

Le Seigneur des Agneaux

Partie I

La Commune Ôtée de l'Agneau

Une Aventure dont Vous êtes le Héros
Ecrité par Laurent Saboureau (Orion)
Achévé le 24 Avril 2007

Le Seigneur des Agneaux - Part I

Dans cette aventure, vous allez incarner un jeune mouton, nommé Fredon, qui va bien vite découvrir qu'une menace pèse sur sa famille et tous les autres occupants de la ferme où il se trouve.

Vous devez vous munir d'un crayon à papier, d'une gomme et de trois dés classiques à six faces pour commencer cette aventure trépidante !

Pour vous faciliter les combats, nous vous conseillons d'utiliser deux dés de même couleur pour l'attaquant et un dé d'une couleur (ou d'une taille) différente pour le défenseur.

Règles de l'aventure:

En annexe, vous trouverez une feuille de suivie d'aventure (nommée *Panse-Bête*) puis une pour la tenue des combats, mais également un récapitulatif des attaques et esquives ainsi que les différents pouvoirs spéciaux.

- Caractéristique du Héros :

AGILITE = Elle correspond à votre capacité de vous mouvoir, à vos réflexes et autres aptitudes physiques.

BÉLEMENT = Il définit votre capacité à vous faire respecter, à vous faire comprendre, en un mot à communiquer.

INSTINCT ANIMAL = Il correspond à votre sixième sens, à votre temps de réaction pour tout ce qui concerne le monde qui vous entoure.

Ces trois caractéristiques ont un total de départ de **5**. Avant de les noter sur votre *Panse-Bête*, vous avez **7** points à répartir entre elles, sachant qu'une caractéristique doit au moins recevoir un point.

Lorsque vous aurez terminé, vous inscrirez le total de chaque caractéristique dans la case prévue à cet effet sur le *Panse-Bête*.

Il reste une dernière caractéristique dont vous n'aurez pas besoin de calculer sa valeur puisqu'elle est déjà prédéfinie.

C'est votre **COMPOSITION** qui correspond à votre état physique en général. Elle se décompose en 7 niveaux :

Excellente - Bonne - Normale - Faible - Défaillante - Critique - Mort

Vous commencez l'aventure au niveau le plus élevé, c'est à dire *Excellente*, entourez le niveau actuel sur votre *Panse-Bête*. Lorsque vous serez touché lors d'un assaut, pendant une confrontation ou par accident, vous descendrez de niveau (rayez le niveau actuel et entourez le suivant) jusqu'à la *Mort*. Si au cours de l'aventure, vous êtes dans une

Le Seigneur des Agneaux – Part I

COMPOSITION *Critique*, et que l'on vous demande d'effectuer un test d'AGILITE, ne lancez pas les dés. Il faudra le considérer comme échoué et vous rendre directement au paragraphe concerné.

Pour regagner un ou plusieurs niveaux, il suffira de vous soigner, manger ou dormir (le texte vous le précisera en temps voulu).

- Confrontation :

Les combats vont se dérouler par des actions que vous allez tirer en jetant les dés pour vous et vos adversaires avant chaque assaut.

Si le texte ne précise pas qui commence le premier assaut, c'est celui qui à l'INSTINCT ANIMAL le plus élevé qui débute la confrontation et commence donc le combat en position d'attaquant (en cas d'égalité avec vos adversaires, c'est toujours vous qui avez l'initiative).

Lancez deux dés pour celui qui attaque en premier et référez-vous à la liste des attaques ci-dessous. Puis lancez un dé pour le défenseur et référez-vous à la liste des esquives sur la page suivante.

Si l'esquive correspond à l'attaque subie, l'assaut est annulé. Si elle ne correspond pas, le défenseur perd un niveau de COMPOSITION.

Pour l'assaut suivant, celui qui était défenseur devient attaquant et l'attaquant devient défenseur. Continuez ainsi de suite jusqu'à la mort d'un des deux protagonistes.

Liste des Attaques :

<i>Résultat Du jet de dé</i>	<i>Nom de l'attaque</i>	<i>Manœuvre</i>
2	Coup de boule !	Attaque venant de face
3	Coup de patte au croupion !	Attaque venant de derrière
4	Crochet du droit !	Attaque venant du côté droit
5	Crochet du gauche !	Attaque venant du côté gauche
6	Uppercut fulgurant !	Attaque venant de dessous
7	Haleine fétide !	Attaque venant de face
8	Coup du traître !	Attaque venant de derrière
9	Coup de patte dans la rate !	Attaque venant du côté droit
10	Tarte au flanc !	Attaque venant du côté gauche
11	Coup dans le bide !	Attaque venant de dessous
12	Botte Secrète !	Attaque imparable

Listes des Esquives :

<i>Résultat Du jet de dé</i>	<i>Conséquence</i>
1	Toute attaque venant de face est évitée
2	Toute attaque venant de derrière est évitée
3	Toute attaque venant du côté droit est évitée
4	Toute attaque venant du côté gauche est évitée
5	Toute attaque venant de dessous est évitée
6	Toute attaque est évitée (sauf la Botte Secrète)

En consultant les listes des attaques et des esquives, vous avez remarqué qu'un double 6 en attaque fait perdre directement un niveau de COMPOSITION à celui qui le subit. Et qu'un 6 en défense correspondait à une esquive totale des attaques sauf celle de la Botte Secrète.

Votre Pouvoir spécial: LE CONTRE

Etant donné votre jeunesse, vous êtes souple, svelte et fougueux ce qui est un avantage lors des confrontations. A chaque fois que vous esquivez une attaque, vous pourrez aussitôt porter un contre et donc descendre d'un niveau la COMPOSITION de votre adversaire sans que celui-ci ne puisse esquiver, ni riposter. Pour cela, il suffira de relancer le dé, si le résultat est de 5 ou de 6, vous toucherez votre adversaire. Ce pouvoir spécial n'est pas utilisable sur la botte secrète et si votre adversaire a le pouvoir de **LA PARADE AU CONTRE**, bien évidemment (voir annexe 1 et 2).

- Confrontation en groupe :

Seul face à plusieurs adversaires:

Pour un combat avec plusieurs adversaires, procédez comme ci-dessus mais en jetant les dés pour chaque adversaire (autant en attaque qu'en esquive).

Exemple: Vous êtes agressé par trois gros rats enragés. Ils ont l'initiative, vous lancez donc trois fois les deux dés. Vous obtenez pour le premier un total de 3, pour le second un total de 6 et pour le dernier un total de 8. Vous jetez un dé pour votre esquive et vous obtenez un 2. Après vérification sur les listes, vous vous rendez compte que vous avez paré deux attaques sur trois. Vous ne perdez qu'un niveau de COMPOSITION. Lancez ensuite deux fois le dé (un dé pour chaque parade réussie) selon la règle de votre pouvoir spécial (le contre).

Attaque groupée:

Au cours de l'aventure, vous pourrez trouver des compagnons qui vous aideront lors des combats (leurs caractéristiques et leurs pouvoirs spéciaux vous seront donnés en temps voulu et devront être notés sur votre *Panse-Bête*). A vous de décider qui combattra qui, sachant qu'un compagnon ne peut attaquer qu'un adversaire à la fois. Vous combattrez vous aussi un adversaire mais également et éventuellement le surplus d'adversaires restants. Vous résoudrez d'abord tous les combats de vos compagnons et ensuite le votre. Puis si vous êtes vainqueur, vous pouvez à nouveau répartir les combats entre vos compagnons et adversaires survivants.

- Test d'une caractéristique :

Lors de l'aventure, il vous sera demandé assez souvent de faire un test d'une de vos 3 caractéristiques (AGILITE, BÉLEMENT et INSTINCT ANIMAL). Pour cela, vous devrez jeter deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal au total de la caractéristique demandée, vous avez réussi le test. S'il est supérieur, vous avez échoué.

Danger à la Pelle (Mécanique) !

Tout paraissait paisible en cette belle matinée de printemps dans la ferme de l'oncle Sam. Le chant rituel du coq accompagne la levée du soleil dont ses rayons chaleureux viennent lécher la végétation à peine éclose. Un tableau des plus paisible, incitant à la paresse et à la grasse matinée mais pourtant vous êtes déjà réveillé. C'est loin d'être votre habitude !

La bergerie est encore dans la pénombre, un trait de lumière arrive à peine à percer la couche de poussière déposée sur les carreaux de la vitre. Vous avez encore la tête qui bourdonne d'un de ces mauvais rêves dont on ne se souvient de rien au réveil et qui vous laisse dans le brouillard durant le reste de la journée. Vos compagnons, eux, dorment encore à poings fermés. Quelques ronflements arrivent même jusqu'à vos petites oreilles.

Vous constatez que la porte de la grange n'est pas fermée et vous décidez d'aller prendre l'air. Peut-être cette initiative remettra t-elle vos idées en place ?

La routine tranquille de votre vie commence déjà à vous peser. Vos amis ne pensent qu'à jouer et même si vous trouvez cela très plaisant, la vue de la ferme et de vos pâturages ne vous suffisent plus. Malgré l'interdiction de vos parents de sortir de cette enceinte natale, vous avez toujours voulu aller explorer ne serait-ce que les alentours. Et si c'était l'occasion, aujourd'hui !

A en juger la position du soleil, vous avez encore le temps de vous éclipser en douceur et de revenir avant le réveil de vos parents.

Vous sortez donc de la bergerie le plus discrètement possible et une fois dehors une légère brise vient titiller les fines boucles de laines qui parsème votre faciès.

Rendez vous au 1.

1

« A l'aventure ! » _ Criez-vous fou de joie, mais vous vous arrêtez aussi sec.

Le chien du fermier, qui est habituellement dans sa niche à l'opposée de la grange, est étendu de tout son long au beau milieu du parvis de la cour sous la douce lumière naissante du soleil. Vous n'allez pas abandonner vos rêves de conquêtes de terres inconnues pour si peu, même si c'est un obstacle de 30 kilos !

Vous remarquez, sur la gauche, un énorme tas de meules de foin qui constitue un abri visuel naturel pour regagner facilement le portail de la ferme. Sur votre droite, l'abreuvoir vous permettrait également de rejoindre la sortie à l'abri des regards.

Si vous voulez contourner le mastodonte endormi par le côté gauche de la cour, rendez vous au **110**. Si vous préférez passer par la droite, rendez vous au **202**.

2

Le véhicule motorisé dévie sa course pour rejoindre le bas-côté où vous vous trouvez tous les deux. Instinctivement, vous vous mettez à courir mais il vous rattrape sans problème. Tout en roulant à vos côtés, un humain en sort avec un énorme filet, de la même sorte que ceux qui retiennent les meules de foin dans le grenier de votre ex-grange qu'il jette d'un geste vif dans votre direction. Pris au piège, vous vous empêchez les pattes dans les mailles du filet et vous finissez votre course en roulé-boulé contre une énorme souche sur le bas côté. Le véhicule humain s'arrête et l'homme auteur de votre emprisonnement en descend et dit à son collègue quelques mots avant d'éclater de rire. Puis il vous embarque à l'arrière. Il y fait noir et seul une petite fenêtre aussi large qu'un rayon de soleil laisse entrer une faible lueur. L'homme referme la porte dans un bruit assourdissant et vous ressentez les secousses de la route lorsque le véhicule y reprend son chemin. Après de longs et interminables chaos, le véhicule s'immobilise enfin. De la minuscule fente où émane la faible luminosité, vous distinguez un énorme bâtiment humain, de couleur jaune rayé de rouge, soutenu par de gigantesques fils. Malgré sa taille, il paraît frêle car le vent fait onduler ses murs, tels des vagues infinies, vous rappelant celle du bassin de rétention d'eau de la ferme de l'oncle Sam. Vos amis et vous restiez des heures à les observer, les vaguelettes se dandinant au gré des brises.

Vous revenez vite à la réalité lorsque la porte de votre cage sombre s'ouvre et que l'homme surgit et vous traîne vers le bâtiment. Malgré votre jeune fougue et vos cris, l'humain n'en a que faire et vous finissez à nouveau dans une sorte de cachot. Il vous balance comme un vulgaire sac à patates et vous atterrissez les quatre fers en l'air sur un sol ensablé et recouvert de paille. Puis il referme la porte de votre cellule de fortune, vous laissant à nouveau dans l'ombre.

Rendez vous au **42**.

3

Lors de votre escapade matinale, vous ne vous êtes pas rendu compte de la distance qui vous séparait de la ferme de l'oncle Sam. Et c'est donc avec beaucoup de retard que vous la rejoignez. Les véhicules meurtriers qui vous ont frôlé tout à l'heure, ont déjà commencé leur travail et vous fondez en larmes devant le spectacle qui se déroule sous vos yeux.

D'énormes engins mécaniques abattent les murs de la ferme. Votre grange, elle-même, est sujette à des coups de butoirs d'une énorme boule noire qui la fait s'effondrer comme un château de cartes. Un gigantesque nuage de poussière commence à recouvrir l'horrible scène et vous pensez soudain à votre famille et à tous les occupants de la ferme. Que deviennent-ils ?

La colère vous saisit et mu par une poussée d'adrénaline, vous vous ruez vers la ferme. Si vous avez parlé au chien du berger ce matin, rendez vous au **69**. Sinon, rendez vous au **89**.

4

Remis de vos émotions, vous reprenez votre chemin tous vos sens en aguets mais surtout à quelques mètres en contrebas de la route. Nul besoin de réitérer l'exploit d'y survivre.

Au bout de quelques minutes, la route se sépare en deux. Elle continue de part et d'autre de la forêt qui se dresse à nouveau face à vous. Poussé par votre volonté de ne pas vous retarder d'avantage, vous étudiez les différents parcours.

Allez-vous suivre la route,

Vers le soleil couchant ?

Rendez vous au **191**.

Ou à l'opposée ?

Rendez vous au **240**.

Ou reprendre le chemin de la forêt ?

Rendez vous au **97**.

5

Aratorn vous explique qu'il vadrouillait aux alentours de la ferme lorsqu'il a entendu les bruits des engins métalliques, il est revenu au pas de course mais il était trop tard.

« I inutile d'aller voir plus loin, mon jeune ami ! Il ne reste plus rien de la ferme. Mais pour y avoir jeter un œil, je peux te dire qu'il n'y avait plus personne. Que sont-ils tous devenus ? Je l'ignore. Mais je peux t'assurer que je retrouverai leur trace ! L'oncle Sam n'a pas pu m'oublier, non ? »

Le chien vous regarde fixement et vous pouvez voir dans ses yeux une légère inquiétude, détonnant sérieusement avec son imposante stature. Vous en faites fi rapidement, tout heureux d'avoir croisé son chemin. Vous le regardez renifler le sol et vous le voyez se mettre à l'arrêt, comme s'il avait repéré une piste.

« Je crois que je tiens quelque chose ! » _ Vous dit-il _ « Suis-moi, petit ! »

Puis il commence à avancer vers l'orée de la forêt. Vous vous demandez ce qu'il a repéré en sachant bien évidemment que son odorat est largement plus développé que le votre. D'un autre côté, Aratorn n'est plus tout jeune et vous vous posez la question de savoir si son flair est toujours aussi fiable. Car à y regarder de plus près, il part à l'opposée des traces de pneus laissés par les véhicules humains. Le meilleur moyen de savoir qui sont les auteurs de ce sordide chantier serait peut-être de remonter cette piste.

Si vous voulez suivre Aratorn en direction de l'Est vers la forêt, rendez vous au **295**. Si vous préférez suivre les traces de roues laissées par les engins mécaniques roulants, rendez vous au **257**.

6

Les deux sbires sont dans les vappes et vous vous tournez vers Lam pour l'aider. Ce dernier tient Nasegôul à bout de sabots et lui ordonne de partir loin d'ici avec ses complices. Vous êtes agréablement surpris par la réaction de votre compagnon rose qui vous avez caché ce côté de sa personnalité. Il faut avouer qu'il est très convaincant puisque Nasegôul déconfit traîne ses sbires complètement groggy hors de la clairière. Et vous finissez par ajouter en donnant un clin d'œil à Lam :

« Et ne remettez plus jamais les pattes dans cette partie-ci de la forêt ! »

Vous explosez de rire ensemble en regardant déguerpir les trois porcs. Le combat était rude mais vous en êtes sorti vainqueur et pourtant qui aurait pensé miser sur vos chances? Lam vous remercie d'avoir pris son parti et vous lui répondez que c'était la moindre des choses puisque lui avait décidé de vous aider dans votre quête. D'ailleurs, vous vous remettez en chemin sans plus attendre. Il faut retrouver votre famille, vos chances d'y aboutir diminuant sensiblement avec le temps qui s'égrène.

Rendez vous au **287**.

7

Il vous semble que vous marchez le long de ces barres métalliques depuis une éternité. La monotonie des lieux vous plonge dans une mélancolie qui vous rappelle à l'ordre de votre famille disparue. Allez-vous vraiment pouvoir les retrouver un jour ?

Si vous êtes accompagné de Aratorn et de Gôalloume, rendez vous au **128**. Sinon, rendez vous au **24**.

8

Gôalloume est fou furieux et entre dans une colère incontrôlable. Vous ne l'aviez pas encore vu comme cela. Puis sans crier gare, il s'enfuit à nouveau en direction de la forêt. Vous voulez partir à sa poursuite mais cette fois-ci Aratorn vous attrape la patte et vous

envoie sur un tronc d'arbre qui était à moitié immergé sur la rive. D'un coup sec, il le pousse entièrement dans l'eau et vous partez à la dérive regardant, avec tristesse, votre fidèle ami canidé:

« Ne t'en fais pas, Fredon, retrouve ta famille ! Je me charge de Gôalloume. » _ Vous lance t-il sereinement.

Puis sur ces mots, il se retourne et truffe au vent, part en direction du sous-bois, là où a disparu le jeune sanglier.

Rayez Gôalloume ainsi qu'Aratorn et ses caractéristiques de votre Panse-Bête.
Rendez vous au **155**.

9

Dans un dernier cri, vous bêlez un «au secours» de circonstance et le cochon crasseux réagit enfin en vous ramenant sur le bord du fossé. Vous recrachez un mélange de terre boueuse et de salive pendant, vous semble t-il, une éternité puis vous inspirez enfin, pour votre plus grand soulagement, une énorme bouffée d'air venant gonfler vos poumons meurtris.

Rayer deux niveaux de COMPOSITION sur votre Panse-Bête.

Vous remerciez le porc tout en vous enlevant la boue de votre beau lainage. La puanteur qui vous entoure n'est rien en comparaison de celle du cochon qui s'approche de vous. Il vous fixe un instant et au fur et à mesure de votre toilettage, il semble redevenir serein en découvrant votre identité :

« Je m'appelle Lam. Tu viens de la ferme de l'oncle Sam toi, non ? »

« Oui! Mon nom est Fredon mais comment connaissez-vous l'endroit où j'habite ? Je ne vous y ai jamais vu ! » _ Répondez-vous totalement surpris.

« Houlà ! C'est une grande histoire. Cela remonte à loin ! »

Rendez-vous au **146**.

10

Aratorn vous attrape par la patte et vous montre un tronc d'arbre à moitié immergé sur la rive du fleuve à quelques mètres de là. Il vous demande de grimper dessus et vous vous exécutez. Puis il pousse de toutes ses forces l'énorme rondin de bois afin de l'envoyer au centre du fleuve. La manœuvre est parfaite mais le malheureux rate son saut pour vous rejoindre. Vous vous penchez pour l'aider à remonter mais il a déjà effectué un demi-tour pour rejoindre la rive, beaucoup plus proche de lui que votre embarcation.

Vous êtes heureux de le voir s'en tirer sain et sauf et bien essoufflé, il arrive à vous hurler :

« Reste sur le tronc d'arbre, Fredon! Ne t'en fais pas pour moi, je te rejoindrais de l'autre côté, le temps que je trouve une autre embarcation. Sinon, je passerai par le tunnel souterrain.»

Vous le regardez s'éloigner tristement alors que vous dérivez paisiblement.

Rayez Aratorn ainsi que ses caractéristique de votre Panse- Bête.

Rendez vous au **155**.

11

La terreur peut se lire sur le visage de votre compagnon porcin. Vous vous retournez et vous comprenez enfin qu'une énorme machine humaine arrive droit sur vous. Vous sentez une énorme empoignade vous prendre par la taille et vous basculez hors des barres métalliques.

Vous ne devez votre salut qu'à votre ami Lam dont vous amortissez la chute, vous étouffant presque de son poids. Et comme si cela ne suffisait pas, votre tête vient heurter un énorme caillou.

Descendez de deux niveau votre COMPOSITION et d'un niveau celle de votre compagnon. N'oubliez pas de faire les modifications sur votre Panse-Bête.

Groggy, vous vous relevez tous les deux et vous remerciez chaleureusement Lam qui vous précise que vous en auriez fait de même pour lui. Le cœur encore secoué, vous vous remettez en marche sans plus attendre. Lam se met à fredonner un air comme pour chasser la présence tenace et encore palpable de la mort qui a failli vous emporter tous les deux. Vous finissez vous aussi par reprendre en chœur avec lui les dernières paroles:

*« Et j'entends siffler ce train,
Et j'entends siffler ce train.*

J'entendrais siffler ce train toute ma vie...»

Puis finalement, vous éclatez de rire en même temps, vous redonnant du baume au cœur l'un à l'autre.

Rendez vous au **226**.

12

Vous reconnaissez tout de suite un ourson dont son pelage brun prouve qu'il appartient à la famille des Grizzly. Vous en êtes certain car l'oncle Sam en avait recueilli un pendant quelques jours à la ferme. Il avait été la grande attraction et à cette occasion vos parents vous avez appris les différentes races d'ours. Malheureusement pour vous, la famille des

Grizzly est la plus dangereuse de toutes!

Ce petit être en sanglot semble perdu mais vous n'aimeriez pas tomber sur ses parents. Cela dit, vous êtes dans la même situation que lui et vous savez donc le désarroi qu'il ressent.

Notez l'OURSON dans une case libre réservée au compagnon sur votre Panse-Bête.

Vous rebroussez donc chemin sans plus attendre en prenant le tunnel de gauche, rendez vous au **56**.

13

Par pur réflexe de survie, vous bondissez sur ce reposoir en métal noir et à bout de souffle, vous constatez avec stupéfaction le niveau de l'eau a baissé à très grande vitesse dévoilant tout un ensemble de tuyauterie et autres machines sûrement posés par les humains. Mais à peine remis de vos émotions, la partie métallique où vous vous trouvez se met à trembler de toute part dans un tonnerre assourdissant et finit par s'ouvrir en deux. L'eau, derrière vous, retenue par ce mécanisme vient s'engouffrer dans cette brèche nouvellement formée et par bonheur votre battant de porte métallique, vous ramène au bord de la rive. A l'endroit même où vous étiez avant de monter sur le tronc d'arbre. Ce dernier reprenant également sa place, à moitié immergé, piégé dans cet espace en perpétuel mouvement continu. Abasourdi, vous n'êtes même pas étonné lorsqu'un énorme et long bateau noir passe sur le fleuve devant vous. Surgit de nulle part, il reprend sa route comme si de rien n'était. Puis l'eau recouvre les portes métalliques en même temps qu'elles se referment, redonnant au fleuve son flux calme et paisible, et insoupçonné sur le piège mortel qu'il renferme en ses profondeurs.

Conscient que vous avez échappé à une mort certaine, vous décidez de ne pas retenter la folie de passer par là et vous vous dirigez donc vers l'entrée du souterrain. Rien ne vaut le plancher des vaches !

Si Grumly vous accompagnait auparavant, rendez vous au **52**. S'il s'agissait d'Aratorn, rendez vous au **73**. Sinon, rendez vous au **270**.

14

Incrovable ! Nouveau carrefour.

Si vous voulez partir sur la gauche, rendez vous au **255**. Si vous voulez aller tout droit, rendez vous au **76**. Si vous voulez partir sur la droite, rendez vous au **273**.

15

Par malheur, vous n'arrivez pas à reprendre votre équilibre et vous tombez dans une trappe noire. Vous atterrissez sur un sol mou et l'odeur putréfiante est intenable ici. Puis soudain le mur derrière vous avance et vous pousse vers la lueur qui s'intensifie à votre approche.

Vous vous pensez sauvé mais vous tombez à nouveau dans une énorme cuve au milieu d'innombrables détritrus. Une terrible angoisse monte en même temps que vous suffoquez par le manque d'oxygène. La lueur au loin grossit de plus en plus et la chaleur ambiante augmente avec elle. Heureusement pour vous, vous ne tardez pas à perdre conscience. Vous évitez ainsi de vivre votre agonie dans cet endroit où les immondices résidus des égouts terminent leur course, brûlées à très hautes températures!

Votre aventure et votre vie s'achèvent ici où personne ne saura qu'un agneau, qui fondait de grand espoir sur l'entente humain et animal, y a péri.

16

Vous consultez votre compagnon qui à l'air aussi désorienté que vous. Vous lui demandez conseil pour la direction à prendre mais il s'en remet à vous, préférant ne pas être l'investigateur de vos errements éperdus.

Si vous voulez suivre ces grandes barres de fer posées au sol en direction du soleil couchant, rendez vous au **129**. Ou plutôt partir à l'opposé, rendez vous au **198**. Sinon, vous pouvez toujours les traverser pour poursuivre votre chemin vers la forêt, rendez vous au **26**.

17

Votre compagnon de route remarque votre air suspicieux puisque vous venez de ralentir votre allure. Il s'apprête à vous adresser la parole lorsque vous remarquez enfin ce qui ne va pas. Vous arrêtez votre comparse juste avant qu'il ne marche sur le tas de feuilles sèches que vous venez de remarquer. En effet, ces feuilles mortes n'appartiennent à aucun végétal des environs puisqu'il s'agit de feuilles de chêne reconnaissable aux quelques glands qui traînent. Vous lui précisez ce fait et il confirme d'une moue étonnée qu'effectivement à cet endroit la forêt ne comporte pas de chêne. Dégageant doucement le tas de feuilles, vous découvrez un fil très fin mais solide posé au sol, tel un collier mortel, n'attendant plus qu'un animal égaré vienne s'y prendre une patte. Là-dessus aussi vos parents vous avaient averti des pièges humains, il serait fier de vous s'ils étaient à côté de vous en ce moment. Vous évitez donc le piège sans problème et tout en reprenant le chemin en doublant de vigilance vous entendez encore votre ami vous remercier chaleureusement.

Rendez vous au **197**.

18

La peur de l'inconnu vous tétanise et votre hôte le ressent.

« Calme-toi, petit, tu ne risques rien avec nous. Je m'appelle Bolomir, je suis un chimpanzé et tu te trouves dans le plus grand cirque du monde. »

Un cirque ? Pensez-vous tout haut en écarquillant les yeux. Vos parents vous avaient parlé

d'un tel endroit où des animaux effectuent des numéros acrobatiques pour distraire les humains. Méfiant, vous vous redressez prudemment et vous demandez au vieux macaque :

«Je viens de la ferme de l'oncle Sam qui a été détruite et je recherche ma famille et mes amis...»

«Désolé, petit ! Je ne connais pas cet endroit.»

Vous ne savez pas comment vous vous êtes retrouvé ici et malgré le fait que votre hôte soit amical, vous ragez de ne pas être aidé par la chance dans votre quête d'indices pour retrouver votre famille.

Rendez vous au **209**.

19

Vous vous attellez à la tâche en pensant que la punition est quand même sévère. Tout ça juste pour un petit tour dehors à l'aube.

Le problème est que vous avez toujours eu du mal à vous concentrer sur ce que vous faites et vous repensez indéniablement à l'occasion manquée de ce matin. Quelles aventures fantastiques auriez-vous bien pu vivre si vous aviez franchi le mur d'enceinte de la ferme ?

Le calme environnant et la fatigue de votre nuit courte et agitée prennent vite le dessus sur votre motivation. Puisque la bergerie est vide autant piquer un petit somme, non ?

Vous vous endormez comme une masse et en toute sérénité en pensant vivre vos aventures dans le monde féérique des songes !

Votre COMPOSITION redevient excellente, entourez le niveau sur votre Panse-Bête s'il avait changé.

Soudain un énorme bruit vous réveille en sursaut. Vous avez du mal à reprendre vos esprits. Combien de temps avez-vous dormi ? Vous n'en avez aucune idée mais il fait toujours jour.

Le bruit sourd recommence et vous sursautez. Il vous a semblé que tout le sol avait tremblé. Le son venait de la cour de la ferme.

Si vous voulez aller jeter un œil par la grande porte de la grange, rendez vous au **139**. Si vous préférez vous faufiler par la petite porte de derrière, rendez vous au **87**.

20

Pris d'une panique soudaine, Légolois s'envole difficilement. Dans un dernier espoir, il vous ordonne de sauter également au-delà des barres. Ses paroles déclenchent enfin un déclic chez vous et vous comprenez que vous courez un grand risque à rester ici. Mais n'est-ce pas trop tard à en croire l'énorme masse sombre qui arrive droit sur vous et qui commence à vous engloutir de son ombre ténébreuse ?

Faites un test d'AGILITE. *Si votre COMPOSITION est excellente et que votre INSTINCT ANIMAL est supérieur ou égal à 9, retranchez deux points au score obtenu par le lancé de*

dés. Si vous avez réussi, rendez vous au **84**. Si vous avez échoué, rendez vous au **47**.

21

« Il suffit à présent! Je ne suis pas ici pour écouter vos sornettes !» _ Lancez-vous à l'attention de Nasegoul.

Ce dernier sourit et vous pouvez discerner une lueur d'amusement dans ses yeux. Il cherche la bagarre, très bien, vous allez lui montrer de quelle laine vous vous chauffez. Vous décidez de passer à l'action pour avoir l'initiative et vous bondissez sur lui à son grand étonnement mais il ne se démonte pas.

NASEGÔUL le COCHON Malfamé

Composition = Bonne

Pouvoir Spécial = Parade au Contre

Si vous descendez sa COMPOSITION au niveau *Critique*, rendez vous au **298**.

22

Votre sang ne fait qu'un tour à la vue du danger qu'encourt votre ami. D'un coup sec et précis de votre sabot avant, vous envoyez une pierre sur l'humain malhonnête qui la reçoit en plein visage. Sa réaction est immédiate, il lâche votre compagnon pour se tenir la tête d'où s'échappe un fin mais long filet d'un liquide rouge et opaque. L'humain grommelle mais reste pantois par le coup reçu. Vous sentez votre compagnon vous attraper et vous foncez tous les deux dans les fourrés des sous-bois environnants. Il vous remercie chaleureusement de l'avoir sauvé et vous regardez, ainsi caché et heureux, l'homme repartir vers sa cabane en chancelant et probablement déçu d'avoir perdu votre trace. Vous restez tous les deux quelques instants à l'abri pour reprendre votre souffle et récupérer mais vous savez qu'il faut repartir au plus vite à la recherche de votre famille. Rendez vous au **226**.

23

Votre agilité n'est plus à démontrer mais cela reste du miracle lorsque vous arrivez à agripper une des branches virevoltantes. Le coup sec qui s'en suit vous libère de l'emprise du tuyau souple et vous finissez, votre course, immergé au bord de la rive à l'endroit même où vous étiez quelques instants plus tôt. L'énorme rondin de bois retrouve lui aussi sa place initiale. Ce lieu en perpétuel mouvement continu a failli être votre tombeau et vous êtes tout heureux d'en être sorti sain et sauf!

Puis une forte poigne, vous hisse sur la rive herbeuse et vous êtes soulagé de voir que votre compagnon s'en est tiré également à bon compte.

Essoufflé et légèrement choqué, vous vous refusez à tenter un nouvel essai par le fleuve et d'un commun accord avec votre fidèle allié, vous décidez de rejoindre l'entrée du tunnel souterrain.

Déduisez un niveau de votre COMPOSITION pour les dégâts subits lors de votre escapade fluviale.

Rendez vous au **270**.

24

Perdu dans vos pensées cherchant à croire encore en vos réussites de retrouver vos parents, un bruit sur votre droite vous alarme et vous stoppez net votre marche.

Tous les sens en alerte, vous scrutez le sous-bois et malgré la continuité de ce son inquiétant vous ne discernez, ni ne pressentez un danger. Il semblerait qu'il s'agisse d'un frottement régulier d'un objet traîné sur les feuilles mortes qui parsèment le sol. Enfin surpris, vous voyez déboucher sur votre chemin un hérisson qui, aussitôt en vous remarquant, se love dressant toutes ses épines au dehors.

Faites un test de BÊLEMENT. Si vous réussissez, rendez vous au **156**. Si vous échouez, rendez vous au **299**.

25

« Ce que sont devenus les autres ? Je n'en ai aucune idée ! Mais il y a plus grave... » _ Vous annonce Grumly.

« Quoi donc ? » _ Répondez-vous affolé.

« Mes croquettes ! » _

« Quoi, tes croquettes ? Quelles croquettes ? » _ Demandez-vous hébété.

« Ben mes croquettes ! Je vais manger quoi moi maintenant ? J'suis qu'un chat domestique... J'meurs déjà de faim... C'est fini, je vais crever comme un vulgaire chat de gouttière... »

Grumly regarde tout autour de lui, complètement apeuré et ses airs si supérieurs qu'il affichait ce matin sont bien loin à présent. Néanmoins, la pitié prend le dessus sur votre dégoût et vous réconfortez comme vous pouvez ce cher Grumly.

« C'est facile pour toi ! » _ Hurle t-il _ « T'es herbivore, t'as à manger n'importe où mais moi qui ne supporte plus aucune viande crue... Il me faut mes croquettes diététiques, je suis un régime amaigrissant. »

Vous réfrénez un éclat de rire pour ne pas envenimer la situation car sa silhouette est loin d'être féline et vous n'êtes pas sûr que son régime fonctionne réellement. Vous passez donc outre en ajoutant :

« Bon ! Cela ne sert à rien de s'apitoyer sur son sort. Nous devons y aller. Rester ici n'arrangera pas les choses, ok ? »

Grumly vous regarde dans les yeux et votre détermination doit s'y lire car il se redresse et fixe l'horizon :

« Ok ! Mais dans quelle direction allons-nous ? »

Notez que GRUMLY vous accompagne ainsi que ses caractéristiques sur votre Panse-Bête : AGILITE= 6, INSTINCT ANIMAL = 11, COMPOSITION= NORMALE, POUVOIR SPECIAL= GRIFFES ACEREES.

Rendez vous au **157**.

26

Laissant derrière vous l'horrible cicatrice de la forêt laissée par la main de l'homme, vous continuez d'avancer dans la certaine sécurité du sous-bois. La fatigue et l'intensité dramatique des événements survenus commencent à peser sur votre moral. Cette démotivation est bien évidemment accentuée par la disparition de votre famille.

Soudain un râle plaintif mais appuyé vous sauve d'une torpeur envahissante. Le cri provient de derrière un large bosquet et vous n'en connaissez pas l'origine. Intrigué vous stoppez net votre marche. Apeuré par la propagande de vos parents sur l'agressivité des habitants de la forêt, vous hésitez à aller voir néanmoins, ce cri plaintif attise inéluctablement votre curiosité.

Faites un test de BÊLEMENT. Si vous le réussissez, rendez vous au **160**. Si vous échouez, rendez vous au **235**.

27

Vous pénétrez tous les deux dans la forêt. Vous sentez monter en vous une légère angoisse car vous entrez en terre inconnue, de plus le sous-bois est sombre. Vous n'aviez pas remarqué la forte densité des feuillages tamisant la lumière du soleil depuis la ferme de l'oncle Sam tout à l'heure. Vous restez dans le sillon d'Aratorn, bienheureux de l'avoir comme compagnon de route, lorsque vous le percutez de plein fouet dans l'arrière-train!

Le fidèle canidé s'est mis à l'arrêt et vous en restez bouche bée. Vous pensiez qu'il avait oublié son instinct de chasse depuis belle lurette mais le molosse a apparemment encore quelques beaux restes. Vous le contournez par la droite et vous le voyez vous faire signe de la tête. Puis il murmure :

« Y a une odeur pas commune droit devant, petit ! »

« Qu'est-ce donc ? » _ Demandez-vous inquiet.

« J' crois savoir, suis moi ! » _ Répond-il.

Puis vous le voyez se mettre à courir et vous lui emboîtez le pas. Vous débouchez, quelques secondes après, dans une petite clairière où trône en son milieu une petite boule de poils brune rayée de noir. Enfin petite, tout est relatif, puisqu'elle est plus grosse que les ronds de sel que l'oncle Sam donnait aux vaches. Vous en restez intrigué mais c'est plus fort que vous car vous avancez pour la voir de plus près en ignorant les avertissements de votre compagnon. Mais à peine arrivé à quelques centimètres d'elle, deux énormes yeux stupéfaits s'ouvrent en grand! Vous vous mettez à hurler de peur tous les deux en même temps. En arrière-plan, vous entendez Aratorn éclater de rire alors que votre minuscule cœur bat la chamade.

La boule de poil est en fait un marcassin à qui vous avez flanqué la frousse de sa vie. Qui l'aurait crû ?

Vous tentez de reconforter le petit être dont les grands yeux se sont remplis de larmes mais il se remet à hurler très fort.

