

RETOUR AU MARAIS AUX SCORPIONS



Projet collectif réalisé par
Caïthness, HDV, Jehan et Aragorn

Avec la participation de
**Skarn, Meneldur, Outremer, Niki, Orion, Guillaume, Plume.pipo, Fitz,
Salla, Segna, Oiseau, Sombrecœur, Glutinus, Yavanna, P14 et Ookami**

Illustrations par
Chimæra, Niki, WhiteRaven et Meneldur

Règles du Jeu

Comment combattre les créatures du Marais aux Scorpions

Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Vous avez en votre possession une épée et une cotte de maille ainsi que quelques Pièces d'Or qui vous permettront de subvenir à vos menues dépenses. Afin de vous préparer à votre quête, vous vous êtes entraînée au maniement de l'épée et vous vous êtes exercée avec acharnement pour accroître votre endurance.

Les dés vous permettront de mesurer les effets de cette préparation en déterminant les points dont vous disposerez au départ en matière d'HABILITÉ et d'ENDURANCE.

Habilité, Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILITÉ de la Feuille d'Aventure. Lancez ensuite les deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case ENDURANCE. Il existe également une case CHANCE. Lancez à nouveau un dé, ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus tard, les points d'HABILITÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE changent constamment au cours de votre aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petits dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de main. Mais n'effacez jamais vos points de départ. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILITÉ, d'ENDURANCE, et de CHANCE, ce total ne doit en aucun cas excéder vos points de départ.

Vos points d'HABILITÉ reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général ; Plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en générale ; plus vos points d'ENDURANCE sont élevés, plus vous serez capables de survivre longtemps. Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous êtes naturellement chanceux ou malchanceux. La chance et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

Santé

Lancez un dé. Ajoutez 7 au résultat obtenu et inscrivez le total dans la case SANTÉ de votre Feuille d'Aventure. Ce score détermine votre état de santé au début de l'aventure. Dans un lieu aussi répugnant que le Marais, il est possible que vous attrapiez toutes sortes de maladies qui vous affaibliront. Si votre total de SANTÉ devient :

- Inférieur à la moitié de votre total initial (arrondi à l'entier supérieur)
 - vous perdez 1 point d'HABILITÉ et 1 point d'ENDURANCE ;
- Inférieur au quart de votre total initial (arrondi à l'entier supérieur)
 - vous perdez 2 points d'HABILITÉ et 2 points d'ENDURANCE ;
- Égal à 1
 - vous perdez 3 points d'HABILITÉ et 3 points d'ENDURANCE ;
- Égal à 0
 - vous êtes tout simplement morte.

Ces pénalités s'annulent dès que votre total de SANTÉ se rétablit au-dessus des seuils critiques.

Batailles

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de choisir la fuite, sinon – ou si vous décidez de toute façon de combattre –, il vous faudra mener la bataille comme suit : tout d’abord, vous inscrirez les points d’HABILETÉ et d’ENDURANCE de la créature dans la première case vide des Rencontres avec un monstre, sur votre *Feuille d’Aventure*. Les points correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre à chaque fois que vous faites une rencontre.

Le combat se déroule ainsi :

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d’HABILETÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la Force d’Attaque de la créature.
2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d’HABILETÉ. Ce total représente votre Force d’Attaque.
3. Si votre Force d’Attaque est supérieure à celle de la créature, vous l’avez blessée. Passez à l’étape n°4. si la Force d’Attaque de la créature est supérieure à la vôtre, c’est elle qui vous a blessée. Passez à l’étape n°5. Si les deux Forces d’Attaques sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l’autre – reprenez le combat en recommençant à l’étape n°1.
4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de 2 points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre chance pour lui faire plus de mal encore.
5. La créature vous a blessée, vous ôtez alors 2 points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE.
6. Modifiez votre score d’ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas. Faites de même pour vos points de CHANCE si vous en avez fait usage.
7. Commencez le deuxième Assaut (en reprenant les étapes de 1 à 6). Vous poursuivrez ainsi l’ordre des opérations jusqu’à ce que vos points d’ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Fuite

A certaines pages, vous aurez la possibilité de fuir un combat s’il vous semble devoir mal se terminer pour vous. Si vous prenez la *Fuite*, cependant, la créature vous aura automatiquement infligé une blessure pendant que vous vous échappiez. Vous ôterez alors deux points à votre ENDURANCE. C’est le prix de la couardise. Pour cette blessure, vous pourrez toutefois vous servir de votre CHANCE selon les règles habituelles (voir page suivante). La *Fuite* n’est possible que si elle est spécifiée à la page où vous vous trouverez.

Si vous prenez la Fuite après avoir infligé une blessure à un ennemi, notez les modifications intervenues dans son total d’ENDURANCE car il est possible que vous reveniez plus tard dans cette clairière et que ce ou ces monstres s’y trouvent encore : dans ce cas, il vous faudra peut-être reprendre le combat là où vous l’aviez laissé.

Chance

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de combats ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes), vous aurez la possibilité de faire appel à votre CHANCE pour tenter de donner une issue

favorable à des situations périlleuses. Mais attention ! L'usage de la chance comporte de grands risques. Et si vous êtes Malchanceuse, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la CHANCE :

Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à vos points de CHANCE, vous êtes Chanceuse. Si le résultat est supérieur à vos points de CHANCE, vous êtes Malchanceuse. Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous devrez Tenter votre Chance, il faudra ôter 1 point à votre total de CHANCE. A ce rythme, vous vous rendrez vite compte que plus vous ferez appel à votre CHANCE, plus l'entreprise sera risquée. A certains moments de l'aventure, on vous demandera de *Tenter votre Chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceuse ou Malchanceuse.

Utiliser la Chance pendant un combat

Dans les combats, cependant, vous serez toujours libre d'utiliser votre CHANCE pour aggraver la blessure que vous venez d'infliger à votre adversaire, ou pour minimiser les effets de celle que vous avez reçue. Si vous venez de blesser un ennemi, vous pouvez *Tenter votre Chance* de la manière décrite plus haut. Si vous êtes Chanceuse, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter 2 points de plus au total d'ENDURANCE de l'adversaire. Si vous êtes Malchanceuse, la blessure n'était qu'une écorchure et vous devez rajouter 1 point au total d'ENDURANCE de l'adversaire (c'est-à-dire que, au lieu d'enlever 2 points à cause de la blessure, vous lui aurez seulement ôté 1 point).

Si l'adversaire vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes Chanceuse, vous avez réussi à atténuer le coup. Ajoutez 1 point à votre ENDURANCE (c'est-à-dire que, au lieu de perdre 2 points à cause de la blessure, vous aurez perdu 1 point seulement). Si vous êtes Malchanceuse, le coup que vous avez reçu est plus grave. Dans ce cas, enlevez encore 1 point à votre ENDURANCE.

Rappelez-vous que vous devez soustraire 1 point de votre total de CHANCE chaque fois que vous Tentez votre Chance.

Tester votre Habileté

Au cours de votre aventure, vous serez parfois confrontée à des situations périlleuses où toutes vos ressources physiques seront sollicitées. Vos réflexes ou votre agilité seront mis à rude épreuve, soit pour éviter de tomber dans un piège, soit pour escalader une falaise abrupte.

Lorsque de tels cas se présenteront, on vous demandera de *Tester votre Habileté*. Le processus est le même que pour Tenter votre Chance : lancez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à vos points d'HABILETÉ, vous avez réussi ; si le résultat est supérieur, vous avez échoué et vous devez en subir les conséquences. Toutefois, vous n'avez pas à déduire 1 point de votre HABILETÉ chaque fois que vous Testez votre Habileté.

Combat avec plus d'une Créature

Dans certains cas, vous aurez affaire à plusieurs adversaires. Vous les affronterez parfois comme un ennemi unique, parfois un par un, parfois tous ensemble ! Si vous les affrontez comme un seul adversaire, le combat se déroule normalement. Si vous les affrontez à tour de rôle, le combat se déroule encore normalement, si ce n'est que, quand vous avez éliminé un ennemi, le suivant s'avance pour prendre sa place !

Lorsque vous combattez plusieurs ennemis en même temps, chacun d'eux vous attaque à chaque Assaut, mais vous pouvez choisir celui que vous combattez et mener contre lui un combat normal. Contre les autres adversaires, utilisez votre Force d'Attaque de la manière habituelle, mais si elle est supérieure à celle de l'adversaire, vous ne lui infligez aucun dommage, car vous avez juste esquivé le coup. En revanche, si votre Force d'Attaque est inférieure à celle de votre adversaire, vous êtes blessée de la manière habituelle. Bien entendu, vous devez terminer le combat contre chaque adversaire supplémentaire individuellement.

Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance

Habileté

Vos points d'HABILETÉ ne varieront guère au cours de votre aventure. A l'occasion, on peut vous demander d'augmenter ou de diminuer votre total d'HABILETÉ, mais il ne peut dépasser le total de départ, sauf si cela est explicitement spécifié dans un paragraphe déterminé.

Endurance

Vos points d'ENDURANCE changeront beaucoup pendant votre aventure. Ils diminueront si vous êtes blessé au cours d'un combat, si vous faites une mauvaise chute, si vous tombez dans un piège ou si vous accomplissez une tâche particulièrement éprouvante. Si vos points d'ENDURANCE sont réduits à zéro, vous avez été tué et vous devez cesser immédiatement de lire ce livre. Les courageux, désireux de poursuivre leur aventure, doivent déterminer un nouveau personnage et tout recommencer depuis le début.

Les points d'ENDURANCE perdus se récupèrent en consommant un Repas ou des provisions diverses. La case Provisions de votre Feuille d'Aventure vous permettra de tenir un compte exact de vos ressources alimentaires. Chaque fois que vous consommez un Repas, vous récupérez 3 points d'ENDURANCE, mais n'oubliez pas de rayer 1 Repas de votre case Provisions. Vous pouvez faire halte et manger à tout moment, sauf pendant un combat.

Chance

Au cours de votre aventure vos points de CHANCE diminueront chaque fois que vous tenterez votre Chance, mais vous pourrez aussi en gagner si vous êtes particulièrement chanceux et en perdre si vous commettez de graves erreurs. Tous les détails sur ces opérations vous seront donnés lorsque le cas se présentera.

N'oubliez pas que, comme pour l'ENDURANCE et l'HABILETÉ, vos points de CHANCE ne peuvent pas excéder le total de départ, sauf si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet.

Équipement

Au début de votre aventure, vous ne disposez que d'un équipement minimum mais vous pourrez trouver ou acheter d'autres accessoires au cours de votre périple. Vous êtes armée d'une épée et vêtue d'une cotte de mailles. Vous portez également sur vos épaules un Sac à Dos dans lequel vous pourrez ranger tous les trésors sur lesquels vous pourriez mettre la main. Dans votre Sac à Dos se trouvent 4 Repas, que vous pourrez consommer à tout moment (sauf pendant un combat). Chaque Repas vous fera gagner 3 points d'ENDURANCE.

Vous êtes également détentriche d'une bourse contenant 20 pièces d'or. Enfin, votre bien le plus précieux, l'anneau de cuivre légué par votre père est en sécurité à votre doigt.

La Magie

Dans cette aventure du Marais aux Scorpions, vous êtes avant tout une guerrière qui combat les armes à la main. Dans certaines situations, cependant, vous pourrez avoir recours à la magie. Des Pierres de Magie vous donneront en effet le pouvoir de jeter des sorts. Vous obtiendrez ces pierres auprès des sorciers que vous rencontrerez au cours de vos pérégrinations et chacune d'elle vous permettra de jeter un sort, mais un seul, car les Pierres de Magie se désintègrent dès qu'on les a utilisées. Il existe en tout quatorze sortes de pierres Magiques, dont vous trouverez le détail plus loin. Lorsque vous faites l'acquisition d'une pierre de Magie, notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez la chance de pouvoir choisir entre différentes pierres, vous aurez le droit de prendre plusieurs pierres semblables, par exemple 4 Pierres de Feu. Mais dès que vous aurez utilisé l'une d'elles, il vous faudra la rayer de votre *Feuille d'Aventure*. Ainsi, en admettant que vous ayez choisi 4 Pierres Magiques de Feu, vous aurez la possibilité de faire jaillir des flammes à quatre reprises et pas davantage, à moins qu'un sorcier secourable ne vous donne par la suite d'autres Pierres de Feu.

Les sorts que vous pourrez jeter sont divisés en trois catégories : Bénéfiques, Neutres et Maléfiques. Tout le monde peut jeter des sorts neutres, mais les bons sorciers ne peuvent pas jeter de sorts maléfiques et inversement. Vous-même, en revanche, avez le droit de jeter tous les sorts qui vous chantent... il vous sera impossible, cependant, d'obtenir des Pierres Magiques bénéfiques auprès d'un sorcier maléfique, ou des pierres maléfiques auprès d'un bon sorcier.

Les Pierres Neutres

HABILETÉ : En faisant usage de cette pierre, vous récupérerez un nombre de points d'HABILETÉ égal à la moitié de votre total de départ. Si ce total est impair, arrondissez le résultat au chiffre supérieur. Ces points s'ajouteront à ceux qui vous restent au moment où vous utilisez la pierre mais comme vous le savez déjà, le total ainsi obtenu ne pourra en aucun cas dépasser celui dont vous disposiez au début de votre aventure.

ENDURANCE : Cette pierre vous permet de récupérer un nombre de points d'ENDURANCE égal à la moitié de votre total de départ : référez-vous au paragraphe HABILETÉ pour voir dans quelles conditions.

CHANCE : Tout comme celles d'HABILETÉ et d'ENDURANCE, cette pierre vous redonne un nombre de points égal à la moitié de votre total de départ ; elle fonctionne sur le même principe que la pierre d'HABILETÉ (voir plus haut).

FEU : Voici une pierre qui vous permet d'enflammer instantanément un objet de taille moyenne (une torche par exemple) ; plus cet objet est inflammable, plus la pierre est efficace.

GLACE : Cette pierre a le pouvoir de produire de la glace; elle se révèle particulièrement active lorsqu'il y a de l'eau ou de la vapeur d'eau à proximité.

ILLUSION : Avec cette pierre, vous pourrez créer une courte illusion. Mais si vous vous portez d'une manière contraire à cette illusion, vous la rendrez inopérante et elle disparaîtra aussitôt.

Les Pierres Bénéfiques

AMITIÉ : Cette pierre vous permettra de vous attirer les bonnes grâces d'une créature mais elle ne fonctionnera pas si vous en faites usage auprès d'un être pour qui l'idée même d'amitié n'a aucune signification.

CROISSANCE : Si vous désirez accélérer la croissance d'une plante de bonne taille ou de plusieurs petites, vous utiliserez cette pierre. Sachez cependant qu'elle ne fait grandir que les plantes.

BÉNÉDICTION : Les effets de cette pierre ne peuvent bénéficier qu'à quelqu'un d'autre, pas à vous-même. Lorsque vous bénirez une créature, celle-ci récupérera aussitôt 3 points d'ENDURANCE, 3 points d'HABILETÉ et 3 points de CHANCE ; ces points s'ajouteront à ceux qui lui restent au moment où la bénédiction est donnée mais aucun total ainsi obtenu ne pourra dépasser celui dont elle disposait au départ dans chacune de ces trois catégories.

FORCE : Cette pierre a le pouvoir d'améliorer votre HABILETÉ de 2 points pour livrer un seul combat, jusqu'à un maximum de 12 points. Vous ne pouvez pas utiliser plusieurs pierres lors du même combat, ni cumuler l'effet d'une Pierre de Force et d'une Potion de Furie. Aussi choisissez bien les combats pour lesquels vous utiliserez cette pierre !

Les Pierres Maléfiques

TERREUR : Cette pierre vous permettra d'inspirer de la peur à une créature, à condition que cette dernière soit capable d'éprouver un tel sentiment.

FLÉTRISSURE : Si vous souhaitez qu'une plante de bonne taille ou plusieurs petites se fanent ou se ratatinent, vous utiliserez cette pierre. Sachez cependant qu'elle n'agit que sur les plantes.

MALÉDICTION : C'est là une pierre au pouvoir considérable dont il ne faut pas faire usage à la légère. Chaque fois que vous exercerez une malédiction, vous devrez lancer un dé et réduire votre total d'ENDURANCE d'un nombre de points équivalent au chiffre obtenu. En contrepartie, un sort tragique – dont la nature ne vous sera pas toujours précisée – viendra aussitôt frapper l'adversaire que vous aurez maudit.

FAIBLESSE : Cette pierre permet de diminuer la Force d'Attaque de votre adversaire de 2 points pendant toute la durée d'un combat. Vous ne pouvez pas utiliser plusieurs pierres contre le même ennemi, ni cumuler l'effet d'une Pierre de Faiblesse et d'une Potion de Furie. Aussi choisissez bien les combats pour lesquels vous utiliserez cette pierre !

Quand peut-on se servir des Pierres de Magie ?

Vous aurez le droit d'utiliser les pierres d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE à tout moment, sauf au cours d'un combat. Si vous souhaitez en faire usage au début de l'affrontement, rien ne s'y oppose, mais il vous est interdit de vous en servir sitôt que le premier coup a été donné, et ce, jusqu'à la fin du combat.

Les pierres de Force et de Faiblesse doivent être utilisées uniquement avant d'engager le combat. Le texte ne vous proposera *jamais* de les utiliser.

Quant aux autres pierres, vous ne devrez les utiliser que lorsque la possibilité vous en sera donnée dans certains paragraphes.

Cartographie

Grâce à votre précieux anneau de cuivre, vous êtes capable de ce que nul autre au monde ne peut se targuer de faire (sinon peut-être les Maîtres) : ne pas vous perdre dans le Marais aux Scorpions, ce lieu périlleux qui détraque toutes les boussoles et réduit à néant le sens de l'observation des aventuriers les plus chevronnés. Néanmoins, ce borbier couvre une grande superficie, et même avec votre anneau, l'explorer se révélera ardu si vous ne dessinez pas de carte au cours de

votre aventure. Pour plus de simplicité, le marais est divisé en clairières, reliées entre elles par des passages. Votre expédition dans le marais débutera dans la clairière n°1, et de là, plusieurs directions vous seront offertes, chacune menant à une autre clairière identifiée par un numéro. Pour dessiner votre carte, placez le nord en haut de votre support, indiquez les clairières par des cercles dans lesquels vous inscrirez le numéro associé. Reliez les clairières entre elles par des traits orientés selon les quatre points cardinaux — il n’y aura jamais de passages orientés vers le nord-ouest ou le sud-est. Contrairement à d’autres livres-jeux, il est ici vital de dessiner une carte si vous voulez avoir une chance de gagner, donc faites-le !

Introduction

Depuis plusieurs jours, vous chevauchez vers l’ouest. Vous avez vu les collines s’aplanir, devenir plaines, puis se transformer en étendues humides où poussent déjà les premières plantes des marécages. La route est encore praticable, mais la boue a depuis longtemps remplacé le gravier. Au-delà d’un monticule, dernier soubresaut en relief du paysage avant la vaste étendue du Marais aux Scorpions, vous apercevez la petite bourgade de Bourbenville. Village de quelques centaines d’âmes qui partage, avec Courbensaule de l’autre côté du grand Marais, l’honneur dubitatif de l’agglomération la plus isolée du reste du royaume.

À la vue de la petite ville, un mélange de fierté et de trépidation vous envahit. C’est ici que votre père, l’un des grands aventuriers de ce monde, a accompli ses premiers exploits dignes de nom, en étant notamment le premier homme à revenir vivant d’une exploration en règle du Marais aux Scorpions. En cela, il était aidé par la possession d’un Anneau de Cuivre magique. Non seulement cet Anneau lui permettait-il de toujours connaître la direction du nord, mais il émettait une chaleur caractéristique proportionnelle à la malfaisance de tout être vivant face auquel votre père se retrouvait. Il est donc parfaitement naturel qu’il vous ait légué cet Anneau de Cuivre, à vous, sa fille unique. Et c’est tout aussi naturellement que vous avez décidé vous aussi, de choisir le Marais aux Scorpions pour bâtir votre renommée.

Bourbenville appartient à ces lieux sur lesquels le temps n’a pas d’emprise. S’il était possible pour vous de voyager à l’époque où votre père, jeune homme, découvrait la bourgade pour la première fois, vous assisteriez sans doute à une scène quasiment identique. Il y a bien une tour en ruines sur un piton rocheux qui devait être intacte jadis, mais le village lui-même paraît figé dans l’éternité. Quant à la tour, vous savez qu’elle a servi de repaire à un sorcier nommé Stratagus, et qu’il a quitté le monde des vivants depuis des années. Votre père aimait raconter la façon dont il l’avait vaincu, mais vous n’avez jamais pu savoir s’il s’agissait de la stricte vérité ou si Stratagus avait finalement été terrassé par un autre aventurier après le passage de votre père à Bourbenville. Peut-être aurez-vous l’occasion d’en avoir le cœur net, maintenant que vous êtes ici.

Le Marais aux Scorpions attire son lot d’aventuriers, même au féminin. Les habitants de Bourbenville ne réagissent donc pas outre mesure à votre arrivée malgré votre fière allure et votre équipement presque neuf. Arrivée à l’auberge du *Scorpion Bleu*, vous attachez votre cheval devant l’auge, fixez votre épée à votre ceinture et pénétrez dans l’établissement.

Vous savez qu’il ne suffira pas de pénétrer dans le Marais et d’en revenir pour vivre une aventure valable. S’il ne fallait que de ça, tout patrouilleur de bas étage pourrait se vanter d’être revenu du Marais aux Scorpions. Votre père vous avait d’ailleurs raconté qu’il avait croisé un nombre surprenant d’individus en tous genres dans ces marais où personne ne pouvait prétendument trouver le nord. Par conséquent, quitte à pénétrer dans le redoutable marécage, autant y trouver une mission à accomplir. Et pour cela, quoi de mieux qu’un séjour au *Scorpion Bleu*, où doivent s’échanger tous les ragots du village ?

Rendez-vous au 1.

1

De jeunes femmes telles que vous ne se présentent pas souvent au *Scorpion Bleu*, aussi attirez-vous initialement quelques regards. Mais les gens se désintéressent vite de la jeune aventurière, ils en ont vu bien d'autres. Vous vous installez au comptoir, déposez une pièce d'argent, et commandez un rafraîchissement. Puis vous annoncez votre intention de vous aventurer dans le Marais aux Scorpions. Le tavernier hausse nonchalamment les épaules : « Cela n'en fera qu'une de plus, dit-il. Je ne sais pas ce qu'il y a dans ce Marais qui attire tant de monde. Oh, bien sûr, on y trouve des baies rares, des bêtes gluantes au front orné de bijoux, des épées ayant poussé dans des arbres... et il y a les Maîtres aussi, dieu sait depuis combien de temps ils sont là, ou ce qu'ils espèrent y trouver ... Tiens, voilà vingt ans, un marchand, Pompagâteau ou quelque chose dans le genre, a même voulu faire passer ses caravanes à travers le Marais... Comme prévu, les brigands se sont servis... Personne n'a jamais su d'où il venait, le Pompabeigne, mais il est parti avec la queue entre les pattes... Sais pas s'il a perdu sa chemise, mais c'était la première fois qu'il essayait une déconvenue pareille. Le seul qui soit resté dans les parages, à part les Maîtres, c'est le vieux Gayolard. Il demande encore à l'un ou l'autre aventurier de passage d'aller lui chercher une plante magique au diable vauvert, mais il ne s'intéresse plus beaucoup au Marais. Faut avouer qu'il devient un peu sénile à ses heures, le brave sorcier... Parce qu'il se passe justement de drôles de choses dans le Marais, ces derniers temps. »

Les propos du tenancier vous intéressent vivement, car ils recèlent la promesse d'une aventure palpitante. Si vous voulez en savoir davantage :

Sur les Maîtres, rendez-vous au **861**.

Sur les choses qui se passent dans le Marais, rendez-vous au **563**.

Sur les exploits passés de votre père, rendez-vous au **657**.

2

Vous vous élancez et frappez le Maître, afin de prouver qu'un esprit de feu ne vous fait pas peur. Mais votre vaillant coup d'épée semble n'avoir aucun effet sur lui ! Celui-ci continue d'ailleurs à vous narguer d'un rire moqueur, et vous assène soudain un violent coup de son épée de feu (et oui, vous n'êtes pas très loin de lui en ce moment) au flanc qui vous brûle ardemment et vous projette au sol. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Il faut manifestement revoir votre plan.

Si vous fuyez à grandes enjambées, rendez-vous au **611**.

Si vous préférez utiliser une Pierre de Magie, rendez-vous au **871**.

3

Une petite brise vous souffle au visage, apportant son lot d'odeurs putrides et de pollen qui vous fait éternuer. Les murs de joncs vous mènent vers un endroit plus vaseux, à la limite du sable mouvant... La présence de bois mort sur la route devrait vous permettre de franchir cet endroit en toute sécurité. Que souhaitez-vous faire ?

Si vous tentez de traverser ce passage, rendez-vous au **630**.

Si vous préférez retourner en arrière, rendez-vous au **497**.

4

Si vous n'avez pas tué le Maître des Grenouilles et que vous avez la Pierre de Mort, rendez-vous au **393**. Sinon, vous ne trouvez rien de plus depuis votre dernière visite dans cette clairière et vous décidez de sortir. Choisissez-vous :

Le nord ?

L'est ?

L'ouest ?

Rendez-vous au **857**.

Rendez-vous au **197**.

Rendez-vous au **318**.

5

La clairière a perdu de sa prestance depuis le glissement de terrain... Les berges sont totalement ravagées maintenant, empilements chaotique de gravas, rochers, et branchages divers... La Rivière Croupie a un niveau plus haut, et le fond n'est plus visible à cause de la teinte ocre qu'a prise la rivière. Mais il est sûrement recouvert du même mélange de pierres et de boue qui macule les rivages de cette clairière. La traversée ne posera pas de problème. Qu'allez-vous faire ?

Emprunter le chemin de l'est, qui part de la berge sud ?
Emprunter le chemin du sud ?
Partir vers le nord ?

Rendez-vous au **613**.
Rendez-vous au **475**.
Allez au **97**.

6

« Attendez un instant, messire Andomir ! Oseriez-vous lutter contre une jeune fille sans défense ? », demandez-vous en montrant ostensiblement votre fourreau vide. L'homme s'arrête, l'air confus, mais Larka, qui s'est rassise sur le tronc mort, vous jette son propre fourreau en disant : « Allez, gamine, n'essaie pas de te défilier. Et n'abîme pas ma lame ! »

ANDOMIR

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 16

Le premier de vous deux dont le total d'ENDURANCE descendra en-dessous de 5 sera déclaré perdant. Si c'est vous-même, rendez-vous au **371**. Si c'est votre adversaire, rendez-vous au **938**.

7

Vous répondez par la négative, ce qui a tendance à le froisser. Il vous jette un regard méprisant (du moins, c'est comme cela que vous l'interprétez) puis dodeline de la tête en disant : « Hum, pas bien ça. Ton inutilité te coûtera la vie. »

Dès lors, son « visage » s'anime, et vous voyez une épée se former dans sa main droite. L'extrémité de celle-ci est illuminée d'un vert semblable à celui de ses yeux. Puis il se met en mouvement, et quitte le feu de camp pour marcher sur le sol roussi : vous comprenez maintenant l'origine de cette couleur maintenant. Il s'avance vers vous l'œil mauvais : décidez-vous vite !

Si vous fuyez hors de la clairière où le Maître ne pourra vous atteindre, rendez-vous au **611**.
Si vous préférez utiliser la Magie, rendez-vous au **871**.
Si vous tirez votre épée et faites face, rendez-vous au **717**.

8

D'une main ferme et d'un geste vif, vous tranchez le tentacule qui vous enserrait. L'énorme ver hurle de douleur mais ne s'enfuit pas. Bien au contraire, il envoie les deux tentacules qu'il lui reste dans votre direction. Vous réagissez en un quart de tour, qu'allez-vous faire ?

Vous élever de cette terre maudite par le biais du chêne mort (rendez-vous au **327**) ou courir de toutes vos forces vers l'entrée de la clairière (rendez-vous au **588**) ?

9

C'est alors qu'une voix familière retentit dans votre esprit : « C'est la Pierre de Vie ! Tu es vraiment l'aventurière qu'il me fallait. »

Et la voix s'envole comme elle était venue. Comme vient de vous l'annoncer Morgalux, vous avez trouvé la Pierre de Vie (inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous gagnez donc 1 point de CHANCE. Vous décidez de repartir. Que faites-vous ?

Si vous prenez la sortie vers l'est, rendez-vous au **761**.
Si vous prenez la sortie vers le sud, rendez-vous au **495**.

10

Surgissant des fourrés, vous apercevez alors non pas un, mais deux GOBELINS DES MARAIS ! Le premier remet à l'épaule un arc rudimentaire et tous deux dégainent une épée tout aussi grossière, puis se précipitent vers vous en poussant des cris guerriers.

Il vous faut les combattre :

Premier GOBELIN DES MARAIS
Second GOBELIN DES MARAIS

HABILETÉ : 7
HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 7
ENDURANCE : 6

À chaque Assaut, vous devez choisir lequel de ces deux adversaires combattre en priorité. Menez face à lui l'Assaut selon les règles habituelles. Parallèlement, vous devrez livrer un Assaut contre l'autre créature. Si vous remportez cet Assaut, vous ne l'aurez nullement blessée, vous aurez simplement réussi à esquiver son coup. Si ce second adversaire vous touche, en revanche, vous recevrez une blessure comme pour un Assaut normal. Lorsque vous aurez réussi à vous débarrasser de l'un des deux Gobelins, rendez-vous au **684**.

11

Vous demandez alors au Prêtre s'il a des informations sur les Maîtres du Marais, et particulièrement sur la Maîtresse des Serpents. L'homme est pris d'un léger frisson lorsqu'il entend le nom de la créature que vous servez. « Venez à l'intérieur, nous y serons mieux pour parler... » vous chuchote-t-il en jetant des regards inquiets pour voir si personne n'a entendu ses paroles... Il empêche le garde de vous suivre en lui disant que vous allez vous confesser, et donc que sa présence n'est pas nécessaire. Après un grognement dédaigneux, celui-ci d'assied sur les marches en machouillant un brin d'herbe.

A l'intérieur, le prêtre vous guide vers l'autel puis s'y arrête. « Ici, il ne fait pas bon parler des Maîtres du Marais. Les villageois pensent en effet que ceux-ci sont responsables de tous leurs maux ! S'ils savent que vous travaillez pour l'un d'eux, vous pourriez avoir des ennuis. »

Il vous fait signe d'aller vers le confessionnal, vous le suivez. Vous vous asseyez dans le local exigü pendant que le prêtre s'installe et prie de son côté. Après quelques secondes, la trappe s'ouvre et le prêtre vous donne son point de vue : « Il y a des tas de rumeurs concernant les Maîtres, toutes aussi farfelues les unes que les autres, mais dans chaque ragot se cache toujours une once de vérité. Bien que je n'aie jamais vu l'un ou l'une d'entre eux, je sais qu'il sont chacun gardien d'un animal. Même si le Marais est étrange, je reste persuadé qu'autant de Maîtres différents doivent avoir quelques problèmes de cohabitation. Les animaux sont des prédateurs, et la nature ne doit pas être affectée par la magie... »

Bien que le prêtre semble persuadé de vous donner des informations vitales, vous finissez par promener votre regard le long des boiseries de votre cage attendant la fin des banalités débitées par votre confesseur qui semble finalement en savoir moins que vous sur le sujet...

« ...giner ? Cela entraînerait des conflits entre les Maîtres, non ? »

Vous arrivez à décrocher un « huumm » beaucoup plus intéressé que vous ne pensiez le faire, ce qui relance le prêtre dans sa diatribe affabulatoire...

« ... aître des Mouches était... .. Camélé... ..imposs... ..attr... .. »

D'un sursaut vous vous redressez, alertée par le silence qui s'est installé après le discours soporifique du prêtre ! C'est le moment de se montrer la plus diplomate possible : « Je vous remercie infiniment pour vos informations Grand Prêtre, cela m'aide à voir plus clair. Je dois y aller maintenant. »

Le prêtre referme alors la trappe, et prie pour votre salut et la réussite de votre mission... Vous êtes déjà dehors lorsqu'il sort du confessionnal.

Maintenant que vous vous êtes bien reposée, où allez-vous vous rendre à présent ?

Auprès du Sorcier ?

Auprès du Marchand ?

Auprès du Forgeron ?

A l'Auberge de l'Ours Noir ?

Rendez-vous au **693**.

Rendez-vous au **814**.

Rendez-vous au **558**.

Rendez-vous au **21**.

12

Vous vous enfoncez dans les profondeurs de ce qui devait être à l'origine une partie du temple réservée aux initiés ou aux légats du mystérieux culte qui avait lieu ici. Après avoir traversé un long couloir, vous atteignez une grande salle circulaire, dont les murs sont recouverts de tapisseries aux scènes horribles. Au centre de celle-ci, une statue de trois mètres de haut représentant une sorte de démon, le corps enroulé dans une grande cape et une table sur laquelle est allongée une jeune fille visiblement inconsciente et gravement blessée. Un homme en robe chantonne doucement, un Kriss d'aspect redoutable dans la main, alors que curieusement, votre anneau ne s'est pas manifesté. L'homme ouvre les yeux et se tourne vers vous. Il possède un regard de fanatique et accuse déjà un certain âge : « Venez jeune fille, n'avez pas peur, vous n'avez rien à craindre de moi. »

Vous entrez dans la pièce et vous lui demandez ce qu'il se passe.

« Voyez-vous, répond-il, je suis un prêtre de Drimm, le dieu des rêves et de la folie. Il y a bien longtemps, le Petit Burin des Excavations Patientes fut dérobé à mon dieu, et je n'ai appris que récemment où il se trouve.

— Et quel rapport avec cette cérémonie ? lui demandez vous.

— J'y viens : le Petit Burin des Excavations Patientes est ici même scellé dans la statue, sous la protection de ce dieu. Et il exige un sacrifice. D'où... » Il se retourne vers la statue : « cette jeune femme ! »

Et il éclate d'un grand rire halluciné, en regardant la statue et en esquissant quelques pas de danse d'un ridicule consommé.

Pas de doute ! Vous avez face à vous un grave fanatique... qui est en train de perpétrer un sacrifice rituel. Vous parvenez à réfréner votre dégoût et vous réfléchissez à l'attitude à adopter.

Si vous voulez l'attaquer pendant qu'il ne vous regarde pas, et ainsi le surprendre, rendez-vous au **18** (notez dans ce cas que vous pourrez diminuer son HABILITÉ de 3 points durant les deux premiers assauts). Sinon, allez au **279**.

13

Vous vous éloignez de Bourbenville et vous prenez la direction du Marais aux Scorpions. Au fur et à mesure que vous avancez, le chemin de terre bien tracé se transforme en un petit sentier défoncé. Malgré son piteux état, il semble très fréquenté : vous vous rappelez que l'aubergiste a raconté que le Marais attire beaucoup d'aventuriers, en quête de fortune et de gloire. Néanmoins, d'après les récits de votre père, bien peu en ressortent vivants. Vous espérez que vous ne subirez pas leur sort mais plutôt que vous en sortirez aussi triomphante que votre père à l'époque.

