes à votre cou et quittez prestement la ferme... (Passez au joueur suivant...)

16

Vous empoignez votre arme et engagez le combat.

UN CHIEN MUTANT

VIT +4 DEX +1 ATT +2 DEF +2

Le molosse s'écroule foudroyé, son visage à demi-humain se crispe en une affreuse grimace en sortant une longue langue verte. Une voix féminine vous fait alors sursauter tandis qu'une jeune fermière fait son apparition. La laissez vous approcher, rendez vous au 26. Ou l'attaquez, vous rendez vous au 7.

17

Vous êtes sur le point de sortir votre arme quand un flot de grain vous fouette le visage et vous fait perdre connaissance (+1 tour de pénalité), rendez vous au 40.

18

Vous êtes pris soudain d'étranges pressentiments, vous entre-ouvrez vos yeux et découvrez avec horreur que la jeune personne que vous embrassiez s'est transformée en un monstre hideux (-3 de vitalité). Le visage de la créature est couvert de chair flasque tandis que son corps s'est couvert de poils et de gélatine odorante. Saisi d'horreur vous vous essuyez la bouche et fuyez aussitôt... (Passez au joueur suivant...)

19

Vous longez la maison et arrivez devant l'entrée d'une grange. De la paille est éparpillée par terre. Si vous y pénétrez, rendez vous au 22. Sinon, rendez vous au 9.

20

Un grincement se fait entendre et vous tombez à travers le plancher pour vous retrouver au milieu des monstres. Un cheval à tête de taureau vous lance alors une ruade qui vous fait perdre connaissance (-1 de vitalité, +1 tour de pénalité), rendez vous au 77.

21

Vous vous dirigez vers la cabane en bois qui sert de poulailler, de petites tiges forment un grillage devant l'entrée. Quelques poules en sortent pour aller picorer, soudain des aboiements lointains se font entendre. Vous décidez d'entrer dans la cabane pour y jeter un coup d'oeil, rendez vous au 30.

22

Au moment où vous poussez la grande porte de bois une masse noire se précipite sur vous. Vous avez à peine le temps de réagir qu'un monstrueux chien à tête d'homme se jette sur vous. Son poil noir est hérissé tandis qu'il vous montre ses dents jaunes. Restez vous immobile, rendez vous au 14. Ou vous défendez vous, rendez vous au 16.

23

Vous vous penchez sur la jeune fille, son visage est d'une beauté sans pareil. Vous essayez alors de la réveiller, celle-ci pousse quelques soupirs mais ne parvient pas à reprendre connaissance. Vous prenez la jeune fille dans vos bras et décidez de la transporter dans la maison, à ce moment celle-ci se réveille et vous sourit. Ses lèvres sont d'un rouge de cerises et vous ne pouvez résister à la tentation d'y déposer un long baiser. La fermière vous enlace alors de ses bras gracieux, un flot de bonheur vous envahit, rendez vous au 18.

24

Vous revenez à l'ouverture, descendez le long de la corde et repartez au plus vite... (Passez au joueur suivant, tirez un monstre errant avant de poursuivre la partie...)

25

Vous remontez un peu d'eau et lui en versez dans sa cuvette. La vieille vous remercie puis vous invite à entrer dans la maison, rendez vous au 55.

26

La jeune femme s'approche de vous en souriant et vous souhaite la bienvenue son visage est d'une beauté incomparable, elle vous invite alors à venir quelques instants à l'intérieur de la maison. Allez vous accepter, rendez vous au 55. Ou non, rendez vous au 8.

27

A votre appel les poules se mettent à courir dans tous les sens, la porte de la maison s'ouvre laissant apparaître une charmante paysanne. Vous dites bonjour à la jeune fille. Celle-ci rougit, puis timidement vous invite à entrer, rendez vous au 55.



28

Vous suivez le mur de la maison et arrivez à l'arrière de la grange. Vous apercevez à ce moment une corde qui pend à une poulie et qui donne un peu plus haut à une ouverture. Ce doit être par là que les paysans hissent le foin pour l'entreposer pour l'hiver. Voulez vous y grimper, rendez vous au 13. Ou passer par l'entrée principale, rendez vous au 45.

29

Pressentant une manigance, vous préférez partir au plus vite et laisser la vieille avec ses poules... (Passez au joueur suivant, tirez un monstre errant avant de poursuivre la partie...)

30

Au moment où vous pénétrez dans le poulailler un flot de plumes vole sur vous et c'est à ce moment que vous apercevez plus précisément les poules. On leur a greffé à chacune une tête de chien, les poules aboient de plus belle tandis que vous sentez leurs morsures sur votre corps.

TROIS POULES A TETE DE CHIEN

VIT +2 DEX +0 ATT +1 DEF +0

VIT +2 DEX +0 ATT +1 DEF +0

VIT +2 DEX +0 ATT +1 DEF +0

Après avoir massacré plusieurs dizaines de poules vous ressortez à toute allure de la cabane, rendez vous au 10.

31

Vous sentez comme un malaise et préférez partir au plus vite... (Passez au joueur suivant...)

32

Souvenez vous, êtes vous ici pour?

Une ancienne bataille, rendez vous au 49.

Chercher une prisonnière, rendez vous au 81.

Trouver un diamant volé, rendez vous au 83.

33

Vous commencez à parler à la vieille quand celle-ci vous vomit au visage en riant de sa bouche édentée avant de disparaître sous vos yeux, rendez vous au 42.

34

Une grosse gorgone à demi-nue vous fait face, ses chairs flasques remuées par vagues tandis qu'elle brandit une longue épée. Essayez vous de fuir en sautant par la fenêtre, rendez vous au 58. Ou engagez vous le combat, rendez vous au 50.

35

Vous empoignez votre arme et vous vous ruez ver la sorcière, celle-ci esquive votre premier coup en gémissant, puis comme par enchantement disparaît dans un coin de la pièce. Allez vous profiter de la situation pour sortir, rendez vous au 39. Ou rechercher la vieille pour lui régler son compte, rendez vous au 42.

36

A bout de nerf, vous lui suppliez de vous épargner, la sorcière se recule alors et vous jette un regard de dégoût: "ooooh, la vilaine créature qui n'a pas confiance dans les bienfaits de la médecine à mémé. Pour te punir, hé bien, je te ferai un nez en trompette, cela t'apprendra". Voyant que votre stratagème ne marche pas, que faites vous?

Vous tentez de dégager le bras, rendez vous au 64.

Vous essayez de vous débattre, rendez vous au 53.

37

La vieille sous le coup de la fureur fait un signe à son monstre de vous attaquer, vous devez alors vous défendre en sachant que vous n'avez pas d'autres armes que vos poings.

UN HOMME COCHON

VIT +4 DEX +0 ATT +2 DEF +1

Après une lutte acharnée vous finissez par assommer l'horrible serviteur, rendez vous au 60.

38

Vous répondez que vous n'êtes pas son chien. Elle vous traite de malotru et vous envoie une paire de claques (-1 de vitalité). Engagez vous le combat, rendez vous au 44. Ou fuyez vous, rendez vous au 31.

39

Vous vous précipitez sur la porte pour tenter de l'ouvrir 39, malheureusement, celle-ci résiste, un rire rauque et glacé éclate alors derrière vous, rendez vous au 34.

40

D'étranges rêves peuplent votre esprit, des monstres hideux se battent tandis qu'une pluie de détritues et de vomissures tombent du ciel. Dans cet univers chaotique, vous vous sentez glissez dans une sorte de vase... Soudain une violente brûlure vous réveille (-1 de vitalité) et vous vous retrouvez couché, sanglé sur une grande table (vous ne pouvez garder que votre équipement de base), rendez vous au 57.

41

A peine l'avez vous lâché que la traîtresse en profite pour fuir, vous courez aussitôt à ses trousses et remontez l'escalier. Malgré vos efforts la sorcière a disparu, vous sortez alors dans la cour et décidez de repartir... (Passez au joueur suivant...)

42

Pris d'une soudaine fureur, vous bousculez violemment le mobilier à la recherche de la vieille sorcière, des dizaines d'objets volent autour de vous. Soudain, un rire rauque et glacé éclate derrière vous, rendez vous au 34.

43

Vous allez vers le large puits qui se trouve au milieu de la cour, celui ci est surmonté d'un portique en fer forgé. Vous tournez la manivelle et commencez à remonter le seau afin de vous désaltérer, une voix vous fait alors sursauter. La jeune fille vient vers vous avec une cuvette en émail, arrivée près de vous elle vous souhaite le bonjour et vous demande si vous voulez bien lui servir un peu d'eau. Si vous acceptez, rendez vous au 25. Sinon, rendez vous au 38.

44

Au moment où vous saisissez votre arme, la femme vous jette une insulte dans une langue étrange et vous perdez immédiatement connaissance (+1 tour de pénalité), rendez vous au 40.

45

Vous contournez la grange et arrivez dans la cour face à la grande entrée du bâtiment; par terre est éparpillé un peu de paille, rendez vous au 22.

46

Vous vous essayez le visage, la silhouette de la jeune fermière qui vous a accueilli apparaît alors dans un renforcement de la pièce et vous fait signe de la suivre. Ce faisant elle se met à descendre un escalier qui semble mener à une cave. Voulez vous la suivre, rendez vous au 78. Ou préférez vous fuir, rendez vous au 58.

47

Vous la traînez donc jusqu'au placard, vous tirez alors vers vous la porte quand un monticule de casseroles et d'ustensiles se déverse sur vous. La traîtresse en profite aussitôt pour fuir, vous laissant au milieu d'un désordre indescriptible. Vous vous dégagez précipitamment puis remontez à toute allure l'escalier pour sortir dans la cour, quelques poules s'approchent alors vers vous d'un air agressif. N'en pouvant plus, vous décidez de prendre la fuite... (Passez au joueur suivant...)

48

Vous attrapez la main de la sorcière avec les dents, vous avez maintenant la désagréable impression de mordre une éponge mouillée. La vieille femme crie comme une folle, mais vous ne lâchez pas prise, vous

commencez à sentir les os craquer et déjà du sang coule dans votre bouche. Vous faites alors comprendre à la sorcière que vous voulez qu'elle vous détache, celle-ci s'exécute aussitôt et vous retrouvez enfin la liberté de vos gestes, rendez vous au 37.

49

Rendez vous au **chapitre la bataille oubliée.**

50

Le métal de vos armes s'entrechoquent maintenant avec violence, tandis que les cheveux de vipères de la gorgone sifflent et essayent de vous mordre.

UNE GROSSE GORGONE

VIT +7 DEX +1 ATT +2 DEF +2

(OPTION: A chaque round, lancez un dé pour savoir si la gorgone vous foudroye des yeux. Si vous obtenez 6, le monstre attire soudain votre attention, dans ce cas relancez le dé, si le résultat est pair, vous êtes foudroyé du regard et vous transformez en statue immédiatement. Vous êtes alors considéré comme mort)

A votre coup de grâce, la créature se couche et se met à gesticuler à une vitesse effrayante, un cri strident perce alors vos oreilles, puis soudain l'ignoble monstre éclate en répandant autour d'elle de larges lambeaux de viande, rendez vous au 46.

51

Vous longez la petite haie vers l'arrière de la maison. De grandes herbes et quelques arbres vous accompagnent. Voulez vous enjamber la haie pour aller jeter un oeil à travers une fenêtre, rendez vous au 69. Ou continuer plus loin, rendez vous au 56.

52

La femme commence à pleurnicher, vous la serrez de plus belle et lui renouvelez votre demande. Bientôt, humiliée, la vieille éclate en sanglot et vous supplie de la pardonner. Allez vous la relâcher, rendez vous au 41. Ou l'enfermer dans un placard, rendez vous au 47.

53

Vous gesticulez dans tous les sens et fichez un grand coup de pied entre les jambes du monstrueux serviteur, celui-ci pousse un beuglement terrible et entame une danse du ventre. Vous en profitez pour essayer de vous dégager le bras, rendez vous au 64.

54

La vieille sorcière vous montre alors du nez un petit placard, rendez vous au 47.

55

Vous acceptez cette charmante invitation, pourtant vous éprouvez une étrange inquiétude en passant la porte car un désordre immonde règne à l'intérieur de la maison. La porte d'entrée claque derrière vous et vous apercevez avec dégoût que la charmante jeune fille s'est transformée en une vieille femme dont le visage est couvert de plis et de pustules. Allez vous engager la conversation, rendez vous au 33. Ou essayer de sortir de force, rendez vous au 35.

56

Vous marchez maintenant parmi de magnifiques fleurs rouges et êtes à quelques mètres derrière la maison. Soudain votre pied se prend dans une tige végétale et dérape, au même instant une dizaine de plantes vous attrapent.

QUATRE PLANTES CARNIVORES

VIT +3 DEX +0 ATT +1 DEF +0

VIT +3 DEX +0 ATT +1 DEF +0

VIT +3 DEX +0 ATT +1 DEF +0

VIT +3 DEX +0 ATT +1 DEF +0

Après avoir réglé leur compte à ces affreuses fleurs, vous continuez et décidez de passer la haie, rendez vous au 28.

57

Un être abject est en train de vous asperger d'un liquide bouillant, le visage de la chose qui s'occupe de vous est indescriptible. Soudain la vieille sorcière sort de l'ombre et s'approche de vous pour vous tripoter les joues: "alors mon mignon", vous dit-elle, "on se réveille avant l'opération, c'est vilain ça !!!". Tout à coup, vous pâlissez à l'idée que cette vieille folle est capable de vous métamorphoser en monstre, que faites vous?

Vous lui demandez pitié, rendez vous au 36.

Vous essayez de vous débattre, rendez vous au 53.

Vous lui mordez la main, rendez vous au 48.

58

Vous vous lancez à travers la vitre qui vole aussitôt en éclat et vous retrouvez dehors avec quelques égratignures (-1 de vitalité). Vous déguerpissez alors le plus vite possible vers le chemin... (Passez au joueur suivant...)

59

Après avoir gravi les quelques marches, vous tombez nez à nez avec un grand aigle empaillé qui domine de toute sa taille la mezzanine. Appuyé au mur, un grand miroir vous renvoie votre image, un lit défilé, recouvert de quelques couvertures occupe le sol. Voulez vous fouiller un peu, rendez vous au 63. Ou redescendre, rendez vous au 67.

60

Vous sautez alors sur la vieille et l'attrapez par les cheveux pour la faire tomber, celle-ci s'affale aussitôt.

Allez vous lui demander?

Une rumeur, rendez vous au 61.

Des excuses, rendez vous au 52.

De l'argent, rendez vous au 54.

61

Vous secouez la sorcière dans tous les sens puis lui demandez qu'elle vous donne une rumeur, celle-ci commence aussitôt à parler, rendez vous au **chapitre rumeurs**. Vous avez du mal à saisir la totalité de ce qu'a raconté la vieille, vous décidez alors d'en dire deux mots au grand sorcier. Vous attachez votre prisonnière à un anneau le long du mur et repartez au plus vite (récupérez tout votre équipement, passez au joueur suivant...)

62

Vous sortez de la maison sans bruit et vous enfuyez... (Passez au joueur suivant...)

63

Vous trouvez quelques livres anciens, disséminés à droite à gauche, mais sans grande importance, vous allez alors vers le lit, quand un gros chat noir, dérangé par vos recherches, en sort, tous poils hérissés. La bête vous saute alors au visage et vous griffe sauvagement (-2 de vitalité). Vous avez juste le temps de le jeter au sol... N'ayant rien trouvé, vous redescendez, rendez vous au 67.

64

Après quelques rapides contorsions vous arrivez à sortir le bras et donner une violente claque à la sorcière, celle-ci pousse aussitôt un cri affreux. Vous profitez de la situation pour dégager l'autre bras et bientôt vous êtes totalement libre, rendez vous au 37.

65

Vous fouinez un peu partout, passez en revue divers objets sans trouver grand chose. Ce qui vous choque surtout, c'est cette grande peau tannée tendue au mur, celle-ci est sans aucun doute humaine. Allez vous vers la porte, rendez vous au 78. Ou montez vous à la mezzanine, rendez vous au 69.

66

Vous vous retrouvez dans une vaste pièce. A votre gauche, une bibliothèque croule sous le poids d'un grand nombre de livres parcheminés. Une grande table recouverte de poteries et de récipients de toutes tailles



est installée au milieu de la pièce. A votre droite, un escalier donne sur une mezzanine plongée dans la pénombre, sous celui-ci, une porte fermée se découpe dans le mur, voulez vous ?

Fouiller la pièce, rendez vous au 75.

Monter à la mezzanine, rendez vous au 59.

Aller vers la porte, rendez vous au 78.

67

Alors que vous êtes revenu au rez de chaussée, vous entendez des bruits de pas à l'extérieur de la maison. Allez vous fuir rendez vous au 58. Ou essayer de vous cacher, rendez vous au 72.

68

Vous vous mettez à tourner dans votre cachot à la recherche d'une solution pour vous échapper, vous essayez d'abord de crocheter la serrure, mais en vain. Vous secouez ensuite les solides barreaux en fer forgés, là non plus vous n'arrivez à rien. Soudain une idée vous passe par la tête, rendez vous au 71.

69

Après avoir ouvert la fenêtre, vous l'enjambez et vous vous retrouvez dans une vaste pièce; en face de vous, un feu allumé, dans une énorme cheminée chauffe une marmite bouillonnante d'où s'échappe une odeur d'épice. A votre gauche, une bibliothèque croule sous le poids d'un grand nombre de livres parcheminés. Une grande table recouverte de poteries et de récipients de toutes tailles est installé au milieu de la pièce. A votre droite, un escalier donne sur une mezzanine plongée dans la pénombre, sous celui-ci, une porte fermée se découpe dans le mur, voulez vous ?

Fouiller la pièce, rendez vous au 65.

Monter à la mezzanine, rendez vous au 59.

Aller vers la porte, rendez vous au 78.

70

Aussitôt avalé le breuvage, vous sentez une insidieuse torpeur vous envahir, puis sous le poids d'un imaginaire fardeau, vous perdez connaissance (+1 tour de pénalité), rendez vous au 77.

71

Le mur attenant à la cellule voisine est friable, vous décidez donc d'y creuser un passage. Après de multiples efforts, les pierres s'éboulent et vous pouvez vous y faufiler. Vous êtes maintenant dans la cellule voisine, à la seule différence que la porte de celle-ci est ouverte et contient les équipements que l'on vous a pris (vous récupérez vos équipements). Vous remontez ensuite les escaliers et partez le plus vite possible de cette maison... (Passez au joueur suivant...)

72

Vous vous glissez aussitôt sous la table, au même instant la porte s'ouvre et la sorcière entre. Celle-ci tient en laisse une créature mi-bovine mi-humaine, elle traverse alors la pièce et disparaît par la porte au dessous de l'escalier. Voulez vous suivre la sorcière, rendez vous au 78. Ou ressortir discrètement, rendez vous au 62.

73

Une créature mi-animal, mi-humaine vient de se jeter sur vous.

UN HOMME BOVIN

VIT +4 DEX +0 ATT +2 DEF +1

Après avoir réglé son compte à la bête, vous délivrez la jeune femme et vous vous enfuyez aussitôt... (Passez au joueur suivant...)

74

Vous entendez soudain des bruits et vous sentez que quelqu'un approche. Vous vous glissez aussitôt sous la table, au même instant la porte s'ouvre et la sorcière entre. Elle traverse alors la pièce et disparaît par la porte au dessous de l'escalier. Voulez vous la suivre,

rendez vous au 78. Ou ressortir discrètement, rendez vous au 62.

75

Après avoir éparpillé les livres sans grand résultat, vous allez fouiner dans une malle, et découvrez plusieurs fioles contenant des liquides colorés. Si vous voulez essayer d'en boire une, rendez vous au 80. Sinon, voulez vous ?

Monter à la mezzanine, rendez vous au 59.

Aller à la porte, rendez vous au 78.

76

Votre pouls s'accélère soudain, tandis que le sang afflue à votre cerveau, des formes géométriques apparaissent alors devant vos yeux (vous retrouvez vos 20 de vitalité de départ). Une impression de puissance passe alors le long de vos membres, rendez vous au 74.

77

Un seau d'eau glaciale vous fait brutalement émerger de votre inconscience. Au delà des barreaux de la cellule où l'on vous a enfermé (supprimer tous vos équipements sauf ceux de base), l'être repoussant qui vient de vous jeter l'eau pousse un grognement étouffé avant de monter un escalier et de disparaître, rendez vous au 68.

78

Vous descendez un escalier étroit qui mène à la cave. Soudain, à la vitesse de l'éclair, plusieurs formes sombres se jettent sur vous et vous assomme (+1 tour de pénalité), rendez vous au 40.

79

A peine avez vous entrebâillé la porte, qu'un rire tonitruant ce fait entendre. Allez vous descendre quand même, rendez vous au 78. Ou préférez vous attendre que la sorcière remonte, rendez vous au 82.

80

Vous prenez une fiole, qui vous semble bénéfique et en buvez un peu. Jetez le dé. Si le résultat est:

1, 2, rendez vous au 70.

3, 4, rendez vous au 76.

5, 6, rendez vous au 74.

81

Vous méfiant de Suspiria, vous décidez de passer par derrière et de vous introduire dans la maison par une fenêtre. A l'intérieur, tout à l'air calme. Allez vous fouiller un peu rendez vous au 65. Ou vous diriger vous directement à la cave, rendez vous au 79.

82

Vous vous cachez donc derrière un rideau mité et attendez... Au bout d'un moment, Suspiria remonte de la cave et sans vous remarquer sort de la maison. Vous en profitez aussitôt pour aller à la cave. Cette salle a été aménagée avec de multiples engins de torture à chaînes et à pics, de plus trois cellules y ont été annexées. Des soupirs viennent alors à vos oreilles et vous découvrez, au fond d'un recoin, la pauvre jeune fille disparue... Soudain, un fracas incroyable retentit derrière vous, rendez vous au 73.

83

Vous entrez dans la cour, quand la porte de la maison s'ouvre brutalement et laisse voir Suspiria la sorcière. Aussitôt, vous vous ruez vers elle et l'attrapez par les cheveux, elle gesticule en vous lançant des jurons. Après lui avoir donné quelques claques pour la calmer, vous lui demandez où elle a mis le diamant qu'elle a volé à Ego. Elle fait d'abord la sourde oreille, mais après quelques caresses énergiques vous avoue tout en vous disant qu'elle a offert ce présent au grand démon du gouffre. Vous relâchez donc la sorcière qui s'écroule parmi les poules et repartez vers le gouffre... (Passez au joueur suivant, tirez un monstre errant avant de poursuivre la partie...)



L'ANCIEN CIMETIERE

Vous arrivez près d'un cimetière désolé. Entouré des vestiges d'un vieux mur, deux monumentales grilles rouillées s'ouvrent sur de nombreuses stèles funéraires à demi noyées d'un brouillard jaunâtre rampant. Si quelqu'un vous a conseillé de venir ici, rendez vous au **63**. Sinon jetez un dé et rendez vous au **numéro indiqué**.

1
La lumière blafarde d'un croissant de lune éclaire un vague chemin entre les tombes, soudain, portée par une brume glaciale, une plainte étouffée parvient à vos oreilles. Frissonnant, allez vous dans la direction approximative de cet appel lugubre, rendez vous au **17**. Ou préférez vous ne pas y faire attention, rendez vous au **50**.

2
Vous cheminez entre les tombes recouvertes d'une brume rampante, quand soudain, vous trébuchez sur une pierre. Dans un fracas infernal, le sol se dérobe sous vos pieds et vous êtes entraîné sous terre, rendez vous au **27**.

3
Après avoir passé les grilles, vous êtes pris d'une étrange frayeur, car il vous semble apercevoir au loin des ombres inquiétantes. Voulez vous aller voir, rendez vous au **17**. Ou plutôt vous diriger ailleurs, rendez vous au **70**.

4
Hésitant, vous cheminez à travers ce lieu figé où seul le crissement indiscret de vos semelles sur les pierres oubliées trouble le silence. Vous arrivez bientôt au centre du cimetière où se dresse une sombre construction mortuaire. Une grille affreusement forgée ferme ce mausolée. Allez vous essayer d'y entrer, rendez vous au **49**. Ou plutôt l'éviter en le contournant, rendez vous au **70**.

5
Vous longez une série de tombe et de caveau tandis que la brume rampante voltige autour de vous. Vous ne savez vraiment pas ce qui vous a poussé à venir ici, si ce n'est le goût de l'aventure. Allez vous fuir, rendez vous au **44**. Ou continuer, rendez vous au **70**.

6
Sur votre droite, à travers l'épaisse brume, vous discernez un ancien donjon en ruine qui se dresse dans la lumière lunaire. La forme et la maçonnerie semblent daté d'un âge très reculé. Vous marchez donc dans cette direction et arrivez bientôt en face de la porte d'entrée du donjon. Voulez-vous pénétrer à l'intérieur, rendez vous au **31**. Ou faire le tour de l'étrange édifice, rendez vous au **37**.

7
Si vous avez une corde, rendez vous au **20**. Sinon rendez vous au **34**.

8
L'homme vous dit alors qu'il est venu en ces lieux pour chasser Flétris le nécromant, mais que celui-ci, beaucoup trop puissant l'a vaincu et crucifié pour le punir de son acte. Un filet de sang coule le long de sa joue tandis qu'il ajoute: "Jours après jours, je meurs de ses supplices, tues-moi, je t'en supplie, afin qu'il ne jouisse plus de ma lente agonie". Sur ces mots, il s'évanouit... allez vous accéder à sa demande, rendez vous au **12**. Ou grimper à l'arbre pour le détacher, rendez vous au **33**.



Vous roulez quelques pierres pour vous placer à la hauteur de la serrure et essayez de la forcer avec votre arme, jetez un dé, si le résultat est:

- 1, 2, rendez vous au 15.
- 3, 4, rendez vous au 23.
- 5, 6, rendez vous au 18.

N'y voyant rien et sentant qu'un danger vous guette, vous décidez de vous blottir le long de la paroi pour attendre l'aube... La nuit passe ainsi (+1 tour de pénalité) dans l'angoisse et la peur... A la lueur du jour vous pourrez, en vous accrochant aux racines, regagner enfin la surface et vous enfuir... (*Passez au joueur suivant...*)

On vous attache maintenant à l'arbre en vous ôtant vos armes, puis, sous le coup de la fatigue vous vous évanouissez (*enlevez vos armes de votre fiche d'équipement*)... Engourdi par le froid vous passerez ainsi le reste de la nuit (+1 tour de pénalité). Au premières lueurs de l'aube, vous constatez que les liens qui vous attachent sont moins solides qu'il n'y paraissait et après quelques efforts, vous réussissez à vous délier. Sans plus attendre vous prenez la fuite... (*Passez au joueur suivant...*)

Vous sortez votre arme et, sans hésiter donnez le coup de grâce au condamné. Aussitôt, d'angoissantes plaintes résonnent autour de l'arbre et vous glacent le sang. Allez vous fuir, rendez vous au 44. Ou vous cachez derrière l'arbre, rendez vous au 21.

Vous voilà revenu à l'entrée. Votre lumière commence maintenant à diminuer et vous ne pouvez vous attarder plus longtemps, rendez vous au 14.

Vous repartez le long du tunnel, et après bien des difficultés, vous arrivez à un escalier de pierres usées. Vous montez celui-ci et sortez bientôt de derrière un buisson rabougri; fatigué, vous repartez en laissant derrière vous les structures désolées du cimetière... (*Passez au joueur suivant...*)

Vous vous épuisez vainement sur le métal et le bois très durs de la porte, sans aucun résultat, vous décidez donc de repartir par où vous êtes venu, rendez vous au 14.

Vous n'avez pas de chance et le grappin n'arrive pas à accrocher, rendez vous au 20.

Après avoir suivi un vague chemin, et en trébuchant sur de multiples tombes, vous arrivez près d'un vieux arbre décharné. Vous en faites alors le tour et découvrez avec horreur qu'un homme en haillons y est crucifié. Son corps, affreusement maigre et mutilé y pend d'horrible manière, accroché aux branches par de gros clous rouillés. Conscient de votre présence, il se tourne vers vous son visage maculé de sang séché et vous parle d'une voix agonisante. Si vous voulez vous approcher, rendez vous au 8. Sinon, rendez vous au 44.

Vous cassez soudainement votre arme, ce qui vous fait rouler au sol jusqu'aux pieds des mort-vivants (-1 arme, -1 de vitalité). Un peu hagard, vous décidez de repartir par où vous êtes venu, rendez vous au 14.

Vous éclairez bientôt un petit tunnel, celui-ci part dans deux directions opposées, voulez vous aller vers la droite, rendez vous au 30. Ou vers la gauche, rendez vous au 28.

Vous faites tourner votre corde grappin et la lancez en direction du trou au-dessus de votre tête, jetez un dé, si le résultat est:

- 1, 2, rendez vous au 29.
- 3, 4, rendez vous au 16.
- 5, 6, rendez vous au 25.

A peine êtes vous à couvert, qu'une étrange procession apparaît entre les tombes. Soudain une silhouette encapuchonnée accompagnée de six formes cauchemardesques se détachent du cortège et viennent dans votre direction. Une voix lugubre s'adresse alors à vous: "tiens! tiens! une bonne âme! permettez moi de me présenter: je suis Flétris le nécromant, mais peut-être que cette illusion, vous a déjà parlé de moi..." La voix s'arrête alors et un bras se tend vers le crucifié, celui-ci s'évapore alors dans un épais nuage de fumée noire et ne laisse que les quelques clous qui l'attachaient. Allez vous répondre, rendez vous au 51. Ou engager le combat, rendez vous au 26.

En surmontant votre dégoût, vous longez les parois de la caverne et arrivez face à un portail de bois bardé de fer clouté. Une énorme serrure à l'aspect compliqué en ferme les deux battants. Essayez vous de forcer la serrure, rendez vous au 9. Ou continuez vous le long de la paroi, rendez vous au 13.