« **MA MÔMAN !** J'ai perdu ma môman ! Aidez-moi s'il vous plait ! »

Aratorn vous rejoint et vous conseille de passer au plus vite votre chemin :

« Nous n'avons pas le temps pour ses balivernes, petit. Ne t'inquiète pas ! Sa mère le retrouvera sans problème. Et pour tout te dire, je préférerais être loin d'ici lorsqu'elle arrivera. Crois-moi, les sangliers ne sont pas de nature très sympathique ! »

Si vous voulez suivre le conseil de votre compagnon, rendez vous au **181**. Si vous ne voulez pas laisser le marcassin à son pauvre sort, rendez vous au **133**.

28

Barèn prend le temps d'une pause pour arracher quelques brins d'herbe qu'elle vous tend :

« Mange ceci et repart au plus vite reprendre le cour de ta quête. Le temps est compté et tu auras besoin de toutes tes forces pour atteindre *La Grande Ville*. »

Vous avalez goulûment les brins d'herbe et une onde bénéfique traverse votre corps. Une chaleur intense vous envahit et vous vous sentez d'attaque, oubliant vos tourments et retrouvant l'assurance de votre réussite dans la quête de recherche que vous avez entrepris.

Remontez si nécessaire votre niveau de COMPOSITION sur Excellente.

« Un dernier point, Fredon. Rejoins *La Grande Ville* par le souterrain, évite le fleuve car tu n'es pas de taille à l'affronter. »

Puis comme dans un mauvais rêve, la brume vous envahie de toute part pour disparaître quelques instants après vous laissant groggy et sans nouvelle de Barën. Vous vous retrouvez au beau milieu du grand pré comme si vous n'aviez pas bougé d'un poil de l'endroit où vous étiez. L'arbre mort en témoignerait sûrement s'il pouvait parler. Une voix vous interpelle et vous sort de votre torpeur. Il s'agit de votre compagnon qui vous demande d'arrêter de rêvasser.

« Allez, Fredon ! Nous n'avons rien à faire ici ! Rejoignons au plus vite *La Grande Ville* ! » _ Vous dit-il sans autre forme de procès.

Vous avez du mal à émerger mais la perspective de n'être plus très loin de votre famille vous remet vite d'aplomb.

Si vous voulez suivre le conseil de Barën et emprunter l'entrée du tunnel, rendez vous au **270**. Ou bien légèrement vexé par ses propos, vous pouvez très bien décider de tenter votre chance par le fleuve et lui montrer ainsi que vous êtes de taille à le défier, rendez vous au **90**.

29

Vous reconnaissez tout de suite un ourson dont son pelage brun prouve qu'il appartient à la famille des Grizzly. Vous en êtes certain car l'oncle Sam en avait recueilli un, pendant quelques jours à la ferme. Il avait été la grande attraction et à cette occasion vos parents vous avez appris les différentes races d'ours. Malheureusement pour vous, la famille des Grizzly est la plus dangereuse de toutes !

Ce petit être en sanglot semble perdu mais vous n'aimeriez pas tomber sur ses parents. Cela dit, vous êtes dans la même situation que lui et vous savez donc le désarroi qu'il ressent.

Notez l'OURSON dans une case libre réservée au compagnon sur votre Panse-Bête.

Vous rebroussez donc chemin sans plus attendre. Si vous voulez partir vers la droite, rendez vous au **291**. Si vous préférez par la gauche, rendez vous au **186**.

30

Alors que vous comprenez que l'ours s'apprête à lever son énorme patte griffue pour vous décapiter net, un bruit au-dessus du tunnel vous fait ouvrir les yeux. A votre grande surprise, vous voyez une masse sombre sauter à la gorge de l'ours et au hurlement qui s'en suit vous reconnaissez le loup à qui vous avez retiré le piège qui emprisonnait sa patte arrière. Apparemment, il s'en est bien remis puisqu'il a le dessus sur son adversaire du jour. Mais c'est sans compter sur la femelle ours qui arrive au secours de son compagnon. Vous voulez crier et avertir le loup mais vous restez sans voix par ce combat titanesque. Sur le point d'attraper le loup, l'ourse hurle de douleur et vous distinguez, plantée dans son

dos, la louve sa fidèle compagne.

Il semble que cette confrontation aussi inattendue que féroce se déroule au ralenti devant vos yeux et votre cerveau affaibli est incapable de réagir. Comme si vous étiez dans un mauvais rêve sauf que les cris de souffrance et les flaques de sang qui commencent à apparaître sont bien réels, eux ! Puis soudain, les deux ours s'enfuient dans la montagne, non pas qu'ils soient vaincus bien au contraire mais plutôt parce qu'il semblerait qu'en fin de compte, ils ne soient pas à cet endroit précis pour une quête de nourriture ou de combat mais pour tout autre chose. Malheureusement, vous ne savez pas quoi !

Qu'importe ! Vous avez échappé à une terrible confrontation dont l'issue ne laissait aucun doute sur vos chances de survie !

Encore sous le choc, vous ne quittez pas les loups des yeux car après tout, le danger n'est pas encore écarté. Mais en les voyant rebrousser chemin, vous comprenez qu'ils sont venus vous aider, réglant ainsi la dette qu'ils avaient envers vous. Vous êtes stupéfait par le sens de l'honneur de ces deux canidés sauvages et par le fait qu'il n'est pas profité de l'occasion pour faire de vous leur repas. Le calme revenu, il vous faut encore quelques instants pour réaliser enfin que vous avez traversé le tunnel et que vous êtes donc tout proche de *La Grande Ville*.

Si vous êtes accompagné, rendez vous au **88**. Si vous êtes seul, rendez vous au **188**.

31

Bolomir dans un geste héroïque et sachant finalement à quoi il était confronté, vous pousse hors de la voie ferrée. Vous finissez votre course en roulé-boulé et votre petite tête vient se fracasser sur un tronc d'arbre.

Descendez d'un niveau votre COMPOSITION.

Avant de sombrer dans le coma, vous entendez l'horrible cri d'agonie de votre compagnon happé par la créature de fer passant à vive allure. Le cauchemar dans lequel vous êtes plongé ne dure malheureusement pour vous pas longtemps puisqu'en vous réveillant, vous constatez que le corps de Bolomir gît à quelques mètres de vous. Ce fidèle compagnon a laissé sa vie pour sauver une nouvelle fois la votre. Deux actes héroïques, qui s'ajoutent à sa longue liste, mais malheureusement pour lui le dernier lui fut fatal. Maigre consolation, il a été battu par l'une des machines humaines les plus puissantes et son courage n'avait que d'égal sa combativité de ne jamais s'avouer vaincu. Vous le recouvrez de pierre, les yeux emplis de larmes et vous quittez ce frêle tombeau mais digne pour reprendre seul votre chemin en vous promettant de ne pas laisser son sacrifice vain.

Effacez Bolomir de votre Panse-Bête.

Malgré ces événements tragiques accumulés depuis le début de cette journée, vous n'arrivez plus à lutter face à la fatigue naissante. C'est à bout de force et légèrement contusionné que vous trouvez un coin replié pour vous endormir.

Rendez vous au **197**.

32

« Non ! » _ Hurle votre compagnon.

Vous vous arrêtez net hébété par sa réaction.

« Qu'y a-t-il ? » _ Demandez-vous.

« Tu ne comptes pas manger ces baies rouges, j'espère ! En tout cas, je ne te le conseille pas, tu peux me croire, elles sont très toxiques. »

Vous suivez donc le conseil de votre camarade de route et vous vous rabattez sur les touffes d'herbes qui traînent ici et là en pensant au festin mortel auquel vous avez sûrement échappé.

Rendez vous au 7.

33

Votre fidèle comparse extrêmement peiné par votre mort, vous offre une sépulture digne de ce nom. Il promet solennellement sur votre tombe de continuer votre quête et d'être le conteur de vos exploits pendant le reste de ses jours. Votre aventure s'achève ici mais avec la satisfaction d'avoir tout de même laissé une empreinte dans l'histoire de l'évolution humaine et animale.

34

Vous souvenant de la conversation que vous avez eue avec Gôalloume, vous partez à sa poursuite certain à présent qu'il a raison. Surpris mais rassuré, vous entendez derrière vous les pas étouffés d'Aratorn qui forcé, s'est mis à vous suivre malgré tout.

« Alors, tu as changé d'avis, Aratorn ? » _ Demandez-vous au vieux cabot.

« Ai-je vraiment le choix de vous laisser ? Je n'aurais jamais pu vivre avec vos morts sur la conscience ! » _ Lance t-il ironiquement.

Vous restez néanmoins persuadé qu'il a un très bon fond. La fidélité d'un chien n'est plus à démontrer.

Vous réussissez finalement tous les deux à rattraper le marcassin et vous débouchez ensemble dans une toute petite clairière où trône en son centre une énorme et vieille souche de chêne. Gôalloume ne s'étant pas calmé, vous décidez de prendre les devants en l'empêchant d'aller plus loin. Inutile de prendre des risques et Aratorn vous a compris en tenant le jeune sanglier près de lui. Votre compagnon vous glisse à l'oreille qu'il a senti une présence de l'autre côté de la souche et comme pour lui répondre, un râle profond s'en échappe.

« **MÔMAN !** » _ S'écrie Gôalloume, annulant ainsi tout effet de surprise sur un quelconque adversaire.

Contraint par l'insouciance de votre jeune camarade, vous faites tous les trois le tour de la souche pour découvrir une scène qui restera gravée à jamais dans votre mémoire. Rendez vous au **264**.

35

Vous vous apprêtez à endurer le choc mais vous aviez sous-estimé sa force. Sous l'impact, vous êtes envoyé tous les deux en contrebas de la route. L'atterrissage est dur et vous vous cognez la tête sur un gros caillou.

Descendez d'un niveau votre COMPOSITION. N'oubliez pas de faire les modifications sur votre Panse-Bête.

Si vous n'êtes pas mort, vous vous relevez furieux en demandant des explications à votre ami mais en guise de réponse vous sentez un vent chaud et mortel vous frôler le visage. Un véhicule à moteur vient de passer à vive allure sur la route et vous réalisez que votre compagnon de fortune vient de vous sauver la vie. Sans son intervention, vous y seriez resté. Aplati tel une araignée sous un sabot de cheval !

Vous vous confondez en excuse et votre compagnon esquisse un sourire de satisfaction. Visiblement, il est fier de sa bonne action.

Rendez vous au **4**.

36

Combien d'oursons avez-vous trouvé au cours de votre périple souterrain ?

Un ? Rendez vous au **266**.

Deux ? Rendez vous au **223**.

Ou trois ? Rendez vous au **204**.

37

« Que sont devenus tes parents ? Je n'en sais rien ! » _ Répond le volatile _ « Arrête de t'apitoyer sur ton sort. Profite de cette expérience pour devenir plus fort, nom d'un œuf! Sort enfin de ta coquille ! »

Légolois se redresse fièrement et commence à gratter le sol avec ses serres à la recherche d'un quelconque asticot à avaler. Vous remarquez que cet impétueux est en train d'effacer les maigres indices qu'il vous reste : les traces de roues laissées par les véhicules humains.

« Arrête-toi ! » _ Hurlez-vous _ « Tu effaces la seule piste que nous ayons, c'est malin! Maintenant de quel côté partons-nous ? »

Légolois vous regarde bêtement. Se rendant compte de son énorme bourde, il essaye de vous amadouer avec le lombric qu'il vient de trouver :

« Peut-être un dernier *ver* avant de prendre la route... »

Notez que LEGOLOIS vous accompagne ainsi que ses caractéristiques sur votre Panse-Bête : AGILITE= 8, INSTINCT ANIMAL = 5, COMPOSITION= NORMALE, POUVOIR SPECIAL= VOLEE.

Rendez vous au **157**.

38

Sans quitter des yeux votre ennemi potentiel, vous avancez vers lui prudemment. A peine à un mètre de lui, le loup se redresse et se met à grogner en montrant les crocs. Légèrement surpris, vous stoppez net votre mouvement. Il est vrai que même en mauvaise posture, le loup reste impressionnant et vous vous demandez si vous avez, cette fois-ci, fait le bon choix!

L'instant présent semble durer une éternité et vous oubliez tout le contexte extérieur, la forêt, votre quête de recherche familial, vos rencontres précédentes. Un étrange vide s'installe dans votre petite tête et finalement cette paralysie soudaine disparaît pour être remplacé par un climat de confiance qui vous pousse à approcher de votre ennemi meurtri.

Faites un test d'INSTINCT ANIMAL. Si vous le réussissez, rendez vous au **195**. Si vous échouez, rendez vous au **269**.

39

Le jeune ours reconnaît aussitôt son frère et accourt vers lui. Celui-ci se redresse agréablement surpris et vous restez sans bouger, heureux d'assister à ce spectacle. Rien n'est plus plaisant que des retrouvailles et vous espérez de tout cœur vivre la même chose. Il faut donc que vous repartiez sans plus attendre.

Notez sur votre Panse-Bête qu'un deuxième OURSON vous accompagne à présent.

Si vous voulez partir vers la droite, rendez vous au **291**. Si vous préférez par la gauche, rendez vous au **186**.

40

Malgré votre rapidité, l'homme sur votre gauche réussit à vous attraper dans un tonnerre d'applaudissements. Toute l'assemblée humaine semble conquise et l'homme vous soulève tel un trophée. Puis un son mélodieux accompagne l'entrée de chevaux tout blancs et ornés d'habits flamboyants. Toute l'assemblée vous ignore à présent pour reporter leur attention

sur ce nouveau spectacle. L'homme qui vous tient semble ravi et vous ramène dans votre cage où surpris vos frères de cellules d'un jour s'agglutinent autour de vous. Vous leur racontez vos exploits et Bolomir qui était resté dans l'ombre se dirige tout sourire à présent vers vous et vous dit:

« Bienvenu parmi nous ! A présent, tu fais parti de la grande famille du cirque. T'as dû faire un tabac apparemment.»

« Mais je ne peux pas rester ici !» _ Répondez-vous désabusé.

« Tu n'as plus le choix, je crois bien ! Tu verras ta nouvelle famille est tout aussi formidable, tu seras autant choyé, voir même plus, que dans ta bonne et vieille ferme ! Crois-moi, tu es vraiment tombé dans un des plus grands cirques du monde. Et puis dis-moi au fond de toi, ne t'es-tu pas amusé sur ce coup là ?» _ vous demande Bolomir un léger sourire au coin des lèvres.

Vous devez reconnaître qu'il a raison, vous avez adoré votre petit numéro et vous avez déjà quelques idées pour l'améliorer.

« Tu sais, petit ?» _ Reprend Bolomir. « Ta vraie famille t'aimera toujours et les chances que tu la retrouves sont inexistantes. La vie au-dehors est très dangereuse et crois-moi, fais-toi à ta nouvelle vie où tu sombreras dans une dépression mortelle.»

Tous les animaux vous regardent impatients de votre réponse et lorsque vous leur signalez votre accord de rester pour toujours avec eux, un immense cri de joie unanime vous enivre de bonheur. Vous avez perdu votre famille mais celle que vous venez de découvrir vous porte cent fois plus d'estime par rapport à votre difficile mais néanmoins sage décision. Vous n'oublierez jamais vos parents et vos anciens amis mais sachez qu'ici vous vivrez heureux jusqu'à la fin de vos jours. Découvrant la gloire, la célébrité, la popularité et même plus important que tout ceci réuni, l'amour ! Vous rencontrerez une brebis avec laquelle vous formerez votre propre famille mais cela est une autre histoire !
Votre aventure s'achève ici.

41

Votre cœur arrête un instant de battre car l'animal qui vient vous aider n'est que la compagne du loup. Rassuré par son regard chaleureux, contrastant bien évidemment avec sa gueule dentée de louve, vous ne relâchez pas la pression que vous exercez sur le bâton. A vous deux, le piège s'ouvre et le loup retire aussitôt sa patte blessée. Puis le piège se referme à nouveau mais dans le vide sous un bruit assourdissant. La louve rejoint son compagnon qui continue de lécher sa blessure puis ils vous fixent de leurs yeux rougis. Il vous semble même voir une larme couler le long de la joue de la louve puis sans un mot, ils s'éclipsent tous les deux par les sous-bois hors de votre vue. Vous restez pantois, sous le choc de cette rencontre peu anodine, pendant quelques instants mais la légère brise d'une

fin de soirée qui s'annonce vous sort de votre torpeur. Qui pourra vous croire le jour où vous raconterez cette aventure ? Vous souriez intérieurement. Bien que vous auriez aimé avoir une quelconque aide en retour de la part des loups, vous vous sentez serein, votre cœur s'étant calmé finalement. Vous décidez de chercher un coin replié pour y passer la nuit.

Une fois installé, vous vous régalez de quelques brins d'herbe et vous vous endormez rattraper par la fatigue pesante de ces derniers événements vécus.

Regagnez si nécessaire un niveau de COMPOSITION.

Rendez vous au **197**.

42

Vos yeux s'écarquillent pour lutter contre la pénombre car vous avez le pressentiment de ne pas être tout seul. Des voix vous parviennent et confirment ainsi vos doutes :

« Hé vous tous ! Venez voir, il y a un nouveau ! »

« ...Où ça ? »

« Oh! Mais c'est quel genre d'animal, ça ? »

Dans un tel brouhaha, vous avez l'impression que ces voix arrivent de tous les côtés. Où êtes-vous tombé ? Apeuré, vous vous recroquevillez dans un coin puis soudain une voix plus sèche fait taire toutes les autres.

« Laissez-lui donc le temps de s'habituer ! Retournez à vos places ! »

Puis une silhouette commence à se dessiner dans l'obscurité et vous comprenez que quelqu'un vient vers vous. Le cœur au bord de l'explosion, vous voyez arriver un animal que vous n'aviez encore jamais vu. Il n'est pas très grand, plutôt maigre et sa façon de se déplacer en s'appuyant ainsi sur ses grands bras disproportionnés prouve qu'il est de bonne agilité. Il ne cesse de se gratter continuellement mais à la vue du fruit, une banane plus précisément, qu'il tient dans sa main, votre peur disparaît au profit de l'appel de votre estomac. L'animal n'est plus qu'à quelques centimètres de vous et vous pouvez distinguer des cicatrices éparpillées sur tout son corps. Il n'est plus tout jeune mais ses mouvements sont encore bien maîtrisés. Puis il pointe le fruit jaune dans votre direction :

« T'es un jeune mouton, non ? J'en ai déjà vu des comme toi quand j'étais plus jeune. » _ Vous dit-il sans ménagement.

Faites un test de BÉLEMENT. Si vous le réussissez, rendez vous au **51**. Si vous échouez, rendez vous au **18**.

43

Vous passez la tête prudemment dans l'entrebâillement de la porte. La pièce est sombre et vous n'y distinguez pas la moindre présence humaine. Vous décidez d'avancer dans votre investigation en vous dirigeant vers un trait lumineux émanant du fond de la pièce.

A mi-parcours, vous entendez un bruit continu et confiné, une sorte de respiration lente au-dessus de vous. Vous stoppez net car apparemment quelque chose vous observe dans la pénombre. Une fine perle de sueur froide coule le long de votre échine.

Faites un test de BÉLEMENT. Si vous réussissez, rendez vous au **245**. Sinon, rendez vous au **183**.

44

La boue s'infiltré dans votre œsophage et dans vos poumons au fur et à mesure de vos tentatives pour en sortir. Vous ne pouvez plus émettre le moindre son et vous sombrez dans cette ténébreuse terre boueuse qui finit par être votre tombeau naturel.

Vous serez extirpé de ce magma puant par le cochon mais bien trop tard. Apeuré par votre arrivée soudaine, il n'a même pas remarqué que vous étiez un agneau. Dans votre malheur, vous êtes quand même tombé sur un animal consciencieux malgré son apparence et vous aurez droit à un enterrement des plus notoires dans la prairie à peine à un kilomètre de votre ferme natale. Ainsi se termine l'aventure du premier agneau fugueur !

45

« Qu'est-ce ?... Comment est-ce possible ?... Toi ? Tu m'as touché ? » _ S'égosille le coq en vous fixant d'un regard horrifié.

Il s'effondre au sol en larmes. Tête et regard fixant le ciel, ses ailes en prière évoquant un quelconque dieu, il continue son monologue :

« *Père Dodu* * ! C'est Légolois, ton plus fidèle serviteur, qui te parle. Pourquoi et comment oses-tu me faire ça à moi ? J'ai pêché par orgueil et j'ai donc attiré ta colère ? Ta punition étant un combat perdu d'avance, c'est cela ? Mais pourquoi un agneau ?... »
Vous restez bouche bée devant ce spectacle pathétique. Le coq ne vous prêtant plus aucune attention, vous reprenez vos esprits, le laissant ainsi à ses jérémiades et à ses futiles prières. Vous filez donc en douce vers le grand portail, prêt à en découdre avec ces

* *Marque déposée*
nouveaux paysages inconnus.
Rendez vous au **229**.

46

Vous débouchez dans une sorte de petite caverne sombre où une odeur putréfiante vous prend à la gorge. L'obscurité totale vous empêche d'en connaître l'origine mais la faible lueur qui émane à l'opposée de la caverne ravive vos espoirs. Il s'agit sans doute d'une sortie. Vous avancez à peine de quelques pas dans sa direction que le sol se dérobe sous vos pieds.

Tentez un test d'AGILITE mais attention votre AGILITE est réduite de 3 points par absence de repère provoquée par cette obscurité. Si vous réussissez, rendez vous au 148. Si vous échouez, rendez vous au 15.

47

Vous réagissez malheureusement trop tard. L'énorme machine humaine qui se dirigeait droit vers vous continue son chemin, nullement ébranlée par l'impact de votre frêle corps sur sa carlingue métallique. Vous mourez immédiatement sans avoir ressenti la moindre douleur. Seule satisfaction en ce bas monde où l'homme a oublié depuis très longtemps le respect qu'il doit au règne animal. Maigre consolation également puisque vous nourrirez le dernier maillon de la chaîne alimentaire, le lombric ainsi que ces petits camarades déjà rassemblés sur vos lambeaux de chair éparpillés tout le long de la voie ferrée. Même les charognards se disputeront les restes. Comme quoi, vous intéresserez toujours une infime partie de la population de cette terre malgré l'indifférence totale des humains! Votre aventure s'achève bien évidemment ici.

48

Votre premier coup de sabot a eu raison de l'énorme félin qui en a perdu son souffle ! L'effet est immédiat et vous le sentez proche de la crise cardiaque.

" Alors boule de poil graisseuse, tu es calmé maintenant ! " _ Lancez-vous triomphant.

" Je... Je t'interdis de me traiter de boule... " _ Arrive t-il à peine à prononcer.

" Ok! Ok! Pardon! Maintenant, avant que toute la ferme soit réveillée à cause de ta mauvaise humeur matinale, dis moi par où je dois passer pour sortir de la ferme sans être vu. " _ Dites-vous d'un ton ferme.

" Par là ! " _ Répond-il en vous montrant un trou, légèrement caché derrière un buisson, dans l'enceinte murale. _ " Vas-y sans crainte et ne m'approche plus jamais ! Hors de ma vue à présent ! "

Laisant le chat se repeigner et se morfondre encore plus dans ses idées noires, vous vous dirigez avec hâte vers le passage qu'il vous a indiqué, vos yeux s'agrandissant, en même temps que la distance diminue entre vous et le trou.

Votre cœur se remplit de joie lorsque vous passez enfin le mur de l'enceinte natale.
Rendez vous au **229**.

49

D'accord mais qui vous accompagne juste avant d'entrer dans le grand pré ? S'agit-il de :

Lam ?	Rendez vous au 228 .
Grumly ?	Rendez vous au 281 .
Légolois ?	Rendez vous au 297 .
Aratorn seul ?	Rendez vous au 124 .
Aratorn et Gôalloume ?	Rendez vous au 92 .
Bolomir ?	Rendez vous au 263 .

50

Votre compagnon vous pousse d'un coup sec et la patte de l'ours vient se planter dans le sol. Fou de rage, l'animal émet un râle de douleur et se redresse prêt à vous bondir dessus. Vous n'avez pas d'autre choix que de défendre votre peau. L'ours a l'initiative et vous ne pourrez pas compter sur votre compagnon qui lui est aux prises avec la femelle ursidé. Si Gôalloume est avec vous, il se cachera et ne prendra pas part au combat.

OURS

Composition = Excellente
Pouvoirs Spéciaux = Parade au Contre
Forte Dentition
Griffes Acérées

OURSE

Composition = Excellente
Pouvoirs Spéciaux = Parade au Contre
Griffes Acérées

Réglez d'abord le combat de votre compagnon (jusqu'à ce que le niveau de la COMPOSITION de l'ourse descende sur Défaillante) puis dans la foulée le votre.

Si vous succombez au duel, rendez vous au **61**. S'il s'agit plutôt de votre compagnon, rendez vous au **100**. Enfin, si par bonheur vous amenez la COMPOSITION de l'ours au niveau *Défaillante*, rendez vous alors au **283**.

51

Vous vous redressez comprenant que votre hôte est amical et vous lancez fièrement :

« Je m'appelle Fredon ! Je suis un agneau qui se demande comment il s'est retrouvé ici. Je cherche ma famille et tous mes amis. Je viens de la ferme de l'oncle Sam et toi ? »

« Hé ! Mais c'est qui parle en plus ! » _ Exulte le vieux macaque. « La ferme de l'oncle Sam... Connais pas désolé, petit ! Tu te trouves en ce moment dans le plus grand cirque du monde... »

Un cirque ? Pensez-vous tout haut en écarquillant les yeux. Vos parents vous avaient parlé d'un tel endroit où des animaux effectuent des numéros acrobatiques pour distraire les humains. Ces lieux regorgent d'animaux exotiques vous disaient-ils, vous reprenez la parole:

« Ne serais-tu pas un singe ? Mes parents m'ont déjà décrit un animal comme toi.»

« Je suis plus précisément un chimpanzé, petit ! Je m'appelle Bolomir. Tu m'as l'air plutôt éveillé pour ton âge. Tu dois être affamé, prends cette banane, c'est bourré d'énergie !»

Il vous tend un morceau que vous avalez goulûment et qui calme aussitôt votre appétit en le remerciant.

Regagnez tous vos niveaux de COMPOSITION si vous en aviez perdu jusqu'ici.

Rendez vous au **209**.

52

Vous ne voyez plus Grumly qui a dû s'engouffrer dans ce sombre tunnel et vous espérez vite le rejoindre pour lui dire qu'il avait raison de ne pas s'aventurer dans l'eau et que vous auriez dû l'écouter.

Rendez vous au **270**.

53

« Suffit ! Arrêtez de m'appeler petit, déjà ! Je n'ai cure de votre avis.» _ Lancez-vous à l'encontre de Nasegôul.

Ce dernier sourit et vous pouvez discerner dans son regard une lueur de mécontentement. Apparemment, il cherche la bagarre et vous ne voulez pas le décevoir. Vous bondissez donc sur votre adversaire pour avoir l'initiative.

NASEGÔUL le COCHON malfamé

Composition = Bonne

Pouvoir Spécial = Parade au Contre

Si vous réduisez sa COMPOSITION au niveau *Critique*, cessez le combat et rendez vous au **248**.

54

Empli d'une souffrance inconnue jusque là, vous finissez par perdre le sens des réalités. Nasegôul vous attrape et vous fixe dans les yeux :

« Je sais ce que tu ressens, je l'ai vécu il y a plus de trois ans maintenant mais regarde moi je suis encore vivant. Toute ta famille a été décimée à l'heure qu'il est et tout ça pour remplir l'estomac des humains et peut-être même celui de l'oncle Sam, continues-tu à le chérir ?»

A ces mots, la souffrance disparaît au profit d'un sentiment de révolte accompagné d'une haine et d'une rancœur viscérale envers les humains et leurs animaux complices qui vous avaient, à jamais, tenté de vous cacher la vérité vraie. Vous vous raccrochez finalement aux seuls êtres qui vous ont fait confiance, les trois cochons qui sont face à vous et vous acceptez la proposition de Nasegôul d'entrer dans sa bande, prêt à vivre votre vie et à en découdre avec les humains qui se dresseraient devant vous !

Converti par le mal, vous n'avez plus aucune compassion pour vos pères. Votre aventure s'achève ici mais une autre démarre pour vous maintenant, une vie pleine d'aigreur et de violence en totale contradiction avec l'expression humaine bien connue : *Être doux comme un agneau* !

55

« Je m'appelle Fredon et je recherche ma famille. Je viens de la ferme de l'oncle Sam. Et toi ?» _ Demandez-vous.

« Je me nomme Orwine et je reste surprise que vous m'adressiez la parole. Personne n'ose me parler.» _ Dit-elle amèrement.

Vous êtes surpris d'être tombé sur une hérissonne comme elle, vous la devinez différente de ses congénères. Vous continuez donc de lui parler sur le même ton rassurant.

« Peut-être que votre réaction de repliement sur vous même, incite les gens à vous éviter.»

« Mais enfin pourquoi ? Suis-je vraiment si repoussante que cela ?» _ Vous demandez-t-elle désabusée.

« Peut-être que vos interlocuteurs n'apprécient que moyennement vos piquants!» _ Répondez-vous ironiquement un fin sourire au coin des lèvres.

« Des piquants ? Que me racontes-tu là, jeune mouton ? Où ai-je des pics ?» _ S'esclaffe t-elle outrée.

Surpris, vous réalisez enfin le problème du petit mammifère. Evidemment, si elle n'a pas conscience de son armure, elle fonce tout droit vers de grandes désillusions. Vous vous excusez de l'avoir froissée tout en cherchant une idée pour la ramener à sa dure réalité. Si vous êtes accompagné, rendez vous au **175**. Si vous êtes seul, rendez vous au **265**.

56

Le couloir tourne à angle droit vers la droite et il est baigné par une lumière aveuglante. Serait-ce la fin ? Pensez vous avec la peur de tomber sur de nouveaux faux espoirs. Vous avancez donc prudemment le cœur au bord de la crise cardiaque. Rendez vous au **261**.

57

Nasegoul, apeuré par la vision de ses deux sbires à terre, file de la clairière sans demander son reste. Vous pestez de ne pas avoir eu le temps de l'interroger mais vous oubliez vite l'incident pour rejoindre le corps inerte de votre compagnon. Des larmes embrument vos yeux et vous jurez haut et fort que sa mort ne restera pas vaine. Vous lui promettez de retrouver vos parents et de raconter à tous les habitants de la ferme de l'oncle Sam, ses exploits. Vous vous retournez en colère vers les deux cochons mais ceux-ci ont déserté eux aussi la clairière. N'ayant plus rien à faire en ces lieux, vous partez non sans avoir fait une décente sépulture à votre ami mort pour vous. Rendez vous au **287**.

58

Votre compagnon vous pousse d'un coup sec et la patte de l'ours vient se planter dans le sol. Fou de rage, l'animal émet un râle de douleur et se redresse prêt à vous bondir dessus. Vous n'avez pas d'autre choix que de défendre votre peau. Il va falloir le combattre avec l'aide de votre compagnon. L'ours a l'initiative et vous attaque tous les deux alternativement en commençant par vous. Si Gôalloume est avec vous, il se cachera et ne prendra pas part au combat.

OURS

Composition = Excellente
Pouvoirs Spéciaux = Parade au Contre
Forte Dentition
Griffes Acérées

Si votre compagnon meurt au combat, rendez vous immédiatement au **100**. Si vous succombez au duel, rendez vous au **258**. Enfin, si par bonheur vous amenez la COMPOSITION de l'ours au niveau *Défaillante*, rendez vous alors au **86**.

59

Le couloir tourne à angle droit vers la gauche et il est baigné par une lumière aveuglante. Serait-ce la fin ? Pensez vous avec la peur de tomber sur de nouveaux faux espoirs. Vous avancez donc prudemment le cœur au bord de la crise cardiaque.

Rendez vous au **261**.

60

Le loup semble fatigué mais reste sur la défensive vis à vis de vous. Un comble ! C'est le monde à l'envers, pensez-vous. Il s'arc-boute sur sa jambe blessée et vous en profitez, tout en le surveillant d'un œil, pour vous en approcher. Mais aussitôt son instinct reprend le dessus et il se redresse d'un air menaçant. Visiblement, il souffre mais ne veut pas de votre aide. Vous insistez un peu, en montrant votre intérêt sur l'origine de sa plaie, mais vous n'avez comme unique réponse qu'un fouettement de sa patte avant, dont les griffes acérées viennent frôler votre lainage.

Vous réalisez par vous-même que les risques que vous prenez n'en valent pas la peine. Finalement, vous avez d'autres loups à fouetter ! Votre famille vous attend quelque part, il est inutile de perdre plus de temps ici. Il ne veut pas de votre aide ? Très bien, vous n'avez pas non plus besoin de lui !

Légèrement déçu, vous reculez et quittez définitivement la clairière en vous promettant d'y réfléchir à deux fois avant d'aider quelqu'un en ces lieux.

Si vous êtes accompagné, rendez vous au **226**.

Si vous êtes seul, vous décidez de trouvez un coin replié pour vous reposer et récupérer des ces épreuves forcées et intensives depuis le début de cette journée pas ordinaire. Une fois installé, vous ne luttez pas longtemps contre le sommeil, cet ennemi lui aussi éternel mais souvent bienfaiteur.

Remontez si nécessaire d'un niveau votre COMPOSITION.

Rendez vous au **197**.

61

Votre corps inerte n'intéresse plus le Grizzly qui part au secours de sa compagne, tuant net votre compagnon trop occupé pour esquiver le moindre geste.

Triste fin pour un agneau qui rêvait d'aventure mais la réalité est parfois trop cruelle pour des animaux dont le seul but était de vivre en harmonie totale avec leur environnement. Vous êtes tombé sur plus fort que vous et face à un tel adversaire, cette issue macabre était inéluctable.

Votre aventure et votre vie s'achèvent ici.

62

In extremis, vous réussissez à éviter l'énorme fossé boueux pour vous affaler sur l'autre côté. Le contact avec le sol ferme vous fait perdre un niveau de COMPOSITION. La tête sonnée par le choc vous n'entendez au plus profond de votre crâne qu'un ricanement moqueur, provenant du porc crasseux.

« Ca va ! Ca va ! Pas de commentaire ! » _ Dites-vous en vous secouant la tête pour remettre vos idées en place.

« Voilà ce qui arrive lorsque l'on joue les voyeurs ! » _ Répond le cochon en sortant de la boue noirâtre.

L'odeur nauséabonde qui s'en dégage vous réveille d'un coup. Il est impossible de vivre avec une telle puanteur, pensez-vous. Le cochon ne se soucie guère de votre air de dégoût et reprend :

« Je m'appelle Lam! Tu viens de la ferme de l'oncle Sam toi, non ? »

« Oui ! Mon nom est Fredon mais comment connaissez-vous l'endroit où j'habite ? Je ne vous y ai jamais vu ! » _ Répondez-vous totalement surpris.

« Houlà ! C'est une grande histoire. Cela remonte à loin ! »

Rendez-vous au **146**.

63

Vous hurlez, sans vraiment vous en rendre compte, le mot «TAUPE» au corbeau qui, surpris, vous fixe de ses grands yeux sombres.

« Brrrrravo, jeune agneau, tu es plus perrrrspicace que le rrrrenard ! » _ Vous dit-il.

Puis Aërandil s'envole d'un coup d'ailes. Un brouillard naissant apparaît alors sans crier gare et vous êtes étonné de vous retrouver tout seul. Même le vieil arbre mort n'est plus là. Si vos sabots ne touchaient pas encore le sol herbeux du pré, vous pourriez croire que vous êtes en train de voler parmi les nuages. Soudain, un faible tremblement résonne et vous entendez le rythme de votre cœur s'accélérer. Quelque chose se déplace sous terre et semble arriver vers vous. Vous repensez aux paroles du corbeau qui disait d'être précis. Mais comment voir ou attraper quelque chose dans une telle purée de petit pois!

Vous réfléchissez un instant. Puisque vos yeux ne vous sont d'aucune utilité ici, vous les fermez et vous vous concentrez sur vos autres sens. Après quelques secondes d'attention, vous sentez des vibrations émaner du sol et vous pouvez presque visualiser le parcours de la chose qui tourne au-dessous de vous.

Faites un test d'AGILITE. Si vous le réussissez, rendez vous au **161**. Si vous échouez, rendez vous au **282**.

64

Grumly est tout à fait dans son élément ici. Le félin étant nyctalope, il vous est d'une grande utilité et sa présence vous rassure.

Vous n'aurez aucun point d'AGILITE à déduire dans ce souterrain si vous devez y tenter un

quelconque test de cette caractéristique.

Grumly vous guidera sans problème néanmoins il ne sait pas plus que vous le chemin à emprunter.

Si vous voulez prendre à droite, rendez vous au **184**. Si vous préférez suivre le couloir de gauche, rendez vous au **247**.

65

Vous vous réveillez en sursaut et tout en sueur. Combien de temps êtes-vous resté dans cette cave ? Vous n'en avez malheureusement aucune idée ! Peut-être la fin de journée et la nuit toute entière ?