Perdue dans vos pensées, vous vous rendez compte que vous êtes arrivée à la lisière sud du Marais. Le sentier que vous suivez s'enfonce droit vers le nord à l'intérieur du marécage. A votre droite, tracé sur un roc, se trouve cet ultime avertissement : ATTENTION ! MARAIS AUX SCORPIONS ! FAITES DEMI-TOUR ! Deux tibias croisés surmontés d'un crâne surplombent la mise en garde. L'espace d'une seconde, vous êtes presque tentée de suivre ce conseil. Mais à la pensée de votre valeureux père, vous chassez cette idée saugrenue. Une odeur pestilentielle provenant du Marais vous parvient et vous poussez un soupir à l'idée que vous allez devoir la supporter durant tout votre périple.

Comme le dit la rumeur, un sombre brouillard noircit le ciel au dessus du Marais. D'après votre père, il brouille les boussoles, cache les étoiles et rend vain tout moyen de se repérer. *Tous sauf un*, pensez-vous en regardant fièrement votre anneau de cuivre. Votre père vous a raconté qu'il lui avait sauvé la vie des dizaines de fois : en effet, non content de toujours indiquer le nord, l'anneau chauffe chaque fois que vous vous trouvez en présence d'un être maléfique. C'est donc un objet d'une valeur inestimable que vous devrez prendre garde à ne pas perdre.

Vous chassez toutes vos pensées, concentrant votre esprit uniquement sur votre mission. Vous aspirez une dernière goulée d'air frais tout en faisant une ultime prière à tous les dieux de Khul que vous connaissez. Puis vous vous enfoncez d'un pas décidé dans le Marais aux Scorpions.

Rendez-vous au **15**.

14

« La ferme ! » Hurlez-vous de rage en dégainant votre lame. Le doux regard de votre double s'assombrit et son sourire se mue en un rictus mêlé d'une colère noire. « Vas-y, frappe ! », vous lance-t-elle alors d'une voix d'homme étouffée par les flots. C'est alors que, sans comprendre, votre arme pointe à toute vitesse vers la surface. Votre bras s'enfonce et vous recevez instantanément une décharge cuisante ! Perdez immédiatement 1 point d'HABILETÉ ainsi qu'1 point de CHANCE. De plus, lancez 1 dé et ôtez le résultat obtenu, de votre total d'ENDURANCE. Sachez toutefois que cette sorte d'électrocution ne peut que vous affaiblir sans vous tuer. Si votre ENDURANCE atteint 0 ou moins, considérez-la comme égale à 1. Toute décontenancée que vous êtes en ce moment, vous n'avez qu'une seule pensée : de toute façon, vous êtes plus belle en vrai ! Ce reflet n'était qu'une pâle imitation, c'est tout ce qui compte ! Mais cette considération peu à propos n'est sans doute qu'une tentative pour masquer la peur qui vous a envahit. Sans plus réfléchir davantage, vous décidez de quitter la clairière tant que vous en avez encore la possibilité. Si vous étiez entrain de manger un Repas, vous l'avez laissé tomber dans l'eau du marais, rayez-le donc de votre *Feuille d'Aventure* en ne récupérant que 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous sans plus tarder au **341**.

15

Vous êtes dans la clairière n°1. Le sol est spongieux mais ne gêne pas encore votre progression. La clarté venant du sud rend l'atmosphère plus sereine. On se croirait vraiment dans une forêt, et non dans l'endroit maudit que les rumeurs colportent... Sacrés paysans ! Le nord de la clairière est un peu plus sombre, un chemin semble s'enfoncer sous les arbres. Le sud, l'est et l'ouest bénéficient d'une végétation plus clairsemée, et sont peut-être plus propices à une exploration « en douceur » de ce marais prétendument terrible. Par où allez-vous continuer cette formidable aventure ?

Le nord ?
L'est ?
L'ouest ?
Le sud ?

Rendez-vous au **748**.
Rendez-vous au **863**.
Rendez-vous au **61**.
Rendez-vous au **220**.

16

Vous avez sans doute fait une erreur en tentant de mentir au jeune Maître, et vous tâchez de vous rattraper rapidement, car vous voyez bien que seule face à cet homme et ses loups, vous ne feriez pas le poids. « Désolée, dites-vous en essayant de vous sortir de ce pétrin, je ne voulais pas vous fâcher. »

Aryoth vous jette un autre regard haineux, puis décide de partir sans demander son reste. Son silence méprisant vous indique qu'il a perdu l'estime qu'il semblait vous porter. Vous perdez 1 point de CHANCE pour cette déconvenue. Vous regardez Aryoth s'éloigner, et vous regrettez déjà votre mensonge éhonté. Vos yeux retombent ensuite sur cette bâtisse qui vous fait face. Peut-être y trouverez-vous quelque chose qui vous sera d'une grande aide pour votre quête... Si vous visitez la maison du Maître des Vers, rendez-vous au **834**.

Sinon, vous pouvez repartir par le sentier de l'ouest (rendez-vous alors au **475**), ou par le sentier orienté vers le sud (rendez-vous au **963**).

17

C'est avec une fébrilité difficilement contenue que vous ouvrez la porte en bois. Vous entrez alors dans une salle toute en bois aussi. A votre gauche, une fenêtre donne sur... la mer !! Au centre de la pièce se trouve une grande marmite. Dans le mur à droite, des étagères vides. L'air marin vous saisit, c'est à la fois un bonheur de respirer cette odeur et comme un mystère des plus total. L'endroit semble désert, mais entretenu. Pas de poussière, mais pas d'occupant non plus. Dans le mur face à vous, une porte avec un simple rideau bariolé laisse passer une lumière bien

plus intense que celle de la fenêtre qui montre un ciel mauve...

Si vous voulez aller vers la fenêtre, rendez-vous au **671**.

Si vous préférez voir ce qu'il y a derrière le rideau, rendez-vous au **662**.

Si vous voulez jeter un œil dans la marmite, rendez-vous au **816**.

Sinon vous pouvez repartir au **716**.

18

Le prêtre se défend plutôt bien, c'est son fanatisme qui en fait un adversaire de taille. L'arme particulièrement tranchante qu'il utilise vous inflige 3 points d'ENDURANCE de dégâts au lieu des 2 habituels.

PRÊTRE DE DRIMM

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 8

Si vous venez à bout de votre adversaire, rendez-vous au **326**. Vous pourrez également lui prendre son Kriss, qui réduit votre *Force d'Attaque* de 1 point en raison de sa courte taille, mais provoque des dégâts considérables (c'est-à-dire 3 points d'ENDURANCE au lieu de 2) du fait de la forme de sa lame.

19

Vous libérez le pouvoir de la Pierre de Flétrissure et, aussitôt, toute la végétation dans laquelle la tortue géante se trouve empêtrée commence à noircir, comme frappée par une gangrène foudroyante. En l'espace de quelques instants, même les plus gros arbres qui longeaient la berge ont pourri et se sont écroulés sous leur propre poids. Voyant le chemin soudain dégagé devant elle, la tortue rassemble toutes les forces qui lui restent pour franchir les derniers mètres qui la séparent de la rivière. Les mâchoires des crocodiles déchirent ses nageoires, mais ne parviennent pas à arrêter cette charge désespérée. Avec un grand bruit d'éclaboussures, la tortue s'enfonce dans les flots de la Rivière Croupie. Vous vous attendez à ce que les reptiles la suivent pour l'achever mais, à votre grande surprise, c'est tout le contraire qui se produit : ils se dispersent et s'éloignent aussi vite que possible, comme si une terreur indicible s'était emparée de leurs cerveaux primitifs. Intriguée, vous vous approchez prudemment de la rivière. Rendez-vous au **283**.

20

Animée par l'énergie du désespoir, vous foncez vers le Sorcier mais ce dernier passe l'amulette à son cou, et ce simple geste vous paralyse en pleine course... Si rien n'a changé dans son apparence, vous pouvez ressentir presque physiquement l'intensité nouvelle de son pouvoir magique, qui vous immobilise aussi sûrement que le ferait une solide corde. Vos membres se mettent à trembler et il va vous falloir faire appel à toute la force de votre volonté pour parvenir à vous dégager de cette emprise invisible. *Testez votre Endurance*. Si vous passez l'épreuve, rendez-vous au **1007**. Si vous échouez, rendez-vous au **1033**.

21

Au moment où vous arrivez près de l'auberge, une bagarre générale semble s'y être déclarée. Le garde qui vous colle aux fesses se met alors à siffler et somme d'une voie forte les clients de se calmer... Ce n'est pas la première fois que vous voyez ça. Vous avez déjà participé et même initié ce genre d'altercation... Tout à coup, alors qu'arrivent les gardes avec leur Chef, deux paysans passent par la porte, propulsés par une sorte de courant d'air violent !! Nul doute qu'il y ait quelque magie là-dessous... Votre anneau devient alors extrêmement chaud. Un grand homme au corps noueux, suivi d'une femme en armure, sort de l'auberge avec deux types accrochés à ses jambes... L'homme crie alors : « Lâchez-moi pourceaux ou je vous fends en deux ! ». Pendant ce temps, la femme continue sa besogne en donnant de violents coups de pied à l'un des paysans accrochés au mollet du guerrier... A l'intérieur, la bataille devient carrément cataclysmique. Soudain, un torrent de flammes et d'air brûlant vous souffle au visage et embrase le bâti-

ment !!! Vous avez juste le temps de vous coucher pour éviter de vous faire carboniser par les flammes géantes. En revanche, l'homme et la femme ne semblent pas être incommodés par la chaleur infernale... Les gardes qui venaient d'arriver ont vite plongé à terre pour éviter de justesse d'être brûlés vifs.

La situation tourne facilement à l'avantage du couple infernal. Les paysans en flammes lâchent leur assaillant pendant que la femme achève de les piétiner jusqu'au sang !! L'homme dégaine alors son épée et se précipite pour trancher les gardes qui sont toujours à plat ventre... Pendant ce temps, des gens hurlent dans la fournaise de l'auberge. Qu'allez-vous faire ?

Aller sauver les gens qui sont encore dans l'auberge en flammes ? Rendez-vous au **58**.

Attaquer la femme pour l'empêcher de tuer les paysans à terre et sans défense ? Rendez-vous au **431**.

Aider les gardes en attaquant par derrière le grand homme ? Rendez-vous au **458**.

Aller chercher de l'eau pour éteindre l'incendie ? Rendez-vous au **638**.

Ne rien faire justement, et attendre la suite des événements ? Rendez-vous au **890**.

Fuir et quitter Courbensaule, rendez-vous alors au **776**.

22

Vous vous jetez à terre avec la rapidité du serpent. Vos réflexes ne sont toutefois pas assez vifs pour l'éclair du Maître des Scorpions qui vous atteint en plein cœur. Aussitôt une douleur inimaginable envahit votre corps et vous devez lutter de toutes vos forces pour ne pas vous évanouir. Vous perdez 10 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous parvenez à vous relever et à contre-attaquer.

Si vous voulez vous fier à l'épée et attaquez immédiatement le Magicien, rendez-vous au **590**.

Mais si vous pensez qu'il est plus judicieux d'utiliser une Pierre de Magie, rendez-vous au **837**.

23

Vous retirez votre épée du cadavre de Jania. Elle s'est bien défendue pour une grenouille ! Vous lui dites, comme si elle vous entendait encore : « Je crois que maintenant tu as ta réponse. »

Vous rigolez sournoisement en vous demandant quelle direction choisir. Alors, où allez-vous ?

Le nord ?

Rendez-vous au **857**.

L'est ?

Rendez-vous au **197**.

L'ouest ?

Rendez-vous au **318**.

24

Vous entrez dans la clairière n°41. Si vous l'avez déjà visitée, rendez-vous au 817.

Toute à vos rêves d'un bain chaud qui pourrait vous débarrasser de cette boue et des moustiques qui vous poursuivent, vous ne vous rendez compte que vous venez de poser le pied dans une nouvelle clairière qu'au dernier moment. Entièrement plane, elle semble totalement dépourvue d'intérêt. Si vous voulez tout de même l'explorer, rendez-vous au **157**. Sinon, vous pouvez revenir sur vos pas :

Si vous veniez du nord, rendez-vous au **514**,

Si vous veniez de l'est, rendez-vous au **867**.

Si vous veniez du sud, rendez-vous au **1025**.

25

Vous vous remettez à quatre pattes pour examiner les moindres recoins de la clairière, scrutant avec attention tous les buissons qui changent à chaque fois de couleur quand vous vous en approchez. Mais il n'y a toujours rien d'intéressant : vous ne trouvez qu'une Dent d'Ogre des Marais et ce qui semble bien être une Patte de Rat Bicéphale Pustuleux des Marais, pour ce que vous connaissez de ce genre de bestioles. Vous pouvez les garder, en espérant que cela vous

porte chance pour la suite de votre aventure (en fait pas du tout, car vous ne gagnez aucun point de CHANCE). Vous décidez maintenant de quitter cette clairière :

Par le chemin allant vers l'ouest, rendez-vous au **514**.

Par le chemin allant vers l'est, rendez-vous au **1002**.

Par le chemin allant vers le sud, rendez-vous au **867**.

26

Vous faites part à votre interlocuteur des soupçons que la Maîtresse des Fleurs porte sur lui, et celui-ci pouffe : « Quoi ? La Maîtresse des Fleurs m'accuse ? C'est vrai que j'aime les belles choses, mais j'ai déjà mon amulette. Alors je ne vois pas pourquoi j'irais en voler une autre. Je vais vous répéter ce que je vous ai déjà dit : vous feriez mieux d'aller voir du côté de la Maîtresse des Oiseaux. »

Notez le mot « *Senlys* » sur votre *Feuille d'Aventure*.

Si vous voulez l'accuser du vol de l'Amulette, rendez-vous au **960** (*mais notez le n° de ce paragraphe pour pouvoir y revenir si besoin est*).

Si vous voulez partir, le Maître ne vous retiendra pas. Rendez-vous au **915** pour aller à l'ouest, au **260** pour aller au nord, ou au **97** pour aller à l'est.

Notez que vous pouvez accuser un Maître (ou une Maîtresse) à tout moment. Pour cela, écrivez son domaine d'influence (par exemple « Serpents » pour la Maîtresse des Serpents) sur votre Feuille d'Aventure, et allez confondre le Maître (ou la Maîtresse) dans sa clairière.

27

Vous arrivez enfin devant l'arbre mort dont vous pouvez établir l'espèce car quelques feuilles subsistent encore, prouvant qu'il est en train de vivre une agonie lente mais inéluctable. C'était un grand chêne vigoureux à en croire sa hauteur et la masse énorme de son tronc. Une forme sombre se détache de la cime de l'arbre. En plissant les yeux, vous constatez horrifiée qu'un cadavre humain à moitié séché par le soleil y est installé. Sa posture est telle qu'il semblerait qu'il se soit laissé mourir en haut de l'arbre. Il y est toujours bien cramponné comme si quelque chose avait tenté de le faire basculer à terre.

Mais pourquoi est-il resté en haut sans tenter de fuir ? Et de quoi a-t-il eu peur pour ne plus redescendre de l'arbre ?

Vous êtes perdue dans vos pensées lorsque vous sentez sur votre cheville gauche un frottement, puis une emprise musclée vous serre la jambe. Vous vous affalez au sol sous le choc et vous constatez horrifiée qu'une espèce de tentacule, que vous avez pris d'abord pour un énorme serpent, entoure votre jambe. Il tente de vous attirer vers une énorme gueule béante, remplie de dizaines de rangées de dents, qui surgit sans crier gare du sol. Vous essayez de résister en faisant machine arrière mais ce satané sol n'offre aucune prise. Néanmoins, vous reprenez doucement le dessus et le tentacule glisse sur votre jambe. Mais à votre grande surprise, il ouvre une petite bouche et plante ses quatre crocs dans votre mollet. Vous hurlez de douleur et de dépit car il reprend de plus belle son action de traction vers l'énorme gueule béante. La morsure vous coûte 2 points d'ENDURANCE.

Un deuxième, puis un troisième tentacule sortent de cette gueule immonde. Ils tentent d'attraper votre autre jambe. Vous vous débattez et vous essayez d'échapper à cette emprise mortelle en ne voulant pas céder à la panique.

Si vous avez une arme tranchante en votre possession, rendez-vous au **8**. Si vous possédez une Pierre de Magie de Feu et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au **840**. Si vous n'avez aucun des objets demandés, rendez-vous au **89**.

28

Si le mot « *Vulgus* » orne votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **829**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **932**.

29

Vous voilà sortie du Marais ! Mais maintenant, vous devez retourner voir Morgalux pour rendre compte de votre aventure. Vous vous dirigez donc vers ce qui était la Tour de Stratagus, et vous vous rappelez, la première fois que vous êtes venue, l'impression de malaise que vous aviez ressentie.

Tandis que vous arpentez le chemin qui vous mène au pont qui relie le plateau au piton rocheux, vous sentez quelques gouttes tomber sur votre tête. Les dieux de Titan vous ont entendue ! Vous allez en effet avoir droit à une bonne averse, ce qui ne sera pas de refus tant vos vêtements n'ont plus rien à voir avec la tunique d'aventurière flambant neuve que vous arboriez avant d'entrer dans le Marais.

Vous voilà au niveau du pont, et évidemment, il n'y a pas âme qui vive aux alentours, si ce n'est quelques rapaces qui volettent au dessus des ruines tout en émettant des cris rauques. Le ciel est gris et vous sentez le vent vous caresser les joues. Il semble que Bourbenville se soit endormie paisiblement pendant que vous affrontiez les multiples dangers du Marais.

Traversant le pont, vous jetez un coup d'œil machinal en contrebas vers le pied du piton, et vous cherchez du regard l'entrée du repère du Nécromancien. Vous replongez dans ce boyau obscur et nauséabond, descendez les marches qui vous mènent à la porte ornée de la Gargouille. Dans un instant, vous reverrez Morgalux. Alors que vous prenez votre inspiration avant de frapper à la porte, celle-ci, à votre grande surprise, s'ouvre devant vous !

Vous sentant un peu penaude, vous décidez de rentrer dans le laboratoire. Lorsque vous passez le pas de la porte, une autre porte s'ouvre sur votre gauche. Considérant cela comme une invitation, vous entrez dans une salle plongée dans l'obscurité la plus totale. Voilà un accueil des plus curieux ! Mais deux torches s'allument alors de part et d'autre de la salle, qui semble être une sorte de salon. Vous découvrez Morgalux tranquillement allongé sur un sofa en train de tirer sur un narguilé, et crachant un épais nuage de fumée.

Levant son visage ridé vers vous, il vous adresse la parole : «Alors, jeune aventurière, que me ramènes-tu de beau ? »

C'est le moment de vérité.

Si vous avez la Pierre de Vie et la Pierre de Mort, rendez-vous au **571**.

Si vous n'avez que l'une des deux Pierres, rendez-vous au **36**.

Si vous n'avez aucune des deux Pierres, rendez-vous au **906**.

30

Vous ne savez guère comment rompre le charme maléfique de cette clairière, mais vous savez que vous devez tenter quelque chose. Si vous laissez les événements s'enchaîner, vous êtes convaincue que le sortilège qui opère en ce lieu videra votre énergie vitale jusqu'à la dernière goutte. Quel type de Pierre de Magie allez-vous employer ?

Illusion ?

Rendez-vous au **80**.

Feu ?

Rendez-vous au **210**.

Glace ?

Rendez-vous au **805**.

Terreur ?

Rendez-vous au **231**.

Malédiction ?

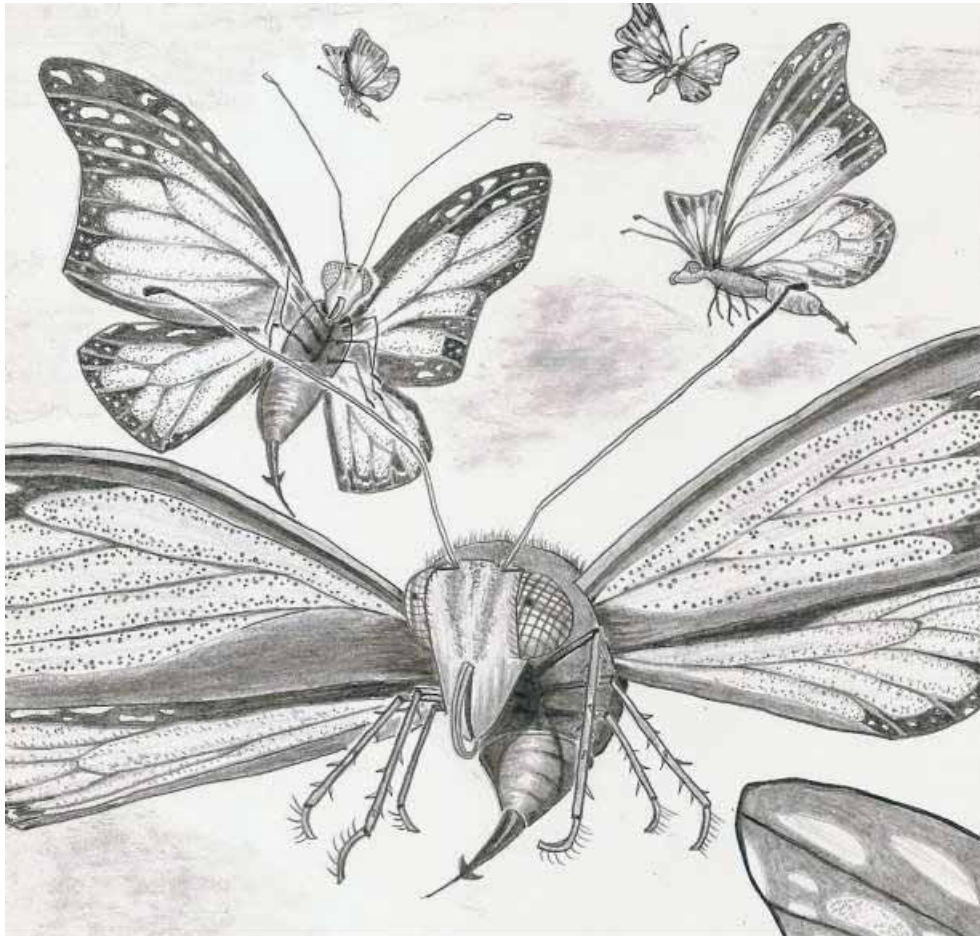
Rendez-vous au **595**.

Si vous n'avez pas de pierres de magie (ou que vous ne voulez pas les utiliser) rendez-vous au **138** pour faire un autre choix.

31

Les papillons forment un mélange de couleurs vives qui vibrent au rythme de leurs battements d'ailes. Vous vous en approchez. Captivée, vous fixez le mouvement synchronisé des papillons un certain moment, comme hypnotisée. Mais cette grâce n'est pas parfaite. La fréquence des battements d'ailes vous paraît anormalement faible. En outre, le vol des insectes est étrangement

stationnaire et les mouvements saccadés et rapides des papillons de votre jeunesse vous reviennent en mémoire. Intriguée, vous vous rapprochez encore.



Les yeux difformes des insectes sont exagérément proéminents. Leur abdomen est prolongé par un horrible dard couleur de jais.

Ce ne sont pas des papillons !

Vous avez la possibilité de prendre immédiatement la fuite en vous rendant au **778**.

Si vous restez campée sur vos jambes, allez au **245**.

32

Vous avez lancé trop fort, et la Pierre passe plusieurs mètres au-dessus de la branche pour atterrir sur une fougère qui n'en demandait pas tant et double aussitôt de volume. Mais tout espoir n'est peut-être pas perdu. Si vous avez une autre Pierre de Croissance, vous pouvez faire une nouvelle tentative en allant au **940**. Dans le cas contraire, vous pouvez, si vous en possédez, utiliser une Pierre de Feu (rendez-vous au **414**) ou une Pierre de Glace (rendez-vous au **897**). Si vous n'avez aucune de ces trois pierres, rendez-vous au **757**.

33

« Imbécile, triple imbécile ! Petite gueuse sans tête ! Vous avez occis mon ancien mercenaire ! dit-il avec rage.

— Vous l'aviez donc employé ! rétorquez-vous étonnée.

— Deux aventuriers valent mieux qu'un seul, répond-il en vous tirant la langue, chose qui vous

étonne pour une personne avec la prestance d'un Maître.

— Mais quelque chose me chiffonne. Avant de le tuer, j'ai eu le temps de converser avec lui. De cet échange, j'ai retenu ceci : selon lui, la personne qui l'emploie est l'Ancien Maître des Ornithorynques qui veut se débarrasser d'un nouveau venu. Or, vous m'avez dit le contraire... Donc soit l'un de nous se trompe, ce que je ne pense pas. Soit nous avons tous les deux raison... »

Vous vous rendez compte alors de l'étendue de votre erreur. Vous perdez 1 point de CHANCE, pour être tombée dans le piège de la folie du Maître des Ornithorynques. Si vous n'avez pas donné l'Amulette Rectangulaire avec le nom Bertillot gravé dessus au Maître et qu'elle est en votre possession, vous perdez 1 point de CHANCE supplémentaire pour avoir tué un innocent. Rendez-vous maintenant au **82** pour confondre le Maître des Ornithorynques.

34

Vous vous penchez vers la créature en prononçant votre nom, le doigt pointé sur votre poitrine. Elle vous regarde avec de grands yeux étonnés.

« Pulu » déclare-t-elle.

Elle ne semble pas saisir le sens de vos paroles, mais comprend que vous souhaitez lui parler et fouille dans les poches de son petit gilet, avant d'en sortir une petite fiole qu'elle vous tend. Vous reconnaissez une Potion Curative, qui vous redonnera 3 points d'ENDURANCE ou 1 point de SANTÉ (à votre convenance) lorsque vous la boirez. La petite créature est un Puluche, l'un des rares êtres bienveillants des Marais. Vous la remerciez d'une caresse et vous gagnez 1 point de CHANCE pour cette rencontre fructueuse. Vous pouvez désormais quitter la clairière par le nord (rendez-vous au **483**), l'ouest (rendez-vous au **15**) ou l'est (rendez-vous au **350**).

35

Vous lancez la Pierre de Feu sur le buisson. Celui-ci s'embrase immédiatement, et en quelques minutes, il ne reste que des cendres... Vous vous approchez alors pour voir s'il y a quelque chose. C'est avec une horreur indicible que vous voyez les corps carbonisés de sept lapereaux ! Votre cœur se serre et les larmes vous viennent aux yeux. Vous avez cédé à la panique et agi un peu trop rapidement. Dans ces lieux maudits, vous ne pensiez peut-être pas que la vie pouvait exister sous ses formes les plus banales. Vous perdez 1 point de CHANCE pour ce crime.

Où allez-vous maintenant ?

Vers le sud ?

Rendez-vous au **934**.

Vers l'ouest ?

Rendez-vous au **560**.

Vers le nord ?

Rendez-vous au **50**.

36

Vous sortez la Pierre de votre sac à dos et le regard de Morgalux s'illumine derrière ses longs cheveux blancs. Il se lève brusquement de son sofa, et vous entendez de nouveau sa voix dans votre tête : « Et bien ! C'est donc là tout ce que tu as trouvé ? »

Puis il reprend : « Tu t'en es tout de même bien tirée, et tu auras droit à une belle récompense. Donne-moi la Pierre, ou alors repars chercher l'autre dans le Marais si tu souhaites obtenir quelque chose qui dépassera tes rêves les plus fous. »

Si vous donnez la Pierre à Morgalux et cessez votre recherche des Pierres de l'Existence (après tout, vous aurez droit à une belle récompense), rendez-vous au **689**.

Si vous préférez repartir dans le Marais chercher l'autre Pierre, rendez-vous au **15**.

37

Vous arrivez à l'entrée du temple. Vous penchez alors la tête à l'intérieur... Arrive alors un homme d'âge mûr qui vous salue avec condescendance : « Bien le bonjour ma fille... Usrel vous accueille en sa demeure. Puis-je vous être d'un quelconque secours ? »

Si vous servez Morgalux, rendez-vous au **925**.
Si vous servez Ophidiane, rendez-vous au **11**.
Si vous servez Daigledor, rendez-vous au **177**.

38

Vous entrez dans le tunnel. Après être redescendue, vous vous retrouvez dans la grotte bleutée. Le halo pâle diffuse toujours la même impression d'apaisement agréable. Cela vous revigore un peu. Si vous voulez repartir dans la grande grotte, rendez-vous au **724**. Si vous continuez dans le sens de l'écoulement de l'eau, rendez-vous au **510**.

39

Avec prudence, vous approchez pour finalement apercevoir un bouquet de champignons dont le coloris jaunâtre déteint quelque peu au milieu de la grisaille ambiante. Ces champignons semblent avoir poussé au milieu d'une flaque de liquide, jaune elle aussi, d'où se dégage une odeur qui vous fait tressaillir... Perplexe, vous cherchez à comprendre d'où vous vient la sensation étrange que vous ressentez en respirant ce parfum douceâtre, légèrement étourdissant... Vous faites appel à votre mémoire, mais il semble bien qu'il vous faille fouiller au plus profond d'elle pour arriver à retrouver l'origine de votre trouble... *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceuse, rendez-vous au **749**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **133**.

40

Devant vos yeux ébahis, ainsi que ceux du Scorpion, l'arbre se met à se mouvoir. Ses racines s'arrachent difficilement du sol. Trois petites cavités commencent à s'ouvrir sur le tronc, en dessinant la bouche et les deux yeux d'un visage figé dans une expression d'effroi. Quatre branches de l'arbre se plient en plusieurs points et vont fouiller dans deux cavités situées de part et d'autre du visage, pour en ressortir de petits glaives. Vous avez affaire à un colossal Arbre-Épée, une des plus belliqueuses variétés d'Homme-Arbre. Dans une série de craquements, l'Arbre-Épée s'étire, alors même qu'au loin un éclair dessine sa silhouette, qui semble presque deux fois plus imposante que celle de l'arbre sagement enraciné quelques minutes auparavant. Vous entendez un grondement sourd, dont vous ne savez pas à quoi en attribuer l'origine : l'Arbre-Épée ou le tonnerre. Vous vous apprêtez à réagir, mais le Scorpion vous devance et s'élançe vers l'Arbre pour l'attaquer : apparemment, vous n'êtes qu'un adversaire secondaire. Il lance une de ses pinces vers le tronc de l'arbre, mais ce dernier dévie le coup d'une de ses épées, puis riposte avec un de ses trois autres « bras » libres. Les deux monstres ne semblent pas s'intéresser à vous, ce qui vous laisse une marge de manoeuvre dans l'affrontement qui va suivre.

Voici comment procéder :

Chacun des deux monstres affronte l'autre en priorité, néanmoins, si vous intervenez dans le combat, ils essayeront de riposter à vos coups, le Scorpion à deux pinces et l'Arbre-Épée à quatre bras !

À chaque assaut vous devrez donc décider de l'action que vous effectuerez :

Rester à l'écart du combat et effectuer en toute sécurité une des actions suivantes :

- Fuir, sans craindre pour vos arrières (vous ne perdrez donc pas de points d'ENDURANCE). Dans ce cas vous quittez la clairière par le nord (rendez-vous au **299**), par l'est (rendez-vous au **237**).
- Utiliser un objet sur vous, comme une potion ou une Pierre de Magie.
- Utiliser un objet sur un des deux monstres. Si vous utilisez une Pierre de Magie, rendez-vous au **1029**.
- Ne rien faire

Dans chacun des cas, vous devrez quand même mener l'Assaut pour les deux créatures : calculez les *Forces d'Attaque* respectives du Scorpion et de l'Arbre-Épée, celui qui a la plus grande inflige deux points de perte d'ENDURANCE à l'autre (le Scorpion Géant n'utilisera pas sa queue, les

Arbres étant insensibles au venin).

Mais vous pouvez aussi attaquer : dans ce cas, vous bénéficiez de deux points supplémentaires à votre *Force d'Attaque* pour symboliser le désintéret relatif des monstres à votre égard. Vous choisissez lequel des deux vous attaquez, puis la méthode que vous allez porter (la classique, qui fait perdre 2 points d'ENDURANCE, ou bien l'une des attaques spéciales décrites plus bas). Vous calculez la *Force d'Attaque* des trois assaillants (n'oubliez pas votre bonus). Celui qui a la plus grande inflige une blessure de 2 points d'ENDURANCE à l'adversaire sur qui son intention était portée, et 1 point à l'autre (si vous subissez cette perte de 1 point, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour l'annuler, au risque de perdre 2 points si vous êtes Malchanceuse ; par contre si vous infligez une telle perte, vous pouvez là encore *Tenter votre Chance* pour la doubler, ou l'annuler si vous êtes Malchanceuse). Celui qui a la deuxième plus grande *Force d'Attaque* inflige les dégâts habituels à l'adversaire qu'il a pris pour cible, seulement si ce dernier a la plus faible Force d'Attaque. Néanmoins vous pouvez décider de remplacer votre attaque normale par une attaque spéciale. Dans ce cas l'assaut se déroule normalement, sauf que vous n'infligerez pas de perte de points d'Endurance à la créature que vous n'attaquiez pas, même si vous avez la *Force d'Attaque* la plus élevée des trois. Voici les attaques que vous pouvez effectuer :

- Concentrer votre attaque sur une des pinces du Scorpion (vous pouvez tenter cette attaque autant de fois que vous le voulez, mais vous ne pouvez la réussir que deux fois, une fois par pince). Vous avez dans ce cas un malus de 4 points à votre Force d'Attaque (tenez toujours compte du bonus de deux points !). si vous réussissez à porter le coup, alors vous ferez perdre 1 point d'HABILETÉ au Scorpion, au lieu des deux points d'ENDURANCE habituels. Vous ne pouvez pas *Tenter votre Chance* sur ce coup.
- Concentrer votre attaque sur une des branches tenant une épée de l'Arbre-Épée (vous pouvez tenter cette attaque autant de fois que vous voulez, mais vous ne pouvez la réussir que quatre fois, une fois par branche). Vous avez dans ce cas un malus de 4 points à votre Force d'Attaque (tenez toujours compte du bonus de deux points !). si vous réussissez à porter le coup, alors vous ferez perdre 1 point d'HABILETÉ à l'Arbre-Épée, au lieu des deux points d'ENDURANCE habituels. Vous ne pouvez pas *Tenter votre Chance* sur ce coup.
- Essayer une attaque spéciale contre le Scorpion Géant en sautant sur son dos. Vous avez un malus de 3 points à votre Force d'Attaque (tenez toujours compte du bonus de deux points !), mais si vous réussissez, rendez-vous au **1008**.
- Essayer de vous emparer de la lance toujours enfoncée dans le tronc de l'Arbre-Épée. Vous avez un malus de 3 points à votre Force d'Attaque (tenez toujours compte du bonus de deux points !), mais si vous réussissez, rendez-vous au **126**.
- Essayer de grimper sur l'Arbre-Épée (Attention, vous ne pouvez pas faire cela si l'Arbre a pris feu, cela serait suicidaire). Vous avez un malus de 3 points à votre Force d'Attaque (tenez toujours compte du bonus de deux points !), mais si vous réussissez, rendez-vous au **1001**.

SCORPION GÉANT

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 12

GRAND ARBRE-ÉPÉE

HABILETÉ : 10

ENDURANCE : 11

Si vous étiez déjà en train de combattre le Scorpion lorsque l'Arbre-Épée s'est réveillé, n'oubliez pas de tenir compte des éventuels pertes que vous lui avez infligées.

Si le Scorpion Géant meurt, notez l'ENDURANCE de son adversaire et rendez-vous au **967**.

Si c'est l'Arbre-Épée qui trépassé le premier, notez l'ENDURANCE de son adversaire et rendez-vous au **1020**.

Enfin si les deux créatures vous survivent, continuez à mener le combat jusqu'à ce que l'une des deux décède. Si c'est le Scorpion, rendez-vous au **554**. Si c'est l'Arbre-Épée, rendez-vous au **356**.