Non seulement vous n'arrivez pas à crocheter la porte, mais en plus, vous ébréchez votre arme (-1 d'attaque à votre arme). Vous décidez donc de repartir par où vous êtes venu, rendez vous au 14.

Vous fouillez superficiellement la pièce sans y trouver quoi que ce soit, si ce n'est la crasse qui y règne. vous réfléchissez un instant aux caches possibles, jetez un dé, si le résultat est:

- 1, 2, rendez vous au 48.
- 3, 4, rendez vous au 32.
- 5, rendez vous au 55.
- 6, rendez vous au 59.

Le grappin vous retombe sur la tête et vous étourdit (-1 de vitalité), rendez vous au 34.

A peine avez vous sorti votre arme que les formes qui entourent le nécromant se jettent sur vous.

SIX MORTS VIVANTS

VIT +6 DEX -2 ATT +3 DEF +2

VIT +4 DEX -1 ATT +2 DEF +3

VIT +5 DEX -1 ATT +3 DEF +2

VIT +6 DEX -1 ATT +2 DEF +2

VIT +2 DEX -2 ATT +3 DEF +3

VIT +4 DEX -1 ATT +3 DEF +2

(OPTION: Si au cours de votre jet de dé, vous obtenez 6, vous détruisez immédiatement le mort-vivant en lui éclatant la tête)

Après une lutte acharnée, les mort-vivants s'effondrent à vos pieds, le nécromant se met alors à rire à gorge déployée tandis qu'une étrange sensation vous envahit. Vous vous sentez maintenant comme paralysé, la voix de flétris est maintenant déformée. Vous sentez alors que plusieurs formes vous soulèvent, rendez vous au 11.

Après une chute de quelques mètres à travers la poussière, vous vous retrouvez, toussant et crachant dans ce qui semble être un passage souterrain. Si vous voulez essayer de remonter, rendez vous au 7. Sinon, rendez vous au 34.



28

Après avoir longuement marché dans le souterrain, vous arrivez dans une vaste caverne d'aspect circulaire. Vous sentez comme une sorte de présence malveillante, allez vous rebrousser chemin, rendez vous au 14. Ou continuer prudemment, rendez vous au 40.

29

Votre grappin s'accroche tandis que la corde se tend, vous y grimpez alors et regagnez la surface, rendez vous au 44.

30

Alors que vous serpez entre les éboulis de ce couloir, une vague odeur de pourriture vous monte au nez. Soudain, au détour d'un coude, vous tombez face à face à une créature horrible. Un éclair vicieux passe alors à travers les yeux de l'immonde animal, et dans un rugissement inhumain, la Goule se jette sur vous.

UNE GOULE PURULENTE

VIT +6 DEX -1 ATT +2 DEF +1

(OPTION: A chaque fois que la goule vous touche, lancer un dé. Si le résultat est 6, vous êtes paralysé et vous faites dévorer sans rien pouvoir faire. Dans ce cas votre personnage est immédiatement retiré du jeu). Vous achevez avec dégoût cette amas de chair, rendez vous au 14.

31

La porte s'ouvre en grinçant sur l'obscurité épaisse du donjon. Si vous avez un objet d'éclairage, rendez vous au 61. Sinon, rendez vous au 56.

32

Vous vous dirigez vers la cheminée et éparpillez le tas de bois qui s'y trouve. Vous vous apercevez alors que le sol est formé à cet endroit d'une dalle, portant en son centre un anneau. Si vous voulez essayer de la soulever, rendez vous au 39. Sinon, rendez vous au 41.

33

Vous grimpez à l'arbre et commencez à trancher les liens du pauvre homme, quand d'étranges plaintes se font entendre autour de vous, surpris par ses sons monstrueux, vous vous cachez en vous plaquant le long de l'arbre, rendez vous au 21.

34

Si vous avez un objet d'éclairage, rendez vous au 19, sinon rendez vous au 10.

35

Vous suivez pendant plusieurs minutes le tunnel et arrivez bientôt dans un cul de sac. Un peu étonné de la chose vous passez votre torche le long des murs et découvrez un petit levier. Vous l'actionnez aussitôt et une porte de pierre coulisse, découvrant un nouveau boyau, rendez vous au 19.

36

Vous vous approchez des cercueils, un frisson d'angoisse vous parcourt alors l'échine car ceux-ci sont très anciens et les planches sont pourries. A peine avez vous touché à l'un d'eux que tous s'écroulent à vos pieds, plusieurs corps décharnés et pourris apparaissent. Vous reculez et sortez instinctivement votre arme. Les morts se mettent alors à bouger tandis qu'un murmure se fait entendre, si vous voulez fuir, rendez vous au 42. Sinon rendez vous au 54.

37

Vous longez l'extérieur de la tour et découvrez un passage qui s'éloigne entre les tombes, voulez-vous y aller, rendez vous au 70. Ou continuez vous à suivre le mur, rendez vous au 57.

38

Vous sortez du donjon tandis que des bruits lugubres résonnent de partout, un peu las de votre mésaventure vous décidez de quitter au plus tôt ce maudit cimetière... (Passez au joueur suivant...)

39

Après avoir sué sang et eau, vous arrivez à faire glisser la dalle sur le côté. Un étroit escalier de pierre apparaît alors, vous l'éclairez d'abord puis vous y glissez, rendez vous au 62.

40

Vous faites quelques pas quand vous vous trouvez entouré d'une armée de morts totalement immobiles et froids. Une infâme odeur se dégage de ces formes tordues, un examen attentif à la lueur de votre torche vous glace d'effroi quand vous découvrez que ces corps gémissent encore de douleur. Vêtus de haillons pourris armés d'un attirail guerrier hétéroclite et rouillé, cette cauchemardesque assemblée semble attendre pour l'éternité un ordre de marche oublié. Voulez vous partir d'ici au plus vite, rendez vous au 14. Ou faites vous le tour de la caverne, rendez vous au 22.

41

L'escalier de bois grince de protestation sous votre poids. Arrivé à mi-chemin, dans un sinistre craquement, celui-ci cède et vous précipite dans le vide. Vous percuetez alors violemment un tonneau (-2 de vitalité), Courbaturé de partout, vous vous relevez péniblement... Voulez vous essayer de nouveau, rendez vous au 52. Ou partir de cet endroit, rendez vous au 38.

42

Vous vous précipitez vers la volée de marches et regagnez la surface. Une vision d'horreur vous saisit car de nombreux mort-vivants vous attendent près de la grille.

QUATRE MORTS-VIVANTS

VIT +3 DEX -2 ATT +2 DEF +1

VIT +4 DEX -3 ATT +0 DEF +2

VIT +3 DEX -2 ATT +2 DEF +1

VIT +5 DEX -2 ATT +0 DEF +1

(OPTION: Si à votre jet de dé, vous obtenez 6, vous détruisez immédiatement le mort-vivant en lui éclatant la tête)

Après avoir littéralement déchiété vos adversaires, vous prenez la fuite et sortez du cimetière... (Passez au joueur suivant...)

43

Les deux morts-vivants se jettent sur vous.

DEUX MORTS-VIVANTS

VIT +3 DEX -1 ATT +0 DEF +1

VIT +2 DEX -1 ATT +1 DEF +1

(OPTION: Si à votre jet de dé, vous obtenez 6, vous détruisez immédiatement le mort-vivant en lui éclatant la tête)

Les restes des créatures gisent maintenant à vos pieds, rendez vous au 72.

44

Pris de panique vous partez en courant à travers les tombes. Après plusieurs chutes, vous atteignez enfin le vieux mur qui délimite le cimetière. Vous l'enjambez rapidement et disparaissiez... (Passez au joueur suivant...)

45

Vous revenez en courant sur vos pas et arrivez à l'escalier. Voulez vous remonter, rendez vous au 42. Ou allez vers l'autre côté de l'ossuaire, rendez vous au 65.

46

Plusieurs formes désarticulées aux chairs putrides, s'avancent vers vous en murmurant. Blanc de terreur, vous ne pouvez plus reculer.

QUATRE MORT-VIVANTS

VIT +4 DEX -1 ATT +0 DEF +1

VIT +3 DEX -1 ATT +1 DEF +1

VIT +2 DEX -1 ATT +0 DEF +0



VIT +4 DEX -1 ATT +0 DEF +1

(OPTION: Si à votre jet de dé, vous obtenez 6, vous détruisez immédiatement le mort-vivant en lui éclatant la tête)

Après vous être débarrassé de ces êtres immondes vous continuez votre tour et revenez bientôt devant la porte, rendez vous au 31.

47

Les marches que vous descendez sont glissantes et tachées de traînées brunâtres. Les vagues relents de moisissure que vous percevez du tombeau deviennent maintenant plus entêtants. Arrivé au bas de l'escalier, vous sentez votre cœur bondir quand un crâne phosphorescent apparaît... Si vous avez un objet d'éclairage, rendez vous au 58. Sinon rendez vous au 53.

48

Vous vous dirigez vers le bahut pour chercher s'il n'y aurait pas un double fond, vous renversez les vêtements pourris qu'il contient et sondez le fond; hélas, vous n'y trouvez rien, rendez vous au 41.

49

Dans un gémissement torturé, comme à regret, la grille s'ouvre sous votre poussée, vous descendez alors prudemment la volée de marches qui permet l'accès aux sépultures. La lueur pâle de la lune éclaire maintenant une étroite pièce mortuaire. Plusieurs cercueils sont empilés dans un coin tandis que de nombreux débris de vases, poteries et restes d'anciennes couronnes jonchent le sol. Au centre du tombeau, une ouverture rectangulaire, jadis fermée par une dalle, s'ouvre sur un sombre escalier d'où s'échappent de vagues relents de moisissures. Que faites vous?

Un peu inquiet, vous ressortez, rendez vous au 42.

Vous fouillez un peu, rendez vous au 36.

Vous allez vers la trappe, rendez vous au 47.

50

Un peu plus loin sur votre droite, vous discernez un ancien donjon en ruine qui se dresse dans la lumière lunaire. La forme et la maçonnerie semblent dater d'un âge très reculé. Vous arrivez bientôt en face de la porte d'accès de cet édifice, voulez vous pénétrer à l'intérieur, rendez vous au 31. Ou en faire le tour, rendez vous au 37.

51

Vous brandissez votre arme et dites au nécromant de ne plus avancer, celui-ci éclate de rire aussitôt avant de faire un signe à sa horde, rendez vous au 26.

52

Cette fois vous montez l'escalier en longeant le plus possible le mur car apparemment les marches ont l'air plus solide. Au bout de quelques minutes vous arrivez enfin en haut, quand soudain les dernières marches s'effondrent et vous précipitent sur le bahut. Vous perdez connaissance et roulez sur le sol crasseux (-2 de vitalité, +1 tour de pénalité)... A votre réveil le jour sera levé depuis longtemps... (Passez au joueur suivant...)

53

Ne pouvant aller plus loin sans lumière, vous rebroussez chemin, rendez vous au 42.

54

Les corps se soulèvent et bientôt surgit une momie. Le visage parcheminé, elle lève les bras vers vous.

UNE MOMIE MOISIE**VIT +6 DEX -2 ATT +1 DEF +1**

(OPTION: Si vous possédez un briquet d'amadou et une torche, vous enflamez immédiatement la momie. Celle-ci se recroqueville alors littéralement sous vos yeux). Dans un ultime coup vous décapitez le monstre, du sang verdâtre s'échappe aussitôt de la blessure tandis qu'une odeur répugnante envahit le mausolée. Vous vous précipitez vers la trappe et descendez les marches, rendez vous au 47.

55

Le matelas éventré vous paraît être une cachette possible. En remuant la paille, vous dérangez quelques cloportes, mais malheureusement sans rien trouver, à part un vulgaire bout de parchemin. Pourtant d'étrange inscriptions y sont portées, rendez vous au **chapitre rumeurs**. Cela ressemble à une énigme et vous décidez d'en parler au grand sorcier pour comprendre un peu plus. Voulez vous maintenant passer à l'étage, rendez vous au 41. Ou repartir tout de suite, rendez vous au 73.

56

Vous entrez à tâtons, la pièce est totalement plongée dans une obscurité effrayante, une fois vos yeux habitués, vous distinguez, à la faible clarté lunaire, une lampe à huile dans les débris. Vous la saisissez aussitôt et l'allumez (+1 lampe à huile), rendez vous au 61.

57

Tout en marchant, vous percevez de plus en plus distinctement des bruits de grattement. Soudain, une poignée de terre se soulève à côté de vous et une main décharnée y apparaît pour essayer de vous saisir le pied. Essayez vous de fuir, rendez vous au 44. Ou continuez vous à longer le mur, rendez vous au 46.

58

Y voyant maintenant plus clair, vous vous apercevez que vous êtes dans un couloir tapissé d'ossements humains empilés les uns sur les autres... Un ossuaire! Deux long boyaux vous font face, allez vous à droite, rendez vous au 65. Ou à gauche, rendez vous au 64.

59

Il n'y a rien qui vaille la peine que l'on s'attarde dans cette crasse immonde, allez plutôt voir à l'étage, rendez vous au 41.

60

Vous êtes contraint au combat:

UN GUERRIER MORT-VIVANT**VIT +6 DEX -1 ATT +3 DEF +2**

(OPTION: Si à votre jet de dé, vous obtenez 6, vous détruisez immédiatement le mort-vivant en lui éclatant la tête)

Vous repoussez le soldat qui atterrit au fond de la fosse, rendez vous au 68.

61

Vous éclairez maintenant une pièce circulaire aux murs lépreux où règnent un désordre et une saleté incroyables. Au centre, une table de chêne, non desservie supporte les restes de nombreux repas. A gauche, se trouve un lit de camp défilé aux draps gris de crasse et au matelas de paille éventré. Au fond de la pièce, une cheminée pleine de bûches calcinées vous fait face. Un crâne a été posé sur un bahut vermoulu, juste en dessous d'un escalier branlant. Voulez vous fouiller la pièce, rendez vous au 24. Ou monter à l'étage, rendez vous au 41.

62

Vous descendez l'escalier marche par marche et arrivez dans un souterrain humide. A cet instant un bruit sourd vous arrive du haut de l'escalier et vous comprenez que quelqu'un vient de remettre la dalle. Un peu angoissé d'être pris au piège, vous décidez d'aller de l'avant, rendez vous au 35.

63

Souvenez vous, vous a-t-on parlé?

D'un contre sort pour une bataille, rendez vous au 4.

De passer la nuit ici, rendez vous au 66.

D'un secret maudit, rendez vous au 50.

D'un Elfin qui a disparu, rendez vous au 76.

64

Vous marchez un long moment dans l'ossuaire, quand une brume soufrée apparaît et trouble votre vue.

Bientôt, le brouillard s'anime et deux créatures à la démarche désarticulée et au corps à demi-décomposé, s'avance vers vous. Allez vous combattre, rendez vous au 43. Vous enfuir, rendez vous au 45. Ou vous cacher en vous plaquant le long des parois, rendez vous au 67.

65

Au fur et à mesure que vous suivez ce passage, l'odeur y devient de plus en plus insoutenable. Bientôt, vous débouchez sur une vaste salle, au centre de laquelle se dresse une large plate-forme de pierre, entourée d'un fosse lumineuse où vous pouvez apercevoir au fond un tapis de corps en décomposition. Une passerelle de cordage permet de passer par dessus ce fossé pour atteindre l'îlot central où un mystérieux personnage encapuchonné est en train de se livrer à des manipulations étranges... Voulez vous rebrousse chemin, rendez vous au 14. Ou vous diriger vers la créature encapuchonnée, rendez vous au 71.

66

Vous entendez encore la parole de juste, et c'est avec un profond dégoût que vous serpez à travers les tombes. Vous avez du mal à choisir l'endroit où vous pourriez passer la nuit: couché au fond d'un trou comme on vous l'a demandé. C'est alors que vous apercevez une dalle légèrement descellée. Allez vous essayer de vous y faufiler, rendez vous au 75. Ou perdez courage et vous enfuir, rendez vous au 44.

67

Les morts passent maintenant à côté de vous, apparemment, ils ne vous ont pas vu. Soudain, l'un d'eux se retourne et vous mord (-2 de vitalité). Vous devez livrer combat, rendez vous au 43.

68

Rejetant sa capuche, les yeux injectés de sang, Flétris se jette sur vous en écumant de rage. Dans sa main, une dague au tranchant acéré vient d'apparaître.

FLETRIS LE NECROMANT

VIT +8 DEX +3 ATT +3 DEF +1

Avec un hurlement de démence, Flétris disparaît en une fumée noire et odorante vous laissant seul au milieu de la plate-forme. Si vous êtes à la recherche d'un contre-sort, rendez vous au 78. Sinon, rendez vous au 14.

69

La nuit sera longue et pénible, car malgré vos efforts vous n'arriverez pas à trouver le sommeil. De plus une multitude de bruits suspects venant de l'extérieur, ainsi que des rires lugubres vous feront souvent sursauter. Au petit matin, ayant suivi à la lettre ce qu'Ivan le juste vous a ordonné, vous repartez du cimetière pour continuer votre mission (+1 tour de pénalité, passez au joueur suivant...)

70

Vous bifurquez et vous cheminez entre des tombes encore fraîches, quand soudain, vous trébuchez sur une pierre, dans un fracas infernal. Le sol se dérobe sous vos pieds et vous entraînent sous terre, rendez vous au 27.

71

Vous empruntez la passerelle branlante qui vous amène à la plate-forme centrale. A peine êtes vous arrivé que l'homme encapuchonné lève la tête et vous accueille d'une voix grinçante: "approche étranger, cela fait bien longtemps que je n'ai vu quelqu'un de vivant dans cet endroit...". Il termine sa phrase d'un ricanement sinistre tout en vous faisant signe d'approcher. La main sur votre arme, vous faites quelques pas dans sa direction en surveillant le moindre de ces gestes. "Je suis Flétris", reprend la créature, et: "ceci" ajoute-t-il en vous montrant la fosse aux cadavres, "est le creuset d'où naîtra la prochaine armée qui conquerra le monde". Il désigne maintenant un cadavre désarticulé:

"voici l'un des futurs soldats de mon invincible armada". A ces mots la forme se lève et se dirige vers vous, rendez vous au 60.

72

Vous suivez un long tunnel (+1 tour de pénalité) et arrivez au bout d'un certains temps à un endroit étrange (déplacez votre personnage au gouffre du démon), rendez vous au chapitre le gouffre du démon, paragraphe 42.

73

Vous sortez du donjon et quittez ce cimetière lugubre... (Passez au joueur suivant, tirez un monstre errant avant de poursuivre la partie...)

74

A peine avez vous bondi que l'homme encapuchonné se retourne et pousse un hurlement de bête: aussitôt plusieurs mort-vivants s'interposent.

CINQ GUERRIERS MORTS VIVANTS

VIT +6 DEX -1 ATT +3 DEF +2

VIT +4 DEX -1 ATT +1 DEF +2

VIT +6 DEX -1 ATT +2 DEF +1

VIT +6 DEX -1 ATT +2 DEF +0

VIT +4 DEX -1 ATT +3 DEF +2

(OPTION: Si à votre jet de dé, vous obtenez 6, vous détruisez immédiatement le mort-vivant en lui éclatant la tête)

Une fois débarrassé de ces êtres abjects, vous vous retourner vers l'arbre pour vous apercevoir que l'homme encapuchonné a disparu. Par contre le prisonnier est toujours là, son visage est maculé de sang et il vous regarde avec des yeux remplis de désespoir. C'est alors qu'il vous semble reconnaître à ces traits que ce supplicier est un Elfin et qu'il s'agit d'Egolin. Vous coupez aussitôt ses liens et l'aidez à quitter ce lieu pour l'emmener ensuite à sa princesse... (Passez au joueur suivant...)

75

Après avoir fait glisser la pierre, vous vous introduisez à l'intérieur de la tombe et atterrissez sur un cercueil pourri. Celui-ci se brise aussitôt et laisse échapper une forte odeur de décomposition. Du coin de l'oeil vous apercevez un cadavre. Allez vous essayer de dormir ainsi, rendez vous au 69. Ou partez le plus vite possible, rendez vous au 44.

76

Ce cimetière a l'air vraiment très grand et vous ne savez par où commencer vos recherches, soudain une longue supplication vient à vos oreilles. Si vous voulez aller dans cette direction, rendez vous au 77. Sinon, rendez vous au 50.

77

Vous marchez à travers les tombes, tandis que les plaintes et les cris redoublent, bientôt vous tombez sur une scène horrible: un homme encapuchonné est en train de torturer un prisonnier qui est attaché sur un vieil arbre rabougri. Allez vous attaquer, rendez vous au 74. Ou plutôt vous enfuir, rendez vous au 44.

78

Epuisé par ce combat, vous soufflez un instant, quand un éclat de métal attire votre attention. Vous découvrez alors un médaillon d'argent où l'on peut lire des incantations. Vous pensez aussitôt qu'il doit s'agir de l'aide mémoire de l'homme encapuchonné (ajoutez le médaillon de Flétris). Vous découvrez alors sur une face de l'objet un bien curieux dessin, celui-ci représente une bataille et juste en dessous se trouve le chiffre 3 (quand on vous demandera de stopper une bataille, rendez vous au paragraphe 3 du chapitre considéré). Après avoir repris vos esprits, rendez vous au 14.



LE VOLCAN PERDU

Depuis un moment déjà, vous montez péniblement la pente pierreuse du volcan. Sous vos pieds, le sol est chaud et des fumerolles s'échappent ça et là des crevasses environnantes. Si quelqu'un vous a conseillé de venir ici, rendez vous au **46**. Sinon, jetez un dé et rendez vous au **numéro indiqué**.

1

Vous tombez bientôt sur un chemin étroit qui serpente entre les cratères. Voulez vous le suivre, rendez vous au **12**. Ou continuez vous à monter tout droit, rendez vous au **26**.

2

Jusqu'ici tout semble tranquille, à part l'impression de désolation qui entoure systématiquement les volcans. Vous progressez sereinement parmi les anciennes coulées de lave, rendez vous au **18**.

3

Au centre du cratère, une large colonne de fumée monte lentement vers le ciel. Sans perdre courage, vous continuez votre progression et arrivez à la limite du cratère, rendez vous au **22**.

4

Vous observez un peu l'endroit, puis décidez de suivre un chemin qui serpente entre les rochers. Bientôt vous arrivez au rebord du volcan. L'intérieur est noir de fumée et la chaleur est accablante. Allez vous tenter une descente, rendez vous au **42**. Ou longer la crête, rendez vous au **40**.

5

Vous apercevez un peu en contre bas, un chemin qui semble se diriger vers le pic des quatre vents. Voulez vous y aller rendez vous au 15. Ou continuer votre ascension, rendez vous au 26.

6

Une fumée inquiétante s'élève au dessus du volcan. Voulez vous aller directement au sommet du cratère, rendez vous au 22. Ou suivre un chemin qui serpente à votre droite, rendez vous au 12.

7

Les nains vous entraînent jusqu'au rebord de l'énorme cratère du volcan, puis commandant une autre halte, Koterpillar revient vous voir et vous dit que vous ne pouvez plus les suivre, car ils doivent maintenant aller forger les nouvelles armes du roi Aésirs. Après avoir remercié les nains, vous les regardez s'éloigner. Allez vous les suivre tout de même, en prenant soin de vous cacher, rendez vous au 9. Ou poursuivre votre chemin, rendez vous au 26.

8

Une pluie de cailloux et de bombes brûlantes vous tombent dessus. Surpris vous redescendez à toute allure le flanc du volcan (-3 de vitalité), rendez vous au 27.

9

Vous suivez donc à bonne distance le groupe, quand soudain, au détour d'un rocher, vous tombez sur trois nains, ceux-ci, l'air revêché, soupesent négligemment des marteaux de forge. Allez vous vous excuser et partir, rendez vous au 35. Ou combattre, rendez vous au 20.

10

Vous marchez vers le bout de l'avancée, quand apparaît soudain, gravée dans le basalte, une étoile à cinq branches. De petites taches brunes sont éparpillées un peu partout dessus. Vous arrivez maintenant au bout et une chaleur infernale commence à vous cuire le visage. Ne pouvant plus tenir, vous revenez sur vos pas. Allez vous remonter sur l'arrêté, rendez vous au 38. Ou pénétrez dans la faille, rendez vous au 44.

11

Vous pénétrez donc plus profondément dans la grotte, la chaleur devient maintenant entêtante, soudain une odeur âcre vous saisit tandis qu'une chose molle vous fait trébucher. Vous discernez alors dans la pénombre de ce lieu, un cadavre humain sauvagement mutilé, de plus, celui-ci est dans un état de décomposition avancée. Une forme noire glisse alors derrière vous et vous attaque...

UN MORT VIVANT

VIT +3 DEX -2 ATT +0 DEF +1

(OPTION: Si votre jet d'attaque est 6, vous détruisez immédiatement le mort-vivant en lui éclatant la tête)

La créature s'écroule soudain sous le coup de grâce que vous lui donnez, vous en profitez aussitôt pour ressortir et quitter cet endroit... (Passez au joueur suivant...)

12

En empruntant le chemin, vous rattrapez bientôt un groupe de nains vêtus de tabliers de cuir. A votre approche, ceux-ci s'arrêtent de chanter et vous accueillent chaleureusement. Les nains posent alors leurs fardeaux constitués essentiellement d'ustensiles de forges, et s'éparpillent sur le bas côté pour reprendre leur souffle. Le chef de la compagnie prend alors la parole: "bonjour, je suis Koterpillar chef des maître-forgerons du comte, qu'est ce qui t'amène dans ces lieux?..." Après les réserves d'usage, vous le mettez au courant de votre aventure, rendez vous au 16.

13

Manquant plusieurs fois de glisser à cause des balles ronds présents un peu partout, vous arrivez sur

un curieux éboulement. Celui-ci en effet, semble descendre sur une faille rocheuse en contre-bas. Continuez vous à faire le tour du cratère, rendez vous au 40. Ou préférez vous descendre, rendez vous au 30.

14

Un jet de vapeur jaillit juste sous vos pieds, vous sautez sur le côté, mais vous êtes tout de même légèrement brûlé (-1 de vitalité), rendez vous au 27.

15

Vous descendez le long du chemin, une heure après (+1 tour de pénalité), vous arrivez au pied du pic des quatre vents... (déplacer votre personnage sur la case du pic des quatre vents, passez au joueur suivant...)

16

Vous lui dites que le grand sorcier vous envoie et que vous êtes à la recherche d'indices pour accomplir une mission. A ces mots Koterpillar vous interrompt en vous disant qu'il ne voulait pas en savoir tant. Il fait alors un signe au groupe qui se reforme et commence à repartir, le nain reprend la parole et vous invite à venir avec eux; Allez vous acceptez, rendez vous au 7. Ou préférez vous faire le chemin seul, rendez vous au 26.

17

Dans un coin de la pierre, vous découvrez enfin un passage compréhensible, rendez vous au chapitre "rumeurs". Vous réfléchissez un instant à ce que vous venez d'apprendre cela ne vous semble pas très clair et vous décidez d'aller en toucher deux mots au sorcier gris. Vous remontez donc sur l'arrête et retournez au bas de la montagne... (Passez au joueur suivant, tirez un monstre errant avant de poursuivre la partie...)

18

Bientôt, des tremblements de mauvais augures agitent le sol. Une explosion se produit alors, tandis que quelques blocs de rocher roulent près de vous. Du cratère, une colonne noire d'épaisse fumée monte vers le ciel. Il semblerait que le volcan se prépare à une nouvelle éruption. Allez vous continuer, rendez vous au 23. Ou par prudence rebroussez chemin, rendez vous au 35.

19

Vous êtes maintenant sur l'arrête du cratère, à l'intérieur en contre bas, un immense lac de lave bouillonne et répand tout autour une chaleur incroyable. Voulez vous faire le tour du cratère en suivant l'arrête, rendez vous au 13. Ou descendre à l'intérieur, rendez vous au 42.

20

Vous attaquez les trois nains..

TROIS NAINS D'AESIRS

VIT +5 DEX +0 ATT +3 DEF +1

VIT +6 DEX +0 ATT +3 DEF +1

VIT +5 DEX +0 ATT +3 DEF +1

(OPTION: Vous trouvez sur chaque nain 3 écus)

Au beau milieu du combat, voyant que de nouveaux nains viennent vers vous, vous décidez de fuir, rendez vous au 35.

21

Le lendemain, vous vous retrouvez recroquevillé derrière le grand bloc de pierre sculpté près de la faille. Un peu surpris d'être arrivé ici, vous regagnez aussitôt la crête et redescendez le volcan (+1 tour de pénalité, passez au joueur suivant...)

22

Soudain, un brusque coup de vent rabat la colonne de fumée vers vous, toussant et crachant, vous vous dirigez maintenant à tâtons dans une demi-obscureté... Des murmures étouffés viennent alors à vos oreilles. Allez vous essayer de vous y diriger, rendez vous au 32. Ou essayer de sortir de la fumée, rendez vous au 41.



23

Les vibrations ont tellement amplifié que vous avez du mal à garder l'équilibre, de plus, des geysers de vapeur brûlante jaillissent un peu partout. Jetez un dé. Si le résultat est:

- 1, 2, rendez vous au 14.
- 3, 4, rendez vous au 8.
- 5, 6, rendez vous au 24.

24

Entraîné par un roulement de cailloux, vous tombez à terre et êtes entraîné sur plusieurs centaines de mètres (+1 tour de pénalité), rendez vous au 27.

25

Vous descendez maintenant dans le cratère, quand une des formes se plante en face de vous et se met à faire claquer ses horribles mâchoires. Son visage décharné est déformé par un rictus de colère, aussitôt les autres arrêtent et se retournent vers vous, le chant mortuaire s'est arrêté... Vous sortez sans plus attendre votre arme et engagez le combat.