Les traits de lumières qui traversent les lattes en bois de la trappe vous confirment qu'il fait jour et approuvent votre hypothèse.

Vous décidez d'aller jeter un oeil au-dessus. Les bruits de fracas ayant cessé, vous sortez sans appréhension. La fraîcheur de ce début de matinée s'est installée et vous regardez horrifié les alentours. Le spectacle n'est que ruine et poussière. Des tas de gravats ont remplacé la si belle ferme de l'oncle Sam. Vous fondez en larme sous les images des si beaux moments vécus ici. Mais que s'est-il passé ? Qui en est à l'origine ? Et pourquoi ?

Il n'y a aucune trace de votre famille ou de vos compagnons. Où sont-ils donc tous passés ? Vous restez ainsi seul et abasourdi à errer dans les décombres de votre ancien domaine, ne sachant où aller, ni à quel saint se vouer.

Au détour d'un tas de ruine dont vous pensez être les restes de la grange, un petit éboulis en haut d'un amas de pierre attire votre attention. Vous reprenez espoir. Quelqu'un serait-il en train de se dégager de l'emprise mortelle du tas de gravats ?

Si vous voulez aller l'aider en déblayant les grosses pierres qui gênent son échappatoire, rendez vous au **227**. Si vous préférez passer outre et essayer de chercher plutôt des indices qui pourraient vous mettre sur une piste, rendez vous au **79**.

66

Votre sang ne fait qu'un tour à la vue du danger qu'encourt votre ami. D'un coup sec et précis de votre sabot avant, vous envoyez une pierre sur l'humain malhonnête qui la reçoit sur l'épaule. Surpris, l'homme lâche votre compagnon qui en profite pour lui asséner un coup dans le ventre. Plié en deux, vous avez conscience de votre supériorité. Vous foncez donc rejoindre votre comparse pour entamer le combat.

VI EL HERMITE blessé

Composition = Normale
Pouvoirs Spéciaux = Arme Blanche
Parade au Contre

Vous avez l'initiative. Vous le combattrez à tour de rôle. Si vous gagnez la confrontation avec votre compagnon toujours en vie, rendez vous au **210**. Si vous mourez lors du combat mais pas votre compagnon, rendez vous au **33**.

67

Vous effectuez au dernier moment un bon latéral évitant ainsi l'énorme patte qui vient se planter dans la terre. L'ours hurle de rage et vous fixe de ses yeux rouges.

Il reste planté ainsi devant vous pendant quelques instants. Vous pensez à votre famille, qui n'attend que vous, et vous décidez d'attaquer le premier. Vous savez votre geste empli de folie mais avec l'effet de surprise peut-être que...

Il vous faut combattre ce mastodonte carnivore en sachant que vous avez l'initiative.

OURS

Composition = Excellente
Pouvoirs Spéciaux = Parade au Contre
Forte Dentition
Griffes Acérées

Si par bonheur, vous arrivez à descendre sa COMPOSITION au niveau *Défaillante*, rendez vous au **201**.

68

Au moment où vous vous apprêtiez à effectuer un saut latéral, une crampe déchire votre patte inférieure droite. Vous restez immobilisé sur place par la douleur. Votre frêle corps d'agneau ne supporte pas le poids de la botte de paille qui vous écrase net et sans souffrance. Vos rêves d'aventures et de gloire s'arrêtent ici et ne dépasseront pas la notoriété de votre nom cité dans un article de journal à la rubrique «agneau écrasé» !

Votre vie et votre aventure s'achèvent ici.

69

Les yeux inondés de larmes, vous bêlez à pleins poumons en courant à perdre haleine en direction de la ferme. Mais avant d'arriver à portée de vue des véhicules démolisseurs, une énorme masse sombre fonce sur vous et vous plaque au sol. L'emprise est telle que vous en restez le souffle coupé.

" Calme-toi l'ami ! " _ Tonne une voix grave et ferme.

Vous reconnaissez tout de suite Aratorn, le chien du berger, qui vous fixe de tout son mètre de hauteur. Bien qu'une formidable puissance se dégage de son imposante stature,

vous pouvez discerner au fond de ses yeux une once d'angoisse, mélange de peur, de haine et de peine.

" Laisse moi, il faut que j'aïlle les aider ! " _ Hurlez-vous en essayant de vous dégager de cette emprise forcée.

" Mais bien sur ! " _ Répond-il _ " Toujours plus malin que les autres ! Et que veux-tu faire une fois là-bas contre ces engins de métal ! "

" Ma famille, mes amis... Que se passe t-il ? " _ Demandez-vous en sentant vos forces vous trahir par la prise de conscience qu'effectivement vous ne pourrez pas lutter contre eux.

" Mettons-nous à l'abri avant que quelqu'un nous aperçoive. "

Le chien vous traîne vers un bosquet d'arbustes qui se dresse non loin de vous.
Rendez vous au **5**.

70

Lam n'a pas l'air tranquille du tout, vous essayez de le calmer mais il finit par vous avouer qu'il ne sait pas nager. Vous n'êtes pas non plus un grand nageur et vous tentez de le rassurer en lui demandant de guider, à l'aide de ses pattes, le rondin loin du tourbillon. Il adhère à votre requête et vous voilà tous les deux à cheval sur le rondin en ramant ensemble dans un même rythme frénétique. La manœuvre semble vouée à l'échec au vu de l'intensité grandissante du tourbillon. Puis d'un coup, le tronc d'arbre se lève à la perpendiculaire et vous êtes, Lam et vous-même, éjectés tels des fétus de paille. Le contact de l'eau vous frigorifie net et vous sentez vos membres vous lâcher les uns après les autres. Vos poumons vous brûlent à en crier, le manque d'oxygène se faisant ressentir. Vous ne discernent plus rien, ni la surface, ni le fond du fleuve et Lam où est-il passé? Complètement désorienté, vous ne savez pas de quel côté nager.

Faites un test d'INSTINCT ANIMAL. Si votre COMPOSITION est *Faible* ou *Défaillante*, ajoutez deux points au résultat du jet de dés. Si elle est au niveau *Critique*, ajoutez trois points. Si vous réussissez, rendez vous au **96**. Si vous échouez, rendez vous au **122**.

71

Des énormes secousses vous réveillent. Emergeant difficilement d'un rêve sans saveur, vous scrutez l'endroit où vous vous trouvez. La pénombre règne en maître et le bruit sourd et continu venant de l'extérieur vous oppressent. La pièce est à peine plus large que vous et ressemblerait plus au box de la ferme de l'oncle Sam où étaient cloîtrés vos amis les chevaux. Seul différence, ces à-coups chaotiques et ce bruit métallique. Puis vous comprenez d'un coup ! Vous êtes dans un de ces engins motorisés qui ont envahis la ferme !

La panique monte rapidement en vous et vous bêlez à pleins poumons. Vous vous rendez compte très vite que cette action reste vaine. Vous êtes seul, complètement isolé, et au bord des larmes.

Des millions de questions vous taraudent mais une seule défile en continu dans votre petit cerveau. Qu'est devenue votre famille ?

Soudain le véhicule s'arrête. De la minuscule fente faisant office de fenêtre, vous distinguez un énorme bâtiment humain, de couleur jaune rayé de rouge, soutenu par de gigantesques fils. Malgré sa taille, il paraît frêle car le vent fait onduler ses murs tels des vagues infinies vous rappelant celle du bassin de rétention d'eau de la ferme de l'oncle Sam. Vos amis et vous restiez des heures à les observer, les vaguelettes se dandinant au gré des brises.

Vous revenez vite à la réalité lorsque les portes de votre cage s'ouvrent mais un homme surgit et vous traîne vers le bâtiment. Malgré votre jeune fougue et vos cris, l'humain n'en a que faire et vous finissez à nouveau dans une sorte de cachot. Il vous balance comme un vulgaire sac à patates et vous atterrissez les quatre fers en l'air sur un sol ensablé et recouvert de paille. Puis il referme la porte de votre cellule de fortune, vous laissant à nouveau dans l'ombre.

Rendez vous au **42**.

72

Vous réalisez que le tuyau est droit et donc que la trajectoire du projectile sera droite elle aussi. Vous vous enfuyez donc en zigzagant et comme prévu le projectile vient s'écraser sur votre droite assez loin de vous. Vous foncez comme un lièvre apeuré lorsqu'une masse sombre se dégage sur votre gauche derrière un bâtiment en ruine. Elle semble vous faire signe.

Si vous voulez la rejoindre, rendez vous au **95**. Si vous préférez l'ignorer et continuer votre fuite sans ralentir, rendez vous au **203**.

73

Vous ne voyez plus malheureusement pour vous Aratorn. Vous espérez réellement que votre fidèle compagnon retrouve votre trace tant il est vrai que son flair vous a bluffé plus d'une fois lors de votre escapade en forêt. Convaincu à présent que vous le reverrez d'ici votre entrée dans La Grande Ville, vous vous dirigez d'un pas léger vers l'entrée du souterrain. Rendez vous au **270**.

74

Il vous semble marcher dans ce souterrain depuis des heures. Pour ne pas changer, vous débouchez à nouveau sur un carrefour.

Si vous décidez d'emprunter le couloir de gauche, rendez vous au **232**. Si vous préférez celui de droite, rendez vous au **153**. Si vous décidez de continuer tout droit, rendez vous au **186**.

75

Au bout de plusieurs minutes, votre compagnon commence à s'impatienter et à vous demander ce que vous comptez obtenir de cet animal à pics. Vous lui répondez que la moindre piste vous serez utile mais vous pouvez voir dans ses yeux un certain dépit. Il va faire bientôt nuit et il serait plus judicieux de reprendre le chemin de votre quête vers l'est. Vous reprenez donc, sous les conseils de votre compagnon, votre marche vers l'inconnu en laissant le hérisson à ses occupations intérieures!
Rendez vous au **226**.

76

Le couloir se termine par deux chemins. Un vers la droite et l'autre vers la gauche. Mais vous n'êtes attiré que par celui de gauche puisqu'une immense lumière s'en échappe. Vous courez à toute vitesse grâce au peu de force qu'il vous reste dans sa direction, rendez vous au **252**.

77

Le jeune ours reconnaît aussitôt son frère et accourt vers lui. Celui-ci se redresse agréablement surpris et vous restez sans bouger, heureux d'assister à ce spectacle. Rien n'est plus plaisant que des retrouvailles et vous espérez de tout cœur vivre la même chose. Il faut donc que vous repartiez sans plus attendre.

Notez sur votre Panse-Bête qu'un deuxième OURSON vous accompagne à présent.
Vous retournez donc au carrefour pour en prendre le chemin de gauche, rendez vous au **56**.

78

Malgré la pénombre tenace, vous arrivez à entrapercevoir où vous êtes. Vous vous situez en plein centre d'une croisée de chemin. L'angoisse de vous perdre s'ajoute à l'oppression de l'obscurité et il vous tarde de sortir de ce labyrinthe enterré.

Quel chemin suivre à présent ?

Vers la gauche ?

Rendez vous au **273**.

Vers la droite ?

Rendez vous au **255**.

Ou tout droit ?

Rendez vous au **85**.

79

Terrorisé, vous n'osez y aller de peur de tomber museau à museau sur le responsable de ce

carnage et vous fuyez en quatrième vitesse vers ce qui semble être la cour principale. Vous vous époumonez à hurler le nom de vos parents et de vos amis mais personne ne répond. Apparemment, il n'y a plus aucune âme qui vive ici !

Le temps passe inlassablement et vous ne savez toujours pas quoi faire. Devez vous rester et espérer un hypothétique retour de vos compagnons ou devez-vous sortir de ces ruines oppressantes ? Et pour aller où ?

Vous qui rêviez de partir à l'aventure vous ne pensiez pas y être poussé contre votre gré à la suite d'une catastrophe !

Soudain un bruit fend l'air au-dessus de votre tête et vous sentez une légère panique vous envahir.

Si vous avez rencontré Légolois au début de votre escapade, rendez vous au **219**. Si vous ne l'avez pas croisé, rendez vous au **131**.

80

Une fois à l'abri de la végétation dense de la forêt, vous vous arrêtez pour reprendre vos esprits. Vous avez réussi à vous échapper du cirque et c'est avec joie que vous goûtez à nouveau aux plaisirs de la liberté.

Les événements tragiques vécus depuis cette matinée, ajoutés à votre fatigue et à la pénombre omniprésente, vous poussent à trouver un coin replié pour vous reposer. Vous vous régalez de quelques touffes d'herbes traînant ici et là puis vous vous endormez profondément.

Regagnez si nécessaire un niveau de COMPOSITION.

Rendez vous au **197**.

81

Bolomir intervient le premier en vous indiquant une petite plateforme métallique qui commence à émerger de l'eau. Vous comprenez du coup que le niveau de l'eau est en train de baisser et qu'il crée ce tourbillon. Avec son agilité naturelle, le macaque la rejoint d'un saut sans problème. Vous vous élancez après lui mais le tronc d'arbre sur lequel vous êtes perché se dresse, d'un coup, à la verticale et vous perdez vos appuis. Votre saut du coup est trop court et vous ratez de peu la plateforme mais Bolomir vous rattrape de justesse. Ainsi suspendu, vous jetez un œil en contrebas pour voir apparaître hors du niveau de l'eau des tuyaux et autres machines humaines. Quel piège maléfique l'homme a-t-il enfoui ici ? A quelle fin ? Pas pour pêcher en tout cas, vous n'avez pas vu le moindre poisson dans ce fleuve. Vos questions tournent court lorsque vous sentez la prise de Bolomir relâcher sensiblement. A la hauteur à laquelle vous êtes, une chute vous serait fatale. En regardant le singe dans les yeux, vous devinez une lueur d'angoisse quand il vous montre la plateforme dont les vibrations qui s'en émanent et que vous ressentez à présent, s'intensifient dangereusement. Le piédestal métallique se met, à son tour, en mouvement. Il s'écarte en deux battants et l'eau qu'il retenait jusque là s'engouffre dans cette nouvelle brèche. Son

niveau augmente extrêmement vite et l'eau commence à lécher vos pattes arrière suspendues dans le vide. Bolomir dans un dernier effort vous ramène à lui mais à bout de forces tombe à la renverse à l'opposée de vous. Horrifié, vous vous apprêtez à sauter lorsque le battant où vous êtes vient buter sur le tronc d'arbre et vous perdez l'équilibre à votre tour. Heureusement pour vous, vous atterrissez le museau sur la terre ferme à l'endroit même où vous étiez avant de monter sur le tronc d'arbre. Légèrement sonné, vous vous relevez pour tenter de repérer votre compagnon. Stupéfait, vous restez pantois lorsqu'un énorme et long bateau noir humain passe à votre hauteur dans un bruit assourdissant. Un haut le cœur vous noue la gorge car même si Bolomir est agile, il n'est pas de taille à résister à un tel engin. Après le passage du bateau, un silence de mort s'installe. Les portes métalliques se referment sans bruit. Complètement immergé à présent, le tronc d'arbre revient à sa place, coincé dans cet endroit maudit par un mouvement perpétuel. Puis ce que vous redoutiez arrive, telle une masse noire inerte, le corps noyé de Bolomir s'échoue à vos pieds. Son regard fixe et sans fin semble vous accuser de votre imprudence. Les yeux remplis de larme et avec une douleur intenable aux tripes, vous enterrez le pauvre singe en lui promettant que son sacrifice ne restera pas vain. Vous êtes sain et sauf mais pour la première fois de votre vie, vous sentez une haine envers les humains et leurs maudits engins de mort monter en vous.

Réduisez d'un niveau votre niveau actuel de COMPOSITION car ce sentiment nouveau vous ronge les entrailles.

La leçon retenue, vous décidez de ne pas retenter un passage sur ce fleuve et vous partez le cœur plein de tristesse vers l'entrée du tunnel souterrain.

Rayez Bolomir ainsi que ses caractéristiques de votre Panse-Bête.

Rendez vous au **270**.

82

« Très bien, je t'écoute ! » _ Dites-vous en regardant droit dans les yeux Nasegôul.

« Accroche-toi, petit ! La vérité peut faire mal parfois ! Ton cher Oncle Sam fait de l'élevage depuis très longtemps... »

« Quel scoop ! » _ Lancez-vous.

« Bien sûr, fais ton malin ! Je vais te poser une question bien précise. As-tu connu tes grands-parents, petit ? »

L'interrogation de Nasegôul vous fait réfléchir et il est vrai que vous n'avez jamais connu vos grands-parents. Il ne vous est même pas venu à l'esprit cette question pourtant si simple sur vos origines. Vos parents ne vous ont jamais rien dit à ce sujet non plus. Ce léger mystère vous laisse mal à l'aise et Nasegôul le remarque et coupe ce silence pesant.

« L'absence de réponse de ta part prouve que ma question est juste ! Et as-tu remarqué qu'aucun vieil animal n'habite la ferme ? Je vais te dire pourquoi, petit ! Parce qu'aucun animal n'a le temps de vieillir dans la ferme de l'oncle Sam. Vous servez, enfin,

nous tous ici en ce bas monde y compris moi-même, servons **de nourriture aux humains !**»

Les derniers mots de Nasegôul transpercent votre frêle corps de part en part, tel un éclair frappant un arbre le soir d'orage, vous vous consommez de l'intérieur. Pour la première fois, quelqu'un vous donne une version des faits que vous étiez à mille lieux de vous douter. C'est vrai, jamais vous ne vous étiez demandé ce que mangeaient les humains. A nouveau Nasegôul coupe votre silence d'un rire sarcastique:

« Ha ! Ha ! Ha ! Regardez-moi ça, vous deux ! Tout un monde s'écroule autour de lui. Sache qu'il vaut mieux que tu connaisses la vérité maintenant qu'au dernier moment devant le bûcher des humains. Grâce à moi, tu es libéré de ton cocon familial. Rejoins ma bande et tu vivras plus longtemps que tous tes collègues réunis !»

La douleur vous tiraille, vous n'avez plus aucun argument à soumettre, tant qu'il est vrai que l'oncle Sam s'occupait de vous mais ne manifestait pas un quelconque amour à vous même ou à vos pères. Mais pourquoi ce silence ? Son chien, son chat, le coq, les trois plus vieux animaux de la ferme, pourquoi ne vous ont-ils pas prévenu de cette destinée ? En étaient-ils conscients ou complices ?

Plus aucune idée ne reste en place dans votre cerveau martelé continuellement et vous vous sentez défaillir, emprunt à la folie.

Faites un test d'INSTINCT ANIMAL. Si vous le réussissez, rendez vous au **249**. Si vous échouez, rendez vous au **54**.

83

Voulant éviter une inutile et mauvaise rencontre, vous décidez de contourner la clairière par la droite. Le chemin y est plus facile d'accès car la végétation est moins dense. Il semblerait même qu'un sentier se dessine à travers les buissons.

Faites un test d'INSTINCT ANIMAL. Si vous le réussissez, rendez vous au **179**. Si vous échouez, rendez vous au **144**.

84

Vous bondissez à votre tour, mu par une poussée d'adrénaline telle une décharge électrique traversant tout votre corps. Vous sentez passer sur vous l'air chaud du souffle de la mort lorsqu'une énorme machine mécanique humaine, lancée à vive allure, frôle votre doux pelage qui frise aussitôt sous cet effet menaçant. Vous finissez votre course sur un gros rocher en contrebas qui par malheur, amortit votre tête sèchement.

Descendez d'un niveau votre COMPOSITION.

Ebouriffé et encore sous le choc moral et physique, votre compagnon ailé vous rejoint et

vous regarde complètement ahuri.

« L'homme ne crée que pour nous détruire, semblerait-il ! » _ Vous lance Légolois d'un air dégoûté.

« Ha oui ? » _ Répondez-vous essoufflé. _ « ... Et qu'est-ce qui te fais dire ça ? » _ Ajoutez-vous avec un léger sourire ironique en coin.

Légolois l'aperçoit et, du coup, retrouve un certain baume au cœur.

« Foie de volaille ! » _ Hurle t-il en se redressant. « Ils ne sont pas encore prêt de toucher à ma vieille carcasse, nom d'un petit poussin! Reste près de moi, petit, et tout ira bien, tu verras.»

Légolois reprend fièrement son chemin mais, cette fois-ci, en contre bas de la voie ferrée. Ne voulant pas consciemment répondre à son ordre pour éviter un envenimement inutile de la situation, vous le suivez muet puisque après tout il vous a presque sauvé la vie sur ce coup là.

Rendez vous au **226**.

85

« Mais ce n'est pas vrai ! » _ Hurlez vous de dépit.

Vous êtes à nouveau à une croisée de chemin. Si vous voulez partir sur la gauche, rendez vous au **152**. Si vous souhaitez emprunter le couloir de droite, rendez vous au **215**. Enfin, si vous continuez tout droit, rendez vous au **291**.

86

L'ours, lassé ou à bout de force, finit par s'enfuir pour retourner vers les collines environnantes et rejoindre sûrement sa famille. Vous et votre compagnon hurlez de joie. Quel exploit d'avoir, d'une part fait face à un tel adversaire mais qui plus est de l'avoir fait fuir ! Vos blessures vous font souffrir le martyr mais l'épreuve que vous venez de vivre, vous a rendu plus fort.

*Ajoutez **définitivement** un point supplémentaire à votre **total de départ** d'AGILITE.*

Rendez vous au **300**.

87

Toute la grange est maintenant ébranlée par des secousses incessantes. Vous évitez plusieurs fois les impacts de débris tombant du plafond. La porte à l'arrière de la grange est heureusement ouverte en grand, et pour l'instant, épargnée par les coups de butoirs répétés. Affolé, vous jetez des regards furtifs vers l'extérieur. La voie est libre et vous

vous échappez à grande enjambée sans vous poser de questions.

Un grand fracas résonne derrière vous et en vous retournant vous constatez horrifié que la grange s'est entièrement écroulée. Un nuage de poussière naissant recouvre l'horrible scène tragique qui se déroule sous vos yeux embrumés de larmes d'incompréhension. Le nuage poussiéreux vous rattrape sans peine et vous ne pouvez réfréner une quinte de toux. Vous ne discernez plus rien. Des cris humains recouverts par des bruits métalliques et mécaniques s'ajoutent à cette confusion totale.

Vous êtes complètement désorienté et vous vous accrochez à la vision d'une masse énorme sombre qui se dégage de la brume poussiéreuse. Vous reconnaissez aussitôt la maison de l'oncle Sam. Vous espérez le trouver rapidement mais votre moral prend un sacré coup lorsque vous constatez que le toit et la façade arrière ont également disparu. Vos sabots rencontrent soudain une trappe en bois et vous vous souvenez qu'il lui arrivait souvent d'y descendre. Il y a sûrement une pièce en bas. Sans hésiter, vous attrapez l'anneau et vous tirez dessus. Le nuage de particules diverses vous agresse les yeux et la gueule mais vous trouvez néanmoins la force d'y arriver. Vous vous engouffrez dans une sorte de cave nauséabonde et humide mais au moins ici vous ne souffrez plus de la poussière suffocante. Le bruit au-dessus est devenu insupportable et vous remerciez la chance d'avoir mis cet abri souterrain sur votre chemin.

Vous restez ainsi des heures dans cet endroit sombre en pensant à votre famille et à vos amis. Que sont-ils devenus ? Pourquoi personne ne vous a prévenu ou n'est venu vous chercher ?

Les heures passent interminablement et vous sombrez dans un sommeil paralytique.

Rendez vous au **65**.

88

Votre compagnon, qui comme vous était resté pantois face au spectacle qui lui était proposé, réagit enfin :

« Nom d'un homme ! Voilà ce que j'appelle de l'aventure ! » _ s'esclaffe t-il en souriant.

Sa réaction vous arrache également un sourire. Il est vrai que ce que vous venez de vivre dépassaient vos rêves les plus fous. Vous imaginiez des contrées fleuries où les animaux cohabitent en harmonie avec les humains mais la réalité est bien plus cruelle. Néanmoins, vous avez appris dix fois plus de chose pendant ce périple que depuis que vous êtes né dans la ferme de l'oncle Sam.

Votre fidèle allié vous sort de vos pensées en vous poussant de l'avant :

« Pas le temps de rêvasser, Fredon ! Il faut nous remettre en marche la nuit ne va pas tarder. Nous devons atteindre *La Grande Ville* avant l'obscurité. »

Vous lui répondez par l'affirmative même si le soleil est encore haut dans le ciel, vous savez pertinemment qu'il a raison. Et puis votre famille vous attend...

Remontez votre niveau de COMPOSITION ainsi que celle de votre compagnon sur Excellente si nécessaire.

Rendez vous au **300**.

89

Les yeux inondés, vous héléz à pleins poumons en courant à perdre haleine en direction de la ferme. Malheureusement, ce n'est qu'une fois sur place que vous réalisez la folie de votre acte. Le combat est quasiment perdu d'avance contre ces engins métalliques.

La vue de l'énorme tas de ruine qu'est devenue la ferme de l'oncle Sam vous tétanise et qui plus est, vous n'êtes pas plus avancé dans la recherche de votre famille.

" Hé ! Y en a encore un ici ! "

Une voix humaine vous sort de votre torpeur. Malgré les bruits assourdissants des machines destructrices, vous savez inconsciemment qu'elle parlait de vous. Vous arrivez à discerner l'homme qui vous a remarqué et vous constatez avec regret qu'il ne s'agit pas de l'oncle Sam. Il se met maintenant à courir dans votre direction tout en attrapant un long tuyau de métal accroché à son épaule. Un bruit sourd tonne dans l'air et vous sentez un projectile fendre l'air à quelques millimètres de votre tête. Il provenait de l'objet que l'homme tient dans ses mains. L'homme s'arrête est cale l'objet sur son épaule en vous visant.

Vous comprenez qu'il s'en prend à vous et en une fraction de seconde vous faites demi-tour puis vous vous enfuyez entre les tas épars de gravats.

Faites un test d'INSTINCT ANIMAL. Si vous réussissez, rendez vous au **72**. Sinon, rendez vous au **120**.

90

L'énorme étendue d'eau s'allonge à l'infini devant vous, reflétant la lumière du soleil sur votre doux pelage beige. Vous restez fasciné par ce décor féérique. Jamais vous n'aviez envisagé que l'eau pouvait s'étaler ainsi à perte de vue. Néanmoins en fixant l'horizon, vous y discernez les contours de *La Grande Ville*, perdus dans un nuage de brume printanière. Cette vision, bien que floue, vous redonne du courage et vous cherchez un moyen de traverser cet obstacle.

Si vous êtes accompagné de Grumly, rendez vous au **185**. Si ce n'est pas votre compagnon actuel, rendez vous au **218**. Enfin, si vous êtes seul, rendez vous au **163**.

91

Les paroles du verrat vous reviennent à l'esprit :

« Tu ne la connais pas mais fais moi confiance, elle en sait énormément sur les humains » _ Vous avait-il dit.

Et malgré une légère peur dans vos entrailles, vous reprenez espoir en pensant que Barèn pourra enfin vous fournir des explications.

Rendez vous au **220**.

92

Barèn sourit et se redresse pour vous parler :

« Gôalloume t'accompagne donc ? Ce n'est que bénéfique pour toi ! Ce jeune marcassin te sera d'une grande utilité, tu sais? L'étrangeté de son pouvoir t'intrigue ? C'est normal mais tu n'as pas à en avoir peur et c'est une adepte de ce pouvoir qui te le dit ! Néanmoins, tu as foi en lui et c'est très bien. Sache que c'est réciproque. Protège-le car le grand malheur qu'il vient de vivre le rend vulnérable. Tu seras aidé dans cette tâche par le plus fidèle des compagnons que tu as croisés lors de ton périple. La confiance d'Aratorn envers toi n'a d'égal que sa ténacité à mener à terme ta quête, c'est son ultime but dans la vie. Il est aussi désorienté que toi par l'attitude de son maître, l'oncle Sam, et tu dois donc le préserver de tout état âme qui pourrait lui nuire. Prend soin de lui car il est prêt à donner sa vie pour la tienne !» _ Vous dit-elle avec un léger sourire de compassion.

Rendez vous au **28**.

93

Votre compagnon, plus expérimenté que vous, vous somme de ne pas répondre. Vous ne bougez donc pas et à vos attitudes défensives le vieux cochon malfamé demande à ses deux sbires de vous faire parler. Les deux cochons qui rigolaient jusque là se retournent surpris et vous pouvez voir leur visage déconfit après l'ordre reçu. Néanmoins sous la peur, ils obéissent et se dirigent vers vous deux. Ne vous laissant pas compter fleurette, vous et votre compagnon, vous vous ruez sur les deux pauvres cochons. Vous avez donc l'initiative.

1er COCHON Malfamé / 2ème COCHON Malfamé

Composition = Normale / Composition = Bonne

Choisissez celui que vous combattez et votre compagnon s'attaquera à l'autre. Réglez les deux combats en même temps. Si vous réussissez à descendre leur niveau de

COMPOSITION au niveau *Critique*, rendez vous au **224**. Si votre compagnon meurt lors de cette confrontation, rendez vous au **211**.

94

Vous comprenez que sortir de ce labyrinthe ne sera pas facile car vous arrivez à un autre carrefour. Si vous voulez continuer tout droit, rendez vous au **255**. Si vous voulez partir à gauche, rendez vous au **85**. Si vous voulez prendre à droite, rendez vous au **76**.

95

La masse noire n'ayant pas une silhouette de forme humaine, vous décidez de la rejoindre et vous êtes surpris de retrouver au milieu de ces ruines, Aratorn, le chien de garde de l'oncle Sam. Votre moral grimpe en flèche grâce à cette rencontre.

Aratorn étant un molosse de taille, vous êtes heureux d'avoir la chance d'être tombé sur lui.

Rendez vous au **5**.

96

Vous nagez à en perdre votre souffle et vous êtes le plus heureux des agneaux lorsque votre tête sort enfin de l'eau. Vous respirez une grande bouffée d'air enfin soulagé mais pas pour très longtemps. En effet un grand mur métallique, à moitié immergé et poussant tout sur son passage, se dirige droit sur vous. A bout de force, vous ne réagissez pas croyant votre dernière heure arrivée. Mais c'était sans compter sur votre compagnon, qui vous attrape la patte et vous hisse avec lui sur ce rempart artificiel en mouvance. Il semble qu'un orage s'est déclenché dans votre tête tellement elle vous martèle. Enfin d'ici, vous êtes sauvé de la noyade et vous remerciez votre compagnon qui vous montre que le mur où vous vous trouvez se sépare en deux, laissant entrer l'eau qu'il retenait. Finalement, vous réalisez que votre battant métallique rejoint la rive. Vous sautez tous les deux de concert pour atterrir à quelques centimètres de l'endroit où vous étiez au début de cette escapade. Le tronc d'arbre, témoin de ce mouvement perpétuel continu, retrouve également sa place initiale.

Incroyable qu'une telle structure ait trouvée place en plein milieu d'un fleuve. En tout cas, elle est la preuve que l'homme crée souvent des machines, peut-être pratiques pour lui mais mortelles pour les animaux. Perdu dans vos pensées, votre fidèle compagnon vous couvre une nouvelle fois en se couchant sur vous lorsqu'un bateau immensément long et noir, que vous aviez à peine remarqué, passe sur le fleuve devant vos yeux ahuris.

« S'en est trop ! Partons d'ici à présent ! » _ Hurle votre fidèle allier tout en se levant.

Vous lui emboîtez le pas sans plus attendre pour rejoindre l'entrée du tunnel qui ne vous

rassure guère plus mais qui a, à son avantage, d'être, lui, sur la terre ferme !
Rendez vous au **270**.

97

Après une longue et interminable marche, la forêt s'éclaircit enfin et la lumière du soleil à son zénith regonfle votre moral. Soudain, vous vous arrêtez car l'endroit où vous vous trouvez n'est plus protégé par les arbres. En fait, il vous semble que la forêt a été séparée en deux parties car la végétation repart à quelques lieux en face de vous. Au sol, votre regard est attiré par deux grandes barres métalliques traversées par des planches en bois. Les cailloux y sont plus gros et ces longues barres s'étirent à l'infini aussi bien à gauche qu'à droite. Elles vous font penser à l'échelle de l'oncle Sam quand elle reposait sur le sol de la cour. Parallèles et continues, elles semblent être à l'origine de cette tranchée dans la forêt. Encore une construction très laide faite par la main de l'homme, pensez-vous tristement.

Si vous êtes accompagné actuellement, rendez vous au **16**. Sinon, rendez vous au **205**.

98

Vous vous ruez sur votre compagnon pour le pousser hors de la route mais vous êtes surpris par sa force qui égale à peu près la vôtre. Heureusement, il comprend la manœuvre que vous vouliez faire et il vous entraîne avec lui en contrebas.

Le véhicule humain qui passe en trombe à quelques centimètres de vous entraîne dans son sillage un souffle mortellement chaud qui vous occasionne à tous les deux une légère blessure physique et morale. Vous avez conscience d'avoir frôlé la mort.

Vous perdez, vous et votre compagnon, un niveau de COMPOSITION. *N'oubliez pas de faire les modifications sur votre Panse-Bête.*

Rendez vous au **4**.

99

Vous vous rattrapez in extremis avant d'aller heurter un seau rempli d'eau. Vous l'avez échappée belle en évitant, non seulement une douche froide mais surtout, d'attirer l'attention. Ainsi à l'abri des regards derrière l'abreuvoir, vous jetez un œil vers la sortie. Les bâtiments qui composent la ferme sont disposés en une enceinte carrée dont l'unique possibilité de visiter les alentours passe par le grand portail métallique. Et à voir un de ses battants suivre les aléas de la brise matinale, il n'est pas fermé. C'est votre jour de chance, le sort vous facilite la tâche dirait-on ! Le problème viendrait plutôt de la distance qui vous sépare de lui, la voie est totalement à découvert. Une autre voie s'offre à vous : Longer le mur de la maison du berger mais le risque qu'il en sorte à l'improviste vous fait hésiter un instant.

Si vous voulez vous élancer au plus vite vers le grand portail, rendez vous au **143**. Si vous préférez tenter de longer le mur à couvert, rendez- vous au **271**.

100

Aussi impensable qu'il n'y parait l'ours stoppe le combat et s'enfuit dans les collines environnantes. Le but de sa présence si près de la civilisation humaine pour un animal sauvage comme lui ne devait pas être une recherche de nourriture. Vous en auriez fait l'objet facilement. Alors pourquoi était-il ici ? Vous n'en savez rien mais le voir détalé ainsi vous remet les pattes sur terre! Vous avez failli y laisser votre peau et vous vous rendez seulement compte maintenant que votre quête pour retrouver votre famille est vraiment dès plus périlleuse.

Une fois vos esprits retrouvés, vous jetez des regards aux alentours à la recherche de votre compagnon. Une masse sombre étalée par terre à contre-jour, vous déstabilise. En effet, préoccupé par les attaques de l'ours vous n'avez pas pu surveiller les actes de votre fidèle allié. Et en vous approchant du corps gisant à même le sol, vous craignez le pire. Vos doutes s'estompent lorsque vous comprenez, face aux blessures apparentes sur le corps inerte de votre ami, que s'en est fini pour lui. Il a donné sa vie pour sauver la votre et tout en pleurant sur son cadavre, vous lui promettez que sa mort ne sera pas vaine. L'objectif de retrouver votre famille était déjà une affaire personnelle, il en devient à présent une finalité. Ou vous réussissez ou vous mourez, foi d'agneau !

Vous offrez un enterrement digne à votre compagnon.

Rayez votre compagnon et ses caractéristiques de votre Panse-Bête.

Le moral à zéro vous regardez tout autour de vous, il n'y a aucun signe de *La Grande Ville*. La sortie du tunnel fait face à une petite colline et vous êtes persuadé que le but final de votre quête se trouve derrière.

Rendez vous au **300**.

101

Vous pouvez sentir le souffle chaud de l'énorme carnivore au-dessus de votre nuque et quelques gouttes de sueur coulent le long de votre échine.

Si vous avez réussi à délivrer un loup de son piège métalliquement denté lors de votre escapade en forêt, rendez vous au **30**. Si ce n'est pas le cas, rendez vous au **113**.

102

Tout en répondant au hérisson, vous présentez votre compagnon. Vous pouvez lire de la surprise dans son regard. Apparemment, il n'avait pas remarqué que vous n'étiez pas seul. A sa vue, la réaction du petit animal ne se fait pas attendre et il se remet immédiatement en boule. Vous vous regardez avec votre comparse sans comprendre les humeurs de ce hérisson. Vous retentez votre technique d'approche avec prudence mais cette fois-ci

aucune réponse ne vous vint en retour. Vous connaissez la patience de ces petits mammifères et vous décidez d'attendre qu'il veuille bien répondre à nouveau. Rendez vous au **75**.

103

Complètement tétanisé, vous êtes entraîné et aspiré par le siphon dans les abysses du fleuve. Vos poumons vous brûlent et heureusement pour vous, vous perdez connaissance lorsqu'ils se remplissent d'eau. Le manque d'oxygène a raison de vous et vous périssez dans les fins fonds du fleuve ornant *La Grande Ville*. Comble de malheur, personne ne retrouvera votre corps puisque l'arbre mort, votre frêle esquif, repose désormais sur et avec vous dans ces profondeurs, éternel tombeau hydraulique dont ses habitants se régaleront de votre chair. Bienvenue dans la grande loi de la chaîne alimentaire !
Votre aventure ainsi que votre vie s'achèvent ici.