41

Vous pénétrez sans état d'âme dans la bâtisse. Au premier abord, il semblerait que malgré la vétusté des lieux, quelqu'un y habite puisque le passage est dégagé, et de faibles lueurs à l'intérieur vous font songer qu'il y a ici-bas des lanternes de suie allumées, prouvant un semblant de civilisation dans ces ruines. Votre impression est tout de suite vérifiée, alors que vous voyez un homme assis sur un trône en pierre. Le trône n'est d'ailleurs pas entièrement fait de pierre, puisque les accoudoirs sont en bois et représentent un drôle d'animal à la tête plate, avec un long bec et des griffes acérées. Quant à l'homme, il a un visage poupon, est vêtu d'une sorte de gilet et de pagne faits de feuilles d'arbres tropicaux, et il porte sur la tête une coiffe faite de longues plumes bariolées. Enfin pend à son cou un collier fait de minuscules crânes.



Il tend vers vous son doigt osseux, tandis que son autre main remue un bâton de bois : « Toi, que fais-tu par ici ? Qui es-tu pour violer l'enceinte de mon territoire ? Qui es-tu pour pénétrer dans ma demeure ? Qui es-tu pour violer l'enceinte de mon territoire ? Qui es-tu pour pénétrer dans ma demeure ? Qui es-tu pour violer l'enceinte de mon territoire ? Qui es-tu pour pénétrer dans

ma demeure ?

— Je suis une aventurière, rétorquez-vous, vous demandant pourquoi cet individu a répété trois fois ses phrases. Je ne voulais nullement vous déranger, mais je recherche...

— Ici, on ne recherche rien, mais on passe son chemin. Et ceux qui recherchent leur chemin ne passent rien, mais ce sont des choses qui arrivent que relativement rarement, toutes les éclipses de soleil des pleines lunes. Des chercheurs qui cherchent, on en trouve, mais des chercheurs qui trouvent, on n'en cherche pas non plus. Je n'ai pas besoin qu'une aventurière impolie me dérange pendant ma sieste quinquennale. Tu n'es pas la malvenue, et tu n'es surtout pas la bienvenue, mais comme tu semblais ignorer les règles de bienséance, je n'en tiendrai pas rigueur et t'autoriserai à t'en aller sans mot dire... Oui ? »

L'homme vient de tendre l'oreille, comme pour écouter un interlocuteur, mais vous ne lui avez pas adressé la parole. Il semblerait que l'homme se concentre sur une conversation qu'il entend à lui seul. Peut-être un de ses conseillers est-il caché par le trône ? Vous décidez de faire un pas pour en avoir le cœur net, mais un mouvement brusque vous arrête d'un coup : « Plus un geste, vagabonde ! NE BOUGE PLUS J'AI DIT ! Voilà, reste immobile. J'ai une mission à te confier. Vois-tu, je suis le Maître des Ornithorynques (une créature dont vous n'avez d'ailleurs jamais entendu parler). Ou plutôt, le NOUVEAU maître, car l'ancien a abandonné son rôle il y a de cela des mois. C'est un lâche, un immonde lâche qui nous a tous abandonnés durant la troisième guerre contre les Baronnie du Sud ! L'empire des Mouettes nous a roulé dessus ! Il nous a écrasés ! Il a disparu, et j'ai entendu dire qu'il rôde dans les souterrains perdus de ce temple. Je sais qu'il complotte pour reprendre sa place, maintenant que la situation s'est améliorée en surface. Mais il est traître et mérite la mort ! Je t'engage donc pour détruire ce diabolique homme... Si tu acceptes, je te donnerai le trésor qui se situe dans le coffret sous mon trône, c'est le moins que je puisse faire.

Si vous acceptez la proposition du nouveau Maître des Ornithorynques, rendez-vous au **648**.

Si vous déclinez cette offre et vous dirigez vers la sortie, rendez-vous au **683**.

42

Vous comprenez que l'auteur de ce piège doit être Xandu, et vous tentez une approche subtile : « Montre-toi Xandu. Tu m'as bien eue, je suis bel et bien piégée à présent ! ».

Aussitôt, un farfadet apparaît sur le haut du poteau en bois. Il est vêtu d'un complet veston vert sur une chemise blanche, d'un haut de forme de couleur verte aussi et de chaussures noires brillantes. Il se met à ricaner fortement : « Ha ! Ha ! Ha ! Et voilà, j'en ai encore eu un ! ».

La brume se dissipant légèrement, vous regardez hébétée le farfadet faire une nouvelle entaille dans le pieu. « Vous êtes le 21ème aventurier que je piège ! Je suis le roi à ce petit jeu ! »

« Mais qu'est-ce que c'est que cet énergumène ? », pensez-vous presque à haute voix.

Si vous voulez attaquer le farfadet pour son impétueuse attitude et lui montrer de quel bois vous vous chauffez, rendez-vous au **125**. Si vous ne voulez pas répondre à son petit jeu et garder votre calme, rendez-vous au **876**.

43

Vous vous jetez, rage au ventre et lame au clair, vers les deux assassins tout en vous préparant à un combat sans merci. Mais vos adversaires vous regardent en riant à pleines dents, ne faisant même pas un geste pour se mettre en garde ou éviter votre charge. Votre instinct vous dit que quelque chose ne tourne pas rond... Votre anneau aussi d'ailleurs, car il devient très chaud.

Soudain, vos os vibrent sous le choc d'une boule de feu venue de derrière et qui vous brûle le dos... Votre corps ne vous obéit plus, vous chancelez en avant, le sol tourne et se déforme dans des angles improbables... Vos entrailles en ébullition et un goût amer de sang chaud envahit votre bouche tandis que votre tête inconsciente percute le sol poussiéreux de Coubensaule... Votre aventure se termine ici.

44

Tâchant de ne pas perdre toute contenance, vous vous excusez néanmoins auprès du Maître des Champignons en lui déclarant que cet interrogatoire était nécessaire, mais que vous n'avez maintenant plus de doutes sur son innocence. Ce dernier point est un mensonge bien entendu, mais il n'est pas censé le savoir... Vos paroles calment quelque peu le petit personnage, mais c'est d'un air bougon qu'il vous demande de quitter la clairière instamment, en vous priant d'éviter de venir l'importuner à l'avenir. Vous vous inclinez et tournez les talons. Mais en partant, vous ne pouvez vous empêcher de vous demander si vous avez vraiment fait le bon choix... Maintenant que vous lui avez révélé vos soupçons, qui peut savoir quelle sera sa réaction... Quelque peu inquiète, vous quittez la clairière... Rendez-vous au **915** pour aller à l'ouest, au **260** pour aller au nord, ou au **97** pour aller à l'est.

45

Si vous êtes au service de Morgalux, rendez-vous au **625**.
Si vous êtes au service de Daigledor, rendez-vous au **985**.
Si vous êtes au service d'Ophidiane, rendez-vous au **275**.

46

Vous lancez la Pierre d'Amitié selon une courbe en cloche. Elle passe par-dessus le Rideau d'Épines et retombe sur la Maîtresse des Fleurs. Elle fait un mouvement du bras pour la dévier, mais dès que votre pierre entre en contact avec sa peau, un sourire chaleureux se forme sur son visage. Aussitôt les tiges se rétractent et reprennent leurs tailles normales. La Maîtresse des Fleurs fait un geste et des racines jaillissent du sol devant elle et se projettent jusqu'à vos pieds, formant un pont par-dessus les fleurs : « Vous pouvez venir, ne vous inquiétez pas, c'est très solide. N'hésitez pas, allons, je me suis laissée un peu emporter mais vous m'êtes très sympathique alors venez donc. »

Votre pierre s'est révélée très efficace apparemment. Même ses yeux auparavant écarlates sont maintenant bleu ciel ! Si vous n'avez toujours pas confiance, vous pouvez toujours repartir vers le **90**. Sinon, franchissez le pont de racines au **55**.

47

Les multitudes d'étangs forment un vrai labyrinthe, il est difficile de trouver un chemin vraiment droit. Les bandes de terre qui vous servent de chemin sont délimitées par les étendues d'eaux puantes et nauséabondes. De plus, certaines zones sont embrumées ce qui ne rend pas le repérage facile. Vous comptez cependant sur votre bonne étoile pour vous sortir de ce lieu humide et puant à souhait. Si vous voulez continuer dans cette direction allez au **187**, sinon faites demi-tour au **879**.

48

Il semblerait que vous soyez arrivée à l'extrémité est du marais. D'après les renseignements que vous a donnés le Maître des Scorpions, le portail se trouverait ici. Néanmoins, le Sorcier ne vous a pas précisé à quoi ressemblait ce portail, ni même où il se trouvait dans la clairière. Et encore moins la manière de le faire apparaître. Pour le moment, vous ne voyez strictement rien qui ressemblerait à une porte dimensionnelle dans la clairière.

Si vous possédez la Clé Dimensionnelle, rendez-vous au **562**.
Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **383**.

49

D'après tout ce que vous a raconté Morgalux, et au vu des deux cadavres de Chiens de l'Enfer à vos pieds, vous en déduisez que le malheureux voleur a dû passer par cette clairière lors de sa

fuite éperdue. Vous décidez donc de fouiller scrupuleusement les lieux, à la recherche d'un quelconque indice. Malheureusement, vous vous rendez vite compte qu'il n'y a rien susceptible de vous aider. Vous décidez alors d'examiner les cadavres des Chiens d'Enfer, et un détail étrange vous saute aux yeux : les corps ne portent aucune trace de blessure et vous n'arrivez pas à découvrir les causes de la mort. Si ce n'est le fait qu'ils ne respirent plus, les corps semblent en parfaite santé. Un frisson vous traverse l'échine car vous sentez qu'il s'agit là d'une puissante sorcellerie maléfique. Sans nul doute, le voleur a jeté la Pierre de Mort sans se retourner pour tenter de se débarrasser de ses poursuivants. Mais dans ce cas, où est passée la pierre ? Car elle ne se trouve pas dans les environs, vous pourriez le jurer. Soudain, interrompant votre réflexion, vous entendez un grondement guttural s'élever des hautes fougères qui bordent la clairière. Le cri sourd est bientôt rejoint par deux autres et vous serrez nerveusement votre épée, attendant l'attaque.

Elle arrive à la vitesse de l'éclair. Trois molosses jaillissent des fourrés en aboyant féroce. Néanmoins, plus que leur simple présence, c'est leur aspect qui vous fait frémir. Leurs corps sont étrangement mutilés, par endroits, il n'y a ni peau ni chair et les os brillants sont à nu. L'un d'entre eux a une orbite béante à la place de l'œil gauche, tandis que l'autre a trois pattes entièrement squelettiques. Enfin le troisième ne possède ni chair ni poils, ses tendons et muscles à nu rougeoient étrangement. La Pierre de Mort n'a apparemment pas tué ceux-là, mais il semble qu'ils aient subi une partie de son pouvoir maléfique. Il leur reste cependant assez d'énergie pour livrer un combat mortel. Vous l'aurez sans doute compris, impossible d'échapper à cet affrontement.

Premier CHIEN DE L'ENFER	HABILETÉ : 7	ENDURANCE : 6
Deuxième CHIEN DE L'ENFER	HABILETÉ : 6	ENDURANCE : 5
Troisième CHIEN DE L'ENFER	HABILETÉ : 6	ENDURANCE : 6

Vous devez affronter les trois bêtes en même temps, n'oubliez donc pas d'appliquer les règles du combat contre plusieurs adversaires. Sachez aussi que le troisième Chien de l'Enfer est enragé. Donc chaque blessure que vous recevrez de cet adversaire vous coûtera 1 point de SANTÉ en plus des 2 points d'ENDURANCE habituels. Si vous en sortez victorieuse, rendez-vous au **271**.

50

Vous arrivez à la clairière n°18. *Si vous êtes déjà venue ici, rendez-vous au 28, sinon lisez ce qui suit.*

Le sol est envahi par l'herbe folle, et parsemé de broussailles. Par ailleurs, vous êtes entourée d'arbres majestueux. Il se dégage de la clairière une tranquillité réconfortante, contrastant avec les dangers que vous avez affrontés jusque-là. Le silence sépulcral qui règne est à peine troublé par la brise soufflant dans les feuilles les plus en hauteur. Rendez-vous au **619**.

51

Après quelques pas, le nuage fond soudain sur vous, avec une rapidité telle que vous ne pouvez l'éviter. Celui-ci exhale une puanteur terrible, et vous luttez pour ne pas vous évanouir directement. Cependant, votre calvaire ne fait que commencer, car le nuage ne vous quitte pas d'une semelle alors que le bourdonnement s'amplifie, jusqu'à atteindre un bruit strident.

Vous dégainez votre épée, et frappez le nuage avec vigueur mais rien n'y fait, le bruit ne cesse de s'amplifier... de s'amplifier... de s'amplifier... et vous finissez par vous évanouir.

Définitivement.

52

La poussière vous touche et vous voyez avec horreur qu'elle se transforme en de multiples vers blanchâtres qui cherchent à se faufiler dans vos vêtements. Plus horrible encore, certains commencent à se frayer un chemin dans votre chair. Vous vous débâtez pour vous en débarrasser en secouant vos vêtements, ensuite vous tentez d'arracher de votre peau ceux qui ne sont pas encore complètement enfouis en vous. Vous commettez là une erreur fatale, car Morgalux récupère son

sabre et bondit sur vous. Il vous tranche alors la carotide avec un geste d'une précision diabolique.

Votre sang coule abondamment. Votre premier réflexe est de tenter de vous compresser la gorge, mais votre vue se brouille rapidement. Vous tombez à genoux, puis face contre terre le nez dans votre propre sang. Le contact froid de la pierre s'estompe tendrement à mesure que votre conscience s'échappe.

Morgalux fait quelques pas, se penche sur votre cadavre et saisit les deux Pierres, qu'il brandit un riant féroce. Ses rêves de Gloire et de Chaos vont pouvoir commencer, et c'est bien grâce à vous.

53

Rendez-vous au **775**.

54

A votre approche, les affreux papillons, en petit nombre, préfèrent battre en retraite et vous laissent la place qu'ils occupaient précédemment. Ils survolaient avec insistance un tallis. Lorsque vous baissez le regard, un frisson vous parcourt l'échine. Il y a là un corps humain, que vous n'aviez pas aperçu lors de votre première visite de la clairière. Le pauvre homme est entre deux âges. Malgré sa forte corpulence, il est tombé sous les coups de boutoir répétés des dards de ses adversaires. Ses yeux vitreux et sans vie ne laissent planer aucun doute quant à son état. En outre, le visage de l'infortuné promeneur a été en partie rongé par des dents minuscules. A sa ceinture pend une bourse. Là où repose son esprit, il n'en aura plus besoin. C'est donc sans vergogne que vous vous emparez du précieux objet. Ce dernier contient 10 pièces d'or que vous aurez pris soin d'ajouter à votre équipement.

Rayez le mot « Vulgus » de votre *Feuille d'Aventure*.

Si vous souhaitez fouiller davantage le corps du voyageur, rendez-vous au **340**.

Si vous préférez reprendre votre route sans délai, rendez-vous au **410**.

55

Vous franchissez le pont et rejoignez la Maîtresse des Fleurs. Elle sort deux tasses de sous un pétale de sa fleur géante, puis les remplit avec le contenu d'une des ses fleurs en forme de vase : « Tenez, c'est du nectar maison. C'est excellent pour la santé et pour le teint (n'oubliez pas que sa peau est orangée avant de boire). Vous savez, je ne reçois pas beaucoup de visite par ici. C'est peut être dû à mon isolement dans un coin du marais, ou au fait que je dresse une muraille entre ceux qui foulent mon jardin et moi. Vous savez, on pourrait voir une symbolique dans cette muraille. En fait, je repousse les autres parce que je suis quelqu'un d'extrêmement gentille et sensible. Tellement sensible que le contact humain me fait souffrir. Le dilemme du hérisson, vous voyez ? Et puis je ne supporte pas que l'on touche à mon œuvre. Ces fleurs sont toute ma vie, vous comprenez ? Elles me tiennent lieu de compagnie, leur entretien occupe mes journées, elles sont ma fierté. Je me souviens que durant mon enfance, j'étais déjà quelqu'un de solitaire et renfermée qui ne trouvait du plaisir qu'en s'occupant des fleurs de sa maman. Ca me rappelle quand j'avais 12 ans... »

Euh, finalement, elle était peut être moins effrayante quand elle vous attaquait.

Vous pouvez toujours tenter de supporter son babillage incessant jusqu'au bout en vous rendant au **512**. Ou alors, vous pouvez encore fuir en vous rendant au **218**.

Si vous êtes au service d'Ophidiane, vous pouvez aussi orienter la conversation vers le sujet de l'Amulette volée en vous rendant au **388**.

56

Vous lancez la Pierre de Glace en direction de la paroi organique qui vous barre le passage. Lorsque la Pierre touche la paroi, celle-ci devient toute blanche. Vous prenez alors votre élan

pour défoncer le mur de glace. C'est complètement effayée que vous transpercez le mur de glace. Dans votre course à travers le couloir aux tombes, votre seule préoccupation est de vous débarrasser de tous les débris de glace répandus sur vos vêtements et dans votre chevelure, craignant le pire si un morceau de cette créature revenait à la vie lors de votre retour dans la chaleur moite du Marais... Rendez-vous au **818**.

57

Vous foncez droit devant vous en évitant une poutre qui tombe avec fracas sur votre droite, interrompant définitivement les hurlements venant de cette direction. La main s'affale au moment où vous arrivez devant le bar. Sautant vivement par-dessus, vous remarquez la robe noircie et brûlée d'une serveuse évanouie. Vous la saisissez alors par le bras, puis balancez le corps de la jeune fille sur le comptoir. Derrière, un baril de bière provoque un embrasement de tout l'arrière du mur en bois, et le feu reprend de plus belle. Les flammes lèchent votre visage et manquent de vous brûler les yeux ! Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Cela vous motive encore plus pour sortir de là le plus vite possible. Vous jetez la fille sur votre épaule pendant qu'un appel d'air venant de votre droite attise les flammes et vous barre le chemin que vous venez d'emprunter ! Sous les craquements de plus en plus insistants du plafond, vous décidez de foncer droit devant vous. La barrière de flammes n'était effectivement pas aussi large qu'elle le paraissait, et vous vous en sortez avec un visage cramoisi et une rescapée ! Le plafond finit de s'écrouler totalement au moment où vous franchissez la porte... Rendez-vous au **250**.

58

Vous vous relevez d'un bond, plongez dans l'auge pleine d'eau, et foncez à l'intérieur du brasier. Vous réussissez à sauver facilement trois personnes. A ce moment, vous voyez les deux aventuriers avec les cadavres des gardes qui avaient accouru gisant à leurs pieds... Un pincement au cœur vous culpabilise un peu devant ce gâchis... D'un autre côté, vous voyez les villageois faire une chaîne pour éteindre l'incendie...

Si vous souhaitez venger ces morts inutiles et combattre le couple d'aventuriers, rendez-vous au **43**.

Si vous préférez continuer d'évacuer les rescapés, retournez dans la fournaise au **106**.

Si vous souhaitez aider les villageois à éteindre l'incendie, allez au **250**.

59

Laisant vos mauvaises impressions de côté, vous avancez d'un pas ferme vers l'arbre mort qui se dresse dans le ciel flamboyant. Vos pieds s'enfoncent légèrement dans le sol sans pour autant ralentir le rythme de votre marche. C'est comme si vous marchiez dans un genre de vase sèche car le sable ne se colle pas sur vos chaussures. Vous ne vous étiez jamais encore déplacée sur un sol comme celui-là. A la fois mou et malléable mais néanmoins dense et résistant, tout à fait étonnant. Vous avancez prudemment vers le centre de la clairière en direction de l'arbre mort.

Vous avez comme un mauvais pressentiment, mais l'objet de votre attention ne se trouve plus très loin à présent. L'éclat lumineux vous empêche encore de discerner sa nature mais la curiosité vous titille l'esprit.

Si vous voulez continuer en direction de l'arbre mort, rendez-vous au **27**. Si vous préférez faire demi-tour, rendez-vous au **397**.

60

Vous progressez à pas de loup vers la souche, sans pouvoir empêcher les feuilles mortes de craquer sous vos pas. Absorbée par sa tâche, la créature ne semble pas vous entendre. Après un temps d'hésitation vous vous emparez du pipeau et, comme par réflexe, vous jouez aussitôt une note maladroite. L'étrange fossoyeur ne réagit toujours pas, alors que le son puissant d'une cornemuse se fait entendre du fond de la tombe où est enterré son propriétaire ! Vous répliquez aus-

sitôt par d'autres notes, et bientôt une voix caverneuse se fait entendre : « Ainsi tu es revenue pour nous éviter de finir enterrés autant morts que vivants ? Si tu nous délivres du FOS-SOYEUR, je jure que nous te jouerons notre plus bel air... Méfie-toi : ton adversaire est complètement sourd, ce qui lui a permis de nous piéger, mais il est résistant... Surtout, ne lui jette pas de Pierre de Malédiction ! Il se nourrit de ce genre de magie. C'est pour cette raison qu'il nous traquait... »

La voix du joueur de cornemuse se tait, et vous reposez le pipeau sur la souche... Vous vous retrouvez libre d'agir :

Si vous attaquez le Fossoyeur, rendez-vous au **66**.

Si vous cherchez à parler au Fossoyeur rendez-vous au **884**.

Si vous pensez que le squelette vous tend un piège, vous pouvez jeter une Pierre de Malédiction sur le Fossoyeur en vous rendant au **494**.

Vous pouvez également partir discrètement par la sortie la plus proche en restant cachée par l'angle mort fourni par le tronc du chêne afin de ne pas éveiller sa curiosité :

Si vous veniez du nord, vous sortez par l'ouest au **748**.

Si vous veniez du sud, vous sortez par le nord au **813**.

Si vous veniez de l'ouest, vous sortez par le sud au **863**.

61

Le chemin boueux que vous arpentez péniblement (à cause des nuées d'insectes qui vous agressent, sans doute ravis de trouver une nouvelle proie) aboutit enfin à une nouvelle clairière où vous espérez prendre un repos bien mérité. *Vous entrez dans la clairière n°44. Si vous y êtes déjà venue, rendez-vous au 536.*

Vous voilà arrivée dans une petite clairière bien plus minuscule que ce qui vous aurait été possible d'imaginer jusque là. Les arbres, hauts de plusieurs mètres dans cette région du marais, dissimulent presque toute la lumière du soleil. Les ombrages menaçants paraissent perpétuellement se mouvoir sur la terre pauvre en herbe. Le sol est en revanche très sec, et vos pieds ne s'enlisent pas dans la boue dure et craquelée.

Au beau milieu de la clairière se trouve un bâtiment en pierre délabré qui semblerait être le vestige d'un ancien temple. Malgré vos connaissances sur ce genre de bâtisse, vous n'arrivez pas à déterminer de quel culte ou de quelle civilisation appartenait celle-ci. Ce bâtiment est abandonné depuis certainement des décennies puisque plantes grimpantes et herbes folles ceignent la pierre moussue. Vous tendez brièvement l'oreille, et réalisez que l'on n'entend pas le chant des oiseaux. Seul le doux vent fait frissonner les feuilles au-dessus de votre tête. Mise à part cette construction hétéroclite, il semblerait que la clairière ne présente pas d'intérêt. Mais peut-être trouverez-vous des accessoires intéressants ou des informations utiles à l'intérieur de cette ruine ?

Si vous décidez d'entrer par l'entrée principale, rendez-vous au **41**.

Si vous préférez aller vers l'ouest, rendez-vous au **237**.

Si vous optez pour l'est, rendez-vous au **15**.

62

Vous nagez de toutes vos forces vers la plage. Derrière-vous, le crocodile pousse un vagissement hideux tout en essayant de vous happer les jambes. *Tentez votre Chance.* Si êtes Chanceuse, rendez-vous au **886**. Sinon rendez-vous au **846**.

63

Vous fouillez votre sac à dos à toute vitesse, afin d'en sortir une pierre qui pourrait vous aider. Mais elles ont *disparu* ! Dans quel horrible cauchemar êtes-vous tombée ?

Décontenancée, vous vous demandez quelle stratégie vous devez maintenant adopter, alors que

l'homme avance péniblement vers vous en tendant la main.

Si vous acceptez de donner votre main à l'homme, rendez-vous au **251**.

Si vous préférez vous enfuir, rendez-vous au **669**.

Si vous voulez le pourfendre de votre épée, histoire de lui donner un second repos éternel, rendez-vous au **401**.

64

Vous vous ruez vers la porte, sachant bien que vous n'aurez qu'une seule et unique chance de vous en tirer. Arrivée à moins d'un mètre de celle-ci, vous vous jetez de tout votre poids contre le battant. La porte s'ouvre à la volée et vous vous dépêchez de fuir le courroux du Maître des Scorpions que vous entendez rugir de colère derrière vous. Deux chemins permettent de quitter la clairière et vous vous empressiez d'en choisir un.

Si vous allez à l'ouest, rendez-vous au **91**.

Enfin, si vous allez à l'Est, rendez-vous au **406**.

65

Lorsque vous portez le dernier coup, un gargouillement horrible sort de la bouche de l'Aventurier, qui s'écroule quelques secondes plus tard sur le sol. Vous reprenez péniblement votre souffle – ce combat vous ayant épuisée – puis vous vous penchez sur le cadavre. Dommage que vous ayez dû tuer ce jeune homme, car il était tout à fait à votre goût. Toutefois, mettant ces pensées déplacées de côté, vous fouillez le cadavre. Vous trouvez sur lui de quoi faire deux Repas et une Pierre de Feu. Maintenant, vous comprenez ce qu'était en train de faire ce fou dangereux, il espérait mettre la cabane en feu ! Vous pouvez également prendre l'une de ses Épées Courtes pour remplacer votre arme si jamais vous deviez la perdre ou vous en séparer (ou au cas où vous n'en n'auriez plus actuellement). Malheureusement, comme vous ne maîtrisez pas ce genre d'armement, vous devrez soustraire 1 point de votre HABILITÉ à chaque fois que vous en ferez usage. Rangeant vos trouvailles dans votre sac à dos, vous jugez préférable de prendre rapidement une décision, de peur de devenir folle comme celui qui repose dorénavant à vos pieds. Vous pouvez à présent soit vous diriger vers la cabane (rendez-vous au **196**), soit quitter la clairière (rendez-vous au **406**).

66

Si vous vous précipitez l'arme à la main sur votre adversaire, celui-ci ne réagit pas à votre approche jusqu'au moment où vous vous apprêtez à porter le premier coup : aussitôt, il fait volte-face et bloque habilement votre arme avec sa pelle.

FOSSOYEUR

HABILITÉ : 9

ENDURANCE : 10

S'il parvient à vous blesser, vous vous apercevez douloureusement que même si sa pelle n'est pas une arme très efficace, il la manie avec une telle force qu'il vous inflige tout de même les dégâts habituels. Si vous l'emportez, rendez-vous au **205**.

67

Il est clair que vous n'avez aucune idée de ce qui a pu advenir du Chef des Voleurs. Vous êtes maintenant confrontée à un choix cornélien :

Vous pouvez mentir et prétendre que vous l'avez croisé mourant pendant votre périple, rendez-vous au **194**.

Vous pouvez aussi dire que vous ne l'avez jamais vu et que vous ne savez rien à ce sujet, rendez-vous au **958**.

68

Sous l'effet de la panique, vous faites presque tomber la pierre magique au sol. Dès que vos doigts se referment dessus, vous la tendez vers le poulpe géant tout en vous concentrant sur son pouvoir. La gemme se vide de son énergie mais le monstre ne tressaille même pas. Vous vous écarterez d'un bond pour éviter l'attaque d'un tentacule et pestez tout en vous préparant au combat. Le cerveau de cette créature ne doit pas être assez développé pour ressentir le moindre sentiment ou tout simplement est-elle trop vigoureuse pour le pouvoir de la Pierre de Terreur. Rendez-vous au **370**.

69

Cet endroit est toujours aussi triste avec ses arbres morts et son brouillard grisâtre. Au pied d'un tronc se trouvent toujours les petites formes de couleur jaune... Si vous voulez les voir de plus près, rendez-vous au **39**. Sinon, continuez votre exploration et rendez-vous au **208**.

70

Si vous servez Morgalux, rendez-vous immédiatement au 185.

Vous dégainez vivement votre épée, mais il semblerait que vous ayez sous-estimé les capacités de réaction de votre adversaire. Son bâton lâche presque simultanément un éclair de lumière aveuglant dans votre direction. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au **579**. Si vous échouez, rendez-vous au **735**.

71

Vous avez trouvé le passage indiqué dans le Plan du Pirate ! Effectivement, il serait dans la résurgence de la source. Saurez-vous relever ce défi ?

Si vous voulez tenter cette excursion périlleuse, rendez-vous au **284**.

Si vous voulez repartir dans la grande grotte, rendez-vous au **724**.

Si vous continuez dans le sens de l'écoulement de l'eau, rendez-vous au **510**.

72

Imperturbablement, vous maintenez votre progression, sans laisser penser à votre éventuel poursuivant que vous l'avez repéré. Malheureusement, il apparaît que la filature n'est pas sa priorité... Et vous vous raidissez brusquement lorsque parvient à vos oreilles le sifflement familier d'une flèche ! Dans une tentative désespérée d'éviter le projectile, vous vous jetez brutalement au sol. Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, le trait vous atteint en plein dos. Vous mourez sur le coup... S'il est égal ou inférieur, la flèche se plante dans votre épaule. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. Si vous êtes toujours en vie, vous vous relevez titubante au **10**.

73

Vous pénétrez dans le passage étroit en évitant de vous cogner la tête. La progression est assez inconfortable. Les arêtes coupantes vous font quelques éraflures et déchirent un peu vos vêtements. Après dix mètres, le plafond devient vraiment bas. Il va falloir vous mettre à quatre pattes, voire ramper si cela continue comme ça ! En prêtant l'oreille, vous arrivez à mieux entendre le bruit d'écoulement. Il y a donc bien une source ou une rivière souterraine plus loin. Votre torche s'agite un peu, preuve que ce n'est pas un cul-de-sac. Si vous souhaitez continuer plus en avant, rampez au **308**, sinon vous pouvez ressortir et quitter cet endroit en longeant la falaise vers l'est (rendez-vous au **620**), ou partir vers le sud (rendez-vous au **761**).

74

Vous parlez au Maître de la mission confiée par Morgalux, et des Pierres de Vie et de Mort. Quand vous avez fini, il déclare : « J'ai entendu parler de ces Pierres. Mais impossible de me

souvenir dans quelles circonstances. Je suis souvent victime d'amnésies, ces derniers temps, et le remède est le même à chaque fois : 10 pièces d'or et la mémoire me revient ! »

Vous avez affaire à un petit plaisantin... Qu'allez-vous faire ?

Si les informations dont il dispose vous intéressent, vous pouvez payer le prix demandé et vous rendre au **602**.

Si ces informations ne présentent aucun intérêt pour vous ou si vous ne pouvez pas payer le prix, vous pouvez repartir de la clairière en allant au **915** pour aller à l'ouest, au **260** pour aller au nord, ou au **97** pour aller à l'est.

Enfin vous pouvez lui soutirer des informations par la force, rendez-vous alors au **885**.

75

Si vous avez vaincu le Gargantis, rendez-vous au **881**. Si vous avez fui, rendez-vous au **781**.

76

Vous retournez à la caserne des Patrouilleurs, où vous retrouvez rapidement le capitaine Daigledor.

Celui-ci vous accueille de son habituel ton, légèrement bourru : « Alors, on a changé d'avis ? »

Si vous répondez par l'affirmative et acceptez la mission, rendez-vous au **949**.

Sinon, vous pouvez toujours rendre visite à la Maîtresse des Serpents (rendez-vous au **117**), ou retourner demander à l'aubergiste demander des informations sur le mystérieux troisième commanditaire « peu recommandable », si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au **935**).

Si l'aubergiste vous en déjà parlé, vous pouvez aller directement voir ce sinistre personnage en vous rendant au **549**.

77

Vous ouvrez la porte, découvrant un Daigledor faisant les cent pas dans la pièce. À votre entrée, il lève la tête et se tourne vers vous, attendant votre rapport avec une visible impatience. La mort dans l'âme, vous lui faites le récit de vos pérégrinations au travers du marais, de l'enquête que vous avez menée et du peu d'éléments que vous avez trouvés. Les mots semblent vous lacérer la gorge au fur et à mesure qu'ils sortent, et c'est avec une immense difficulté que vous lui révélez la cruelle vérité : votre mission a échoué, vous n'avez pas retrouvé ses hommes. Heureusement que le capitaine est aveugle, car vous seriez incapable de soutenir son regard en cet instant précis. Lorsque vous en avez terminé, Daigledor prend la parole, et c'est d'un ton froid qu'il vous « remercie » pour vos efforts, puis déclare qu'il n'aurait pas dû confier cette mission à quelqu'un d'extérieur, et que désormais, lui et ses hommes régleront cette affaire eux-mêmes. Il vous congédie alors sans plus de ménagement. Vous avalez le vitriol sans broncher et quittez le bureau du capitaine, tâchant d'éviter autant que possible les regards des Patrouilleurs que vous croisez jusqu'à l'entrée de leur camp. Et c'est avec un réel soulagement que vous laissez la caserne derrière vous. Lorsque vous vous en êtes suffisamment éloignée, vous poussez le plus profond soupir qui soit jamais sorti de vos entrailles. Vous voilà seule et désœuvrée, dans un état physique et moral déplorable. Vous avez affronté bien des coups durs au cours de votre existence, et celui-ci n'est certes pas le plus facile à surmonter. L'image de votre père vous vient alors à l'esprit. Vous n'aurez donc pas réussi à égaler ses exploits... Pourtant, quelque chose vous dit qu'il n'aurait pas été peu fier de vous voir sortir en vie de cet enfer marécageux... Ce simple fait est déjà en soit un beau fait d'armes ! Vous vous fendez d'un faible sourire. D'autres occasions viendront pour vous d'honorer la mémoire de votre père, et nul doute que l'expérience accumulée dans cette aventure vous sera d'un grand secours sur la voie du succès. Mais ces considérations attendront car pour le moment, vous n'aspirez qu'à une seule chose : prendre un bon bain...

78

Vous vous éveillez péniblement, avec l'impression que toutes les cloches d'Arion sonnent dans votre crâne. Mais dès que vous ouvrez les yeux, vous comprenez dans quelle situation inconfortable vous vous trouvez : vous êtes ligotée à un poteau dans une clairière vide, à la merci de n'importe quel prédateur ! Derrière des fourrés, vous voyez des visages grisâtres rire : les Gobelins des marais ! Il veulent sans nul doute se repaître du spectacle que vous aller leur donner en tentant de résister aux immondes créatures qui se présenteront ici. Vous essayez de détacher vos mains avec l'énergie du désespoir... *Testez votre Habileté*. Si vous êtes Habile, rendez-vous au **851**. Si vous êtes Malhabile, rendez-vous au **508**.

79

Vous fiant à l'indication de votre anneau, vous tirez votre arme et vous avancez, menaçante. L'homme garde son sourire et vous déclare : « Allons, serais-tu inconsciente au point de t'attaquer à un Maître ? »

Si vous baissez votre arme, et tentez de prendre la fuite, rendez-vous au **1021**.

Si vous poursuivez votre attaque, rendez-vous au **653**.

Si vous préférez adresser la parole au Maître, rendez-vous au **95**.