UN GUERRIER MORT-VIVANT

VIT +6 DEX -1 ATT +3 DEF +2

(OPTION: Si votre jet d'attaque est 6, vous détruisez immédiatement le mort-vivant en lui éclatant la tête)

Vous avez juste le temps d'en massacrer quelques uns, les autres se ruent déjà vers vous: pris de panique vous vous enfuyez au plus vite... (Passez au joueur suivant...)

26

Vous arrivez bientôt au rebord du cratère. Au dessous de vous, un immense océan de feu et de lave lèche les parois intérieures rougies par la chaleur. Voulez vous faire le tour du cratère, rendez vous au 13. Ou descendre vers le lac de feu, rendez vous au 42.

27

Vous dévalez la pente ventre à terre, accompagné par les sourds grondements venant du cratère en furie. A peine êtes vous arrivé en bas de la montagne qu'une énorme détonation vous jette à terre. Vous vous relevez aussitôt et vous vous éloignez le plus vite possible des pentes du volcan où coule déjà un fleuve de lave en fusion... (Passez au joueur suivant...)

28

Vous longez le lac de roche en fusion et arrivez au dessous d'un promontoire de pierre noire. Soudain des voix étouffées vous parviennent. Vous vous plaquez immédiatement au sol tandis que le corps d'une femme tombe à quelques pas de vous et est dévoré par la lave. Un frisson d'effroi vous parcourt l'échine car du haut de l'avancée apparaît maintenant un personnage encapuchonné. Celui-ci lance des incantations... Vous restez caché encore quelques instants puis prenant votre courage à deux mains vous revenez discrètement sur vos pas et regagnez la crête, rendez vous au 35.

29

Vous entrez dans l'ombre de la faille et découvrez avec surprise un gigantesque bloc de basalte noir. Vous en faites d'abord le tour et remarquez qu'il est gravé de multiples signes. Voulez vous examiner de plus près tout ça, rendez vous au 34. Ou poursuivre l'exploration de la grotte, rendez vous au 11.

30

Vous arrivez facilement à la faille qui semble se prolonger dans la montagne en une sorte de grotte. La chaleur ici est encore supportable. Le lac de basalte est maintenant à quelques dizaines de mètres en contre-bas, d'ailleurs une avancée de lave noire, apparemment façonné par des hommes, permet de le surplomber à la façon d'un plongeur. Voulez vous aller au bout de cette avancée, rendez vous au 10. Ou plutôt essayer de pénétrer dans la faille, rendez vous au 29.

31

Vous vous précipitez vers le moine rouge et essayez de lui arracher la jeune fille quand un coup incroyablement violent vous fait perdre connaissance (-3 de vitalité), rendez vous au 21.

32

En nageant littéralement dans le brouillard, vous arrivez bientôt en vue de plusieurs ombres inquiétantes. Celles-ci avancent lentement vers le rebord du volcan et chantent à voix basse. Curieux, vous suivez cette étrange procession. De temps à autres, vous remarquez que certaines formes sont vêtues d'armures rouillées tandis que les autres portent de larges robes de bure, rendez vous au 25.

33

Vous êtes soudain réveillé par des bruits curieux, la nuit est déjà tombée depuis longtemps et l'endroit est maintenant éclairé d'une étrange lueur rouge. Soudain, une procession funèbre, composée de plusieurs moines à robe de bure passe devant vous. Vous joignez vous à eux, rendez vous au 43. Ou préférez vous fuir, rendez vous au 35.

34

Vous essayez de comprendre ce qui est inscrit, mais cela n'est pas facile compte tenu des différentes langues utilisées. Jetez un dé. Si le résultat est 1, 2, rendez vous au 17. Sinon, rendez vous au 11.

35

Pris d'une peur panique, vous fuyez immédiatement à travers les trous et les cratères... (Passez au joueur suivant, tirez un monstre errant avant de poursuivre la partie...)

36

Au bout d'un instant, vous vous rendez compte que vous cheminez au milieu de formes encapuchonnées... Le cortège semble formé de moines vêtus de robes de bure rouge. Un curieux chant baigne cette scène d'une angoissante ambiance mortuaire. La fumée a maintenant disparue totalement et vous voyez plus précisément les ombres qui vous entourent. Un frisson de crainte passe alors car vous êtes au milieu d'une dizaine de morts-vivants vêtus d'armures et armés de longues épées rouillées. Allez vous fuir, rendez vous au 35. Ou continuer, rendez vous au 25.

37

Rendez vous au chapitre le grand temple.

38

Vous regagnez le rebord du cratère et soufflez un instant... Une fumée inquiétante s'élève maintenant du volcan et vous sentez des vibrations étranges sous vos pieds comme si une éruption se préparait. Continuez vous votre exploration, rendez vous au 23. Ou préférez vous prendre la fuite, rendez vous au 35.

39

Vous montez jusqu'à la crête en serpentant à travers les cratères. Le volcan est chaud et fume abondamment. De plus, de nombreuses vibrations parcourent la montagne. Vous apercevez alors un peu en contre-bas, une sorte d'avancée de basalte noir, après quelques observations, vous vous rendez compte que cet endroit semble être spécialement aménagé pour effectuer les fameux rites dont vous a parlé Ivan le juste. Vous y descendez donc, mais n'y trouvez personne... Un peu déçu, vous vous asseyez derrière une grande pierre carrée et attendez un peu (+1 tour de pénalité), rendez vous au 33.

40

Vous marchez le long de la crête, quand un aigle passe en rase motte au dessus de votre tête. Il plonge alors vers le fond du cratère et disparaît dans la fumée, rendez vous au 22.

41

Perdu dans l'épaisse fumée noire, vous trébuchez sur les rochers, quand vous croisez soudain des formes indistinctes, apparemment aussi perdues que vous. Une main noueuse vous attrape, tandis qu'une voix vous rassure: "par ici frère, suis moi !". Allez vous suivre l'ombre, rendez vous au 36. Ou fuir à travers le brouillard, rendez vous au 35.

42

Vous commencez à descendre prudemment la paroi en direction du lac de lave rougeoyant, la chaleur est maintenant presque intenable et de grosses gouttes de sueur vous coulent sur le visage, soudain une poigne de pierres vous fait glisser et vous précipitent vers une mort certaine... Par bonheur un rocher vous arrête de justesse, tandis que vous êtes à peine à quelques centimètres de la lave en fusion (-3 de vitalité). Voulez vous faire le tour du lac, rendez vous au 28. Ou remonter, rendez vous au 38.

43

Un des moines vous attrape par le bras et vous aide à entrer dans la procession. Vous marchez maintenant sur l'avancée de basalte noire. Le cortège s'arrête soudain et entonne un chant mortuaire... Un moine à robe rouge apporte une jeune fille à demi-nue évanouie dans ses bras. Le silence se fait aussitôt et toute les

têtes se tournent vers vous... Allez vous rester jusqu'au bout du rite, rendez vous au 45. Ou fuir en essayant de sauver la jeune fille, rendez vous au 31.

44

Vous entrez dans l'ombre qui noie l'entrée de la faille et y apercevez un monument funèbre, il se présente comme un grand bloc de basalte carré gravé de minuscules inscriptions runiques. Vous sentez à ce moment comme un danger qui serait sur le point de vous assaillir, pris d'une soudaine panique, vous remontez alors l'arrête et laissez derrière vous les secrets brûlants de cet étrange endroit... (Passez au joueur suivant...)

45

Le moine vous donne alors la jeune fille, vous êtes maintenant au bout de l'avancée, au dessous de vous, le lac de lave bouillonne... La tension est maintenant à son comble... Le chant mortuaire résonne maintenant dans votre tête tandis que vous jetez la jeune vierge dans le lac de feu et vous évanouissez... Rendez vous au 21.

46

Etes vous ici pour?

Aller au temple, rendez vous au 37.

Assister à un sacrifice, rendez vous au 39.





LE VIEUX MARAIS

Vous êtes face à un grand marécage. Partout où se porte votre regard vous découvrez une étendue boueuse avec ça et là de longues herbes qui y poussent. Des centaines d'insectes bourdonnent à vos oreilles tandis que vos pieds commencent à s'enfoncer dans le sol spongieux. Vous vous frappez la nuque nerveusement. Si quelqu'un vous a conseillé de venir ici, rendez vous au **52**. Sinon jetez un dé et rendez vous au **numéro indiqué**.

1

Vous vous retournez une dernière fois avant de pénétrer dans l'immense marais boueux. Un glougloutement accompagne chacun de vos pas et par moments vous vous enfoncez jusqu'au genoux, rendez vous au **19**.

2

Vous jetez votre sac sur l'épaule et avancez lentement au milieu des herbes, de temps en temps vous entendez des grenouilles qui croassent et plongent à votre arrivée, nul doute que cet endroit est charmant, surtout pour les batraciens, allez en **12**.

3

Alors que vous scrutez sans conviction l'étendue du marais, une ombre passe au dessus de votre tête. Vous levez les yeux aussitôt et apercevez un drôle d'oiseau planer puis s'éloigner. Voulez vous prendre la même direction que l'animal, rendez vous au **55**. Ou une autre, rendez vous au **58**.

4

Tout à coup quelqu'un chuchote à côté de vous, vous vous retournez mais ne voyez personne. Cette fois ci on vous fait "coucou hibou". Complètement paniqué vous cherchez d'où peut venir cette voix et apercevez au dessus de vous un oiseau argenté, celui ci pique vers vous avant de partir vers le marais, rendez vous au **61**.

5

La chaleur et la moiteur vous accable, rendez vous au **9**.

6

Vous partez au hasard, par ici les herbes et les moisissures ne manquent pas. Certaines plantes vont même jusqu'à vous coller au pied, tant et si bien que vous êtes obligé de vous arrêter pour vous en débarrasser, rendez vous au **53**.

7

Vous sortez lentement de votre cachette quand une lumière aveuglante apparaît derrière vous. Vous sortez votre arme, rendez vous au 15. Ou fuyez rendez vous au 24.

8

Vous faites un grand arc de cercle avec votre torche et découvrez à deux pas de vous un reste d'animal enveloppé dans une sorte de tissus transparent. Un frisson d'horreur vous saisie alors que vous découvrez qu'une immense toile d'araignée vous barre la route juste à la hauteur de l'animal. Soudain des clapotis ainsi que des glougloutements se font entendre derrière vous, essayez vous de brûler la toile pour dégager le passage, rendez vous au 13. Ou préférez vous sortir votre arme, rendez vous au 31.

9

Vous regardez autour de vous pour chercher un repère quelconque. La monotonie du paysage va de pair avec les incessants bourdonnements de vos compagnons de voyages. A force de scruter vous apercevez ce qui semble être une grande souche, l'endroit n'est pas tout près mais semble être accessible avant la nuit. Voulez vous y aller, rendez vous au 21. Ou préférez vous continuer droit devant, rendez vous au 22.

10

Le soleil à travers la fenêtre vous réveille (+1 tour de pénalité). Vous vous asseyez sur le lit et faites le point de la situation. La seule chose de vraiment intéressante dans ce marais semble être l'inconnu qui vit ici mais de toute évidence il est absent pour le moment. Vous vous levez donc, griffonnez un petit mot que vous déposez sur la table puis repartez, rendez vous au 39.

11

Vous repartez dans les grandes herbes, la nuit est déjà bien avancée et vos yeux tombent de sommeil. Soudain assommé de fatigue vous vous effondrez sur une racine, rendez vous au 23.

12

Vous vous demandez quelle folie vous a conduit ici. Si vous voulez sortir du marais pendant qu'il en est temps, rendez vous au 32. Sinon, rendez vous au 42.

13

L'immense toile ne s'enflamme pas et il ne vous reste plus beaucoup de temps, rendez vous au 31.

14

Vous piétez votre feu le plus vite possible pour ne pas vous faire repérer et vous tapissez au creux de la souche pour vous cacher. Quelques instant plus tard vous êtes encerclé de petites flammes qui dansent et glissent autour de vous. Des murmures et des rires étouffés se font entendre de temps à autres quand soudain tout disparaît... Sortez vous de votre cachette, rendez vous au 7. Ou dormez vous, rendez vous au 23.

15

Trois flammes bleues se matérialisent devant vous, sans perdre un instant vous fouettez l'air avec votre arme; de petits rires se font entendre avant que vous évitiez deux boules de feu.

TROIS FEUX FOLLETS

VIT +2 DEX +4 ATT +1 DEF +4

VIT +2 DEX +4 ATT +1 DEF +4

VIT +2 DEX +4 ATT +1 DEF +4

Les lumière s'évanouissent alors, vous laissant seul au milieu du marais. Une curieuse impression vous saisie alors car la nuit paraît plus claire qu'auparavant... Vous découvrez avec horreur que vos cheveux sont enflammés et dispensent aux alentours une lueur orangée. Vous essayez d'éteindre cet étrange feu en tapant dessus mais rien ni fait (vous devez trouver le moyen

d'éteindre votre chevelure pour continuer votre quête). En attendant le jour vous décidez de dormir un peu, rendez vous au 23.

16

Après de longs moments de marche dans cet océan de boue vous arrivez devant une petite maison, celle ci ressemble à un gros champignon et flotte à la surface du marais. Voulez vous entrer, rendez vous au 35. Ou continuer votre chemin, rendez vous au 11.

17

Vous faites un pas en arrière, sortez votre arme, puis donnez un coup de pied dans la porte et entrez comme une ombre. A l'intérieur, une grande ombre dans un coin de la pièce pousse un cri puis saute par la fenêtre. Surpris vous même par cette réaction vous allez vers l'endroit par où s'est enfuie l'étrange créature. Vous voyez alors une grande silhouette courir à travers les herbes et disparaître au loin, rendez vous au 51.

18

Vous allumez votre torche et continuez à avancer dans l'eau stagnante, au moins la nuit les insectes vous laissent tranquille. Vous marchez longtemps à travers les souches, de longs filets luisants apparaissent de temps en temps entre les herbes et le sol par endroit semble gluant. Soudain une odeur vous saisie. Voulez vous éclaircir les alentours, rendez vous au 8. Ou continuer, rendez vous au 22.

19

La lumière du soleil commence à faiblir tandis que des vapeurs s'échappent de plus en plus du sol, bientôt il fera nuit et vous vous demandez ce qui a bien pu vous amener ici. Si vous voulez rebrousser chemin, rendez vous au 32. Sinon, rendez vous au 9.

20

Vous prenez la fuite à travers les herbes du marais, après deux heures d'une marche épuisante (-2 de vitalité) vous arrivez enfin à la limite du marais... (Passez au joueur suivant...)

21

Vous repartez donc dans cette nouvelle direction, les herbes se font maintenant plus nombreuses tandis que la souche approche petit à petit. Soudain votre pied glisse et vous tombez sur les fesses, une grosse écla-boussure se produit suivi immédiatement de petits gémissements ressemblant à des rires étouffés. Vous vous remettez sur pied et sortez votre arme tandis que le marécage plonge de nouveau dans un silence glougloutant. Un peu méfiant vous regardez à droite puis à gauche avant de reprendre votre chemin, rendez vous au 40.

22

Vous continuez votre chemin quand un mur de soie jaune vous barre le chemin. Vous regardez plus attentivement et constatez qu'il s'agit d'une immense toile d'araignée. Un frisson d'horreur vous parcourt quand vous entendez derrière vous d'étranges clapotis, rendez vous au 31.

23

Un pâle soleil vous réveille. Les brumes du matin sont denses et vous ne voyez pas à plus de quelques mètres autour de vous. Vous rassemblez vos affaires après avoir manger un morceau et repartez à travers les herbes, rendez vous au 39.

24

Pris de cours vous vous élancez en direction des marais, des dizaines de petits rires se font alors entendre. Vous vous retournez et découvrez la grande souche illuminée de tous les côtés. Entre la terreur et l'émerveillement vous regardez ce spectacle étrange. Bientôt trois formes enflammées s'approchent de vous, à travers la lumière vous discerne des silhouettes élan-cées. Allez vous fuir, rendez vous au 20. Ou tenter de discuter, rendez vous au 28.



25

Le soleil à travers la fenêtre vous réveille. La pièce est vide et un message est posé sur la table: "fait comme chez toi, à bientôt". Vous reposez le papier, votre tête est un peu lourde, vous prenez vos affaires et repartez, rendez vous au 39.

26

Vos rêves sont peuplés d'herbes et de clapotis. Un doux remous vous berce. Vous êtes bien... Soudain votre main tombe dans l'eau et vous vous réveillez en plein milieu du marais, allongé dans la boue au milieu des d'herbes. Vous vous relevez alors et découvrez que vous n'avez perdu vos armes (*supprimez toutes vos armes*). Ce repas volé vous coûte cher, vous repartez à travers les herbes et l'eau, rendez vous au 39.

27

Après quelques temps de marche vous vous arrêtez un peu, vous êtes maintenant approximativement au milieu du marais. Vous regardez le ciel, aucun oiseau n'est en vu. Vers où allez vous ?

Tout droit, rendez vous au 43.

Plutôt vers la gauche, rendez vous au 42.

Ou carrément à droite, rendez vous au 44.

28

Vous balbutiez quelques mots à l'adresse des feux follets, ceux ci s'immobilisent en riant et vous demandent d'une voix aiguë ce que vous faites ici. Vous leurs dites que le grand sorcier vous a confié une quête et que vous cherchez une rumeur. De nouveaux éclats de rire retentissent autour de vous tandis qu'une multitude de flammes dansent sur le marais. Une voix plus profonde que les autres se fait alors entendre, rendez vous au **chapitre rumeurs**. Vous n'avez pas tout compris mais cela vous suffit pour aller demander plus de renseignements au grand sorcier. Vous remerciez les feux follets et partez à travers les eaux boueuses du marais. Vous en sortirez au petit matin légèrement fatigué... (*Passez au joueur suivant...*)

29

De longues heures passent. Le feu crépite doucement tandis que vous tombez de sommeil. Une petite lueur au loin fait alors son apparition, suivi immédiatement d'autres plus proche. Si vous éteignez rapidement votre feu, rendez vous au 14. Sinon, rendez vous au 30.

30

Une lumière aveuglante apparaît derrière vous. Si vous sortez votre arme, rendez vous au 15. Sinon, rendez vous au 24.

31

Les bruits se font plus précis quand un bruissement vous fait découvrir une énorme masse noire à quelques mètres de vous, l'animal s'est arrêté et vous fixe de ses multiples yeux luisants... Vous laissez descendre doucement votre sac le long de votre corps, de son côté l'araignée géante s'est mise à sécréter son venin paralysant... Soudain l'animal se jette sur vous à toute allure.

UNE ARAIGNEE GEANTE

VIT +6 DEX +0 ATT +2 DEF +2

(*OPTION: Quand l'araignée vous touche, lancez un dé. Si le résultat est 1 ou 2, vous perdez 6 de vitalité à cause du poison dont sont recouverte les mandibules du monstre*)

L'araignée est secouée d'un dernier soubresaut avant de s'écrouler dans l'eau boueuse. Vous coupez autour de vous l'affreux tissage et vous vous éloignez au plus vite, rendez vous au 16.

32

Sans perdre de temps vous revenez sur vos pas et ressortez de l'immense marais... (*Passez au joueur suivant, tirez un monstre errant avant de poursuivre la partie...*)

33

Vous faites le tour de la souche en ramassant les branches alentours, vous cherchez ensuite un endroit où le sol est sec et y allumez un feu. La nuit tombe rapidement sur vous, tout est maintenant calme. Voulez vous veiller, rendez vous au 29. Ou dormir un peu, rendez vous au 23.

34

Vous vous penchez pour coller votre oreille à la porte. A ce moment des grognements se font entendre. Vous ne comprenez rien à ce qui se passe à l'intérieur. Allez vous frapper, rendez vous au 50. Ou entrer par surprise, rendez vous au 17.

35

Sur la porte est accrochée une pancarte où l'on peut lire: "bienvenue dans ce lieu, je suis absent pour un moment, entrez vous reposer et faites comme chez vous". Une signature décore le coin en bas, vous essayez de la déchiffrer mais n'y arrivez pas. Vous décidez d'entrer pour dormir un peu, rendez vous au 41.

36

Il vous explique alors que sa mémoire lui fait souvent défaut et qu'il doit interroger les gens pour ne pas faire d'erreurs ou de gaffes. Il se dirige alors vers le coin qui sert de cuisine et revient quelques instants après avec deux assiettes: "Peu de personnes passent par ici", vous dit il en apportant cette fois un plat de nourriture fumant. "Je suis bien content de rencontrer une charmante personne comme vous". Le repas se passe sans problème. Le cyclope cligne alors de l'oeil et vous sert un petit verre d'eau de vie. Bientôt vous chantez en chœur... La journée se termine doucement et vous vous endormez sur votre chaise, rendez vous au 25.

37

Vous vous asseyez, attrapez la casserole et commencez à manger. Ce plat est vraiment excellent. Une demi heure après, repu de votre festin vous décidez d'aller vous reposer un peu et allez vous allonger sur le lit. Vous vous endormez rapidement... Rendez vous au 26.

38

"Oui tu cherches le grimoire de la grande bataille. Bon, le moment est venu de le restituer, bien que je n'ai pas fini de le lire". Le cyclope se lève et vous rapporte un livre relié de cuir (*ajouter le grimoire de la grande bataille*). "Voilà, essayi de ne pas perdre ma page que je ne sois pas obligé de recommencer depuis le début". Vous le lui promettez, un sourire au lèvres, lui serrez chaleureusement la main puis repartez, rendez vous au 32.

39

Au milieu de la journée vous arrivez à la fin des marais (+1 tour de pénalité, passez au joueur suivant...)

40

Quand vous arrivez à la grosse souche le soleil a déjà disparu et le jour décline lentement. Voulez vous poursuivre votre route, rendez vous au 44. Ou préférez vous faire une halte pour la nuit, rendez vous au 33.

41

Vous découvrez un intérieur agréable bien que simplement décoré. Une petite cheminée dans un coin, une table quelques pièces de cuisines et un grand lit. Sans plus attendre vous plongez dans le lit et sombrez dans un sommeil profond, rendez vous au 10.

42

Les herbes se suivent et se ressemblent, le jour commence maintenant à décliner et vous n'avez rien rencontré d'intéressant. La nuit s'est presque installée et les insectes se sont tus depuis plusieurs minutes quand vous arrivez dans un paysage sinistre composé d'arbres morts à demi immergés parmi les grandes herbes. Si vous avez une torche, rendez vous au 18. Sinon, rendez vous au 22.

43

Vous arrivez face à une maison en forme de gros champignon, celle-ci semble flotter sur le marais. Vous vous approchez de la porte qui est légèrement entrebâillée. Voulez-vous frapper, rendez-vous au 50. Ou écouter, rendez-vous au 34.

44

Vous vous mettez en route, bientôt vous suivez ce qui pourrait être un chemin s'il n'était pas recouvert de boue et d'eau, de plus la chaleur soulève de temps à autre des odeurs nauséabondes. Après quelques heures de marche vous êtes approximativement au milieu du marais, rendez-vous au 43.

45

"Je suis bien content que vous soyez tombé ici la nuit dernière car les marais réservent souvent des surprises quand on ne les connaît pas". Vous lui racontez alors votre aventure avec l'araignée, le cyclope en profite pour vous servir un bon repas, bientôt vous chantez tous deux en buvant de l'eau de vie. La journée se termine doucement et vous vous endormez sur votre chaise, rendez-vous au 25.

46

A peine avez-vous posé la main sur le pommeau de votre arme que le grand cyclope prend ses jambes à son cou et s'enfuit dans le marais. Vous avez à peine le temps de réagir que sa silhouette disparaît dans les herbes. Vous entrez alors dans la maison, rendez-vous au 51.

47

Vous faites un grand sourire et souhaitez le bonjour. Le grand cyclope sourit à son tour, puis vous invite à entrer. Vous le remerciez et pénétrez à l'intérieur de la maison. Un feu brûle dans la cheminée, la pièce est ronde avec comme tout mobilier une table, des chaises et un lit. Votre hôte vous invite à vous asseoir, puis vous demande s'il vous connaît déjà. Si oui, rendez-vous au 57. Sinon, rendez-vous au 59.

48

Vous décidez de partir à la recherche de ce drôle d'oiseau et vous vous dirigez instinctivement vers un grand arbre que vous apercevez au loin. Vous pensez que vous avez peut-être une chance de le trouver à cet endroit puisqu'il n'y a pas d'autre perchoir à l'horizon. Il vous faudra une longue marche harassante pour atteindre ce but. Enfin vous y arrivez et miracle l'oiseau est là, perché sur la plus haute branche. C'est un vieux hibou à moitié déplumé, celui-ci vous regarde en clignant les yeux, puis vous lance: "hou hou hibou! Coucou hou hibou!". Vous engagez la conversation en lui demandant s'il connaît la créature qui vole les images, rendez-vous au 64.

49

Des champignons puants sortent de partout et vous attaquent.

SIX CHAMPIGNONS PUANTS

VIT +2 DEX +0 ATT +1 DEF +0

VIT +2 DEX +0 ATT +1 DEF +0

VIT +2 DEX +0 ATT +1 DEF +0

VIT +2 DEX +0 ATT +1 DEF +0

VIT +2 DEX +0 ATT +1 DEF +0

VIT +2 DEX +0 ATT +1 DEF +0

Durant leur agonie, les champignons poussent des cris et dégagent une odeur insoutenable. Si vous voulez fuir, rendez-vous au 32. Sinon, rendez-vous au 56.

50

Au moment où votre main va frapper la porte, celle-ci s'ouvre et vous tombez nez à nez avec un large cyclope, vous faites alors un pas en arrière. L'oeil du cyclope vous regarde avec curiosité. Allez-vous sortir vo-

tre arme, rendez-vous au 46. Ou vous montrer plus courtois, rendez-vous au 47.

51

La maison est composée d'une unique pièce. La décoration est sommaire mais néanmoins agréable. Une table et des chaises sont placées au milieu tandis qu'un grand lit est poussé contre le mur. Un feu brûle dans la cheminée, près du coin cuisine composé d'un renforcement dans la paroi. Vous vous sentez un peu coupable d'avoir fait fuir l'occupant de cette charmante maison. Une odeur vient alors vous chatouiller les narines, une grande casserole pleine de nourriture fumante est posée sur la table. Vous installez-vous pour manger, rendez-vous au 37. Ou décidez-vous de partir, rendez-vous au 32.

52

Souvenez-vous, vous a-t-on conseillé de?

Rencontrer l'ermite, rendez-vous au 44.

Tuer l'araignée, rendez-vous au 42.

Demander conseil au hibou, rendez-vous au 48.

Briser le charme du clown, rendez-vous au 63.

53

La végétation colle de plus en plus et vous commencez à en avoir assez. Soudain un étrange gargouillis, suivi immédiatement d'une bulle de boue, se fait entendre. Une drôle de chose ronde apparaît alors. Quelques instants plus tard trois autres bulles sortent de terre à côté de vous. Intrigué, allez-vous les observer de plus près, rendez-vous au 62. Ou partir en sens inverse, rendez-vous au 32.

54

Après une marche pénible, vous arrivez en face du grand arbre que vous aviez aperçu. Celui-ci à une couleur étrange et semble être fossilisé par le marais. Soudain un "hou hou hibou" vous fait sursauter, sur l'une des branches vient d'apparaître un vieux hibou, celui-ci déploie ses ailes, remue la tête, puis se met à vous observer. Soudain il décolle de l'arbre et disparaît dans le marais, rendez-vous au 32.

55

Vous vous mettez en route. A certains moments vous vous enfoncez dans l'eau jusqu'aux genoux ce qui vous agace car vous auriez préféré avoir au moins les pieds au sec. Bientôt vous suivez ce qui pourrait être un chemin s'il n'était pas recouvert de boue et d'eau, de plus la chaleur soulève de temps à autre des odeurs nauséabondes. Vous ne viendrez sûrement pas passer vos vacances ici. Enfin vous continuez à avancer, rendez-vous au 27.

56

Plusieurs nouveaux champignons puants sortent de terre et vous aspergent.

SIX CHAMPIGNONS PUANTS

VIT +2 DEX +0 ATT +1 DEF +0

VIT +2 DEX +0 ATT +1 DEF +0

VIT +2 DEX +0 ATT +1 DEF +0

VIT +2 DEX +0 ATT +1 DEF +0

VIT +2 DEX +0 ATT +1 DEF +0

VIT +2 DEX +0 ATT +1 DEF +0

Cette vermine n'en finit plus de pousser. Si vous voulez fuir, rendez-vous au 32. Sinon, rendez-vous au 49.

57

Le cyclope éclate alors de rire, vous tape amicalement sur l'épaule et sort alors deux verres. Aussitôt vous le remerciez de son hospitalité et lui dites que vous n'avez pas le temps car vous êtes à la recherche de renseignements. Le cyclope s'assoit en face de vous et vous demande ce que vous voulez savoir, allez-vous dire?

Que vous cherchez une rumeur, rendez-vous au 60.

Que vous cherchez un grimoire, rendez-vous au 38.



58

Vous partez au hasard dans cet océan de boue et de vieux roseau, rendez vous au 42.

59

Le cyclope vous demande maintenant si c'est vous qui lui avez laissé un message sur la table, une des nuits précédentes. Si oui, rendez vous au 45. Sinon, rendez vous au 36.

60

"Une rumeur", s'exclame le cyclope, "si je me souviens, on peut en entendre de temps en temps à la roche hurlante, un trou dans le rocher chante quand le vent se lève, va à cet endroit, là tu trouveras ce que tu cherches". Vous remerciez votre hôte et repartez aussitôt, rendez vous au 32.

61

Vous suivez l'oiseau des yeux, celui-ci se dirige vers ce qui semblerait être un grand arbre. Si vous désirez aller voir cela de plus près, rendez vous au 54. Sinon, rendez vous au 12.

62

Vous sortez votre arme et vous avancez pour voir ça de plus près, au même instant une nuée de spores vous jaillit au visage et vous asperge d'un liquide mal odorant (-1 de vitalité). Deux autres bulles viennent se joindre aux autres et vous attaquent.