104

" Ha ! Ha ! Ha ! " _ Tonne le chat triomphant _ " Une nouvelle victime de Grumly le dieu de la chasse ! "

Vous voulez lui couper le sifflet mais il faut vous rendre à l'évidence. Vos forces vous ont abandonné et vous n'êtes pas encore prêt à en découdre avec les dangers de la vie extérieure. Reprenant votre souffle difficilement, le chat continue son monologue moqueur.

" Je suis génialissime ! Le plus grand de tous les prédateurs ! " _ Dit-il en gesticulant comme un débile.

Vous comprenez en fait qu'il danse ! Mais sa charge pondérale l'en empêche visiblement puisque sa gestuelle est loin d'être gracieuse ! Puis, l'une de ses pattes arrière glisse sur un gros caillou et le félin s'effondre de tout son poids !

Vous pouffez de rire et sa réaction est immédiate :

" Ouste ! Sors de ma vue à présent ! Retourne immédiatement dans ta grange ou tu vas tâter à nouveau de mes griffes ! " _ Ordonne t-il vexé.

Vous savez que vous pourriez le battre à plate couture n'importe quand, vous avez joué de malchance c'est tout !

Laissant la scène pathétique de ce pauvre chat qui a repris sa danse victorieuse derrière vous, vous repartez tristement en direction de votre grange.

Rendez vous au **136**.

105

Vous essayez de convaincre Bolomir une nouvelle fois en le suppliant mais rien n'y fait. Le vieux macaque n'a aucune pitié pour vous et fait plutôt confiance en son instinct. Il retourne parmi les siens et vous pouvez entendre des murmures inquisiteurs de la part des autres animaux.

Vous ne voulez pas sombrer dans un pessimiste paralytique et vous avancez vers la porte de la cage sans l'aide de Bolomir, finalement avez-vous réellement besoin de lui ?

Après quelques coups de pattes bien placés mais vains puisque la porte ne cède pas, un compagnon de cellule arrive à vos côtés et vous interpelle :

« Laisse tomber, petit ! Tu n'y arriveras jamais ! Ces barreaux ne céderont jamais. Garde donc tes forces, les humains ne vont pas tarder et je te conseille de rester calme, il n'aime pas trop les agitateurs. »

Puis, il repart au fond de la cellule rejoindre le reste de la troupe. Vous décidez de suivre son conseil en attendant un moment propice pour vous échapper.

Rendez vous au **169**.

106

Le grand champ laisse désormais la place à une énorme plaque noire, aussi large que la cour de l'oncle Sam, délimitée de part et d'autres d'une bande blanche et fine. Cet étrange sol s'étire à l'infini bien au-delà de la ligne d'horizon. Les empreintes boueuses des roues s'y estompent au fur et à mesure de leur séchage. Vous continuez donc votre périple dans la même direction et vous êtes étonné de la consistance de cette bande noire. Elle est extrêmement dure et rugueuse. Les cailloux y sont compactés. De plus, elle dégage une forte odeur vous rappelant la même puanteur qui se propageait dans la grange lorsque l'oncle Sam enflammait l'énorme tas d'immondices derrière la ferme.

Soudain un bruit sourd vous extirpe de vos pensées. Vous ressentez des vibrations qui se propagent dans ce sol endurci. Vous regardez votre compagnon de route pour lui demander si, lui aussi, il ressent la même chose que vous mais vous voyez son visage se décomposer à vue d'œil. Vous tournez la tête dans la direction vers laquelle il regarde et vous sentez votre cœur dérailler. Une lueur intense se dirige droit sur vous. Elle grossit à vue d'œil et les vibrations qui se dégagent du sol s'intensifient également.

Vous et votre équipier en restez tétanisés.

*Comparez votre total d'INSTINCT ANIMAL avec celui de votre compagnon. S'il est égal ou plus élevé que le sien, rendez vous au **178**. S'il est inférieur, rendez vous au **145**.*

107

« Tes chances sont compromises, jeune agneau. »

A voir votre mine déconfite, Barën appelle le volatile noir qui vous avait posé une énigme à l'orée du grand pré.

« Tu connais Aërandil, il va t'accompagner à présent. Ses aptitudes te serviront plus d'une fois et tu peux avoir entièrement confiance en lui.» _ Vous explique t-elle sereinement.

Vous acceptez volontiers cet aide imprévue.

Notez votre nouveau compagnon AËRANDIL sur votre Panse-Bête dans la case prévue à cet effet, ainsi que ses caractéristiques: AGILITE= 9, INSTINCT ANIMAL = 6, COMPOSITION= EXCELLENTE, POUVOIR SPECIAL= VOLÉE.

Rendez vous au **28**.

108

Vous débouchez dans une sorte de petite caverne sombre où une odeur putréfiante vous prend à la gorge. L'obscurité totale vous empêche d'en connaître l'origine mais la faible lueur qui émane à l'opposée de la caverne ravive vos espoirs. Il s'agit sans doute d'une sortie. Vous avancez à peine dans sa direction lorsque le sol se dérobe sous vos pieds.

*Tentez un test d'AGILITE mais attention votre AGILITE est réduite de 3 points par l'absence de repère provoquée par cette obscurité. Si vous réussissez, rendez vous au **213**. Si vous échouez, rendez vous au **15**.*

109

Vous voyez les images de votre courte vie défiler devant vous et la vision de votre petite famille vous fait reprendre les esprits. Vous effectuez un bond latéral salvateur et les roues de l'immense véhicule jaune humain vous frôlent dans un bruit assourdissant. Tout le sol tremble sur son passage.

Le coeur battant la chamade, vous vous relevez en chancelant et vous vous mettez à courir derrière tous ces véhicules qui se dirigent maintenant droit sur votre ferme.

Rendez vous au **3**.

110

Vous rejoignez prudemment le tas de meules de foin. Ainsi à l'abri des regards, vous jetez un œil vers la sortie. Les bâtiments qui composent la ferme sont disposés en une enceinte carrée dont l'unique possibilité de visiter les alentours passe par le grand portail métallique. Et à voir un de ses battants suivre les aléas de la brise matinale, il n'est pas fermé. C'est votre jour de chance, le sort vous facilite la tâche dirait-on ! Le problème viendrait plutôt de la distance qui vous sépare de lui, la voie est totalement à découvert.

Mais alors que vous étudiez minutieusement le parcours le plus sûr pour rejoindre la sortie, une des bottes de foin se met à tanguer dangereusement, mue par un souffle appuyé du vent frais.

Si vous voulez vous élancer sans plus tarder vers le grand portail, rendez vous au **143**. Si vous pensez que la botte de foin tiendra le coup et que vous avez encore le temps de trouver un chemin plus sûr, rendez vous au **200**.

111

Vous sautez sur votre compagnon pour l'éjecter de la route mais vous vous heurtez à un roc. Vous avez pris une bonne décision mais vous aviez sous-estimé sa force. Il vous regarde complètement hébété sans comprendre votre geste. Sous le choc, vous tardez à réagir et lorsque vous le faites il est malheureusement trop tard. Vous et votre compagnon êtes percutés de plein fouet par un véhicule humain roulant à vive allure sur cette route !

Maigre consolation, vous figurerez demain matin dans le journal local dans la rubrique fait divers «chien écrasé». Vous laisserez tout de même une énigme à l'humanité toute entière : Que faisaient deux animaux aussi différents et sans points communs apparents sur une route nationale à grand trafic ?

Votre aventure s'achève aussi tristement que celle de votre compagnon d'infortune.

112

A votre grande surprise, Grumly s'avance vers l'humain en ronronnant. Lui, qui d'ordinaire avoue une certaine aigreur envers l'espèce humaine, commence à se frotter aux jambes du vieil homme qui bien évidemment se baisse pour le caresser en marmonnant des mots incompréhensibles pour vous. Vous n'arrivez pas à comprendre la réaction de votre ami félin mais ce dernier vous lance un clin d'œil. D'un geste vif, il plante ses griffes dans le bas-ventre de l'ermite qui hurle de douleur en s'agenouillant puis Grumly vous rejoint en courant :

« Vite Fredon, fuyons ! »

Vous ne vous faites pas prier pour suivre votre compagnon et, une fois cachés dans les bosquets du sous-bois, vous le félicitez pour sa ruse qui vous a certainement évité une confrontation mortelle avec cet humain. Vous restez tous les deux quelques instants à l'abri pour reprendre votre souffle et récupérer mais vous savez qu'il faut repartir au plus vite à la recherche de votre famille.

Rendez vous au **226**.

113

Vous devinez que l'ours élève sa patte griffue prêt à vous décapiter d'un coup sec.

Si vous êtes accompagné, rendez vous au **50**. Si vous êtes seul, rendez vous au **130**.

114

Vous reconnaissez aussitôt le pelage roux de Grumly le chat castré de l'oncle Sam. Il est en mauvaise posture car il a du mal à s'extirper. Sa charge pondérale y est certainement pour quelque chose !

Vous décidez de lui donner un coup de patte au risque de recevoir ses réprimandes. C'est que vous commencez à connaître l'animal, sa vanité va encore en prendre un coup ! Vous dégagez enfin Grumly de son emprise pierreuse et sa réaction ne vous déçoit pas :

" Encore toi! Ne vas-tu plus jamais me laisser tranquille ? Que t'ai-je fait pour que tu me rabaises ainsi à chaque fois ! J'allais y arriver tout seul, tu sais ? " _ Dit-il dans une colère exacerbée.

" Je n'en doute pas une seconde ! Mais ne t'inquiète pas, je m'en vais. Je te laisse te repeigner tranquillement ! Un simple merci m'aurait suffi ! " _ Répondez-vous désabusé.

Le félin regarde autour de lui et commence à réaliser la gravité des choses. Vous voyant tourner le dos et partir en direction opposée, il change carrément de ton et vous rejoint difficilement.

" Attends ! Attends-moi bon sang ! Je m'excuse ok ? Merci de m'avoir tiré de là! "

" C'est bon, n'en parlons plus ! Tu sais ce qui est à l'origine de tout ça, toi ? "

" Heu... Ben, non ? Vois-tu, j'étais en position d'attente près à bondir sur une proie..."

" Arrête tes histoires s'il te plait, ça ne prend pas avec moi ! Tu dormais, non ? "

" Oui, oui ! Je m'étais assoupi, ok, à l'ombre d'un muret. Puis un bruit assourdissant m'a réveillé juste pour voir le mur s'ébranler et s'effondrer en un éclair sur ma pomme ! Et toi, tu sais quelque chose ?"

Si vous étiez en dehors de l'enceinte murale de la ferme auparavant, rendez vous au **276**.

Si vous étiez dans la grange, rendez vous au **212**.

115

Vous vous souvenez des paroles d'Orwine. La hérissonne vous avez conseillé de prendre le long tunnel pour rejoindre *La Grande Ville*. Mais la rumeur qui affirme que cet endroit est gardé par un terrible animal, vous angoisse un peu.

Si vous voulez retrouver votre famille au plus vite en suivant le précieux conseil d'Orwine, dirigez-vous avec la plus grande prudence vers l'entrée du souterrain. Rendez vous au **270**.

Si vous préférez rejoindre le bord de la grande étendue d'eau malgré les précédents avertissements de votre amie hérissonne, rendez vous au **90**.

Enfin, vous pouvez également partir en direction du grand pré verdoyant sous le coucher du soleil, rendez vous au **231**.

116

Un bruit retentit derrière vous et vous sautez sur votre compagnon pour le réveiller. Mais ce dernier est déjà debout et son visage blême affiche une peur inquiétante. Il sait l'origine du bruit mais il reste sourd aux questions que vous lui posez. Des bruits étouffés se rapprochent inéluctablement et dans la lueur de l'aube qui se dessine à présent, vous voyez étonné surgir dans la clairière trois cochons malfamés. Ces derniers, surpris eux aussi par votre présence, s'arrêtent net et l'un deux en voyant Lam éclate de rire.

« Tiens, ce bon vieux Lam ! Ne t'avais-je pas conseillé de quitter cette forêt ? »

Lam semble tétanisé et vous êtes horripilé par les attitudes des deux autres cochons au fond qui ne cessent de se moquer de lui. Votre sang ne fait qu'un tour dans vos petites artères et vous répondez à celui qui, semblerait-il, fait office de chef :

« Laissez-le tranquille, il est ici pour m'aider à retrouver les miens et tous les autres occupants de la ferme de l'oncle Sam... »

D'un geste vif, Lam plaque son sabot sur votre museau et reprend la parole aussitôt, sa léthargie ayant disparue d'un coup :

« Ne l'écoute pas Nasegôul, ce jeune agneau divague complètement, je l'ai recueilli alors qu'il allait mourir de faim ! »

« Tais-toi donc Lam ! On voit bien qu'il a toujours été bien nourri celui-là ! Alors petit, comme ça tu viens de la ferme à l'oncle Sam ! »

Le vieux pourceau vous fixe intensément mais vous ne vous laissez pas intimidé :

« Oui, la ferme a été démolie et je compte bien retrouver celui qui a fait ça ! »

« Démolie ! » _ Répète Nasegôul surpris. _ « Vous entendez ça tous les deux ? »

Ces deux comparses éclatent d'un rire sournois. Mais Nasegôul revient vers vous et vous parle d'un ton moqueur :

« C'est bien fait pour lui, je hais ce sale humain nommé Sam ! »

« Hé ! Je ne vous permets pas de parler ainsi de lui ! » _ Répondez-vous avec autorité mais sans aucun effet sur Nasgôule bien évidemment.

« Ecoute petit, je vais te dire la vérité sur ce bon vieux Sam... »

« Arrête ! Laisse-le tranquille ! » _ Hurlé Lam en vous attrapant le bras. _ « Nous partons tout de suite et je te promets de ne pas revenir dans cette forêt, Nasegôul ! »

« Ho ! Ecoutez ça vous autres, Lam s'est trouvé un petit protégé mais qu'en pense t-il, lui ? Tu veux connaître la vérité, petit ? »

Nasegôul est à nouveau devant vous, il vous fixe de ses yeux rougis d'un sang dont vous devinez les rancœurs qui le compose. Lam est désespéré et vous fait signe de ne rien dire.

Si vous voulez suivre le conseil de Lam, rendez vous au **53**. Si tout compte fait, vous aimeriez avoir la version des faits de Nasegôul, rendez vous au **222**.

117

Le chien vous regarde de haut ne sachant pas où vous voulez en venir. Il reste sur la défensive, bien campé sur ses pattes. Heureusement, il vous revient à l'esprit l'un de ses points faibles.

« Ecoute, je sais où le berger cache la réserve de croquettes. Je te le dis si tu me laisses passer, d'accord ? » _ Murmurez-vous d'un ton complice.

« Attend petit, chercherais-tu à me corrompre ? Sache que je suis loin d'être affamé et que je n'en suis pas réduit à m'abaisser ainsi pour quelques croquettes ! » Répond le chien outré.

« Ah oui ? Même si à côté de ces croquettes, il y a une poche de ces biscuits dont tu raffoles tant ! »

« Hein ? Lesquels ? » _ Vous demande t-il étonné en changeant complètement d'attitude. _ « Ceux à la moelle ? C'est bien de cela dont tu me parles ? Tu en as vu réellement ? Combien, hein ? Combien y en avait-il ? Vite dis le moi ! »

Ses yeux s'écarquillent tels des calots et un léger filet de bave commence à s'écouler de ses babines.

« Oui, oui ! C'est bien évidemment d'eux qu'il est sujet ! » _ Dites vous en saisissant votre chance. _ « Derrière la grange tu trouveras un petit coffre en bois. Ton trésor y est entreposé dedans. J'ai vu une fois le berger les y ranger. »

« Bien reçu mon pote, tu peux y aller ! File ! »

Vous voyez abasourdi le chien partir ventre à terre en direction de la grange. Tout heureux que votre ruse ait fonctionné, vous vous dirigez vers le grand portail prêt à en découdre avec tous les nouveaux paysages à affronter.

Rendez vous au **229**.

118

Vous lui soutenez mordicus que votre volonté de retrouver votre famille, et donc de sortir d'ici, et bien plus forte qu'il ne pense. Que vous, au moins, ne voulez pas rester à moisir ici plus de dix ans comme lui ! Et que vous partirez avec ou sans son aide, d'ailleurs:

« Je ne suis pas lassé et résigné, moi ! » _ Lancez vous solennellement à son encontre.

L'effet escompté ne se fait pas attendre et vous êtes heureux de voir Bolomir se

retourner et revenir vers vous. Mais votre joie est de courte durée car son visage est extrêmement marqué.

« Tu ne connais rien de ma vie, petit, ok ? Alors je t'interdis de me juger. Cela dit je reconnais que tu as du cran pour un jeune mouton! Alors c'est bon, je vais t'aider à sortir d'ici mais, crois-moi, ça ne va pas être une partie de plaisir !». _ Vous répond le singe dont le ton si paternel qu'il arborait a changé envers une certaine amertume.

Vous vous sentez mal à l'aise mais heureusement pour vous l'assemblée réagit à votre place par un cri de victoire unanime consécutif au changement de décision de Bolomir.

Rendez vous au **254**.

119

" Alors là mon petit, tu t'adresses à la bonne personne !" _ Dit-il avec toute la fierté féline qui se dégage néanmoins de son imposante présence. _ " Je te le dis mais tu me jures d'oublier et de ne dire à personne l'échec cuisant que tu viens de me faire subir. Dire que je n'arrive même pas à attraper un agneau perdu dans le noir! Je me fais vieux, je crois !"

" Mais non pas du tout et je te promets de ne rien dire à personne ! " _ Vous empressez-vous d'ajouter de peur que le chat se morfonde dans son chagrin. Mais il retrouve vite ses esprits et sa fourberie reprend vite le dessus.

" Il y a un petit passage dans le mur, juste à gauche du portail, je passe par là pour aller chasser dans le champ d'à côté. J'y ai fait mes plus belles prises ! " _ Murmure t-il à votre oreille.

" Je te remercie énormément !" _ Répondez-vous en pensant que les proies qu'il a dû ramener, étaient des rats déjà morts ou des oisillons tombés du nid ! Cette idée vous fait sourire sans vous en rendre compte mais heureusement le chat le prend autrement que pour une moquerie et vous lance :

" Bonne chance ! Ah la la, moi aussi je voulais être un grand aventurier mais l'oncle Sam en a décidé autrement ! Me faire ce qu'il a fait... A moi, Grumly ... M'enlever mes attributs mâles... Moi qui étais, étant jeune, un vrai Don Juan... "

Vous vous éclipsez discrètement en laissant le félin à ses idées noires et vous rejoignez la cour principale de la ferme. Vous apercevez le passage qu'il vous a indiqué et vous courez l'emprunter pour vous retrouver émerveillé au dehors de l'enceinte natale.

Rendez vous au **229**.

120

Vous courez le plus vite possible et de toutes vos forces pour échapper à l'étrange inconnu. Une détonation fend l'air à nouveau et quelques secondes après vous sentez une énorme

piqûre sur votre cuisse gauche. Vous vous affalez au sol et vous sentez votre énergie baissée à une vitesse vertigineuse. Une grande lassitude monte en vous et vous finissez par vous endormir sans opposer la moindre résistance contre ce sommeil artificiellement forcé. Rendez vous au **71**.

121

Une vive douleur vous prend à l'estomac et vous vous écroulez au sol plié en deux. Votre cœur s'emballe dangereusement et vous succombez en moins d'une minute! Les fruits rouges que vous avez avalés auparavant, bien que succulents, sont très toxiques voir mortels quand ils sont mangés en grande quantité. Une fin un peu stupide mais les dangers sont multiples hors de la ferme et parfois ce qui semble bénin recèle en son sein la mort. Vous l'apprenez à vos dépens malheureusement. Votre aventure s'achève ici en même temps que votre vie.

122

Esseulé dans l'eau trouble, vous nagez à en perdre votre souffle lorsque votre tête heurte une masse dure. Manque de chance, il semblerait que vous êtes au fond du fleuve. Vous vous retournez aussitôt pour rejoindre la surface mais une espèce de tuyau s'entoure autour de votre patte arrière. Vous vous démenez de toutes vos forces mais en vain, votre membre inférieur reste piégé. Vous êtes à bout d'oxygène, vos poumons vous brûlent la poitrine tels les braises du feu de la cheminée de l'oncle Sam lors du rude hiver dernier.

Descendez d'un niveau votre COMPOSITION.

Votre instinct de survie prend enfin le relais et vous gigotez dans tous les sens pour vous dégager. Par miracle, vous distinguez le tronc d'arbre tourbillonner devant vous. Quitte à mourir, autant tenter une dernière manœuvre en s'agrippant à une de ces branches, mieux vaut périr écrasé que noyé.

*Faites un test d'AGILITE. Si votre COMPOSITION est Faible ou Défaillante, ajoutez deux points au résultat du jet de dés. Si elle est au niveau Critique, ajoutez trois points. Si vous réussissez, rendez vous au **23**. Si vous échouez, rendez vous au **199**.*

123

Sans quitter des yeux votre ennemi potentiel, vous avancez vers lui prudemment. A peine à un mètre de lui, le loup se redresse et se met à grogner en montrant les crocs. Légèrement surpris, vous stoppez net votre mouvement. Il est vrai que même en mauvaise posture, le loup reste impressionnant et vous vous demandez si vous avez, cette fois-ci, fait le bon choix!

L'instant présent semble durer une éternité et vous oubliez tout le contexte extérieur, la forêt, votre quête de recherche familial, vos rencontres précédentes. Un étrange vide

s'installe dans votre petite tête et finalement cette paralysie soudaine disparaît pour être remplacé par un climat de confiance qui vous pousse à approcher de votre ennemi meurtri.

Faites un test d'INSTINCT ANIMAL. Si vous le réussissez, rendez vous au **195**. Si vous échouez, rendez vous au **269**.

124

« Tu as de la chance, Fredon. Tu as la créature la plus fidèle au monde qui t'accompagne. Sa confiance n'a d'égal que sa ténacité à mener à terme ta quête, c'est son ultime but dans la vie. Il est aussi désorienté que toi par l'attitude de son maître, l'oncle Sam, et tu dois donc le préserver de tout état âme qui pourrait lui nuire. Prends soin de lui car il est prêt à donner sa vie pour la tienne! » _ Vous dit-elle avec un léger sourire de compassion.

Rendez vous au **28**.

125

Bien évidemment vous tombez sur un nouveau carrefour. C'est impensable mais il faut absolument que vous sortiez de ce guêpier. Si vous voulez partir à gauche, rendez vous au **291**. Si vous préférez tourner à droite, vous marchez encore quelques mètres pour retomber sur un carrefour dont vous ignorez les chemins qui le croisent pour continuer votre route, rendez vous au **76**.

126

Vous arrivez en pleine croisée de chemin et vous commencez à maudire ce labyrinthe souterrain. Le fleuve aurait peut-être été plus simple pour rejoindre *La Grande Ville*. L'obscurité commence à se faire ressentir et vous essayez de savoir quel couloir emprunter.

Si vous prenez celui de droite, rendez vous au **94**. Si vous préférez celui de gauche, rendez vous au **290**. Enfin, si vous voulez continuer tout droit, rendez vous au **74**.

127

Pour une fois, vous ne débouchez pas sur un carrefour mais dans une petite caverne éclairée par des pierres phosphorescentes. La faible lueur verte confine à l'endroit un aspect féérique et chaleureux mais une petite masse sombre se détache de ce halo lumineux. Elle semble se diriger lentement vers vous.

Si un ourson vous accompagne, rendez vous au **77**. Si c'est plutôt deux, rendez vous au **244**. Si ce n'est pas le cas, rendez vous au **12**.

128

Gôalloume qui s'était fait assez discret jusqu'ici en suivant Aratorn comme son ombre au grand désarroi de ce dernier d'ailleurs, se met à gigoter tel un poisson hors de l'eau. Malgré la réprimande de son tuteur forcé, il s'agite de plus en plus. Vous comprenez enfin qu'il a du repérer une piste mais pourtant ni Aratorn, ni vous, n'avaient remarqué quoi que ce soit. Puis il se met enfin à parler:

« C'est ma môman, je sais qu'elle n'est pas loin. Je la vois, oui c'est elle ! C'est bien elle !»

«Mais ferme-la donc, minus !» _ S'impatiente Aratorn. _ « Les chances sont minimes de retrouver ta mère. Je ne sens absolument rien, moi, alors calme-toi, tu te fais des idées.»

Vous restez perplexe envers l'attitude de Gôalloume. Bien qu'Aratorn ait raison, il y a vraiment très peu de chance de tomber sur sa mère, l'inhabituelle agitation qui envahit le marcassin vous intrigue. Vous commencez même à ressentir la joie qui émane de son jeune et frêle corps. Et s'il avait raison ?

Au grand dam de votre fidèle compagnon, vous vous dirigez vers Gôalloume pour lui poser une question:

« Tu as bien dit que tu la voyais mais où ?»

« Là, dans ma tête, je la vois! Elle est blessée, il faut y aller, je vous en supplie ! Il faut aller aider ma môman !» _ Répond le jeune sanglier dont une colère et une inquiétude naissante peuvent se lire sur son visage et dans le ton de ses dires.

Aratorn n'en a cure et vous fait même un signe, avec sa patte sur sa tempe, disant que le petit marcassin est devenu fou. Mais soudain, voyant qu'aucun de vous ne prenait une décision, Gôalloume file à travers le sous-bois en hurlant de le suivre.

D'abord surpris, vous vous apprêtez à le poursuivre lorsque votre compagnon, le canidé, vous stop net.

« Laisse-le donc errer dans la forêt ! Il est complètement déboussolé et je dirais que c'est normal lorsqu'on a perdu ses parents. Ne commet pas la même erreur et remettons-nous en marche.» _ Vous conseille fortement Aratorn.

Si vous voulez poursuivre Gôalloume pour ne pas le laisser seul, rendez vous au **34**. Si vous pensez qu'Aratorn n'a finalement pas tort, rendez vous au **274**.

129

Le soleil couchant vous éblouit mais donne à l'ensemble du paysage un aspect des plus chaleureux qui avec la conversation, bien que monotone, de votre compagnon de route, vous

empêche de sombrer dans la mélancolie. Votre famille vous manque terriblement et le fait que leur disparition soit à l'origine de votre départ vers l'aventure, rend cette dernière beaucoup moins excitante que prévu.

Un bruit continu et sourd vous sort de vos pensées et vous regardez inquiet votre camarade d'infortune. Ce dernier semble aussi intrigué que vous. Le sol tremble de plus en plus et les grandes barres de fer que vous suivez émettent des vibrations suspectes. Vous n'en connaissez pas l'origine et de ce fait vous sentez monter en vous une angoissante paralysie. Le bruit devient insoutenable et s'intensifie de plus en plus mais vous restez toujours pétrifié comme si les longs morceaux métalliques qui vous entourent, constituaient une barrière infranchissable.

Si vous êtes accompagné de Grumly, rendez vous au **268**. Sinon, rendez vous au **164**.

130

L'énorme patte griffue de l'ours s'abat sur vous alors que l'autre vous empêche de bouger. Et en quelques secondes vous êtes réduit en morceaux. Vous n'avez aucun regret à avoir car l'issue du combat, vous seul face à ses deux mastodontes, était connue d'avance. Vous êtes certes agile mais à l'usure vous n'auriez pas fait long feu ! Vous leur servirez donc de repas ainsi qu'à leur progéniture perdue dans le tunnel que vous avez traversé. Votre mort ne sera pas inutile après tout !

Votre aventure s'achève ici.

131

Légolois, le vieux coq mais encore en bonne santé, atterri juste en face de vous. Il vous fixe affolé et vous interpelle en agitant ses ailes :

« Hé ! C'est toi qui es à l'origine de tout ça ? Où sont-ils tous passés ? »

« Moi comment aurais-je pu faire ça ? T'as rien vu ? »

« Ben non, je me suis endormi sur le tas de fumier ! A mon âge, ce n'est plus très évident de se lever avec l'aurore et j'ai du mal à récupérer. Et toi tu n'as rien vu ? »

Si vous étiez en dehors de l'enceinte murale de la ferme auparavant, rendez vous au **276**.

Si vous étiez dans la grange, rendez vous au **212**.

132

Vous poussez un énorme cri de joie lorsque vous quittez enfin la forêt. Vous êtes à son orée et le soleil qui darde joyeusement ses rayons sur votre pelage vous regonfle le moral. Votre instinct vous indique que vous n'êtes plus très loin de votre but mais face à vous se dresse une grande étendue d'eau vous barrant le chemin. A votre gauche, vous pouvez distinguer l'entrée d'un souterrain qui s'enfonce dans les entrailles de la terre passant sous une

grande route où circule, dans un vacarme abrutissant, un flux continu de véhicules humains. Sur votre droite, un immense pré s'étend à perte de vue et pour seul décor un arbre mort se détache, en contre jour, de la ligne d'horizon.

Si Lam vous accompagne actuellement, rendez vous au **194**. Si vous avez croisé lors de votre escapade en forêt, Orwine, rendez vous au **115**. Dans tout autre cas, il faut que vous preniez une décision à présent :

- Si vous voulez vous diriger vers le soleil couchant, là où se trouve le grand pré, rendez vous au **231**.
- Si vous préférez partir en direction de la grande étendue bleue, rendez vous au **90**.
- Enfin si vous voulez inspecter l'entrée du souterrain, rendez vous au **270**.

133

N'écoutez pas votre compagnon, vous parlez au jeune marcassin pour tenter de le calmer :

« Je vais t'aider, ne t'inquiète pas! Moi aussi j'ai perdu ma famille, je sais ce que tu ressens.»

Vos paroles ont l'air de le rassurer et vous pouvez même discerner dans ses grands yeux une lueur d'espoir. Puis il vous regarde tristement.

« Ta famille a, elle aussi, rencontré les tuyaux bruyants?»

« Les quoi ?» _ Demandez-vous hébété.

« **LES TUYAUX BRUYANTS !**» _ Répète le petit sanglier de sa voix irritante.

Vous ne comprenez pas de quoi il veut parler et apparemment cela l'exaspère au plus haut point puisqu'il se confie dans un mimétisme soudain.

Si au début de votre aventure vous avez été victime d'un humain qui vous visait avec un long tuyau métallique, rendez vous au **142**. Sinon, rendez vous au **159**.

134

Vous devinez que l'ours élève sa patte griffue prêt à vous décapiter d'un coup sec.

Si vous êtes accompagné, rendez vous au **58**. Si vous êtes seul, rendez vous au **234**.

135

Vous discernez dans son regard que vous êtes son dernier espoir mais sa fierté, elle, refuse votre aide. Vous faites comprendre au loup que votre sauvetage restera secret et vous avez l'agréable surprise de voir que le loup rentre ses griffes et se laisse faire. Peut-être est-il plus intelligent qu'il n'y paraît ? Que sa survie ne passera que par votre aide ou alors peut-être est-ce tout simplement la fatigue et un total épuisement qui l'oblige à se soumettre?

Peu importe, vous contournez sans problème l'animal blessé et vous vous approchez du piège humain. Ces instruments de barbarie qu'inventent les hommes pour s'amuser vous révoltent et vous n'aviez jamais vu un comme celui-ci. La pression qu'exerce ces dents de métal doit être énorme tant elles s'enfoncent dans la chair, elle en arrête même à présent le saignement, sauvant paradoxalement le loup d'un hémorragie fatale. Il faudrait trouver un moyen d'écarter cette mâchoire métallique mais comment ?

Puis comme par enchantement, il vous revient une scène qui vous avez marqué lors d'une journée pourtant ordinaire dans la ferme de l'oncle Sam. La veille, un jour de grand vent, le portail de la ferme s'était bloqué à l'envers, ses deux battants s'étant entrecroisés. Il était impossible de le ramener dans sa position initiale et l'oncle Sam avait réussi à le débloquent en passant un grand bout de bois entre les deux battants. En le poussant très fort, le bout de bois écarta les battants et vous, qui étiez spectateur à ce moment là, avez eu l'énorme surprise de les voir se remettre dans leur position normale à la grande joie de l'oncle Sam. Et si vous tentiez l'expérience ?

Ni une, ni deux, vous dénicher un long bâton que vous enfilez entre les dents de métal en prenant soin de ne pas le caler sur la patte de votre ennemi. Puis vous commencez à pousser de toutes vos forces sans vraiment trop de résultat. Votre frêle corps n'est pas encore prêt pour cela, si seulement vous aviez de l'aide. Refusant la défaite, vous retentez un dernier essai et un léger bruit de frottement métallique vous incite à continuer. Vous êtes sur la bonne voie, la fausse mâchoire s'écarte mais vous n'en pouvez déjà plus. Vous êtes à deux doigts de lâcher prise lorsqu'une pression supplémentaire vient vous soulager de ce lourd fardeau.

Si vous étiez accompagné lors de votre entrée dans cette clairière, rendez vous au **262**. Si vous étiez seul, rendez vous au **41**.

136

Tête basse, vous revenez à la grange. Il y aura certainement d'autres occasions pour tenter l'aventure vers ces mondes inexplorés !

Malheureusement, l'altercation que vous venez de vivre, a réveillé tout le petit monde de la ferme et vous n'allez pas tarder à entendre les repréailles de vos parents. Quelques volailles vous jettent déjà des regards inquisiteurs et vous pouvez entendre des rires moqueurs venant de vos camarades.

Vous restez donc ainsi un bon quart d'heure écoutant vos géniteurs vous faire la morale et vous vous confondez en excuses. Etant donné vos éternelles entorses au règlement familial, la sanction tombe :

« Tu resteras ici à nettoyer et à ranger nos pailles ! » _ Ordonne votre père sur un ton ferme et sec.

Vous acquiescez sans broncher, ce n'est pas dans votre nature, puis vous partez en direction du fond de la bergerie plongé encore dans la pénombre.

Rendez vous au **19**.

137

Les fruits rouges luisent comme ces pierres aux éclats dorés que vous pouviez voir au cou de ces femelles humaines qui accompagnaient parfois les jours si souvent solitaires de l'oncle Sam. Telle une lumière fascinante, vous restiez les yeux ébahis par la pureté qui se dégageait de ces cailloux.

Vous croquez donc à pleine dent dans ce trésor fruité avec délectation. La panse remplie, satisfait avec un grand sourire aux lèvres, vous reprenez votre route le long des barres de fer.

Remontez votre COMPOSITION au niveau Excellente si besoin est.

Rendez vous au **7**.

138

Vous pénétrez avec la plus grande prudence dans la clairière mais la créature qui s'y trouve vous remarque aussitôt. Une paralysie totale se répand soudainement dans tout votre corps car vous êtes face à votre plus terrible ennemi en ce bas monde. Jamais vous n'aviez pensé en rencontrer un et il se dresse là en plein milieu de la clairière. L'être qui hante cet endroit est tout simplement un loup, votre plus grand prédateur.

Votre instinct de survie vous pousse à vous enfuir au plus vite et pourtant vous n'arrivez pas à décrocher votre regard de celui du loup. Il y a plus de surprise et de peine dans ses yeux que d'envie de vous dévorer.

Vous restez ainsi figé chacun de votre côté pendant de longues minutes interminables puis finalement, il est le premier à faire un mouvement. Il s'assoie en se retournant et vous comprenez l'origine de son cri plaintif. Sa patte arrière droite est prise, semble t-il, dans une espèce de cercle métallique. Ce dernier vous fait penser à une grande mâchoire car d'énormes dents en métal y sont implantées. D'ailleurs une de ces dents est entrée dans la chair du loup qui tente de lécher le sang qui coule de la plaie béante.

Le sentiment d'horreur et de peur laisse désormais la place à de la pitié et vous êtes tenté d'aller l'aider.

Si vous êtes actuellement accompagné, rendez vous au **292**. Si vous êtes seul, vous devez prendre une décision. Si vous voulez l'aider, rendez vous au **123**. Si vous préférez le laisser à son triste sort et partir de la clairière tant que la voie est libre, rendez vous au **38**.

139

Complètement affolé, vous vous dirigez vers la grande porte lorsqu'un énorme coup vient de retentir. Toute la grange a tremblé comme si elle avait été ébranlée par une massue géante. D'un coup le soleil vient illuminer toute la partie en face de vous qui était pourtant sombre

dans la seconde précédente. Vous réalisez avec stupeur qu'une partie du toit de la bergerie a disparu. Abasourdi, vous suivez une fissure qui se dessine à une vitesse incroyable le long du mur sur votre droite puis en un éclair, il s'écroule dans un bruit fracassant à vos pieds vous obligeant à reculer. Vous êtes totalement désorienté, la poussière qui s'est installée n'arrangeant pas votre situation. Votre petite cervelle a du mal à assimiler les événements, elle ne réagit pas à la folie destructive qui vous entoure.

Faites un test d'INSTINCT ANIMAL. Si vous réussissez, rendez vous au **246**. Si vous échouez, rendez vous au **151**.