80

En désespoir de cause, vous jetez la Pierre d'Illusion et activez le sortilège dont elle est imprégnée. Vous devez maintenant choisir quelle illusion vous allez projeter. À ce moment, vous hésitez bêtement. Vous venez de réaliser qu'en l'absence d'une autre créature vivante, toute illusion restera sans effet. Néanmoins, vous vous donnez l'aspect d'une horrible créature tentaculaire, priant pour que votre situation actuelle soit due à l'influence d'un être vivant et qu'il soit susceptible d'un accès de panique. Le sortilège a toutefois une conséquence inattendue. Au lieu d'altérer votre apparence, il trouble votre champ de vision, rend les choses floues et indistinctes. Tout à coup, comme si vous émergeiez d'un rêve, vous réalisez avec ahurissement *qu'il n'existe que deux sentiers permettant de quitter la clairière*. Mue par une soudaine bouffée d'espoir, vous partez en courant. De toute évidence, grâce à votre Pierre d'Illusion, vous avez neutralisé une force qui souhaitait vous emprisonner dans cette clairière pour s'abreuver de votre vitalité. Un être vivant ? Vous ne le saurez sans doute jamais. D'ailleurs, vous ne ferez aucun effort particulier pour l'apprendre ! Si vous désirez vous enfuir vers le nord, rendez-vous au **495**. Si vous préférez courir vers l'est, rendez-vous au **119**.

81

Vous nagez rapidement. Aidée par le flot, vous avez juste à choisir les courants les plus favorables pour rejoindre la berge. Finalement, vous réussissez à vous accrocher à des branches pendantes et vous vous y maintenez pendant que le gros de la vague passe... Vous voyez aussi beaucoup de cailloux, de boue, de gravats et même de gros rochers vers la fin. Ce qui confirme votre thèse du glissement de terrain et explique aussi que l'anneau de cuivre n'ait rien détecté... Il ne prévoit pas encore l'avenir ! Vous vous hissez du mieux que vous pouvez pour sortir de là. Perdue dans les joncs, vous essayez de vous éloigner le plus possible de cette rivière. Ironie du sort, vous êtes maintenant encore plus sale qu'avant d'avoir tenté de traverser ce gué. Rendez-vous au **560** si vous veniez du sud (vous êtes donc passée par la clairière 48 ou la clairière 39), et au **175** si vous veniez du nord (vous êtes passée par la clairière 36).

82

« Il n'y a qu'une seule solution, vous exclamez-vous en pointant du doigt votre employeur. D'après la rencontre que j'ai faite là-dessous, vous seriez à la fois l'ancien et le nouveau Maître des Ornithorynques ! Vous êtes un personnage à double personnalité, et votre unique but est de

vous détruire vous-même !

— Quoi, mais que... mensonge ! Mensonge ! Calomnie ! Médisance ! Que l'on m'assassine par ces mots acerbes ! Que vos paroles sont blessantes ! Que je suis outré par cette hérésie affabulatoire ! Aaaaaaahhh je meurs de cette trahison, moi qui vous avait tout donné ! »

Le personnage devant vous semble soudainement se métamorphoser, et ce n'est plus l'homme tranquille et posé que vous aviez connu quelques minutes auparavant, mais un homme fou, dangereux. Vous avez véritablement l'impression que ce n'est plus le même individu, car il ne se déplace même pas de la même manière, et les hurlements rauques qu'il pousse n'ont même plus la même voix. Il a la bave aux lèvres et les yeux révulsés, injectés de sang. Dans un cri démoniaque, il se jette sur vous !

MAÎTRE DES ORNITHORYNQUES

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 6

Si vous tuez le Maître des Ornithorynques, vous fouillez méthodiquement la pièce. Vous n'avez aucun scrupule : après tout, vous avez rempli votre mission, détruire la personne que votre employeur détestait le plus... sans le savoir, lui-même ! Vous trouvez deux pochettes d'Herbes Médicinales pouvant vous faire regagner jusqu'à 3 points d'ENDURANCE chacune et une cassette. Pendant quelques secondes, vos tentatives sont vaines, mais d'un coup, le loquet se défait. Vous y trouvez une Potion Mineure d'Adresse : si vous la buvez (sauf pendant un combat), vous récupérez 1 point d'HABILETÉ perdu (*sans pouvoir dépasser votre total initial*).

Fort de cette nouvelle possession, vous vous apprêtez à partir. Vous remarquez cependant, en jetant un œil par une ouverture, que les arbres exotiques ont complètement disparu de la clairière, chose qui vous étonne fortement. De surcroît, il semblerait ne pas y avoir de trace de leur présence précédente. Cependant le bâtiment est toujours là, toujours aussi sibyllin et étranger à la région que vous visitez.

Si vous savez qui est Bertillot, qu'il est encore en vie et que vous voulez le chercher, rendez-vous au **149**.

Si vous savez qui est Sire Bernard, qu'il est encore en vie et que vous voulez le chercher, rendez-vous au **952**.

Vous pouvez aussi quitter la clairière par une des sorties suivantes :

L'ouest

Rendez-vous au **237**.

L'est

Rendez-vous au **15**.

83

Vous tentez de ne pas perdre de vue la Licorne tandis qu'elle s'enfonce de plus en plus profondément dans les fourrés, mais c'est une entreprise plutôt difficile. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceuse, vous y parvenez tant bien que mal. Rendez-vous au **425**. Si vous êtes Malchanceuse, elle finit par vous semer. Rendez-vous au **943**.

84

A mesure que vous avancez, vous remarquez qu'il y a de plus en plus d'oiseaux dans les arbres. Les sifflements et gazouillis en deviennent presque assourdissants au fur et à mesure que vous grimpez la pente. Au bout du sentier, la lumière plus intense vous indique que vous allez sortir de la forêt... *Vous entrez dans la clairière n°22, si vous êtes déjà venue ici, rendez-vous au 203, sinon lisez ce qui suit.*

La clairière ressemble à une vaste volière, des centaines d'oiseaux de toutes races semblent vivre ici en toute quiétude. Toute la partie du nord à l'est de la clairière est une grande falaise en arc de cercle qui permet aux volatiles de s'y percher et d'y faire leur nid. Au milieu de tout ce bestiaire, vous finissez par apercevoir une femme magnifique d'âge mûr, avec deux oisillons sur les épaules et qui tient un canari dans les mains... Lorsqu'elle vous voit arriver, elle repose les oisillons dans un nid, puis se dirige vers vous en souriant. Voyant son amulette en forme d'oiseau, vous êtes certaine de vous trouver en face de la Maîtresse des Oiseaux. Votre anneau reste froid, il

s'agit donc d'une bonne sorcière qui se présente à vous... D'une voix amicale, elle vous demande : « Bonjour, que faites-vous donc dans cet endroit ? »

Si le mot « Oiseaux » est marqué sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au **960** (mais notez le n° de ce paragraphe pour pouvoir y revenir si besoin est).

Si vous êtes au service de Daigledor, rendez-vous au **167**.

Si vous travaillez pour Ophidiane, rendez-vous au **321**.

Enfin, si vous cherchez les Pierres de Morgalux, allez au **946**.

85

Votre acharnement ne fait qu'empirer la situation ! La vague est presque sur vous, ça va être le grand bain ! Si vous avez une Pilule Bleue, vous pouvez en prendre une, puis vous rendre au **574**. Sinon, accrochez-vous et retenez votre respiration et rendez-vous au **686**.

86

Tout à coup, la muraille de joncs qui vous sert de décor depuis un certain temps laisse place, assez brutalement d'ailleurs, à une zone plus forestière. Le sol redevient progressivement plus ferme, et les joncs laissent place à des arbustes aux couleurs vertes... Vous vous sentez le cœur léger d'avoir pu sortir enfin de ce dédale infernal. Rendez-vous au **560**.

87

Le serpent s'écroule sous votre dernier coup. Malgré toute sa ruse, il n'était qu'une bête après tout. Sauf que quelque chose s'élève de son cadavre, une forme floue et lumineuse, qui se révèle être un serpent de lumière blanchâtre, fantôme semblable à celui que vous venez de tuer. Les petits éclats argentés perdurent dans cette manifestation astrale.

« Amusant. Tu as pu détruire mon corps physique. C'est vraiment ennuyeux. Je vais donc être obligé de t'affronter sous ma vraie forme. Tu vas le regretter je le sens. »

Et l'Ouroboros se déploie, s'enroulant dans l'air autour de vous, comme une hélice dont vous seriez le centre. Vous frappez de votre lame l'être d'énergie, mais le traversez sans lui faire le moindre mal. L'Ouroboros entreprend alors de refermer la boucle, tel un serpent constrictor. En désespoir de cause, vous lâchez votre arme, et appuyez de toutes vos forces des deux côtés à mains nues, essayant de repousser le serpent. A votre grande surprise, vous réussissez à toucher l'être, mais vos mains vous font horriblement souffrir. Le serpent a la consistance d'une « foudre solide » en perpétuel mouvement qui crépite en blessant vos paumes et vos doigts. Vous n'avez cependant pas le choix, vous devez le repousser en y mettant tout ce qu'il vous reste d'énergie. Contractant vos muscles au maximum, vous tentez d'éviter l'écrasement.

OUROBOROS ASTRAL

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : –

Pour ce combat, vous ne tiendrez compte que de votre HABILETÉ de départ éventuellement diminuée par des blessures graves ou des malédictions, mais en aucun cas augmentée par un équipement quelconque (à l'exception d'une Potion de Furie ou d'une Pierre de Force). Livrez cinq assauts, en comptant comme *victorieux* les assauts nuls et sans tenir compte des pertes éventuelles d'ENDURANCE. Si l'Ouroboros Astral en emporte 3 ou plus, rendez-vous au **443**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **762**.

88

Enfin, à force de moulinets répétés et rageurs, vous finissez par franchir le Rideau d'Epines. La Maîtresse des Fleurs lance un regard mauvais en direction du carnage que vous avez fait dans ses plantes. Elle s'installe bien droite au centre de sa fleur géante, qui se referme. Vous vous demandez si elle cherche à se protéger quand la corolle se plisse, se tord et moule les formes de la Maîtresse des Fleurs. Sa tête ressort par le sommet de la fleur tandis que les racines du végétal géant sortent de terre et fouettent l'air devant vous. Elle s'avance, portée par les racines et vêtue de son

armure de pétales, puis lance ses racines vers vous.

MAÎTRESSE DES FLEURS (vêtue de son armure de pétales)

HABILETÉ : 11

ENDURANCE : 10

La Maîtresse des Fleurs tente de se maintenir à distance à l'aide de ses racines, mais son armure de pétales est étonnamment résistante en combat rapproché. Elle ne perd donc que 1 point d'ENDURANCE à chaque coup que vous lui portez. Si vous gagnez ce combat, rendez-vous au **330**. La Maîtresse des Fleurs ne vous laissera pas l'occasion de fuir.

89

Vous hurlez de douleur lorsque les deux autres tentacules viennent s'agripper à vous. Vous essayez de résister de toutes vos forces mais inexorablement vous vous rapprochez de la gueule béante. En désespoir de cause, vous frappez les tentacules avec votre sac à dos ou tout ce qui pourrait vous aider, vos poings et autres armes contondantes mais absolument rien n'y fait, ils ne lâchent pas leur emprise.

Vous poussez votre dernier cri à moitié étouffé par le sable lorsque la créature immonde vous entraîne dans les profondeurs de la terre. Votre aventure ainsi que votre vie se terminent ici.

90

Quel est exactement votre but en refusant de donner les Pierres ?

Si vous voulez tenter de récupérer le Sceptre de l'Existence et attaquer Morgalux brusquement, rendez-vous au **770**.

Si vous flairez un piège de Morgalux, et que vous exigez d'avoir la bourse avant de donner les Pierres, rendez-vous au **697**.

Si vous préférez changer d'avis et donner les pierres à Morgalux, rendez-vous au **302**.

91

Le clapotement de la rivière Croupie se fait de plus en plus fort au fur et à mesure que vous avancez. Le chemin s'élève progressivement si bien que vous vous retrouvez bientôt au-delà du feuillage des arbres. Vous parvenez finalement à une nouvelle clairière, une étendue herbeuse s'arrêtant net au nord. *Il s'agit de la clairière n°32. Si vous y êtes déjà venue, rendez-vous au 874. Si ce n'est pas le cas, lisez ce qui suit.*

Cette petite place surplombe la Rivière Croupie qui s'écoule tranquillement une bonne vingtaine de mètres plus bas. La falaise sous vos pieds est beaucoup trop escarpée pour que vous songiez à la descendre sans vous blesser, voire pire. Vous distinguez un pont vers l'ouest qui franchit la rivière mais il est trop loin et aucun sentier visible ne permet de l'atteindre. De l'autre côté de la rivière, vous distinguez une autre clairière en contrebas, nantie d'une petite étendue d'alluvions... Le brouillard omniprésent s'étend face à vous, recouvrant la vallée. Dommage, car de ce promontoire, vous auriez peut-être pu vous localiser.

Si vous désirez plonger dans l'eau pour nager vers la clairière que vous avez aperçue de l'autre côté de la rivière, rendez-vous au **166**.

Si vous préférez ne pas prendre ce risque, vous pouvez sortir d'ici soit par l'est (rendez-vous au **318**), soit par le sud (rendez-vous au **1017**).

92

Le bois de la porte est vermoulu. Néanmoins il résiste bien à votre première tentative et une douleur contracte votre épaule endolorie. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE, et constatez avec dépit que le battant n'a pas cédé.

Si vous voulez maintenant faire une autre tentative, rendez-vous au **367**.

Si vous préférez ne pas insister et quitter la clairière immédiatement, rendez-vous au **692**.

93

Une chose est sûre : vous n'allez pas vous attarder longtemps en ces lieux nauséabonds. Connaissant la nature de ce marais infernal, vous êtes prête à parier qu'une créature épouvantable surgira de la vase à tout moment. Vous cherchez donc immédiatement un sentier qui vous permettra de quitter la clairière. Sur ce point, la chance semble vouloir vous sourire, car vous en discernez quatre en tout, y compris celui par lequel vous êtes venue. Si vous désirez partir :

Vers le nord
Vers le sud
Vers l'est
Vers l'ouest

Rendez-vous au **442**.
Rendez-vous au **791**.
Rendez-vous au **184**.
Rendez-vous au **518**.

94

Vous voici tous les trois de retour à l'air libre. Inquiets au sujet des esclaves que vous avez laissés derrière vous, vous tentez de vous justifier en vous persuadant que le Sorcier ne leur fera aucun mal maintenant qu'il a deux fois plus besoin d'eux. Néanmoins, votre conscience ne sera pas soulagée avant que vous n'ayez fait votre rapport à Daigledor. Les Patrouilleurs ont alors une idée : ils proposent de se rendre à Courbensaule en longeant la lisière du marais, et de là, d'envoyer un message au Capitaine. Ainsi il aura tout le loisir de préparer son expédition pendant que vous retraverserez le marais pour retourner à Bourbenville. Bien entendu, vous acceptez aussitôt. Vous vous souhaitez mutuellement bonne chance, puis les deux hommes partent en direction de l'ouest – que vous leur avez indiquée au préalable – en vous adressant un dernier signe de la main. Il est temps de partir, à présent. Rendez-vous au **869**.

95

Vous regardez le Maître droit dans les yeux et demandez : « Qui êtes-vous ?

— Quelle question ! Je suis le Maître des Jardins, vous dit-il en haussant les épaules. Mais tu me sembles perdue et fatiguée, aussi je te pardonne ton ignorance. Laisse-moi donc t'offrir l'hospitalité ainsi qu'un bon repas. »

Le Sorcier vous tend alors la main, un charmant sourire illuminant son visage, alors que votre anneau continue de chauffer. Votre anneau se tromperait-il, ou est-ce que ce personnage chercherait à vous piéger ?

Si vous acceptez la proposition du Maître, rendez-vous au **945**.

Si vous attaquez l'homme, rendez-vous au **79**.

Si vous utilisez une Pierre de Magie, rendez-vous au **830**.

96

Si vous n'avez pas tenté de récupérer l'objet mystérieux qui se trouve sur l'arbre mort au centre de la clairière et que vous désirez le faire, rendez-vous immédiatement au **59**. Vous pouvez également repartir de cette clairière (*uniquement si vous n'avez jamais tenté de récupérer l'objet*) et dans ce cas, rendez-vous au **909**. *Dans tous les autres cas, lisez ce qui suit.*

Vous vous étiez pourtant jurée de ne pas remettre les pieds dans cette clairière mais c'est à croire que vous êtes mue par une part de folie. Celle-là même qui pousse les aventuriers à explorer chaque recoin d'un donjon, d'une crypte souterraine ou plus précisément dans votre cas d'un marais ! *Si vous avez déjà atteint l'arbre mort au centre de la clairière, rendez vous au **478**. Sinon lisez ce qui suit.*

Vous vous souvenez du monstre qui vit en ces lieux mais vous avez encore cette curiosité qui est décuplée par l'objet mystérieux qui brille sous ce soleil ardent. Laisser un trésor derrière votre passage ne serait pas digne de vous ! Prenant vos précautions, vous attrapez deux grosses pierres que vous lancez de toutes vos forces au-delà de la barrière de pieux enterrés et à l'opposé du chêne malade. Elles viennent percuter le sol sablonneux de la clairière dans un bruit étouffé vous

rappelant la texture si particulière de ce sol. Vous attendez quelques instants et vous êtes heureuse de voir que votre ruse a fonctionné. En effet, le fameux sillon, témoin du déplacement de l'immonde créature en sous-sol, se dessine en surface et se dirige droit sur le lieu de l'impact. Profitant de ce leurre, vous courez à perdre haleine jusqu'à votre objectif végétal. Il ne se trouve plus qu'à quelques centimètres de vous lorsque, avec stupeur et dégoût, vous constatez qu'un cadavre humain à moitié desséché est perché en haut de l'arbre esseulé. Vous jetez un œil furtif aux deux pierres que vous avez lancées mais elles ont disparu. Un mouvement attire votre regard sur la droite et vous voyez horrifiée le sillon réapparaître à quelques toises de là. Le ver géant est pratiquement sur vous ! Comment a-t-il fait pour vous rejoindre si vite alors qu'il était à l'autre bout de la clairière ? Mais ce n'est plus le temps des questions, il vous faut agir au plus vite ! Rendez vous au **327**.

97

*Vous arrivez à la clairière n°36. Si vous êtes déjà venue ici, rendez-vous au **645**, sinon lisez ce qui suit.* Cette clairière a une forme de croissant, chaque pointe permettant de sortir. La végétation est principalement constituée de buissons feuillus et le sol est couvert de mousse épaisse. Lors de votre arrivée, le plus gros buisson s'agite, comme si quelque chose bougeait dedans. Qu'allez-vous faire ?

Explorer le buisson ?
Utiliser une Pierre de Magie ?
Partir vers le sud ?
Partir vers l'ouest ?
Partir vers le nord ?

Rendez-vous au **395**.
Rendez-vous au **583**.
Rendez-vous au **934**.
Rendez-vous au **560**.
Rendez-vous au **50**.

98

Vous vous dirigez vers la forme mouvante et vous tombez alors sur un Sorcier !! Votre anneau devient chaud à l'approche de cet homme. Celui-ci ne semble pas être affecté par la chaleur et la fumée ambiantes. Devant votre étonnement passager, le Sorcier en profite pour se diriger vers une porte entrouverte. Que souhaitez-vous faire ?

Poursuivre ce sorcier et le combattre dehors ?
Retourner aider la personne qui agitait la main ?
Retourner secourir la personne qui hurle derrière vous ?

Rendez-vous au **160**.
Rendez-vous au **57**.
Rendez-vous au **461**.

99

*Le monstre s'écroule, faisant trembler la caverne, et Kilian pousse un cri de victoire. Jetant son arme à terre, il se précipite vers son compagnon blessé. Il ouvre la bouche pour lui demander comment il va, mais Tseev écarquille les yeux à ce moment, pointant du doigt quelque chose derrière lui. Kilian se retourne, et découvre sous ses yeux stupéfaits les corps de leur alliée et du Sorcier qui se relèvent et se font face. Pendant quelques secondes, le temps semble se figer dans la caverne. Puis les événements s'enchaînent à la vitesse de l'éclair. L'amulette que le Sorcier porte au cou se met à briller. La fille se jette d'un bond sur lui, agrippe le pendentif de la main droite tout en lui appuyant sur la poitrine de la main gauche. Le Sorcier, déséquilibré, s'écroule, mais l'amulette arrachée à son cou reste dans la main de l'héroïne. Deux cris épouvantables retentissent alors. L'un d'eux n'a rien d'humain... Rendez-vous au **971**.*

100

Les pinces risquent de se révéler difficiles à endommager, mais il n'en va pas de même des articulations. Vous levez votre épée dans l'intention de vous attaquer à l'un de ces points vulnérables. Mais vous n'en avez pas l'occasion car, à cet instant, la queue du Scorpion frappe avec une vitesse fulgurante. Avec une incrédulité muette, vous baissez les yeux pour voir le dard qui transperce désormais votre poitrine. Puis une douleur inhumaine se répand à travers tout votre

corps, comme si tout votre sang s'était soudain changé en feu liquide. Vos membres sont agités de spasmes atroces et vous vous mordez convulsivement la langue dans votre agonie, emplissant votre bouche d'un goût de sang. Lancez un dé puis soustrayez le résultat de votre total de SANTÉ, ensuite soustrayez le double de ce résultat de votre total d'ENDURANCE. Si vous survivez au venin du Scorpion Géant, rendez-vous au **334**.

101

Si vous servez Morgalux, rendez-vous au **553**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous alors au **445**.

102

Alors que vous luttez pour traverser un borbier particulièrement gluant, vos jambes sont brusquement aspirées par la vase. Vous coulez immédiatement jusqu'à l'abdomen dans la boue chaude. Aussitôt, un nuage de moustiques fond sur vous et d'innombrables sangsues se collent à vos jambes enlisées. En dépit de vos efforts pour agripper l'une ou l'autre vigne, vous vous enfoncez rapidement dans la vase bouillonnante. Lorsque vous comprenez de quelle façon horrible vous allez mourir, vous poussez un cri de détresse ... tout en sachant qu'il ne sera pas entendu. Vos dernières forces vous quittent et la boue recouvre tendrement votre visage. Bientôt, elle emplira vos poumons.

103

Au moment où vous portez le coup fatal à votre adversaire, un second Gobelin surgit des fourrés, à quelque distance de vous, et détale comme un lapin. Il y avait donc deux de ces créatures ! Vous pouvez poursuivre le couard en vous rendant au **895**. Mais si vous n'en avez cure, rendez-vous au **747**.

104

Vous arrêtez soudainement de courir : vous vous demandez pourquoi vous devriez craindre ce charmant lézard. Après tout, il n'est pas si terrible... et même plutôt sympathique ! Cet Aventurier a été bien stupide de s'attaquer à lui alors qu'il ne lui voulait aucun mal, et vous allez d'ailleurs de ce pas le châtier. La panique se lit sur son visage tandis que vous vous ruez sur lui, sous l'œil ricanant du monstre. Pas de pitié ! Vous lui assenez le coup fatal. De toute façon, il n'en avait plus pour longtemps. Vous n'avez pas le temps de vous retourner que vous sentez une douleur horrible dans le dos : le Gargantis, après avoir pris le contrôle de votre esprit grâce à ses pouvoirs psychiques, vient de vous frapper avec son énorme patte griffue. Crachant du sang, vous n'avez pas le temps de vous défaire du contrôle du Gargantis qu'il vous achève d'un deuxième coup de patte. Votre aventure va certainement se terminer dans l'estomac du monstre, bienheureux d'avoir pu ajouter une deuxième victime à son repas.

105

Vous projetez votre Pierre de Glace droit sur votre ennemi. L'effet est immédiat car l'image du Démon disparaît aussitôt, remplacée par celle du Sorcier qui vous décoche un regard haineux, tout en sortant de sa robe une dague qui, après une parole magique, grandit jusqu'à devenir une épée. Engagez le combat :

SORCIER

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 11

Si vous avez précédemment blessé le Sorcier à la main, vous pouvez lui ôter 1 point d'HABILETÉ pour toute la durée du combat. Si vous avez perdu votre épée, vous devrez retrancher 2 points à votre Force d'Attaque au cours des trois premiers assauts. À l'issue de ces trois assauts, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **995**.

Lorsque l'ENDURANCE du Sorcier sera de 4 ou moins, rendez-vous au **1018**.

106

Après un nouveau passage dans l'auge, vous retournez dans le brasier. Cette fois-ci les gens à sauver sont plus loin, et les craquements se font plus forts... L'air est étouffant dans la chaleur environnante, les flammes crépitantes et les voluptés de fumées vous piquent les yeux. Vous voyez une main qui s'agite devant vous, et aussi une silhouette qui bouge sur votre gauche. A droite, des hurlements sonores vous parviennent derrière un mur de flammes... Qu'allez-vous faire ?

Aller secourir la personne qui agite la main devant vous ?
Tenter de traverser le mur de flammes pour aider
la personne qui hurle ?
Suivre la silhouette à votre gauche ?

Rendez-vous au **57**.

Rendez-vous au **461**.

Rendez-vous au **98**.

107

Gardant votre équilibre du mieux que vous pouvez, vous repérez la présence d'herbe drue, donc d'un sol plus praticable en trois endroits différents. Pendant ce temps, les colonnes de boue vous suivent d'une façon particulière : à mesure que vous vous déplacez le long de la pente, les colonnes disparaissent de l'endroit d'où vous vous éloignez, et d'autres (ou les mêmes ?) se forment dans la direction de votre déplacement. Vous ne voyez pas bien comment leur échapper. Votre déplacement est limité en vitesse sur la pente glissante, et le sol profond en bas de la pente deviendrait un piège mortel si vous tombiez ou glissiez jusqu'en bas... Que faire ?

Si vous voulez descendre lentement pour rejoindre et combattre vos adversaires, rendez-vous au **941**.

Si vous souhaitez escalader le sommet, montez jusqu'au **764**.

108

Vous sortez votre Pierre de Magie, hésitante... Vous expliquez alors la situation à vos deux nouveaux compagnons. Ces derniers hochent la tête en signe de compréhension, et l'un d'eux déclare aussitôt qu'il peut tenir le coup dans l'état où il est, puis échange un regard avec son camarade en le pressant d'accepter votre aide à sa place. Conscient que vous n'avez pas de temps à perdre, ce dernier ne discute pas et se tourne vers vous en acquiesçant. Vous jetez alors la Pierre dans sa direction, et l'effet est immédiat : passé un bref tremblement, son corps retrouve toute sa robustesse, sa fatigue disparaît et son état de faiblesse devient un lointain souvenir... Vous croisez son regard qui exprime une sincère gratitude, puis il se retourne vers son compagnon, qui lui décoche un sourire en lui assénant une vigoureuse tape dans le dos. Rendez-vous au **798**.

109

*Vous entrez dans la clairière n°24. Si vous êtes déjà venue ici, rendez-vous au **782** si vous avez tué la maîtresse de ces lieux, et au **889** dans le cas contraire. Sinon, continuez votre lecture.* Vous vous apercevez que le sol est intégralement recouvert de milliers de fleurs multicolores, laissant à peine assez d'espace pour quelques misérables touffes d'herbes. Il y a là des tulipes, des roses, des marguerites, des hortensias, du muguet... et encore beaucoup d'autres plantes dont le nom vous échappe ou qui vous sont totalement inconnues. La clairière n'est qu'un enchevêtrement de fleurs, qui brille de mille feux sous la lumière du soleil. Vous vous demandez comment un tel jardin peut exister à l'intérieur de ce borborygme. Toutes les plantes sont en parfaite santé, de la plus petite pousse à la plus grande des roses. Et au milieu de ce kaléidoscope trône une gigantesque fleur rouge refermée. On dirait une rose n'ayant pas encore éclo, mais elle mesure votre taille. Bien entendu, vous pouvez décider de ne pas troubler l'équilibre du jardin en y posant vos bottes pleines de boue des marais. En ce cas, vous n'avez qu'à revenir sur vos pas en vous rendant au **218**. Si vous voulez entrer dans cette clairière, rendez-vous au **919**.

110

Vous lancez la Pierre de Glace sur la vague. L'effet ne se fait pas attendre : une petite plaque de glace se forme devant la vague encore plus proche maintenant ! Vous n'avez plus le temps de rejoindre une des rives désormais. Qu'allez-vous faire ?

Si vous souhaitez vous abriter derrière le rocher qui est près de vous, allez au **535**.

Si vous souhaitez surfer sur la plaque de glace qui s'approche de vous, rendez-vous au **376**.

111

Vous ignorez ce qui a pu se dérouler dans cette clairière, mais cela n'a certainement aucun rapport avec les patrouilleurs disparus. Si vous voulez tout de même procéder à une fouille des lieux, rendez-vous au **448**. Si vous préférez ne pas vous attarder dans cette clairière, rendez-vous au **501**.

112

Il est clair que vous n'avez aucune idée de ce qui a pu advenir du Chef des Voleurs. Vous êtes maintenant confrontée à un choix cornélien :

Vous pouvez mentir et prétendre que vous l'avez croisé mourant pendant votre périple, rendez-vous au **194**.

Vous pouvez aussi dire que vous ne l'avez jamais vu et que vous ne savez rien à ce sujet, rendez-vous au **958**.

113

En espérant que l'effet de surprise jouera en votre faveur, vous vous ruez à l'attaque. Vous aviez vu juste, le Maître des Scorpions est stupéfait de votre témérité et vous en profitez pour lui faire sauter son bâton des mains d'un coup d'épée bien placé, lui infligeant dans le même temps une profonde entaille dans le bras. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Furieux, le Maître sort un long poignard recourbé et vous fixe méchamment en sussurant : « Pauvre folle ! Je vais me faire un plaisir de t'éliminer. Et sache que ta mort sera lente et douloureuse. »

Impossible d'échapper à ce combat. Si vous désirez utiliser une Pierre de Magie, rendez-vous au **286**.

Lors du premier Assaut, le magicien essaiera de vous lancer un petit dard magique empoisonné. S'il vous touche, vous perdrez 2 points de SANTÉ. En revanche, si vous obtenez une Force d'Attaque supérieure à la sienne, vous aurez simplement esquivé la fléchette. Vous ne pourrez pas *Tenter votre Chance* pendant ce premier Assaut. Continuez ensuite le combat selon les règles habituelles.

MAÎTRE DES SCORPIONS

HABILETÉ : 10

ENDURANCE : 15

Vous avez la possibilité de prendre la *Fuite* à partir du deuxième Assaut. Si c'est l'option que vous choisissez, rendez-vous au **64**. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **209**.

114

Prenant votre courage à deux mains, vous pénétrez d'un pas décidé dans le vortex. Immédiatement, vous ressentez un froid glacial vous envahir tandis qu'une sensation de tourbillonnement et de chute vers des ténèbres sans nom vous saisit. Pendant quelques secondes qui semblent durer des heures, vous plongez vers l'inconnu. Puis, aussi soudainement qu'elle avait commencé, la chute se termine. Vous vous retrouvez debout au beau milieu de la clairière parallèle. Celle-ci ressemble étonnamment à la clairière que vous venez de quitter. Les mêmes herbes folles poussent un peu partout et il règne ici aussi le même silence de cimetière.

A une dizaine de mètres face à vous se trouve un piédestal noir comme un abîme. Et là, sous une cloche de verre transparente, se trouve une pierre noire... La Pierre de Mort, l'un des deux objets

de votre quête. Cependant, vous ne cédez pas à la joie et vous examinez tout d'abord minutieusement le piédestal au cas où il aurait été piégé par le Maître des Grenouilles. Vous ne voyez rien qui ressemble à un traquenard et décidez de prendre le risque de soulever la cloche de verre. Vous retenez votre souffle au cas où un gaz mortel surgirait, mais vos craintes semblent être sans fondement. Vous tendez la main pour prendre la Pierre.



Au moment où vos doigts se saisissent de la gemme, vous sentez un froid intense envahir votre main, puis votre bras... Tout votre côté droit se durcit, puis finalement c'est tout votre corps qui est gelé... Votre vision commence à se brouiller, puis vous vous évanouissez, lâchant la pierre dans votre chute. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivante, rendez-vous au **694**.

115

Vous le remerciez chaleureusement de son cadeau et lui expliquez votre quête. Il vous souhaite alors bonne chance dans votre mission. Vous vous permettez de lui faire gentiment remarquer que, si son bras manie l'arc avec virtuosité, il aurait intérêt à se méfier de certains ennemis qui, maniant la langue avec dextérité, pourraient abuser de sa gentillesse. Il vous remercie de votre prévenance et sort de la clairière en partant dans les broussailles. Vous-même vous mettez en route par un des trois sentiers que vous distinguez :

Le sentier nord, rendez-vous au **688**.

Le sentier est, rendez-vous au **667**.

Le sentier sud, rendez-vous au **260**.

116

Le sol est composé de lattes en bois beige, et dans un état de saleté prouvant que l'endroit est resté tel quel depuis que la Maîtresse l'a quitté. Il est très poussiéreux et vous distinguez quelques

empreintes de pas qui doivent appartenir à Ophidiane, si vous en jugez par la finesse du pied. Il y a aussi des feuilles mortes, des légumes, une fiente d'oiseau séchée, une chemise de nuit de couleur verte, et des excréments de serpents encore frais. Vous avez beau ramper par terre pour regarder sous le lit, mais vous ne trouvez ni amulette, ni indice déterminant sur l'identité du coupable. Notez le mot « Sol » sur votre *Feuille d'Aventure*.

Si vous voulez fouiller dans les placards, rendez-vous au **165**.

Si vous préférez chercher quelque chose sur le bureau, rendez-vous au **140**.

Si c'est plutôt les fenêtres qui vous intéressent, rendez-vous au **849**.

Si, enfin, vous allez vers la table de nuit et le lit, rendez-vous au **618**.

Vous pouvez aussi sortir de la chaumière, et inspecter la clairière (rendez-vous au **529**), ou repartir dans le Marais (rendez-vous au **1017**).

117

Si vous avez déjà rendu visite à la Maîtresse des Serpents, rendez-vous au 1049.

L'aubergiste vous explique que la Maîtresse dort à l'auberge et qu'elle vivote en faisant divers petits boulots. Quand elle a du temps libre, elle va s'asseoir au sommet d'une colline qui surplombe le marais au nord de la ville, semblant attendre quelqu'un ou quelque chose. Suivant ses indications, vous ne tardez pas à atteindre la colline en question. De là, vous dominez effectivement le marais. Son contour général et la rivière qui le traverse transparaissent aisément, mais pour le reste vous distinguez surtout le brouillard. Impossible de deviner ce qui se cache réellement sous cette couverture brumeuse.

« Vous cherchez quelque chose ? »

Vous vous retournez d'un bloc. La voix sifflante et suave était toute proche de vous. Et effectivement, la femme à qui elle appartient se tient à moins d'un mètre. Du premier coup d'œil, vous remarquez qu'elle est extrêmement belle. Une longue chevelure noire comme le jais, une peau d'ivoire, un visage fin et bien dessiné, un nez très court et des lèvres minces. Ce qui vous frappe surtout, ce sont ses yeux : ils sont très froids, mais absolument magnifiques, très grands, d'une couleur verte indéfinissable. Elle porte une robe du même vert que ses yeux, qui semble avoir connu des jours meilleurs. Elle vous toise de haut, ce qui n'est guère difficile puisqu'elle fait une tête de plus que vous (et pourtant, vous êtes loin d'être petite). La question fatidique traverse vos lèvres : « Vous êtes la Maîtresse des Serpents ? »

— C'est le nom qu'on me donne, mais je ne suis plus vraiment maîtresse de quelque chose depuis cet « incident », répond-t-elle de sa voix si particulière.