SIX CHAMPIGNONS PUANTS

VIT +2 DEX +0 ATT +1 DEF +0

VIT +2 DEX +0 ATT +1 DEF +0

VIT +2 DEX +0 ATT +1 DEF +0

VIT +2 DEX +0 ATT +1 DEF +0

VIT +2 DEX +0 ATT +1 DEF +0

VIT +2 DEX +0 ATT +1 DEF +0

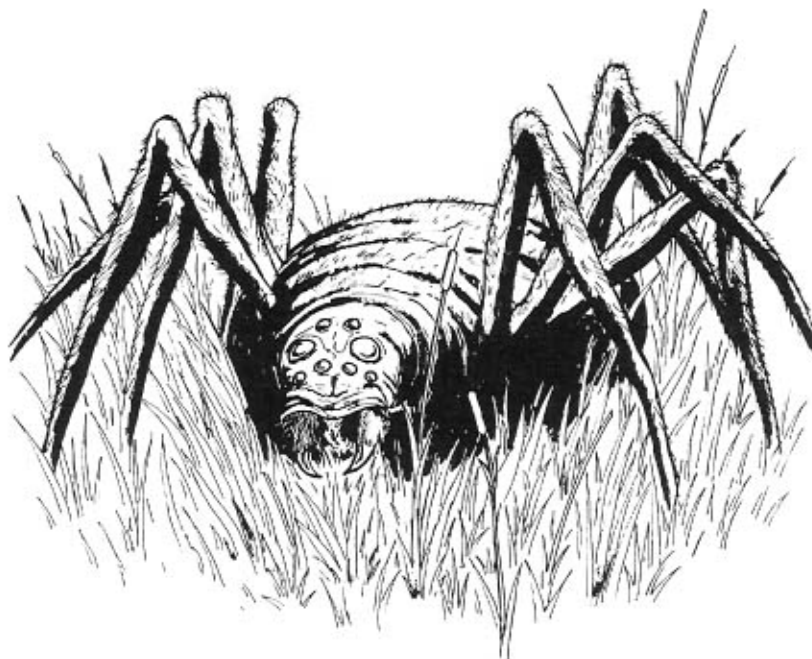
Vous éclatez ses végétaux malodorants, mais à peine en avez vous fini que d'autres apparaissent. Si vous voulez prendre la fuite, rendez vous au 32. Sinon, rendez vous au 56.

63

Rendez vous au **chapitre le maître des images**.

64

L'oiseau se lisse les plumes puis vous raconte une bien étrange histoire, ponctué de temps à autre par des coucou et des hou hou hibou !. Vous apprenez ainsi qu'il existe non loin d'ici, un bouffon démoniaque qui passe son temps à faire le mal et rire du malheur des autres. Beaucoup d'innocentes personnes sont déjà tombées dans ces mesquineries, tant et si bien que cet odieux personnage s'est construit un palais d'images où il règne désormais en maître. Vous expliquez au hibou que vous comptez rencontrer cette créature pour la contraindre à arrêter. Celui-ci pouffe en se rengorgeant puis vous indique le chemin à suivre, rendez vous au **chapitre le maître des images**.





LA BATAILLE OUBLIEE

Après avoir contourné discrètement la petite maison, vous suivez un étroit sentier qui longe un bois. Au bout de quelques minutes vous arrivez devant une grande prairie qui s'étend sur plusieurs centaines de mètres. L'endroit est frais, une délicieuse odeur d'herbes et de feuilles vous chatouille les narines, rendez vous au 12.

1

C'est alors que de curieux cliquetis se font entendre. Tout d'abord vous pensez à des chants de grillons, mais au bout d'un moment, vous vous rendez compte que les bruits sont trop secs. La nuit est maintenant imminente: l'air est devenu frais et les arbres au loin sont gris. Soudain un flash de lumière vous surprend et dans un bruissement d'air vous voyez étinceler le fer d'une lance. Allez vous sortir votre arme, rendez vous au 5. Ou rester calmement là où vous êtes, rendez vous au 11.

2

Vous rampez le plus discrètement possible en direction des ombres que vous avez aperçues. Un grand guerrier, monté à cheval, apparaît juste à côté de vous. Celui-ci cabre sa monture et fouette l'air de son épée. Juste en dessous un gros nain manie une longue lance. Le cheval hennit, puis désarçonne son cavalier. La brume enveloppe alors la scène et vous ne voyez plus rien... Rendez vous au 13.

3

Vous prononcez les paroles magiques et soudain toutes les ombres autour de vous s'immobilisent. Vous vous redressez et marchez entre les guerriers figés en pleine action. Les uns brandissent d'énormes épées tandis que d'autres esquivent en ripostant à l'aide de larges haches. La violence de ce spectacle vous effraie. Vous déambulez parmi les morts à la recherche des deux chefs, rendez vous au 10.

4

La prairie s'est maintenant transformée en champs de bataille. Des multitudes d'ombres se battent entre elles. Le fracas des armes est étourdissant. Chaque coup de vent soulève des volutes de brume qui se transforment aussitôt en une armée de guerriers à cheval ou en une troupe de nains. Ces deux forces entrent alors en collision dans un gigantesque brouhaha... Le combat fait rage. Des dizaines de silhouettes se battent juste à deux pas de vous. Soudain pris de vertige, vous perdez connaissance et vous effondrez sur l'herbe (+1 tour de pénalité), rendez vous au 18.

5

Vous vous mettez sur pieds et empoignez votre arme. Autour de vous une légère brume vient de se former. Les cliquetis sont maintenant accompagnés d'imperceptibles cris. Vous commencez à angoisser. Un nouvel éclair vous frappe alors. Vous tournez la tête et apercevez à quelques mètres de vous une gigantesque ombre brandir une longue épée. Le temps d'un clignement de paupière et la vision s'évanouit. Restez vous au milieu du champ, rendez vous au 20. Ou préférez vous rejoindre la lisière du bois, rendez vous au 17.

6

Vous ouvrez le vieux livre et le présentez aux deux combattants. Leurs yeux semblent alors scintiller, tandis que leurs traits se radoucissent. Bientôt la légère brume bleuâtre commence à disparaître emportant à tout jamais les valeureux ouvriers. Quelques instants



plus tard, vous vous retrouvez seul au milieu de la nuit. Une joie sans précédent vous envahit. Une pluie de lumière se pose à côté de vous et le grand sorcier apparaît, rendez vous au **chapitre les félicitations**.

7

Si vous avez le grimoire du cyclope, rendez vous au 6. Sinon, rendez vous au 16.

8

Si seulement vous saviez comment stopper un instant les combats, vous pourriez essayer de parler aux chefs des deux armées pour conjurer le maléfice. Alors que vous réfléchissez, une ombre butte sur vous. Le choc vous étourdit et vous perdez connaissance, rendez vous au 18.

9

La nuit est maintenant totalement tombée et la brume donne à cet endroit des formes inquiétantes. De tous les côtés des ombres se battent entre elles. Le fracas des armes qui s'entre choquent est infernal. Vous vous mettez à courir parmi cette vision, quand votre pied butte... Une fraction de secondes plus tard vous perdez connaissance... Rendez vous au 18.

10

Deux ombres plus majestueuses et plus puissantes que les autres apparaissent à quelques pas de vous. Leurs visages sont pleins de fierté, de majesté et leurs tenues flamboyantes. Les deux chefs immobilisés pendant leur affrontement dégagent une force et une puissance incroyables. Vous vous approchez d'eux et leur expliquez que cette bataille s'est achevée il y a déjà plusieurs siècles et qu'à cause de la malédiction d'une créature abominable, ils sont maintenant des fantômes qui errent sans cesse, ni repos. Malgré le bien fondé de vos paroles, les deux statues restent muettes. Si vous avez une preuve de ce que vous dites, rendez vous au 7. Sinon, rendez vous au 16.

11

Vous vous allongez dans les herbes pour observer. Au fur et à mesure que le soleil disparaît une légère brume envahit la prairie. Les bois alentours sont maintenant légèrement teintés de gris. Un autre éclair apparaît à deux ou trois cents mètres de vous, et soudain surgit une forme humaine, puis une deuxième plus petite. La brume autour de ces ombres forme des volutes grises. Un choc se produit suivi immédiatement d'un cri, mi-animal mi-humain. Une des formes se courbe alors et tombe au sol... Voulez vous essayer de ramper vers cette vision, rendez vous au 2. Ou restez vous tranquille, rendez vous au 15.

12

Au loin vous apercevez le grand massif des quatre vents. Sur votre gauche, s'étend une autre forêt de bouleau. Vous avancez à travers la prairie; un doux soleil éclaire cette fin d'après midi et c'est un vrai plaisir de marcher dans cette herbe parsemée de petites fleurs blanches et jaunes. Voulez vous faire un tour rapide des lieux, rendez vous au 19. Ou préférez vous attendre la fin du jour, rendez vous au 14.

13

Il ne vous reste que quelques mètres à ramper, quand un petit personnage vêtu d'une armure de cuir vous saute dessus. Aussitôt vous êtes entraîné dans un combat au corps à corps. Vous subissez rapidement la supériorité du nain et vous perdez connaissance (-3 de vitalité), rendez vous au 18.

14

Vous vous asseyez donc au milieu de la prairie, et commencez à rêvasser en admirant le paysage... Le

soleil rase maintenant les cimes, sa couleur a changé et tire maintenant légèrement sur l'orange... Bientôt une ambiance feutrée et calme s'installe autour de vous. Au loin dans les bois quelques oiseaux chantent... Rendez vous au 1.

15

Vous vous plaquez le plus possible au sol. Autour le fracas des armes redouble. La prairie est maintenant couverte de brume et de combattants. Ce spectacle vous remplit d'horreur: dire que cela fait des siècles que cette bataille s'est achevée, tous ces hommes sont morts mais ils ne le savent pas. Si vous savez comment arrêter la bataille faites le, sinon rendez vous au 8.

16

Vous voyez bien que les deux chefs ne vous croient pas car leurs visages sont toujours aussi sévères et froids. Si seulement vous aviez une preuve de ce que vous dites ou quelque chose que vous pourriez leur montrer pour qu'ils puissent enfin se rendre compte de la vérité! Si seulement vous pouviez trouver un livre d'histoire qui raconte ce tragique épisode et qui confirme par écrit ce que vous dites!, rendez vous au 21.

17

Autour de vous de nouveaux cris percent le silence, des cris horribles, déchirant de force et de douleur. D'un geste maladroit, vous saisissez le reste de vos affaires pour rejoindre le bord de la prairie. Un coup de pied violent vous projette alors au sol tandis que se matérialise un grand guerrier. Son allure est majestueuse, il porte un heaume finement sculpté et une cotte de maille argentée orne sa poitrine. Un cri de rage retentit quand celui-ci brandit sa hache au dessus de vous. Vous avez à peine le temps de rouler sur votre gauche que le coup passe à deux doigts de votre tête. A ce moment la brume prend le dessus et le guerrier disparaît, rendez vous au 9.

18

A votre réveil, le soleil brille déjà au dessus de vous. La prairie est calme et les seuls bruits qui parviennent à vos oreilles sont ceux des nombreux oiseaux qui chantent dans les sous bois (+1 tour de pénalité, passez au joueur suivant...)

19

Vous faites un grand tour de la prairie. Tout à l'air calme. De temps en temps un papillon croise votre chemin, tandis que les oiseaux sifflent dans la forêt. Finalement un peu fatigué, vous vous asseyez en attendant le coucher du soleil. Vous vous endormez un court instant puis êtes soudainement réveillés (+1 tour de pénalité), rendez vous au 1.

20

Le grand guerrier se matérialise de nouveau. Son visage est sévère. Il brandit alors une hache et se jette sur vous:

UN GRAND GUERRIER

VIT +25 DEX +2 ATT +6 DEF +6

Votre adversaire disparaît et un nuage de brume s'éparpille devant vous. Vous jetez vous à terre, rendez vous au 11. Ou restez vous debout, rendez vous au 4.

21

Vous repartez donc à la recherche de ce livre, tandis que derrière vous la bataille reprend avec toute sa violence et son inutilité... (Passez au joueur suivant, tirez un monstre errant avant de poursuivre la partie...)





LE GRAND TEMPLE

Après avoir suivi pendant un certain temps un petit chemin escarpé à travers la montagne, vous arrivez bientôt sur une vallée étroite et sinueuse. Ce passage forme un gigantesque sillon au milieu des pics et serpente dans une direction inconnue. Autour de vous de grands rochers vous observent. Vous reprenez votre chemin en suivant cette vallée. Après une longue marche fatigante, vous vous arrêtez un peu, rendez vous au 9.

1
Vous redescendez les longs escaliers, puis repartez vers le volcan en suivant la vallée sinueuse... (Passez au joueur suivant, tirez un monstre errant avant de poursuivre la partie...)

2
D'un air dégagé vous vous dirigez vers le petit personnage pour lui présenter vos salutations. A ce moment le nain lève la main et vous somme de vous arrêter. Obéissez vous, rendez vous au 35. Ou continuez vous, rendez vous au 8.

3
Vous débouchez le petit flacon jaune et en buvez une bonne rasade, la potion à un petit goût amère. Aucun changement particulier ne se produit, légèrement inquiet quand à l'efficacité d'un tel breuvage, vous appuyez vos deux mains sur la porte. A peine avez vous touché les deux battants de bois que ceux ci se mettent à grincer puis à s'ouvrir lentement, rendez vous au 24.

4
Le nain vous demande s'il vous connaît. Si vous êtes déjà venu ici rendez vous au 14. Sinon, rendez vous au 32.

5
Arrive enfin en haut de l'escalier vous faites le tour de l'édifice des yeux. Quatre colonnes de dix mètres de hauteur encadrent une porte en bois à deux battants. Le reste du temple est pris dans la montagne. Vous marchez vers la grande porte, la gigantesque ombre du temple jette sur vous un souffle de fraîcheur. Essayez vous d'entrer, rendez vous au 7. Ou préférez vous fouiller les alentours, rendez vous au 20.

6
L'un des Golem vous projette avec violence contre la porte d'entrée (-8 de vitalité). Alors à bout de force, vous ressortez du temple, le soleil vous éblouit alors et vous vous évanouissez en haut du grand escalier (+1 tour de pénalité). A votre réveil le calme sera revenu mais il vous faudra partir et oublier totalement cette



quête (Vous devez partir à la recherche d'une nouvelle rumeur, passez au joueur suivant...)

7

La porte en bois massif vous fait face, sa hauteur est impressionnante. Si vous savez comment l'ouvrir, rendez vous au 11. Sinon, rendez vous au 21.

8

D'étranges craquements se font entendre, des sons à la fois sourds et secs. Votre regard se porte instinctivement à votre droite, un énorme bras vient d'apparaître le long d'une des colonnes. Au même instant une secousse ébranle l'édifice tandis qu'un pied colossal frappe le sol à votre gauche. Si vous vous arrêtez, rendez au 41. Sinon, rendez vous au 10.

9

Vous vous asseyez sur un bout de rocher pour souffler un peu. Le soleil est haut dans le ciel et peu d'air circule dans cette vallée. Vous vous essuyez le front et vous remettez en route. Soudain au détour d'un rocher le chemin se transforme en un grand escalier qui monte droit le long de la montagne, rendez vous au 23.

10

Vous décidez de presser le pas en direction du nain quand une énorme main de pierre vous frappe et vous projette sur une colonne à quelques mètres de la (-6 de vitalité). Le temple est maintenant littéralement en effervescence. Toutes les colonnes autour de vous se transforment petit à petit en immenses golems de pierre. Le petit nain quitte maintenant son trône et se dirige vers une porte au fond de la pièce. Essayez vous de le rattraper, rendez vous au 17. Ou préférez vous fuir, rendez vous au 26.

11

Vous possédez une potion de force, rendez vous au 3. Sinon, rendez vous au 21.

12

Votre regard se promène alors sur les montagnes environnantes. Un silence pesant règne alentours. Le temple est vraiment au fin fond du monde, à un endroit si reculé que peu de personnes ont dû venir jusqu'ici. Vous vous retournez vers la porte en vous demandant comment diable vous pourriez l'ouvrir: les battants sont si lourds qu'il vous faudrait une force surhumaine pour y arriver... Une idée germe alors dans votre esprit, pourquoi n'iriez vous pas demander au grand sorcier de vous donner la force d'ouvrir cette gigantesque porte, rendez vous au 1.

13

La porte se referme derrière vous avec un bruit sourd vous laissant planté au milieu du passage. Vous avancez à pas feutrés entre deux rangées de colonnes. Sur le plafond, de multiples arcades se croisent. C'est alors que vous entendez des bruits de pas provenant de l'autre bout de la salle. Sortez vous votre arme, rendez vous au 34. Ou vous arrêtez vous simplement, rendez vous au 22.

14

Le petit roi se renforce un peu dans son trône: "un présent, dis-tu? quel type de présent exactement" ajoute-t-il, allez vous répondre?

Une dent de démon, rendez vous au 40.

Un sceptre en or, rendez vous au 30.

Un coffret d'argent, rendez vous au 38.

15

Vous vous dirigez vers une colonne et commencez à en faire le tour. Là non plus aucune inscription n'est visible, tout est parfaitement lisse. Vous passez en revue chaque colonne puis revenez vers la porte, rendez vous au 7.

16

Une énorme main vous frappe et vous projette sur une colonne à quelques mètres de là (-6 de vitalité). Le temple est maintenant littéralement en effervescence.

Toutes les colonnes autour de vous se transforment. Le nain quitte son trône et se dirige vers une porte au fond de la pièce. Essayez vous de le rattraper, rendez vous au 17. Ou fuyez vous, rendez vous au 26.

17

Vous avez à peine le temps de vous relever que trois hommes de pierre vous barrent le chemin. Vous vous faufilez entre leurs jambes, rendez vous au 6. Ou préférez vous fuir, rendez vous au 26.

18

Vous saluez le roi et partez illico avec l'espoir de gagner sa confiance une prochaine fois (+1 tour de pénalité, passez au joueur suivant...)

19

Vous courez en direction de la première colonne pour vous y cacher. La grande porte à deux battants se ferme avec un bruit sourd. Une pénombre envahit maintenant les lieux, pendant quelques instants vous restez là sans bouger, puis passez lentement la tête à l'extérieur pour jeter un coup d'oeil. Tout à l'air calme, rendez vous au 49.

20

Vous longez le mur à droite de la porte en recherchant des indications, les pierres du temple sont étranges, leur couleur est légèrement rosée et elles sont totalement lisses, il ne fait aucun doute qu'elle proviennent d'un endroit fort éloigné d'ici. Continuez vous à chercher, rendez vous au 15. Ou revenez vous à la porte, rendez vous au 7.

21

Vous observez attentivement la porte à la recherche d'une poignée ou d'une serrure, mais rien n'est visible. Vous appuyez votre épaule sur un battant et commencez à pousser de toutes vos forces... Vous changez d'épaule et de position mais rien n'y fait. Les lourds battants de la porte ne bougent pas. Épuisé, vous vous asseyez un instant, rendez vous au 12.

22

Vous stoppez net, au même instant les bruits de pas cessent également. Si vous sortez votre arme, rendez vous au 28. Sinon, rendez vous au 25.

23

Au bout de cet escalier vous apercevez vaguement un édifice. Cela ressemble à un temple avec de chaque côté de l'entrée plusieurs alignements de colonnes. Vous prenez votre courage à deux mains et vous lancez sur l'escalier. Au fur et à mesure que vous progressez l'entrée du temple se fait plus précise, rendez vous au 5.

24

Vous pénétrez maintenant à l'intérieur de l'édifice. Le soleil éclaire devant vous une gigantesque salle à colonnes et projette votre ombre sur un sol de marbre rose. Vous êtes impressionné par la beauté et la grandeur de ce temple. Si vous préférez vous mettre à couvert derrière une colonne, rendez vous au 19. Sinon, rendez vous au 13.

25

Vous reprenez calmement votre progression. L'écho de vos pas au loin se fait de nouveau entendre; vous souriez un peu et arrivez bientôt au centre de la salle. La pénombre autour de vous donne au temple un aspect mystérieux. L'air y est si frais qu'une légère fumée s'échappe de votre bouche à chacune de vos expirations. Continuez vous au milieu du passage, rendez vous au 33. Ou préférez vous longer les colonnes, rendez vous au 29.

26

Vous vous précipitez vers la porte à deux battants, l'ouvrez et courez à l'extérieur. À demi ébloui par le soleil, vous descendez quatre à quatre l'escalier qui conduit à la vallée (+1 tour de pénalité, passez au joueur suivant...)

27

L'ombre arrive au fond de la salle et se transforme en un petit nain coiffé d'une couronne et vêtu d'une longue cape pourpre. Le personnage se dirige maintenant vers un escalier contre le fond de la salle, le gravit puis s'assoit sur un trône que vous n'aviez pas encore vu. Sa couronne lui tombe légèrement sur les yeux et ses pieds ne touchent plus le sol. Ce spectacle vous intrigue et vous amuse à la fois. Restez vous où vous êtes, rendez vous au 35. Ou continuez vous à avancer, rendez vous au 2.

28

Cela paraît étrange. Vous sortez doucement votre arme. Le silence est devenu pesant. Soudain un bruit de porte se fait entendre suivi immédiatement de l'apparition d'une ombre entre les colonnes, rendez vous au 39.

29

Vous vous élancez vers une colonne à proximité craignant un danger invisible, rendez vous au 31.

30

"Pourquoi viens-tu m'offrir un présent aussi inutile, va-t-en d'ici!" vous répond le petit nain. Allez vous repartir, rendez vous au 18. Ou essayez vous de rattraper votre erreur, rendez vous au 45.

31

A ce moment une ombre se faufile entre les colonnes juste à côté de vous pour se diriger vers le fond de la salle. Soudain un nain portant une couronne apparaît et se dirige vers un trône incrusté dans le mur, pour s'y asseoir... Le petit personnage, vous regarde d'un air intrigué comme si la colonne où vous êtes caché était invisible. Restez vous caché, rendez vous au 37. Ou préférez vous marcher à découvert, rendez vous au 53.

32

"Comment peux-tu offrir un présent à quelqu'un que tu ne connais point, dit le nain en se redressant, vas-t'en d'ici, je n'accepte pas de cadeau de n'importe qui". Repartez vous tout de suite, rendez vous au 18. Ou voulez vous continuer à parler, rendez vous au 45.

33

Vous faites encore quelques pas en direction du fond de la salle quand un bruit de porte se fait entendre à votre droite. Vous jetez un regard dans cette direction et apercevez une ombre entre les larges colonnes. Voulez vous sortir votre arme, rendez vous au 43. Ou préférez vous attendre un peu, rendez vous au 27.

34

Un peu méfiant vous sortez votre arme en continuant votre progression. Bientôt un claquement se fait entendre et une ombre passe furtivement à travers les colonnes à votre droite, rendez vous au 39.

35

Le petit nain vous regarde en tripotant le pommeau d'un de ses accoudoirs, puis au bout d'un instant vous demande pourquoi vous êtes venu jusqu'ici, allez vous lui répondre?

Que vous êtes venu en ami, rendez vous au 42.

Que vous lui apportez un présent, rendez vous au 4.

Que vous voulez l'aider, rendez vous au 57.

36

"L'amitié telle que je la conçois est sans limite ni restriction; la tienne à l'air bien pauvre, va-t'en maintenant". Le roi se redresse et vous lance un regard agacé. Voulez vous partir, rendez vous au 18. Ou continuer à discuter, rendez vous au 45.

37

Un long moment se passe ainsi. Vous n'osez plus regarder en direction du trône, soudain un bruit de porte se fait entendre suivi immédiatement de craquements sourds. Restez vous caché, rendez vous au 44. Ou jetez vous un coup d'oeil, rendez vous au 52.

38

"Un coffret dis-tu, je ne sais pourquoi tu viens ici, mais il faut que tu t'en ailles maintenant", vous répond le petit roi. Allez vous lui obéir, rendez vous au 18. Ou continuez à parler, rendez vous au 45.

39

Un petit bonhomme fait son apparition au fond de la salle, son visage est sévère et ses gestes nerveux. "Si tu viens en ennemi, quitte immédiatement ses lieux". Vous lance-t-il, alors que vous êtes encore sur la défensive. Allez vous faire ce qu'il vous dit, rendez vous au 46. Ou préférez essayer de lui parler, rendez vous au 8.

40

"Pourquoi as-tu choisi de m'offrir cette dent de démon", vous demande le petit roi. Allez vous lui répondre?

Pour prouver votre bravoure, rendez vous au 51.

Qu'il vous l'a demandé, rendez vous au 50.

Que le sorcier vous envoie, rendez vous au 47.

41

Le petit roi se lève de son trône et dit: "je n'aime pas que l'on me désobéisse, maintenant va-t'en". Voulez vous partir, rendez vous au 18. Ou essayez vous de rattraper votre faute, rendez vous au 16.

42

Le nain vous regarde apeuré; sa main s'est immobilisée... Plusieurs minutes s'écoulent avant qu'il ne vous dise qu'il n'a pas, à sa connaissance, d'ami en ce bas monde. Vous lui répondez du tac au tac que vous êtes prêt à le devenir et à lui prouver votre loyauté, rendez vous au 55.

43

En un clin d'oeil vous êtes en position d'attaque. Votre visage est maintenant déformé par un mélange de peur et d'agressivité, rendez vous au 39.

44

Un peu effrayé vous sortez votre arme, quand soudain la colonne contre laquelle vous êtes appuyé se transforme en un gigantesque golem. Allez vous combattre, rendez vous au 56. Ou fuir, rendez vous au 26.

45

Le roi vient de lever la main droite et déjà des craquements étranges se font entendre. Une colonne à côté de vous se transforme petit à petit en un immense golem de pierre. Restez vous quand même, rendez vous au 16. Ou préférez vous partir, rendez vous au 18.

46

Vu votre position, l'arme au poing et prêt à frapper, vous décidez de rebrousser chemin pour ressortir du temple. Peut-être aurez vous plus de chance la prochaine fois à approcher le petit roi (+1 tour de pénalité, passez au joueur suivant...)

47

"Le grand sorcier dis-tu, je ne sais ce qui te pousse à mentir, mais le moment est venu pour toi de partir". Repartez vous, rendez vous au 18. Ou restez vous à parler, rendez vous au 45.

48

Un éclair de contentement passe dans les yeux du nain: "je vais donc te donner une mission afin de tester ta volonté". Votre coeur bat à toute allure, "je voudrais que tu ailles me chercher une dent du démon qui loge au fond de la montagne, ensuite peut être accepterai-je ton amitié...". Vous vous inclinez respectueusement devant le roi nain et partez à la recherche de cet étrange objet (+1 de dextérité, passez au joueur suivant...)

49

Vous vous élancez vers une autre colonne. Vos pas claquent sur le marbre rose puis s'arrêtent soudain alors que vous vous plaquez à la nouvelle paroi. Votre



souffle envoi maintenant une légère fumée, rendez vous au 31.

50

Le roi vous demande de faire voir votre dent de démon. Si vous l'avez, rendez vous au 54. Sinon, rendez vous au 45.

51

"Je n'ai que faire de ta bravoure, rétorque le nain en se levant de son trône, va-t-en d'ici maintenant". Allez vous repartir, rendez vous au 18. Ou continuez vous à parler, rendez vous au 45.

52

Vous faites dépasser votre tête de la colonne et apercevez trois golems de pierre en cours de formation. Voulez vous fuir immédiatement, rendez vous au 26. Ou restez vous encore un peu, rendez vous au 44.

53

Vous avancez d'un pas lent au milieu du passage, rendez vous au 2.

54

A la vue de votre présent le petit roi sursaute et descend de son trône pour aller dans votre direction. Bientôt, il arrive en face de vous et vous accompagne jusqu'au fond de la salle: "Ainsi tu as su revenir victorieux du démon pour me prouver ton dévouement!". Un sourire illumine le visage de votre hôte: "par ce geste tu m'apportes tout ce que la vie m'a jusqu'ici refusé, c'est à dire l'amitié...". Le roi se dirige maintenant vers une petite tablette incrustée dans le mur pour y déposer la

dent de démon. "tu es ici maintenant chez toi, car la joie est enfin revenue dans mon coeur!". Le nain fait alors claquer ses doigts et comme par enchantement une multitude d'autres petits hommes apparaissent à travers les colonnes. "Que l'on ouvre la porte au soleil! Le temps des réjouissances est enfin venu, qu'importe le présent, le passé ou le futur car aujourd'hui un magicien est en train de naître..." A ces mots une pluie de lumière se pose à côté de vous et le grand sorcier gris apparaît, rendez vous au **chapitre les félicitations**.

55

Le roi vous demande si vous êtes prêt à aller jusqu'à risquer votre vie. Si oui, rendez vous au 48. Sinon, rendez vous au 36.

56

Au moment où vous essayez de porter un coup au golem celui ci vous projette à travers la salle (-8 de vitalité). Après une longue glissade, vous vous retrouvez contre la porte à deux battants. C'est alors que vous apercevez cinq autres géants de pierre. Pris d'une soudaine panique, vous vous précipitez à l'extérieur. Le soleil vous éblouit à moitié quand vous descendez le grand escalier pour rejoindre la vallée (+1 tour de pénalité, passez au joueur suivant...)

57

Le roi vous dévisage puis vous rétorque qu'il n'a besoin ni d'aide, ni de pitié. Là dessus il se lève et commence à s'éloigner. Essayez vous de le rattraper, rendez vous au 16. Ou préférez vous rester tranquille, rendez vous au 18.





LA PAROLE DU JUSTE

Cela fait plusieurs heures que vous suivez le vieux druide. Après avoir traversé une forêt, vous longez un petit ruisseau puis vous vous dirigez vers une colline arrondie. Soudain votre guide s'arrête, un escalier qui pénètre sous terre vient d'apparaître au détour du chemin, votre compagnon vous jette alors un regard avant de vous dire: "voilà l'endroit où tu peux trouver la parole du juste, j'attendrai ici ton retour". Non sans ressentir une légère angoisse, vous remerciez le vieux druide avant de mettre le pied sur la première marche usée de l'escalier rendez vous au 10.