140

Après quelques secondes d'hésitation, l'homme semble vous parler et retourne à l'intérieur de sa demeure. Vous regardez votre compagnon qui est aussi médusé que vous. Puis d'un coup, le vieux bonhomme sale ressort avec un objet luisant, métallique et pointu à chaque main. Vous ne savez de quoi il s'agit, ni ce qu'il attend de vous mais votre compagnon de route a compris, lui, et vous sommes de vous enfuir :

« Cours Fredon, vite ! »

Etonné, vous lui emboîtez aussitôt le pas d'une course effrénée à travers les sous-bois. Vous ne cessez de vous retourner pour voir si l'humain vous suit et vous avez la mauvaise surprise qu'il est effectivement sur vos sabots à quelques mètres derrière vous, hurlant toujours des paroles incompréhensibles pour des animaux tels que vous. Vous doublez votre comparse moins agile et rapide que vous et après quelques minutes d'un intense effort de sprint, vous jetez un dernier coup d'œil en arrière. Vous vous arrêtez net car un vent de panique vous entoure à la vision de votre compagnon rattrapé à cet instant même. L'homme essoufflé se cramponne à sa proie et lève un de ces deux objets pointus dans sa direction. Vous devez réagir au plus vite !

Ajoutez votre total actuel d'AGILITE à votre total actuel d'INSTINCT ANIMAL. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal à 16, rendez vous au **22**. S'il est inférieur, rendez vous au **66**.

141

Le grand champ laisse désormais la place à une énorme plaque noire, aussi large que la cour de l'oncle Sam, délimitée de part et d'autres d'une bande blanche et fine. Cet étrange sol s'étire à l'infini bien au-delà de la ligne d'horizon. Les empreintes boueuses des roues s'y estompent au fur et à mesure de leur assèchement. Vous continuez donc votre périple dans la même direction et vous êtes étonné de la consistance de cette bande noire. Elle est extrêmement dure et rugueuse. Les cailloux y sont compactés. De plus, elle dégage une forte odeur vous rappelant la même puanteur qui se propageait dans la grange lorsque

l'oncle Sam enflammait l'énorme tas d'immondices derrière la ferme. Soudain un bruit sourd vous extirpe de vos pensées. Vous ressentez des vibrations qui se propagent dans ce sol endurci.

Lancer un dé, ajoutez-y votre total d'AGILITE et votre total d'INSTINCT ANIMAL. Si le score obtenu est supérieur ou égal à 19, rendez vous au 277. S'il est inférieur, rendez vous au 233.

142

« Ma famille je ne sais pas ! Mais moi j'en ai vu un de près et je ne sais pas encore comment j'ai pu y échapper ! C'était horrible, il y a eu un déchirement sonore sourd... J'en ai encore des sueurs froides...»

« Oui c'est ça, c'est tout à fait ça !» _ Reprend le jeune sanglier tout heureux mais sans se rendre compte qu'il vous avait coupé la parole. « Ce bruit résonne encore dans ma pòvre tête. Il m'a obligé à fermer les yeux et quand je les ai ouverts à nouveau, y'avait plus ma môman !»

Le marcassin se remet à fondre en larmes et vous le consoler.

« Je me nomme Fredon et toi ?» _ Demandez-vous.

« Je... sniff ! Je m'appelle Gòalloume.»

« Bien suis-moi, je vais tâcher de retrouver ta mère.»

« Et lui...» _ Dit-il en regardant Aratorn. « Il vient avec nous ?»

« Oui bien sur !» _ Répondez vous sans autre ménagement.

Le petit porcine semble triste et apeuré mais a très bien compris qu'il ne décidait pas. Il vient donc se coller à vos pattes tout en se plongeant dans un mimétisme boudeur.

Notez que GÒALLOUME vous accompagne en inscrivant juste sa COMPOSITION (ses autres caractéristiques vous sont inconnues pour l'instant) qui est Excellente dans une case compagnon de votre Panse-Bête. Il ne pourra pas combattre à vos côtés, néanmoins il pourra perdre des niveaux de composition sous des assauts ennemis (pour tout double six que votre adversaire tirera, le marcassin perdra un niveau en même temps que vous).

Rendez vous au 97.

143

Vous vous élancez à vive allure vers le portail. Vous galopez à en perdre haleine et comme si vous reviviez l'un de vos pires cauchemars, vous avez l'impression qu'une éternité vous sépare de la sortie. Vous êtes presque à la hauteur du portail lorsque le coq qui a surveillé votre misérable petite manœuvre d'évasion, s'envole difficilement comme à son habitude au ras des pâquerettes et vient vous barrer la route.

« Et où comptes-tu aller comme cela, mon petit ? » _ Vous lance t-il agressivement.

« Ôte-toi de là ! Ca ne te regarde pas ! » _ Répondez-vous sans prendre attention à ses manières arriérées de gardien.

« Petit insolent, retourne donc dans la bergerie ! Ta tentative d'évasion s'arrête ici. »

« Que tu dis ! » _ Lancez-vous en vous mettant sur la défensive.

« Comme tu voudras, morveux ! Mais je dois te prévenir que dans ma jeunesse, j'ai effectué plus d'un combat de coq et j'ai rendu riche tous ceux qui avaient parié sur moi ! » _ Vous dit-il fièrement en montrant ses cicatrices disséminées ici et là sous son plumage vieillissant.

Si vous voulez lui montrer de quelle laine vous êtes fait, rendez vous au **241**. Si vous préférez sagement lui obéir sans faire de scandale et sachant que vous aurez sûrement d'autres occasions de tenter une nouvelle escapade, rendez vous au **136**.

144

Alors que vous marchiez tranquillement sur ce sentier naturel, le sol se dérobe sous vos pas et vous chutez dans un énorme et profond trou. Votre colonne vertébrale n'y résiste pas et votre cou se casse en deux. Vous mourez aussitôt sans souffrance, maigre consolation, victime d'un de ces terribles pièges créés par les braconniers environnants. Ces hommes sans scrupule n'ont vraiment aucune pitié, vous finirez sûrement dans l'assiette d'un grand restaurant, allez savoir !

Votre aventure s'achève ici.

145

Votre compagnon semble agité, il a sûrement dû ressentir lui aussi les vibrations. Il paraît vous faire de grand geste comme s'il essayait de vous prévenir de quelque chose. Puis en un éclair, il se met à foncer vers vous. Susplicieux, vous ne comprenez pas cette folle réaction de votre compagnon et bien que les vibrations augmentent sensiblement, son attitude en reste néanmoins déconcertante. Juste avant d'arriver sur vous, il saute pour tenter de vous plaquer au sol comme le ferait un prédateur pour stopper sa proie. Mais pourquoi vous attaquerait-il ? Avez-vous dit quelque chose qu'il aurait mal pris ? Heureusement, vos parents vous avaient prévenu : Il faut toujours se méfier des gens que l'on croit connaître.

Si vous voulez faire un pas de côté pour éviter le plaquage de votre compagnon de route et le surprendre ainsi, rendez vous au **230**. Si vous préférez vous préparer à l'impact pour lui rendre son attaque ainsi que lui apprendre le respect et les conséquences de ses actes insolents, rendez vous au **35**.

146

Le regard du cochon se perd dans le vide comme s'il se remémorait des souvenirs douloureux puis il pose à nouveau son regard sur vous :

« Disons qu'il fallait que je quitte la ferme. C'était... Comment dire ? C'était une question de survie ! Cela doit remonter à plus de cinq ans maintenant. Mais toi ? Que fais-tu là ? Cela m'étonnerait que l'oncle Sam accepte que tu te ballades en forêt, il ne tolérerait pas ça avant et je ne pense pas qu'il ait changé ! »

A voir votre air triste à la suite de sa dernière phrase, il se reprend et s'approche de vous :

« Qu'est-ce qu'il y a, petit ? Il est arrivé quelque chose de grave ? »

« La ferme... Elle a... Elle a été détruite. » _ Dites-vous amèrement.

« Détruite ? » _ Répète le porc avec étonnement _ « Comment est-ce possible ? Et les autres où sont-ils ? Comment cela s'est-il passé ? »

« J'en sais rien, rien du tout ! Ca s'est passé en un éclair ! Il ne reste à présent plus qu'un tas de ruine. »

Le verrat se lève et sort de la mare de boue. Son attitude est devenue plus sérieuse et il vous fixe dans les yeux :

« Je sais qui pourrait nous renseigner. Elle a toujours prédit la destruction de la ferme de l'oncle Sam. Je la pensais folle mais elle avait vu juste finalement. »

« De qui s'agit-il ? »

« Tu ne la connais pas mais fais moi confiance, elle en sait énormément sur les humains. Il faut juste que je retrouve où elle habite. Suis-moi, il faut aller voir l'hôte de ces bois, il nous mènera à elle ! »

Il part en direction de la forêt sans se retourner et sans plus vous donner de précisions. Si vous pensez qu'il vous dit la vérité et que vous voulez le suivre, rendez vous au **225**. Si vous préférez ne pas entrer dans la forêt pour continuer à suivre les traces de boues des véhicules humains, rendez vous au **267** pour tenter de convaincre votre compagnon de venir avec vous.

147

Vous commencez à lui sortir vos plus belles phrases. Le flattant sur sa perspicacité et sa servitude envers son maître en accomplissant son devoir de gardiennage, vous espérez que son ego prenne le dessus.

Faites un test de BÉLEMENT. Si vous réussissez, rendez vous au **117**. Si vous échouez, rendez vous au **182**.

148

Par bonheur, vous vous agrippez à une racine d'arbre que vous aviez sentie sous votre sabot. Vous réussissez à remonter pour voir une énorme plaque métallique pivoter et laisser apparaître un tas d'immondices. Vous avez failli les rejoindre. Une chaleur intense commence à envahir les lieux et vous décidez de faire demi-tour sans plus tarder. Si vous voulez repartir vers la droite, rendez vous au **252**. Si vous préférez aller sur votre gauche, rendez vous au **126**.

149

« Je ne connais pas effectivement les personnes dont tu me parles mais ce que je sais c'est que les véhicules humains responsables de la destruction de la ferme sont arrivés par le champ et ont laissé des traces. Je compte les suivre avec ou sans toi...»

Le cochon vous dévisage, surpris par votre ténacité, et finalement change d'avis :

« D'accord, petit, je te suis ! Après tout, tu as peut-être raison !»

Notez sur votre Panse-Bête que LAM vous accompagne ainsi que ses caractéristiques : AGILITE = 5, INSTINCT ANIMAL = 9, COMPOSITION = EXCELLENTE, POUVOIR SPECIAL = AUCUN.

Rendez vous au **106**.

150

Vous n'arrivez pas à ramener Orwine à la raison et elle se vexe durement consciente de son erreur de jugement envers vous. Elle reprend donc sa position défensive où elle se complait tant. En boule tout pic dehors, vous réalisez toute l'ironie de la situation. Patient, vous décidez d'attendre un peu en essayant de la calmer mais apparemment son attitude n'a pas l'air d'évoluer en votre sens.

Visiblement, vous êtes tombé sur le seul hérisson associable de cette forêt. Vous ne tardez pas plus longtemps à reprendre votre chemin laissant la boule de pics, insensible à vos appels, derrière vous.

Après une longue marche errante dans les sous-bois à la recherche d'un quelconque indice pour avancer dans votre quête, la fatigue commence à se faire ressentir et vous vous accordez quelques instants de repos. La longue et lente diminution de la lueur d'un soir naissant gagne les environs et, aidé par un sommeil attendu et espéré depuis ce matin, vous vous endormez confortablement dans un nid de hautes touffes d'herbes moelleuses.

Regagnez si nécessaire un niveau de COMPOSITION.

Rendez vous au **197**.

151

Vous restez en pleine confusion. Totalement affolé et désorienté, vous ne pouvez esquisser le moindre mouvement. Vous sombrez dans une folie démentielle mais de courte durée puisqu'une immense poutre qui soutenait le toit de la grange s'abat sur vous. Votre courte existence s'arrête aussitôt et vous avez eu de la chance de ne pas avoir souffert. Votre aventure est terminée...

152

Le tunnel vire à droite puis au bout de quelques mètres de nouveau à droite et bien évidemment vous débouchez sur un nouveau carrefour !
Si vous voulez partir à droite, rendez vous au **85**. Si vous voulez continuer tout droit, rendez vous au **273**. Si vous préférez partir vers la gauche, rendez vous au **76**.

153

Vous reprenez espoir en voyant de la lumière inonder le couloir sur votre droite. Vous distinguez du coup que le couloir de gauche est obstrué par un éboulis. Si vous voulez aller voir l'origine du rayon de lumière, rendez vous au **162**. Si vous préférez aller tout droit, rendez vous au **125**.

154

Un bruit retentit derrière vous et vous sautez sur votre compagnon pour le réveiller. Vous restez ainsi tous les deux à l'affût. Des bruits étouffés se rapprochent inéluctablement et dans la lueur de l'aube qui se dessine à présent, vous voyez étonné surgir dans la clairière trois cochons malfamés. Ces derniers, surpris eux aussi par votre présence, s'arrêtent net.

« Hé, regardez vous autres ce que la providence nous met sur notre chemin ! » _
Lance le plus vieux des trois, jouant sûrement le rôle du chef. _ « Qui êtes-vous ? Vous n'êtes pas des résidents de cette forêt, vous êtes bien trop en chair ! »

Ses deux comparses éclatent d'un rire moqueur qui vous horripile énormément.
Si vous êtes accompagné de Grumly, rendez vous au **172**. Sinon, rendez vous au **93**.

155

La première partie du trajet se passe sans problème vous laissant guider par le flot lent des courants et les vents, vous pensez même avoir fait le bon choix lorsque le tronc d'arbre commence à ressentir de légères secousses. Vous pensez tout d'abord aux branches mortes qui sembleraient toucher le fond du fleuve mais le tronc lui-même commence à piquer du nez sous la ligne de flottaison. Avec horreur, vous voyez apparaître un tourbillon d'eau entraînant dans son sillon votre frêle embarcation. L'arbre mort se redresse

dangereusement et une panique générale vous prend de son étreinte paralysante à la pensée de finir noyé.

Effectuez un test d'INSTINCT ANIMAL. Si vous réussissez, rendez vous au **288**. Si vous échouez, rendez vous au **103**.

156

Vous connaissez les hérissons pour en avoir côtoyé quelques uns aux abords de la ferme de l'oncle Sam, ils sont très peureux. Vous vous approchez donc doucement pour lui murmurer quelques mots apaisants afin qu'il comprenne vos bonnes intentions. Sous vos douces paroles, la boule de pics se déplie prudemment et des yeux ronds d'un noir intense vous fixe chaleureusement.

« Bon... Bonjour ! » _ Vous dit timidement la petite créature aux piquants hérissés. _
« C'est bien à moi que vous parlez ? Vous n'avez pas peur de moi ? »
« Non ? Pourquoi aurai-je peur de vous ? »
« C'est impensable ! Tu n'es pas du coin, toi, qui es-tu ? »

Si vous êtes accompagné de Grumly ou d'Aratorn, rendez vous au **102**. Si ce ne sont pas vos compagnons actuels ou si vous êtes seul, rendez vous au **55**.

157

Vous partez, vous et votre compagnon, vers l'Ouest. Laissant le grand tas de ruine, seul vestige de la ferme natale, derrière vous, vous suivez l'unique direction qu'auraient pu prendre les véhicules à moteurs des humains. C'est à dire le grand champ vague où le soleil se couchait. Ces énormes engins destructeurs auraient laissé des marques agressives envers les arbres de la forêt s'ils s'y étaient enfoncés et vous vous refusez de toute façon d'y pénétrer, même accompagné! Vous êtes finalement heureux de retomber sur ces traces implantées dans la boue du grand pré adjacent.

« Hé bien vu ! » _ Lance votre compagnon d'infortune. « Tu as finalement retrouvé leur piste. »

Vous n'êtes pas peu fier d'ailleurs de votre attitude censée. Vous partez à l'aventure, forcé certes par ces tristes événements, mais n'est-ce pas ce dont vous rêviez ? Motivé à l'idée de retrouver votre famille, vous partez d'un bon pas qu'emboîte, avec assiduité et non sans une certaine fierté, votre nouvel ami de route. Rendez vous au **106**.

158

Votre compagnon vous montre un tronc d'arbre qui repose sur la rive à moitié immergé.

où apparaît une petite motte de terre. La créature souterraine arrête net et fait surface:

« Hé ! » _ S'esclaffe t-elle. _ « Tu es très rapide, jeune agneau, plus que je ne l'aurai pensé! Tu es bien l'animal de la situation! Je suis fier de te connaître Fredon.»

Vous restez surpris de vous rendre compte qu'elle vous connaît très bien alors que vous, vous ne l'aviez jamais vu auparavant. Vous en êtes certain car les taupes n'étaient pas légion dans votre ferme et qui plus est, n'étaient pas très appréciées par l'oncle Sam. Néanmoins ces paroles résonnent en vous et vous réagissez enfin:

« Je suis l'animal de la situation ? Qu'entends-tu par là ? Allez, explique toi Barèn ! »

« Ha ! Ha ! Ha ! Je ne suis pas Barèn ! Je m'appelle Brindare mais ne t'inquiète pas, je t'amène la voir car c'est elle qui m'a parlé de toi. Elle m'a dit que tu serais le seul qui réussirait à m'attraper et il faut dire que je ne le croyais toujours pas... Jusqu'à maintenant! Suis moi elle veut te parler.»

Vous êtes peut-être jeune et peu expérimenté mais il ne faudrait pas non plus qu'on se moque de vous sans raison. Comment peuvent-ils savoir tout cela sans jamais, vous, avoir entendu parler d'eux ? Pourquoi s'intéressent-ils à vous ? Le fait de ne pas contrôler la situation vous énerve un peu et vous pensez au temps précieux que vous êtes en train de perdre. Mais d'un autre côté, la curiosité vous pousse à voir et à en savoir un peu plus sur cette Noireaude.

Vous emboîtez donc le pas, avec une certaine impatience, de Brindare qui sort régulièrement du sol afin de voir si vous arrivez à la suivre. Cette brume tenace ne se dissipe toujours pas et vous finissez par perdre tout repère. Vous suspectez d'ailleurs le fait que Brindare vous fait certainement tourner en rond. Quel mystère entoure cette fameuse Noireaude ?

Si vous étiez accompagné ou si vous avez croisé Lam lors de votre périple, rendez vous au **91**. Si ce nom ne vous dit rien, rendez vous au **220**.

162

Vos espoirs sont vite annihilés lorsque vous comprenez que l'origine de l'arrivée du jour dans cette pénombre épaisse est une ouverture dans le plafond du tunnel. Elle est beaucoup trop haute pour que quiconque l'atteigne et même si vous réussissiez une grille en bloque définitivement l'accès. Déçu, vous êtes sur le point de repartir lorsqu'une boule de poil se déplace vers vous d'un air pataud.

Si vous êtes accompagné d'un ourson, rendez vous au **39**. Sinon, rendez vous au **29**.

163

L'eau ne vous rebute pas mais elle ne fait pas partie non plus des éléments qui vous mettent facilement à l'aise. Par bonheur, un énorme tronc d'arbre repose sur le bord du fleuve à

moitié immergé. Vous pourriez vous en servir comme moyen de transport en y montant dessus. Il suffirait juste de le pousser un peu et de le laisser dériver pour rejoindre l'autre côté de la rive. Le vent soufflant dans votre dos, cela devrait être une partie de plaisir. Rendez vous au **155**.

164

Le bruit est devenu insoutenable et vous essayez de distinguer le visage de votre compagnon alors que tout le sol se met à trembler. Soudain le soleil couchant est masqué par une énorme masse métallique qui se dirige droit sur vous. A la vue de votre visage blême, votre compagnon se retourne et comprend en une seconde la situation périlleuse dans laquelle vous vous trouvez tous les deux. Mais qui vous accompagne en ce moment ?

Aratorn ?	Rendez vous au 296 .
Lam ?	Rendez vous au 11 .
Légolois ?	Rendez vous au 20 .
Bolomir ?	Rendez vous au 31 .

165

« Fais comme tu le sens, jeune mouton. Mais ne compte pas sur moi pour t'accompagner. Je ne quitte pas ma si belle forêt aussi facilement et qui plus est, accompagné d'un écervelé. »

Le pourceau vous quitte sans vous lancer un regard d'adieu et vous restez pantois à le regarder ainsi s'éloigner sans aucune autre forme de procès! Vous avez peut-être laissé passer une bonne piste à suivre mais après tout vous n'allez pas abandonner maintenant, la vie de votre famille et de vos amis ne tient qu'à votre volonté de les retrouver. Vous pouvez continuer à suivre les traces de roues laissées par les véhicules humains, rendez vous au **141**.

166

Le temps défile inlassablement sans que l'être aux multiples piquants amorce le moindre mouvement. Il reste dans cette posture défensive tout naturellement et vous comprenez un peu tard qu'il sent toujours votre présence. Visiblement, vous êtes tombé sur le seul hérisson associable de cette forêt. Vous n'attendez pas plus longtemps pour reprendre votre chemin, laissant la boule de pics inerte derrière vous.

Après une longue marche errante dans les sous-bois à la recherche d'un quelconque indice pour avancer dans votre quête, la fatigue commence à se faire ressentir et vous vous accordez quelques instants de repos. La longue et lente diminution de la lueur d'un soir naissant gagne les environs et, aidé par un sommeil attendu et espéré depuis ce matin, vous vous endormez confortablement dans un nid de hautes touffes d'herbes moelleuses.

Regagnez si nécessaire un niveau de COMPOSITION.

Rendez vous au **197**.

167

Cette patte griffue ne peut appartenir qu'à Grumly, le chat de l'oncle Sam, le seul félin des alentours. Vous ne le connaissez que de réputation puisque ces innombrables chamailleries avec les occupants de la ferme ont vite fait le tour de votre troupeau. Son mauvais caractère y est sûrement pour quelque chose sachant, en plus, que sa castration forcée en est à l'origine !

Et comme la plupart des animaux châtrés, sa charge pondérale a littéralement doublé! Voilà pourquoi il a du mal à sortir de son piège rocailleux.

Faisant fi de tout cela, vous décidez de lui donner un coup de patte en dégageant quelques pierres afin de faciliter son extraction.

Après quelques instants, le félin sort du tas de gravats tout ébouriffé et dans une colère monstre. Il vous interpelle en vous fixant intensément dans les yeux :

« C'est toi, pauvre imbécile, qui a osé me faire ça ? »

« Hé ! Calme-toi ! Je viens de te sauver la vie. Sans mon aide, tu serais encore prisonnier de ce tombeau de pierres ! » _ Répondez-vous outré.

« Que tu dis, je m'en serrais sorti sans toi, je reprenais mon souffle voilà tout! »

« Tu te serrais sorti de ça tout seul ? » _ Répétez-vous ahuri de sa mauvaise foi en lui montrant le tas de gravats qui, bizarrement, ressemble effectivement maintenant à un caveau.

Cette image et la réaction plus qu'agressive du félin vous font froid dans le dos à tel point que vous sentez une profonde angoisse monter en vous. Comme pour la chasser, vous dédaignez l'animal désinvolte en lui répondant sèchement :

" Je n'en doute pas une seconde ! Mais ne t'inquiète pas, je m'en vais. Je te laisse te repeigner tranquillement ! Un simple merci m'aurait suffi ! "

Le félin regarde autour de lui et commence à réaliser la gravité des choses. Vous voyant tourner le dos et partir en direction opposée, il change carrément de ton et vous rejoint difficilement.

" Attend ! Attend-moi bon sang ! Je m'excuse ok ? Merci de m'avoir tiré de là! "

" C'est bon, n'en parlons plus ! Tu sais ce qui est à l'origine de tout ça, toi ? "

" Heu... Ben, non ? Vois-tu, j'étais en position d'attente près à bondir sur une proie lorsque le muret, situé derrière moi, s'est effondré en un éclair sur ma pomme ! Et toi, tu sais quelque chose ? "

Si vous étiez en dehors de l'enceinte murale de la ferme auparavant, rendez vous au **276**.
Si vous étiez dans la grange, rendez vous au **212**.

168

Vous effectuez un bond latéral et la botte de paille vient s'écraser juste à côté de vous dans un bruit assourdissant. Votre cœur bat la chamade mais il n'y a plus de temps à perdre. Vous vous glissez par le trou repéré plus tôt avant que quelqu'un vienne vérifier l'origine du bruit et de la chute de la botte.

Une fois de l'autre côté de l'enceinte murale, vous ne pouvez réfréner un cri de joie en sentant monter cette sensation de liberté. Un frisson parcourt tout votre corps mais est-ce le vent frais du matin ou la peur de l'inconnu qui se réveille en vous ?

C'est donc d'un pas hésitant que vous vous dirigez vers ces lieux inviolés.

Rendez vous au **229**.

169

La nuit apparaît à la petite lucarne de votre cellule et une certaine agitation entoure tous les animaux autour de vous. Ils semblent même heureux comme s'ils se préparaient à quitter ces barreaux oppressants.

Puis soudain, un humain arrive à hauteur des cages et ouvre la porte qui s'écarte lentement et vous vous dites que c'est peut-être votre chance de vous enfuir.

Si vous voulez profiter de l'effet de surprise pour foncer hors de la cage tant que l'homme est tout seul, rendez vous au **180**. Si vous préférez attendre de voir ce que font vos compagnons de cellule, rendez vous au **192**.

170

Le cœur noué vous dites au revoir à Orwine. Ce qu'elle vous a appris vous terrifie mais vous motive encore plus pour retrouver vos parents. La pénombre commence à envahir les sous-bois et vous recherchez un coin abrité pour y passer la nuit. Une fois l'endroit adéquat trouvé, vous vous rassasiez de quelques brins d'herbes qui y poussent et vous finissez par vous endormir, la fatigue prenant largement le dessus sur vos soucis.

Regagnez un niveau de COMPOSITION si nécessaire.

Rendez vous au **197**.

171

Comme vous vous en doutiez le tunnel se termine en cul de sac. Vous pestez intérieurement pour la perte de temps qui s'ajoute encore dans votre besace et vous espérez qu'elle n'entachera pas les chances de retrouver votre famille en vie. Vous vous apprêtez à faire

demi-tour lorsqu'un bruit suspect vous attire vers le fond de la petite caverne. Il semblerait qu'il s'agisse d'un gémissement plaintif. A votre grande surprise, un petit animal s'approche en pleurs. Vous reconnaissez tout de suite un ourson dont son pelage brun prouve qu'il appartient à la famille des Grizzly. Vous en êtes certain car l'oncle Sam en avait recueilli un pendant quelques jours à la ferme. Il avait été la grande attraction et à cette occasion vos parents vous avez appris les différentes races d'ours. Malheureusement pour vous, la famille des Grizzly est la plus dangereuse de toutes !

Ce petit être en sanglot semble perdu mais vous n'aimeriez pas tomber sur ses parents. Cela dit, vous êtes dans la même situation que lui et vous savez donc le désarroi qu'il ressent.

Notez l'OURSON dans une case libre réservée au compagnon sur votre Panse-Bête.

Vous rebroussez donc chemin sans plus attendre. Si vous voulez prendre le couloir sur votre droite, rendez vous au **78**. Sinon, vous pouvez retourner à l'entrée du tunnel et prendre le chemin de gauche, rendez vous au **247**.

172

Grumly s'emballe et saute à la gorge de son adversaire:

« Hé ! Ce n'est pas ma faute si je suis comme ça ! Tu vas voir ce qu'il va te faire le gros ! »

Ils partent tous les deux en roulé-boulé et Grumly semble avoir le dessus. Les deux autres surpris par la réaction du félin n'osent intervenir mais néanmoins l'un des deux vous regarde et vous décidez de passer à l'action pour avoir l'initiative. Vous sautez vous aussi sur le premier et sous l'impact le deuxième cochon tombe à la renverse et reste groggy. Vous avez donc l'initiative pour ce combat.

1er COCHON Malfamé

Composition = Normale

Si vous descendez sa COMPOSITION au niveau *Critique* en 5 assauts ou moins, rendez vous au **272**. Si vous n'êtes pas mort et que vous entamez le 6ème assaut, rendez vous au **189**.

173

Vous courez de toutes vos forces vers la trappe en bout de passerelle mais les éclairs suivent votre mouvement tels des prédateurs. Vous en aviez déjà vu sur la barrière électrifiée des vaches de l'oncle Sam. Elles vous avaient déjà prévenu sur le danger de ces éclairs. Puis soudainement, un arc de cercle de lumière électrique se crée de part et d'autre des deux rampes de la passerelle. Lancé à vive allure, vous ne pouvez pas vous arrêter à temps...

Faites un test d'AGILITE. Si vous réussissez, rendez vous au 221. Si vous échouez, rendez vous au 259.

174

Vous répondez à son regard par une farouche détermination à retrouver votre famille et vos amis. La lueur d'espoir qui se dessine dans vos yeux finit de convaincre Bolomir de vous aider. Ce dernier se retourne et annonce à toute l'assemblée :

« Ce soir va être un grand soir. Nous allons montrer à ces humains que des animaux enfermés depuis des années ont quand même gardé leur instinct guerrier, n'est ce pas ? »

Tout le monde pousse un cri, mélange de joie et de haine, en même temps et à ce spectacle votre moral remonte en flèche.

Gagnez définitivement un point supplémentaire à votre total initial de BÊLEMENT pour avoir réussi à soulever une telle armée ! N'oubliez pas de faire les modifications nécessaires sur votre Panse-Bête.

Rendez vous au **254**.

175

Votre compagnon, qui n'avait pas décroché un mot comprenant que vous maîtrisiez la situation jusque là, intervient enfin pour vous sortir d'un mauvais pas. Il vous montre du doigt une petite mare non loin de là et vous saisissez en un coup son idée.

Rendez vous au **216**.

176

Un bruit retentit derrière vous et vous restez à affût. Des bruits étouffés se rapprochent inéluctablement et dans la lueur de l'aube qui se dessine à présent, vous voyez étonné surgir dans la clairière trois cochons malfamés. Ces derniers, surpris eux aussi par votre présence, s'arrêtent net.

« Hé, regardez vous autres ce que la providence nous met sur notre chemin ! » _ Lance le plus vieux des trois, jouant sûrement le rôle du chef. _ « Je m'appelle Nasegôul et toi qui est-tu, petit ? »

« Je m'appelle Fredon et sachez que vous ne me faites pas peur ! »

« Houlà, nous sommes tombé sur une terreur, dites donc ! Tu n'es pas d'ici, d'où viens-tu ? »

« J'arrive de la ferme de l'oncle Sam qui a malheureusement été démolie, vous ne sauriez pas... »

« Tu dis que la ferme de l'oncle Sam a été détruite ! » _ Vous coupe t-il

« Oui! J'ai perdu ma famille et tous les autres occupants, vous ne les auriez pas vus...»

« Excellent ça ! Vous entendez vous autres! Quelqu'un a eu l'idée avant moi! Depuis le temps que j'en rêvais, hein ? Je déteste ce sale humain de Sam, c'est bien fait pour lui ! »

_ Dit-il sur un ton haineux.

Ses deux comparses rigolent d'un ton moqueur qui vous horripile au plus haut point.

« Je vous interdis de parler ainsi de l'oncle Sam, c'est un père pour nous...»

« Ha oui ! Un père ? En es-tu vraiment sûr, petit ? Veux-tu que je te raconte une histoire ? »

Vous commencez à en avoir plus qu'assez des manières rustres de ce porc vaniteux et vous avez déjà pas mal perdu de temps. Plus vous vous retarderez dans vos recherches, plus les chances de retrouver votre famille s'amourbent.

Si vous voulez tout de même écouter son histoire, rendez vous au **82**. Si vous ne voulez pas, rendez vous au **21**.

177

Si vous vous êtes séparés de Grumly ou d'Aratorn avant d'entrer dans le souterrain lors du passage au fleuve, rendez vous au **208**. Sinon, rendez vous au **300**.

178

Les vibrations qui émanent du bitume noir ne vous disent rien qui vaille et vous vous mettez à scruter l'horizon. A l'énorme masse sombre qui se dirige vers vous, vous comprenez que vous courez tous les deux un danger mortel. Un véhicule humain arrive à vive allure, il faut réagir au plus vite !

Retranchez l'AGILITE de votre compagnon à la votre. Si le résultat obtenu est positif, rendez vous au **187**. S'il est égal à zéro, rendez vous au **98**. S'il est négatif, rendez vous au **111**.

179

Le sentier qui s'étale devant vous ne vous dit rien qui vaille. En effet, il semblerait qu'il se soit créé au fur et à mesure du passage des animaux et non qu'il soit entretenu par l'homme comme il sait si bien le faire. Ce qui tenterait à croire que ce passage est très fréquenté par les habitants de cette forêt. Cette découverte serait plutôt une bonne nouvelle pour vous et pouvoir ainsi rencontrer peut-être quelqu'un qui a vu votre famille mais pourtant un détail vous chiffonne.

Si vous êtes accompagné, rendez vous au **17**. Si vous êtes seul, rendez vous au **294**.

180

Ne vous posant plus aucune question, vous saisissez cette chance pour vous enfuir. Vous franchissez le seuil de la cage en sautant à la tête de l'homme qui surprit tombe à la renverse. Vous partez immédiatement vers la gauche où vous suivez un petit couloir qui débouche sur une énorme place recouverte de sable. Vous stoppez net votre course car des centaines de paires d'yeux humains vous fixent. Certains d'entre eux sont surpris, d'autres ont l'air amusé mais c'est bien l'unique homme au centre de la place qui vous inquiète puisqu'il arrive vers vous en hurlant. Son allure est bizarre, il a des chaussures immenses par rapport à la taille réelle de ses pieds et son nez est rouge et rond. Il a évidemment du mal à courir, vu son équipement, il tient même son chapeau jaune d'une main, où trône une fausse fleur orange, et vous trouvez l'individu finalement plus comique que terrifiant.

Néanmoins, il s'approche dangereusement de vous et il risque de vous avoir si vous ne filez pas en quatrième vitesse.

Vous vous retournez donc aussitôt et vous foncez tout droit vers le couloir d'où vous arriviez mais vous constatez que l'homme qui a ouvert votre cage arrive lui aussi en courant vers vous. Vous effectuez du coup un virage serré à droite et vous entendez derrière vous les deux hommes, surpris par votre manœuvre, s'entrechoquer. Aussitôt, une clameur joyeuse éclate autour de vous. Des rires humains fusent de tous les côtés. Certains battent des mains dans un bruit assourdissant. Vous êtes étonné de leur réaction un peu stupide de votre point de vue mais votre père aimait vous répéter que les humains étaient des animaux difficiles à comprendre. Les deux hommes se relèvent groggy mais retrouvent vite leurs esprits. Ils tentent de vous encercler avec un de leur collègue venu leur prêter main forte. Vous semblez, cette fois-ci, bien pris au piège lorsque vous distinguez entre les deux humains venant face à vous, la sortie. En effet, au-delà de la place ronde où vous êtes vous pouvez apercevoir une ouverture où s'engouffre la nuit étoilée. Elle semble être légèrement en hauteur mais une sorte de table pourrait vous aider à la rejoindre.

Faites un test d'AGILITE. Si vous le réussissez, rendez vous au **242**. Si vous échouez, rendez vous au **40**.

181

Le petit être, pas encore sevré, vous regarde partir de ses grands yeux pleins de larmes montrant son incompréhension et vous n'osez vous retourner de peur de changer d'avis. Malgré une montée d'angoisse chagrine, vous suivez votre compagnon dont la facette sans cœur qu'il affiche vous surprend un peu. C'est un côté que vous ne connaissiez pas de lui. Rendez vous au **97**.

182

Le chien devient de plus en plus méfiant. Vous essayez de le flatter en prouvant l'efficacité de sa garde. Qu'il était quasi impossible, voir même ne serait-ce de songer un instant d'échapper à sa vigilance ! Que c'est grâce à lui qu'il règne une harmonie parfaite entre les habitants de la ferme. Mais rien n'y fait. Le chien voit bien votre petit jeu et n'en démord plus maintenant. Il vous lance des regards inquisiteurs puis ayant marre de perdre son temps avec ces futilités, il vous ordonne de repartir dans la grange immédiatement. Comprenant que vous avez raté votre chance et n'ayant pas d'autre choix, vous lui obéissez sans manifester la moindre résistance. Vous partez donc en direction de votre bercail !
Rendez vous au **136**.

183

L'obscurité et une légère peur naissante dans vos tripes vous empêchent d'avancer plus loin. Vous sentez être la proie d'un prédateur mais dans le salon de la maison du fermier qui peut bien vous en vouloir ?
Soudain vous sentez fendre l'air au-dessus de vous et une masse énorme s'abat sur votre dos vous obligeant à vous affaisser, vous aussi, sur le sol ! Vous en restez le souffle coupé mais vous reprenez vite vos esprits en entendant le miaulement aigu du chat castré de l'oncle Sam. Il ne ferait pas de mal à une mouche mais sa charge pondérale ayant augmenté avec l'ablation de ses "bijoux de famille", il vous bloque néanmoins et vous pouvez entendre un rire sournois.