— Un incident ?

— Durant mon sommeil, et pourtant les dieux savent que j'ai le sommeil léger, quelqu'un a dérobé mon amulette. Au cas où vous l'ignorerez, petite, un Maître sans son amulette perd la majorité de ses pouvoirs. »

Son ton hautain commence à vous énerver. Bien sûr que vous savez tout cela, votre père vous en a tant dit sur le Marais. Quoiqu'il n'ait jamais évoqué de Maîtresse des Serpents... enfin, les choses ont bien dû changer en vingt ans ! La Maîtresse semble soudain comprendre la raison de votre venue.

« Attendez, vous êtes une aventurière ? Une de ces personnes qui parcourent le monde en quête d'aventures, de gloire et de fortune ? J'ai une préférence pour les aventuriers masculins, mais un peu de changement ne fait pas de mal... (Elle retousse ses lèvres, révélant des dents blanches et un sourire carnassier). Autant annoncer la couleur tout de suite, je n'ai pas de quoi vous payer. Je peux vous fournir un peu d'aide si vous me promettez de ramener mon amulette, mais c'est tout. Pour le reste, servez-vous dans le marais. Alors, intéressée ou non ? »

Si vous voulez aller rechercher l'amulette de cette femme, rendez-vous au **396**. Si vous préférez faire une autre quête (plus honorable, plus lucrative, ou tout simplement pour un maître moins insupportable) rendez-vous au **134**.

118

Vous êtes arrivée au sommet, mais pour quoi faire ? Un éclair suivi presque immédiatement du grondement du tonnerre vous fait réaliser que vous n'êtes pas en bonne posture, si l'arbre prend la foudre, cela risque de chauffer pour vous ! Perdez un point de CHANCE. *Testez votre Habileté*, si vous réussissez, vous arrivez à redescendre rapidement sans problème, sinon vous vous blessez en tombant au sol : perdez un point d'ENDURANCE. Retournez au **40** et continuez le combat !

119

Vous arrivez sans encombre jusqu'à la *clairière n°7*. Au sud, la Rivière Croupie s'écoule paresseusement, enjambée par un pont apparemment solide. *Si vous êtes déjà passée par cette clairière, rendez-vous immédiatement au 833 ; sinon, poursuivez votre lecture.* En-dehors du pont lui-même, aucun élément ne vient rappeler de près ou de loin un semblant de civilisation. La berge boueuse est bordée d'un grand nombre d'arbres aux troncs tordus et, en les regardant, vous êtes saisie de l'envie soudaine de vous construire un radeau pour vous laissez ensuite dériver le long de la rivière. Vous êtes fatiguée de traîner vos bottes dans la fange du Marais ! La perspective de pouvoir vous déplacer – même temporairement – sans avoir à fournir le moindre effort vous paraît proprement divine. Vous caressez un instant cette idée mais vous finissez, à regret, par l'abandonner. Vous n'êtes tout simplement pas équipée pour une tâche pareille. L'épée est votre outil de prédilection pour venir à bout de n'importe quel ennemi, mais elle ne saurait remplacer une hache pour ce qui est d'abattre un arbre ! Et ce ne serait là que le premier de vos problèmes. Avec un soupir de regret, vous vous disposez à poursuivre votre chemin lorsque votre regard est attiré par une scène étrange et brutale que vous n'aviez pas remarquée jusque-là. Non loin de la berge, une tortue aquatique longue de près de quatre mètres est la proie d'une demi-douzaine de crocodiles de taille à peine inférieure. Leurs puissantes mâchoires ont déjà prélevé de larges lambeaux de chairs, mais cela ne semble qu'attiser davantage leur frénésie. D'épaisses rigoles écarlates ruissellent le long du sol en pente, se mélangeant avec la boue. La tortue tente désespérément d'atteindre la rivière, comme si cela pouvait suffire à la sauver, mais les nombreux arbres gênent considérablement ses efforts. Elle est visiblement sur le point de succomber.

Si vous voulez vous précipiter à son secours, l'épée à la main, rendez-vous au **462**.

Si vous voulez employer une Pierre de Flétrissure, rendez-vous au **19**.

Si vous ne tenez pas à vous risquer dans un combat qui – ce n'est pas si fréquent – ne vous implique pas automatiquement, rendez-vous au **137**.

120

Vous vous dirigez vers la sortie bouchée et tailladez de plus belle dans l'Amibe afin de créer un passage. Cependant, cette dernière ayant la consistance très molle, il est difficile de créer de vrais dégâts. De plus, le temps que vous passez à percer l'ouverture d'un côté, l'Amibe ressoude l'autre côté. Voici donc les règles de ce combat particulier pour votre survie, car le temps, ou plutôt l'oxygène vous est compté.

Vous calculerez les pertes d'ENDURANCE de votre adversaire selon les règles habituelles. Cependant, lorsqu'il gagnera un Assaut, vous ne perdrez pas de point d'ENDURANCE car vous n'êtes pas agressée. En revanche, l'Amibe aura réussi à refermer une blessure. Par conséquent, vous devrez faire gagner à l'Amibe les points d'ENDURANCE que vous lui aurez fait perdre. Bien évidemment, l'Amibe ne pourra pas dépasser son nombre de points d'ENDURANCE *initial*. Vous pourrez *Tenter votre Chance* lors de ce combat pour modifier les dégâts obtenus comme d'habitude. Si vous possédez des objets qui diminuent les blessures que vous subissez d'habitude au combat (le bouclier, par exemple), il est évident que cela n'affecte pas les gains d'ENDURANCE de l'Amibe. Vous ne pouvez fuir ce combat.

AMIBE GEANTE

HABILETÉ : 5

ENDURANCE : 30

Si vous réussissez à vaincre la paroi de l'Amibe en moins de 20 Assauts, rendez-vous au **793**. Sinon rendez-vous au **712**.

121

Vous jetez la Pierre de Feu aux pieds du Maître des Scorpions et immédiatement un incendie se déclenche, menaçant d'embraser la clairière toute entière. Mais le Maître esquisse un sourire narquois et pointe le majeur vers le feu. Il s'éteint immédiatement comme si on avait versé un seau d'eau dessus. Vous n'avez plus le choix désormais : c'est un combat à l'épée qui vous attend.

Lors du premier Assaut, le magicien essaiera de vous lancer un petit dard magique empoisonné. S'il vous touche, vous perdrez 2 points de SANTÉ. En revanche, si vous obtenez une Force d'Attaque supérieure à la sienne, vous aurez simplement paré la fléchette. Vous ne pourrez pas *Tenter votre Chance* pendant ce premier Assaut. Continuez ensuite le combat selon les règles habituelles.

MAÎTRE DES SCORPIONS

HABILETÉ : 10

ENDURANCE : 15

Si vous réduisez l'ENDURANCE de votre ennemi à 3 ou moins, rendez-vous immédiatement au **244**. Si un coup violent le tue avant même que son ENDURANCE n'atteigne cette limite, rendez-vous au **541**.

122

Vous suivez la petite grenouille qui vous mène en sautillant jusqu'à son Maître. Votre anneau est froid, ce qui vous indique qu'il n'y a aucun danger et vous rassure, car vous sentez qu'une aura magique très puissante se dégage du Maître. Une fois parvenue devant lui, celui-ci vous dit soudain : « Bienvenue, jeune aventurière ! Que puis-je faire pour toi ? »

Si vous lui répondez avec la même amabilité, rendez-vous au **482**.

Si vous préférez l'attaquer, rendez-vous au **311**.

Vous pouvez aussi, effrayée ou peu désireuse de perdre votre temps, partir en courant vers l'une des issues de la clairière. Choisissez-vous alors :

Le nord ?

Rendez-vous au **786**.

Le sud ?

Rendez-vous au **748**.

L'est ?

Rendez-vous au **813**.

L'ouest ?

Rendez-vous au **613**.

123

Vous faites le tour de la salle principale du temple, et vous parvenez à mettre la main sur quelques trouvailles enthousiasmantes :

- La Griffe de Chat, une dague de jet qui vous permet d'attaquer à distance un ennemi juste avant un combat (Si vous voulez vous en servir, *Testez votre Habileté* avant d'engager le combat. Si vous réussissez, vous touchez votre adversaire et il perd 2 points d'ENDURANCE. Si vous ratez, engagez le combat normalement). Vous pourrez la récupérer à la fin du combat, sauf si vous fuyez.
- 10 pièces d'or.

Vous pouvez choisir d'emporter tout ou partie de ces objets. Vous pouvez à présent prendre l'escalier vers le sous-sol du temple (si vous ne l'avez pas déjà fait), en allant au **12**. Si vous souhaitez ressortir, vous devez choisir votre direction pour quitter la clairière :

Le sud ?

Rendez-vous alors au **50**.

L'est ?

Rendez-vous alors au **495**.

L'ouest ?

Rendez-vous alors au **615**.

124

Vous prenez une grande inspiration et vous lâchez : « Bon, maintenant finie la plaisanterie. J'ai l'intime conviction que vous êtes le voleur de l'Amulette. Alors rendez-la moi où vous allez le sentir passer. »

Le Maître pousse un ricanement qui vous donne froid dans le dos et rétorque : « Peut-être que je l'ai volée en effet. Ou peut-être pas. Mais de toute façon, vous ne le saurez jamais puisque vous ne quitterez pas mon domaine vivante. »

Sur ces mots, il braque son bâton sur vous et lâche soudainement un éclair de lumière aveuglant dans votre direction. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au **380**. Si vous échouez, rendez-vous au **735**.

125

Xandu vous énerve vraiment avec son égocentrisme surdimensionné et vous voulez lui donner une leçon en l'attaquant. Il ne manifeste aucun signe d'étonnement quand vous levez votre arme dans sa direction et d'un claquement de doigts, il vous immobilise net. Vous restez ainsi pétrifiée à l'écouter déblatérer sur l'arrogante fierté de la race humaine. Puis il disparaît aussi vite qu'il était apparu et vous restez seule ainsi paralysée au centre de la clairière. Les minutes défilent interminablement et vous espérez qu'aucune créature sauvage ne passe dans le coin car vous feriez une proie facile pour tout prédateur. Vous ragez intérieurement par le fait d'avoir été piégée par un petit être tel que ce farfadet impétueux, mais également par le fait que son sortilège ne s'évanouisse pas. Combien de temps allez-vous rester ainsi figée ?

Il vous est bien entendu impossible de crier à l'aide, et finir votre aventure ainsi n'est pas très flatteur pour une aventurière comme vous.

Soudainement, il vous semble distinguer des voix, plus précisément des murmures, comme une longue et lente mélodie plaintive mais vous n'arrivez pas à en discerner le sens, ni d'où elle provient. Pourtant elle semble si proche. Des buissons bougent devant vous et vous voyez avec stupeur un loup en sortir. L'animal, museau dressé en l'air, est bien à la recherche d'un festin et vous vous sentez défaillir lorsqu'il regarde dans votre direction. Vous êtes apeurée, tel un enfant égaré, et malgré votre seule présence, le loup sort de la clairière comme si de rien n'était. Bien que soulagée, vous ne comprenez pas qu'il ne vous ait pas attaqué. Il semblait pourtant bien affamé.

La plainte mélodieuse arrive encore à vos oreilles lorsqu'une nouvelle fois des branchages se meuvent devant vous. Un énorme Troll des Marais apparaît à votre droite. Il tient une gigantesque massue et son filet de chasse ne contient aucune proie. Lui aussi doit être affamé et vous feriez sûrement l'affaire après tout. Le Troll hurle de dépit et ressort lui aussi de la clairière, tête basse.

Impensable ! Il n'a même pas jeté un regard vers vous, il est impossible qu'il ne vous ait pas vu ! Vous êtes perplexe, totalement désorientée par les événements. Ce maudit farfadet, non content de vous avoir immobilisée, vous aurait-il en plus rendue invisible ?

Cela fait des heures, même des jours à présent que vous êtes là ! Et toujours la même chose. Vous avez vu défiler un panel de la faune du Marais aux Scorpions sans qu'aucun ne vous remarque. De plus, il y a toujours cette longue et lente chanson aux paroles plaintives lorsqu'un être apparaît dans la clairière. Mais le plus déroutant, c'est que vous n'avez ni sommeil, ni faim et vous ne ressentez aucune fatigue, juste une lassitude qui s'installe en vous.

Après une éternité, vous avez perdu tout repère et vous ne comptez plus les jours qui défilent. Votre angoisse s'est transformée en colère puis en peur. Vous n'avez plus de nouvelles du farfadet depuis des lustres et seule la plainte langoureuse vous tient compagnie. Vous en avez enfin compris le sens, depuis le temps, elle semble être un appel à l'aide mais vous n'en connaissez toujours pas l'origine. Et puis, que pouvez-vous faire ainsi figée ? Soudain la mélodie reprend mais cette fois-ci elle est plus intense et vous êtes surprise de voir déboucher dans la clairière une autre aventurière comme vous. Le son de la plainte s'intensifie encore plus lorsqu'elle se dirige dans votre direction. La jeune femme inspecte l'endroit où vous êtes et vous ne comprenez pas

son attitude. Pourquoi ne vous aide-t-elle pas ? Vous ragez intérieurement.

Puis vous la voyez sortir un objet de son sac. Enfin sauvée pensez-vous mais la jeune aventurière se retourne et vous fait dos. Surprise, vous la voyez tenir un miroir dans ses mains et vous restez horripilée par son attitude désinvolte à votre égard. La plainte est devenue insupportable tellement elle est forte, et elle semble vous envahir de toute part. L'aventurière inconnue ne semble pas l'entendre du tout mais lorsqu'elle porte le miroir à hauteur de son visage pour se recoiffer, votre regard se porte vers le reflet du miroir et vous sentez une déchirure, comme un éclair de foudre qui vous traverse de part en part. L'image qu'il vous renvoie vous horrifie et vous ne pourrez plus jamais l'oublier. C'est à cet instant que vous retrouvez l'usage de la voix, mais elle ne fait que rejoindre la longue et lente plainte de vos nouveaux compagnons dont l'âme, tout comme la vôtre, est emprisonnée dans le poteau en bois, unique décor qui compose la plus maudite des clairières du Marais aux Scorpions ! Votre aventure s'achève ici.

126

Vous arrivez à agripper la hampe de la lance et vous tirez de toutes vos forces. Vous réussissez finalement à la déloger, et entraînée par la force de votre traction, vous tombez en arrière, ce qui vous permet d'éviter un coup que l'Arbre-Épée allait vous asséner. Vous vous relevez, heureuse propriétaire d'une lance rouillée, avec la main de son précédent propriétaire incrustée. Bien entendu, elle ne vaut pas votre arme actuelle, mais vous la gardez quand même à portée. Retournez au **40** pour continuer le combat.

127

Vous assénez un solide coup d'épée à la pince du Scorpion dès qu'elle se trouve à votre portée. Le tranchant de votre lame n'entame qu'à peine l'épaisse carapace chitineuse, mais le monstre renonce momentanément à sa tentative. Malheureusement, votre action a eu un autre effet : celui de vous enfoncer un peu plus profondément dans la vase ! Vous êtes désormais enlisée jusqu'au ventre et tous vos efforts ne font plus qu'aggraver la situation. Avec une angoisse croissante, vous vous demandez si vous n'allez éviter d'être dévorée que parce que vous serez morte engloutie et étouffée par la boue ! Mais le Scorpion Géant n'a pas l'intention de laisser son repas lui échapper ainsi. Tandis que vous cherchez désespérément à vous raccrocher à quelque chose, ses pinces se tendent brusquement et se referment en même temps sur vos deux bras ! La pression atroce vous arrache un cri, mais la douleur est bien pire encore lorsque le monstre entreprend de vous extirper du borbier ! Vous perdez 1 point d'HABILETÉ et 2 points d'ENDURANCE. Vous êtes presque surprise de ne pas avoir été déchirée en morceaux. Une fois qu'il vous a tiré de la vase, le Scorpion abandonne vos bras pour refermer ses pinces sur votre taille, ce qui lui fournit une bien meilleure prise mais vous rend l'usage de votre épée.

Si vous voulez attaquer le Scorpion pour le forcer à vous relâcher, rendez-vous au **100**.

Si vous préférez attendre en restant sur vos gardes, rendez-vous au **970**.

128

Le passage continue en suivant une courbe de plus en plus accentuée sur votre droite. Vous finissez par être persuadée d'avoir presque fait un demi-tour lorsqu'une nouvelle clairière sphérique s'offre à vous !! En fait, la même que vous venez de quitter... Faites votre choix !

Juste à votre gauche, rendez-vous au **333**,
à gauche, rendez-vous au **348**,
devant vous sur la gauche, rendez-vous au **3**,
en face de vous, rendez-vous au **372**,
devant vous sur la droite, rendez-vous au **815**,
à droite, rendez-vous au **497**,
juste à votre droite, rendez-vous au **172**.

Enfin, si vous estimez plus prudent de retourner en arrière, rendez-vous au **612**.

129

A force de faire des tourniquets avec vos bras, vous êtes parvenue à repousser ces satanées espèces de moustiques géants. Votre épée a pourfendu, sectionné, déchiqueté des dizaines d'insectes dont les cadavres jonchent maintenant le sol. Les quelques *Vulgus Papilloris* survivants ont préféré s'éclipser.

Haletante et transpirant de tous les pores de votre peau, vous songez à quitter ces lieux malsains. Inscrivez le terme « *Vulgus* » sur votre *Feuille d'Aventure*.

Rendez-vous au **410**.

130

Vous vous rappelez bien cette maison en rondins, mais cet homme ne vous inspire guère confiance, avec tous ses loups. Aussi déclamez-vous, un peu nerveuse : « Je n'ai rien vu, désolée. »

Aryoth vous regarde droit dans les yeux, et vous ne pouvez soutenir plus de quelques instants ce regard glacial et sans aucune tendresse, un regard dur comme vous n'en avez jamais vu. Une brève lueur jaillit dans ses yeux, pure flamme de haine froide. « L'habit ne fait pas le moine », déclare-t-il lentement, comme une sentence de mort. « Sous ce visage angélique se cache un diabolique serpent ! »

Puis sans perdre un instant, il dégaine son épée et vous toise avec mépris. Les loups se mettent à grogner en s'approchant doucement de vous. Il n'attendent qu'un signe de leur maître pour attaquer.

Si vous vous excusez, rendez-vous au **16**.

Si vous attaquez Aryoth, rendez-vous au **353**.

131

Vous tirez votre Epée de Vie, et vous vous élancez sur le Maître pour le frapper. Votre rapidité (et votre expérience d'aventurière chevro...Heu pardon confirmée est telle que vous parvenez à frapper le Maître d'un formidable coup d'épée latéral qui cisaille les flammes et les éteint presque. Celui-ci est décontenancé de voir que votre épée peut le blesser (il n'y a qu'à voir sa mine déconfite bien que rougeoyante de haine). Il continue néanmoins à se battre avec hargne, brandissant son épée de feu (qui vous infligera 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels à chaque Assaut perdu).

MAÎTRE DES ARAIGNEES

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, le Maître se désintégrera et vous pourrez sortir sans encombres :

Par l'est

Rendez-vous au **361**.

Par l'ouest

Rendez-vous au **863**.

Par le nord

Rendez-vous au **767**.

132

Alors que Nastazia est presque à genoux devant vous, vous avez juste le temps de voir la boule de feu venant du Sorcier pour vous retourner. Le choc vous projette à terre... Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore vivante, vous vous époussetez pour rapidement pour éviter de prendre feu... Pendant ce temps, le Sorcier recommence à soigner la femme. L'homme les rejoint alors... Vous ne voyez par comment venir à bout de deux guerriers et un Sorcier... Vous finissez par vous demander si vous allez survivre à cette rencontre... Ironie du sort, votre anneau vous inflige une blessure supplémentaire de 1 point d'ENDURANCE à cause de la brûlure qu'il occasionne dans cette circonstance exceptionnellement dangereuse. Si vous êtes toujours vivante, rendez-vous au **415**.

133

Malgré tous vos efforts, il vous est impossible de mettre le doigt sur le souvenir qui provoque en vous ce sentiment familier. Avec un mélange de déception et de frustration, vous tournez les talons et décidez de quitter au plus vite la clairière. Rendez-vous au **208**.

134

La Maîtresse des Serpents ne semble pas plus déçue que ça. « Tant pis, je trouverai un aventurier plus sympathique... et sûrement beaucoup plus efficace pour retrouver mon amulette. » Et elle s'éloigne tranquillement tandis que vous retenez votre envie de lui faire ravalier ses paroles.

Vous pouvez maintenant aller rencontrer le Capitaine Daigledor au **726**, retourner demander à l'aubergiste plus d'informations au sujet du troisième commanditaire « peu recommandable » *si vous ne l'avez pas déjà fait* (rendez-vous au **935**), ou, *si l'aubergiste vous en a déjà parlé*, aller voir directement ce sinistre personnage en vous rendant au **549**.

135

L'arbre ne vous protège pas totalement de la pluie, mais il vous évite d'être entièrement trempée. Vous pouvez prendre un ou plusieurs Repas. Alors que vous vous apprêtez à y rester jusqu'à ce que la pluie prenne fin, un éclair suivi par un coup de tonnerre vous amène à reconsidérer votre position : vous comptez éviter la foudre, qui risque de privilégier l'arbre isolé pour s'abattre, même si c'est au prix d'une bonne douche et d'un rhume ! Et comme si cela ne suffisait pas, vous remarquez un SCORPION GÉANT qui vient de sortir des fourrés qui entourent la clairière. *Si vous possédez l'Amulette des Scorpions, rendez-vous immédiatement au 1039*. Ce dernier a remarqué votre présence et avance précipitamment vers vous, le grincement de ses articulations et le claquement de ses pinces recouvrant le bruit des gouttes de pluie. Il est bien plus rapide que vous, et dos à l'arbre vous allez devoir l'affronter en vous rendant au **996**.

136

Vous lancez la Pierre de Terreur sur le Maître, vous disant que celui-ci, apeuré, pourra vous confier la mission. Mais c'est un tout autre effet qui se produit ... Rendez-vous au **585**.

137

A la réflexion, même si vous disposiez d'un radeau, il serait visiblement imprudent de chercher à vous en servir. La Rivière Croupie est infestée de crocodiles suffisamment grands pour renverser ou détruire n'importe quelle embarcation de fortune. L'idée de vous retrouver soudain plongée dans cette eau répugnante, de sentir les mâchoires puissantes d'un de ces reptiles se refermer sur vous et vous entraîner sous la surface pour vous dévorer suffit à vous donner des frissons. Vous ne vous sentiriez pas en sécurité sur cette rivière dans un bateau moins grand qu'un drakkar de guerre ! En dépit de la fatigue qui alourdit vos jambes, vous préférez nettement continuer par la voie terrestre.

Si vous voulez vous diriger vers le nord, rendez-vous au **84**.

Si vous voulez vous diriger vers l'ouest, rendez-vous au **225**.

Si vous voulez vous diriger vers l'est, rendez-vous au **1025**.

Si vous voulez emprunter le pont pour vous rendre au sud, rendez-vous au **786**.

138

Vous décidez de changer de direction, tout en chassant le sentiment de confusion qui s'est emparé de vous. Comment avez-vous pu revenir dans la même clairière ? Votre errance dans ce marécage maudit a-t-elle commencé à saper votre raison ? Tout en ruminant ces pensées angoissantes, vous pénétrez dans une nouvelle clairière. Là, vous apercevez le cadavre d'un Orque des Marais, celui d'un Gobelin, ainsi qu'un lac de vase au centre de l'éclaircie. *Vous êtes dans la clairière*

n°26 ... *mais cela, vous le savez déjà*. Cette fois, vous savez que vous n'êtes pas victime d'une hallucination. En outre, vous êtes prise d'une étrange sensation de faiblesse, qui ne s'était pas manifestée lors de votre premier passage dans cette clairière, mais qui vous coûte maintenant 1 point d'Endurance. Manifestement, vous êtes tombée dans un piège ahurissant, mais comment allez-vous vous en sortir ? Si vous désirez surmonter votre répugnance et fouiller les cadavres, rendez-vous au **432**. Si vous croyez que la magie peut vous venir en aide, rendez-vous au **30**. Si vous voulez vous enfuir directement à travers le Marais, sans tenter de suivre un sentier, rendez-vous au **170**.

139

Vous vous élancez vers votre adversaire, mais il achève sa formule à ce moment. Une peur sans nom vous glace alors instantanément, sans que vous ne puissiez rien faire pour la contrôler, et vous coupez net dans votre élan. Vous empoignez votre épée à deux mains tellement elles tremblent, et le simple fait de tenir sur vos jambes devient une lutte de tous les instants. Devant vous, le Sorcier sort une dague effilée des plis de sa robe, et souffle dessus. Comme par enchantement – c'est le cas de le dire – poignée, garde et lame croissent jusqu'à ressembler à une épée de bonne facture, et votre ennemi s'avance vers vous, un sourire sadique aux lèvres...

SORCIER

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 11

Si vous avez précédemment blessé le Sorcier à la main, vous pouvez lui ôter 1 point d'HABILETÉ pour toute la durée du combat. De votre côté, la terreur diminue votre Force d'Attaque de 2 points à chaque assaut. Si vous avez perdu votre épée, vous devrez y retrancher 2 points supplémentaire au cours des trois premiers assauts. À l'issue de ces trois assauts, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **995**.

Lorsque l'ENDURANCE du Sorcier sera de 4 ou moins, rendez-vous au **1018**.

140

Le bureau est entièrement recouvert de paperasses plus ou moins intéressantes. Ce sont surtout des recettes de potions diverses qu'Ophidiane a dû mettre au point dernièrement : philtre d'amour, potions de métamorphose en Ornithorynque, en Boa Constrictor... Il y a aussi un mot dont l'écriture vous semble être celle d'une femme (qui utilise de l'encre rose) : « Dis à tes satanés Serpents d'arrêter d'abîmer mes fleurs. J'espère avoir l'occasion de te le dire de vive voix, un de ces jours ! »

Le reste est sans intérêt, à moins que vous ne désiriez reconstituer le puzzle d'un manuel d'apprentissage de la sorcellerie ! Notez le mot « Bureau » sur votre *Feuille d'Aventure*. Que faites-vous à présent ?

Si vous voulez jeter un œil sur le sol, rendez-vous au **116**.

Si vous voulez fouiller dans les placards, rendez-vous au **165**.

Si c'est plutôt les fenêtres qui vous intéressent, rendez-vous au **849**.

Si, enfin, vous allez vers la table de nuit et le lit, rendez-vous au **618**.

141

Vous vous approchez du buisson. Arrivée au bosquet, vous écartez les ramures. Mais vous ne voyez rien, pas même la trace d'un quelconque animal... Dubitative, vous abandonnez là vos recherches. Par où allez-vous continuer l'exploration du Marais ?

Vers le sud ?

Rendez-vous au **934**.

Vers l'ouest ?

Rendez-vous au **915**.

Vers le nord ?

Rendez-vous au **50**.

142

Tout à coup, une nuée de chauves-souris se dirige vers vous. Déséquilibrée, vous tombez en arrière sur vos fesses en maintenant votre torche au-dessus de l'eau. A un moment, vous craignez même que la nuée éteigne votre flamme. La main et les pieds fermement ancrés entre les pierres lisses, vous attendez que les volatiles soient passés. Après cette frayeur, vous essayez de voir ce qu'il y a devant. Mais il n'y a pas grand-chose apparemment, vous constatez que le sol est vraiment glissant et pentu. Le courant, même s'il est faible, risque de vous pousser contre votre volonté. Finalement, vous estimez que continuer dans cette direction est trop dangereux. De plus, le bruit de cascade qui vous vient est lointain. Il est possible que la cascade soit produite par une autre source ou qu'elle soit due au petit cours d'eau qui vous sert actuellement de siège... Vous vous relevez lentement et repartez vers la grotte bleue.

A la vue de la nitescence bleutée, vous soupirez de plaisir. Quelle lueur apaisante... Vous restez là quelque temps, rêveuse... Vous vous reprenez quand un léger courant d'air vous fait frissonner. Avec vos vêtements trempés comme ça, vous allez attraper la mort !

Vous vous remettez donc en route vers la grande grotte, rendez-vous au **724**.

143

Vous vous déhanchez dans tous les sens, mais rien n'y fait : vos bottes sont solidement prises dans une gangue de boue, et vos chevilles s'y sont enfoncées. Si vous ne faites rien, vous allez finir prisonnière à vie de ce piège ! Vous êtes si terrifiée à cette seule idée que vous continuez à remuer furieusement les bras et les jambes. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceuse, rendez-vous au **314**. Si vous êtes Malchanceuse, rendez-vous au **575**.

144

Vous vous dirigez vers l'un des buissons qui change de couleur à votre approche en passant d'un vert on ne peut plus standard, à un bleu roi tout à fait intrigant. Vous l'examinez longuement, allant jusqu'à mettre la tête dans ses feuilles dans l'espoir de découvrir quelque objet magique... Mais il semble ne rien cacher de spécial. Vous vous redressez et enlevez rapidement les feuilles qui se sont glissées dans vos cheveux.

Si vous désirez examiner un autre buisson, rendez-vous au **424**.

Sinon, vous pouvez sortir de cette drôle de clairière :

Par le chemin allant vers l'ouest, rendez-vous au **514**.

Par le chemin allant vers l'est, rendez-vous au **1002**.

Par le chemin allant vers le sud, rendez-vous au **867**.

145

Un éclat métallique attire rapidement votre attention au sol. Vous constatez qu'il s'agit d'une statuette à moitié enfouie dans terre et vous vous empressez de la dégager à l'aide de vos mains. Grande comme votre avant-bras, elle représente une femme nue, obèse et coiffée d'une couronne de fleurs. Finement sculptée, elle doit posséder une certaine valeur monétaire malgré qu'elle soit taillée dans du bronze. Vous la glissez donc dans votre sac à dos. Si à l'avenir vous souhaitez l'utiliser en guise de paiement, la Statuette en Bronze peut remplacer jusqu'à 10 Pièces d'Or mais personne ne vous rendra la monnaie si elle sert à acquérir un objet moins coûteux.

Vous n'avez cependant pas le temps de plus vous appesantir sur votre bonne fortune car l'intérieur de la cabane est soudainement plongé dans la pénombre. Rendez-vous au **978**.

146

Vous saisissez l'objet, et après être remontée dans la salle principale, une lueur sombre émane du Petit Burin des Excavations Patientes que vous tenez encore dans la main. Bientôt vous le lâchez, car il devient comme chauffé à blanc. Une atroce douleur envahit alors tous vos membres, et

vous tombez à genoux sur le sol.

Vous regardez votre peau, elle est devenue rouge écarlate... et vous avez l'impression que votre corps brûle de toutes parts.

Vous ne le saviez pas, mais le Petit Burin des Excavations Patientes était imprégné d'une puissante magie qui a tôt fait de dévorer votre âme et de faire de vous une créature infernale. Vous êtes à présent évanouie sur le sol, mais quand vous vous réveillerez, vous n'aurez plus aucun souvenir de votre existence passée. Votre nouvelle vie de Diable de Garde sera vouée au service du dieu sombre. Vous garderez ce lieu, et, armée de votre Petit Burin des Excavations Patientes, vous allez continuer de graver des gravures obscènes et blasphématoires sur toutes les surfaces de ce temple, lieu de culte des fidèles de Drimm. En tout cas, votre quête s'achève ici.

147

Quelle Pierre souhaitez vous utiliser ?

Si c'est une Pierre d'Amitié, rendez-vous au **1015**.

Si c'est une Pierre de Feu, rendez-vous au **539**.

Si c'est une Pierre de Terreur, rendez-vous au **953**.

Si c'est une Pierre de Malédiction, rendez-vous au **465**.

Si c'est une Pierre de Glace, rendez-vous au **477**.

Si c'est la Pierre de Mort, rendez-vous au **267**.

Si vous ne possédez aucune de ces pierres, ou si vous ne voulez pas en faire usage, rendez-vous au **702** pour faire un autre choix.

148

Vous lui dites alors au revoir et faites demi-tour. Au moment où vous approchez de la porte, elle se referme soudain. Vous vous retournez inquiète vers le Maître pour lui demander ce que signifie ce petit manège. Mais à votre grande horreur, vous constatez qu'il s'est levé et pointe sur vous son bâton. Soudain un éclair jaillit droit vers votre cœur. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au **579**. Si vous échouez, rendez-vous au **735**.

149

Avant de sortir du temple, vous décidez d'aller chercher Bertillot pour lui annoncer que tout danger est écarté. Quelques minutes après, vous voici devant lui, et la nouvelle a l'air de lui faire grandement plaisir : « Merci mon amie, déclare-t-il, sans vous qu'aurais-je fait ? Je n'ai pas grand-chose à vous offrir... Si ce n'est quelques champignons. Ho, ne faites pas ce visage décomposé ! Ils sont très bons et comestibles, et j'en ai déjà mangé plus que vous ne le ferez dans toute votre vie. »

Vous cédez devant le franc sourire débonnaire du vieil homme. Notez que vous avez désormais une Poignée de Champignons Blancs dans votre sac-à-dos. Si vous les consommez, vous gagnerez 2 points d'ENDURANCE. Vous prenez congé de Bertillot et vos chemins se séparent ici. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour l'avoir délivré.

Si vous avez rencontré Sire Bernard et que vous voulez le retrouver (si ce n'est pas déjà fait), rendez-vous au **952**.

Si vous voulez sortir et continuer votre route, rendez-vous au **237** pour aller vers l'ouest ou au **15** pour aller vers l'est.

150

Alors que vous avancez de nouveau vers la sinistre tour du Sorcier, vous apercevez au loin une sorte d'épais nuage noir qui semble se déplacer aux alentours du pont. Le bourdonnement qu'il émet vous plonge dans un état de franche angoisse, d'autant plus que votre anneau commence à chauffer intensément.

Aucun doute, le Sorcier, sans doute courroucé par votre refus, ne veut pas vous voir dans les parages.

Si vous persistez à vouloir lui rendre visite, à vos risques et périls, rendez-vous au **51**.

Sinon, il vaut mieux rebrousser chemin.

Vous pouvez toujours rendre visite au capitaine Daigledor (rendez-vous au **726**), à la Maîtresse des Serpents (rendez-vous au **117**), ou retourner demander à l'aubergiste demander des informations sur le mystérieux troisième commanditaire « peu recommandable », si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au **935**).

Si l'aubergiste vous en déjà parlé, vous pouvez aller directement voir ce sinistre personnage en vous rendant au **549**.

151

Un râle, le bruit d'un corps qui chute, puis plus rien... Il vous faut quelques secondes pour réaliser l'exploit que vous venez d'accomplir... Légèrement tremblante, vous rallumez une torche, découvrant le corps de votre adversaire... C'est un Orque de grande taille, beaucoup plus grand que la moyenne en fait, et relativement âgé si l'on en croit sa fine barbe blanche. Il porte une sorte de baudrier clouté au dos duquel est accroché un grand fourreau, le second étant fixé à une ample ceinture de tissu qu'il porte à la taille et dont les extrémités couvrent une protection sommaire constituée de deux séries de plates métalliques retombant de part et d'autre d'une jupe écarlate. Il est chaussé de sandales lacées de cordes, ses bras musculeux sont enserrés dans des bandages en lin et il porte un brassard de cuir noir à chaque poignet. Même mort, il se dégage de lui une impression de puissance effrayante. Cette vision et le violent effort que vous venez de fournir vous tétanisent, et il vous faut quelques instants avant de pouvoir vous ressaisir... Vous gagnez 3 points de CHANCE pour ce fait d'armes exceptionnel, et vous pouvez également ajouter 1 point à votre total *initial* ! Rendez-vous au **921**.