1

Vous lancez un appel en direction de votre compagnon, celui-ci se lève et vous demande ce que vous voulez. La gorge un peu serrée vous demandez ce que vous risquez de trouver au fond du trou. Le druide vous répond alors: "dans cet endroit, chacun y trouve ce qu'il y emporte". Sur ces paroles l'homme va se rasseoir nonchalamment. Voulez vous continuer à descendre, rendez vous au 17. Ou préférez vous remonter, rendez vous au 12.

2

Vous passez sans bruit le long du mur d'en face et vous appuyez à la porte. N'entendant aucun bruit, vous jetez un coup d'oeil par la lucarne et apercevez un rebord de lit dans l'ombre, soudain un pied apparaît de dessous une vieille couverture. Vous vous accroupissez précipitamment, ce lieu est donc habité. Voulez vous essayer d'entrer, rendez vous au 11. Ou continuez vers une autre porte, rendez vous au 45.

3

Alors que vos mains parcouraient les barreaux, vos doigts découvrent un petit loquet caché derrière un montant de la grille, vous l'actionnez, un bruit métallique et lugubre se fait entendre. Le portail vient de s'ouvrir. Vous continuez votre chemin encore quelques mètres quand une lueur orangée apparaît au fond du tunnel. Vous vous arrêtez un peu, rendez vous au 9. Ou avancez plus près, rendez vous au 39.

4

Un rictus de colère passe sur le visage de l'homme. Celui-ci se maîtrise immédiatement et enchaîne: "sais-tu que ces hommes ont donnés leurs âmes au diable, regarde les de plus près et tu verras encore dans leurs yeux le sang qu'ils ont versé, penses-tu toujours qu'il soit injuste de les enfermer ?...", rendez vous au 40.

5

"La sortie, dis-tu, eh bien mon jeune ami il te suffit de revenir sur tes pas de passer la grille d'entrée, de monter l'escalier et tu seras arrivé". L'homme indique main-



tenant le chemin, vous le remerciez, faites demi tour et disparaissiez dans l'obscurité, rendez vous au 12.

6

La porte n'est pas fermée et vous vous glissez facilement à l'intérieur. Vous sentez plus précisément le courant d'air frais. Vous vous dirigez vers l'endroit d'où vient cette brise et arrivez en dessous d'un trou de vingt centimètres de diamètre qui remonte sans doute à la surface pour alimenter en air l'ensemble du tunnel. La légère lumière du jour éclaire votre visage. A ce moment un mouvement d'air se produit suivi aussitôt d'un gémissement mi humain, mi animal. Pris d'une soudaine panique, voulez vous sortir précipitamment, rendez vous au 36. Ou préférez vous rester immobile en vous tenant prêt à frapper, rendez vous au 37.

7

L'homme est complètement épuisé et n'entend pas ce que vous lui dites. Les seules paroles qu'il vous dit sont des supplications pour que vous ne coupiez pas ses liens. Complètement choqué par l'atrocité du supplice, vous quittez la pièce et retournez dans le tunnel, rendez vous au 14.

8

Vous vous dressez au milieu du tunnel arme brandie et criez à l'homme de ne plus faire un pas. Celui-ci s'arrête, écarte les bras pour montrer qu'il ne vous veut pas de mal, puis avance lentement vers vous. Voulez vous engager le combat, rendez vous au 21. Ou fuir, rendez vous au 28.

9

Vous avancez alors très lentement en écoutant attentivement, il vous semble entendre résonner des voix et des sons au fond du tunnel, rendez vous au 39.

10

Vous commencez à descendre l'escalier humide et lugubre quand un sentiment d'angoisse vous prend soudainement. Vous vous retournez vers le druide, rendez vous au 23. Ou continuez vous sans broncher, rendez vous au 17.

11

Votre main saisit alors le gros anneau qui fait office de poignée et essaie de l'actionner. Un bruit de casseroles se produit alors dans la pièce suivi d'une course rapide et d'un choc le long de la porte. Vous arrêtez net votre tentative et écoutez. Un souffle rauque et retenu se fait entendre, quelqu'un ou quelque chose vient de se blottir de l'autre côté. Voulez vous jeter un coup d'oeil, rendez vous au 20. Ou passer à une autre porte, rendez vous au 45.

12

Vous remontez l'escalier et arrivez à côté du druide qui vous lance un sourire avant de se lever pour reprendre le chemin du retour. "Le ciel a commencé à s'assombrir, mieux vaut rentrer avant la nuit", ajoute-t-il d'un air calme et serein. Vous arrivez à la clairière juste avant l'obscurité totale (+1 tour de pénalité). Le druide vous laisse seul et disparaît dans la forêt... (Passez au joueur suivant...)

13

Votre hôte prend une voix paternelle: "je n'ignore pas pourquoi tu es venu, peu d'hommes peuvent se vanter comme moi de détenir la vérité du monde". Le grand sorcier t'en a parlé je crois ?". Vous acquiescez de la tête: "mais, fais bien attention, en cette matière il ne faut pas croire tout ce qu'on te raconte, veux-tu à boire ?". L'homme ouvre un meuble et en sort une bouteille. Il vous en remplit un verre et vous le tend, une question vous vient alors aux lèvres: "vous ne m'avez toujours pas dit qui vous êtes", rendez vous au 61.

14

Le couloir est toujours aussi calme que tout à l'heure. Voulez vous continuer plus loin, rendez vous au 51. Ou passer à la porte d'en face, rendez vous au 41.

15

L'homme vous fait entrer dans une grande salle voûtée, fort bien aménagée. La porte est refermée derrière vous et l'on vous invite à vous asseoir dans un fauteuil, rendez vous au 13.

16

Vous reprenez la parole en désignant les cachots: "qui sont les hommes enfermés derrière ces barreaux ?". L'homme vous regarde d'un air amusé: "penses-tu juger mieux que moi ces pauvres créatures?", vous répond-t-il. Surpris par la question, répondez vous oui, rendez vous au 4. Ou non, rendez vous au 40.

17

Les marches descendent plus profondément, l'endroit est vraiment sinistre, vous avalez un peu de salive et continuez lentement. La lumière baisse à mesure que vous progressez jusqu'à ce qu'il fasse totalement noir. Si vous avez une torche rendez vous au 22. Sinon, rendez vous au 26.

18

Vous tâtonnez la grille, mais aucune poignée ne permet de l'ouvrir. Vous poussez, tirez, sans que cela ne produise le moindre résultat (-1 de vitalité). Enfin épuisé vous décidez de ressortir, rendez vous au 12.

19

Ne sachant à quoi vous attendre, vous sortez votre arme et vous vous approchez de la première porte. Vous collez votre oreille dessus et écoutez attentivement; aucun bruit... Vous apercevez alors une petite grille juste au dessus de votre tête. Voulez vous regarder au travers, rendez vous au 33. Ou écouter à la porte d'en face, rendez vous au 2.

20

Vous vous levez doucement et regardez par la grille, rien n'a changé dans la pièce, à part peut être... Le pied, vous ne le voyez plus sur le lit, soudain deux grands yeux apparaissent en face des vôtres et un cri inhumain retentit. Surpris et affolé, vous vous tournez dans tous les sens. Vous fuyez, rendez vous au 28. Ou préférez vous rester, quitte à combattre, rendez vous au 32.

21

Vous foncez sur l'homme en fouettant l'air de votre arme. Celui-ci d'un geste précis vous saisie le bras et vous dit d'une voix sereine: "nul n'est besoin de se battre quand les paroles suffisent". Votre fureur se calme aussitôt alors qu'un sourire de bienveillance éclaire le visage de l'inconnu, rendez vous au 34.

22

Vous sortez votre torche pour l'allumer, une lueur orangée éclaire maintenant le tunnel. Les murs ruissellent d'humidité et une mousse brune pousse un peu partout entre les pierres. Vous continuez ainsi et tombez bientôt sur un portail rouillé scellé au milieu du passage. Avec votre torche vous en faites le tour et découvrez un petit loquet. Bientôt la grille s'ouvre en faisant un bruit métallique, rendez vous au 25.

23

Vous voyez le druide sagement assis sur un petit rocher, son regard virevolte et contemple la nature. Voulez vous l'appeler, rendez vous au 1. Ou continuez à descendre, rendez vous au 17.

24

L'homme sourit alors et éclate de rire... Rendez vous au 56.

25

Vous marchez encore un peu quand au détour d'un léger virage une lueur orangée apparaît. Vous éteignez aussitôt votre torche et continuez dans l'ombre, rendez vous au 9.

26

Un rideau de brume noire s'élève devant vous. Vous décidez alors de progresser à tâtons le long des murs,



les parois sont humides, vous avancez toujours jusqu'à ce que vous arriviez à une grille fermée. Vous tournez la tête, la lueur pâle du jour n'est plus visible, cela ne vous inquiète pas pour autant car déjà vos yeux se sont habitués. Vous inspectez maintenant le portail afin de l'ouvrir. Jetez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à 2, rendez vous au 3. Sinon, rendez vous au 18.

27

Voulez vous essayer de pénétrer dans cette salle, rendez vous au 52. Ou préférez vous voir la porte un peu plus loin, rendez vous au 45.

28

Vous vous précipitez en courant vers la sortie, dérapez un peu sur le sol glissant avant de vous jetez dans le noir. Vous courez à tâtons dans le tunnel, rendez vous au 12.

29

"Tu es bien curieux pour m'interroger ainsi, viens donc avec moi, allons discuter de tout cela près d'un bon feu". L'homme se retourne et vous invite de la main. Acceptez vous son invitation, rendez vous au 15. Ou préférez vous en savoir plus, rendez vous au 16.

30

Vous commencez à couper une corde quand le prisonnier vous interpelle d'une voix faible: "non, pitié non, ne coupez pas les liens...". Vous relevez la tête un peu étonné et découvrez subitement l'atrocité de la situation, l'homme est en fait suspendu au dessus d'une dizaine de pieux, seules quatre personnes peuvent couper les liens et attraper le prisonnier avant qu'il ne se tue. Vous essayez alors de parler avec le prisonnier, rendez vous au 7.

31

"Hé bien, voilà donc un moment idéal pour faire connaissance" réplique l'homme, "vous accepterez sans doute un petit verre au coin du feu". Acceptez vous l'invitation, rendez vous au 15. Ou préférez vous lui demander la sortie, rendez vous au 5.

32

Vous vous adossez au mur en brandissant votre arme devant vous, prêt à frapper, l'être derrière vous cri de plus belle quand une porte au fond du couloir s'ouvre lentement, un rayon lumineux en sort, puis une ombre et aussitôt après une grande silhouette humaine. Votre cœur bat à tout rompre, l'inconnu s'avance vers vous d'un pas lent, ses mains sont vides et balancent le long de son corps. Voulez vous lui crier de ne plus avancer, rendez vous au 8. Ou préférez vous le laisser venir, rendez vous au 35.

33

Vous vous redressez lentement jusqu'à ce que vos yeux arrivent au niveau de la grille, vous regardez à travers mais ne voyez rien, tellement l'endroit est noir, le rayon de lumière à travers les barreaux n'éclaire qu'un morceau de tabouret et un coin de table, rendez vous au 27.

34

L'homme relâche son emprise, un peu surpris, vous reculez d'un pas en bredouillant quelques excuses. Votre hôte sourit: "hé bien, jeune ami, que puis-je faire pour toi?". Voulez vous demander?

Qui il est, rendez vous au 29.

Qui sont les gens enfermés, rendez vous au 16.

De vous indiquer la sortie, rendez vous au 5.

35

Un vieil homme à l'aspect tranquille et habillé d'une longue robe vous fait face. Il vous demande ce que vous faites là et s'il ne vous a pas déjà vu? Si vous avez déjà rencontré cet homme, rendez vous au 53. Sinon, rendez vous au 31.

36

Vous vous élancez vers la porte quand votre pied butte sur quelques chose qui vous fait perdre l'équilibre

(-1 de vitalité), au même instant un cri se fait entendre suivi de supplications. Vous vous relevez et apercevez un gros piquet d'où part une corde. Voulez vous suivre cette corde, rendez vous au 46. Ou partir, rendez vous au 14.

37

Vos yeux scrutent l'obscurité et tombent soudain sur une ombre dans un coin de la pièce, quatre traits noirs s'en échappent pour aller se planter dans les murs et le sol. Vous suivez l'un de ces traits et vous vous apercevez qu'il s'agit d'une grosse corde qui vient se planter près de vous. Voulez vous suivre cette corde, rendez vous au 46. Ou préférez vous sortir tout de suite, rendez vous au 14.

38

"Dans ces conditions je ne peux pas t'aider dans ta recherche de la parole du juste". L'homme semble déçu de votre réaction et vous invite à quitter les lieux sous prétexte d'une fatigue soudaine. Vous sortez donc de la salle voûtée. Ivan le juste vous salue amicalement et vous souhaite bonne chance, rendez vous au 12.

39

Vous arrivez maintenant devant un long passage, éclairé par de multiples torches suspendues, de part et d'autre six portes se font face et au bout de vingt mètres le tunnel s'arrête. Avancez vous à découvert jusqu'au bout, rendez vous au 51. Ou réfléchissez vous un peu, rendez vous au 19.

40

Vous regardez le vieil homme un peu gêné. Celui-ci vous prend le bras gentiment et vous guide dans une grande salle voûtée agréablement aménagée. Votre hôte referme la porte derrière vous et vous invite à prendre place dans un fauteuil, rendez vous au 13.

41

Arrivé à cette porte, vous jetez un oeil à l'intérieur et découvrez un corps humain recroquevillé dans un coin juste à côté d'un tas d'ustensiles de supplice. Au même instant une des portes du fond s'ouvre et une forme humaine apparaît dans l'étroit couloir, rendez vous au 35.

42

Ivan le juste commence à devenir nerveux et s'agite sur son siège. Agacé, il vous demande, si au moins vous avez effectué une des épreuves. Allez vous lui dire que?

Vous avez dormi au cimetière, rendez vous au 24.

Vous avez effectué le sacrifice, rendez vous au 59.

Vous avez rencontré le démon, rendez vous au 57.

Vous avez tout fait comme prévu, rendez vous au 56.

Vous n'avez rien fait du tout, rendez vous au 48.

43

Ivan le juste vous dit alors: "Pour avoir la vérité sur le monde, il faut que tu prouves ton courage, ta force d'esprit et ta loyauté. Voilà donc ce que je te demande de faire, d'abord il faut que tu passes une nuit entière au fond d'une tombe pour forger ton courage, ensuite il faut que tu assistes à l'offrande suprême du volcan perdu pour tester ta force d'esprit puis enfin rendre hommage au démon du gouffre. Seulement alors tu pourras revenir et recevoir la parole du juste...". Vous remerciez l'homme de la confiance qu'il vous porte et sortez, rendez vous au 12.

44

Vous vous redressez pour regarder à travers les barreaux de la lucarne, cette pièce est plongée dans l'obscurité. Si vous ne voyez rien par contre vous sentez sur le visage un léger courant d'air. Au bout d'un instant vous commencez à discerner un endroit faiblement éclairé au milieu de la pénombre, vous vous accroupissez, jetez un oeil à droite puis à gauche, tout est calme, que faites vous?

Vous pénétrez dans cette salle, rendez vous au 6.



Continuez vous plus loin, rendez vous au 51.
Ou allez au mur d'en face, rendez vous au 41.

45

Vous longez silencieusement le mur et arrivez aussitôt contre une autre porte. Elle ressemble trait pour trait à la précédente. Voulez vous jeter un rapide coup d'oeil à l'intérieur, rendez vous au 44. Continuer plus loin, rendez vous au 51. Ou passer sur le mur d'en face, rendez vous au 41.

46

Au moment où vous saisissez la corde, un souffle rapide vous parvient sur le visage et soudain vous vous retrouvez nez à nez avec une créature étrange. Quatre grosses cordes lui tirent les membres de façon horrible. Littéralement désarticulé l'homme ou l'animal souffle de douleur dans une semi inconscience. Allez vous détacher ce prisonnier, rendez vous au 30. Ou essayez vous de lui parler, rendez vous au 7.

47

Ivan le juste vous regarde alors d'un oeil intéressé, il se frotte alors les mains et va s'asseoir dans un fauteuil près de la cheminée. Après un court moment de silence, celui-ci vous demande si vous avez bien réalisé toutes les épreuves, sans en oublier et en allant à chaque fois jusqu'au bout. Si c'est le cas, rendez vous au 56. Sinon, rendez vous au 54.

48

Un large rictus de haine déforme le visage du vieillard. Allez vous fuir, rendez vous au 28. Ou continuer à braver Ivan le juste, rendez vous au 60.

49

Vous vous montrez un peu méfiant, votre hôte reprend alors : "La parole du juste n'est pas chose facile à donner ni à recevoir, si tu veux que je te révèle ce secret tu dois être absolument prêt. Accepte donc les petits services que je te demande, ceux-ci te prépareront à la vérité". Acceptez vous, rendez vous au 43. Ou refusez vous de nouveau, rendez vous au 38.

50

Voulez vous jeter un coup d'oeil en face, rendez vous au 2. Ou continuer plus loin dans le couloir, rendez vous au 45.

51

Vous avancez vers les deux dernières portes quand l'une d'elles s'ouvre et fait apparaître un homme. Pris par surprise, voulez vous engager le combat, rendez vous au 21. Ou essayer de discuter, rendez vous au 35.

52

Vous cherchez une poignée ou autre loquet, la porte n'en possède pas, vous glissez alors vos doigts à travers la lucarne et tirez doucement vers vous. Un petit bruit de bois qui craque accompagne l'ouverture, vous pénétrez prudemment prêt à toute attaque... L'endroit est humide, vous suivez alors le mur pour faire le tour et êtes bientôt revenu au point de départ. La salle est entièrement vide à part le tabouret et la table au milieu, étrange. Vous jetez un coup d'oeil au dehors par la lucarne puis ressortez sans bruit, rendez vous au 50.

53

L'homme vous fait entrer dans une salle voûtée et vous demande pourquoi vous êtes revenu le voir. Allez vous lui dire ?

Que vous acceptez son offre, rendez vous au 43.

Que vous êtes prêt à tout dire, rendez vous au 55.

Que vous avez fini les épreuves, rendez vous au 47.

54

Le vieil homme semble étonné d'apprendre que vous n'avez pas effectué toute les épreuves, il vous rappelle alors qu'il ne peut pas vous donner la parole du juste

tant que vous n'effectuez pas correctement tout ce qu'il demande. Allez vous retourner finir vos épreuves, rendez vous au 43. Ou dire que vous en avez assez de toutes ses conditions, rendez vous au 42.

55

Vous racontez toute votre aventure, depuis la rencontre du sorcier, jusqu'à maintenant en lui expliquant que si vous finissez le premier vous serez choisi pour devenir apprenti-sorcier. Ivan le juste vous regarde puis vous propose de vous aider dans cette mission : "voilà, je veux bien te donner la parole du juste mais il faut que tu m'aides à ton tour en me rendant quelques petits services". Acceptez vous cette proposition, rendez vous au 43. Ou préférez vous refuser, rendez vous au 49.

56

Ivan le juste se révèle ensuite et vient vers vous... "Ainsi tu as perverti ton âme pour me plaire" dit-il. Le vieillard pose maintenant sa main noueuse sur votre épaule, ses yeux sont injectés de sang et vous regardent avec avidité... Sa voix se déforme et devient rauque tandis que son haleine est de plus en plus nauséabonde... Comme pris au piège, vous sombrez dans une torpeur mortelle, bientôt vous serez totalement soumis au mal et accomplirez pour Ivan le juste les pires crimes... Votre vie terrestre et votre aventure se terminent donc tragiquement... (Vous êtes considéré comme mort, passez au joueur suivant...)

57

L'homme éclate d'un rire obscène tandis que ses traits deviennent peu à peu étranges... Rendez vous au 56.

58

Vous ne voulez pas révéler la totalité de votre mission et commencez à raconter des histoires. Ivan le juste s'en aperçoit très vite et vous demande d'être un peu plus franc. Allez vous continuer à raconter des histoires, rendez vous au 38. Ou dites vous la vérité, rendez vous au 55.

59

L'homme se détend et caresse le rebord de son fauteuil en souriant... Rendez vous au 56.

60

Alors que vous commencez à sortir votre arme, le vieillard commence une étrange métamorphose, il prend d'abord une couleur ocre, puis soudain se met à gonfler de façon démesurée... De grosses pustules éclatent alors sur sa peau tirée et une fumée rouge sort de ses oreilles pour envahir la pièce. Tout à coup Ivan le juste se déchire, laissant apparaître un énorme serpent à deux têtes qui se jette immédiatement sur vous.

UN SERPENT A DEUX TETES

TETE GAUCHE VIT +15 DEX +2 ATT+4 DEF +4

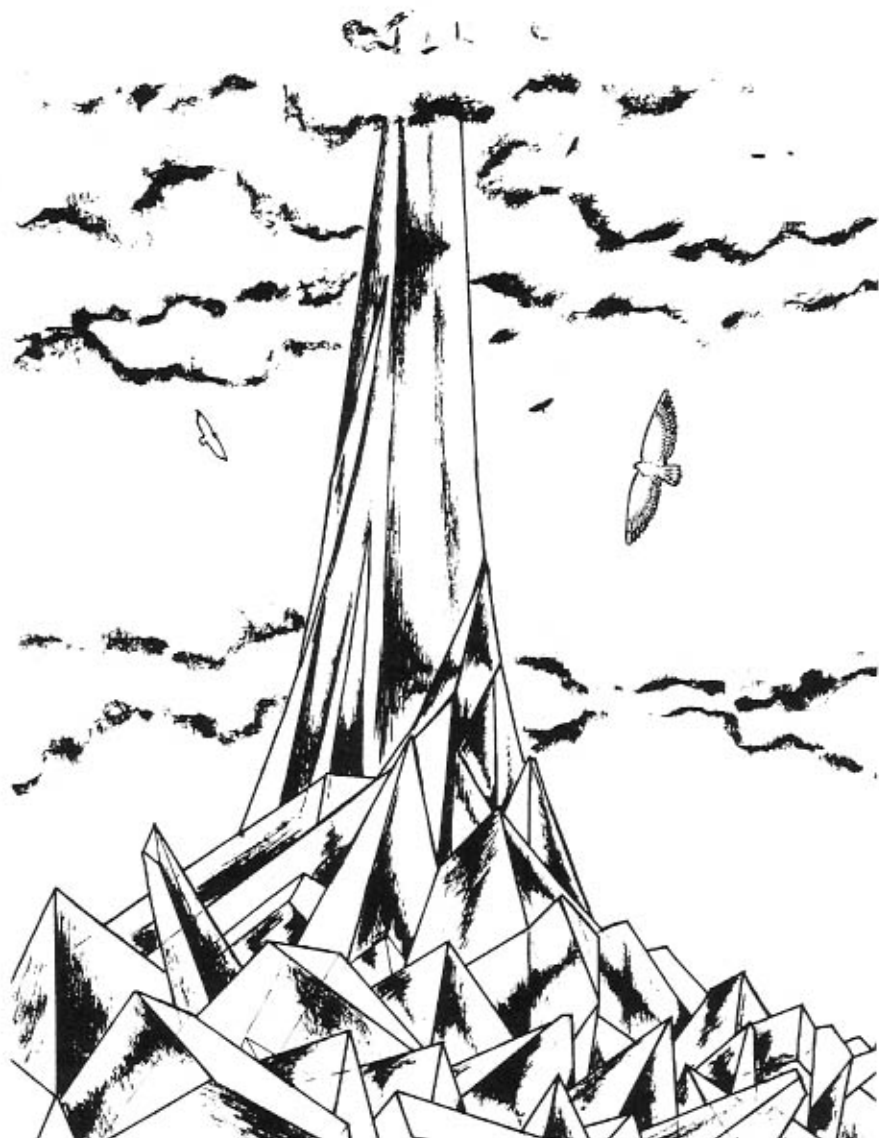
TETE DROITE VIT +15 DEX +2 ATT+4 DEF +4

(OPTION: A chaque fois que vous êtes touché, lancez un dé. Si le résultat est 1 ou 2, enlevez 8 de vitalité à cause du venin. Vous ne pouvez pas être empoisonné deux fois par la même tête)

A bout de force, vous achevez le monstre. A ce moment un cri de rage éclate dans le tunnel... Une pluie de lumière se pose alors à côté de vous et le sorcier gris apparaît, rendez vous au **chapitre les félicitations.**

61

Le vieil homme sourit tranquillement, se retourne et va vers la cheminée, "mes amis me nomment Ivan le juste, mais dit moi qui es-tu toi?". Allez vous le lui dire exactement, rendez vous au 55. Ou omettre certains détails de votre aventure, rendez vous au 58.



LA TOUR DE CRISTAL

Vous passez derrière le rideau de la cascade, puis suivez une corniche étroite qui serpente le long de la paroi abrupte. A une centaine de mètres des chutes apparaît alors une magnifique tour de cristal, celle-ci est si haute qu'elle se perd dans les nuages. Vous arrivez bientôt à son pied, rendez vous au **10**.

1

Une idée vous vient, toutes les créatures des alentours sont ailées, aucune porte n'est visible du sol. L'entrée de cet édifice doit être beaucoup plus haut, dans les nuages. Vu les parois lisses de la tour, il est impossible d'y arriver si l'on n'a pas d'ailes. Vous redescendez d'un air pensif la corniche de la cascade et repartez à la recherche d'un moyen qui vous permettrait de voler jusqu'à l'entrée de la tour... *(Passez au joueur suivant...)*

2

Vous vous retrouvez bientôt à l'extérieur de la tour. La porte secrète se referme derrière vous tandis que vous descendez la corniche qui mène à la cascade... *(Passez au joueur suivant...)*

3

Vous vous demandez où l'on vous emmène quand à une centaine de mètres apparaît une magnifique tour de cristal blanche. Celle-ci est si haute que le sommet se perd dans les nuages. Vous arrivez bientôt à son pied. Les gigantesques cristaux qui la composent sont à demi translucides et on a l'impression qu'elle est faite d'une seule pièce. Les petites créatures vous disent alors que Tilly se trouve dans cette tour mais qu'elles ne peuvent pas en faire plus pour vous aider. Sur ces

paroles, elles s'envolent toutes les cinq et vous laissent seul, rendez vous au **19**.

4

Ne pouvant vous retenir, vous prenez la jeune femme dans vos bras pour la consoler et lui promettez de retrouver pour elle son bien aimé. Le merveilleux visage s'illumine alors de joie tandis que d'une voix sanglotante elle vous remercie de votre gentillesse. Après un moment, vous décidez de partir à la recherche d'Ego-lin. La princesse Tilly vous fait alors un baiser sur la joue (+1 de dextérité), avant d'ajouter: "quand tu voudras de nouveau revenir jusqu'à moi, il te suffira simplement, pour entrer dans cette tour quand tu en seras au pied, de dire mon nom. Une porte s'ouvrira alors et te mèneras jusqu'à moi". *(Quand vous serez au pied de la tour et que vous voudrez y entrer, il vous suffira d'aller au numéro 12).* Vous la remerciez de ce secret et sortez de ses appartements, rendez vous au **22**.

5

L'aigle entre alors sans hésitation dans les nuages. Plusieurs bruissements d'ailes se font entendre autour de vous et vous arrivez bientôt en vue d'une large ouverture dans la paroi translucide de la tour. Le grand rapace s'y pose et vous mettez enfin le pied sur quelque chose de ferme. Vous soufflez un instant avant de



remerciez votre compagnon. Celui-ci vous salue à son tour puis reprend son vol, rendez vous au 15.

6

Vous montez l'escalier. Le jour diffuse tout au long de la tour une lumière d'une pureté immaculée. Bientôt vous dépassez l'entrée des airs, rendez vous au 20.

7

Vous placez vos mains en porte voix et appelez de toutes vos forces. Le son résonne dans le lointain, mais aucune réaction ne se produit. Il faut à tout prix que vous essayez d'entrer dans cette tour, rendez vous au 10.

8

En regardant de plus près les murs translucides, vous découvrez soudain une porte secrète. Vous vous en approchez alors et la poussez. Celle-ci s'ouvre sans forcer et bientôt vous pouvez voir qu'elle donne carrément sur le bas de la tour. Voulez vous sortir, rendez vous au 2. Ou remontez l'escalier, rendez vous au 6.

9

Le grand aigle plane doucement, son vole est gracieux et puissant... Un éclat d'argent apparaît dans le lointain, à ce moment l'oiseau pique d'une façon vertigineuse vers le sol. Vous fermez les yeux de peur, la cascade surgit brusquement. L'eau coule toujours avec grâce et tranquillité (*déplacer votre nain sur la case de la cascade prodigieuse*). Vous arrivez maintenant en vue de la grande tour de cristal, plusieurs nuages y sont accrochés en permanence de manière à caché à toute personne malveillante l'entrée de ce refuge, rendez vous au 5.

10

Vous longez le mur translucide de la tour en espérant tomber sur une entrée. Le diamètre de cet édifice est également incroyable. Plusieurs minutes après, vous revenez à votre point de départ. Aucune porte, ni autre moyen d'accès, n'est visible. Un peu perplexe, vous vous asseyez et réfléchissez (+1 tour de pénalité). Derrière vous la tour se dresse jusqu'aux nuages, rendez vous au 1.

11

Les jolies créatures ailées vous emmènent vers la cascade, vous font passer derrière le rideau d'eau, puis vous guident le long d'une corniche étroite qui serpente sur la paroi abrupte. Bientôt vous surplombez les chutes. Vu de haut cet endroit est encore plus exceptionnel. D'ici tout paraît fait d'argent et d'émeraude. Une des jeunes filles vous appelle et vous continuez votre marche, rendez vous au 3.