GRUMLY le CHAT castré

Composition = Normale

Instinct Animal = 11

Pouvoir Spécial = Griffes Acérées

Combattez le chat pour vous défaire de son emprise. Si vous remportez un assaut, rendez vous au **236**. Si votre COMPOSITION atteint le niveau *Critique*, rendez vous au **260**.

184

Vous arrivez à discerner un couloir qui part sur la gauche. Le chemin que vous suivez s'enfonce dans le noir mais l'écho du bruit de vos pas vous revient. Il semblerait qu'il termine en cul de sac.

Si vous voulez continuer à avancer, rendez vous au **78**. Si vous préférez emprunter le couloir de gauche, rendez vous au **171**.

185

Vos yeux qui balayaient les alentours tombent sur votre compagnon félin. Celui-ci semble

pétrifié comme la statue qui trônait au milieu du jardin de l'oncle Sam. Grumly fixe l'étendue bleue avec un visage déconfit. Vous vous approchez de lui pour le sortir de cette torpeur mais il ne bronche pas le moins du monde. Il ne vous a même pas remarqué, il semble hypnotisé par elle.

« Hé Grumly ! Qu'est-ce qu'il t'arrive ? Viens m'aider à trouver un moyen de rejoindre *La Grande Ville*.»

« Sans... Sans moi, Fredon! Désolé, je n'aurais jamais le courage de... De passer ce fleuve ! Je déteste, plus que tout au monde, l'eau. Je suis atteint d'hydrophobie aiguë!»

Grumly en a perdu toute son assurance et semble ne pas s'en soucier, lui qui fait très attention à l'image qu'il veut donner. Vous prenez du coup très au sérieux son attitude. Vous éloignez votre compagnon du fleuve pour qu'il reprenne ses esprits mais vous comprenez très vite qu'il ne pourra pas franchir cet obstacle.

« Vas-y Fredon, ne te retarde pas plus longtemps. Je passerai par ailleurs et je te retrouverai, ne t'inquiète pas !»

Si vous voulez suivre la proposition de Grumly, rendez vous au **279**. Si vous préférez ne pas l'abandonner et rejoindre *La Grande Ville* par l'entrée du souterrain, rendez vous au **270**.

186

Vous arrivez encore à une nouvelle croisée de chemin. L'obscurité oppressante semble vous laisser un coin de répit vers le couloir de gauche. En effet, une faible lueur s'en émane et vous êtes heureux de discerner enfin un point lumineux dans ces maudites ténèbres.

Si vous voulez aller y jeter un coup d'œil, rendez vous au **127**. Si vous préférez continuer votre route, vous pouvez aller à droite (rendez vous alors au **285**), sinon avancer tout droit (rendez vous au **56**).

187

Sans perdre plus de temps, votre sang ne fait qu'un tour dans vos petites veines et vous vous ruez sur votre compagnon qui, surpris, n'esquive pas le moindre geste. Vous vous affalez au sol en contre bas de la route et au même instant l'air chaud déplacé par le véhicule humain vient vous lécher tous les deux. Pour la première fois, il vous semble sentir le souffle terrifiant de la mort. Votre ami vous regarde hébété en comprenant que vous lui avez sauvé la vie.

Le véhicule meurtrier ayant à présent disparu à l'horizon, vous reprenez tous les deux votre souffle.

« Incroyable !» _ S'esclaffe votre collègue. _ « Tu m'as sauvé la vie, je t'en serais toujours redevable !».

« J'ai eu comme un mauvais pressentiment. Mais je pense que tu aurais fait pareil pour moi. » _ Répondez-vous humblement.

Vous ne le montrez pas mais vous êtes très fier intérieurement car pour une fois vous avez agi suivant votre instinct.

*Notez bien que grâce à cette action votre **total initial** d'INSTINCT ANIMAL a augmenté d'un point. N'oubliez pas de faire les modifications sur votre Panse-Bête.*

Rendez vous au **4**.

188

Vous ne reprenez réellement vos esprits que lorsque le calme, seulement troublé par le bruit continu du flux des véhicules humains passant au-dessus de vous, s'installe tout autour de vous. Le soleil encore haut dans le ciel pointe ses rayons bénéfiques dans votre direction et une douce chaleur régénère votre organisme.

Remontez votre niveau de COMPOSITION sur Excellente si nécessaire.

Rendez vous au **177**.

189

Le deuxième cochon se relève en chancelant mais retrouve très vite ses esprits en voyant son collègue aux prises avec vous.

Vous devez ajouter le deuxième sbire porcin au votre combat déjà en cours.

2ème COCHON Malfamé

Composition = Normale

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez vous au **272**.

190

Vous sautez en contrebas à l'instant même où un éclair vient frapper le sol à l'endroit où vous vous trouviez. Assurément, vous avez fait le bon choix mais un grondement sourd sort d'une petite cabane en bois derrière vous dans le fond de la cage. Ce son grave vous paralyse de peur et vous n'osez vous retourner. Vos yeux fixés sur les marches qui rejoignent la trappe par laquelle votre survie passe, vous réussissez à avancer enfin à pas feutrés. Mais à peine avez-vous posé une patte sur la première marche que le grondement retentit à nouveau et paraît plus proche. Puis une énorme masse sombre passe au-dessus de vous et la créature qui atterrit sur la marche supérieure vous glace le sang. A son allure féline, elle se rapprocherait du chat mais sa taille atteint facilement celle d'un poney. Son pelage est roux, rayé de bande noire et blanche, et il paraîtrait somptueux si ses yeux

rougis et son énorme gueule dentée ne vous tétanisaient pas ! Vous comprenez maintenant pourquoi les animaux d'ici les appellent les *Grands Crocs*. Puis vous avez l'horreur d'apercevoir sa langue passer sur ses babines, geste bien connu de tous pour signaler que l'on va festoyer !

Votre instinct de survie prend la relève et vous effectuez quelques pas en arrière mais un souffle chaud atteint votre échine à la fin de votre mouvement. Vous risquez un œil derrière vous et votre cœur cesse de battre un instant à la vision d'un deuxième animal identique à celui qui vous fait face, se tenant là dans votre dos. Les deux énormes félins se redressent en même temps et vous pensez votre dernière heure venue lorsqu'un cri plus strident retentit dans la cage et vous êtes emporté dans les airs. Votre regard hébété aperçoit en contre bas les deux animaux s'entrechoquer, surpris de votre disparition. L'auteur de cet enlèvement in extremis n'est autre que Bolomir suspendu à une corde tenue par quelques-uns de ses collègues au-dessus de vous, sur la passerelle qui n'accuse plus les coups des éclairs. Vous êtes bien sûr ravi qu'il soit là et il vous rend votre sourire. Puis toujours en vous tenant fermement, il se balance de toute son agilité à la corde, hors de portée des *Grands Crocs*, pour rejoindre la trappe dont il force l'ouverture d'un grand coup de pieds. Vous vous retrouvez tous les deux sains et saufs à l'extérieur de la cage puis Bolomir vous lâche pour refermer aussitôt la porte sous les acclamations de ses amis.

« Ne t'inquiète pas pour eux, ils connaissent le chemin du retour. » _ Vous lance le vieux macaque.

« Merci de tout cœur, sans toi je serais en morceaux dans le ventre de ces horribles animaux ! »

« De rien, je t'avais bien dit de ne pas regarder en bas ! »

« J'étais bien obligé de sortir de cette passerelle, tu avais oublié de me préciser qu'elle était électrifiée. Heureusement que j'avais déjà vu ça sur la barrière des vaches de l'oncle Sam ! » _ Expliquez-vous légèrement coléreux.

« Hum... Petit détail que je n'avais pas prévu, je te l'accorde et c'est pour cela que je suis revenu te voir. Ho et puis zut ! Ce n'est pas la seule raison. Tu m'as redonné le goût de la vraie vie, petit et laisse-moi t'aider à retrouver tes parents. J'ai fait le tour de ce cirque et ses humains m'agaçaient, veux-tu bien de moi ? »

Surpris en premier lieu par la requête de Bolomir, vous acceptez sans problème. Une aide comme la sienne est la bienvenue. Le singe en saute de joie et après avoir fait ses adieux à ses compères émus mais compréhensifs, vous vous mettez en marche vers la forêt, le cœur empli d'espoir, à la poursuite d'éventuelles pistes pour retrouver votre famille et tous vos amis.

Notez sur votre Panse-Bête que BOLOMIR vous accompagne ainsi que ses caractéristiques. AGILITE = 11, INSTINCT ANIMAL = 9, COMPOSITION = EXCELLENTE, POUVOIRS SPECIAUX = CONTRE et PARADE AU CONTRE.

Rendez vous au **97**.

191

Vous continuez de suivre la route mais sur le bas-côté pour éviter un éventuel nouveau danger surtout que le soleil couchant vous empêche de scruter l'horizon. Vous repensez sans cesse à votre famille et vous n'avez en ce moment qu'une seule peur, ne plus les retrouver et errer ainsi toute votre vie.

Une vieille cabane défraîchie se détache soudain de ce décor monotone et vous ramène à la réalité. Vous pensiez la demeure inhabitée, vu son insalubrité, mais un bruit à l'intérieur tente à prouver le contraire. Puis un humain, dont les taches de crasse et les longs poils grisonnants cachent les contours de son visage, sort de la cahute. Ses habits sont loin d'être neufs. Même l'oncle Sam ne mettait pas de telles étoffes usagées quand il allait travailler dans les champs boueux. Et puis l'odeur qu'il dégage prouve qu'il n'a pas côtoyé ses pairs depuis un bon moment! Sa surprise rejoint la votre lorsqu'il vous aperçoit.

Si vous êtes accompagné de Légolois ou de Lam, rendez vous au **140**. Si vous êtes avec Grumly, rendez vous au **112**. Enfin, si vous êtes seul, rendez vous au **239**.

192

Vos compagnons continuent de s'agiter mais ils ne s'occupent pas du tout de l'humain, ils font comme s'il n'existait pas. Malheureusement pour vous, il est bien là car il vient de vous attraper la patte arrière et vous attire hors de la cage. Vous criez de surprise et comme par hasard tous les animaux autour de vous s'arrêtent et vous fixent d'abord d'un regard surpris puis très vite anxieux et rempli de tristesse. Bolomir ressort du fond de la cage pour venir à votre secours mais l'homme referme d'un coup sec la cage.

« Adieu, petit, vraiment désolé de n'avoir pas cru en toi ! » _ Vous lance Bolomir dont une larme s'échappe et coule sur sa joue fatiguée. « Je ne pensais pas qu'il t'avait gardé ici pour ça ! »

En quittant la pièce des cages, vous pouvez entendre les pleurs de vos anciens compagnons de cellule et vous sombrez dans l'incompréhension totale portée par les dires de Bolomir. Que vous réservent les humains ?

L'homme qui vous porte est beaucoup trop fort pour vous et vos efforts pour sortir de son emprise restent vains. Puis il vous emmène, toujours sur son épaule, au dehors où la nuit s'est installée. Il rejoint un groupe d'hommes assis autour d'un feu. Deux barres à doubles pointes le surplombent. Un humain arrive vers vous avec une grande tige métallique et une plus petite mais plus pointue et plus large dont vous pouvez y distinguer dessus le reflet des flammes.

Heureusement pour vous, la suite des événements est très rapide et vous ne réalisez pas ce qui vous arrive. Vous ne souffrez donc pas lorsque la lame luisante vient transpercer votre

gorge vous tuant net. Puis après avoir été saigné, vous finissez dépecé et embroché au dessus du feu dans la plus pure tradition de la recette du méchoui !
Votre aventure se termine ici.

193

Vous êtes au sol, tout ébouriffé et le souffle coupé. Vous n'êtes pas encore prêt pour l'aventure semblerait-il.

«Allez petit ! Arrête de jouer et retourne donc à la grange tout de suite. Tu viens de subir la loi d'un vrai coq fermier élevé au bon grain et en plein air !» _ Vous ordonne t-il impétueux.

Vous n'avez pas d'autre choix que de lui obéir et vous retournez vers la bergerie non sans promettre, intérieurement, de lui clouer le bec dès que l'occasion se présentera!
Rendez vous au **136**.

194

Lam vous attrape par la patte et vous dit :

« Oui, c'est ça ! L'arbre mort... C'est là qu'habite l'hôte de ces bois dont je t'ai parlé lors de notre rencontre.»

Bien que vous ayez du mal à comprendre les dires de votre compagnon porcin, vous le suivez en direction de l'arbre mort à l'entrée du grand pré.
Rendez vous au **231**.

195

Vous prenez conscience que vos membres avancent vers le loup sans votre consentement et vous réalisez du même coup qu'il vous hypnotise de son regard fixe. Comprenant la torture qu'il vous inflige, vous reprenez conscience du monde extérieur en stoppant à nouveau votre marche léthargique. Le loup surpris d'avoir été démasqué reste désorienté et vous pouvez voir à présent le changement de la lueur présente dans ses yeux.

Faites un test de BÊLEMENT. Si vous le réussissez, rendez vous au **135**. Si vous échouez, rendez vous au **60**.

196

Bolomir détache soudainement son regard du vôtre et effectue un demi-tour sur lui même, très évocateur.

« Arg ! C'est bien ce que je pensais. Tu n'es pas prêt à affronter la dure réalité de la vie. Tu es encore trop jeune ! » _ Dit-il sur un air dépité.

Vous scandez votre colère en expliquant qu'il a tort mais rien n'y fait, Bolomir fait la sourde oreille. Même la déception, pourtant bien appuyée, de l'ensemble des prisonniers envers son attitude négative ne lui fait pas changer son point de vue.

Effectuer tout de même un nouveau test de BÉLEMENT. Si vous le réussissez, rendez vous au **118**. Sinon, rendez vous au **105**.

197

Vous vous réveillez en sursaut. La nuit s'est installée entièrement à présent dans le sous-bois et l'atmosphère féerique du début de soirée a laissé place aux ténèbres et à son brouillard oppressant.

Si vous êtes accompagné de Lam, rendez vous au **116**. Si ce n'est pas votre compagnon actuel, rendez vous au **154**. Enfin si vous êtes tout seul, rendez vous au **176**.

198

Vous suivez les grandes barres de fer depuis un certain temps et malgré la beauté de ce paysage fleuri, vous ne pouvez chasser de votre esprit la tristesse et le manque laissé par la disparition de votre famille. Une certaine lassitude commence à vous gagner. Un buisson composé de fruits rouges attire votre attention et réveille une faim qui s'était dissimulée derrière votre angoisse. Vous réalisez que vous n'avez pas encore mangé aujourd'hui, c'était le moindre de vos soucis avec tous ces événements. Vous foncez donc, à la grande surprise de votre camarade de fortune, vers le buisson en salivant à la pensée de ce festin.

Si Légolois, Lam, Gôalloume ou Bolomir vous accompagne, rendez vous au **32**. Sinon, rendez vous au **137**.

199

Vous ratez votre dernière chance tant il est vrai que vos forces vous ont abandonné. Mais dans votre malheur, vous succombez écrasé par la lourde masse du rondin de bois et évitez ainsi la terrifiante mort par noyade. En quelque sorte, c'était la meilleure des pires fins scénaristiques que vous espériez. Mieux vaut une mort rapide qu'une agonie longue et lente! Votre corps inerte revient au bord de la rive en même temps que le tronc d'arbre, à l'endroit exact d'où vous étiez parti, perdu dans cet endroit en perpétuel mouvement continu. A la découverte de votre carcasse, votre compagnon, qui heureusement pour lui s'en est tiré à meilleur compte, s'occupera de vous construire une belle sépulture en se

promettant, à lui-même, de faire de votre quête, sa quête.

Votre aventure et votre vie s'achèvent ici, dans cet endroit maudit nommé *écluse* et fabriqué de toute pièce par la main de l'homme inconscient des dangers qu'ils créent pour les animaux sauvages avoisinants.

200

Vous remarquez sur la gauche du grand portail, un trou dans la palissade. En longeant le mur de l'étable, vous pourriez vous glisser par là sans être vu. Heureux par cette trouvaille, vous sursautez lorsqu'un bruit sec résonne derrière vous. Le câble qui tenait la botte de foin la plus élevée vient de lâcher d'un coup !

Faites un test d'AGILITE. Si vous réussissez, rendez vous au **168**. Si vous échouez, rendez vous au **68**.

201

Aussi impensable qu'il n'y parait l'ours stoppe le combat et s'enfuit dans les collines environnantes. Le but de sa présence si près de la civilisation humaine pour un animal sauvage comme lui ne devait pas être une recherche de nourriture. Vous en auriez fait l'objet facilement. Alors pourquoi était-il ici ? Vous n'en savez rien mais le voir détalier ainsi vous remet les pattes sur terre ! Vous avez failli y laisser votre peau et vous vous rendez seulement compte maintenant que votre quête pour retrouver votre famille est vraiment dès plus périlleuses.

Ce duel vous a rendu plus fort et vous sentez comme une énergie nouvelle vous envahir.

*Ajoutez **définitivement** un point supplémentaire à votre **total de départ** d'AGILITE.*

Rendez vous au **188**.

202

Vous vous élancez vers l'abreuvoir. Une fois là-bas, le chien ne pourra plus vous voir. Mais la nuit dernière a été particulièrement fraîche et les flaques d'eau provenant des éclaboussures de l'abreuvoir ont gelé.

Comme vous arrivez un peu trop vite, vous ne pouvez pas vous arrêter et l'une de vos pattes arrière glisse sur ce traître verglas !

Faites un test d'AGILITE. Si vous réussissez, rendez vous au **99**. Si vous échouez, rendez vous au **286**.

203

Vous ralentissez enfin votre course hors de portée de l'homme au bout de tuyau étrange et vous tentez de vous repérez. La poussière et les ruines ont fini de détruire tous vos anciens repères.

Au détour d'un tas de ruine dont vous pensez être les restes de la grange, un petit éboulis en haut d'un amas de pierre attire votre attention. Vous reprenez espoir. Quelqu'un serait-il en train de se dégager de l'emprise mortelle du tas de gravats ?

Si vous voulez aller l'aider en déblayant les grosses pierres qui gênent son échappatoire, rendez vous au **227**. Si vous préférez passer outre et essayer de chercher un abri pour passer la nuit qui arrive à grand pas, rendez vous au **79**.

204

Les trois oursons sortent ensemble du tunnel derrière vous et l'ourse les aperçoit. Elle se précipite vers eux en vous ignorant complètement. Son monstre de compagnon se calme aussitôt en voyant ses rejetons. Il se remet sur ses quatre pattes dans une position moins agressive à votre encontre. Puis il retrouve sa petite famille sereinement, ne vous lançant que quelques regards dont vous ne discernez pas l'intention. Vous ne savez pas s'il s'agit d'une reconnaissance pour avoir sauvé ses petits, d'une sorte de pitié envers votre allure d'agneau perdu ou alors voir même d'un mépris total vous concernant.

Qu'importe ! Vous avez échappé à une terrible confrontation dont l'issue ne laissait aucun doute sur vos chances de survie !

Les deux mastodontes repartent tranquillement en direction des montagnes environnantes où ils ont sûrement élu domicile et retrouver ainsi leur antre et leur paisible vie de famille.

Une scène que vous espérez vivre sans plus tarder puisque après cet évènement spectaculaire, vous réalisez enfin que vous avez traversé le tunnel et que vous êtes donc tout proche de *La Grande Ville*.

Si vous êtes accompagné, rendez vous au **88**. Si vous êtes seul, rendez vous au **188**.

205

Vous voulez évitez de sombrer dans une panique générale car il faut bien vous rendre à l'évidence, vous êtes perdu! Néanmoins, vous vous raccrochez à l'espoir de revoir un jour votre famille, qu'allez-vous faire ?

Si vous voulez suivre les barres de fer métalliques, rendez vous au **198**. Si vous préférez rester à l'abri dans la forêt, rendez vous au **26**.

206

Vous n'arrivez pas à recouvrir vos esprits rapidement et c'est votre instinct de survie qui prend le dessus. Vous effectuez un saut latéral mais malheureusement trop tard. L'énorme véhicule humain de couleur jaune vous fauche à son passage. Vous mourez sur le coup sans souffrance. Vous avez au moins la satisfaction que votre corps écrasé servira de nourriture à vos amis les insectes et autres charognards !

207

Vous vous affalez de tout votre poids sur le cochon qui, surpris, pousse un cri d'horreur en vous repoussant dans la boue. Le contact avec cette dernière vous dégoutte mais le plus grave est que vous n'arrivez pas à vous dégager. Vos pattes glissent lamentablement et il vous est impossible de vous relever mais pire encore vous vous enfoncez dedans à la limite de la noyade. Vous regardez horrifié l'énorme cochon qui apeuré ne bouge pas le moindre poil pour venir vous sauver. Il faut dire qu'une masse noire inconnue se débattant ainsi dans la gadoue n'a rien de rassurant !

Faites un test de BÊLEMENT. Si vous le réussissez, rendez vous au **9**. Si vous échouez, rendez vous au **44**.

208

En pleine récupération mentale, vous entendez un cri de joie venir de la sortie du tunnel. Vous êtes agréablement surpris de voir votre fidèle compagnon en déboucher, extrêmement soulagé d'avoir franchi ce sombre dédale. Parti avant vous, vous l'avez finalement devancé et à voir sa réaction, il a fait le même raisonnement que vous !

« Tu m'étonneras toujours, toi ! » _ Vous lance t-il essoufflé.

Vous lui racontez la suite des péripéties que vous venez de vivre et il en reste hébété. Puis après ce court instant de répit, vous reprenez votre route face à la petite colline qui se dresse devant vous. Dernier obstacle avant l'entrée dans *La Grande Ville*, pensez-vous. Rendez vous au **300**.

209

Vous racontez votre mésaventure de la journée à tout un parterre hétéroclite. L'assemblée attentive qui vous regarde est composée, d'après les présentations rapides de votre hôte, d'otaries, de dromadaires, de lamas. Vous reconnaissez bien sur quelques chiens et chats et même des chevaux mais leur robe est étrange. Elle est rayée de blanc et de noir. Bolomir vous explique qu'il s'agit de Zèbre.

Vous êtes fasciné par tant d'espèces qui se dressent devant vous et votre angoisse disparaît enfin. Néanmoins, vous ne pouvez rester éternellement ici et bien que ces rencontres soient instructives, vous devez retrouver votre famille. Vous en faites part à Bolomir qui comprend tout à fait votre désir de partir mais son visage se durcit :

« Hum ! Partir d'ici n'est pas chose aisée, petit ! Mais nous avons tous été émus par ton histoire et crois moi, nous allons t'aider. »

A ces paroles, toute l'assemblée semble excitée comme si le fait de vous aider à vous

enfuir les libèrerait de leurs frustrations. Bolomir, tel le chef qu'il a du être étant plus jeune, calme la joie de tous et vous fixe durement :

« Je suis ici depuis plus de 10 ans et j'ai donc quelques libertés avec les humains qui dirigent ce cirque. Je sais qu'il y a une trappe qui n'est pas surveillée par les humains et qui mène tout droit vers la sortie...»

« Génial ! » _ Vous exclamez vous heureux.

« Ne te réjouis pas trop vite, petit ! Si elle n'est pas gardée, c'est parce qu'elle se situe juste au-dessus de la cage des *Grands Crocs* ! » _ Vous répond Bolomir d'un ton solennel.

Tous vos nouveaux compagnons de cellule poussent ensemble un cri d'exclamation comme s'il s'agissait d'une très mauvaise nouvelle qui compromettrait définitivement votre évasion.

« Des *Grands Crocs* ? » _ Reprenez-vous intrigué.

« Oui, je crois que moins tu en verras et mieux tu te porteras ! » _ Vous répond Bolomir avec un sourire en coin. « Mais qu'importe, je t'ai fait une promesse et je la tiendrais ! Mais toi es-tu réellement prêt, petit ? »

Bolomir vous fixe droit dans les yeux avec son regard interrogateur et semble vous tester.

Lancer deux dés et ajouter votre total d'INSTINCT ANIMAL. Si le score obtenu est égal ou supérieur à 15, rendez vous au **174**. S'il est inférieur, rendez vous au **196**.

210

A côté du corps inanimé de votre agresseur isolé, vous reprenez votre souffle et votre compagnon vous rejoint, lui aussi fatigué. Il vous remercie chaleureusement pour votre intervention. Vous demandez quelles folies a pu pousser cet homme à vous attaquer, vous des animaux inoffensifs, mais votre comparse vous explique que l'être humain est bien le plus étrange et le plus imprévisible des animaux qui peuplent cette terre!

Perdu dans vos pensées, il vous rappelle à l'ordre et vous repartez en direction de l'est à la recherche de votre famille.

Rendez vous au **226**.

211

Le second cochon, libéré de sa contrainte qu'était votre compagnon, se rue sur vous afin d'aider son comparse. *Effacez votre compagnon ainsi que ces caractéristiques de votre Panse-Bête.*

Nasegôul voyant le surnombre que représente ses deux sbires rejoint à présent, tel un fourbe, la confrontation. Effectuez donc ce nouveau combat selon les règles d'*un combat*

seul à plusieurs adversaires. Aux caractéristiques déjà connues de vos deux adversaires, s'ajoutent celles de leur chef :

NASEGÔUL le cochon fourbe

*Composition = Excellente
Pouvoir Spécial = Parade au Contre*

Si vous réussissez à réduire sa COMPOSITION au niveau *Critique*, rendez vous au **298** après avoir pleuré votre fidèle ami. S'il s'agit plutôt de celle de ses deux sbires, rendez vous au **57**.

212

« En fait, je n'en sais rien du tout. J'ai été réveillé par un terrible bruit ce matin et le toit de la grange a failli m'écraser. Je n'ai vu, qu'au juste, une sorte de grande main métallique arracher les murs avec une facilité déconcertante. J'ai réussi à m'enfuir et à me cacher. Lorsque je suis sorti de mon abri, la ferme de l'oncle Sam... Notre ferme n'était plus là ! Où sont passés les autres, mon père et ma mère que sont-ils devenus ? » _ Répondez-vous au bord des larmes.

Si vous étiez en compagnie de Grumly, le chat, rendez vous au **25**. Si vous étiez avec Légolois, le coq, rendez vous au **37**.

213

Par vous ne savez quel miracle, vous réussissez à ne pas basculer en avant. Vous retrouvez l'équilibre et vous reculez jusqu'au seuil de la grotte, pour voir une énorme plaque métallique pivoter et laisser apparaître un tas d'immondices. Vous avez failli les rejoindre. Une chaleur intense commence à envahir les lieux et vous décidez de faire demi-tour sans plus tarder en prenant le tunnel de droite. Rendez vous au **59**.

214

Il vous semble flotter dans les airs, accompagné par le chant des oiseaux environnants. Plus rien n'a d'importance, seul le regard fixe du loup vous attire inéluctablement vers lui. Puis soudain, une horrible déchirure vous transperce de part en part puis le noir complet. Une faible lueur apparaît et se dirige vers vous en grossissant. Vous finissez par entrapercevoir votre famille. Oui, c'est bien elle ! Vous voilà enfin à leur côté galopant tel le bambin que vous êtes. Tous vos amis sont là aussi. Vous les avez enfin retrouvés. Joyeux et libéré, vous pensez que cette légèreté restera éternelle mais pourtant un froid glacial s'installe d'un coup. Gelant l'herbe autour de vous et votre cœur se déchire lorsque vous voyez tous les membres de votre famille disparaître les uns après les autres. Effondré au sol et en pleurs, vous reprenez conscience un fraction de seconde pour comprendre que ces courtes

retrouvailles n'appartenaient qu'à l'au-delà car les crocs du loup qui vous avait attiré ici sont désormais plantés dans votre gorge dont un filet continu de sang s'écoule lentement. Vous succombez dans une agonie lente ayant tout le temps de comprendre que votre famille et tous vos amis sont voués eux aussi à une mort certaine. Votre aventure se termine ici, en même temps que votre vie.

215

Vous reprenez espoir en voyant de la lumière inonder le couloir sur votre gauche. Vous distinguez du coup que le couloir de droite est obstrué par un éboulis. Si vous voulez aller voir l'origine du rayon de lumière, rendez vous au **162**. Si vous préférez aller tout droit, rendez vous au **256**.

216

Vous invitez la hérissonne à s'approcher d'une flaque d'eau, vestige de la pluie d'hier, mais celle-ci refuse catégoriquement, avouant honteusement sa phobie de l'eau. Vous finissez tout de même par la convaincre qu'elle ne risque rien et poussée par votre assurance, elle s'approche enfin.

Pendant un laps de temps qui semble durer une éternité, Orwine reste figée complètement abasourdie par son reflet comme si tout son monde s'écroulait. Une sensation de pitié s'installe en vous mais vous reprenez vos esprits en asséchant la petite mare d'un revers de la patte. Orwine vous regarde les yeux embrumés de larmes.

« Je suis un monstre. Quelle honte ! Je veux mourir immédiatement, aidez-moi s'il vous plaît ! »

« Ha non ! Ca suffit maintenant ! » _ Répondez-vous agacé. _ « Vous êtes une hérissonne et les hérissons sont couverts de piquants que vous le vouliez ou pas. Je vous signale que c'est grâce à eux que vous êtes sûrement toujours vivante en ce moment... Enfin, ils constituent votre défense envers vos agresseurs, vos parents ne vous l'ont jamais dit ? »

« Vous savez, j'ai perdu mes parents très jeune. Je n'ai vécu que toujours renfermée sur moi-même. » _ Sanglote t-elle.

« Hé bien alors, maintenant que vous savez qui vous êtes, sortez ! Rencontrez vos semblables, j'en connais un paquet qui serait heureux de croiser une hérissonne comme vous ! » _ Lancez-vous presque tout naturellement.

« Vous pensez ? » _ Dit-elle avec une lueur d'espoir.

« Mais bien sur, il n'y en a plein autour de la ferme d'où je viens... »

Vous cessez de parler en repensant du coup aux malheureux événements de la matinée.

« Qui y a-t-il ? » _ Vous demande Orwine voyant à son tour votre mine déconfite.

« La ferme d'où je viens justement, a été détruite ce matin. Ma famille et mes amis ont disparu, je n'ai pas de nouvelles d'eux depuis ce drame. »

A son tour, c'est elle qui vous console comprenant parfaitement ce mal que vous ressentez au fond de vous. Puis à votre surprise, elle se dresse fièrement et vous dit :

« Puisque tu m'as aidé, c'est à mon tour maintenant ! Ce matin, je me recueillais à l'endroit où mes parents ont été tués, sur la grande départementale et j'ai vu passer toute une troupe de véhicules humains transportant des animaux dont des moutons... »

« C'est pas vrai, où allaient-ils ? »

« Du calme, ce n'était peut-être pas ta famille, tu sais ? Des véhicules comme cela, j'en vois passer beaucoup. Mais ça pourrait être une piste. Ils se dirigeaient vers le soleil levant, je te conseille de continuer ta route dans cette direction au pire des cas tu tomberas sur leur grand domaine. »

« Leur grand domaine ? » _ Reprenez-vous hébété.

« Oui, *La Grande Ville*, c'est là où tous les humains habitent ! Apparemment, toi aussi, tu ne connais pas tout du monde qui t'entoure ! » _ Lance Orwine ironiquement.

Elle a raison, en dehors de la ferme de l'oncle Sam et de Sam lui-même, vous ne connaissez rien de la vie des humains. Que font-ils de leur journée ? Il y a bien leurs enfants, qui venaient en visite à la ferme, vous étudiant, vous et les autres occupants, sous toutes les coutures. Rien de gênant, c'en était même amusant mais *La Grande Ville* qu'est-ce donc ?

Comme si elle lisait dans vos pensées, Orwine vous explique, d'après les dires des quelques habitants de la forêt qu'elle a côtoyés, que *La Grande Ville* compterait des milliers d'humains aux multiples activités dont une particulièrement angoissante pour tous : repousser les frontières de la forêt d'année en année ! Sans vouloir vous alarmer, elle vous dit que d'après les habitants de la forêt, tous les animaux qui entreraient dans *La Grande Ville* n'en ressortent jamais !

Rendez vous au **237**.

217

Vous arrivez encore à une nouvelle croisée des chemins mais le tunnel en face de vous paraît nettement plus clair. La lumière perce de sa douceur éclatante l'obscurité ténébreuse de ce souterrain. Vous faites fi des autres chemins pour aller tout droit, rendez vous au **252**.

218

Si Gôalloume vous accompagne en ce moment, rendez vous au **293**. Sinon, rendez vous au **158**.

219

« Tu tentes encore de t'échapper, petit ? »

Légolois, le coq, se pose une nouvelle fois face à vous. Vous en restez bouche bée car sa question est un peu incongrue après les événements que vous venez de vivre.

« Que me racontes-tu là ? Ne vois-tu pas ce qu'il se passe autour de toi ? » _
Demandez-vous à la volaille. Puis il regarde, sur votre conseil, tout autour de lui et semble tomber des nues :

« Au nom du *Père Dodu* * ! » _ Lance t-il _ « Qu'est ce qui s'est passé ici ? C'est toi le responsable de tout cela ? »

« Oui bien évidemment ! J'ai détruit la ferme de l'oncle Sam puisque je ne pouvais pas m'échapper ! » _ Répondez vous sèchement.

« Hein ? C'est vraiment toi ? » _ Lance le coq abasourdi.

« Bien sur que non ! Tu n'as rien vu ou quoi ? Tu étais où ? »

« Je me suis endormi sur la tas de fumier ! Ne rigole pas, hein ? Tu crois que c'est facile, toi, de se réveiller tous les jours à l'aube ! Et toi tu as vu quelque chose ? »

Si vous étiez en dehors de l'enceinte murale de la ferme auparavant, rendez vous au **276**.
Si vous étiez dans la grange, rendez vous au **212**.

* *Marque déposée*

220

Au bout de quelques instants qui vous ont semblé paraître une éternité, vous débouchez dans une enceinte féérique. Jamais vous n'aviez vu un lieu aussi magnifique. La brume, toujours présente, forme un halo presque mystique et lui confère un aspect soyeux comme un cocon de chenille. L'herbe y est majestueuse et en abondance. Les rayons du soleil illuminent merveilleusement cet endroit malgré la présence de quelques cimes d'arbres qui pourtant ne projettent aucune ombre, accentuant l'effet mystérieux de ce lieu. Toute la flore semble y être à l'aise comme si le climat s'adaptait aux besoins de chaque espèce présente. Vous savez pertinemment qu'un tel endroit n'existe pas, à part dans les histoires que vos parents racontaient lors des veillées hivernales, et pourtant il faut bien que vous vous rendiez à l'évidence puisque tout autour de vous est réel. Tapotant le sol herbeux de vos pattes avant, une voix sortie de nulle part vous interpelle :

« Tu ne rêves pas Fredon ! Bienvenue dans mon petit coin de paradis. Je suis Barën et je suis ravie de te rencontrer en personne. »

Une ombre se détache de la brume et vous vous attendiez à tous sauf à voir apparaître une simple vache. Sa robe est noire et blanche, légèrement abîmée prouve son âge très avancé mais pourtant elle se déplace avec aisance et même avec prestance, pensez-vous. Elle s'avance vers vous et vous fixe de ses grands yeux attendrissants. Puis comme si elle lisait dans vos pensées, elle vous dit :

« Ne me sous-estime pas, jeune Fredon. Je sais tout sur toi et c'est la foi qui te pousse à retrouver ta famille qui m'intéresse. Je me suis promis de t'aider car je sais que tu es leur seul espoir. Ta famille et tes amis courent un très grand danger. Le temps t'est compté et c'est pour cette raison que je vais t'aider.»

« Vous savez quelque chose à leur sujet ? » _ Balbutiez-vous anxieux.

« Bien évidemment ! » _ Répond t-elle comme si c'était une évidence. _ « Je ne peux pas t'expliquer ce que le sort leur réserve, tu es trop jeune... »

« Non, c'est faux ! » _ Hurlez- vous en lui coupant la parole.

Brindare qui s'était faite discrète jusqu'ici, s'énerve en vous prenant la patte avant gauche:

« Ecoute plutôt ce qu'elle a à dire ! » _ Dit-elle.

« Laisse-le Brindare, sa fougue est plus une qualité qu'un défaut. » _ Répond la vieille vache.

Puis elle se retourne vers vous et continue:

« Ecoute bien ce que je vais te dire. L'homme est la créature la plus complexe en ce bas monde. Il faut apprendre à le connaître. Il a besoin de ta famille pour... Hum, en quelque sorte, vivre ! Tu trouveras les tiens dans *La Grande Ville* de l'autre côté de l'immense route. Certains humains sont fourbes, méfie t-en et d'autres sont d'une bonté à faire pâlir la tienne, apprend donc à les reconnaître et ceux là pourront t'aider. Mais rien ne vaut la confiance de tes compagnons qui ont foi en toi. J'espère que tu en as au moins un pour t'accompagner dans *La Grande Ville* ? » _ Finit-elle par vous demander.

Si vous êtes accompagné, rendez vous au **49**. Sinon, rendez vous au **107**.