152

Lorsque vous lui portez le coup fatal, le changeur de forme pousse un gémissement aigu et son corps se désintègre, retournant vers les ténèbres d'où il était issu. En quelques secondes, il ne reste plus rien de la créature, si ce n'est quelques cendres qui sont vite dispersées par le vent.

Vous restez quelques minutes à souffler, pour vous remettre de ce périlleux affrontement, puis vous décidez de repartir. Qu'est-ce qui vous dit en effet que d'autres changeurs de forme ne vont pas rappliquer ?

Rendez-vous au **727**.

153

Prenant votre courage à deux mains, vous tournez le dos à l'immonde créature, puis soudain mue par une énergie nouvelle, vous courez vers l'une des issues de la clairière. A votre grand soulagement, rien ne vient entraver votre progression, et avant de décider vers quelle sortie vous vous dirigerez, vous jetez un coup d'œil par dessus votre épaule, pour voir la créature retourner lentement dans sa mare de boue.

Si vous prenez la sortie vers l'est, rendez-vous au **761**.

Si vous prenez la sortie vers le sud, rendez-vous au **495**.

154

Vous pressentez que vous venez de trouver la clairière où résidait Ophidiane et lorsque vous y pénétrez, les Cobras se recouchent, et les autres serpents vous dégagent un chemin jusqu'à la chaumière : sentiraient-ils que vous êtes au service de leur Maîtresse ? Ah mais oui ! C'est sans doute l'écaille de Stiv qui vous protège...

Si vous décidez d'aller examiner l'intérieur de la cabane, rendez-vous au **951**.

Vous pouvez également fouiller les alentours, rendez-vous alors au **529**.

155

Vous pouvez utiliser une des Pierres suivantes :

~ Une Pierre de Feu

Rendez-vous au **255**.

~ Une Pierre de Glace

Rendez-vous au **355**.

~ Une Pierre de Flétrissure

Rendez-vous au **455**.

~ Une Pierre de Croissance

Rendez-vous au **555**.

~ Une Pierre de Malédiction (n'oubliez pas de jeter un dé et de déduire le chiffre obtenu de votre Endurance)

Rendez-vous au **755**.

~ Vous pouvez aussi utiliser une autre Pierre, ou n'importe quel autre objet dont vous connaissez les effets. Dans ce cas, ou si vous renoncez à utiliser une Pierre de Magie, Rendez-vous au **259** pour continuer le combat.

156

Le passage que vous suivez reste très étroit. Vous finissez par vous demander si vous ne risquez pas de vous perdre dans cette forêt de commelinidées. Heureusement, les joncs deviennent moins nombreux, et vous espérez avoir un aperçu des environs... Le sol reste compact, les joncs sont progressivement remplacés par des étendues d'eaux noirâtres, sur lesquelles stagnent des nénuphars fanés aux feuilles brunes et pourries... Après avoir longé ce qui pourrait être un étang boueux, vous arrivez à une intersection. Face à vous, le chemin continue en pente douce vers une autre étendue d'eaux noires (rendez-vous au **187**), à votre droite vous pouvez continuer de suivre la berge sur laquelle vous étiez (rendez-vous au **213**). Si vous souhaitez retourner dans la forêt de joncs, allez au **634**.

157

Votre curiosité est la plus forte, et vous faites quelques pas dans la clairière, dont le sol est très boueux. Tellement boueux, en fait, que vous avez de plus en plus de mal à marcher, la boue retenant vos bottes et manquant à plusieurs reprises de vous déchausser. Tant bien que mal, vous poursuivez votre route, mais au bout d'un moment, vous ne parvenez plus à avancer : la boue emprisonne vos bottes dans un étau spongieux. Et vous vous apercevez avec horreur que vous commencez à vous enfoncer... Vous cherchez désespérément du regard quelque chose à quoi vous accrocher, mais vous ne voyez rien d'autre qu'une branche basse d'un arbre situé à quelques pas de vous, sur le côté nord de la clairière.

Si vous voulez vous débattre pour libérer vos pieds, rendez-vous au **143**.

Si vous préférez essayer d'attraper la branche, rendez-vous au **734**.

Si vous voulez employer une Pierre de Magie, rendez-vous au **751**.

158

Le cadavre du Maître gît toujours dans la boue du Marais. La clairière est maintenant vide, quelques grenouilles continuent de coasser dans les mares. Vous ne voyez rien d'intéressant à faire ici et vous décidez de repartir. Choisissez-vous alors :

Le nord ?

Rendez-vous au **786**.

Le sud ?

Rendez-vous au **748**.

L'est ?

Rendez-vous au **813**.

L'ouest ?

Rendez vous au **613**.

159

Le capitaine vous accueille à bras ouverts, un large sourire sur le visage. Il vient tout juste de recevoir le message envoyé par ses hommes, confirmant le succès de votre mission, et après vous avoir chaleureusement félicitée, ne tarde pas à vous presser de questions sur les détails de votre

mission. Vous lui racontez alors l'enquête que vous avez menée au fin fond du marais, les indices collectés çà et là, la piste suivie jusqu'à la prison des Patrouilleurs. Vous racontez les combats titanesques que vous avez dû livrer pour délivrer les autres victimes de leur esclavage, le duel contre le maître d'armes, l'incroyable confrontation avec le Sorcier et l'aide précieuse que vous ont apportée les Patrouilleurs, la fuite de votre ennemi, la séparation, le guêt-à-pen qui vous attendait à la sortie du marais et l'arrivée providentielle de ses hommes. Une fois votre récit terminé, il vous adresse encore une fois ses félicitations les plus sincères, puis vous remet comme convenu votre récompense : une bourse de vingt pièces d'or. Il vous raccompagne alors jusqu'à la sortie de la caserne. Là, il vous déclare que son amitié vous est à tout jamais acquise, et que s'il y a quoi que ce soit en son pouvoir qu'il puisse faire pour vous, il n'hésitera pas un seul instant. S'il n'était pas aveugle, vous jureriez avoir vu passer une lueur dans ses yeux au moment où il prononçait ces mots... Vous prenez alors congé en déclarant que vous ne manquerez pas de revenir le voir, ce qui semble le ravir. Une dernière poignée de main, et quelques instants après vous voici de nouveau dans les rues de Bourbenville.

Il vous reste une dernière mission à accomplir, et vous vous enquêrez auprès d'un passant de l'adresse de la personne dont vous a parlé le marchand juste après que vous l'avez délivré. Forte de l'information, vous arrivez bientôt auprès d'une opulente et luxueuse maison, où demeure l'ami auquel vous êtes censée délivrer le message. Vous frappez à la porte et elle s'ouvre, découvrant un homme au visage sec et nerveux, qui écarquille les yeux de surprise en vous découvrant dans l'état où vous êtes. D'une voix sèche, il vous demande qui vous êtes et ce que vous lui voulez. En souriant, vous lui expliquez avec douceur ce qui vous envoie, et la dureté de son ton s'évanouit comme par enchantement. Il vous remercie avec effusion et vous invite alors à entrer en vous pressant d'accepter, ce que vous faites sans vous faire prier ! Vous êtes son hôte et il vous propose d'utiliser sa salle de bain et de vous fournir des vêtements propres pour vous remettre de vos émotions. Vous vous confondez en remerciements, tant vous n'aspirez plus qu'à une chose : débarrasser votre corps du moindre souvenir du marais, tactile ou olfactif. Lorsque vous en avez terminé, votre hôte insiste pour vous retenir à dîner, ce que, encore une fois, vous acceptez sans difficulté. Pour la seconde fois de la journée, vous faites un récit détaillé de votre aventure, en insistant sur le fait que son ami marchand allait bien au moment où vous l'avez quitté, et qu'un message envoyé par les Patrouilleurs confirme qu'il se trouve à Courbensaule et en bonne santé. Lorsque vous lui parlez de Daigledor et de la récompense, il éclate de rire. Il se lève alors et revient avec une énorme bourse qu'il pose sur la table : « Il y a là-dedans, déclare-t-il, deux cents pièces d'or, et c'est encore trop peu pour tout ce que vous avez fait ! » Vous tentez bien de protester, mais il balaye vos timides tentatives en déclarant qu'il est beaucoup moins radin et beaucoup plus riche que les militaires, et que tout l'or du monde ne vaudra jamais la vie de son ami. Vous passez ainsi le reste de la soirée, à discuter et à plaisanter. Votre hôte vous a également fait préparer une chambre où vous passez la meilleure nuit que vous ayez eue depuis bien longtemps. Vous prenez congé de votre nouvel ami le lendemain matin en le remerciant pour sa gentillesse. Puis vous reprenez votre route, le moral au beau fixe et débordant d'optimisme pour la suite de vos aventures. Vous voilà plus riche de deux cent vingt pièces d'or, mais ce n'est encore rien à côté de l'expérience acquise qui, elle, n'a pas de prix. Vous repensez aux exploits accomplis, aux combats menés, aux épreuves dont vous avez triomphé. Vos pensées vagabondent dans le Marais aux Scorpions, et se tournent bientôt vers votre père. Nul doute qu'il serait fier de vous, en ce moment...

160

Juste après que le sorcier a franchi la porte, celle-ci se referme. Malgré tous vos efforts, vous ne pouvez la rouvrir... Encore quelque sombre magie là-dessous ! Vous décidez de ne plus traîner ici, car l'air recommence à se saturer en fumée piquante et la chaleur redevient difficilement supportable. Qu'allez-vous faire ?

Retourner aider la personne qui agitait la main ?

Retourner secourir la personne qui hurle derrière vous ?

Tenter de sortir le plus vite possible pour éviter de mourir ici ?

Rendez-vous au **57**.

Rendez-vous au **461**.

Rendez-vous au **249**.

161

Si vous aviez laissé le Fossoyeur poursuivre son labeur, rendez-vous au **771**. Sinon, rendez-vous au **453**.

162

D'un coup d'épée incisif, vous éventrez le troisième Crocodile de part en part. Le sang se déverse de la plaie pour recouvrir la boue d'une couleur écarlate tandis que quelques spasmes viennent encore agiter le monstre. Vous vous désintéressez de ses derniers instants, sachant que trois de ses congénères sont encore en vie. Ceux-ci ont délaissé la tortue, qui gît désormais immobile, pour tourner dans votre direction leurs gueules avides. Vous les attendez de pied ferme, l'épée à la main, galvanisée par vos propres prouesses. Mais les cerveaux reptiliens des Crocodiles ont enregistré ce qui vient de se passer et ils ont visiblement saisi la menace que vous représentez. Après seulement quelques instants, vous les voyez s'esquiver, se laissant glisser jusqu'aux flots sales de la Rivière Croupie où ils disparaissent aussitôt. Surprise, mais heureuse de ce rebondissement imprévu, vous vous hâtez jusqu'à la tortue, qui n'a visiblement plus que quelques instants à vivre. Les nageoires de la créature gigantesque sont horriblement déchiquetées et la quantité de sang qu'elle a perdu équivaut sans doute plusieurs fois à celle que contient votre propre corps. Malgré tout cela, de faibles mouvements agitent encore ses membres, comme si elle tentait toujours de rejoindre la rivière.

Si vous voulez employer une Pierre de Bénédiction, rendez-vous au **632**.

Si vous voulez essayer de pousser la tortue jusqu'à la Rivière Croupie, profitant de la légère pente de la berge, rendez-vous au **661**.

Si vous préférez creuser une sorte de tranchée jusqu'à la rivière pour aider la tortue à y parvenir, rendez-vous au **532**.

Si vous jugez que vous ne pouvez plus rien pour elle et que vous décidez de quitter la clairière, rendez-vous au **137**.

163

Au bout d'un moment, le sentier spongieux vous mène dans une nouvelle clairière humide. Au centre se dresse un arbre au tronc gigantesque, complètement entouré de buissons denses. *Vous êtes dans la Clairière n°16*. Trois pistes grossières sont visibles sur le pourtour de la clairière, en comptant celle par laquelle vous êtes venue. Si vous désirez prendre le temps de faire le tour de l'arbre géant, rendez-vous au **916**. Si vous préférez quitter les lieux, vous pouvez emprunter l'une des directions suivantes :

L'ouest

Rendez-vous au **475**.

L'est

Rendez-vous au **748**.

164

La porte s'ouvre, et un vieillard vous salue. « Bonjour Jeune Damoiselle, que me vaut l'honneur d'une aussi charmante visite ? ». Il vous invite alors à entrer pour boire un thé. La maison est assez bien entretenue, pour l'ancre d'un Sorcier. Vous pensiez vous trouver dans un endroit bourré d'étagères à parchemins, de tables pleines d'alambics fumants avec des liquides bouillonnants aux couleurs diverses. Il vous installe dans un petit salon relativement correct vu le standing du village. Tout en buvant, vous expliquez votre mission... Atarax, c'est le nom du Sorcier, est extrêmement surpris par vos révélations. Il ne pensait pas que le Marais était devenu plus dangereux qu'auparavant. Il vous raconte les pires moments qu'il a connus dans ce borborygme, y compris quelques anecdotes et légendes circulant sur les exploits de votre père... Après une bonne heure de discussion, il finit par vous proposer de repartir afin de continuer votre quête. Mais juste avant que vous ne vous leviez, il vous tend une Pierre Magique : « Voici tout ce que je puis faire pour vous, c'est un modeste présent mais il pourrait s'avérer utile dans votre périple. ». Vous pouvez

ajouter une Pierre d'Illusion à votre *Feuille d'Aventure*. Après avoir remercié le Sorcier, vous prenez congé. Qu'allez-vous faire ?

Aller voir le Prêtre ?

Rendez-vous au **37**.

Aller voir le Marchand ?

Rendez-vous au **814**.

Aller à l'Auberge de l'Ours Noir ?

Rendez-vous au **21**.

Aller voir le Forgeron du Village ?

Rendez-vous au **558**.

Quitter Courbensaule ?

Rendez-vous au **387**.

165

Les armoires que vous fouillez ne révèlent rien d'autre que des vêtements divers : robes, sous-vêtements, nuisettes et autres... Le tout dans des états d'usure plus ou moins avancée. Evidemment, rien qui ne vous permette de savoir qui a volé cette satanée Amulette. D'ailleurs, elle l'a peut-être égarée dans tout ce désordre et compte sur vous pour faire le ménage là-dedans ! Un peu énervée, vous épilchez tout de même la totalité du contenu, et vous ne trouvez rien d'intéressant. Vous passez ensuite dans l'autre pièce, qui se trouve être une sorte de cuisine. Vous trouvez quelques aliments pourris par terre, et une marmite vide sous la cheminée éteinte. Quand vous ouvrez les placards, c'est pour y découvrir une bonne dizaine d'herbes diverses, de fleurs, et nombres de bocaux contenant des insectes, des liquides multicolores, et même des grenouilles baignant dans de l'alcool. Tout ceci étant sans intérêt, vous refermez le tout et considérez la pièce. Notez le mot « Placards » sur votre *Feuille d'Aventure*. Qu'allez vous faire maintenant ?

Si vous voulez jeter un œil sur le sol, rendez-vous au **116**.

Si vous préférez chercher quelque chose sur le bureau, rendez-vous au **140**.

Si c'est plutôt les fenêtres qui vous intéressent, rendez-vous au **849**.

Si, enfin, vous allez vers la table de nuit et le lit, rendez-vous au **618**.

Vous pouvez aussi sortir de la chaumière, et inspecter la clairière (rendez-vous au **529**), ou repartir dans le Marais (rendez-vous au **1017**).

166

Vous enlevez vos bottes et les rangez dans votre sac à dos. Puis, après avoir fait une prière pour que l'eau soit assez profonde, vous plongez vers les flots boueux. La chute ne dure qu'une poignée de secondes mais vous avez l'impression qu'il s'écoule une éternité avant que vous n'atteigniez la rivière. Le contact violent avec l'eau vous coupe le souffle et vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous battez violemment des pieds pour remonter à la surface. Votre tête fend les flots et vous jetez un regard rapide autour de vous. Vous apercevez la berge sablonneuse et vous nagez rapidement vers elle. Le courant est faible et vous progressez donc rapidement. La rivière est d'une saleté repoussante et il vous tarde de sortir de l'eau. Mais alors que vous ne vous trouvez plus qu'à une vingtaine de mètres de votre but, l'anneau de cuivre se met soudain à chauffer à votre doigt, vous révélant un danger très proche. Tout en continuant à nager, vous tournez la tête pour connaître la nature de la menace. Ce que vous voyez alors vous remplit d'une peur sourde. Rendez-vous immédiatement au **234**.

167

Vous lui expliquez la mission que vous a confiée le Capitaine des Patrouilleurs. La Maîtresse des Oiseaux acquiesce tristement lors de votre récit. Elle aussi a constaté certaines disparitions récemment : « L'Œuf de mon Aigle Royal a disparu il y a deux semaines... Il paraît même que la Maîtresse des Serpents aurait disparu ! Peut-être a-t-elle été enlevée comme d'autres dans ce Marais ? Depuis un mois, mes oiseaux sont perturbés. Ils reviennent vivre ici, délaissant les autres clairières devenues moins sûres. Et cela commence à me poser des problèmes de cohabitation. D'après mes oiseaux, il y aurait quelqu'un qui errerait dans la partie sud du Marais, de l'autre côté de la rivière que vous avez traversée. Peut-être trouverez-vous des indices sur les dispari-

tions ? Si vous voulez, je peux vous y faire emmener, qu'en pensez-vous ? »

La proposition de la Maîtresse est en effet alléchante, si vous pouviez accéder à des indices assez facilement, ce serait une bonne chose. Si vous acceptez, rendez-vous au **875**.

Sinon, la Maîtresse des Oiseaux vous salue et s'en retourne vers ses volatiles. Dans quelle direction souhaitez-vous repartir ?

Vers le sud
Vers l'ouest

Rendez-vous au **119**.
Rendez-vous au **495**.

168

Vous avez visé juste ! Le Maître pousse un cri épouvantable, avant de s'effondrer. Stupéfaite, vous le voyez se décomposer sous vos yeux, jusqu'à devenir un amas de végétal fané. Ce n'était pas un humain, mais plutôt une sorte de plante. Sans tarder, vous sortez de cette étrange clairière, car qui sait si cette créature ne pourrait pas renaître de ses cendres ? Vous pouvez donc sortir par l'un des deux chemins qui le permettent.

L'ouest
L'est
Le nord

Rendez-vous au **254**.
Rendez-vous au **514**.
Rendez-vous au **847**.

169

La visite des décombres ne vous rapporte rien d'autre qu'une perte de votre temps précieux. Il n'y a rien ici qui puisse vous être utile. Seulement des vieilles pierres qui devaient former il y a bien longtemps un édifice des plus respectables... Vos pensées vagabondent en tentant de déterminer quelle a pu être la cause de cette destruction : tremblement de terre ? Créature des ténèbres ? Mais tandis que vous fouillez les ruines en marchant péniblement dans la boue et en butant sur les nombreux blocs présents sous la fange, le bouillonnement que vous entendiez précédemment se fait à nouveau entendre à la surface d'une mare située à quelques mètres de vous. C'est à croire qu'il vous suit, ce maudit bouillonnement !

Comme vous ignorez son origine, il peut être intéressant d'aller voir de quoi il en retourne. Pour cela, rendez-vous au **570**.

Vous pouvez aussi penser, ce qui serait tout à fait juste, que ce phénomène est une manifestation d'une puissance maléfique, bien que votre anneau reste froid. Dans ce cas, quittez cette clairière en vous rendant au **341**.

170

Vous ne voyez plus qu'une solution au problème : vous enfoncer directement dans le Marais, sans tenter de suivre ces sentiers récurifs qui vous ramènent toujours à votre point de départ. Toutefois, vous avez sous-estimé les risques que cela représentait. L'Anneau de Cuivre vous permet de retrouver le nord, mais il ne vous met pas à l'abri des immenses nuées de moustiques, des boues insondables, des lianes presque vivantes qui vous fouettent et vous agrippent, des racines traîtresses qui menacent vos chevilles, ou de l'étouffante chaleur qui règne dans les régions du Marais où nul être sensé ne met jamais les pieds. Vous avez peut-être commis la dernière erreur de votre vie d'aventurière intrépide. *Tentez votre Chance* et *Testez votre Habileté*. Si vous êtes Chanceuse et Habile, rendez-vous au **179**. Si vous êtes Malchanceuse et Malhabile, rendez-vous au **102**. Dans tous les autres cas, rendez-vous au **346**.

171

A contre-cœur, vous videz votre sac à dos et donnez son contenu aux hommes-crapauds. Rayez tous les objets que contenait votre sac, y compris les provisions. Vous ne réussissez qu'à garder votre épée, vos pièces d'or et l'anneau de cuivre. Les hommes-crapauds semblent très heureux de leur butin et vous les maudissez en silence. Leur chef reprend la parole :

« A présent, quitte notre clairière et n’y repose jamais les pieds ou tu en paieras le prix. »
Vous ne vous le faites pas dire deux fois et vous vous empressez de quitter la clairière. Vous perdez 3 points de CHANCE pour vous être fait dérober votre équipement. Rendez-vous à présent au **428**.

172

Votre avancée devient pénible, chaque pas devient lourd et lent. La boue, plus profonde, vous empêche de lever votre pied au-dessus de l’eau, dont le niveau ne semble pas décroître au fur et à mesure de votre progression. Finalement l’endroit devient une vraie mare, et l’eau finit par vous arriver à la taille. Vos bottes sont pleines de boue, et vos jambes commencent à s’engourdir. Vous décidez finalement de ne pas continuer votre progression dans cette direction, car l’eau devient de plus en plus envahissante et le sol ne semble pas vouloir remonter. Vous décidez de faire demi-tour avant de finir noyée ou bloquée dans quelque bournier invisible... Rendez-vous au **333**.

173

Vous fourrez vos bottes dans votre sac à dos et nagez jusqu’à la rive opposée. Le courant faible de la rivière ne vous dérange pas dans votre progression. Arrivée près de la falaise, vous identifiez deux passages possibles. Directement face à vous, la falaise est verticale mais pleine d’anfractuosités, ce qui augure une escalade avec des prises sûres. Sinon, vous avez repéré aussi une partie moins abrupte à une quarantaine de mètres vers l’amont. La présence de végétation pourrait faciliter aussi votre progression vers le sommet du mur de pierre.

Si vous escaladez la paroi verticale face à vous, rendez-vous au **887**.

Si vous voulez nager à contre-courant pour atteindre la pente lisse avec de la végétation, rendez-vous au **1051**.

174

Vous voici aux abords de la clairière du Maître des Scorpions. Dans quelles conditions vous êtes-vous quittés ?

Si vous avez tué le Maître, rendez-vous au **363**.

Si ce n’est pas le cas, rendez-vous au **101**.

175

Le terrain est en pente douce et le sol boueux laisse place à de plus en plus de cailloux. Les clapotis que vous entendez sont ceux de la Rivière Croupie. *Vous arrivez dans la clairière n°5. Si vous êtes déjà venue ici et que vous avez déjà tenté de traverser la rivière, allez directement au 5, sinon lisez ce qui suit.*

Vous êtes au bord de la rivière, l’air y est moins stagnant et la brise légère qui souffle dans le lit de la rivière vous assainit un peu les poumons. Le cours d’eau flâne tranquillement. L’eau, claire et peu profonde, laisse apparaître le fond. Les deux rives de galets blancs sont larges et désertes. Le soleil caresse votre peau malmenée dans ce marais putride. La présence d’un endroit aussi paradisiaque est à la limite du miracle, ou du mystère le plus total...

En regardant autour de vous, vous remarquez qu’il y a deux chemins qui remontent vers la forêt marécageuse d’où vous venez. Celui de l’est, en pente douce, semble être le plus utilisé, du moins le plus large. Il suit la rivière vers l’amont. Celui du sud, plus pentu et rocailleux, s’attaque directement à la pente.

Qu’allez-vous faire ?

Emprunter le chemin de l’est ?

Emprunter le chemin du sud ?

Tenter de traverser la rivière ?

Rendez-vous au **613**.

Rendez-vous au **475**.

Rendez-vous au **490**.

176

Vous prenez rapidement votre décision et vous reculez lentement en direction de la porte, qui est toujours ouverte. Vous lui jetez un regard rapide et criez : « Les voilà tes Pierres ! »

Brandissant les Pierres, vous les lancez de toutes vos forces dans la pièce et tournez immédiatement les talons, il n'y a pas une minute à perdre !

Vous entendez un lointain cri de Morgalux tandis que vous vous précipitez dans les escaliers qui ont maintenant un aspect répugnant : ils sont envahis d'une repoussante vermine qui se tortille sur les marches. Réprimant votre dégoût, vous montez les marches quatre à quatre et voyez enfin la lumière du jour. Vous parvenez finalement à l'air libre, mais vous ne ralentissez pas votre course pour autant, car vous savez que Morgalux va maintenant posséder un pouvoir colossal grâce au Sceptre. Vous vous précipitez sur le pont, passez devant quelques villageois ahuris qui ne comprennent certainement rien du mauvais tour que vous venez de leur jouer. Vous courez ainsi pendant quelque temps, laissant Bourbenville derrière vous.

Où allez-vous ? Vous ne le savez pas et cela n'a aucune importance. L'agréable bruit des pièces s'entrechoquant dans votre sac à dos suffit à votre bonheur.

Vous êtes désormais riche, et vous allez sûrement bénéficier d'un repos bien mérité... que vous commencez à prendre tout de suite en vous écroulant sur l'herbe molle, à l'ombre d'un grand chêne qui côtoie la Route du Roi. Cela faisait au moins trente minutes que vous couriez comme une dératée.

Vous regardez les feuilles voler dans le ciel bleu parsemé de nuages blancs où vous reconnaissez quelques créatures que vous avez affrontées dans le Marais... sans doute votre imagination. Vous fermez les yeux et vous vous endormez profondément, serrant tout contre vous la bourse tant convoitée.

Votre vie ne sera que paresse et joie, et c'est tout ce qui compte.

177

Vous dites vouloir prier Usrel pour qu'elle vous aide à retrouver les Patrouilleurs disparus de Bourbenville... Le prêtre vous propose de venir à l'intérieur. Alors que vous le suivez, il vous raconte qu'il est allé à Bourbenville le mois dernier, et qu'il n'y avait pas trop de problème pour traverser le Marais : « Mais depuis quelque temps les disparitions deviennent nombreuses. Avant les Patrouilleurs, des Marchands ont même disparu. Les voleurs et autres bandits qui sévissent dans ces lieux ne sont pas une explication suffisante. Peut-être d'autres puissances inconnues œuvrent-elles dans ce Marais ? Heureusement, Usrel nous protège contre les maléfices de ce lieu maudit qu'est le Marais aux Scorpions... » Le prêtre vous bénit, puis vous priez ensuite avec une ferveur renouvelée... Vous pouvez ajouter 1 point à votre total *initial* de CHANCE et ramener votre total de CHANCE à ce nouveau niveau. Remplie de cette nouvelle foi, vous quittez le temple plus forte que jamais... Vous ne ferez qu'une bouchée de ce Marais... Où souhaitez-vous aller maintenant ?

Aller voir le Marchand ?

Aller voir le Sorcier ?

Aller à l'Auberge de l'Ours Noir ?

Aller voir le Forgeron du Village ?

Quitter Courbensaule ?

Rendez-vous au **814**.

Rendez-vous au **693**.

Rendez-vous au **21**.

Rendez-vous au **558**.

Rendez-vous au **387**.

178

Vous descendez le plus vite possible de l'arbre en espérant ne pas glisser et tomber dans votre précipitation. Hélas, le Scorpion semble avoir décidé de profiter de l'occasion et charge alors que vous êtes encore le ventre contre le tronc. *Testez votre Habilité*. Si vous réussissez, vous arrivez à atteindre le sol et faire volte-face suffisamment vite pour parer le violent coup de queue qui vous était destiné. Dos à l'arbre, vous n'avez d'autre choix que d'affronter le Scorpion (Rendez-vous au **996**). Si vous échouez votre test d'Habilité, vous tourner encore le dos au Scorpion lors-

que son dard fonce droit sur vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceuse, la queue du Scorpion tape juste à quelques centimètres de vous, et s'enfonce dans l'arbre. Rendez-vous au **40**. Si par contre vous êtes Malchanceuse, le dard s'enfonce dans votre cuirasse, et atteint votre chair. La douleur est intense, et vous perdez 3 points d'ENDURANCE et un 1 point de SANTÉ en raison du poison administré par la piqure. Alors que le Scorpion s'apprête à lancer un autre assaut, vous vous retournez prête à l'affronter. Rendez-vous au **996**.

179

Contre toute attente, ni vos ressources physiques, ni votre bonne étoile ne vous font défaut. Au terme de votre calvaire, vous émergez, trempée, tremblante et épuisée, sur une piste mal tracée, semblable à toutes celles qui relient entre elles les clairières du Marais aux Scorpions. Vous gagnez 2 points de CHANCE. Vous avez cependant perdu 4 points d'ENDURANCE et 1 point de SANTÉ. Pendant un long moment, vous demeurez prostrée sur le sentier, cherchant à refaire vos forces afin de pouvoir vous remettre en route. Vous nettoyez aussi la boue qui vous recouvre des semelles aux cheveux. Ensuite, vous songez à vous orienter. Grâce à l'Anneau de Cuivre, vous savez dans quelle direction se situe le nord, mais lors de votre fuite, préoccupée uniquement par le souci d'échapper à la clairière ensorcelée, vous n'avez pas songé à mémoriser le trajet que vous avez suivi à travers le Marais. Ce sera donc le hasard qui décidera de votre prochaine destination. Lancez un dé. Si vous obtenez :

- 1 : Rendez-vous au **97** (vous venez du nord).
- 2 : Rendez-vous au **50** (vous venez du sud).
- 3 : Rendez-vous au **667** (vous venez de l'est).
- 4 : Rendez-vous au **495** (vous venez du sud).
- 5 : Rendez-vous au **84** (vous venez de l'ouest).
- 6 : Rendez-vous au **119** (vous venez de l'ouest).

180

Vous pressentez que la disparition du Chef des Voleurs a un lien avec celle des Patrouilleurs, vous racontez donc à l'homme tout ce que vous savez. Son visage s'illumine à l'idée de retrouver son chef vivant.

« Bien... Tu as l'air de dire la vérité. Mais tu as tout intérêt à le rechercher lui aussi, car nous pourrions te donner une récompense très intéressante... Prends donc cette plume, elle te sera peut-être utile pour le retrouver. Nous ne pouvons t'accompagner, car certains d'entre nous sont déjà partis à sa recherche. De plus, nous devons défendre notre territoire des créatures de ce Marais. »

Les voleurs ouvrent alors le cercle qu'ils formaient et vous laissent repartir. *Notez sur votre Feuille d'Aventure que vous avez la Plume Bleue du Chef des Voleurs*. Décidez maintenant de la route à suivre :

- Si vous prenez le pont et partez vers le nord, rendez vous au **119**.
- Si vous partez vers le sud, rendez-vous au **304**.
- Si vous partez vers l'est rendez-vous au **635**.

181

Vous faites semblant d'abdiquer et lorsque le chef des hommes-crapauds vous ordonne de vider votre sac, vous en profitez pour utiliser une Pierre de Magie. Mais laquelle ? Réfléchissez bien car vous n'aurez droit qu'à une seule chance :

- Une Pierre d'Amitié ? Rendez-vous au **288**.
- Une Pierre de Malédiction ? Rendez-vous au **582**.
- Une Pierre d'Illusion ? Rendez-vous au **710**.

Si vous ne possédez aucune de ces trois pierres ou que vous ne désirez pas vous en servir, vous êtes obligée de capituler : rendez-vous au **171**.

182

Qu'avez-vous fait lors de votre première visite ? Si vous avez fouillé la clairière, rendez-vous au **790**. Si vous ne l'avez pas fait, vous pouvez le faire maintenant, rendez-vous au **702**. Sinon, vous pouvez aussi sortir de la clairière.

Si vous prenez la sortie vers l'est, rendez-vous au **761**.

Si vous prenez la sortie vers le sud, rendez-vous au **495**.

183

Vous n'arrivez pas à esquiver le projectile puant et compact qui vous tombe dessus. Déséquilibrée, vous vous retrouvez à quatre pattes dans la boue. Votre visage plonge dans la fange vivante qui en profite pour rentrer insidieusement dans votre nez, votre bouche et vos oreilles. Vous finissez par étouffer et rendre l'âme dans la Boue Vivante du Marais aux Scorpions. Votre aventure se termine ici.

184

Soulagée de ne plus devoir supporter l'odeur de putréfaction, vous vous enfoncez sous le couvert des arbres, où les moustiques s'empressent de vous faire regretter les remugles de chair en décomposition. Fort heureusement, la piste n'est pas longue et mène promptement dans une nouvelle clairière ... où les carcasses d'un nouvel Orque des Marais et d'un nouveau Gobelin viennent chatouiller vos narines de leurs émanations nauséabondes. Au centre de la clairière bouillonne un étang de vase chaude. *Vous êtes dans la Clairière n°26 ... et vous y êtes déjà venue.* Avec la plus totale perplexité, vous regardez derrière vous, mais vous n'apercevez plus la clairière d'où vous êtes venue. Qu'allez-vous faire ?

Revenir sur vos pas ?

Rendez-vous au **822**.

Partir vers le nord cette fois ?

Rendez-vous au **138**.

Partir vers le sud cette fois ?

Rendez-vous au **331**.

185

Alors que vous hésitez à passer à l'attaque, le Maître prend soudain la parole : « Bienvenue dans mon humble demeure étrangère. Ce n'est pas tous les jours que je vois du monde ici. Qu'est-ce qui t'amène en ce lieu si redouté des autres hommes ? »

Vous sentez que vous pouvez faire confiance à cet homme souriant et vous vous confiez à lui en toute franchise. Rendez-vous au **931**.

186

Le Prêtre vous donne ses instructions : il vous demande de tracer des runes et des glyphes rituels sur la jeune fille, pendant que lui s'occupe de prononcer les incantations. Au paroxysme du rituel, il s'approche et transperce le cœur de la jeune fille avec son Kriss, dégage son arme et recule d'un pas tout en exhalant un râle de satisfaction morbide, les yeux écarquillés. La statue prend alors vie, son bras gauche sort de sa cape et elle tend au prêtre le Petit Burin des Excavations Patientes. Celui-ci se tourne alors vers vous : « Nous avons réussi ! » vous crie-t-il, au comble de sa joie.

Qu'allez-vous faire maintenant ?

Si vous laissez le Prêtre prendre le Petit Burin des Excavations Patientes, rendez-vous au **488**.

Si sa gratitude ne vous suffit pas, et que vous voulez vous aussi vous approprier le petit Petit Burin des Excavations Patientes noir et mat avant le prêtre, vous devrez l'affronter. L'arme particulièrement tranchante qu'il utilise vous inflige 3 points d'ENDURANCE de dégâts au lieu des 2 habituels.

PRÊTRE DE DRIMM

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 8

Si vous venez à bout de votre adversaire, rendez-vous au **146**. Vous pourrez également lui prendre son Kriss, qui réduit votre *Force d'Attaque* de 1 point en raison de sa courte taille, mais provoque des dégâts considérables (c'est-à-dire 3 points d'ENDURANCE au lieu de 2) du fait de la forme de sa lame.