12

Vous prononcez les paroles magiques et comme par enchantement une porte soudain se dessine dans le cristal puis s'ouvre. Vous y pénétrez et commencez à monter l'escalier central, rendez vous au 6.

13

Des bruits d'ailes se font entendre derrière vous et bientôt les cinq jeunes filles de la cascade apparaissent. Elles viennent à côté de vous puis grâce à des paroles magiques, ouvrent la porte de cristal. Vous entrez ainsi escorté, dans une vaste pièce décorée d'une multitude de meubles et d'objets précieux. Les jeunes filles vous guident alors vers une autre pièce, plus petite, ressemblant à une chambre à coucher. Une femme d'une beauté incomparable apparaît alors, venant d'une fenêtre à proximité, rendez vous au 18.

14

Le jeune Elfin vous demande alors de le laisser entrer seul. Vous acceptez de bon coeur tandis qu'il prononce

les paroles magiques qui permettent d'ouvrir la porte. Il entre bientôt dans la salle, la voix de Tilly se fait soudainement entendre tandis que les deux êtres s'enlacent tendrement. De l'autre côté de la porte, vous savourez ces moments d'intense émotion. Les cinq servantes arrivent alors derrière vous, leurs visages sont d'une rayonnante beauté. Elles referment alors doucement la porte en vous faisant des petits sourires complices puis vous invitent à venir avec elles. A ce moment une pluie de lumière vient se poser à côté de vous et le grand sorcier gris apparaît, rendez vous au **chapitre les félicitations.**

15

Vous entrez doucement et tombez sur un escalier en colimaçon finement taillé dans le cristal de la tour. Voulez vous monter l'escalier, rendez vous au 20. Ou plutôt le descendre, rendez vous au 17.

16

Le visage d'Egolin devient soudain très pâle. Il vous regarde alors et vous dit qu'il ne peut malheureusement pas retrouver Tilly sans lui rapporter le diamant qu'elle lui a confié. Vous redescendez donc tristement les marches et regagnez la cascade. Egolin s'arrête alors et vous dit qu'il faut aller voir le grand sorcier, que lui peut être sait où l'on peut trouver le diamant... (*Passez au joueur suivant, tirez un monstre errant avant de poursuivre la partie...*)

17

Après avoir descendu l'escalier pendant quelques minutes sans vous arrêter, vous arrivez bizarrement à un cul de sac. Voulez vous remonter, rendez vous au 6. Ou chercher le long des parois, rendez vous au 8.

18

Son visage est triste. Elle s'approche de vous, fait un signe à ses servantes pour que celles-ci s'en aillent, puis vous adresse la parole. Le charme qui se dégage de cette femme est extraordinaire, vous écoutez attentivement ce qu'elle vous dit: "il y a bien longtemps, commence t-elle, mon coeur s'est épris d'un jeune Elfin du nom d'Egolin, notre amour était si grand que je lui ai confié le diamant symbolisant mon coeur, qui grâce à ses pouvoirs, peut à chaque instant lui donner amour et passion. Malheureusement, au cours d'une nuit, ce présent lui fut dérobé. Ayant ainsi perdu un objet d'une si grande valeur, Egolin décida d'aller à travers le pays pour le retrouver... "Depuis ce jour mon unique amour a disparu et personne n'a depuis pu me donner la moindre de ses nouvelles". La jeune femme se met alors à sangloter, rendez vous au 4.

19

Cette tour vous intrigue. Voulez vous appelez rendez vous au 7. Ou observez les alentours, rendez vous au 10.

20

L'escalier se prolonge alors quelques dizaines de mètres plus haut puis aboutit sur une magnifique porte blanche. Si vous êtes accompagné par Egolin, rendez vous au 21. Sinon, rendez vous au 13.

21

Si vous avez le diamant d'amour, rendez vous au 14. Sinon, rendez vous au 16.

22

Après avoir descendu l'escalier pendant quelques minutes sans vous arrêter, vous arrivez bizarrement à un cul de sac. Vous cherchez alors le long des parois en tâtonnant et découvrez une porte secrète. Celle-ci s'ouvre aussitôt, rendez vous au 2.



LE MAÎTRE DES IMAGES

Vous suivez scrupuleusement les indications du vieil oiseau et arrivez bientôt dans un endroit désertique. Il fait très chaud et des volutes de chaleur forment autour de vous des reflets ondoyants. Vous cherchez des yeux le passage dont on vous a parlé mais l'horizon reste vide. Vous commencez à vous demander si ce hibou ne vous a pas raconté des histoires quand soudain à quelques mètres de vous apparaît une porte, rendez vous au 11.

1
Un bruit de verre brisé retentit tandis qu'un choc mou secoue votre bras. Des cris humains se font alors entendre, très vite atténué par des chuchotements... vous avez l'impression d'être entouré par plusieurs présences pourtant vous ne voyez personne... vous faites un nouveau pas en avant et tombez nez à nez avec votre reflet, rendez vous au 5.

2
Vous tournez lentement autour de cette apparition. Aussi bête que cela paraisse il s'agit d'une porte ordinaire suspendue en l'air. C'est la première fois que vous voyez quelque chose d'aussi étrange, rendez vous au 15.

3
Vous pouvez à peine discerner les contours de la pièce, voulez vous ?
Appeler, rendez vous au 20.
Continuer à avancer, rendez vous au 28.
Sortir d'ici, rendez vous au 25.

4
Vous suspendez votre geste, une petite créature dans un coin du miroir vous regarde, son visage est jeune et ses yeux sont tristes, elle chuchote alors : "ne reste pas ici, car le maître va arriver et te prendre, écoute mon conseil, vas-t-en pendant qu'il en est temps". Après ces paroles un chœur d'approbation résonne à travers la galerie, vous regardez autour de vous, tous les visages acquiescent, à ce moment un sifflement se fait entendre, la salle s'obscurcit et le silence revient. Voulez vous fuir, rendez vous au 7. Ou continuer, rendez vous au 28.

5
Un miroir vous renvoie votre image. Vous jetez un oeil à gauche et apercevez d'autres reflets. Certains sont petits, d'autres plus grands et très déformés, continuez vous, rendez vous au 12. Ou préférez vous partir, rendez vous au 16.



6

Pris d'une soudaine panique vous repartez en direction de l'ancien marais tandis qu'un claquement de porte résonne derrière vous... *(Passez au joueur suivant, tirez un monstre errant avant de poursuivre la partie...)*

7

Vous vous retrouvez devant un miroir, allez vous ?
Faire demi-tour, rendez vous au 25.
Passer à droite, rendez vous au 10.
Passer à gauche, rendez vous au 16.

8

L'endroit est maintenant légèrement éclairé, un peu inquiet vous faites un pas sur la gauche afin de sortir de l'encadrement de la porte, vous vous immobilisez ensuite et attendez un peu... l'endroit est silencieux. Plusieurs minutes passent avant que vous fassiez un pas en avant, à ce moment plusieurs ombres et reflets vous font sursauter, vous attrapez votre arme précipitamment puis faites un pas à droite, rendez vous au 22.

9

De nouveaux rires éclatent tandis que le clown vert se pavane de joie, un peu inquiet vous jetez des regards sur tous ces miroirs et bientôt apercevez que les visages disparaissent les uns après les autres pour se rassembler tous au même endroit. Les centaines de clowns se fondent entre eux pour former finalement un gigantesque visage bariolé de mille couleurs. Enfin cette vision disparaît tandis qu'un grand personnage habillé d'une cape blanche entre dans la pièce. Il s'approche de vous et vous reconnaissez le clown aux mille couleurs. Un large sourire illumine son visage: "bienvenue dans ma modeste demeure" dit votre hôte tandis que la salle s'éclaire doucement. Si vous avez une idée derrière la tête, rendez vous au 34. Sinon, rendez vous au 37.

10

Vous n'y voyez plus, allez vous ?
Avancer à tâtons, rendez vous au 7.
Marcher à reculons, rendez vous au 29.
Faire un pas vers votre gauche, rendez vous au 25.

11

A la fois surpris et méfiant vous vous approchez, la porte est bien réelle et flotte tranquillement à cinquante centimètres du sol accroché par quelque procédé mystérieux. Essayez vous de la toucher, rendez vous au 15. Ou préférez vous en faire le tour, rendez vous au 2.

12

Vous faites un pas à gauche, une multitude de reflets bougent dans tous les sens tandis que votre arme butte sur une surface vitrée. En tournant la tête vous apercevez des dizaines de miroirs qui lancent tous azimuts la lumière du soleil qui filtre par la porte entrebâillée. Cette vision vous agace un peu et vous avez l'impression que quelqu'un se joue de vous, rendez vous au 3.

13

Vous vous hissez au même niveau que la porte et entrez. Vous débouchez alors dans un endroit sombre et frais, les rayons de soleil qui filtrent dans l'encadrement de la porte n'arrivent pas à éclairer à plus de deux mètres à l'intérieur. C'est alors qu'une faible lueur apparaît dans un coin, suivi de plusieurs autres un peu partout. Sortez vous, rendez vous au 21. Ou attendez vous tranquillement, rendez vous au 8.

14

Le miroir se brise dans un fracas effrayant tandis qu'autour de vous des dizaines de cris vous supplient d'arrêter, la salle s'obscurcit alors et le silence revient, rendez vous au 28.

15

Vous approchez alors la main pour en palper le bois, là encore vous êtes surpris par la réalité de cette vision puisque la porte s'ouvre lentement avec un léger grincement. Un courant d'air frais en sort aussitôt vous balayant le visage. Un sentiment de peur vous traverse, allez vous passez cette porte, rendez vous au 13. Ou partez au plus vite, rendez vous au 6.

16

Vous vous cognez à une vitre transparente, allez vous ?
Suivre la vitre des mains, rendez vous au 10.
Vous retournez, rendez vous au 7.
Passer par la droite, rendez vous au 25.

17

La silhouette du clown disparaît dans un coin de la pièce tandis que vous avez l'impression d'avoir été dupé. Vous vous relevez difficilement puis vous dirigez vers la sortie de la galerie. Pourtant quelque chose vous choque car malgré les centaines de miroirs alentours jamais vous n'y apercevez votre image, rendez vous au 29.

18

Une centaine de visages grimés comme des clowns vous regardent en grimaçant, certains vous font des sourires tandis que d'autres font les pitres. Soudain une voix vous appelle: "alors étranger comment trouves-tu mon nouveau numéro d'apparition, pas mal hein!", un visage rouge et jaune vous fait de l'oeil dans un coin: "alors quoi tu as perdu la langue ?". Vous tournez la tête du côté opposé et apercevez ce coup-ci un groupe de trois clowns en train de rire de vous. Allez vous engager le combat, rendez vous au 23. Ou essayer de parler aux clowns, rendez vous au 41.

19

De nouvelles lueurs apparaissent de tous les côtés, tandis que les murs se peuplent de centaines de visages, parmi eux vous pouvez reconnaître des nains, des géants ainsi qu'une multitude de créatures ailées. La surprise vous fait reculer et vous plaque contre un miroir, celui-ci s'anime puis vous repousse avec force et cris. Vous êtes sur le point de frapper quand une petite voix se fait entendre, voulez vous l'écouter rendez vous au 4. Ou combattre, rendez vous au 14.

20

Vous appelez plusieurs fois, puis faites silence pour écouter s'il y a des réactions, dans un premier temps rien ne se passe, mais au bout de quelques instants des chuchotements se font entendre, rendez vous au 19.

21

Vous repoussez votre sac sur l'épaule et tirez silencieusement votre arme, la salle est maintenant éclairée de mille petites lumières. Vous faites un pas en avant et apercevez aussitôt une ombre se glisser le long d'un mur voisin, le silence est pesant... vous faites un écart sur votre droite en brandissant votre arme au dessus de votre tête, un reflet d'or vient alors vous aveugler, sous le coup de la surprise vous frappez devant vous et touchez quelques chose... Rendez vous au 1.

22

Une ombre semble alors se précipiter dans votre direction, vous frappez de toutes vos forces devant vous tandis qu'un énorme fracas de verre brisé retentit, vous réalisez alors que vous êtes entourés d'une multitude de miroirs qui lancent de tous côtés votre image, rendez vous au 3.

23

A votre réaction tous les visages se font sévères puis disparaissent un à un, bientôt la salle se trouve de nouveau dans la pénombre, pris alors d'une soudaine panique vous tirez votre arme. A ce moment un bruit d'aile se fait entendre alors qu'une ombre glisse sur les



miroirs autour de vous, à ce moment une gigantesque flamme remplit la pièce et vous frôle. Allez vous fuir, rendez vous au 16. Ou rester combattre, rendez vous au 45.

24

Quelques chose vous dit que votre plan n'a pas marché comme vous l'espériez, vous sortez votre arme et commencez à vous approcher de la sortie, rendez vous au 35.

25

Vous apercevez la porte de sortie, allez vous?

Vous y dirigez, rendez vous au 16.

Faire un pas de côté, rendez vous au 10.

Lui tourner le dos, rendez vous au 7.

26

Au moment où le clown saisi le miroir, une ombre passe sur son visage, un rictus de douleur déforme maintenant ses traits et ses yeux se convulsent. Soudain son maquillage du clown se met à fondre, puis un flot de couleurs jaillit du personnage tout entier et se déverse à toute allure dans le miroir que vous avez apporté. La seconde d'après vous vous retrouvez face à un petit personnage chétif dont la pâleur est effrayante, celui ci se jette alors à vos pieds et vous supplie d'épargner sa vie, rendez vous au 38.

27

Vous sortez le miroir de votre sac, aussitôt votre hôte applaudit et s'exclame: "quel magnifique objet, savez vous que je fais collection de miroir à mes heures. Est ce un présent pour moi?". Vous regardez le clown et faites oui de la tête, vous tendez alors le petit miroir. Si ce miroir provient de chez monsieur Pinsec, rendez vous au 39. Sinon rendez vous au 44.

28

Vous faites un pas en avant tenant votre arme contre votre corps, vous sentez maintenant une présence qui vous inquiète. Le sol se met alors à vibrer tandis qu'une lumière verte apparaît dans un coin, des rayons en sortent pour aller se refléter dans tous les miroirs, en un instant la pièce s'illumine et des visages se matérialisent sur tous les murs, rendez vous au 18.

29

Vous tombez assis dans la poussière, devant vous la porte suspendue se referme et disparaît dans un tourbillon de chaleur. Vous vous relevez et partez en direction de l'ancien marais... (Passez au joueur suivant, tirez un monstre errant avant de poursuivre la partie...)

30

A ces mots des centaines de rire tonitruants résonnent autour de vous, les visages se félicitent maintenant entre eux pour leur numéro. Un clown avec des yeux verts prend alors la parole: "il semble que tu aies bon goût pour les spectacles. Sais-tu que je passe mon temps à répéter mes tours sans que personne ne puisse les admirer? Quel gâchis, ne penses-tu pas? Ce serait merveilleux si tu pouvais rester un peu ici juste le temps d'en voir quelques uns, alors restes tu?", le clown géant vous regarde maintenant avec insistance, allez vous répondre?

Que vous acceptez son invitation, rendez vous au 9.

Que cela ne vous intéresse pas, rendez vous au 23.

Que vous n'avez pas le temps, rendez vous au 36.

31

Vous avez soudain un trou de mémoire, rendez vous au 37.

32

Vous savez pas pourquoi vous avez pensé à ça, rendez vous au 37.

33

Un sourire vainqueur illumine votre visage, il ne vous reste plus maintenant qu'à libérer les prisonniers que le clown a capturés dans ses maudits miroirs, rendez vous au 35.

34

Avez vous répondu?

Le petit miroir, rendez vous au 27.

La parole magique, rendez vous au 31.

Le caméléon, rendez vous au 32.

35

Soudain un rire tonitruant retentit suivi aussitôt par une centaine d'autres, en un clin d'oeil tous les murs sont couverts de l'affreux visage grimaçant: "ainsi tu voulais te jouer de moi avec ce vulgaire miroir, je vais maintenant t'apprendre à me respecter puisque tu parais si malin". Un roulement de tambour résonne maintenant à vos oreilles, suivi aussitôt par une musique ridicule. Soudain au fond de la pièce deux gros cochons apparaissent, ils sont tout deux armés d'un sabre et d'un bouclier à l'effigie d'un clown.

DEUX GROS COCHONS

VIT +4 DEX +1 ATT +2 DEF +3

VIT +5 DEX +0 ATT +1 DEF +2

durant tous le combat les clowns rient à en pleurer, encore sous le coup de la colère vous brandissez votre arme en l'air et faites le serment que la prochaine fois vous viendrez avec le bon miroir. Sur ces paroles vous vous retournez et vous éclipses aussitôt, rendez vous au 25.



36

"Certes dans ces conditions vous ne pouvez nous refuser un petit rafraîchissement", à ces mots la salle se met à osciller, puis des reflets d'eau apparaissent un peu partout. Les visages de clowns rient de plus en plus quand soudain le sol se dérobe sous vos pieds, rendez vous au 42.

37

Le clown vous demande alors si vous aimez les numéros spectaculaires, un peu surpris par cette question vous dites oui poliment. A ce moment votre hôte fait un pas de côté et s'écrit: "eh bien que la fête commence!". Une lumière aveuglante éclaire soudain le centre de la salle, tandis que les murs s'animent de nouveau d'une multitude de clowns turbulents. Un énorme éléphant surmonté d'un petit singe fait son apparition, l'animal s'approche de vous et barrit tandis que vous apercevez avec horreur que son compagnon vous tire dessus avec des flèches acérées.

UN ELEPHANT MONTE D'UN SINGE



VIT + 80 DEX +5 ATT +7 DEF + 7

Les flèches tombent autour de vous tandis que vous luttez, bientôt le coup final vous fait perdre conscience, rendez vous au 43.

38

Dégouté vous repoussez cette infâme créature et allez vers la première rangée de miroirs. Vous sortez alors votre arme et les brisez tous. Des centaines de cris de victoire retentissent tandis que les images des prisonniers flottent dans l'air avant de s'enfuir vers leurs propriétaires. Il vous faudra pas mal de temps pour réduire en poussière cette maudite galerie. Vous sortez enfin et d'un dernier coup décrochez la porte. A ce moment une pluie de lumière se pose à côté de vous et le grand sorcier apparaît, rendez vous au **chapitre les félicitations**.

39

Le clown saisit le miroir avec précaution et y plonge aussitôt le regard, des volutes de fumée apparaissent et planent alors dessus tandis qu'un son aigu perce vos oreilles. Le clown fait alors deux pas en arrière et entame une série de pitreries, cette réaction vous surprend d'autant plus qu'après une pirouette votre homme disparaît en fumée... Si vous pensez être débarrassé du clown, rendez vous au 33. Sinon, rendez vous au 24.

40

Vous êtes maintenant en train de faire un rêve atroce, un rêve peuplé d'un gigantesque dragon blanc avec une affreuse tête de clown. Ce visage grimace et rit aux éclats. Le dragon de ses griffes vous présente alors un petit miroir, l'instant d'après votre visage y apparaît puis vous vous réveillez... (vous récupérez la vitalité que vous aviez avant le combat) Rendez vous au 17.

41

Allez vous dire?

Que ce numéro vous a plus, rendez vous au 30.

Que n'êtes pas ici pour rigoler, rendez vous au 36.

Que vous n'aimez pas les pitres, rendez vous au 23.

42

Vous vous retrouvez bientôt au milieu d'une mare d'eau croupie, autour de vous de grosses grenouilles

sautent et virevoltent. Soudain l'une d'elle s'approche et vous mord la cuisse, à ce signal les trois autres mettent illico un petit chapeau pointue et vous attaquent.

TROIS GRENOUILLES DE CARNAVAL

VIT +4 DEX +1 ATT +1 DEF +1

VIT +3 DEX +2 ATT +1 DEF +1

VIT +3 DEX +1 ATT +1 DEF +1

Tout au long du combat les visages dans les miroirs n'ont pas arrêté de rire, fatigué par ce piège mesquin vous lancez aux clown quelques injures puis repartez aussitôt, rendez vous au 16.

43

Vous êtes maintenant en train de faire un rêve atroce, un gros éléphant rose surmonté d'un singe à tête de clown vous étouffe et vous piétine. Bientôt le petit singe descend vers vous, grimace une dernière fois puis vous présente un petit miroir, l'instant d'après votre visage y apparaît puis vous vous réveillez... (vous récupérez la vitalité que vous aviez avant le combat) Rendez vous au 17.

44

Si ce miroir provient d'un puits, rendez vous au 26. Sinon rendez vous au 39.

45

Bientôt une énorme silhouette ailée entre dans la pièce, un cri de surprise vous échappe quand vous constatez qu'il s'agit d'un grand dragon blanc. Ses ailes battent l'air d'énergie tandis que sa longue queue balaie sans cesse le sol autour de lui, son poitrail est couvert d'écailles argentées, son énorme tête en fer de lance et ses yeux rouges reptiliens se fixent sur vous.

UN DRAGON BLANC

VIT +100 DEX +6 ATT +8 DEF +8

(OPTION: Le dragon crache du feu tous les tours, -5 de vitalité au joueur)

Les flammes jaillissent autour de vous tandis que vous luttez. Bientôt le coup final vous fait perdre conscience, rendez vous au 40.





LA ROULOTTE DES BALADINS

Chemin faisant vous débouchez sur une petite clairière, au milieu un grand chêne centenaire abrite une grosse roulotte bariolée tandis qu'un peu plus loin six poneys broutent de l'herbe. Si vous êtes venu seul, rendez vous au 3. Sinon, rendez vous au 2.

1

Arrivé à quelque distance des poneys vous êtes interpellé par une voix claire: "bonjour l'ami, aimes-tu les animaux...". Un jeune homme à la peau mate, les yeux et les cheveux d'un noir de geai, se tient à côté de vous. Il est habillé d'un pantalon rayé assorti de multiples foulards de couleurs vives, de grelots et de plumes. "Bienvenu parmi nous en cette belle journée, venez prendre quelque chose à boire, le chemin de la forêt a du être long", vous dit-il en vous invitant de la main à aller vers la roulotte, rendez vous au 6.

2

Vous arrivez dans la clairière. Ici rien n'a changé depuis votre départ à part peut être les poneys qui paissent maintenant sur le bord de la rivière. Si vous êtes accompagné par des petites personnes, rendez vous au 8. Sinon, rendez vous au 10.

3

Vous vous approchez de ce campement. Voulez vous aller vers La roulotte, rendez vous au 9. Ou vous dirigez vous vers les poneys, rendez vous au 1.

4

Vous voyez soudain Pergola se précipiter vers les baladins et la roulotte. Dans une véritable explosion de joie tout le monde pleure et chante. Les baladins sont fous de bonheur... Vous êtes un peu ému par cette touchante image de la joie et de la gaieté retrouvée... Le chef, vous apercevant soudain, se précipite vers vous et vous embrasse. A ce moment une pluie de lumière vient se poser à côté de vous et le grand sorcier apparaît. Rendez vous au **chapitre les félicitations**.

5

Malgré tous vos talents personnels vous n'arrivez pas à obtenir le moindre résultat, vous avez passé la nuit avec eux (+1 tour de pénalité). Un tel chagrin vous étonne et vous décidez de chercher de l'aide à travers le pays... (Passez au joueur suivant, tirez un monstre errant avant de poursuivre la partie...)

6

Vous découvrez au coin de la roulotte, près du chêne, un groupe d'hommes et de femmes autour d'un petit feu de bois. Aussitôt, ceux-ci vous font signe d'approcher, rendez vous au 11.

7

Vous découvrez un intérieur immense composé de nombreux tapis enchevêtrés, de tables basses et de draperies colorées. Plusieurs costumes et accessoires de scène sont éparpillés ça et là. Le chef vous emmène alors vers le fond de la roulotte où trois jeunes baladins sont étendus sur des coussins. Ceux-ci pleurent à n'en plus pouvoir, dévorés par un chagrin destructeur... On vous explique que personne depuis plusieurs semaines n'a pu les consoler et que depuis la compagnie toute entière a perdu sa joie de vivre... Complètement choqué par ce malheur vous essayez de rassurer les bohémiens et vous commencez à consoler les trois enfants, rendez vous au 5.

8

Vos compagnons vous quittent aussitôt et entrent dans la roulotte, accueilli par un petit groupe de baladins. Pendant ce temps, vous allez rejoindre le chef près du feu, celui-ci a toujours l'air aussi soucieux, il prend alors la parole et commence à vous raconter: "vois-tu si les jeunes sont aujourd'hui si tristes, c'est qu'il ont perdu récemment leur petite soeur Pergola qui

était notre chanteuse préférée et une femme admirable". Surpris par cette révélation vous lui demandez comment cela a pu se passer. Il vous répond aussitôt: "elle avait l'habitude d'aller tous les matins prendre un bain dans la rivière mais ce jour là personne ne la vit revenir. Nous sommes donc tous parti à sa recherche mais nous n'avons trouvé que des traces de pieds étranges et inquiétantes qui ressemblaient à celles d'un être mi-humain mi-animal". Le visage du chef est maintenant grave: "un peu plus loin sur la rivière nous avons trouvé accroché à un buisson un morceau de sa tunique...peut-être a-t-elle été enlevée mais je ne sais pas pourquoi..." L'une des petites personnes revient alors vers vous apparemment eux non plus ne peuvent faire grand chose pour apaiser le chagrin des baladins. Vous vous levez alors et faites à voix haute la promesse de ramener la jeune femme. Là dessus vous saluez la compagnie avant de regagner la forêt... (Passez au joueur suivant...)

9

La roulotte est un véritable ouvrage d'art. Le bois des roues et les armatures sont sculptés et peints de couleur pastel tandis que la façade représente des scènes champêtres. Vu la grosseur de celle-ci et la multitude de fenêtres qui la tapissent, vous pensez qu'une dizaine de personnes pourraient y habiter aisément. N'apercevant pour le moment personne voulez vous en faire le tour, rendez vous au 6. Ou allez vers les po- neys, rendez vous au 1.

10

Si vous êtes avec Pergola, rendez vous au 4. Sinon, rendez vous au 6.

11

Le chef, un homme trapu d'une trentaine d'année, vous tend une tasse de café... Vous acceptez avec politesse et vous vous joignez à eux. La discussion reprend alors et vous sentez tout de suite une sorte de malaise doublé d'une tristesse immense... Vous remarquez également que certaines des personnes présentes ont des yeux rougis et le teint pâle... Touché par cette scène, vous demandez des explications au chef. Celui-ci vous demande alors de le suivre et vous emmène vers la roulotte, rendez vous au 7.



L'ABOMINATION TENTACULAIRE

Une étrange brume se forme devant vous, bientôt un halo lumineux apparaît accompagné d'un coup de tonnerre et de bruits de glissements. Un gigantesque tentacule se matérialise devant vos yeux ébahis, suivi de plusieurs autres. La brume se répand maintenant en une nappe qui flotte à environ un mètre du sol, une masse affreusement flasque tombe soudain à vos pieds. Que faites vous? vous gardez votre calme, rendez vous au 9. Ou préférez vous fuir, rendez vous au 4.

1

Vous frappez de toutes vos forces l'affreux membre qui vous tient. Un liquide jaune à l'odeur répugnante s'en échappe aussitôt et un cri surnaturel retentit. La masse de chair se contracte alors et se met à tourner, restez vous ainsi à regarder, rendez vous au 7.

2

L'être inhumain change maintenant de couleur tandis que ses chairs se replient et forment des ondulations rythmées. Une gueule démesurée apparaît au milieu de cet amas et pousse des hurlements de rage, à ce moment vous apercevez au milieu de cette horrible gorge plusieurs dizaines d'yeux qui vous scrutent avidement. Allez vous attaquer le créature, rendez vous au 5. Ou essayez de fuir, rendez vous au 7.



3

Vous vous jetez sur la créature.

UNE CREATURE TENTACULAIRE FLASQUE

VIT +5 DEX +1 ATT +2 DEF +2

(OPTION : Quand le monstre vous touche, lancez un dé. Si le résultat est égal à 1, les tentacules vous attrapent et vous étouffent instantanément. Vous mourrez aussitôt)

Après un court combat l'être abject explose et répand aux alentours une incroyable quantité de chairs pour-

ries. Un relent de dégoût vous monte au nez, rendez vous au 8.

4

Pris de panique à la vue de cette horreur, vous vous apprêtez à fuir quand un membre mou vous saisit le pied, l'énorme masse de chair ressemble maintenant à une grosse pieuvre. Saisissez vous votre arme, rendez vous au 1. Ou essayez vous de discuter, rendez vous au 6.

5

Des crocs acérés surgissent le long de la gueule béante, et les tentacules se couvrent de griffes et de poils noirs. Un combat diabolique commence alors.

UNE CREATURE TENTACULAIRE FLASQUE

VIT +5 DEX +1 ATT +2 DEF +2

(OPTION : Quand le monstre vous touche, lancez un dé. Si le résultat est égal à 1, les tentacules vous attrapent et vous étouffent instantanément. Vous mourrez aussitôt)

Vous achevez cet être répugnant, une brume venue de nulle part vous entoure alors tandis qu'un vent formidable balaie les alentours. Un coup de tonnerre retentit et les restes de créature disparaissent mystérieusement. Un peu épuisé par ce combat, vous endossez votre tenue puis repartez à l'aventure... (Reprenez le cours normal de la partie...)

6

Au moment où vous alliez prendre la parole, vous apercevez de grosses mandibules s'agiter de plaisir au milieu des longues tentacules qui s'agitent. Vous saisissez alors votre arme et engagez le combat, rendez vous au 1.

7

Deux coups de tonnerre se font entendre et aussitôt apparaît devant vous l'horrible créature qui tournoie sur elle même. Ses tentacules forment une barrière infranchissable, elles vous touchent presque. Soudain un nouveau coup de tonnerre retentit tandis qu'une boule de chair s'échappe de la créature pour tomber devant vous. Aussitôt celle-ci se met à gonfler pour devenir finalement un être visqueux semblable au premier, rendez vous au 3.