221

Profitant de votre élan, vous plongez sous l'arc électrique. Vos poils laineux se hérissent mais vous le traversez sans aucun dommage. Puis, vous reprenez votre course vers la trappe qui par bonheur n'est pas verrouillée. Une fois à l'extérieur, vous reprenez votre souffle en refermant la porte en bois. Vous êtes sorti sain et sauf et vous avez du mal à le croire. Vous repartez au plus vite pour éviter une mauvaise rencontre et une fois à l'abri de l'orée de la forêt, vous vous retournez et lancez un remerciement vers le ciel en espérant que Bolomir l'entende. Mais il doit se douter que vous avez réussi.

Ayant repris votre souffle, vous vous remettez à la recherche du moindre indice pour retrouver la piste de votre famille.

Rendez vous au **97**.

222

« Très bien ! Je t'écoute Nasegôul ! Quelles grandes révélations as-tu... »

Mais vous n'avez pas le temps de finir votre question car, à votre grand étonnement, Lam se jette sur son comparse Nasegôul et tous les deux finissent en roulé-boulé un peu plus loin entamant un combat acharné. Vous voulez aider votre fidèle compagnon mais les deux autres cochons se mettent en travers et votre sang ne fait qu'un tour. Vous sautez à votre tour sur le premier cochon qui sous l'impact vient heurter le deuxième. Le choc a raison de ce dernier qui s'écroule au sol groggy, il vous reste donc à affronter son collègue. Vous avez l'initiative.

1er COCHON Malfamé

Composition = Normale

Si vous descendez sa COMPOSITION au niveau *Critique*, rendez vous au **6**.

223

Les deux oursons sortent ensemble du tunnel derrière vous et l'ourse les aperçoit. Elle rugit à l'encontre de son mâle qui voit ses deux rejetons à son tour. Il se calme aussitôt et se rabaisse sur ces quatre pattes. Puis il hume l'air comme s'il cherchait quelque chose et semble attendre en se dandinant sur ses pattes. Vous regardez sa femelle et vous avez la surprise de voir qu'elle aussi a adopté cette attitude de mouvements de droite à gauche tel un balancier. Il est certain qu'ils attendent un autre évènement puisqu'ils fixent tous les deux la sortie du tunnel mais vous ne comprenez pas ce qu'ils veulent.

Les deux jeunes oursons rejoignent sans ménagement leur mère et après un long moment où vous n'arrivez pas à détacher votre regard de ces deux mastodontes, l'ours impatient se redresse en rugissant de nouveau à votre rencontre. Vous ne comprenez plus du tout son comportement agressif. L'ourse, elle, s'en va avec ses deux petits en vous laissant face à son monstrueux compagnon. Vous pouvez sentir le souffle chaud de ce dernier au-dessus de votre nuque et quelques gouttes de sueur coulent le long de votre échine.

Si vous avez réussi à délivrer un loup de son piège métallique et denté lors de votre escapade en forêt, rendez vous au **280**. Si ce n'est pas le cas, rendez vous au **134**.

224

Nasegôul, à la vue de ses deux sbires groggy, file aussitôt ventre à terre comme un lâche. Vous éclatez de rire ensemble. Vous attrapez un des deux cochons pour l'interroger. Il ne comprend rien à votre histoire mais il vous indique tout de même qu'après la forêt par delà les grandes étendues se trouve *La Grande Ville*. Ceux que vous recherchez ne peuvent être que par là-bas. Tremblant de peur, il ne vous est plus d'aucune utilité et vous le relâchez. Il rejoint son collègue et ils s'enfuient ensemble dans les sous-bois. Vous décidez de repartir au plus vite pour quitter cette forêt de malheur.

Rendez vous au **287**.

225

Après une longue et interminable marche, la forêt s'éclaircit enfin et la lumière du soleil à son zénith regonfle votre moral. Soudain vous vous arrêtez car l'endroit où vous vous trouvez n'est plus protégé par les arbres. En fait, il vous semble que la forêt a été séparée en deux parties car la végétation repart à quelques lieux en face de vous. Au sol, votre regard est attiré par deux grandes barres métalliques traversées par des planches en bois. Les cailloux y sont plus gros et ces longues barres s'étirent à l'infini aussi bien à gauche qu'à droite. Elles vous font penser à l'échelle de l'oncle Sam quand elle reposait sur le sol de la cour. Parallèles et continues, elles semblent être à l'origine de cette tranchée dans la forêt. Encore une construction très laide faite par la main de l'homme, pensez-vous tristement. Lam reste perplexe un instant face à cette découverte puis il s'adresse à vous:

« Je sais que l'hôte n'habite pas très loin de ces barres couchées que les humains appellent *rails* mais je ne me rappelle plus quelle direction prendre. Il faisait nuit la seule fois où j'y suis allé et je n'ai aucun repère précis. Je vais donc laisser la chance d'un jeune innocent comme toi faire le choix ! Au pire, nous tomberons sur quelqu'un qui connaît le chemin. »

Vous pestez intérieurement envers la décision du cochon qui vous traite, en plus, de jeunot mais vous ne vous démontez pas et vous acceptez sa proposition.

Notez sur votre Panse-Bête que LAM vous accompagne ainsi que ses caractéristiques : AGILITE = 5, INSTINCT ANIMAL = 9, COMPOSITION = EXCELLENTE, POUVOIR SPECIAL = AUCUN.

Si vous voulez suivre ces grandes barres de fer posées au sol en direction du soleil couchant, rendez vous au **129**. Ou plutôt partir à l'opposé, rendez vous au **198**. Sinon, vous pouvez toujours les traverser pour poursuivre votre chemin vers la forêt, rendez vous au **26**.

226

Vous marchez depuis un bon bout de temps maintenant et vos forces commencent à vous abandonner. Votre compagnon le sent bien et ne refuserait pas lui non plus une pause. Vous décidez d'un commun accord de vous reposer un peu, au point où vous en êtes vous n'êtes plus à quelques minutes près !

Profitant de cet arrêt pour vous restaurer, vous broutez tranquillement. Votre compagnon se débrouillant lui aussi très bien, vous mangez sereinement.

Regagnez si nécessaire un niveau de COMPOSITION ainsi que votre comparse.

Puis vous vous allongez tous les deux en contemplant le ciel bleu où quelques nuages épars vous rappellent vos copains d'enfance. La luminosité diminuant avec le coucher du soleil, le sommeil vous gagne. Finalement, vous vous endormez profondément aidé par les ronflements de votre fidèle compagnon !

Rendez vous au **197**.

227

L'être qui se débat sous le tas de gravats semble peiner à présent. Néanmoins, vous percevez qu'il n'est pas loin de sortir et vous grimpez en vitesse tout en haut du monticule. Vous déplacez quelques pierres en surface pour l'aider à se dégager lorsqu'une énorme patte griffue sort de l'amas de pierre en tentant d'agripper vos pattes avant.

Si vous avez rencontré Grumly auparavant, rendez vous au **114**. Si ce nom ne vous dit rien, rendez vous au **167**.

228

« Prends grand soin de lui, Fredon. Lam est un être sensible qui a vécu un grand malheur. Sa foi en toi est réelle et tu peux compter sur lui. Il te sera fidèle comme s'il était de ta famille. Ne l'accable pas de questions sur son passé, laisse-le plutôt t'en parler quand il en jugera la nécessité. » _ Vous dit-elle avec un léger sourire de compassion.

Rendez vous au **28**.

229

Le soleil commence à transpercer les quelques bancs de brumes tenaces en cette heure matinale. Les perles de rosée s'évaporent lentement, quelques papillons volent en zigzaguant dans une parade nuptiale infinie. Les chants des oiseaux viennent caresser vos oreilles de leur mélodie joviale. Le calme et la pureté de ce paysage féerique vous enivrent de paix.

Vous gambadez gaiement jouant avec des sauterelles, fourmis et autres insectes habitants la flore environnante. Vous vous félicitez de l'initiative prise car cette excursion matinale vous redonne du baume au cœur. Vous ne vous souciez plus du tout de la ferme et de son train-train quotidien.

Soudain votre regard est attiré par un nuage de poussière qui se forme à l'horizon. Intrigué, vous vous dirigez vers celui-ci pour découvrir son origine lorsqu'une voiture tout terrain déboîte sur votre gauche manquant de justesse de vous écraser. Vous en restez bouche bée. Vous avez déjà vu des véhicules humains mais normalement ils se déplacent sur des routes et non dans les champs !

Puis d'un coup la poussière du nuage repéré plus tôt vous enveloppe et vous ne pouvez réfréner une quinte de toux. Une dizaine de véhicules de tailles différentes vous frôlent de part et d'autre dans un bruit infernal. Complètement affolé et terrorisé par les événements, vous n'osez bouger de peur d'y laisser votre lainage ! Mais un véhicule énorme se dirige, lentement mais sûrement droit, sur vous. Son immense bras métallique encore replié pourrait vous happer d'un coup. Ses énormes roues écrasent tout sur leur passage et vous réalisez assez vite que son conducteur ne vous a pas vu. Comprenant la gravité de la situation vous décidez de fuir mais vous restez tétanisé par la peur, vos membres ne vous obéissent plus.

Horrifié vous voyez l'engin meurtrier arriver inéluctablement droit sur vous.

Faites un test d'INSTINCT ANIMAL. Si vous réussissez rendez vous au **109**. Si vous échouez, rendez vous au **206**.

230

D'un geste vif, vous faites un pas de côté pour l'éviter et votre compagnon fini son élan tête bêche en contrebas de la route. Vous riez de le voir ainsi mais en se relevant, la moue d'horreur qu'il afflige vous coupe votre joie. Il semble ahuri par votre comportement et vous pouvez lire une dernière fois dans ses yeux une profonde et gigantesque peine. Vous ne comprendrez jamais son désarroi puisque vous êtes fauché dans la seconde qui suit par un véhicule à moteur humain roulant à grande vitesse à l'endroit même où vous marchiez auparavant.

Votre aventure s'achève ici en même temps que votre vie et de plus, vous laisserez un sentiment de culpabilité dans la mémoire de votre compagnon de route qui mettra très longtemps à s'en débarrasser !

231

Vous vous avancez vers le grand pré lorsqu'un battement d'ailes retentit au-dessus de vous. Un corbeau tout de noir vêtu se perche sur une des branches de l'arbre mort qui surplombe la grande étendue d'herbe.

« Stop, jeune agneau ! Je m'appelle Aërrrrrandil et je suis le garrrrrdien de ce lieu. Qui es-tu et que cherrrrches-tu parrrr ici ? » _ Lance t-il d'un coassement aigu.

« Je me nomme Fredon et je recherche ma famille ainsi que tous les habitants de la ferme de l'oncle Sam. » _ Répondez-vous en espérant enfin trouver quelqu'un qui vous donnerait des précisions.

Mais une fois de plus, la déception est au rendez-vous.

« Je ne connais point ces gens là, jeune agneau, mais je peux t'indiquer l'endroit où tu trouveras des renseignements ! Ecoute bien ce que je vais te dire de mon énigme sortir un mot secret :

Tu trouveras cette personne
A quelques encablures d'ici
Un seul tremblement résonne
Puisses-tu être précis
Et alors apparaîtra *la Noire*.

Concentre-toi, petit ! Carré de la première lettre que tu retiendras, la solution tu trouveras !»

A la fin de son élocution le volatile noir se dresse et attends, impassible, votre réponse.

Additionnez les lettres du mot secret dévoilé selon leur classement dans l'alphabet (A=1, B=2, C=3...).

Si vous avez déchiffré son énigme, rendez vous alors au numéro trouvé. Si le paragraphe n'est pas cohérent ou si vous ne trouvez pas la solution, rendez vous au **250**.

232

Le tunnel vire à gauche puis au bout de quelques mètres de nouveau à gauche et bien évidemment vous débouchez sur un nouveau carrefour !

Si vous voulez partir à droite, rendez vous au **243**. Si vous voulez continuer tout droit, rendez vous au **94**. Si vous préférez partir vers la gauche, rendez vous au **74**.

233

Totalement déconcerté par ces vibrations étranges qui émanent du sol, vous n'entendez pas le véhicule humain qui en est à l'origine. Ce dernier montre la même indifférence à votre égard et vous percute sans la moindre réaction. Votre frêle corps n'entame en rien sa vitesse ne laissant qu'une tache sanguinolente sur sa paroi métallique luisante et à peine endommagée. Vous êtes éjecté, tel un fétu de paille sous une légère brise, sur le bas-côté où votre agonie est heureusement pour vous, de courte durée. Vous n'avez même pas le temps d'avoir une pensée pour votre famille et c'est bien cela le plus triste!

Votre aventure et votre vie s'achèvent ainsi, rejoignant le nombre toujours croissant des animaux errants écrasés sur les routes françaises !

234

Votre instinct de survie vous pousse enfin à ouvrir les yeux. L'énorme patte griffue de l'ours s'abat sur vous. Une fraction de seconde suffit pour éviter le coup fatal.

Faites donc un test d'AGILITE. Si votre COMPOSITION est Faible ou en dessous, ajoutez deux points supplémentaires au résultat du dé.

Si vous réussissez, rendez vous au **67**. Si vous échouez, rendez vous au **130**.

235

Vous êtes littéralement plongé dans une peur profonde et tétanisante qui vous touche aussi bien moralement que physiquement. Vos muscles se raidissent et votre cœur bat la chamade et c'est au prix d'un très gros effort que vous évitez de sombrer dans une léthargie mortelle.

Descendez d'un niveau votre COMPOSITION.

Néanmoins, la longue et lente plainte douloureuse qui se dégage de ce cri pousse votre curiosité.

Si vous voulez aller voir dans la clairière, rendez vous au **138**. Si vous préférez la contourner, rendez vous au **83**.

236

" Stop ! Stop ! Pitié ! " _ S'égosille le chat. _ " C'est bon, t'es le plus fort ! Arrête ! "

Le félin, à peine ébouriffé, recherche sa respiration comme s'il venait de courir un 100 mètres en sprint.

" Ha ! C'est ça la terreur de toute la ferme ! " _ Lancez-vous amusé.

" Non ! " _ Répond t-il aussitôt. _ " C'est... Enfin... Raaaaah... Raaaaah... J'ai une boule de poil qui ne veut pas sortir ! "

" Mouais ! Dis moi plutôt si tu connais un moyen de sortir de la ferme incognito ? " _ Demandez-vous en faisant fi de son excuse mesquine.

Ce dernier d'un coup se redresse comme si vous aviez trouvé les mots justes et change de ton en vous répondant.

Rendez vous au **119**.

237

« Reste donc prudent, jeune Fredon. » _ Reprend Orwine. « Si tu comptes te rendre dans *La Grande Ville* sache que le chemin pour y aller comporte seulement deux passages extrêmement dangereux. Tout d'abord le fleuve, cette grande étendue d'eau te sera je pense fatal et je ne te dis pas cela parce que je suis aquaphobe, crois-moi ! Je te conseille

plutôt de prendre l'autre passage, une sorte de long tunnel gardé par un terrible animal, dit-on, puisque personne ne l'a jamais vu. Mais peut-être que ceux qui l'ont vu, ne sont plus de ce monde pour en parler !» _ Finit-elle de vous expliquer avec une moue déformant son petit minois.

Vous la remerciez chaleureusement de son précieux conseil puis vous lui demandez de vous rejoindre dans votre quête mais Orwine refuse gentiment votre offre. Elle va plutôt suivre votre conseil aussi et s'en va retrouver ses semblables en amont de la forêt.

Si vous êtes accompagné, rendez vous au **226**. Si vous êtes seul, rendez vous au **170**.

238

Soudain, un son mélodieux gronde dans tout le chapiteau et vous comprenez que Bolomir vous envoie le signal. Vous foncez donc vers la trappe au bout de la passerelle en fer. Mais cette dernière sous votre action tangué dangereusement et vous stoppez net votre course en plein milieu car un bruit plus aigu se détache de la mélodie qui finit de s'arrêter à l'instant. Ce même bruit recommence et vous arrivez à le localiser. En fait, il provient de la partie métallique sur laquelle vous marchez. A chaque pas, même minime de votre part, vous l'entendez. Vu votre situation, vous oubliez le conseil de Bolomir et vous regardez en bas. Le sol n'est pas si loin et vous pourriez rejoindre quand même la trappe puisque des marches arrivent à sa hauteur. Seulement, il y a les *Grands Crocs*. Bien que vous ignoriez à quoi ils ressemblent, vous vous rendez bien compte que la cage n'est pas habitée pour l'instant. Bolomir est ici depuis un moment et peut-être n'est-il pas au courant de certains changements ?

Le bruit se fait plus pressant et vous remarquez horrifié sur votre droite deux énormes fils qui en touchant la passerelle provoquent des petits éclairs, comme ceux produits lors des orages, mais ces éclairs sont de couleur bleue. Et vous comprenez soudain que le bruit provient de là. Ils sont à quelques centimètres de vous et ont l'air de grandir de plus en plus. Si vous restez ici sans bouger, vous allez finir carbonisé comme le vieux chêne de l'oncle Sam lorsqu'un éclair s'était abattu sur lui une nuit orageusement violente.

Si vous voulez descendre dans la cage et rejoindre les marches, rendez vous au **190**. Si vous préférez courir au plus vite pour rejoindre le bout de la passerelle, rendez vous au **173**.

239

Après quelques secondes d'hésitation, l'homme semble vous parler et retourne à l'intérieur de sa demeure. Puis en ressort aussitôt avec un objet luisant, métallique et pointu dans la main. Ses yeux exorbités déforment son visage aigri par le temps et vous pouvez voir un filet de bave couler le long de son menton. Ses intentions sont loin d'être amicales et vous amorcez un demi-tour mais le vieil ermite saute sur vous. Vous devez vous défendre pour survivre, vous n'avez donc pas l'initiative.

VIEL HERMITE affamé

Composition = Bonne
Pouvoirs Spéciaux = Arme Blanche
Parade au Contre

Si vous êtes vainqueur, rendez vous au **275**.

240

Vous continuez de suivre la route sur le bas-côté pour éviter toute nouvelle mauvaise rencontre motorisée lorsqu'un véhicule humain se présente à nouveau sur le macadam. Vous pensiez être à l'abri puisqu'à son passage il ne vous arrive rien de particulier à part quelques particules de poussières qui vous retombent dessus mais vous avez la désagréable surprise de voir ce même véhicule faire demi-tour en aval et revenir dans votre direction. Si vous êtes accompagné, rendez vous au **253**. Si vous êtes seul, rendez vous au **2**.

241

Bien qu'assez vieux, le coq est encore vaillant. Il ne se laisse pas démonter par votre arrogance et se met en position d'attaque. Torse bombé et la tête en l'air prêt à donner des coups de bec, il vous nargue de toute sa prestance.

LEGOLOIS le COQ vexé

Composition = Normale
Instinct Animal = 5
Pouvoir Spécial = Volée

Si vous remportez un assaut, rendez vous au **45**. Si votre COMPOSITION atteint le niveau *Critique*, rendez vous au **193**.

242

Votre rapidité prend de court les trois humains partis à votre poursuite et vous sautez d'un bond sur la petite tablée repérée plus tôt. Lorsque vous entrez à son contact, vous avez l'agréable surprise qu'en son centre une espèce de toile quadrillée supporte votre poids en se tendant puis vous êtes éjecté, tel une mouche propulsée par la queue d'une vache, vers le trou béant. Vous sortez du chapiteau à vitesse grand V pour atterrir sur une énorme botte de paille placée là heureusement pour vous. Sans vous remettre de vos émotions, vous reprenez votre course en entendant derrière vous, et s'échappant de l'énorme tente, une ovation humaine pour l'exploit que vous venez de réaliser. Rendez vous au **80**.

243

La pénombre s'adoucit légèrement vous laissant entrevoir un couloir partant sur votre droite. Si vous voulez l'emprunter, rendez vous au **46**. Si vous souhaitez continuer tout droit, rendez vous au **252**.

244

Les deux oursons se précipitent sur l'être sombre qui arrivait vers vous et éclairés par la faible lueur verte, vous remarquez stupéfait qu'il s'agit d'un troisième ourson. Cette petite famille vous rappelle la votre et la joie d'avoir des amis. Vous ne pouvez retenir une larme de joie. Ces oursons ont dû se perdre dans ces tunnels et grâce à vous, ils ont réussi à se retrouver. Vous espérez trouver bientôt la sortie pour qu'il retourne dans leur milieu naturel et vous vous remettez donc aussitôt en marche en essayant de calmer les trois jeunes ours.

Noter ce troisième compagnon au pelage brun dans une des cases libres de votre Panse-Bête.

Vous retournez au carrefour pour prendre le tunnel de gauche.

Rendez vous au **56**.

245

Vous reconnaissez ce bruit aussitôt, c'est un ronronnement. Vous comprenez rapidement que le chat de l'oncle Sam vous épie du haut de son piédestal qu'est la grande armoire du salon. Il ne cherche qu'à s'amuser comme toujours. Sa distraction étant d'effrayer les différents occupants de la ferme. Bien qu'il ait un avantage certain dans l'obscurité, vous décidez de le prendre à son propre piège. De toute façon il ne ferait pas de mal à une mouche, il a été castré... Le pauvre !

Puisque vous ne pouvez pas vous servir de votre vue, vous décidez de vous concentrer sur votre ouïe. Vous tendez l'oreille et vous discernez les lattes de bois du toit de l'armoire pliées sous le poids du chat. Bien qu'il ait des pattes de velours, l'ablation de ses parties "précieuses" a eu l'effet secondaire très connu : Une charge pondérale importante ! Sa dextérité en a pris un coup évidemment.

Tout ceci finalement portant à votre avantage, vous esquivez sans problème l'attaque bénigne du félin qui vient s'affaler sur le parquet à quelques centimètres de vous.

" Et dire que les chats retombent toujours sur leurs pattes... " _ Dites-vous d'un air amusé.

" Pff ! " _ Vous répond-il vexé en repeignant son pelage roux.

Profitant de votre assurance, deux questions vous viennent à l'esprit. Si vous voulez demandez au quadrupède griffu et obèse, s'il connaît un moyen sûr de sortir de la ferme sans être vu, rendez vous au **119**. Si vous préférez lui demander pourquoi la porte de la maison de l'oncle Sam était ouverte en cette heure matinale, rendez vous au **278**.

246

Votre instinct vous avertit du danger qui plane inéluctablement sur vous. Et votre force de caractère vous évite de sombrer dans une folie mortelle. Vous effectuez un demi-tour opportun au moment même où une énorme poutre s'abat sur l'endroit où vous étiez dans les secondes précédentes. L'adrénaline vous dope et vous courez entre les immenses débris qui tombent tout autour de vous. Votre instinct vous permet une fois de plus de retrouver la petite porte à l'arrière de la grange.

Rendez vous au **87**.

247

Le couloir que vous empruntez tourne subitement à droite et vous pouvez discerner un peu plus loin après le coude en angle droit, un couloir partant sur la gauche. Celui que vous suivez s'enfonce encore un peu plus vers les ténèbres.

Si vous voulez suivre le couloir qui part vers la gauche, rendez vous au **46**. Si vous préférez continuer tout droit, rendez vous au **126**.

248

Les deux sbires n'arrivent pas à croire que leur chef se fasse battre par un simple et frêle agneau. Ils foncent vers vous mais Lam intervient et coupe leurs élans.

« Je vous conseille d'emmener Nasegôul loin d'ici et de vous tenir tranquille. Nous avons beaucoup plus important que de vous donner une bonne leçon.» _ Dit-il avec un air menaçant.

Vous êtes agréablement surpris par la réaction de votre compagnon rose qui vous avez caché ce côté de sa personnalité. Il faut avouer qu'il est très convaincant puisque les deux cochons emportent Nasegôul complètement groggy. Et vous finissez par ajouter en donnant un clin d'œil à Lam:

« Et ne remettez plus jamais les sabots dans cette partie-ci de la forêt !»

Vous explosez de rire ensemble en regardant déguerpir les trois porcs. Le combat était rude mais vous en êtes sorti vainqueur et pourtant qui aurait pensé miser sur vos chances ? Lam vous remercie d'avoir pris son parti et vous lui répondez que c'était la moindre des choses puisque lui avait décidé de vous aider dans votre quête. D'ailleurs, vous vous remettez en chemin sans plus attendre. Il faut retrouver votre famille, vos chances d'y aboutir diminuant sensiblement avec le temps qui s'égrène.

Rendez vous au **287**.

249

Vous luttez désespérément pour ne pas sombrer dans la folie dont vous sentez les prémices d'une vie à errer dans des limbes psychiques vous tendre les bras.

« Je sais ce que tu ressens, je l'ai vécu il y a plus de trois ans maintenant mais regarde moi je suis encore vivant. Toute ta famille a été décimée à l'heure qu'il est et tout ça pour remplir l'estomac des humains et peut-être même celui de l'oncle Sam, continues-tu à le chérir ? »

Les dires de Nasegôul qui vous arrive à l'instant auraient fini de vous convaincre mais l'image de votre famille reste bien ancrée dans votre cerveau. Vous ne pouvez pas... Vous ne voulez pas croire à leur mort! Votre instinct vous le confirme, ils sont encore en vie mais pour combien de temps encore ? Comme une lueur d'espoir, vous vous raccrochez à cette idée et vous refaites miraculeusement surface, retrouvant les sensations fortes d'une réalité certes cruelle mais bien présente cette fois-ci. Nasegôul le remarque et tente une nouvelle fois de vous endoctriner mais vous faites le premier geste qui surprend votre petit comité. Vous repoussez de toutes vos forces Nasegôul qui ahuri par votre réaction n'esquisse pas le moindre geste et vient s'emplâtrer dans ses deux sbires hébétés. Vous en profitez pour vous enfuir et éviter un combat qui vous aurait été sûrement fatal. Tirillé par les paroles de Nasegôul vous ne cessez votre course effrénée qu'à bout de souffle et hors de vue des trois cochons malfamés. Seul l'espoir de retrouver au plus vite votre famille vous porte jusqu'à l'orée de la forêt où vous vous écroulez de fatigue. Epuisé physiquement et moralement par cette horrible vérité. Vous jurez solennellement de ne plus faire confiance aux humains à présent.

Notez pour les volumes suivants que vous vouez une haine à tout jamais envers les humains. Dès que vous rencontrerez un humain, déduisez 10 au numéro de paragraphe concerné par cette rencontre et rendez vous directement au nouveau paragraphe donné.

Rendez vous à présent au **287**.

250

Le corbeau vous regarde amèrement, comme s'il était déçu que vous n'ayez pas trouvé la réponse à son énigme.

« Désolé, petit, mais tu n'as plus rien à faire ici ! Rrrretourrrrne horrrrs du prrrré et rrrrejoins ta destinée parrrr un autrrrrre chemin. »

Puis le volatile de mauvais augure s'envole sans plus d'attention à votre égard. Vous restez ainsi pantois face au tronc d'arbre qui semble se moquer de votre ignorance. Le cœur lourd vous repartez donc en direction de la forêt.

Par où allez vous passer maintenant ?

Si vous souhaitez emprunter le tunnel souterrain, rendez vous au **270**. Si vous préférez

vous diriger vers la grande étendue d'eau, rendez vous au **90**.

251

L'intensité du tourbillon ne fait que croître et le volatile l'a bien compris. Sans réfléchir, il s'envole et vous agrippe de ses serres encore fermes. Vous comprenez sa manœuvre pour tenter de vous ramener vers la rive. Il semblerait que vous soyez trop lourd pour lui car vos pattes frôlent encore légèrement le rondin de bois. Ce dernier commence sérieusement à tanguer et l'animal ailé resserre encore plus son étreinte.

Déduisez un niveau de votre COMPOSITION sous l'effet des serres aiguisées perçant vos flans.

Vous retenez un cri de douleur mais cette fois-ci, il réussit à vous soulever malheureusement le tronc d'arbre, suite à l'accélération du tourbillon, se lève à la verticale et vient percuter de plein fouet votre compagnon, trop concentré à vous tirer d'affaire pour prévoir une esquive quelconque. Sous le choc, le volatile vous lâche et vous perdez sa trace à ce moment là. Le contact de l'eau vous frigorifie net et vous sentez vos membres vous lâcher les uns après les autres. Vos poumons vous brûlent à en crier, le manque d'oxygène se faisant ressentir. Vous ne discerner plus rien, ni la surface, ni le fond du fleuve et votre fidèle allier qu'est-il devenu ? Complètement désorienté, vous ne savez pas de quel côté nager.

*Faites un test d'INSTINCT ANIMAL. Si votre COMPOSITION est Faible ou Défaillante, ajoutez deux points au résultat du jet de dés. Si elle est au niveau Critique, ajoutez trois points. Si vous réussissez, rendez vous au **96**. Si vous échouez, rendez vous au **122**.*

252

Avec un énorme soulagement, vous apercevez la sortie du tunnel. Vous courez à perdre haleine lorsque vous débouchez face à la forêt. Vous hurlez de désespoir car vous êtes revenu à votre point de départ. Aussi incroyable qu'il puisse y paraître, vous avez tourné en rond dans ce maudit souterrain. Foi d'agneau vous décidez d'y repartir aussitôt mais une masse énorme apparaît à l'entrée et vous restez pétrifié de peur. Une patte gigantesque vous décapite sans ménagement et votre frêle corps vient s'écrouler au sol. Vous mourez sans souffrance, abattu par le résident occasionnel de ce tunnel, un Grizzly pesant près de 300kg !

Votre aventure s'achève ici en même temps que votre vie.

253

Le véhicule motorisé dévie sa course pour rejoindre le bas-côté où vous vous trouvez tous les deux. Instinctivement, vous vous mettez à courir et votre compagnon vous emboîte le pas. Le véhicule vous rattrape sans problème et tout en roulant à vos côtés un humain en

sort avec un énorme filet, de la même sorte que ceux qui retiennent les meules de foin dans le grenier de votre ex-grange. D'un geste vif, l'homme le lance vers vous en souriant mais à votre grande surprise, votre compagnon vous pousse et se retrouve seul coincé à l'intérieur, finissant sa course empêtrée dans les mailles du filet.

«Fonce Fredon ! Va t-en loin d'ici !» _ Hurle votre ami.

Vous ne voulez pas suivre son conseil alors qu'il se sacrifie pour vous mais le sol se dérobe sous vos sabots et vous glissez quelques centaines de mètres en contrebas. Votre dernière vision emplie vos yeux de larmes. Votre compagnon se fait embarquer dans le véhicule humain qui déçu d'avoir perdu votre trace repart en trombe. Vous vous retrouvez à nouveau seul et perdu dans cette forêt angoissante dans la pénombre du soir qui s'installe inlassablement. Jurant haut et fort qu'une fois votre famille retrouvée, vous repartirez à la recherche de votre compagnon de route. Le véhicule qui l'a emmené sera facilement repérable puisqu'un visage humain ridicule, blanc avec un chapeau coloré et un gros nez rouge, y était dessiné dessus. Pour le moment, vous trouvez un coin replié à l'abri d'un bosquet pour passer la nuit. Broutant les quelques touffes d'herbes éparses, vous finissez par vous endormir, rattrapé par la fatigue accumulée depuis le début de cette journée tragique.

Effacer votre compagnon de votre Panse-Bête et remontez, si nécessaire, votre COMPOSITION d'un niveau.

Rendez vous au **197**.

254

« Il faut agir au plus vite avant le début des répétitions. Les humains sont en plein préparatif pour la représentation de ce soir, nous devrions avoir la voie libre.» _ Vous explique Bolomir.

Puis il s'approche de la grille métallique de la cage. D'un coup sec et sûr, il la dégonde avec une facilité déconcertante. Son geste pur prouve son ancienneté en ces lieux et donc les vérités de ses dires. Votre moral remonte en flèche et vous pensez enfin avoir toutes les chances de sortir d'ici.

D'un signe discret, Bolomir vous appelle et indique à quelques uns de ses compagnons de cellule de le suivre également.

Après avoir déambulé pendant plusieurs minutes entre les différentes cages où les animaux, dont votre mission d'évasion leur est parvenue aux oreilles, vous encouragez de bon cœur.

Puis vous arrivez enfin devant un couloir sombre qui débouche sur une frêle passerelle. Bolomir vous fixe intensément à présent:

« Au bout de cette passerelle se trouve ta liberté, petit. Mes collègues et moi allons faire diversion. A mon signal, tu n'auras qu'à foncer vers la trappe au bout de ce petit pont en fer. Mais ne regarde surtout pas en bas, sache juste que tu seras pile au-dessus de la cage des *Grands Crocs*.»

« D'accord !» _ Répondez-vous studieusement. _ « Mais comment reconnaitrais-je ton signal ?».

« Ne t'inquiètes pas, tu l'entendras sans problème !»

Sans donner plus de détail, Bolomir et ses amis se retirent discrètement, préparant déjà entre eux leur plan de diversion.

Vous êtes légèrement déçu par l'attitude du vieux macaque qui ne vous a même pas dit au revoir mais après tout, il n'a jamais montré une quelconque amitié à votre égard, ni aucune réelle animosité d'ailleurs. Vous auriez aimé le remercier pour les risques qu'il a pris pour vous et vous trouvez dommage de vous êtes séparés ainsi. Mais enfin, ce qui vous préoccupe à présent, c'est de reconnaître son signal. Tous sens en alerte, vous attendez le moindre signe suspect pour vous engouffrer sur cette passerelle. Les mots de Bolomir reviennent sans cesse dans votre tête: *Ne regarde surtout pas en bas*.

Rendez vous au **238**.

255

Le tunnel vire à gauche puis au bout de quelques mètres de nouveau à gauche et bien évidemment vous débouchez sur un nouveau carrefour !

Si vous voulez partir à droite, rendez vous au **14**. Si vous voulez continuer tout droit, rendez vous au **215**. Si vous préférez partir vers la gauche, rendez vous au **291**.

256

Vous commencez à perdre patience car un nouveau carrefour de tunnel se dessine devant vous à quelques encablures. Eternelle question : Quel chemin prendre ?

Celui de droite ? Rendez vous au **217**.

Celui de gauche ? Rendez vous au **186**.

Ou celui d'en face ? Rendez vous au **232**.

257

Vous suivez donc la piste des traces, ancrées dans le sol, laissées par les engins mécaniques humains. Elles contournent la forêt par la gauche et s'enfuient à travers champs. Vous ne savez plus depuis combien de temps vous les suivez, le soleil n'étant plus à son zénith depuis belle lurette, vous espérez sincèrement de ne pas avoir fait le mauvais choix lorsqu'au détour d'un fossé, vous êtes surpris d'entendre quelqu'un chanter :

« *On dirait que ça t'gêne de marcher dans la boue...*

On dirait que ça t'gêne de dîner avec nous...»

Vous vous plaquez au sol pour éviter d'être vu et vous rampez difficilement vers la source sonore. Son auteur ne vous remarque pas puisqu'il entonne un nouvel air :

*« Quand on a que la boue
A offrir en prière
Pour les maux de la terre
En simple troubadour*

*Quand on a que la boue
Pour tracer un chemin
Et sentir le purin
A chaque carrefour*

*Quand on a que la boue
Pour parler aux cochons
Et rien qu'une chanson
Pour convaincre un vautour...»*

Vous n'êtes plus à présent qu'à quelques mètres de lui et vous comprenez que vous le surplombez. Il doit être dans le fossé. Vous vous penchez donc au maximum pour essayer de l'apercevoir. La stupeur peut se lire sur votre visage ! Vous distinguez un énorme cochon qui se prélassait dans une mare de boue au fond du fossé. Vous hésitez de la marche à suivre. Devez-vous l'ignorer ou au contraire l'interpeller ? Le destin vous pousse vers le second choix d'une façon plus que naturel puisque le sol se dérobe sous vos sabots.

Faites un test d'AGILITE. Si vous le réussissez, rendez vous au **62**. Si vous échouez, rendez vous au **207**.

258

Votre corps inerte n'intéresse plus l'ours qui s'enfuit vers les collines montagneuses environnantes. Vous avez eu la malchance de croiser son chemin. Votre compagnon attristé vous dresse une sépulture digne de votre courage et vous promet à haute voix en jurant sur votre tombe, de mener à bien votre quête. Ne serait-ce que pour compter vos exploits à votre famille. Vous deviendrez grâce à son témoignage une légende digne des plus grands aventuriers ayant peuplé cette bonne vieille terre !

Votre aventure se termine ici en même temps que votre vie.

259

Votre patte d'appui dérape sur le sol lisse de la passerelle et vous vous empalez dans l'arc électrique. Une vive douleur se propage dans tout votre corps et finit par exploser dans

vosre frêle cœur qui ne supporte pas la haute tension qui le traverse. Vous mourez sur le coup sans aucune souffrance. Pour information, sachez que votre corps grillé tombe au sol en plein milieu de la cage des *Grands Crocs*, plus connus sous le nom de tigres, et que vous servirez de repas à ces animaux exotiques. Ce n'est pas tous les jours que l'on finit dans le ventre d'un tel animal!

Votre aventure achève ici.

260

La confrontation avec le félin s'est terminée au dehors de la maison du berger en pleine cour centrale et n'a pas tourné en votre faveur. Vous en restez groggy et mal en point.

Le chat vous regarde d'un air dédaigneux et vous pestez de rage. A la fois parce que vous avez été vaincu par un vulgaire chat castré et parce que votre tentative d'évasion en douce est compromise maintenant.