187

Vous errez à présent dans une zone où les étangs sont plus petits, mais leur disposition chaotique vous rend la tâche plus pénible. Les bandes de terre boueuse qui vous servent de sentier sont toujours aussi peu engageantes et limitent vos choix dans la direction à suivre... Ce marécage semble vraiment étrange, tous les endroits se ressemblent, chaque nouvel étang semble être une copie de celui que vous venez de quitter. Vous seriez-vous perdue dans cette multitude de mares embrumées ? Si vous souhaitez continuer droit devant, rendez-vous au **213**, sinon vous pouvez rebrousser chemin en retournant au **957**.

188

Vous vous souvenez avoir été attachée à ce poteau par une troupe de gobelins qui s'étaient bien moqués de vous. Vous y avez vu défiler d'ailleurs pas mal de ces créatures qui infestent le marais. Heureusement, vous vous en êtes tirée saine et sauve. Il n'y a plus aucune présence de ces gobelins dans les parages à présent et vous vous demandez pourquoi ce poteau en bois a été planté ici même. Retournez au **733** pour l'examiner.

189

Vous reconnaissez immédiatement la tenue caractéristique d'un Patrouilleur ! Plusieurs pièces de tissu jonchent le sol. Vous en déduisez qu'il y avait au moins deux combattants différents. Voici donc l'endroit où ont été enlevés les hommes du Capitaine ! Reste à découvrir l'auteur de cet acte et le lieu où ils sont tenus captifs. En supposant, bien sûr, qu'ils soient toujours vivants... Néanmoins, vous venez de faire une découverte importante, et vous décidez de conserver avec vous comme preuve ce Morceau de Tunique Verte. Rendez-vous au **747**.



190

Vous sortez de la grotte puis descendez tranquillement vers la sortie. Arrivée au bout du passage, vous sautez sur la corniche où se trouve le boyau qui mène dehors. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez tenter d'atteindre la place en contrebas (rendez-vous au **572**). Sinon, il ne vous reste plus qu'à sortir en allant au **199**.

191

Vous n'avez que faire du babillage de cette grenouille stupide et vous avez choisi votre camp : c'est le Mal que vous servez ! Vous faites donc un grand sourire à Jania qui se rapproche de vous en sautillant. Lorsqu'elle est tout près, vous lui assenez un solide coup d'épée. Vous éclatez alors d'un grand rire. Comment le Maître des Grenouilles a-t-il pu avoir la naïveté de croire que vous alliez trahir Morgalux ? Tournant les talons, vous vous apprêtez à sortir de la clairière quand un cri vous fait sursauter...

« Tu vas me le payer cher... », gronde une voix qui vous est familière.

Cette voix... Mais oui ! C'est Jania ! Vous vous retournez et vous êtes bien surprise de ce que vous voyez. Jania fait maintenant votre taille et n'a plus ses ravissants pois rouges. Sa peau est complètement écarlate. Mais le pire, c'est qu'elle est maintenant armée d'un trident et qu'elle

s'avance vers vous : « On va voir si tu es si forte, Mademoiselle la plus grande aventurière de Khul ! »

Vous ne pouvez éviter l'affrontement.

JANIA

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 8

Si Jania obtient un double six au cours de ce combat, rendez-vous immédiatement au **273**.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **23**.

192

Vous attrapez la Pierre d'Illusion que vous jetez au sol en visualisant un énorme âtre flamboyant. Aussitôt, votre vision se matérialise et vous espérez que votre subterfuge fonctionne. Il ne vous faut pas attendre bien longtemps car les bruits étouffés provenant des alentours cessent d'un coup mais la brume reste tenace et prouve que votre foyer n'est pas naturel car il ne la transperce même plus. L'effet de l'illusion disparaît sous votre baisse de moral et vous vous retrouvez toujours transi de froid au milieu du brouillard. Rendez-vous au **211**.

193

La présence de votre protecteur magique vous permet de retrouver votre chemin malgré le sortilège de Confusion qui règne sur cette clairière. Attentive à ses vibrations, vous marchez un moment sans céder à la tentation de dévier de votre route. Vous parvenez finalement à la lisière de la clairière. Quelle direction allez-vous prendre ?

Nord
Sud
Est
Ouest

Rendez-vous au **254**.
Rendez-vous au **225**.
Rendez-vous au **84**.
Rendez-vous au **667**.

194

Le cœur battant, vous dites calmement que vous avez croisé leur chef qui était gravement blessé. Tous vous regardent d'un air déconfit et tirent leur cimeterre.

« Et tu ne l'as pas aidé ? vous dit l'homme en tirant le sien... »

Vous avez à peine le temps de chercher un autre mensonge que tous s'avancent vers vous. Il ne fait aucun doute que vous ne pourrez pas leur résister... Nous préférons jeter un voile pudique sur la fin sanglante qui vous est réservée, mais sachez tout de même que votre cadavre contribuera à renforcer la puanteur émanant de la rivière. Si cela peut vous consoler...

195

Le tavernier réfléchit, puis hoche la tête : « J'en vois trois. Tout d'abord, le capitaine Daigledor. Un brave homme. On ne peut pas être barbu comme lui et être mauvais. Il commande un détachement de Patrouilleurs dont deux membres ont disparu dans le Marais, et je sais qu'il cherche par tous les moyens à savoir ce qu'il est advenu d'eux. Si tu vas le voir, il te chargera assurément de cette mission. Par contre, je ne sais pas si tu peux t'attendre à une prime importante. Les Patrouilleurs, c'est un peu l'armée ... le devoir d'abord, la solde ensuite, si tu me comprends. Ensuite, tu pourrais aller voir la Maîtresse des Serpents. »

Lorsque l'aubergiste prononce ces paroles, vous sursautez légèrement. Il remarque votre étonnement et sourit : « Eh oui ... L'un des Maîtres du Marais ne vit plus dans le Marais, mais ici, à Bourbenville. La pauvre n'ose plus retourner dans le marécage. J'ignore pourquoi, mais à toi, elle te le dira peut-être si tu consens à régler son problème. Pas de souci, la Maîtresse des Serpents est une sorcière neutre. Mais là encore, je ne sais pas si elle pourra te payer en espèces sonnantes et trébuchantes. »

Vous lui demandez alors qui est le troisième homme. L'aubergiste demeure pensif, visiblement troublé. « C'est que... le troisième n'est pas particulièrement recommandable ... » Si vous dési-

rez insister, rendez-vous au **516**. Si vous préférez faire confiance au tenancier et choisir parmi les deux individus qu'il a cités, vous pouvez aller voir le capitaine Daigledor au **726**, ou la Maîtresse des Serpents au **117**.

196

Vous vous approchez de la bâtisse, cette fois-ci bel et bien abandonnée, et vous arrêtez devant la porte. Celle-ci, aussi étonnant soit-il, est en bois massif. Sous la poignée de porte, une serrure est visible. Juste à côté, diverses entailles ont été faites avec une arme tranchante. Ces dernières pourraient bien venir d'une des armes que portait l'aventurier fou. À première vue, et ce malgré votre corpulence plutôt fluette, vous pensez qu'il vous est possible de défoncer la porte. En effet, bien que massif, le bois est plutôt ancien. Néanmoins, ayant appris à vous méfier de tout ce qu'il se passe dans ce Marais, vous redoutez que l'entrée soit piégée. Dès lors, trois choix s'offrent à vous :

Si vous décidez malgré tout d'enfoncer la porte, rendez-vous au **659**,

Si vous optez pour faire le tour de la cabane pour voir s'il n'y a pas un autre moyen d'accès, rendez-vous au **545**,

Sinon, vous pouvez tout simplement faire demi-tour et repartir au **406**.

197

*Vous arrivez à la clairière n° 34. Si vous y êtes déjà venue, rendez-vous au **470**. Si ce n'est pas le cas, lisez ce qui suit.*

Le chemin se rétrécit dangereusement au fur et à mesure que vous vous éloignez de la clairière précédente. Des ronces vous griffent le visage et vous écorchent les mains. Vous devez trancher avec votre épée des fougères géantes pour avancer et vous sentez de la sueur ruisseler dans votre dos. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE à cause de tous ces efforts. Bientôt, vous apercevez au loin une éclaircie. Après deux ou trois minutes supplémentaires d'efforts intenses, vous parvenez à l'orée d'une clairière. Au premier coup d'œil, elle semble abandonnée : des herbes folles poussent un peu partout et il n'y a aucun signe de présence humaine ou animale. De plus, il règne une ambiance frappante en ces lieux : pas de chants d'oiseaux, de coassements de crapauds ou de bourdonnement d'insectes. Un silence irréel plane dans ce lieu et peut-être pour la première fois depuis votre entrée dans le marais, vous sentez une peur irrationnelle vous monter au ventre. Dernier détail notable, aucun autre chemin ne permet de quitter cette clairière qui est complètement encerclée par la dense barrière végétale que vous venez de franchir...

*Si vous servez Morgalux, rendez-vous immédiatement au **48**. Sinon, lisez ce qui suit.*

Si malgré ce mauvais pressentiment, vous voulez fouiller la clairière, rendez-vous au **274**. Sinon vous la quittez en vous rendant au **406**.

198

Vous remarquez que le rocher comporte un bloc de granit de la forme d'un pic qui émerge de sa surface. Vous sortez la corde de votre sac à dos et vous vous en servez comme d'un lasso pour atteindre votre porte de sortie. Après quelques essais infructueux, la boucle coulissante s'enroule autour de ce mat naturel puis vous attachez l'autre bout de la corde au tronc de l'arbre derrière vous. Vous tirez sur la corde pour tester la solidité de l'ensemble et vous ne pouvez retenir un cri de joie car vous entrapercevez la fin de ce cauchemar. Vous vous laissez glisser le long de la corde à environ deux mètres au dessus du sol pour vous retrouver saine et sauve sur le rocher (*vous êtes contrainte d'abandonner votre corde ici. N'oubliez pas de la rayer de votre équipement sur votre Feuille d'Aventure*).

Vous repensez à cette expression qui est l'apanage de tous les aventuriers en ce bas monde et qui prend tout son sens ici : la vie ne tient vraiment qu'à un fil ! Rendez vous au **239**.

199

Vous finissez par ressortir de la grotte, soulagée de voir à nouveau la clarté du jour. Même les odeurs nauséabondes du marais apportées par une légère brise vous rassurent. Vous pouvez quitter cet endroit en longeant la falaise vers l'est (rendez-vous au **620**), ou partir vers le sud (rendez-vous au **761**).

200

Vous grimpez sur les roches arrondies assez facilement. Même si la progression est pénible, elle ne nécessite que peu d'acrobaties. Vous arrivez au pied du dernier obstacle, une paroi lisse et verticale de cinq bons mètres. Vous cherchez du regard le moindre recoin, la moindre possibilité... Tout à coup, vous trouvez sur votre gauche, une partie en creux difficilement perceptible d'où vous êtes. Vous vous dirigez donc prudemment vers ce coin pour en avoir le cœur net. Effectivement, quelques aspérités et buissons sont suffisamment bien répartis le long de l'angle vertical pour pouvoir atteindre le sommet. Vous entreprenez donc votre dernier effort. La première partie ne se passe pas trop mal, vous arrivez à trouver des saillies et les buissons sont suffisamment résistants pour supporter le peu de poids que vous leur imposez. Malheureusement, alors que vous vous accrochez à un buisson un peu plus gros, vous êtes attaquée par des guêpes bleues, une espèce particulièrement venimeuse ! Leur nid devait se trouver dans ce buisson... Vous essayez de résister à la tentation de les chasser avec des gestes violents, ce qui vous ferait perdre l'équilibre et sûrement la vie. Vous décidez donc d'accélérer votre ascension en priant pour que ces insectes ne vous suivent pas trop longtemps. Vous gémissiez sous les piqûres multiples de vos assaillantes. La panique aidant, vous vous trouvez douée d'une clairvoyance providentielle qui vous fait parvenir très rapidement en haut de la falaise. Vous vous hissez en vitesse et enlevez votre veste pour chasser les quelques guêpes qui vous ont suivie. Vous vous affalez alors sous le contre-coup de la douleur des aiguillons plantés dans votre peau et des toxines qui sont maintenant dans votre système nerveux... Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 2 points de SANTÉ. Vous n'avez pas eu le temps de vous remettre de vos émotions qu'un nouveau groupe de guêpes bleues bourdonne de la falaise. Ne demandant pas votre reste, vous décampiez à toute allure tout en grattant frénétiquement vos œdèmes violets douloureux. Rendez-vous au **752**.

201

Prenant pour argent comptant l'hypothèse que le monstre ne peut pas être amical, vous foncez vers une sortie de la clairière. Derrière vous, vous entendez l'homme-crapaud pousser un coassement de surprise, suivi de très près par un long cri guttural. Aussitôt, des dizaines de ses semblables surgissent des mares d'eau, des roseaux et des buissons et se jettent à votre poursuite. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceuse, rendez-vous au **262**. Si vous êtes Malchanceuse, rendez-vous au **900**.

202

Vous voici vous dirigeant dans la partie nord des catacombes. Vous progressez en veillant à ce que la corde attachée autour de vous ne soit pas coupée. Vous évoluez ainsi parmi couloirs et corridors, sans rien trouver de probant. Alors que vous songez à revenir sur vos pas, au détour d'un coude, vous heurtez quelque chose, ou plutôt quelqu'un, puisqu'à la lueur de votre torche, vous comprenez que c'est un homme en armure qui est tombé à la renverse. Celui-ci porte uniquement une armure lui couvrant le torse et un casque, mais ce qui est le plus étonnant est son arme : il s'agit d'un bâton en bois, sur lequel sont fixées des plumes, les mêmes que celles que porte le Maître des Ornithorynques sur la tête : « Qui êtes-vous ? demandez-vous.

— Sire Bernard, répond l'homme en se relevant.

— Que faites-vous ici ?

— Ici ?... (puis d'un ton plus menaçant) Mais vous, que faites-vous ici ?

— Répondez d'abord à ma question ! dites-vous excédée.

— D'accord, d'accord... j'étais en quête de quelque chose pour m'équiper, voyez-vous, j'ai perdu mes jambières dans la boue de ce marais. Là, un charmant jeune homme là-haut, qui se dit être le Maître des Ornithorynques me propose quelque chose si je remplis une mission pour lui.

— Dénicher un imposteur, n'est-ce pas ?

— C'est cela, un imposteur ! Voyez-vous, l'homme qui est en haut est le Maître des Ornithorynques, qui a battu une rébellion il y a de cela quelques années. Un intrigant a voulu prendre sa place, parce qu'ils se ressemblaient, il semblait vouloir prendre le trône. Il faut savoir que le Maître des Ornithorynques est une exception parmi les Maîtres du Marais : leur rôle se transmet de père en fils.

— Attendez quelques minutes, rétorquez-vous. Mais ce n'est pas ça du tout ! C'est tout le contraire même, le Maître situé en haut a renversé l'ancien Maître, qui s'est tapi ici, dans les catacombes, et ce dernier veut reprendre son ancien titre, mais il en est indigne alors... »

Pendant quelques instants vous vous taisez... Soudainement, Sire Bernard saisit une hache qu'il avait dissimulée et tente de vous trancher ! Qu'allez-vous faire ? Si vous l'affrontez à mort, rendez-vous au **766**.

Si vous préférez tenter de le désarmer, vous devez *Tester votre Habileté*. Si vous échouez, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous réussissez, rendez-vous au **548**. Vous pouvez tenter de le désarmer autant de fois qu'il vous plaira, si vous décidez de changer de technique et l'affronter à mort, rendez-vous alors au **766**.

203

Vous revoilà à l'orée de la clairière de la Maîtresse des Oiseaux.

Si le mot « *Oiseaux* » est marqué sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **960** (*mais notez le n° de ce paragraphe pour pouvoir y revenir si besoin est*).

Si le mot « *Shaniax* » figure sur votre *Feuille d'Aventure* et que les mots « *Senlis* » ou « *Senlys* » n'y sont pas écrits, rendez-vous au **784**.

Si le mot « *Shaniax* » figure sur votre *Feuille d'Aventure* et que les mots « *Senlis* » ou « *Senlys* » y sont écrits aussi, rendez-vous au **821**.

Si le mot « *Shaniaz* » figure sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **795**.

Sinon, rendez-vous au **605**.

204

Les joncs finissent par devenir plus petits, et le sol moins marécageux. Puis le chemin bifurque vers le sud, et c'est en regardant les joncs avec anxiété que vous continuez votre route... Finirez-vous par en sortir, ou allez-vous devenir folle ? Rendez-vous au **303**.

205

Vous descendez dans la tombe où le Fossoyeur avait déposé le dernier cercueil. Vous l'ouvrez aussitôt à grands coups d'épée. Dès que l'espace est assez grand pour le laisser passer, le mort-vivant se dresse brusquement et vous fixe de ses orbites vides. Il porte l'embout de son instrument à son absence de lèvres. Un son puissant jaillit, qui vous fait tomber à la renverse. Sous vos yeux ébahis, les couvercles des deux derniers cercueils sautent plusieurs mètres au-dessus des tombes et éclatent en d'innombrables morceaux de bois. Les deux autres squelettes, à gestes lents et mécaniques, se lèvent à leur tour, s'extirpent de la fosse comme envoûtés par la musique de la cornemuse, et enfin retrouvent chacun la possession de leur instrument. Ils se mettent à jouer pour accompagner leur compagnon, la musique cette fois semblant vous envelopper, vous caresser, vous reconforter... Vous vous sentez beaucoup mieux, revigorée par la musique des morts (vous gagnez un nombre de points d'ENDURANCE équivalent à la moitié de votre total de départ arrondi au chiffre supérieur, sans toutefois dépasser votre total de départ) !

Les musiciens concentrent ensuite leur attention sur le cadavre du Fossoyeur, et commencent un air plus colérique... Des soubresauts agitent le corps sans vie, et soudain la créature crache vers le ciel un gros nuage opaque qui semble vouloir persister au-dessus de la clairière. Les squelettes

ne cessent pourtant pas de jouer, si bien que le nuage finit par se résorber de lui-même ; ils entourent alors le cadavre et poursuivent par un air mélancolique qui résonne en vous comme une invitation adressée à quelqu'un d'autre... C'est avec surprise que vous voyez le Fossoyeur se relever avec raideur et se diriger vers la souche au pipeau, qu'il ramasse et porte à ses lèvres pour participer à la mélodie des autres mort-vivants.

Le groupe est désormais au complet, et il vous salue d'un air de fête avant de s'éloigner lentement sur le chemin que vous avez parcouru pour rejoindre la clairière. Ils disparaissent peu à peu, non sans que l'ancien Fossoyeur, qui ferme la marche, ne vous ait fait un grand salut amical ! Peut-être les recroiserez-vous... En attendant, il est temps de quitter cette clairière :

Si vous allez au nord, rendez-vous au **813**.

Si vous allez au sud, rendez-vous au **863**.

Si vous allez à l'ouest, rendez-vous au **748**.

206

Vous lui faites le récit de ce que vous a dit le Capitaine Daigledor avant votre départ, et le sourire disparaît peu à peu du visage de votre interlocuteur pour laisser la place à une expression impénétrable... Un long silence succède à votre discours tandis que le Maître des Champignons vous fixe avec intensité. Puis il déclare : « Je suis désolé, je n'ai jamais entendu parler de cette série d'enlèvements, si tant est qu'il s'agisse bien d'enlèvements... Ce marais est extrêmement dangereux, et il est fort probable que ceux que vous recherchez aient été victimes de quelques-unes des abominations qui rôdent dans le coin. Je suis désolé d'avoir à vous dire ça, mais à mon avis vous perdez votre temps en essayant de les retrouver. »

Voilà qui n'est guère encourageant, même si ces paroles sont frappées au coin du bon sens... Quoi qu'il en soit, on vous a confié une mission. Donc tant que vous ne saurez pas avec certitude ce qu'il est advenu des personnes qu'on vous a chargé de retrouver, vous n'abandonnez pas. Vous remerciez le Maître des Champignons qui se contente de hocher la tête en guise de réponse, puis vous prenez congé. Rendez-vous au **915** pour aller à l'ouest ; au **260** pour aller au nord ; ou au **97** pour aller à l'est.

207

Vous vous cramponnez fermement à votre monture ailée, plongeant vos mains dans ses plumes tandis qu'elle déploie ses larges ailes et s'envole. A cru sur la bête et sans harnais, vous avez bien du mal à garder votre équilibre. L'aigle géant dépasse la cime des arbres et prend de l'altitude pour se repérer. Vous en profitez pour embrasser le marais du regard. Vous ne distinguez cependant pas grand-chose dans la brume perpétuelle. Seule la rivière qui le sillonne transparaît nettement. Mais le regard perçant de votre allié traverse la couverture nuageuse et il se laisse descendre en planant, tout en décrivant des cercles concentriques. Votre destination se dessine petit à petit à vos yeux. Il s'agit d'une clairière plutôt banale, cercle d'herbe verte dépourvu de fleurs ou de plantes parasites. Vous finissez par identifier l'unique animal qui l'occupe comme étant un gros serpent. Vous pensez que l'aigle va vous déposer dans la clairière, mais il atterrit sur la branche d'un grand arbre, bien loin du sol. Il contemple le serpent d'un air apeuré, et vous comprenez qu'il n'a guère envie d'aller plus bas. Vous êtes obligée de descendre de branche en branche, vous laissant glisser. Cette entreprise est risquée et certaines branches fragiles. Que ce soit par la chance ou par votre équilibre devenu plus sûr à force de fréquenter le sol instable du marais, vous arrivez en bas sans encombre. Un dernier bond et vos pieds rencontrent le sol dur de la clairière. Le serpent est enroulé sur lui-même au centre exact de la clairière. Il est énorme, plus large et grand qu'un python moyen, sa gueule pouvant aisément gober votre tête sans faire beaucoup d'effort. Il est réveillé, mais se contente de vous observer de ses yeux jaunes. Vous remarquez que des petites particules argentées semblent collées à ses écailles tout au long de son corps. Le serpent se redresse lentement, et vous dégainez votre arme. L'écaille confiée par Ophidiane devrait vous protéger de cette bête, mais sait-on jamais ? Le reptile avance tranquillement, puis s'arrête et tend le cou pour pouvoir vous regarder dans les yeux. Vous l'entendez

alors parler d'une voix sifflante :

« Vous me semblez bien hardie jeune fille. Ignorez-vous qui je suis ? Cessez donc de me fixer avec cet air hébété ! Vous me preniez pour un banal serpent ? Le goût du secret des Maîtres les perdra. Sinon, ils vous auraient parlé de la vraie nature des amulettes. Pour faire simple, disons qu'en chaque amulette est scellé un esprit magique. Qu'il soit bon ou mauvais n'est pas bien important, tout ce qu'il faut c'est qu'il soit puissant. Nous avons conclu des pactes avec une antique civilisation qui vivait autrefois en ces lieux, alors que la terre y était bien plus présente que l'eau. Aujourd'hui, les gens ont oublié. Mais nous avons perduré, et nos pouvoirs aussi, confinés dans ces babioles d'argent. Mais le destin a décidé de m'offrir la liberté. A moi l'OUROBOROS, le seigneur des serpents ! »

Le serpent se détend alors, libérant une formidable quantité d'énergie magique dans l'air. Vous ressentez maintenant la force de cet être qui n'est pas de ce monde, les radiations de pure puissance qui émanent de son corps.

« La Maîtresse des Oiseaux a tenté de me détruire en même temps que l'amulette. Mais elle a surestimé ses forces, et n'a réussi qu'à me libérer partiellement. Elle m'a alors enfermé ici. Si j'absorbe ton énergie, je serai en mesure de briser mes derniers liens avec l'amulette. Alors fais-moi le plaisir de mourir honorablement au combat ! »

Et le serpent s'élançe sur vous. Le combat risque de s'avérer difficile. Si vous voulez utiliser la magie, c'est maintenant ou jamais. Rendez-vous dans ce cas au **316**. Si vous ne le pouvez pas ou ne le voulez pas, il ne vous reste plus qu'à compter sur votre fidèle épée au **955**.

208

Il y a deux manières de quitter la clairière. Si vous choisissez de quitter la clairière par le nord, rendez-vous au **218**. Si c'est l'ouest qui a votre préférence, rendez-vous au **350**.

209

Le Maître des Scorpions pousse un terrible hurlement de douleur lorsque vous lui portez le coup fatal. Il vous fixe de ses yeux incrédules et vous maudit à mi-voix avant de s'écrouler lourdement au sol. Une mare de sang commence à s'étendre des multiples blessures que vous lui avez infligées. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour avoir triomphé d'un adversaire aussi puissant. Vous arrachez l'Amulette des Scorpions sanglante du cadavre encore chaud (*ajoutez-la à votre équipement*). Néanmoins vous n'avez pas le temps de vous en réjouir car un nouveau problème préoccupant se pose maintenant : la cabane, sans doute construite magiquement, est en train de s'effondrer. Vous vous ruez vers la sortie et à peine avez-vous quitté la demeure que tout s'écroule dans un grondement sourd tandis qu'un épais nuage commence à s'élever des décombres. Vous époussetez vos vêtements et, levant votre épée, vous préparez à combattre les serviteurs du défunt Maître qui ne tarderont certainement pas à vous attaquer. Mais à votre grande surprise, rien ! Et pour cause. Avec la mort du Magicien, l'harmonie qui régnait entre les scorpions est maintenant terminée. Ils sont à présent en train de tous s'entretuer sans se préoccuper de vous. Vous profitez donc de la protection de l'Amulette pour quitter la clairière par l'une de ses deux issues.

Si vous allez à l'ouest, rendez-vous au **91**.

Si vous allez à l'est, rendez-vous au **406**.

210

Vous jetez la Pierre de Feu dans la clairière, mais rien ici ne peut brûler. Les flammes magiques jaillissent, mais ne trouvent rien à consumer et se meurent promptement. Pendant ce temps, vous sentez toujours votre énergie vitale vous quitter inexplicablement. Réduisez encore une fois votre ENDURANCE de 1 point. Si vous désirez employer une autre Pierre de Magie, retournez au **30**. Si vous n'avez pas encore examiné les cadavres puants et souhaitez le faire, rendez-vous au **432**. Si vous préférez fuir à travers le Marais aux Scorpions sans emprunter un sentier, rendez-vous au **170**. Si vous avez tout tenté sans succès, rendez-vous au **506**.

211

La luminosité ayant subitement baissé, vous vous accroupissez au sol et vous avancez à tâtons en espérant sortir de cet étrange brouillard par l'issue la plus proche. Le manque de visibilité commence à vous opprimer et vous vous demandez encore quel maléfice hante cette clairière.

Vous errez ainsi à quatre pattes en essayant de dénicher le moindre indice qui vous rappellerait la position exacte des issues. Cela fait maintenant un bon quart d'heure que vous errez tel un mendiant dans cette fichue clairière qui, semble-t-il, a doublé de volume. Il est impossible que vous n'arriviez pas à une des orées qui l'entourent. Vous vous êtes déjà cognée plusieurs fois au seul obstacle qui se dresse dans la clairière, c'est-à-dire le poteau en bois, ce qui prouve que vous tournez en rond dans cette brume tenace. Cependant, il ne vous semblait pas non plus qu'il était si éloigné des bords de la clairière.

Vous n'allez pas paniquer maintenant après les dangers que vous avez surmontés jusqu'ici, mais il est vrai que vous commencez à perdre patience. Vous n'en voyez pas la fin surtout que l'obscurité totale s'installe à présent. Vos forces diminuent en même temps que vos chances de survie en ce lieu. Le marais ne faillira pas à sa réputation et vous ferez bientôt partie de la longue liste d'aventuriers perdus à jamais dans ses méandres. Abandonnée dans vos pensées morbides, vous vous cognez une nouvelle fois au poteau ! Il suffit à présent !

Vous vous servez du poteau comme un tuteur et vous vous relevez. En passant vos doigts le long, vous sentez d'autres caractères que les traits remarquables plus tôt. Vous visualisez mentalement les lettres lorsque vos mains passent dessus et vous déchiffrez la phrase suivante :

« SUIVEZ LE ROI XANDU »

Vous n'êtes pas plus avancée, cela dit cette phrase n'a pas été inscrite dessus pour rien et vous en recherchez le sens caché. Au moins votre angoisse s'efface au profit d'une incompréhension. Qui est ce Roi Xandu et comment le suivre alors que vous n'êtes même pas capable de vous diriger dans cette clairière ?

Vous êtes à bout de nerfs, la température ambiante ne fait que baisser et vous êtes persuadée d'être tombée sur un grand maléfice jeté en ces lieux. Vous vous écroulez au sol, usée physiquement et mentalement... Rendez-vous au **538**.

212

Les cadavres des Chiens de l'Enfer sont toujours là, et le paysage est aussi mort qu'à votre précédent passage. Vous décidez de ne pas vous attarder. Rendez-vous au **501**.

213

Vous suivez la berge jusqu'au bout de l'étang. Arrivée là, vous avez le choix entre continuer de contourner l'étendue d'eau en prenant à gauche (rendez-vous au **802**), ou descendre la pente qui est en face de vous (rendez-vous au **187**). Vous pouvez aussi rebrousser chemin en allant au **957**.

214

N'attendant pas plus longtemps, vous chargez à toute vitesse sur le côté de la masse de boue informe. Vous calculez votre coup pour éviter le contact. Malheureusement, la chose semble avoir anticipé votre fuite et une sorte de bulle géante éclot sur le côté projetant de la fange puante en masse pour vous barrer la route. *Tentez votre Chance*, si vous êtes Chanceuse rendez-vous au **820**, si vous êtes Malchanceuse, allez au **183**.

215

Deux séries de torches fixées aux murs à intervalles réguliers éclairent un couloir humide renforcé par quelques étais érigés à la va-vite. On dirait une mine, mais celui qui l'a creusée n'a pas l'air des plus consciencieux... Vous ne pouvez vous empêcher de ressentir une certaine crainte à l'idée que le moindre de vos pas puisse provoquer un éboulement, mais vous continuez néan-

moins à marcher... Vous arrivez bientôt à un carrefour en forme de Y. Le couloir sud permet de quitter ce souterrain. Les deux autres corridors s'enfoncent dans les profondeurs, l'un au nord-ouest, l'autre au nord-est. Réfléchissez sur la direction à prendre. Si vous vous dirigez vers :

Le nord-ouest
Le nord-est
Le sud

Rendez-vous au **673**.
Rendez-vous au **258**.
Rendez-vous au **297**.

216

L'énergumène se bat toujours avec la même fougue. Reprenez le combat avec les points d'ENDURANCE que l'AVENTURIER FOU avait lorsque vous avez fui. Pour ce combat, la fuite n'est plus possible car il bouge plus vite et empêche toute esquive de votre part.

AVENTURIER FOU

HABILETÉ : 10

ENDURANCE : –

Il possède toujours la même technique qui lui donne l'avantage de pouvoir porter deux estocades simultanément ou bloquer votre arme d'une main tout en vous blessant de l'autre : si sa Force d'Attaque est égale à 20 ou plus lors d'un Assaut, quel que soit le résultat de celui-ci, vous déduirez 2 points d'ENDURANCE supplémentaires de votre total. Si vous parvenez à vaincre ce redoutable déséquilibré, rendez-vous au **65**.

217

Douleur, stupéfaction, incompréhension... Les yeux écarquillés du Sorcier expriment son incrédulité à l'instant où vous le passez par le fil de votre épée, et dans un dernier râle d'agonie, la vie fuit son corps à tout jamais... Victoire !! Les Gobelins, paniqués, s'enfuient dans la plus grande confusion vers la lisière du marais, poursuivis par les Patrouilleurs. L'un d'entre eux, sans doute le chef, vient alors à votre rencontre.

« Les dieux soient loués, vous êtes vivante ! Kilian et Tseev ont envoyé un corbeau au capitaine Daigledor. Le message qu'il portait disait que vous les aviez délivrés, eux et les trois disparus, du sorcier maléfique qui les tenait en esclavage, mais que ce dernier avait réussi à s'enfuir. Craignant qu'il ne cherche à se venger, le capitaine nous a envoyé à votre rencontre dès réception du message. Juste à temps, dirait-on ! »

Vous remerciez chaleureusement le Patrouilleur dont l'intervention vous a sauvé la vie. Ses compagnons reviennent bientôt, assurant que les Gobelins ne seront plus un problème pour très longtemps. La fièvre du combat est maintenant retombée, et vous réalisez soudainement que votre mission vient de trouver son terme, s'achevant sur une réussite totale. Ce n'est cependant pas l'euphorie qui vous gagne présentement, mais une grande lassitude, contrecoup de toutes les épreuves que vous avez dû traversées et qui défilent à présent à toute vitesse dans votre esprit. Votre corps et votre esprit crient tous les deux grâce. Prise de vertiges, vous manquez de tomber mais vous reprenez contenance : vous évanouir en public serait indigne ! C'est toutefois en marchant très lentement que vous reprenez la route de Bourbenville, escortée par les Patrouilleurs, qui vous accompagnent jusqu'à leur caserne. Leur chef vous abandonne alors dans le bureau de Daigledor... Rendez-vous au **159**.

218

Vous pataugez longuement dans la fange avant d'atteindre la *clairière n°6*. Si c'est la première fois que vous y parvenez, poursuivez votre lecture. Sinon, rendez-vous immédiatement au **792**. Cette partie du marais est un véritable borbier où votre progression est à la fois lente et exténuante. Chaque nouvelle enjambée vous enfonce jusqu'à mi-cheville dans la vase, dont la voracité gluante a déjà failli vous coûter vos bottes à plusieurs reprises. La traîtrise du terrain vous a valu quelques chutes et votre état de saleté est encore plus épouvantable que ce qu'il était jusque-là. Fort heureusement pour vous, votre sens de l'odorat a fini par capituler face aux miasmes insupportables du marais et vous êtes rigoureusement incapable de discerner encore la moindre

odeur. Le paysage qui vous entoure est d'une grande monotonie et vous avez du mal à rester vigilante. La végétation se limite essentiellement à des roseaux effilés et diverses plantes aquatiques. Vous êtes obligée de contourner les mares boueuses qui s'ouvrent parfois sur votre chemin. La faune est plus discrète et moins bruyante que dans d'autres parties du marais, mais elle n'est pas inexistante. Des scorpions – dont le plus grand ne dépasse pas la longueur de votre petit doigt – font la chasse aux insectes parmi les herbes. Des batraciens suivent votre approche de leurs yeux globuleux. En revanche, vous n'entendez pas un oiseau. L'atmosphère pesante et humide n'est troublée que par le bruit de votre difficile progression. Impatiente d'échapper enfin à cette tourbière, vous vous efforcez de hâter le pas lorsque, sans le moindre avertissement, votre jambe s'enfonce dans la boue jusqu'au genou ! Totalemment prise au dépourvu, vous tentez de reprendre pied, mais le sol semble avoir perdu toute solidité autour de vous. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous êtes déjà enlisée jusqu'à mi-cuisse. Une bouffée de panique incontrôlable vous gagne, mais votre instinct d'aventurière entre aussitôt en jeu pour la juguler. Tant que vous gardez votre calme, vous devriez pouvoir vous tirer de ce piège naturel. Mais un frisson de terreur parcourt votre échine lorsque vous sentez votre Anneau de Cuivre se réchauffer soudain et que vous entendez quelque chose approcher derrière vous. Rendez-vous au **738**.