8

Un nouveau coup de tonnerre retentit et vous voyez apparaître une nouvelle boule de chair. Si vous attaquez, rendez vous au 3. Sinon, rendez vous au 2.

9

Un être difforme est en train de se former devant vous, surgit du néant. Il prend maintenant une consistance bien réelle en étalant autour de lui ses grandes tentacules. Un lambeau de chair brune vous attrape alors par la taille, vous avez juste le temps de sortir votre arme, rendez vous au 1.



LA HORDE DE LOUPS

La nuit est tombée depuis quelques minutes, quand vous entendez des cris dans le lointain, ceux ci ressemblent à des voix humaines légèrement animales. Vous tendez l'oreille mais vous n'entendez déjà plus rien. Le silence s'installe de nouveau autour de vous. Vous arrêtez vous pour la nuit, rendez vous au 11. Ou continuez vous votre chemin, rendez vous au 13.

1

Un hurlement retentit soudainement, vous tirez votre arme et vous vous redressez, aussitôt une réponse déchire le silence. Votre feu répand autour de vous un cercle de lumière, mais cela ne suffit pas pour y voir à plus de dix mètres. Saisissez vous une branche enflammée, rendez vous au 14. Ou préférez vous continuer à scruter devant vous, rendez vous au 9.

2

Vous êtes maintenant entouré d'yeux luisants, de multiples grognements accentuent la tension qui vous habite. Un énorme loup couleur fauve entre dans le cercle de lumière, d'énormes dents jaunes ornent sa mâchoire, ses pattes avant sont légèrement plus hautes que celles de derrière tandis que sa queue est longue et épaisse. L'animal vous fixe féroce, une épaisse salive suinte, déjà une deuxième forme identique apparaît à votre droite. Attaquez vous tout de suite, rendez vous au 6. Sinon, rendez vous au 5.

3

Plusieurs heures passent sans qu'aucun bruit ne vienne vous surprendre, la fatigue se fait maintenant sentir. Voulez vous somnoler un peu, rendez vous au 8. Ou préférez vous veiller, rendez vous au 12.

4

Le feu crépite doucement à vos pieds. Voulez vous monter la garde, rendez vous au 1. Ou dormir d'un oeil, rendez vous au 7.

5

Bientôt trois loups féroces vous font face, un rugissement sauvage déclenche l'attaque:

TROIS LOUPS FEROCES

VIT +4 DEX +2 ATT +2 DEF +1

VIT +4 DEX +2 ATT +2 DEF +1

VIT +3 DEX +2 ATT +2 DEF +1

A peine avez vous achevé vos adversaires que d'autres loups s'approchent déjà, rendez vous au 10.

6

Vous vous jetez sur l'énorme loup, celui ci roule sur le sol et revient aussitôt à la charge.

UN ENORME LOUP

VIT +6 DEX +2 ATT +3 DEF +2

A peine avez vous neutralisé votre adversaire que d'autres loups se jettent sur vous, rendez vous au 10.

7

Vous vous roulez en boule à coté du feu, saisissez votre arme et vous endormez... Soudain un hurlement retentit. Vous vous retournez précipitamment, le cercle de lumière s'arrête à quelques mètres autour de vous et vous interdit de voir plus loin, rendez vous au 9.

8

Vous vous endormez lentement... la fraîcheur du matin vous réveille en sursaut, le feu à coté s'est éteint tandis qu'un soleil timide perce les nuages. Les cadavres des loups que vous avez tués ont disparu, seules subsistent quelques traces de sang, vous reprenez alors vos affaires et quittez au plus vite ce lieu (+1 tour de pénalité, reprenez le cours normal de la partie...)

9

Deux yeux lumineux apparaissent dans l'ombre, un feu ardent s'y reflète, bientôt d'autres taches lumineuses se joignent aux deux premières. Un frisson vous remonte le dos, plusieurs hurlements lointains viennent à vos oreilles, suivis immédiatement de ré-

ponses cette fois beaucoup plus proches. Voulez vous attaquer, rendez vous au 5. Ou attendre encore, rendez vous au 2.

10

Plusieurs loups se jettent sur vous, l'un vient directement s'empaler sur votre arme tandis que les quatre autres vous attaquent sauvagement.

QUATRE LOUPS

VIT +4 DEX +2 ATT +2 DEF +1

VIT +3 DEX +2 ATT +2 DEF +1

VIT +3 DEX +2 ATT +2 DEF +1

VIT +4 DEX +2 ATT +2 DEF +1

Les bêtes gémissent une dernière fois, le silence revient enfin. Les yeux autour de vous ont disparus néanmoins vous sentez le danger encore tout près. Vous allez donc près du feu et soignez vos blessures, rendez vous au 3.



11

Vous déposez vos affaires et préparez un cercle de pierres. La nuit s'annonce fraîche, vous allez ensuite ramasser quelques brindilles et allumez un feu, rendez vous au 4.

12

Epuisez, vous accueillez enfin le matin, votre feu s'est presque éteint, autour de vous les cadavres des loups ont disparu. Rêve ou réalité, vous ne savez que penser, vous vous allongez alors et dormez quelques heures (+1 tour de pénalité, reprenez le cours normal de la partie...)

13

Vous commencez à presser le pas, soudain une horde de loups sauvages apparaît devant vous. Terrorisé, vous stoppez net et brandissez votre arme. Les loups disparaissent aussitôt, rendez vous au 11.

14

Vous attrapez une branche en flamme et la jetez au loin... Plusieurs formes apparaissent, elles sont sombres et rampent dans votre direction, rendez vous au 9.



LA PLUIE D'ASTICOTS

Vous sentez des choses gluantes qui vous montent le long du corps, soudain, un étrange liquide vous glisse dans le cou, bientôt vous en avez dans les cheveux. Qu'est que cela peut-il bien être? Vous passez la main sur votre nuque et en retirez une poignée de gros asticots jaunes, l'horreur vous saisie, que faites vous? Si vous courez dans tous les sens, rendez vous au 6. Si vous sautez sur place, rendez vous au 3. Si vous vous passez les mains sur le corps, rendez vous au 11.

1

Vous vous approchez lentement du monticule de larves pour essayer d'attraper un de vos équipements (vous devez combattre à main nue).

UN MONTICULE D'ASTICOTS

VIT 6 DEX 0 ATT 0 DEF 0

Vous arrivez enfin à bout de ces sales immondes, vous récupérez donc vos équipements et repartez d'un pas alerte...

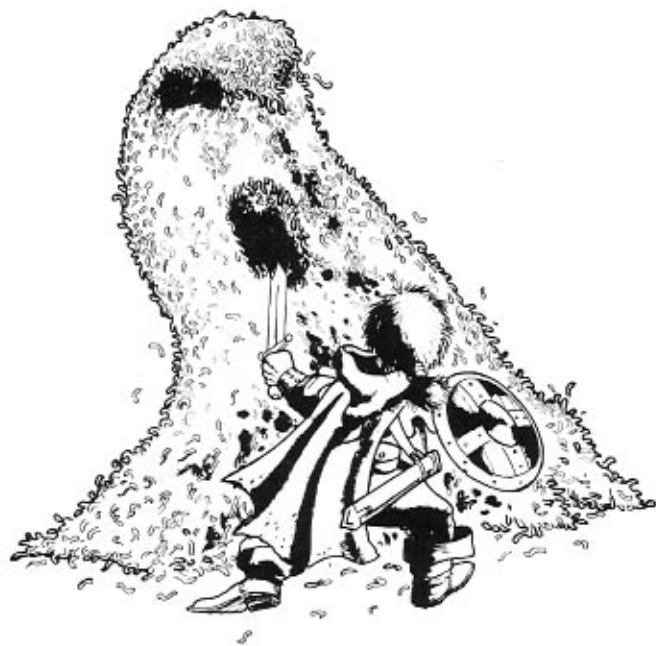
2

Votre visage s'enfonce dans une marée vivante, une puanteur horrible vous envahit. Vous vous redressez précipitamment, passez votre main de façon à enlever les asticots qui vous obstruent les yeux avant de reprendre votre danse étrange. Voulez vous?

Continuer à courir, rendez vous au 9.

Sauter sur place, rendez vous au 5.

Vous frotter le corps, rendez vous au 11.



3

Vous sautez sur place en vous débattant comme un perdu, malheureusement très peu de larves tombent au sol et votre réaction aide même les asticots à glisser sous vos vêtements, vous en sentez quelques uns qui commencent même à passer par votre ceinture, surpris par cette intrusion vous laissez tomber votre équipement et commencez à vous déshabiller rendez vous au 4.

4

Quelques instant plus tard, vous vous retrouvez totalement nu, mais enfin débarrassé de ces sales bestioles (enlevez tous vos équipements, objets et ar-

gents). Soudain, vous prenez conscience du ridicule de la scène, vous jetez un oeil à gauche puis à droite pour vérifier que personne ne vous a vu. Pendant ce temps la masse jaunâtre et visqueuse envahit tous vos vêtements, préférez vous fuir, rendez vous au 10. Ou essayez vous de récupérer vos biens rendez vous au 1.

5

Vous sautez sur place en vous débattant comme un perdu, malheureusement très peu de larves tombent au sol et votre réaction aide même les asticots à glisser sous vos vêtements, vous en sentez quelques uns qui commencent même à passer par votre ceinture, surpris par cette intrusion vous commencez à vous déshabiller rendez vous au 4.

6

Vous enlevez précipitamment votre équipement et partez en courant dans tous les sens. Des nuées de gros asticots volent autour de vous, bientôt vous vous mettez à courir en rond, puis sautez en l'air et repartez. Pas de doute, la situation vue de loin est un peu comique. au moment où vous commencez à sourire, votre pied glisse et vous précipitez la tête la première dans un monticule de larves jaunâtres rendez vous au 2.

7

Vous réajustez votre tenue fièrement quand une masse jaunâtre s'approche de vous et vous attaque.

UN MONTICULE D'ASTICOTS

VIT 6 DEX 0 ATT 0 DEF 0

Vous reprenez votre souffle, jamais vous n'aviez vu une chose aussi étrange et aussi dégouttante, vous reprenez alors votre chemin en laissant derrière vous une grosse flaque jaunâtre... (Reprenez le cours normal de la partie...)

8

Vous fuyez immédiatement ces ignobles immondes... (Reprenez le cours normal de la partie...)

9

Vous repartez en courant, faites deux ou trois tours sur place, puis sautez en l'air, les asticots volent de partout, enfin vous commencez à respirer car il n'en reste presque plus. Vous approchez alors de votre équipement que vous aviez posé au sol et remarquez avec effroi qu'il est couvert d'une masse jaune et puante, voulez vous partir en laissant tout, rendez vous au 8. Ou essayer de récupérer vos affaires, rendez vous au 1.

10

Vous attrapez quelques feuilles pour vous en faire un pagne puis partez sans vous attarder de cet endroit maudit... (Reprenez le cours normal de la partie...)

11

Vous vous frottez le corps énergiquement, vos mains repoussent de grosses poignées de larves gluantes. Bientôt le sol autour de vous grouille et semble être vivant. Vous passez alors votre main gauche sous vos vêtements et chassez encore une poignée de gros asticots jaunes. au bout de quelques secondes vous êtes enfin débarrassé de ces animaux un temps soit peu collant rendez vous au 7.



LE COLPORTEUR

Un gros homme vêtu de cuir marron et équipé d'un grand sac apparaît devant vous. Il vous salue d'un air aimable, tout en retenant les multiples objets dont il est couvert. Dans un fracas indescriptible l'homme commence à poser son attirail au sol. Voulez vous le saluer à votre tour, rendez vous au 9. Ou faire comme si de rien n'était et vous éloigner, rendez vous au 11.

1

L'homme se jette sur vous, la perte de son chien lui donne une force diabolique.

UN MARCHAND FURIEUX

VIT +4 DEX +0 ATT +4 DEF +1

Vous assommez enfin votre adversaire (Après l'avoir fouillé, vous trouvez 20 écus). Vous rassemblez alors vos esprits et quittez le plus vite possible cet endroit... (Reprenez le cours normal de la partie...)

2

Après avoir réglé vos dettes, vous rangez vos nouvelles affaires, saluez le marchand et repartez à l'aventure... (Reprenez le cours normal de la partie...)

3

Il parle alors un moment avec vous. Il vous raconte sa vie, s'arrêtant de temps à autre pour vous dire quelques histoires drôles. De toute évidence ce personnage a beaucoup voyagé. Après quoi, il se reprend et vous présente sa marchandise, rendez vous au 5.

4

Un sourire stupide orne votre visage. Vous expliquez tant bien que mal que vous avez complètement oublié de le payer. Vous tendez alors la somme due. Le marchand vous rétorque aussitôt que les prix ont maintenant grimpé et que vous lui devez 5 écus supplémentaires de taxe. Payez vous, rendez vous au 8. Ou préférez vous engager le combat, rendez vous au 10.

5

Les objets qu'il a sortis sont empilés un peu partout, un joyeux désordre règne autour de vous mais vous distinguez quelques accessoires intéressants:

Corde et grappin (3 écus, vitesse x2 en montagne)

Hachette (4 écus, attaque +2, vitesse x2 en forêt)

Torche et briquet d'amadou (2 écus)

Cotte de maille (8 écus, défense +3)

Le colporteur vous annonce alors qu'il fait un rabais de 2 écus, si vous achetez 3 objets. Vous réfléchissez à cette proposition... Si rien ne vous intéresse, rendez vous au 7. Sinon, vous faites le point sur ce que vous voulez acheter. Soudain une idée vous vient à l'esprit: pourquoi payer quand vous pouvez prendre gratuitement tout ce que vous voulez. Allez vous tenter de voler le marchand, rendez vous au 6. Ou être honnête, rendez vous au 2.

6

Vous poussez l'homme de la main, saisissez les marchandises qui vous intéressent et vous apprêtez à partir quand un sifflement retentit. Un gigantesque chien cuirassé sort d'un buisson. Ses muscles massifs roulent sous sa peau. En un éclair, il vous barre le chemin. Le marchand prend alors la parole et vous explique que sa longue expérience l'incite, de temps à autre, à prendre quelques précautions contre les malhonnêtes gens. Allez vous payer votre dette, rendez vous au 4. Ou combattre le chien, rendez vous au 10.

7

Vous remerciez le colporteur mais rien de ce qu'il transporte ne vous intéresse. Sur ces paroles vous reprenez votre chemin en saluant une dernière fois l'homme... (Reprenez le cours normal de la partie...)

8

Fou de rage, vous payez le marchand; le chien vous montre ses crocs une dernière fois et vous repartez le plus vite possible... (Reprenez le cours normal de la partie...)

9

L'homme vous sourit et vous remercie de votre amabilité, si rare dans ce pays. Après quoi, il commence à débiter quelques babioles. Il se présente alors comme un colporteur qui vend ses marchandises à travers le pays. Continuez vous à l'écouter, rendez vous au 3. Ou préférez vous examiner les objets qu'il sort, rendez vous au 5.



10

Le chien cuirassé vous fait admirer sa superbe collection de crocs. Il grogne alors méchamment avant de se jeter sur vous. Votre adversaire est un animal énorme, terriblement puissant. Son dos cuirassé de cuir lui apporte une grande protection et ses dents sont des armes sans pareil.

UN CHIEN CUIRASSE

VIT +5 DEX +1 ATT +2 DEF +3

Après un combat acharné vous reprenez votre souffle. Le marchand derrière commence à s'énervé, rendez vous au 1.

11

D'un air dédaigneux, vous partez aussitôt devant les yeux ahuris du gros homme... (Reprenez le cours normal de la partie...)



LES MORTS-VIVANTS

Une étrange odeur parvient à vos narines. Intrigué, vous essayez de savoir d'où elle se dégage. Vous cherchez un peu partout. L'odeur devient maintenant de plus en plus atroce, un peu comme le serait de la viande en décomposition. Puis étrangement, le sol se met à vibrer avant de se crevasser, laissant apparaître un bras décharné, puis un deuxième, puis des dizaines. En l'espace de quelques secondes une horde de cadavres en décomposition sort du sol et commence à se diriger vers vous d'un pas lent. Voulez vous?

Essayer de fuir, rendez vous au 6.
Réfléchir à la situation, rendez vous au 1.
Engager le combat, rendez vous au 7.

1
Vous réfléchissez à toute vitesse, et soudain une idée vous vient. Si vous possédez une torche, rendez vous au 10. Sinon, rendez vous au 7.

2
D'un geste amoureux, vous tendez les bras vers la grosse femme qui se dirige vers vous. Vous sentez ses chairs en décomposition sur votre corps. Soudain une morsure vous fait sursauter (-3 de vitalité), vous la repoussez, elle atterrit un peu plus loin sur les fesses. Un morceau de tissu a été arraché et votre peau est éraflée, rendez vous au 11.



3
Pris d'une soudaine envie de vous débarrasser de ces êtres abjects, vous courez après en remuant la torche devant vous. Le spectacle vous amuse beaucoup car vous n'avez aucun mal à les faire fuir. Soudain, alors que vous poursuiviez quatre morts-vivants, la flamme de votre torche vacille et s'éteint. La course s'arrête alors tandis que les morts vivants se retournent et attaquent.

QUATRE MORTS-VIVANTS FURIEUX

VIT +5 DEX -2 ATT +1 DEF +1
VIT +5 DEX -2 ATT +1 DEF +1
VIT +5 DEX -2 ATT +1 DEF +1
VIT +5 DEX -2 ATT +1 DEF +1

(OPTION : Si votre jet d'attaque est égal à 6, vous détruisez le mort-vivant en lui éclatant la tête)

Alors que vous combattiez, d'autres morts-vivants se sont approchés, rendez vous au 9.

4
La flamme de votre torche vacille soudain puis s'éteint. Vous essayez alors de la rallumer mais en vain.

Pendant ce temps, les cadavres se rapprochent de nouveau, rendez vous au 9.

5
Les morts-vivants se sont éloignés. Mais il en reste encore quelques uns qui attendent prêts à revenir à la charge. Voulez vous courir après, rendez vous au 3. Ou attendre un peu, rendez vous au 4.

6
Vous vous retournez pour fuir mais tombez nez à nez avec une grosse femme affreuse. Celle-ci avance les bras en essayant de vous embrasser. Si vous voulez, vous laissez séduire, rendez vous au 2. Sinon, rendez vous au 11.

7
Trois-morts vivants vous regardent de leurs orbites vidées, un rictus de haine déforme leurs visages décharnés, ils se précipitent soudain sur vous.

TROIS MORTS-VIVANTS

VIT +5 DEX -2 ATT +1 DEF +1
VIT +5 DEX -2 ATT +1 DEF +1
VIT +5 DEX -2 ATT +1 DEF +1

(OPTION : Si votre jet d'attaque est égal à 6, vous détruisez le mort-vivant en lui éclatant la tête)

A chaque coup que vous portez, les corps se déchirent en lambeaux, rendez vous au 9.

8
Une fois les morts-vivants éloignés, vous revenez sur vos pas et partez loin de cet endroit... (Reprenez le cours normal de la partie...)

9
Les morts vivants vous encerclent maintenant et se rapprochent doucement. Vous n'avez vraiment plus le choix, plus de vingt cadavres décharnés vont d'un moment à l'autre se jeter sur vous. Vous brandissez votre arme prêt à frapper, quand soudain toutes les têtes se détournent et, en quelques secondes tous les morts disparaissent comme ils étaient apparus vous laissant sain et sauf... (Reprenez le cours normal de la partie...)

10
Vous sortez votre torche pour vous empresser de l'allumer. Le bois prend rapidement. Soudain, comme par enchantement, les morts vivants cessent d'avancer tandis que leurs membres s'agitent frénétiquement à la vue de la flamme. D'un air victorieux, vous avancez vers eux en agitant la torche. Tous les cadavres s'éloignent de vous, voulez vous?

Courir après les morts vivants, rendez vous au 3.

Attendre un peu, rendez vous au 5.

Partir discrètement, rendez vous au 8.

11
Dégoutté à la vue de cette grosse femme qui s'agitte devant vous, vous saisissez votre arme et partez à l'attaque.

UNE GROSSE FEMME MORT-VIVANTE

VIT +3 DEX -2 ATT +0 DEF +1

(OPTION : Si votre jet d'attaque est égal à 6, vous détruisez le mort-vivant en lui éclatant la tête)

Vous n'avez aucun mal à réduire en bouillie l'affreuse créature. Vous jetez alors un regard en arrière, rendez vous au 7.



LE VIEUX LEPREUX

Un grand homme maigre, couvert de haillons, surgit devant vous. Sa démarche est tremblante et son visage squelettique, une main difforme se tend alors dans votre direction tandis qu'une voix inaudible prononce des paroles confuses. Dans un premier temps vous ne comprenez pas ce que vous veut ce vieillard. Allez vous le chasser, rendez vous au 7. Ou lui demander ce qu'il veut, rendez vous au 8.

1

Surpris par cette scène, vous sortez votre arme. Le vieillard s'approche maintenant de vous, c'est à cet instant que vous vous apercevez que l'homme est lépreux.

UN VIEILLARD LEPREUX

VIT +5 DEX -2 ATT +4 DEF +1

Vous achevez le vieillard d'un violent coup au ventre. Celui-ci se courbe en deux puis s'écroule. Vous essuyez délicatement le sang du lépreux sur l'herbe. Une odeur de pourriture se fait alors sentir. Vous découvrez avec horreur que l'homme se couvre rapidement de milliers de vermines plus abominables les unes que les autres, rendez vous au 6.



2

Vous plongez votre main dans votre sac et ressortez un écu d'or. Aussitôt, la bouche édentée de l'homme s'élargit dans un sourire mouillé. Vous jetez la pièce au sol. A ce moment, l'homme se jette à vos pieds en les baisant et vous remerciant. Allez vous attendre que l'homme vous lâche, rendez vous au 5. Ou lui jetez vous un coup de genou au visage, rendez vous au 10.

3

L'homme se recule alors, grimace une dernière fois, vous lance une insulte affreuse pleine de postillons puis disparaît de votre vue... (Reprenez le cours normal de la partie...)

(OPTION : lancez un dé, si le résultat est 1 ou 2, vous avez attrapé la lèpre. Vous devez alors obligatoirement vous soigner avant de continuer l'aventure)

4

Vous lancez quelques jurons au vieillard pitoyable, il semble gêné et vous demande pardon en se grattant le visage. Ses doigts arrachent alors nerveusement de larges morceaux de peau et vous découvrez avec horreur que l'homme est lépreux. Vous faites alors un pas en arrière, rendez vous au 9.

5

Les bras maigres s'agrippent de plus en plus à vos jambes. Bientôt, d'un geste hésitant, le vieillard vous jette au sol. Son visage couvert de cheveux sales grimace de plaisir. Vous vous reculez en rampant tandis que l'homme saisit votre sac et le fouille, fou de rage. Allez vous engager le combat, rendez vous au 3. Ou simplement lui faire peur, rendez vous au 4.

6

Sous le coup de l'écoeurement, vous repartez au plus vite de cet endroit... (Reprenez le cours normal de la partie...)

(OPTION : lancer un dé, si le résultat est 1 ou 2, vous avez attrapé la lèpre. Vous devez alors obligatoirement vous soigner avant de continuer l'aventure)

7

Vous faites comme si vous n'aviez pas vu l'étranger. C'est alors qu'une main tremblante vous saisit et que la voix vous supplie de lui donner la charité. Agacé, vous vous dégagez et vous retournez vers la forme squelettique. Allez vous insulter le vieillard, rendez vous au 4. Ou lui donner quelques pièces, rendez vous au 2.

8

Vous demandez au vieux ce qu'il vous veut. Celui-ci, esquissant un sourire, vous demande la charité. Sa main osseuse et sale est maintenant largement tendue devant vous. Chassez vous le vieillard, rendez vous au 10. Ou lui donnez vous une pièce, rendez vous au 2.

9

Vous sortez votre arme et dites à l'homme de partir... Celui-ci se redresse puis tend de nouveau la main en gémissant de plus belle. Vous engagez alors le combat, rendez vous au 3.

10

Vous flanquez un terrible coup au visage du vieillard. Il pousse un cri étouffé et va s'étaler un peu plus loin, son visage couvert de sang. Grimaçant de douleur, l'homme se relève alors et sort de dessous sa tunique une longue épée rouillée. Ses yeux sont remplis de haine. Rendez vous au 1.

LES HOMMES CRAPAUDS

Des bruits visqueux attirent votre attention. Vous stoppez net et écoutez plus attentivement. Plusieurs sons semblables, des pas dans l'eau, se font entendre autour de vous. Vous sortez votre arme et vous tenez sur vos gardes. Jetez un dé. Si le nombre est supérieur à 2, rendez vous au 9. Sinon, rendez vous au 4.

1

Les crapauds croassent maintenant à l'unisson. La poche au dessous de leurs gueules se gonfle démesurément puis se vide de son air avec des sons désagréables. A ce moment, l'un de ces êtres ignobles semble vous faire un signe. Essayez vous de comprendre, rendez vous au 2. Ou préférez vous en finir, rendez vous au 3.

2

Vous faites à votre tour quelques gestes et grimaces en direction des hommes crapauds. Ceux-ci semblent comprendre ce que vous leur dites et répondent en gesticulant. Vous, bien sûr, ne comprenez rien, que ce soit vos grimaces ou les leurs, continuez vous ainsi, rendez vous au 7. Ou décidez vous d'en finir, rendez vous au 3.

3

Vous brandissez votre arme d'un air sauvage et sautez sur les quatre crapauds devant vous. Aussitôt deux des créatures vous évitent pour s'enfuir aussitôt.

DEUX HOMMES CRAPAUDS

VIT +4 DEX +0 ATT +2 DEF +1

VIT +4 DEX +0 ATT +1 DEF +1

Les deux affreuses bêtes meurent en émettant des sons glougloutant, rendez vous au 8.

4

Les bruits semblent maintenant s'éloigner de vous, bientôt le calme revient et vous pouvez continuer votre chemin tranquillement... (Reprenez le cours de la partie...)

5

Vous demandez à cet être difforme ce qu'il veut. Celui-ci s'accroupit, passe sa longue langue violette sur ses lèvres et émet un croassement glauque. A cet appel, trois autres crapauds apparaissent et se figent de la même façon autour de vous. Vous commencez à de-

venir nerveux, surtout que d'autres bruits visqueux se font entendre un peu partout, allez vous attaquer les quatre crapauds, rendez vous au 3. Ou attendre encore un peu, rendez vous au 1.

6

Vous poussez un cri de rage en levant votre arme au ciel, aussitôt trois autres créatures apparaissent et viennent à côté du premier crapaud. Quelques peu surpris, vous vous calmez aussitôt, rendez vous au 1.

7

Vous faites maintenant un énorme pied de nez. A ce geste, les hommes crapauds deviennent rouges de honte puis disparaissent comme ils étaient venus... (Reprenez le cours normal de la partie...)

8

Les deux autres crapauds qui étaient derrière vous passent maintenant à l'attaque. L'un deux vous attrape une jambe tandis que l'autre vous saute à la gorge.

DEUX HOMMES CRAPAUDS

VIT +4 DEX +0 ATT +1 DEF +1

VIT +4 DEX +0 ATT +1 DEF +2

Après avoir littéralement coupé en deux le premier vous propulsez le deuxième à plusieurs mètres et lui entaillez sérieusement la tête. Quelques croassements se font entendre dans les fourrés mais bientôt tout redevient calme et vous pouvez enfin continuer votre chemin... (Reprenez le cours normal de la partie...)

9

Tout à coup à votre droite apparaît un être affreux, cela semblerait être un croisement horrible entre un homme et un crapaud. La créature vous regarde de ses yeux globuleux. Son corps est verdâtre et recouvert de taches rouges et jaunes. Allez vous engager la conversation, rendez vous au 5. Ou brandir votre arme en signe de mise en garde, rendez vous au 6.



LES TROLLS

Vous entendez soudain des grognements derrière vous. Vous tournez la tête et constatez avec horreur que quatre énormes trolls vous observent avec envie. Leurs grosses gueules grimacent méchamment tandis qu'une salive épaisse coule de leurs babines. Que faites vous ?

Vous essayez de fuir, rendez vous au 5.

Vous sortez votre arme, rendez vous au 2.

Vous essayez de parlementer, rendez vous au 15.

1

Vous prenez alors une petite voix en vous excusant poliment de vous être enfui. Les trois brutes se regardent alors, prennent aussi un petit air malheureux et ajoutent en chœur : "faut pas pleurer mon petit, tu la reverras ta mère..." Là dessus, ils éclatent d'un rire rauque, rendez vous au 3.

2

Vous menacez les quatre trolls méchamment en brandissant votre arme. Le chef prend alors la parole : "Je te conseille de rester tranquille sinon je vais me fâcher..." Allez vous rester tranquille, rendez vous au 15. Ou préférez vous le combat, rendez vous au 14.

3

Vous vous dégagez soudainement et frappez violemment un des trois trolls qui tombe raide. Les deux autres s'arrêtent alors, se regardent un instant avant de se jeter sauvagement sur vous.

DEUX TROLLS

VIT +7 DEX +0 ATT +3 DEF +3

VIT +7 DEX +0 ATT +3 DEF +3

(OPTION : Chaque troll se régénère en regagnant 1 de vitalité par tour. Il ne peut toutefois pas dépasser sa valeur d'origine)

Les trois trolls gisent maintenant à vos pieds, votre cœur bat fortement, rendez vous au 17.

4

Si vous connaissez un sort, rendez vous au 12. Sinon, rendez vous au 18.

5

Un des trolls éclate de rire en vous voyant prendre la fuite et s'écrit d'une voix rocailleuse : "hé, les gars! Le jeunot fiche le camp". A ces mots, les trois autres hurlent sauvagement en se jetant à votre poursuite. Vous faites ce que vous pouvez pour accélérer mais les trois trolls n'ont pas de mal à vous rattraper. Vous sentez leurs souffles fétides juste derrière vous. Que faites vous ?