Le chat vous fixe en vous snobant :

" Ha ! Encore une proie à mon actif ! Je suis le dieu de la chasse et je règne en maître sur cette ferme et ses habitants ! Retourne t-en vers chez toi faible agneau ! Et ne foule plus le territoire de Grumly le chat ! "

Puis le félin part dans un rire moqueur qui vous laisse de marbre car son numéro de prétentieux est trahi par sa voix de chat castré et en fait plutôt un personnage pathétique. Néanmoins vous êtes trop faible pour lui répondre et vous suivez son conseil avec beaucoup de regrets malheureusement.

Rendez vous au **136**.

261

Vous ne pouvez vous empêcher de crier victoire lorsque vous sortez enfin de ce maudit souterrain qui a failli détruire vos dernières forces physiques et surtout morales.

Vous inspirez une énorme bouffée d'air pour chasser l'effet oppressant d'une claustrophobie naissante dans ce lieu enterré. Mais votre repos est de courte durée car un énorme rugissement retentit au dessus de vous. L'horreur et la peur déforment votre fine gueule à la vision de la créature qui se dresse devant vous. Un gigantesque ours brun se lève sur ses pattes arrière et hurle à nouveau un cri ressemblant fortement à votre requiem. Tétanisé, vous voyez défiler toute votre jeune vie et vous pensez vivre vos derniers instants sur cette terre. Mais vos malheurs ne s'arrêtent pas là car un deuxième ours, plus précisément une ourse et compagne de celui qui vous barre le chemin, s'approche sur votre droite.

Vous souhaitez sincèrement que votre frêle cœur, qui bat la chamade à tout rompre, lâche enfin vous évitant ainsi une mort atroce, déchiqueté par ces carnivores. Vous fermez les yeux attendant la sentence.

Si vous avez trouvé des oursons dans les couloirs du tunnel, rendez vous au **36**. Sinon,

rendez vous au **101**.

262

Agréablement surpris par l'attitude de votre compagnon qui vient vous aider, vous appuyez ensemble de toutes vos forces sur le bâton. Le loup sent l'étreinte se desserrer et retire immédiatement sa patte blessée. D'un mouvement sec, vous relâchez le bâton et le piège métallique se referme aussi sec dans un bruit assourdissant. Puis vous restez tous ensemble à vous fixer du regard. Chacun captant le moindre mouvement suspect mais à votre étonnement, le loup se retourne et s'éclipse en quatrième vitesse malgré sa blessure. Il se perd dans les sous-bois hors de votre vue. Pas le moindre remerciement pour votre acte de bonté. Sous le regard inquisiteur de votre compagnon qui, lassé de vos pertes de temps inutiles, vous lance :

« Les loups ne sont pas des animaux très reconnaissants, tu t'attendais à quoi, Fredon ? »

Sans lui répondre, vous repartez peiné par la réaction du loup dont vous avez sauvé la vie finalement pour rien!

Rendez vous au **226**.

263

« Tu es accompagné par un grand sage. Ses conseils te seront d'une grande utilité puisque l'expérience qu'il a accumulée depuis tant d'années lui a évité la mort à maintes reprises. Ce grand baroudeur t'aidera sûrement dans *La Grande Ville* mais il n'est pas infailible et il aura besoin de toi autant que toi tu auras besoin de lui. Tu peux compter sur sa fidélité car il se reconnaît en toi. Il a foi en ta quête et veut réparer ses erreurs. » _ Vous dit-elle avec un léger sourire de compassion.

Rendez vous au **28**.

264

Une femelle sanglier est adossée à la souche vous remarquant à peine. Des filets de sang ruissellent tout le long de son corps meurtri par de nombreuses plaies suppurées. La pauvre doit souffrir le martyre. Ces blessures sont sérieuses et vous êtes pris d'un sentiment de pitié, agrémenté d'une haine naissante envers les humains. Il n'y a qu'eux pour infliger de tels dégâts à un animal. Vous repensez aux paroles de Gôalloume qui expliquait sa rencontre avec les tuyaux bruyants. Quelle idée d'avoir créé ces engins de mort ?

La peine que vous ressentez n'est rien comparée à celle de Gôalloume qui éclate en sanglots à la vision de sa mère mourante. Même Aratorn, dont la gueule pourtant si rude d'habitude, n'arrive pas à cacher l'écœurement qu'il ressent, il laisse échapper une larme en même

temps que sa prise sur le jeune marcassin qui se jette aussitôt sur sa mère. A sa vue, la femelle sanglier surprise de revoir son petit rejeton, se relève par miracle mais vous comprenez que cette dignité cache bien évidemment une mort imminente. Elle le fixe longuement. Ils restent ainsi tous les deux face à face pendant quelques instants qui vous semblent durer une éternité. Puis elle s'écroule sûrement à bout de force. Vous reprenez vos esprits à cet instant en demandant à Aratorn de reprendre Gôalloume, qui toujours en pleurs, n'avait même pas remarqué qu'il baignait dans le sang de sa mère.

Sans vous faire prier, vous la rejoignez rapidement pour lui porter secours. Son râle chaud est extrêmement lent et grave. Sa fin est proche pourtant elle semble vouloir vous dire quelque chose. Vous vous approchez et vous distinguez quelques mots mais son groin n'émet aucun son, il ne bouge même pas! C'est comme si ses paroles arrivaient directement dans votre cerveau, vous pouvez les entendre clairement sans aucun problème:

...Prends soin de mon fils, Fredon. Je t'en supplie surtout qu'il te sauvera la vie plus d'une fois...

Comment connaît-elle votre nom ? Hébété par ce que vous venez d'entendre, vous voulez lui demander des explications mais seul son regard éteint vous fixe à présent. Jamais vous n'avez côtoyé la mort d'aussi près et c'est avec un grand pincement au cœur que vous abaissez, d'un geste honorifique, ses paupières pour que son âme repose en paix à tout jamais. Vous n'osez vous retourner de peur de croiser le regard de Gôalloume mais celui-ci semble avoir repris une certaine sérénité en portant ses yeux au ciel. Vous pouvez même distinguer l'esquisse d'un sourire se dessinait au coin de son petit museau. Sur quelle genre de famille êtes-vous tombé ?

Aratorn, le seul ici apparemment à avoir gardé les pattes sur terre, vous extirpe de vos pensées en vous rappelant à l'ordre de votre quête. Vous réalisez qu'il a raison et après avoir aidé Gôalloume à dresser une sépulture digne de sa mère, il n'oppose aucune réticence pour vous accompagner. Bien au contraire, comme s'il savait à présent que sa destinée croisait votre chemin. Qu'a bien pu lui dire sa mère ?

Aratorn s'impatientant à nouveau, vous décidez de repartir sans plus tarder à la recherche de votre famille. Au bout d'une longue et interminable marche, la forêt semble moins dense mais la pénombre s'installe tout autour de vous. Le soir s'approche et vous décidez d'un commun accord de trouver un coin replié pour la nuit. Un ensemble de petits bosquets fera l'affaire. Vous emmenez Gôalloume avec vous pour brouter quelques touffes d'herbes traînant ici où là, Aratorn se débrouillant très bien lui aussi de son côté.

Regagnez tous les trois un niveau de COMPOSITION si nécessaire.

Puis la fatigue prenant le relais, vous vous endormez tous les trois pratiquement en même temps.

Rendez vous au **197**.

265

Faites un test d'INSTINCT ANIMAL. Si vous le réussissez, rendez vous au **216**. Si vous échouez, rendez vous au **150**.

266

L'ourson sort du tunnel derrière vous et l'ourse l'aperçoit. Elle rugit à l'encontre de son mâle qui voit son rejeton à son tour. Il se calme aussitôt et se rabaisse sur ces quatre pattes. Puis il hume l'air comme s'il cherchait quelque chose et semble attendre en se dandinant sur ses pattes. Vous regardez sa femelle et vous avez la surprise de voir qu'elle aussi a adopté cette attitude de mouvements de droite à gauche tel celui d'un balancier. Il est certain qu'ils attendent un autre évènement car ils fixent tous les deux la sortie du tunnel.

L'ourson rejoint sans ménagement sa mère et après un long moment où vous n'arrivez pas à détacher votre regard de ces deux mastodontes, l'ours impatient se redresse en rugissant de nouveau à votre rencontre. Vous ne comprenez plus du tout son comportement agressif. L'ourse, elle, s'en va avec son petit en vous laissant face à son monstrueux compagnon. Vous pouvez sentir son souffle chaud au-dessus de votre nuque et quelques gouttes de sueur coulent le long de votre échine.

Rayez l'OURSON de votre Panse-Bête.

Si vous avez réussi à délivrer un loup de son piège métallique et denté lors de votre escapade en forêt, rendez vous au **280**. Si ce n'est pas le cas, rendez vous au **134**.

267

Faites un test de BÊLEMENT. Si vous le réussissez, rendez vous au **149**. Si vous échouez, rendez vous au **165**.

268

L'instinct de survie qu'arbore Grumly en ce moment vous sauve la mise. Malgré sa forte corpulence, il bondit sur vous tel le félin qu'il devait être dans sa tendre et svelte jeunesse, pour vous éjecter avec lui de ces barres de fer maudites.

Vous tombez tous les deux sur le bas côté en roulé-boulé lorsqu'au même moment un monstre de métal passe à grande vitesse et dans un souffle abrutissant à l'endroit où vous vous trouviez quelques secondes auparavant. Cette machine vous semble tout droit sortie des flammes de l'enfer. Le bruit de ces roues sur les barres métalliques vous fracasse les tympans. Cette vision d'horreur vous fait comprendre que sans l'intervention de votre ami votre jeune vie aurait fini ici. Tout ébouriffé, vous regardez Grumly avec fascination. Ce dernier éclate de rire alors que les va et vient incessants de son poitrail témoignent d'une grande peur et contrastent sensiblement avec son attitude joyeuse.

« Waou ! C'était à un poil près ! » _ S'esclaffe t-il essoufflé. « Alors que penses-tu

de la grande aventure qui se dresse ainsi devant toi ? Tu fais moins le malin maintenant ?»

Malgré son geste héroïque, Grumly garde toujours son arrogance et votre fascination s'estompe à la vue de ce personnage qui ne profite jamais vraiment de la situation pour se mettre à son avantage. Toutefois pour unique réponse, vous vous contentez de le remercier ce qui suffit amplement à alimenter sa vanité foisonnante.

Rendez vous au **226**.

269

Dans une sorte d'état comateux, vous vous dirigez toujours en fixant son regard attristé vers le loup où quelques ultimes centimètres vous séparent de lui. Si vous êtes entré dans la clairière accompagné, rendez vous au **289**. Si vous y avez pénétré seul, rendez vous au **214**.

270

L'entrée du tunnel, sombre et ténébreuse, vous angoisse horriblement. Elle ne vous dit rien qui vaille. Mais la perspective de retrouver votre famille vous pousse tout de même de l'avant. Et c'est d'un pas sûr et avisé que vous vous engouffrez dans les ténèbres du souterrain.

Vos yeux s'habituent petit à petit à la faible lueur qui règne en ce lieu. A peine avez-vous fait quelques mètres que vous tombez sur une intersection. Le tunnel se divise en deux, un couloir part vers la droite et un autre vers la gauche à l'opposée. Vous n'avez bien sur aucune idée du chemin à prendre et la pénombre qui s'épaissit au bout de chaque couloir n'incite personne à avancer plus en avant.

Si Grumly vous accompagne, rendez vous au **64**. Sinon, vous devez choisir le chemin que vous allez emprunter :

Celui de droite ?	Rendez vous au 184 .
Ou celui de gauche ?	Rendez vous au 247 .

271

Vous longez le mur, d'ici le chien ne peut plus vous voir, mais le danger viendrait plutôt de la fenêtre de la maison du berger. Vous n'espérez qu'une chose : pourvu qu'il ait le sommeil lourd. Le portail de la grange n'est plus qu'à quelques mètres et votre tentative d'évasion est tout proche de la réussite. En passant devant la porte de la maison du berger, vous remarquez qu'elle est entrebâillée. A cette heure-ci, ce n'est pas normal et vous en restez intrigué.

Si vous voulez y jeter un œil, rendez vous au **43**. Si vous préférez quitter la cour de la ferme en rejoignant le grand portail au plus vite, rendez vous au **143**.

272

Enfin débarrassé de ces sbires, vous rejoignez votre compagnon qui a finalement pris le dessus sur son adversaire du jour, c'est à dire, Nasegôul. Ce dernier supplie le matou de le laisser vivre et vous finissez pas le trouver pathétique. Vous décidez de l'interroger mais complètement tétanisé par la peur, il reste muet. Mais sait-il au moins quelque chose sur l'enlèvement de votre famille? Vous ne le pensez pas. Ecœuré, vous arrivez à convaincre Grumly de le laisser filer pour reprendre aussitôt la route. Nasegôul ne se fait pas prier et s'enfuit sans demander son reste.

Rendez vous au **287**.

273

Vous arrivez de nouveau à une croisée de couloir. Maudit soit ce labyrinthe souterrain, pensez vous encore.

Si vous voulez prendre à gauche, rendez vous au **243**. Si vous voulez partir sur la droite, rendez vous au **74**. Si vous préférez aller tout droit, rendez vous au **290**.

274

Avec un léger pincement au cœur, vous souhaitez intérieurement bonne chance à Gôalloume, espérant qu'il ait plus de succès que vous dans sa quête. Vous vous étiez pris d'attachement pour ce petit être émouvant mais ainsi va la vie, chacun ayant ses obligations, vous reprenez le chemin initiatique de votre propre quête.

Effacez Gôalloume de votre Panse-Bête.

Rendez vous ensuite au **226**.

275

Extrêmement choqué par la réaction du vieil homme qui gît à présent devant vous, vous avez du mal à récupérer votre souffle. Pourquoi vous a t-il voué une telle haine sans vous connaître ?

Vous prenez le temps de lécher vos plaies avant qu'elles ne s'infectent et vous finissez par repartir vers votre quête de recherche avec un léger goût amer dans la bouche. L'être humain est parfois difficilement compréhensible par ses actes souvent infondés!

La pénombre s'installe à présent tout autour de vous et vous décidez de chercher un coin replié pour y passer la nuit. Les sous-bois feront l'affaire et vous dénicher un bosquet qui vous cacherait sans problème. Avalant quelques touffes d'herbe éparpillées ici où là, vous finissez par être rattrapé par la fatigue accumulée lors de tous ces événements tragiques de la journée. Vous vouliez de l'aventure et bien vous êtes servi ! Bien qu'agité, vous finissez par vous endormir.

*Regagnez un niveau de COMPOSITION si nécessaire. Rendez vous au **197**.*

276

« En fait, tout est allé très vite! Des engins mécaniques conduits par des humains sont venus du côté du soleil. J'ai échappé à la mort, je ne sais même pas par quel miracle. Et en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, la ferme de l'oncle Sam... Notre ferme n'était plus là ! Où sont passés les autres, mon père et ma mère que sont-ils devenus ?» _ Répondez-vous au bord des larmes.

Si vous étiez en compagnie de Grumly, le chat, rendez vous au **25**. Si vous étiez avec Légolois, le coq, rendez vous au **37**.

277

Les vibrations que vous ressentiez ne cessent d'augmenter et bien sûr cela ne vous dit rien qui vaille. Vous vous redressez comme pour mieux voir la situation et bien vous en a pris car vous distinguez une masse noire se dirigeant à vive allure droit sur vous. Vous avez juste le temps d'effectuer un bond latéral pour rejoindre le bas côté que le véhicule humain vous frôle aussi sec tout en continuant sa route comme si de rien n'était. Vous ne pouvez retenir une quinte de toux causée par la poussière soulevée et bien que maudissant la folie humaine, vous vous réjouissez d'avoir échappé à une mort certaine !

Rendez vous au **4**.

278

" Il a dû aller faire un tour! Qu'est-ce que j'en sais moi ? J ne suis pas son père ! D'ailleurs, avec ce qu'il m'a fait je pourrais plus l'être, moi ! Je ne connaîtrais pas ma descendance puisqu'il m'est impossible d'en avoir maintenant. Ha ! Merci, l'oncle Sam ! " _ Lance t-il de toute sa nonchalance féline.

Vous avez abordé le sujet que le chat a l'air de détester le plus au monde en ce moment. Vous le voyez se mettre en colère tout seul et le fait qu'il ait raté son embuscade contre vous, fait de vous un parfait défouloir!

Contre toute attente, il se jette sur vous toutes griffes dehors et certaines d'elles s'enfoncent dans votre tendre chair.

Vous perdez un niveau de COMPOSITION.

Vous sortez tous les deux en roulé-boulé de la maison du fermier pour vous retrouver dans la cour principale. Le chat a pété un plomb et passe sur vous toute sa frustration. Heureusement sa charge pondérale l'handicape fortement. Il vous faut néanmoins le raisonner et la seule manière reste l'affrontement, rien d'autre ne pourra le calmer !

GRUMLY le Chat Coléreux

Composition = Normale

Instinct Animal = 11

Pouvoir Spécial = Griffes Acérées

Si vous remportez un assaut, rendez vous au **48**. Si votre COMPOSITION atteint le niveau *CRI TIQUE*, rendez vous au **104**.

279

Les yeux au bord des larmes, vous souhaitez bonne chance à Grumly qui s'éloigne vers l'entrée du sombre tunnel. Vous espérez réellement qu'il retrouvera votre trace. Vous avez du mal à retenir une montée d'angoisse par le fait d'être seul mais la perspective d'être pratiquement sur le point de retrouver votre famille vous pousse de l'avant. Vous cherchez donc un moyen de traverser cette grande étendue d'eau, seul obstacle au but de votre quête.

Rayez Grumly ainsi que ses caractéristiques de votre Panse-Bête.

Rendez vous au **163**.

280

Alors que vous comprenez que l'ours s'apprête à lever son énorme patte griffue pour vous décapiter net, un bruit au-dessus du tunnel vous fait ouvrir les yeux. A votre grande surprise, vous voyez une masse sombre sauter à la gorge de l'ours et au hurlement qui s'en suit vous reconnaissez le loup à qui vous avez retiré le piège qui emprisonnait sa patte arrière. Apparemment, il s'en est bien remis puisqu'il a le dessus sur son adversaire du jour. Il semble que cette confrontation aussi inattendue que féroce se déroule au ralenti devant vos yeux et votre cerveau affaibli est incapable de réagir. Comme si vous étiez dans un mauvais rêve sauf que les cris de souffrance et les flaques de sang qui commencent à apparaître sont bien réels.

Puis soudain, l'ours qui avait pourtant repris le dessus, s'enfuit vers les collines avoisinantes. Son attitude prouve qu'il n'était pas ici pour combattre ou pour de la nourriture. Que faisait-il donc si près de la civilisation ?

Qu'importe ! Vous avez échappé à un terrible duel dont l'issue ne laissait aucun doute sur vos chances de survie !

Vous restez méfiant à l'encontre de votre sauveteur mais son attitude, elle, est plutôt équivoque. Il s'abaisse devant vous en signe de reconnaissance et semble vous dire qu'il a payé sa dette. Vous lui rendez son signe prouvant que vous êtes quitte.

Surpris par le sens de l'honneur déployé par ce loup, vous le regardez rebrousser chemin avec un léger pincement au cœur et c'est une fois le calme revenu que vous réalisez enfin que vous avez traversé le tunnel et que vous êtes donc tout proche de *La Grande Ville*.

Si vous êtes accompagné, rendez vous au **88**. Si vous êtes seul, rendez vous au **188**.

281

« Je sais ce que tu penses de Grumly. Il est amer mais sa foi en toi est totale. Il a confiance en toi et tu peux avoir confiance en lui. Son arrogance cache un malaise et non

une horrible vanité. Prends soin de lui comme s'il était de ta famille. Essaie de canaliser son énergie pour ta quête et non pour sa vengeance personnelle!» _ Vous dit-elle avec un léger sourire de compassion.

Rendez vous au **28**.

282

Vous tentez de grands coups de patte sur le sol enherbé mais sans succès. Les secousses disparaissent en même temps que la brume se dissipe. Vous vous retrouvez finalement pantois au beau milieu du grand pré. Seul l'arbre mort vous contemple et semble se moquer de vous. Le cœur lourd et avec la sensation d'avoir raté une rencontre importante, vous repartez vers la forêt pour prendre un autre chemin.

Si vous voulez rejoindre *La Grande Ville* par l'étendue d'eau, rendez vous au **90**. Si vous préférez passer par le tunnel souterrain, rendez vous au **270**.

283

L'ours stoppe net le combat et hurle de dépit. Sa femelle en fait de même et vous, ainsi que votre compagnon, les voyez s'enfuir vers les collines environnantes. Une fois hors de vue, vous réalisez enfin que vous êtes passé tout près d'une issue fatale. Ce combat vous a néanmoins rendu plus fort.

*Ajoutez **définitivement** un point supplémentaire à votre **total de départ** d'AGILITE ainsi qu'à celui de votre compagnon.*

Rendez vous au **88**.

284

Vous arrivez à un nouveau carrefour mais le tunnel de droite est inondé par une aveuglante lumière. Vous ne savez plus quoi en penser et vous avez peur d'avoir de nouvelles surprises ou de faux espoirs. Si vous voulez quand même partir en sa direction, rendez vous au **261**.

Le couloir de gauche étant bloqué par un éboulis, vous pouvez également continuer votre route par le tunnel d'en face, rendez vous au **108**.

285

Vous arrivez à un nouveau carrefour mais le tunnel de gauche est inondé par une aveuglante lumière. Vous ne savez plus quoi en penser et vous avez peur d'avoir de nouvelles surprises ou de faux espoirs. Si vous voulez quand même partir dans sa direction, rendez vous au **261**.

Le couloir de droite étant bloqué par un éboulis, vous pouvez également continuer votre route par le tunnel d'en face, rendez vous au **127**.

286

Vous perdez l'équilibre et dans un fracas terrible vous allez percuter un seau d'eau dont le contenu glacé se déverse sur vous. Vous vous débattez comme un forcené pour retirer votre tête du seau mais une fois libéré, vous vous retrouvez museau à museau avec le chien du berger dont l'air suspicieux déforme sa gueule béante.

« Mais que fais-tu ici, petit ? » _ Vous demande t-il solennellement.

Vous balbutiez une hypothétique réponse comme quoi vous veniez boire et que vous avez glissé sur une flaque gelée mais le molosse n'en démord pas ! Il vous ordonne de retourner immédiatement dans la bergerie.

Si vous voulez tenter une fuite en espérant avoir l'effet de surprise, rendez vous au **147**. Si vous préférez sagement lui obéir sans faire de scandale et sachant que vous aurez sûrement d'autres occasions de tenter une nouvelle escapade, rendez vous au **136**.

287

Si vous avez mangé des baies rouges se trouvant sur un buisson lors de votre escapade, rendez vous au **121**. Si ce n'est pas le cas, rendez vous au **132**.

288

Vous avez la ferme intuition que ce tourbillon n'est pas naturel, les courants jusqu'ici n'étaient pas très forts. Soudain, un morceau de métal émerge à quelques encablures de vous et vous pensez sincèrement que vous pourriez tenir sur sa superficie. L'arbre mort se retrouve pratiquement en angle droit, prêt à couler, vous obligeant à tenter un saut vers cette bouée métallique salutaire.

Tentez un test d'AGILITE. Si vous réussissez, rendez vous au **13**. Si vous échouez, rendez vous au **103**.

289

« FREDON ATTENTION ! » _ Hurle votre compagnon d'infortune.

A ses dires un éclair traverse votre esprit et vous reprenez conscience, soulagé comme si vous sortiez d'un mauvais rêve. C'est alors que vous voyez s'abattre sur vous une patte toutes griffes dehors que vous esquivez au dernier moment d'un bond latéral. Vous ne vous faites pas prier pour reculer non sans éviter encore quelques vifs passages de griffes acérées tentant de vous attraper. Votre compagnon vous rejoint en vitesse pour finir de vous emmener en sécurité à une bonne dizaine de mètre du loup. Votre cœur bat la chamade et votre jambe droite vous tiraille. Une éraflure s'y dessine heureusement sans trop de gravité.

Descendez néanmoins votre COMPOSITION d'un niveau.

Vous quittez la clairière, abasourdi par cette expérience inutile, réprimandé par votre compagnon qui ressasse invariablement le fait qu'il vous avait averti et par le hurlement lointain du loup qui restera désormais gravé à jamais dans votre esprit.

Rendez vous au **226**.

290

Le tunnel vire à droite puis au bout de quelques mètres de nouveau à droite et bien évidemment vous débouchez sur un nouveau carrefour !

Si vous voulez partir à droite, rendez vous au **217**. Si vous voulez continuer tout droit, rendez vous au **153**. Si vous préférez partir vers la gauche, rendez vous au **186**.

291

« Et encore un de plus ! » _ Vous esclaffez-vous d'un air dépité.

Effectivement, un nouveau carrefour de couloir se dresse devant vous. Vous commencez à connaître la suite! Si vous voulez aller sur votre droite, rendez vous au **108**. Si vous préférez partir sur votre gauche, rendez vous au **284**. Sinon, vous pouvez continuer tout droit, rendez vous au **59**.

292

Voyant votre hésitation, votre compagnon de route vous rappelle à l'ordre et montre du même coup son appréhension envers le loup.

« Je ne sais pas ce que tu comptes faire, Fredon, mais même blessé il reste dangereux. Je commence à te connaître, tu as le cœur sur le sabot mais je t'en prie sur ce coup là, écoute-moi. Filons d'ici tant qu'on le peut ! »

Il est vrai que vous avez cette petite voix dans votre tête, plus précisément celle de votre père, qui vous répète que le loup n'est pas l'ami des moutons mais ne vous êtes vous pas spécialisé dans la violation des interdits ? Un autre proverbe vous vient à l'esprit, il faut combattre le mal par le mal! Et si vous profitez de son handicap actuel pour vous en approcher ? Vous n'aurez jamais une chance aussi belle d'en savoir un peu plus sur votre ennemi éternel.

Alors qu'allez-vous faire ?

Voulez-vous suivre le conseil de votre ami, rendez vous au **38**. Ou à son grand désarroi, vous approchez du loup meurtri, rendez vous au **123**.

293

Gôalloume s'agite à nouveau. Vous regardez Aratorn qui lui aussi a remarqué que le marcassin reprenait cette attitude agaçante. Vous lui souriez pour l'inciter à être une nouvelle fois compréhensif puis vous vous dirigez vers Gôalloume qui semble apeuré, voir traumatisé.

Il vous fixe de ses yeux emplis de larmes et vous dit solennellement:

« Ne passons pas par là, tu vas mourir ! »

D'abord surpris par ses paroles si directes, vous réalisez que le jeune sanglier y croit sincèrement, vous laissant un goût amer dans la bouche. Une angoisse intérieure naissante, sans doute.

Aratorn qui a entendu également, vous sermonne une énième fois en vous poussant à arrêter de mettre le marcassin sur un piédestal.

« Franchissons ce fleuve sans plus attendre, Fredon ! *La Grande Ville* est juste de l'autre côté de la rive, ne perdons plus de temps ! »

Tirailé par l'avis de vos deux compagnons, vous vous demandez la marche à suivre. Si vous voulez écouter Gôalloume et prendre le chemin du souterrain, rendez vous au **270**. Si vous pensez qu'Aratorn à raison et que vous devez franchir au plus vite cet obstacle d'eau, rendez vous au **8**.

294

Enfin l'éclair de vérité traverse votre petite tête meurtrie. Un tas de feuilles sèches trônent au milieu du sentier. Vous reconnaissez aussitôt des feuilles de chêne, les mêmes que celles qui s'étaient dans la cour de l'oncle Sam lorsque l'hiver était déjà bien engagé. Seulement, vous n'avez pas encore vu un chêne dans ces bois, du moins pas dans cette partie-ci. Vous en êtes sûr puisque vous raffolez des glands, le fruit succulent que vous avait apporté une fois votre père. C'était le jour où vous aviez foulé pour la première fois l'herbe fraîche des pâturages attenants à la ferme.

Ce tas de feuilles ne faisant pas naturel, vous suspectez un piège humain. Vos parents vous avez averti sur les plaisirs de la chasse qu'éprouvaient certains humains en confectionnant des pièges parfois mortels. En l'inspectant doucement, vous découvrez effectivement un mécanisme attaché à un fil solide et fin, posé au sol tel un collier où viendrait se prendre la patte d'un pauvre animal égaré. Contournant sans problème ce traquenard ridicule, vous continuez votre chemin en redoublant de vigilance. Mais très vite la fatigue commence à vous gagner. Les périples et l'heure avancée ont raison de vous. Vous trouvez un endroit enherbé dont vous vous délectez de quelques brins puis sur la digestion vous sentez venir le sommeil mais vous n'avez plus de force pour lutter contre et vous vous endormez à points fermés.

Remontez votre COMPOSITION d'un niveau si nécessaire.

Rendez vous au **197**.

295

Vous décidez de faire confiance à Aratorn et vous êtes curieux de voir où va aboutir la piste qu'il suit.

Notez que ARATORN vous accompagne ainsi que ses caractéristiques sur votre Panse-Bête : AGILITE= 5, INSTINCT ANIMAL = 10, COMPOSITION= NORMALE, POUVOIR SPECIAL= FORTE DENTITION.

Rendez vous au **27**.

296

Aratorn dans un geste héroïque et sachant finalement à quoi il était confronté, vous pousse hors de la voie ferrée. Vous finissez votre course en roulé-boulé et votre petite tête vient se fracasser sur un tronc d'arbre.

Descendez d'un niveau votre COMPOSITION.

Avant de sombrer dans le coma, vous entendez l'horrible cri d'agonie de votre compagnon happé par la créature de fer passant à vive allure. Le cauchemar dans lequel vous êtes plongé ne dure malheureusement pour vous pas longtemps puisqu'en vous réveillant, vous constatez que le corps d'Aratorn gît à quelques mètres de vous. Ce fidèle compagnon a laissé sa vie pour sauver la votre. Vous le recouvrez de pierre, les yeux emplis de larmes et vous quittez ce frêle tombeau pour reprendre seul votre chemin en vous promettant de ne pas laisser son sacrifice vain.

Effacez Aratorn de votre Panse-Bête.

Malgré ces évènements tragiques accumulés depuis le début de cette journée, vous n'arrivez plus à lutter face à la fatigue naissante. C'est à bout de force et légèrement contusionné que vous trouvez un coin replié pour vous endormir.

Rendez vous au **197**.

297

« Légolois, malgré ses airs supérieurs, est un être fragile. Protège-le de tout ton cœur car sa fidélité est sincère. Il n'a d'autre but que de t'aider et te protéger dans ta quête. Il te sera d'une grande utilité car ses aptitudes et son expérience en font ses atouts. Même s'il ne le montre pas, la destruction de sa ferme l'a profondément atteint, prend donc grand soin de lui.» _ Vous dit-elle avec un léger sourire de compassion.

Rendez vous au **28**.

298

Vous n'en revenez pas d'avoir réussi à mettre Nasegôul à terre et apparemment ses deux sbires non plus. Ils décampent aussitôt bien qu'ils soient supérieurs en nombre!

Vous prenez Nasegôul à bout de sabots et vous le secouez pour qu'il se réveille. La panique qu'il arbore vous arrache plus de la pitié qu'une immense colère. Ce pauvre cochon est bien pathétique et vous profitez de son état pour l'interroger. Malheureusement il n'a rien vu sur l'enlèvement de votre famille. Vous êtes déçu car vous savez qu'il est sincère. Néanmoins, il vous indique l'endroit où vous pouvez rencontrer quelqu'un qui est sûrement au courant:

« ... Au-delà du soleil couchant, à l'orée de la forêt, dans le grand pré habite Barën. Elle te dira ce que tu veux savoir !»

Puis Nasegôul file ventre à terre, tel le vil serpent qu'il est et qu'il restera malgré sa déculottée. Vous vous demandez qui est cette *Noireau* mais la brise matinale vous ramène sur terre. Vous devez retrouver votre famille au plus vite et vous décidez de suivre la seule piste que vous ayez à présent. En espérant que les informations de Nasegôul ne soient pas fausses.

Rendez vous au **287**.

299

Vous connaissez les hérissons pour en avoir côtoyé quelques uns aux abords de la ferme de l'oncle Sam, ils sont très peureux. Vous vous approchez donc doucement. Vous savez que la patience est une de leur plus grande vertu alors vous décidez de ne pas bouger et d'attendre qu'il reprenne sa route.

Si vous êtes accompagné en ce moment, rendez vous au **75**. Si vous êtes seul, rendez vous au **166**.

300

Vous grimpez quatre à quatre la pente douce de la butte face à laquelle la bouche du tunnel s'ouvrirait. Vous faites un aperçu rapide du panorama. Derrière vous se perd à l'infini, l'immense route où un nombre incalculable de véhicules humains passent et repassent sans cesse. Cette même route à l'opposé semble jouer un chassé-croisé avec le fleuve pour finalement rejoindre leur course par delà les collines. Et c'est bien cela le problème! Vous qui espérez voir enfin les contours de *La Grande Ville*, ces basses montagnes vous en cachent la vue. Après ce que vous venez de vivre, ce n'est pas ce «petit» obstacle naturel qui va vous décourager. Votre famille, vos amis ainsi que tous les habitants de la ferme n'ont plus que jamais besoin de votre soutien et de votre aide. Vous vous devez de garder le moral au maximum de vos possibilités. Vous avez toujours vu le point positif de chaque

situation, alors vous n'allez pas abandonner pour si peu. D'ailleurs, vous avez déjà repéré qu'à l'endroit où passe la grande route et le fleuve, les collines ne sont pas très hautes et une demi-journée devrait largement suffire pour les traverser. C'est donc le cœur plein d'espoir et le moral gonflé à bloc que vous entamez une marche soutenue vers le but final de votre quête. La perspective de retrouver les vôtres vous motive plus que tout le foin doré du monde !

Apprêtez-vous à vivre de nouvelles aventures en explorant de nouveaux décors et en réalisant d'autres exploits dans le deuxième tome intitulé :

Le Seigneur des Agneaux

Part II :

LAI DES TOURS

Annexe 1 pour la série Le Seigneur des Agneaux

Explications des Pouvoirs Spéciaux

Des Animaux :

LE CONTRE :

Vous débutez l'aventure, doté de ce pouvoir.

Celui qui dispose de ce pouvoir spécial permet, à chaque esquive réussie, de porter aussitôt un contre et donc de descendre d'un niveau supplémentaire la COMPOSITION de l'adversaire. Pour cela, il suffit de relancer le dé, si le résultat est de 5 ou de 6, l'ennemi est touché. Ce pouvoir spécial n'est pas utilisable sur la botte secrète (attaque 12) et si l'adversaire a le pouvoir spécial de LA PARADE AU CONTRE, bien évidemment.

LA PARADE AU CONTRE :

Ce pouvoir permet d'annuler les effets du pouvoir spécial LE CONTRE.

FORTE DENTITION :

Celui qui dispose de ce pouvoir spécial inflige une grave blessure pour toute attaque non esquivée venant de face (attaque 2 et 7). L'adversaire touché perdra deux niveaux de COMPOSITION au lieu d'un habituel. N'est pas concerné par ce pouvoir les autres attaques ainsi que la botte secrète (12).

GRIFFES ACEREES :

Celui qui est doté de ce pouvoir spécial infligera de graves blessures à chaque attaque non esquivée. L'adversaire touché perdra deux niveaux de COMPOSITION au lieu d'un habituel. N'est pas concerné par ce pouvoir les deux attaques venant de face (2 et 7) ainsi que la botte secrète (12).

VOLEE :

Ce pouvoir spécial appartient à la catégorie des volatiles. L'être étant généralement en survol, il est difficilement touchable. Ce pouvoir permet de relancer (une fois seulement) aussitôt le dé de l'esquive si celle-ci n'a pas été efficace la première fois. Si l'esquive échoue à nouveau, le défenseur perdra son niveau de COMPOSITION habituel. Cette règle s'applique pour chaque assaut où l'esquive a raté mais n'est pas efficace bien évidemment contre la botte secrète (12).

HAUTE VOLEE :

Ce pouvoir spécial est quasi-identique au pouvoir spécial VOLEE. Il permet de relancer deux fois (et non une fois) le dé de l'esquive si celle-ci venait à échouer encore une fois. Bien évidemment, si l'esquive échoue au bout de ces deux nouvelles tentatives, le défenseur devra descendre son niveau de COMPOSITION comme d'habitude.

Annexe 2 pour la série Le Seigneur des Agneaux

Explications des Pouvoirs Spéciaux

Des Humains :

LE CONTRE :

Voir Pouvoirs Spéciaux des animaux.

LA PARADE AU CONTRE :

Voir Pouvoirs Spéciaux des animaux.

ARME BLANCHE :

L'être humain armé d'une arme blanche infligera une blessure importante à son ennemi. A chaque assaut réussi, il descendra de deux niveaux (au lieu d'un habituellement) la COMPOSITION de son adversaire. Ne concerne pas les attaques venant de face (2 et 7) et la botte secrète (12).