Vous continuez en zigzagant, rendez vous au 7.

Vous vous arrêtez net, rendez vous au 8.

Vous vous rendez sagement, rendez vous au 16.

6

Calmement, vous gonflez votre poitrine. Vous regardez alors les trolls avant de lancer : "Reculez hideuses créatures. Je suis apprenti sorcier. Lâchez moi tout de suite ou je vous transforme en crapaud". A ces mots les trolls s'arrêtent de rire et vous regardent craintivement avec soumission. Ils sont sur le point de vous lâcher quand une voix plus sévère encore que les précédentes se fait entendre : "Ne le lâchez pas, bande de larves. Vous voyez bien qu'il bluffe...". D'un pas lent, le chef de la bande s'approche de vous. Rendez vous au 4.

7

Vous courez donc à droite, puis à gauche, l'un des trolls plonge alors pour vous plaquer et s'écrase violemment dans la poussière. Ses deux compagnons éclatent de rire mais ne se laissent pas distancer pour autant :

Continuez vous à courir, rendez vous au 13.

Voulez vous arrêter, rendez vous au 16.

Ou sortez vous votre arme, rendez vous au 3.

8

Votre arrêt brutal surprend vos poursuivants et vous vous retrouvez bientôt derrière eux. Leurs grosses gueules s'agitent alors en vous cherchant. Vous esquissez un sourire et repartez dans l'autre sens. Soudain un lourd bras ferme vous saisit et vous précipite au sol, une grosse voix se fait alors entendre : "bande de bon à rien, arrêtez de chercher. Je viens d'attraper le déjeuner...". Dans votre empressement, vous aviez oublié le chef de la bande qui était resté en retrait. Rendez vous au 18.

9

Vous décidez de fouiller avec dégoût les poches des trolls et bientôt vous découvrez des écus au milieu de restes de nourriture (+3 écus). Un peu fatigué par cette aventure, vous continuez votre chemin... (Reprenez le cours normal de la partie...)

10

Vous vous mettez à crier des insultes en direction des trolls. Les brutes vous regardent alors d'un air surpris puis éclatent de rire encore plus fort. L'un d'eux ajoute : "Mon dieu, que ce petit bonhomme est mal élevé !..." Vous vous sentez un peu ridicule devant ces horribles créatures qui se paient votre tête. Rendez vous au 3.

11

Vous vous mettez à crier des insultes en direction des trolls. Les brutes vous regardent alors d'un air surpris puis éclatent de rire encore plus fort quand l'un d'eux ajoute : "Mon dieu, que ce petit bonhomme est mal élevé !..." Vous vous sentez un peu ridicule devant ces horribles créatures qui se paient votre tête. Rendez vous au 18.

12

Vous commencez à prononcer les paroles magiques. A ce moment, le chef s'agenouille apeuré et vous demande pitié. Vous en profitez pour prendre une voix autoritaire et lui ordonnez de partir sur le champ. Le chef des trolls relève alors sa grosse tête moqueuse avant d'éclater d'un rire rauque : "Emmenez-le vous autres et ne lâchez pas ce rigolo. Il m'a donné faim avec ses plaisanteries..." Rendez vous au 18.

13

Vous commencez un peu à faiblir quand un troll vous attrape sauvagement et vous plaque au sol en poussant d'affreux grognements de plaisir. Un autre vous tombe bientôt dessus et vous étouffe sous son poids. Le troll qui vous avait raté tout à l'heure approche maintenant d'un air méchant. Ses énormes bras poilus fouettent l'air et ses yeux rouges sont remplis de haine. "Laissez le moi les gars. Je vais l'arranger moi le petit..." Les deux autres vous attrapent par les bras et vous tiennent devant la brute, voulez vous ?

Vous excuser, rendez vous au 1.

Insulter les trolls, rendez vous au 10.

Essayer de les intimider, rendez vous au 6.

14

Les quatre trolls se précipitent sur vous.

LE CHEF DES TROLLS

VIT +8 DEX +0 ATT +4 DEF +3

LES TROIS AUTRES TROLLS

VIT +6 DEX +0 ATT +3 DEF +3

VIT +7 DEX +0 ATT +3 DEF +3

VIT +5 DEX +0 ATT +3 DEF +4

(OPTION : Chaque troll se régénère en regagnant 1 de vitalité par tour. Il ne peut toutefois pas dépasser sa valeur d'origine)

Épuisé, vous remerciez le ciel d'être encore en vie. Rendez vous au 9.

15

De grosse pattes poilues vous saisissent de partout et une grosse voix lance : "ça y est, chef! On a attrapé le petit". Vous êtes maintenant solidement tenu par trois colosses poilus. Voulez vous?

Insulter les trolls, rendez vous au 11.

Essayer de les intimider, rendez vous au 6.

16

De grosse pattes vous saisissent de partout et une grosse voix lance : "ça y est, chef! On a attrapé le petit". Vous êtes maintenant solidement tenu par trois colosses poilus. Voulez vous?

Vous excuser, rendez vous au 1.

Insulter les trolls, rendez vous au 10.

Essayer de les intimider, rendez vous au 6.

17

Soudain un cri épouvantable retentit et vous avez juste le temps d'éviter un coup de massue, le chef des trolls vient juste de se jeter sur vous.

LE CHEF DES TROLLS

VIT +8 DEX +0 ATT +4 DEF +3

(OPTION : Chaque troll se régénère en regagnant 1 de vitalité par tour. Il ne peut toutefois pas dépasser sa valeur d'origine)

Épuisé, vous remerciez le ciel d'être encore en vie. Rendez vous au 9.

18

Pris d'une colère subite, vous dégagez votre bras d'un geste vif et blessez un de vos assaillants avec votre arme.

LE CHEF TROLLS

VIT +8 DEX +0 ATT +4 DEF +3

DEUX TROLLS

VIT +7 DEX +0 ATT +3 DEF +3

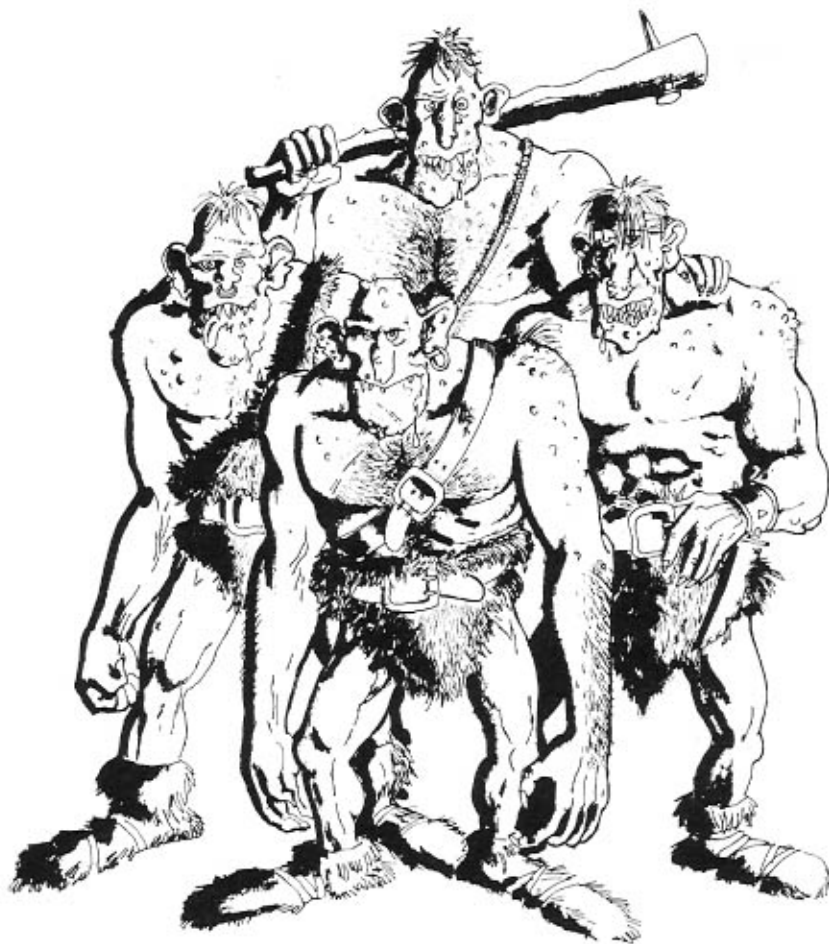
VIT +7 DEX +0 ATT +3 DEF +2

UN TROLL BLESSE

VIT +3 DEX +3 ATT +3 DEF +0

(OPTION : Chaque troll se régénère en regagnant 1 de vitalité par tour. Il ne peut toutefois pas dépasser sa valeur d'origine)

Épuisé, vous remerciez le ciel d'être encore en vie. Rendez vous au 9.



LE DEMON VOLANT

Un bruit d'ailes se fait entendre dans le lointain. Soudain un homme de grande taille apparaît devant vous. Il se dégage de lui comme une aura de puissance bien que son visage paraisse fatigué. Sortez vous votre arme? Rendez vous au 10. Ou préférez vous engager la conversation? Rendez vous au 3.

1

Vous ne comprenez plus ce que l'on vous raconte. L'homme est maintenant en train d'essayer de vous embobiner dans une histoire incroyable. Vous faites alors un pas en arrière et sortez votre arme. L'éclat de la lame ravive alors le regard de votre adversaire; des griffes sont en train de jaillir au bout de ses doigts tandis qu'une bave coule le long de sa bouche. Partez vous en courant, rendez vous au 4. Ou attaquez vous en premier, rendez vous au 8.

2

Vous retournez du pied le cadavre, un visage cruel vous regarde fixement. Vous vous accroupissez et commencez à faire les poches. A ce moment, vous sentez quelque chose bouillonner sous vos doigts. Les vêtements du mort se mettent maintenant à s'agiter, rendez vous au 7.



3

Après avoir fait les salutations d'usage, l'étrange personnage vous raconte qu'il vient d'un pays très éloigné et qu'il cherche asile pour se reposer... Après avoir marqué un arrêt, il reprend son récit. Vous apprenez ainsi que beaucoup de gens le recherchent et qu'il doit continuellement fuir. Un peu inquiet, essayez vous de partir tout de suite, rendez vous au 6. Ou continuez vous la discussion, rendez vous au 9.

4

Un sentiment horrible vous saisit. A ce moment une main vous projette au sol, l'étrange personnage vous

regarde avec haine. Vous attaquez aussitôt, rendez vous au 8.

5

Vous reprenez vos esprits rapidement et partez aussi vite que possible de l'horrible chose que vous venez de terrasser... (Reprenez le cours normal de la partie...)

6

Pris d'une soudaine panique, vous balbutiez quelques mots à l'étranger puis partez à toute jambes. A ce moment, un bruit d'ailes se fait entendre, suivi immédiatement par un cri atroce. Une main vous projette alors au sol. L'étrange personnage vous barre maintenant le chemin; ses yeux sont remplis de haine tandis que sa bouche salive. Saisi d'horreur, vous vous redressez et attaquez, rendez vous au 8.

7

Le démon vous repousse violemment. Une horrible métamorphose a changé le visage du cadavre. Son corps se recroqueville maintenant sur lui même tandis que de long poils apparaissent. Bientôt une tête mi-rapace, mi-humaine vous regarde méchamment. Les longues ailes noires battent de nouveau. La bête s'envole alors et vous attaque.

UN DEMON VOLANT

VIT +7 DEX +2 ATT +3 DEF +3

L'horrible créature s'effondre une seconde fois. Ses membres tremblent une dernière fois puis s'immobilisent. Soudain une autre métamorphose secoue l'animal, vous n'en croyez pas vos yeux. Rendez vous au 11.

8

Vous vous ruez sur l'homme, il esquive votre coup en poussant un cri agressif. Vous tournez la tête et apercevez votre adversaire en train de se poser à quelques pas de vous. De grandes ailes noires battent derrière lui. Vous avez à peine le temps de vous retourner, l'étrange créature vous attaque.

UN DEMON VOLANT

VIT +7 DEX +2 ATT +3 DEF +3

Vous êtes épuisé par ce combat, la créature démoniaque git à vos pieds. Voulez vous la fouiller, rendez vous au 2. Ou partir au plus vite, rendez vous au 5.

9

Votre interlocuteur a le teint étonnement pâle, ses yeux ressortent légèrement et de temps à autre des rictus étranges déforment son visage. Gardez vous votre calme, rendez vous au 1. Ou essayez vous de fuir, rendez vous au 6.

10

Un rictus sauvage déforme le visage de votre adversaire. Une voix rauque vous insulte alors que des griffes poussent aux bout des doigts que l'homme vous montre. Voulez vous fuir, rendez vous au 4. Ou attaquer, rendez vous au 8.

11

La forme s'agite d'une façon diabolique. Puis soudain une explosion semble se produire à l'intérieur du corps et de multiples rayons lumineux apparaissent. Quelques instants plus tard, la créature tombe en poussière. Un peu tremblant, vous repartez aussitôt en vous demandant encore ce que pouvait être ce personnage... (Reprenez le cours normal de la partie...)

LE PETIT GNOME

Vous avez soudain l'impression d'une présence qui rode autour de vous. A plusieurs reprises, vous regardez à droite puis à gauche mais ne voyez rien de spécial. Pourtant un étrange pressentiment vous envahit. Plusieurs minutes s'écoulent avant qu'un petit gnome rieur ne fasse son apparition. Il approche alors de vous et vous regarde d'un air stupéfait, que faites vous?

Vous fuyez en courant, rendez vous au 9.

Vous essayez de le faire partir, rendez vous au 7.

Vous sortez votre arme, rendez vous au 12.

1

Vous vous asseyez de nouveau en faisant semblant de ne pas avoir vu le gnome mais vous regardez tout de même ce qu'il fait du coin de l'oeil. Celui ci se ras-soit aussi, sans faire attention à vous, et surveille discrètement ce que vous faites du coin de l'oeil. C'est alors que vous vous souvenez avoir entendu parler, au cours de longues veillées passées au coin du feu, de petits êtres qui passaient leur temps à imiter les autres. Voulez-vous faire quelques tests pour vérifier cela? Rendez vous au 11. Ou continuer à faire semblant de ne pas le voir? Rendez vous au 10.

2

Le petit gnome vous traite alors de menteur. De surprise, vous mettez vos poings sur les hanches, ce qui provoque la même réaction chez votre compagnon. C'est alors que vous vous souvenez avoir entendu parler, au cours de longues veillées passées au coin du feu, de certains petits êtres qui passaient leur temps à imiter les autres. Voulez vous essayer quelques tests pour vérifier cela? Rendez vous au 11. Ou faire semblant de ne pas le voir? Rendez vous au 10.

3

Soudain vous attrapez vos deux joues avec les doigts, tirez dessus en sortant la langue et en louchant le plus possible. A ce moment précis, le gnome s'attrape aussi le visage pour vous faire la même affreuse grimace. Cette fois, vous êtes sûr d'avoir affaire à un imitateur, rendez vous au 10.

4

Vous choisissez tranquillement une grosse injure parmi votre répertoire et la criez de toute vos force au petit bonhomme. Au même instant, une seconde insulte retentit identique à la première tant par les mots que par la voix. Cette fois vous êtes sûr d'avoir affaire à un imitateur, rendez vous au 10.

5

Vous repartez de plus belle, prenez un virage à gauche, accélérez, tournez à droite, puis plongez derrière un gros rocher pour vous cacher. Ce coup-ci, vous êtes certain d'avoir semé le petit bonhomme. Vous jetez un coup d'oeil en faisant dépasser légèrement votre tête du rocher. Un sourire vient alors au coin de vos lèvres car personne n'apparaît à l'horizon. Vous vous asseyez contre le rocher. Soudain, au comble de la surprise vous retrouvez votre gnome tranquillement assis à côté de vous. Pris de colère, vous vous levez rapidement. Comme un seul homme, le petit gnome se lève aussi et vous regarde méchamment. Que faites vous?

Vous parlez au gnome, rendez vous au 7.

Vous engagez le combat, rendez vous au 12.

Vous n'y faites pas attention, rendez vous au 1.

6

Le petit bonhomme vous regarde d'un air excédé et vous demande de partir. Vous mettez alors vos poings sur les hanches, ce qui provoque la même réaction chez votre compagnon. C'est alors que vous vous souvenez avoir entendu parler, au cours de longues veil-

lées passées au coin du feu, de petits êtres qui passaient leur temps à imiter les autres. Voulez vous essayer quelques tests pour vérifier cela, rendez vous au 11. Ou faire semblant de ne pas le voir, rendez vous au 10.

7

Vous gardez votre calme et demandez au gnome ce qu'il veut. Celui ci, tout aussi posément, vous demande ce que vous voulez. Un peu surpris, vous dites que c'est vous qui avez posé la question en premier, le petit bonhomme semble alors interloqué et vous répond que c'est lui qui vous l'a demandé en premier, que faites vous?

Vous le traitez de menteur, rendez vous au 2.

Vous lui dites de partir, rendez vous au 6.

Ou vous sortez votre arme, rendez vous au 12.

8

Vous lancez adroitement votre bras et saisissez violemment l'oreille du petit gnome pour la tirer vers vous. Au même instant, une douleur vous arrache un cri, tout de suite accompagnée d'un écho. Cette fois, vous êtes sûr d'avoir à faire à un imitateur. Rendez vous au 10.

9

Vous partez à toute allure. Quelques secondes plus tard vous amorcez un virage, puis vous vous arrêtez pour souffler un peu. Certain d'avoir échappé au gnome, vous vous retournez et, au comble de la surprise, vous tombez face au petit personnage qui reprend difficilement sa respiration. Allez vous?

Reprendre la fuite, rendez vous au 5.

Parler au gnome, rendez vous au 7.

Essayer de l'effrayer, rendez vous au 12.

10

De toute façon il n'y a rien à faire pour se débarrasser de ces êtres à part ne pas faire attention à eux, vous repartez donc avec le petit gnome sur vos talons, celui ci disparaîtra quelques instant plus tard aussi vite qu'il est venu. Toutefois vous aurez la désagréable surprise de constater qu'il vous a volé un de vos équipements (*supprimer 1 de vos équipements, reprenez le cours normal de la partie...*)

11

Vous faites soudain face au gnome qui vous regarde aussi, voulez vous?

Faire une grimace, rendez vous au 3.

Lui tirer l'oreille, rendez vous au 8.

Lancer une insulte, rendez vous au 4.

12

Vous attrapez votre arme tandis que votre petit adversaire sort une courte épée. Vous fouettez l'air en essayant de le toucher. Dans un même geste rapide, celui-ci dévie votre coup. A chaque geste que vous faites, le petit gnome réagit encore plus rapidement en singeant une à une toutes vos attaques. Au bout d'un instant, vous arrêtez. Vous regardez maintenant cet étrange personnage qui vous observe avec un air idiot. C'est alors que vous reviennent à l'esprit des légendes qui parlaient de petits êtres qui imitaient tout le monde à longueur de journée. Voulez vous faire quelques tests pour vérifier cela, rendez vous au 11. Ou faire semblant de ne pas le voir, rendez vous au 10.



L'OMBRE DEMONIAQUE

Le soleil décline peu à peu à l'horizon. Les choses et les végétaux forment autour de vous de larges ombres. La fraîcheur du crépuscule vous fait maintenant frissonner, vous vous couvrez une partie du visage et du cou quand une racine vous accroche les pieds. Vous êtes immédiatement projeté au sol, rendez vous au 5.

1

Le ciel est flamboyant avec des traînées rouges et bleues. Vous vous arrêtez un instant pour admirer ce spectacle quand une nouvelle racine vous projette au sol. Vous roulez sur le côté puis atterrissez contre le pied d'un arbre (-1 de vitalité). Dans ce roulé-boulé, votre arme vous a échappé. Elle repose maintenant à quelques pas de vous. Vous vous précipitez immédiatement pour la saisir quand une ombre fantomatique apparaît et l'attrape avant vous, rendez vous 8.

2

Que faites vous?

Vous fuyez, rendez vous au 9.

Vous sautez sur l'arme, rendez vous au 4.

Vous essayez de comprendre, rendez vous au 7.

3

Vous vous rendez soudain compte de la situation, un être invisible et horrible vous a pris votre arme pour vous attaquer et vous tuer. Si vous avez une autre arme, rendez vous au 6. Sinon, rendez vous au 10.

4

Vous vous précipitez sur votre arme et la saisissez. Aussitôt, celle-ci s'agit entre vos mains et vous projette au sol. Une ombre menaçante se dresse alors. Vous apercevez deux épaules irrégulières surplombées d'une gueule démesurément béante. De plus, des bras immenses, terminés par des mains tordues, remuent frénétiquement, rendez vous au 3.

5

Un peu surpris vous vous redressez en cherchant des yeux ce qui vous a fait tomber mais, au comble de la surprise, rien n'est visible. Vous esquissez un sourire puis reprenez votre chemin. Les herbes et la végétation dessinent maintenant un paysage fantomatique, rendez vous au 1.

6

Vous fouillez rapidement dans votre sac et sortez la deuxième arme que vous gardez cachée. Aussitôt l'ombre fait un pas de côté et s'immobilise. Rendez vous au 11.

7

Vous réfléchissez un instant. Comment une arme en apparence ordinaire peut elle soudain se rebeller contre son maître? C'est à ce moment que vous apercevez sur le sol une ombre menaçante, dressée sur des pattes difformes. Elle s'avance sur vous tandis que ses bras démesurés se balancent lourdement. Rendez vous au 3.

8

Vous levez les yeux et cherchez la créature... mais en vain, il n'y a personne autour de vous. Pourtant votre arme se dresse et devient menaçante. Vous vous glissez sur le côté quand un coup extraordinaire frappe l'endroit où vous étiez quelques instants plus tôt. Une sueur froide vous parcourt l'échine tandis que votre arme flotte dans l'air comme par enchantement, rendez vous 2.

9

Pris de panique vous fuyez et laissez derrière vous votre arme étrangement devenue menaçante (vous perdez votre arme, reprenez le cours normal de la partie...)

10

Vous n'avez plus beaucoup le choix, allez vous fuir, rendez vous au 9. Ou tenter un combat à mains nues, rendez vous au 11.



11

Vous vous précipitez sur l'être invisible.

L'OMBRE DEMONIAQUE

VIT +4 DEX +0 ATT (selon votre arme) DEF+1

(OPTION: Si vous possédez une torche et un briquet à amadou, lancez un dé avant chaque attaque. Si le résultat égal à 1 ou 2, vous faites fuir immédiatement l'ombre)

Après un combat à la fois étrange et sauvage, l'arme rebelle tombe au sol tandis que l'ombre du démon disparaît comme elle était venue. Vous récupérez aussitôt votre bien avant de partir au plus vite de cet endroit... (Reprenez le cours normal de la partie...)

LES FELICITATIONS

Le vieux sorcier vous regarde avec un léger air de contentement, pourtant, ses yeux restent graves. Il lève alors le bras et vous sentez autour de vous une violente bourrasque. Tout disparaît dans un éclair et vous vous retrouvez dans un chaos indescriptible. La barbe du sorcier est agitée de multiples ondulations tandis qu'il semble diriger et commander les étranges mouvements de matière qui vous entourent. Instinctivement vous vous accrochez à sa tunique. Aucun sol, ni aucun repère naturel n'est visible... Le magma qui vous entoure devient maintenant de plus en plus rouge, l'univers entier est de couleur sang, des sons discordants résonnent dans un étrange lointain. Le grand sorcier vous saisit maintenant la main et un flot de puissance vous envahit. Votre vue s'éclaircit, puis comme par enchantement de larges et hauts pics rocheux apparaissent, suivis immédiatement d'un grand donjon. Soudain, la vision s'arrête et vous vous retrouvez dans une salle voutée, tapissée de tentures brunes. Un reste d'étoile et de lumière disparaît à côté de vous. Le sorcier se dirige maintenant d'un pas assuré vers une large porte de bois cerclée de fer. Il se retourne alors pour vous faire face tandis que sa voix résonne: "Le temps nous presse, mon jeune élève". La chair du démon se reforme et le monde va bientôt basculer de nouveau dans l'ombre. Les batailles et les victoires passées n'ont pas suffi. L'heure a de nouveau sonnée, et nous devons rassembler nos forces une fois encore..." Le sorcier pousse la porte et laisse apparaître une vaste salle où de multiples personnalités de hauts rangs sont réunies... Tout les regards se tournent alors vers vous. "Messieurs, s'exclame le grand sorcier en vous désignant aux autres, voici celui par qui notre victoire se fera..." Un tonnerre d'applaudissements se met à retentir tandis que vous restez sans voix...

Pourquoi vous fait-on tant d'honneur ???

De quelle victoire devez vous être le héros ???

Et de quel démon étrange le monde doit-il craindre la venue ???

Vous saurez tout cela et plus encore en jouant au prochain jeu d'EVASION GAMES...







NOM DU PERSONNAGE

VITALITE

DEXTERITE

ECUS

TOURS DE PENALITE

POINTS NON UTILISES

ARMES

BONUS
ATTAQUE

PROTECTIONS

BONUS
DEFENSE

EQUIPEMENTS DIVERS

MONTURE

NOTES ANNEXES





TABLEAUX DES DEPLACEMENTS

PERMET DE DETERMINER LE DEPLACEMENT DES JOUEURS
(Règles de jeu, paragraphe 9)

| DEPLACEMENT DE BASE | | |
|---------------------|-------------------------------------|--|
| TYPE | NOMBRE D'HEXAGONES A PARCOURIR | BONUS |
| CHEMIN | LANCER UN DE A 5 FACES | VITESSE X 2 AVEC UN PONEY |
| PLAINE | LANCER UN DE A 6 FACES DIVISE PAR 2 | VITESSE X 2 AVEC UN PONEY |
| FORET | 2 HEXAGONES | VITESSE X 2 AVEC UNE HACHETTE |
| MONTAGNE | 1 HEXAGONE | VITESSE X 2 AVEC UNE CORDE ET UN GRAPPIN |

TABLEAU DE COMBAT

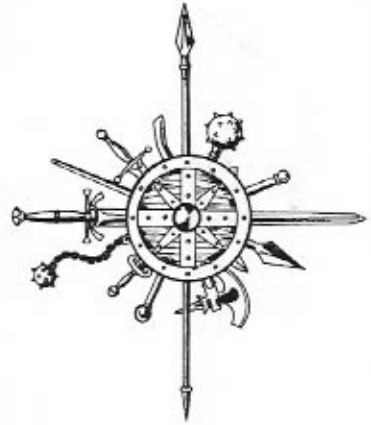
PERMET DE GERER LES COMBATS
(Règles de jeu, paragraphe 10)

| ATTAQUE | | | | | | | | | |
|---------|---|---|---|---|---|---|---|---|--------|
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 et + |
| 0 | 0 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| 1 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 | 0 |
| 2 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 0 |
| 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 |
| 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 |
| 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 |
| 6 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 2 |
| 7 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 |
| 8 et + | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 |

TABLEAU DES EQUIPEMENTS

RECAPITULATIF DES EQUIPEMENTS A ACHETER
(Règles de jeu, paragraphe 5.6; La laverne de l'ours gris)

| TYPE | ECUS | ATTAQUE | DEFENSE | BONUS |
|--|------|---------|---------|--|
| DAUQE | 4 | +1 | | |
| HACHETTE | 5 | +2 | | Vitesse x 2 en forêt |
| MASSE D'ARME | 5 | +3 | | |
| FLEAU D'ARME | 10 | +4 | | |
| EPEE | 16 | +5 | | |
| EPEE LONGUE | 20 | +6 | | |
| ARMURE DE CUIR | 5 | | +2 | |
| COTE DE MAILLE | 10 | | +3 | |
| PLASTRON DE FER | 20 | | +4 | |
| BOUCLEUR ROND | 43 | | +2 | |
| TORCHE ET BRIQUET | 2 | | | Permet l'accès aux endroits sombres |
| D'AMADOU | 3 | | | Vitesse x 2 en montagne |
| CORDE AVEC GRAPPIN | 25 | | | Vitesse x 2 sur les chemins |
| PONEY | 1 | | | Vitesse x 2 en plaine |
| EQUIPEMENT DE BASE (boîtes de cuir souples, pantalons et veste de toile, ceinture, chapeau, sac à dos, couvertures) | | | | Permet de traverser les rivières |
| | | | | Indispensable pour se déplacer décentement à travers le pays |



**RÈGLES
AVANCÉES
INCLUSES**

APPRENTI SORCIER

UN EXTRAORDINAIRE JEU D'AVENTURE SUR PLATEAU



Vous êtes de 2 à 4 joueurs ?
Vous disposez de 2 heures ou plus ?...
Alors bienvenue dans l'univers extraordinaire de
l'APPRENTI-SORCIER.

Au plus profond de ce monde infesté de monstres et de
personnages diaboliques, préparez-vous à vivre une aventure digne
d'un héros de légende.

Dans ce jeu chaque joueur tient le rôle d'un nain aventureux
fermement décidé à prouver son courage et sa force d'esprit
pour devenir par tous les moyens possibles
APPRENTI-SORCIER.

Jeu de plateau destiné à un large public et s'inspirant des plus
célèbres œuvres d'heroic fantasy, APPRENTI-SORCIER vous fera
vivre ou revivre les aventures palpitantes de ces univers imaginaires.

CE DONT VOUS DISEPOSEZ :

UN FANTASTIQUE LIVRE D'AVENTURE
UN PLATEAU DE JEU EN COULEUR
CINQ MAGNIFIQUES FIGURINES A DÉCOUPER
UN SYSTÈME DE LANCÉ DE DÉ
UNE FICHE D'AVENTURE DÉTAILLÉE

NOMBRE DE JOUEURS : 2 A 4
AGE : 12 ANS A ADULTE
DURÉ D'UNE PARTIE : 2 A 4 HEURES



978290826300

AN EVASION GAMES INTERNATIONAL PRODUCT

PRIX : 119 F

APPRENTI SORCIER