219

Vous identifiez rapidement les objets les plus intéressants pour votre quête :

- 1 Potion de vélocité (2 attaques par tour pendant 1 combat, votre adversaire perd 2 points d'ENDURANCE supplémentaires par tour) : 10 Pièces d'Or
- 1 Potion d'Habilité (possède les mêmes effets qu'une pierre magique d'Habilité) : 10 pièces d'Or
- 1 Potion d'Endurance (possède les mêmes effets qu'une pierre magique d'Endurance) : 10 pièces d'Or
- 1 Médaille d'Argent avec un singe gravé dessus : 3 Pièces d'Or
- 4 Paquets de viande séchée (redonne 3 points d'ENDURANCE par paquet) : 2 Pièces d'Or par paquet

Si vous avez trouvé des objets dans le Marais que vous pensez être négociables, vous pouvez essayer de les revendre au **908**. Sinon, après avoir fait vos emplettes, vous saluez le marchand et partez. Pour quelle destination ?

Le Prêtre ?

Rendez-vous au **37**.

Le Sorcier ?

Rendez-vous au **693**

L'Auberge de l'Ours Noir ?

Rendez-vous au **21**.

Le Forgeron du Village ?

Rendez-vous au **558**.

Quitter Courbensaule ?

Rendez-vous au **387**.

220

Après une demi-heure de marche tranquille, vous vous retrouvez hors du marais près de la pierre à la tête de mort... Le village de Bourbenville est visible, en haut de la colline qui est face à vous... Si vous considérez avoir fini votre mission, vous pouvez aller retrouver votre commanditaire. Qui servez-vous ?

Morgalux

Allez au **29**.

Daigledor

Allez au **742**.

Ophidiane

Allez au **434**.

Sinon, vous pouvez retourner dans le marais pour continuer votre quête au **15**.

221

« Oh, eh bien... puisse votre noble quête être couronnée de succès, gentil messire.

— Hélas, gente dame, un problème se pose à nous : ce marais est un dédale inextricable dans le-

quel nous sommes, semble-t-il, irrévocablement perdus. Ô cruel destin qui se prépare à faire mourir d'inanition Andomir fils d'Agualpa, chevalier errant ! »

S'ensuivent plusieurs lamentations aussi tragiques que ridicules. Larka regarde son compagnon d'un air méprisant, puis vous dit : « Gamine, par hasard, saurais-tu où se trouve Bourbenville ? Les honneurs me laissent froide, mais un bon bain et un repas chaud me feraient un bien fou. Ça fait plusieurs jours qu'on est perdus dans ce borbier et je commence à en avoir marre des diatribes de l'autre *chevalier errant*... »

— Oh, en fait, vous n'en êtes plus très loin, dites-vous. Il vous suffit de prendre vers le sud pendant quelques minutes, et vous atteindrez la ville. »

À votre grande surprise, la femme éclate de rire : « Allons, gamine, aurais-tu oublié que ce maudit marais détraque les boussoles ? Comment veux-tu que je sache où est le sud ? »

Vous rougissez, confuse, puis indiquez une direction avec votre bras. Larka s'y engage en vous adressant un salut de la main, Andomir sur les talons. Vous regardez s'éloigner ce couple on ne peut plus mal assorti avec un sourire et reportez vos pensées sur la clairière, mais elle ne contient rien d'intéressant. Vous pouvez la quitter en direction du nord (rendez-vous au **304**), de l'ouest (rendez-vous au **163**), de l'est (rendez-vous au **483**), ou du sud, dans la direction qu'ont empruntée Andomir et Larka (rendez-vous au **15**).

222

L'elfe prend votre épée, et la dépose au sol puis aligne sur elle les quatre pierres. Il trace alors un glyphe à la craie sur le sol tout autour, puis commence ses incantations. Les pierres s'illuminent, semblent flamboyer puis s'enfoncent dans l'arme comme si elle était en beurre. C'est au tour de l'acier de briller de mille feux tandis que le rythme des psalmodies s'accélère. L'arme tressaute, se dilate puis reprend une forme normale tandis que des gouttes de sueur perlent sur le front de l'elfe, au summum de sa concentration. Enfin, l'épée retombe et l'enchanteur laisse échapper un soupir de soulagement tandis que l'éclat de la lame diminue, mais persiste cependant faiblement. Vous attrapez votre arme, et ressentez une vraie déferlante de pouvoir. Toutes les forces de la vie elle-même semblent être enfermées dans ce morceau d'acier. Cette épée n'est en rien plus tranchante que les autres, mais elle possède bien d'autres attraits. Pour commencer, à chaque fois que vous infligerez une blessure de 2 points d'ENDURANCE à un ennemi fait de chair et de sang, vous regagnerez un de vos propres points d'Endurance (sans toutefois dépasser votre total de départ). De plus, toujours dans le cas d'un ennemi vivant appartenant à la faune (humains compris), aux *deux premiers coups reçus*, sa volonté de se battre sera diminuée par le pouvoir pacifiste de la lame. Ainsi, il perdra 1 point d'HABILETÉ en plus des pertes d'ENDURANCE lorsqu'il subira une blessure. Enfin, cette arme est efficace contre toutes les créatures uniquement sensibles aux armes magiques, et inflige des pertes d'ENDURANCE doublées aux morts-vivants (zombies, fantômes, squelettes et autres). Notez cette formidable arme qu'est l'Épée de Vie sur votre *Feuille d'Aventure* et retournez au **997**.



223

La cabane étant petite, la fouille s'avère très rapide. Hormis des aliments pourris avec le temps entreposés dans les placards, vous ne découvrez malheureusement rien d'intéressant. Il semblerait que le Maître n'avait pas beaucoup de distractions à ses heures perdues. Vous vous apprêtez à repartir quand tout à coup vous songez à fouiller sous le matelas du lit : peut-être le Maître avait-il ses petits secrets lui aussi ? Vous passez votre main sous le matelas et vous sentez le contact d'un objet froid sur votre main. Vous le sortez de sa cachette pour l'examiner plus attentivement : il s'agit d'un cadre avec un dessin fait manifestement par un enfant. On y distingue un

homme moustachu de forte corpulence accroupi près d'un enfant qui a les bras enlacés autour du cou d'un chiot... Ou d'un louveteau peut-être... En pensant vous aussi à votre enfance passée auprès de votre père, une profonde nostalgie envahit votre cœur... Le temps ayant passé sur le dessin, il serait difficile de reconnaître les personnes griffonnées... Vous posez le cadre sur la table de nuit espérant qu'un jour l'une de ces personnes repassera ici.

Après une longue aspiration, vous décrochez votre regard de la table de nuit et décidez de repartir de ce lieu abandonné. Rendez-vous au **301**.

224

Le coup que vous portez est fatal à votre adversaire, qui s'écroule dans un râle d'agonie. Vous poussez alors un juron bien senti ! Vous venez de rompre le seul fil qui vous liait aux hommes du Capitaine ! Comment allez-vous faire pour les localiser, désormais ? En désespoir de cause, vous fouillez le cadavre du Maître des Champignons, mais vous ne trouvez rien. Vous explorez alors la clairière pendant des heures, mais vous avez beau la parcourir en long, en large et en travers, impossible de découvrir le plus petit indice sur les hommes du capitaine ou le lieu où ils se trouvent. Le goût amer de l'échec dans la bouche, vous décidez alors de partir... Peut-être obtiendrez-vous ces informations vitales ailleurs, mais au fond de vous, une petite voix vous dit qu'il vaut mieux aller dès à présent faire votre rapport à Daigledor, car c'est peine perdue. La mort dans l'âme, vous quittez la clairière. Rendez-vous au **915** pour aller à l'ouest, au **260** pour aller au nord, ou au **97** pour aller à l'est.

225

Peu de temps après, vous entrez dans une éclaircie boueuse, envahie de mouches bourdonnantes. Les restes en décomposition d'un Orque des Marais et d'un Gobelins dégagent une puanteur presque insupportable. Vous apercevez également quelques restes impossibles à identifier, car réduits à l'état d'ossements. Le centre de la clairière n'est qu'un étang de vase agitée de bouillonnements intermittents. *Vous êtes dans la Clairière n°26. Si vous y êtes déjà venue, rendez-vous au 400.* Si c'est la première fois que vous mettez les pieds ici, et si vous possédez un Talisman Gravé de Signes Runiques, rendez-vous au **309**. Si vous n'êtes pas en possession de cet objet, rendez-vous au **93**.

226

Si vous avez payé le Maître des Champignons en échange d'informations concernant les Pierres de Vie et de Mort, ou si vous l'aviez menacé pour avoir ces mêmes informations, rendez-vous au **842**. Si vous ne l'avez pas fait, le Maître sort de sa cachette et vous pouvez les monnayer (10 pièces d'or) en allant au **602**.

Sinon, vous pouvez toujours sortir de la clairière en allant au **915** pour aller à l'ouest, au **260** pour aller au nord, ou au **97** pour aller à l'est.

227

Vous combattez le crocodile avec l'énergie du désespoir, mais votre adversaire est coriace dans son élément. Malheureusement pour vous, ses congénères ont profité du combat pour vous encercler, si bien que toute fuite devient impossible. Vous levez votre épée et menez vaillamment votre dernier combat. Vous parvenez à abattre l'un des crocodiles avant de succomber fatalement sous le nombre. Les carnassiers se jettent féroceement sur vous. Votre corps est alors violemment déchiqueté par les impitoyables mâchoires puissantes... Quelques minutes plus tard seulement, il ne reste de vous qu'une mare rougeoyante s'agrandissant puis s'estompant dans le lent courant de la Rivière Croupie. Inutile de préciser que votre aventure s'achève ici.

228

Vous vous démenez du mieux que vous pouvez, mais la vase glissante vous fait patiner. Vous finissez par vous rendre compte qu'il est presque impossible de réussir à grimper cette colline.

Vous observez les lents mouvements d'écoulement dans la vase qui vous entoure... En effet, la boue vient du haut de la colline et semble se déverser sans discontinuer. S'engager dans cette direction pourrait finalement être plus dangereux que vous le pensiez au début. Jetant un œil en bas, vous constatez qu'il y a maintenant plusieurs êtres de boue, mais ils restent en bas de la pente comme si le courant de fange les empêchait de monter. Vous pouvez donc contourner cette colline pour vous rendre vers la sortie la plus accessible, pour cela, faites un tour au **107**. Sinon vous pouvez tenter de voir ce qu'il y a au sommet en vous rendant au **764**.

229

Vous jetez la Pierre de Croissance aux pattes du Gargantis, et les hautes herbes qui étaient là se mettent à pousser à une vitesse folle ! Le Gargantis, sentant le mauvais coup, s'élançait vers vous. Mais les herbes forment un rideau végétal compact dans lequel il s'emmêle les pattes arrière. Vous avez l'occasion de fuir pendant qu'il semble vous traiter de tous les noms en Gargantisien (qui se résume à des grognements rauques et des sifflements divers), mais faites vite !

Si partez vers l'est, rendez-vous au **304**.

Si vous partez vers l'ouest, rendez-vous au **175**.

Vous pouvez aussi profiter de cette situation pour le combattre pendant qu'il est empêtré. Dans ce cas-là, tirez votre épée pour un combat sans merci :

GARGANTIS (immobilisé)

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 24

Vous pouvez fuir à tout moment par l'est (rendez-vous au **304**) ou l'ouest (rendez-vous au **175**). Dans ce cas, le monstre aura réussi à se libérer de sa prison végétale si vous deviez revenir dans cette clairière. Si vous le tuez, rendez-vous au **806**.

230

Vous dégainez votre épée et commencez à taillader le rideau d'épines. La tâche se révèle plus ardue que prévu, puisque les tiges se balancent et que les racines sortent de terre pour vous immobiliser.

RIDEAU D'ÉPINES

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 16

Le rideau ne vous attaquera pas directement, vous ne perdrez donc aucun point d'ENDURANCE durant cet affrontement. Néanmoins, si vous perdez trois Assauts au cours du combat, les racines vous auront totalement paralysé les jambes et vous jetteront hors de la clairière d'une brusque contraction. En ce cas, rendez-vous au **218**. Si vous voulez fuir (rendez-vous aussi au **218**), vous ne perdrez aucun point d'ENDURANCE puisque personne ne vous attaquera dans le dos. Si vous gagnez, rendez-vous au **88**.

231

Malheureusement, il n'y a rien dans cette clairière qui soit capable de ressentir la frayeur, hormis vous-même. C'est d'ailleurs ce que vous ressentez en ce moment. Votre sortilège a été sans effet, mais la vampirisation de votre énergie vitale se poursuit. Vous perdez encore 1 point d'ENDURANCE. Si vous désirez employer une autre Pierre de Magie, retournez au **30**. Si vous n'avez pas encore examiné les cadavres puants et souhaitez le faire, rendez-vous au **432**. Si vous préférez fuir à travers le Marais aux Scorpions sans emprunter un sentier, rendez-vous au **170**. Si vous avez tout tenté sans succès, rendez-vous au **506**.

232

Avec précaution, vous avancez vers la Licorne en lui murmurant que vous ne lui voulez aucun mal, sans bien savoir si elle comprend ce que vous lui dites. Vous parvenez ainsi jusqu'à elle, et vous vous mettez à lui flatter l'encolure sans cesser de lui parler avec douceur. D'abord ner-

veuse, vos paroles finissent cependant par la calmer. Elle se retourne alors, fait quelques pas puis tourne la tête vers vous comme pour vous inciter à la suivre. Si vous c'est ce que vous décidez de faire, rendez-vous au **425**. Si vous déclinez l'invitation, rendez-vous au **943**.

233

Hélas pour vous ! Tandis que vous combattiez avec acharnement les deux scorpions géants, le vortex s'est refermé. Malheureusement, le Maître des Scorpions n'avait pas menti. Vous voilà coincée à jamais dans cette clairière, condamnée à mourir à petit feu de faim et de soif. A moins que vous ne trouviez le courage de vous passer l'épée en travers du corps. Dans tous les cas, votre aventure s'est terminée bien loin du monde qui vous a vue naître...

234

Derrière vous, d'inhabituels remous agitent la surface de la rivière. Vous voyez de petites vagues se former tandis qu'un sillon se dirige droit dans votre direction. Arrivé à deux mètres de votre position, il s'interrompt brutalement et le calme retombe sur les eaux boueuses. Cela ne vous rassure pas pour autant et vous vous immobilisez, attendant la suite des événements. Ceux-ci ne tardent pas. Soudain, une grosse vague venue d'on ne sait où s'abat sur vous. A votre grande horreur, une monstrueuse tête écaillée surgit des flots en poussant un cri rauque. Vous voyez ensuite apparaître le long corps de la créature, qui se termine par une puissante queue. L'énorme Crocodile passe à quelques centimètres de vous. Vous sentez son corps lourd et froid vous frôler le dos. Il s'éloigne rapidement pour prendre son élan et revenir vers vous. Vous voyez sa mâchoire immense s'ouvrir, dévoilant des centaines de dents aiguisées. Cette vision suffit à décupler vos forces. Vous vous mettez à nager à toute vitesse vers la clairière, tandis que derrière vous le reptile vorace s'approche inexorablement de vos jambes sans défense. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au **886**. Si vous échouez, rendez-vous au **901**.

235

Vous suivez tous trois le passage nord-ouest qui ne tarde pas à déboucher sur une petite salle circulaire. Un éboulement condamne l'accès à un ancien tunnel sur votre droite, aussi continuez-vous tout droit, le long du corridor qui poursuit dans la même direction avant de s'incliner vers l'ouest. Vous ralentissez alors l'allure en entendant des voix, devant vous. Le plus silencieusement possible, vous vous approchez de ce qui se révèle être l'entrée d'une nouvelle caverne où vous apercevez trois hommes s'échinant à creuser sol et murs sous l'œil brutal d'un massif Troll des Marais. A côté, un homme en robe grise et aux cheveux argents semble abîmé dans la contemplation d'un objet qu'il tient dans sa main droite. Le Sorcier... Vous touchez au but ! Sans faire de bruit, vous vous retournez vers vos compagnons pour décider de la tactique à suivre. Vous arrivez rapidement à la conclusion que vous êtes de loin la mieux placée pour affronter le Sorcier maléfique, aussi vous occuperez-vous de lui pendant que les Patrouilleurs se chargeront du Troll. Vous portez de nouveau votre regard vers votre prochain adversaire lorsque, brusquement, ce dernier lève les yeux au ciel en éclatant d'un rire dément qui vous fait frissonner jusqu'aux tréfonds de votre être. Avec horreur, vous comprenez enfin ce qu'il tient dans la main... La petite chaîne de pendentif, la couleur vieil argent... Le Sorcier vient tout simplement de mettre la main sur l'amulette qu'il convoite depuis si longtemps ! Étrange tour du destin, au moment où votre mission s'apprête à trouver son terme, votre ennemi est lui aussi sur le point d'atteindre son but ultime en devenant Maître. Il n'y a plus une seule seconde à perdre. Un dernier regard à vos compagnons, et vous surgissez tous les trois de votre cachette, lame au clair, en poussant un sauvage cri de guerre ! Rendez-vous au **922**.

236

Vous n'aviez jamais vu des marches d'une telle hauteur. Le temps de monter les cinq qui vous séparent de l'entrée du temple, et vous êtes déjà un peu essoufflée. Vous vous accordez une courte pause pour récupérer, puis vous passez au travers des décombres qui furent la porte et le

premier étage autrefois.

La surprise vous pousse alors à vous arrêter : la nef est plutôt impressionnante, malgré sa relative petite taille. Le plafond, haut de quelques mètres, est soutenu par deux rangées de colonnes tordues dans tous les sens (curieusement, les deux rangées ne contiennent pas le même nombre de colonnes) et sculptées avec une grande minutie. Les murs et le sol sont taillés dans la même pierre que la façade extérieure et vous distiguez des vitraux, ornés de scènes que l'adjectif « barbare » peine à caractériser. En face de vous il y a un autel : un mètre cinquante de haut, par un de large et quatre de long, une grande nappe blanche (ou qui devait l'être quand on l'a mise là, il y a quelques siècles), une gargouille cauchemardesque, représentant un homme affreusement difforme, bossu, et le visage couvert de verrues.

Derrière l'autel se trouve un escalier qui plonge dans les entrailles du temple et des traces récentes dans la poussière sur le sol indiquent que quelqu'un à emprunté cet escalier il y a peu. Votre anneau ne s'étant pas manifesté, vous ne risquez donc rien pour le moment.

Si vous souhaitez jeter un œil dans la salle principale (à condition bien sûr que vous ne l'ayez pas déjà fait) pour voir s'il n'y a rien qui aurait échappé aux pillards et à l'injure du temps (ce qui est probable au milieu d'un marais comme celui-ci), allez au **123**.

Si vous empruntez l'escalier qui descend au sous-sol (à condition de ne pas l'avoir déjà fait), rendez-vous au **12**.

Si vous souhaitez ressortir, où allez-vous ?

Le sud ?

L'est ?

L'ouest ?

Rendez-vous au **50**.

Rendez-vous au **495**.

Rendez-vous au **615**.

237

Après à peine quelques mètres, le sentier que vous suivez aboutit sur une nouvelle clairière. *C'est la clairière n°13. Si vous y êtes déjà venue, rendez-vous au 649. Sinon lisez ce qui suit.*

Au beau milieu des lieux se trouve une petite cabane de rondins en piteux état. A en croire l'aspect extérieur, cela doit faire des années qu'elle est abandonnée. Des herbes folles ont poussé un peu partout et il n'y a pas âme qui vive dans les environs, ce qui renforce votre opinion. Si vous voulez fouiller la maison, rendez-vous au **290**. Si vous voulez quitter tout de suite la clairière, rendez-vous au **692**.

238

Désireuse d'intervenir au plus vite, avant qu'un nouveau coup ne soit porté, vous réfléchissez peu avant d'utiliser votre Pierre. Vous pensez juste à faire apparaître une bête qui attaquerait l'homme. Un aigle par exemple. Aussitôt, l'illusion se matérialise sous son nez. Vous le voyez plonger à terre quand l'oiseau fictif se rue sur lui, les griffes en avant. Il se redresse à moitié tandis que l'aigle tourne dans les cieux pour lancer une deuxième attaque. Mais le regard de l'homme est suspicieux. Une attaque aérienne sans le moindre déplacement d'air a en effet de quoi rendre perplexe. Il se relève entièrement, et attend. L'aigle lance une nouvelle attaque, l'homme ne fait pas un seul mouvement d'esquive et l'illusion se dissipe, brisée par l'incrédulité du barbu. Il se tourne alors vers vous, les yeux flamboyants de colère.

« On veut me faire tourner en bourrique hein ? Une illusion bas de gamme pour se moquer des gens. Je vais t'apprendre le respect petite. Fulg... »

Il s'arrête net en jetant un coup d'œil craintif vers sa victime. Il lance alors un juron, puis attrape l'épée qui pend à sa ceinture et la pointe sur vous.

« Stupide sceau. Remarque, c'est mieux ainsi, tu serais morte trop vite pour comprendre ton erreur avec ce sort. Alors qu'une épée peut provoquer une longue et douloureuse agonie si elle est bien utilisée... »

Et il se jette sur vous, animé d'une furie bestiale.

MAGE BARBU

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 12

Même si son style est un peu vieillot, il sait se battre et déborde d'énergie. Vous pouvez à tout moment fuir par l'une des sorties de la clairière, au choix au **615** pour aller au nord, au **560** pour aller au sud, ou au **50** pour aller à l'est.

L'homme ne vous poursuivra pas. Si vous préférez continuer le combat et réduisez son ENDURANCE à 4 points ou moins, rendez-vous au **763**.

239

Vous êtes heureuse d'être arrivée ici car le rocher est une plate-forme solide. Comme pour aprouver vos dires, vous regardez horrifiée du haut de votre piédestal, non pas une créature immonde, mais bien deux vers géants qui se déplacent tels des requins autour de leur proie le long du rocher. Ils savent sans aucun problème que vous êtes postée dessus mais ils restent impuissants, leurs tentacules n'ayant aucune prise pour grimper et venir vous attraper. Il ne vous reste plus qu'à bondir de rocher à rocher, ce qui ne devrait pas poser de problème puisqu'ils sont larges et rapprochés. Les monstres souterrains suivent votre parcours et tentent une dernière attaque lorsque vous sautez au-dessus d'eux pour rejoindre le sentier par delà la barrière de pieux qui remplit parfaitement son rôle en les empêchant de vous rejoindre. En désespoir de cause, l'un d'eux lance ses trois tentacules vers vous mais ils ne vous atteignent pas. Vous êtes hors de danger à présent et vous vous surprenez à remercier le ciel de vous en être sortie indemne !

Si vous disposez d'une arme tranchante et que vous voulez vous en servir contre les tentacules vivants, rendez-vous au **503**.

Si vous préférez repartir vers la clairière précédente en affirmant de vive voix que vous ne remettrez plus jamais les pieds dans cet endroit maudit, rendez-vous au **909**.

240

« Morgalux n'est qu'un sinistre personnage », pensez-vous. C'est une quête bien plus louable que de vouloir détruire la Pierre de Mort. Vous faites donc un grand sourire à Jania qui vous demande de la prendre sur votre épaule. Bien qu'un peu dégoûtée, vous prenez la grenouille dans vos mains et vous l'installez sur votre épaule.

« Et maintenant, cap au Nord ! », vous dit-elle gaiement.

Vous prenez donc la direction du Nord, ayant fière allure avec votre nouvelle alliée. Rendez-vous au **599**.

241

Le Maître vous assène une violente manchette, qui vous assomme pour le compte. Il déboîte alors son poignet, pour laisser découvrir une sorte de bec de succion, et un liquide verdâtre se met à en ruisseler. Il verse alors un peu de ce liquide sur votre visage. L'odeur en est suave, et ce sera la dernière chose dont vous vous souviendrez, car vous sombrez bientôt dans un profond sommeil dont vous ne vous réveillerez jamais.

242

Vous êtes triste de voir cet homme qui va sûrement perdre un proche, mais que faire ? Vous n'êtes pas médecin et encore moins magicienne. Votre propre impuissance à empêcher ce drame vous noue la gorge de désespoir... C'est alors que le Sorcier du village arrive en courant, tiré par des enfants. Il s'occupe alors du mourant et finit par le mettre hors de danger en utilisant une Pierre de Magie. Ensuite, voyant que vous êtes encore suffisamment valide, il va aider les autres villageois à déblayer les décombres de l'auberge afin de tenter de trouver des survivants. L'homme qui tenait le mourant vient alors vers vous et vous remercie chaleureusement d'être intervenue pour sauver son frère... Quelque peu gênée, vous lui expliquez que ce n'est rien. Cependant, il insiste pour que vous passiez la soirée et la nuit chez lui. Rendez-vous au **594**.

243

Le Maître vient s'enquérir de vos progrès sur l'affaire de l'amulette volée, et vous lui dites que vous n'avez pas de nouveaux éléments. Celui-ci dodeline de la tête comme désolé d'entendre une telle chose. Vous prenez congé de lui et vous vous dirigez vers une sortie de la clairière. Vous pouvez sortir librement de la clairière en vous rendant au **915** pour aller à l'ouest, au **260** pour aller au nord, ou au **97** pour aller à l'est.

Notez que vous pouvez accuser un Maître (ou une Maîtresse) à tout moment. Pour cela, écrivez son domaine d'influence (par exemple « Serpents » pour la Maîtresse des Serpents) sur votre Feuille d'Aventure, et allez confondre le Maître (ou la Maîtresse) dans sa clairière.

244

Alors que vous vous apprêtez à lui porter le coup fatal, le maître tombe soudain à genoux : « Pitié, pleurniche-t-il, épargne-moi. Epargne ma vie et je t'aiderai à quitter le marais. Je te donnerai des Pierres de Magie, je ferai ce que tu voudras mais par pitié ne me tue pas. Tiens je te rends tout ce que je t'ai pris... »

Ce changement brutal de caractère vous stupéfie, et en même temps vous incite à la prudence : le Maître est-il vraiment sincère ou s'agit-il d'une nouvelle ruse de sa part ? A vous de choisir. Si vous désirez épargner ce triste sire, rendez-vous au **954**. Si vous jugez plus prudent de l'achever sur le champ, rendez-vous au **541**.

245

Vous réprimez votre peur.

Vous avez affaire à des VULGUS PAPILLORIS, une espèce redoutable qui endort la méfiance de ses proies en imitant l'aspect et le comportement du paisible papillon. Et l'homme fait partie des mets occasionnels de ces prédateurs qui chassent en bande. Leur dard effilé contient un poison mortel à haute dose.

Visiblement, les insectes ont l'intention de s'en servir contre vous. Ils ont pris de l'altitude, se regroupent en se positionnant au dessus de vous... et fondent sur votre crâne.

Considérez la nuée de Vulgus papilloris comme un adversaire unique, cherchant à vous asséner de multiples piqûres.

VULGUS PAPILLORIS

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **129**.

246

Vous tendez la main, comme attirée par cette chose extraordinaire. Il vous faut décidément aider la créature plongée dans la boue... Une autre main d'apparence humaine sort de la mare, pour serrer la vôtre avec une douceur toute féminine. Quel incroyable spectacle fourniriez vous à un spectateur ! Le plus surprenant, c'est que cette main semble *réelle* ! Elle n'est pas le fruit d'une illusion, comme vous auriez pu le croire tout d'abord. Son contact se révèle voluptueux et doux. Puis quelque chose se passe... Vous avez envie de dormir.

Non, il ne faut pas ! Mais ne pouvant résister, vous finissez par fermer les yeux, tout en écoutant la rumeur paisible des environs, composée de bourdonnements divers, et coassements de charmantes rainettes. bercée par les bruits lancinants du Marais, vous n'avez plus d'autre choix que de vous rendre au **459**.

247

Vous regardez sur le côté jusqu'à en avoir mal au cou, mais ce n'était qu'un souffle de vent, les dieux en soient remerciés ! Rassérénée, vous repartez à l'assaut de vos liens. *Testez votre Habileté*. Si vous êtes Habile, rendez-vous au **851**. Sinon, revenez au **508**.

248

La maigre végétation qui vous entoure s'accroît à une vitesse vertigineuse sous l'effet de la Pierre de Croissance. Les feuilles des plantes aquatiques s'élargissent démesurément, jusqu'à former un épais tapis verdoyant. Non sans peine, vous vous hissez sur ce sol improvisé, qui se révèle tout à fait capable de supporter votre poids. Le Scorpion Géant vous regarde faire sans intervenir. Son intelligence est visiblement trop faible pour lui permettre de comprendre ce qui vient de se passer. Lorsqu'il lui semble que vous allez lui échapper, son instinct de prédateur reprend cependant le dessus et il s'avance vers vous. Mais ses pattes effilées transpercent les feuilles et c'est à son tour de s'enfoncer profondément dans la boue. Il tente aussitôt de faire marche arrière, mais vous n'avez pas l'intention de lui en laisser l'occasion maintenant que la situation se trouve renversée. Vous déplaçant avec agilité sur le tapis végétal, vous attaquez le monstre.

SCORPION EMBOURBÉ

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 9

Si vous l'emportez, rendez-vous au **278**.

249

Vous êtes persuadée qu'il est trop tard pour sauver quelqu'un maintenant. Le plafond s'écroule en face de vous, interrompant les hurlements et les souffrances du pauvre malchanceux. Vous courez dans la direction de l'entrée quand vous butez sur un corps allongé. Au moment où vous vous relevez, vous sentez qu'une main vous retient. N'agissant que par réflexe, vous empoignez de bras et traînez le corps brûlant. Vos mains vous font atrocement mal. Vous arrivez près de la sortie, mais le corps semble devenir de plus en plus lourd à cause de vos paumes brûlées qui vous font perdre votre prise. Vous perdez 1 point d'HABILETÉ. Vous vous dépêchez de vous protéger les mains avec du tissu que vous arrachez à votre tunique. Au moment où vous tirez le bras de nouveau, le plafond s'effondre juste face à vous et ensevelit le corps du malheureux. Mais vos réflexes de survie ont décuplé vos forces lors de l'effondrement, et vous basculez en arrière à travers l'entrée de l'auberge avec le bras de votre rescapé.

Des cris de terreur vous alertent alors, et vous constatez que vous n'avez qu'un bras noir et carbonisé dans les mains. Un os blanc et des lambeaux de chair cramoisie pendent là où devrait se trouver votre rescapé. Vous rejetez vivement le membre en reculant et en poussant des petits cris hystériques. Votre terreur et l'indicible horreur qui s'emparent de vous vous font perdre la raison. Vous ne pouvez pas rester une seconde de plus dans ce cauchemar... Rendez-vous au **776**.

250

Après de gros efforts, l'incendie finit par être maîtrisé et les villageois sont soulagés d'en avoir fini avec cette fournaise. Certains vous remercient même de votre initiative. Ensuite, tout le monde se restaure avec une tambouille chaude faite rapidement. Votre regard traîne alors en direction de l'entrée de l'auberge, et vous y voyez un homme en pleurs effondré sur un cadavre carbonisé et disloqué. Votre cœur se serre devant la scène, c'est sûrement un parent du paysan qui s'était fait piétiner par la femme en armure juste devant vous tout à l'heure... D'autres viennent recouvrir le corps et ramènent l'homme abattu près de la marmite pour le nourrir et le reconforter. Passant près de vous, il vous jette un regard accusateur et dégouté. Toute penaude, vous regardez votre bol... Peut-être auriez-vous pu faire plus pour cet homme... Quelque peu culpabilisée, vous participez au déblaiement des décombres. Sept corps carbonisés sont retirés, mais grâce à votre action, trois hommes et une serveuse ont pu se sauver avant l'effondrement... Ces gens vous doivent la vie, c'est déjà ça. Lorsque la soirée arrive, la serveuse vous invite chez elle pour vous y faire un brin de toilette et dormir au chaud... Mais tellement lasse et harassée, le repas et la nuit vous permettent juste de rattraper la fatigue due au sauvetage. Le matin, après un petit déjeuner copieux, vous quittez votre hôtesse et repartez vers le Marais pour continuer votre quête. Arrivée à la palissade, vous voyez des petits drapeaux blancs en berne. Aujourd'hui sera une journée bien triste et silencieuse dans ce village... Les paysans équipés de fourches vous

voyant arriver restent silencieux. Vous franchissez la porte avec un petit signe de tête, et elle se referme silencieusement derrière vous. Vous vous dirigez alors vers le sud, au **688**.

251

Un peu hésitante, vous finissez par tendre votre main à l'homme qui est maintenant face à vous. L'homme la baise de ses lèvres maudites, et... une sorte de transformation semble s'opérer. Oui, les traits de son visage se reconstituent et les muscles de son corps renaissent ! Sans dire un mot, l'homme sourit vaguement avant d'approcher son visage du vôtre. Ses yeux plus ardents que jamais sont maintenant embellis d'un iris vert émeraude.

Si vous l'embrassez, rendez-vous au **831**.

Si vous le repoussez, rendez-vous au **451**.

252

Vous contemplez avec mépris le Maître prostré à terre et refourrez votre épée : « Soit, dites-vous d'une voix glaciale, je consens à t'épargner. Mais je t'ordonne de me dire tout ce que tu sais à propos du vol de l'Amulette. Ce sera le prix de ta vie.

— Oh merci, merci, vous gratifie le Maître en se relevant et en vous baisant la main. Je vous jure que vous ne le regretterez pas. Voilà ce que je sais : aussi étonnant que cela puisse paraître, il y a des bandits qui sévissent dans le Marais. Quelquefois, ils tentent de dérober une Amulette à un Maître pour la revendre très cher à Courbensaule... »

Vous buvez les informations intéressantes de l'homme contrit quand tout à coup, vous poussez un cri strident ! Votre cheville droite est tellement douloureuse que vous vous écroulez auprès du pénitent qui maintenant arbore un sourire des plus éloquents. La douleur lancinante vous paralyse toute la jambe droite et votre cheville gonfle démesurément. Vous vous attendez à la voir exploser quand vos yeux se troublent sous vos larmes. Vos gémissements de douleur sont une musique pour le Maître qui se relève avec un tout petit scorpion rouge vif dans la main : « Je vous présente mon plus fidèle et efficace garde du corps, haaahahahaha... »

Son rire dément résonne dans votre crâne... Le poison du scorpion finit par atteindre son but et provoque l'arrêt de votre cœur. Tandis que vous agonisez par terre, tel un poisson hors de l'eau, le vil Sorcier vous achève à grand coups de bâton avec un plaisir sadique non dissimulé. Quelle a été votre stupidité de faire confiance au Maître des Scorpions !!

253

Un LUTIN entre en gambadant dans la clairière. Il vous regarde pendant plusieurs minutes, apparemment indécis quant à ce qu'il va faire de vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceuse, rendez-vous au **800**. Sinon, rendez-vous au **933**.

254

La végétation qui vous entoure semble soudain devenir plus luxuriante, ce qui vous fait pressentir que la prochaine clairière renfermera quelque chose de magique. *Vous parvenez enfin dans une nouvelle clairière qui porte le numéro 17. Si vous êtes déjà venue ici, rendez-vous au 182. Sinon lisez ce qui suit.*

La clairière où vous vous trouvez est des plus atypiques : les herbes sauvages y sont d'une longueur incroyable et il règne partout une odeur âcre de putréfaction avancée. Mais les herbes hautes vous empêchent de voir plus loin. Il y a deux sorties possibles, une à l'est et l'autre au sud, et vous identifiez des chemins stables y menant. Il vous faut choisir ce que vous allez faire.

Si vous fouillez cette clairière, rendez-vous au **702**.

Si vous prenez la sortie vers l'est, rendez-vous au **761**.

Si vous prenez la sortie vers le sud, rendez-vous au **495**.

255

L'Arbre-Épée prend feu rapidement, bien qu'il soit trempé et que la moitié du bois qui le compose soit imbibé d'eau. Des jets de vapeurs s'échappent de son écorce dans des sifflements stridents, et le rouge des flammes fait ressortir la noirceur de ses profonds orifices faciaux. Il perd 2 points d'ENDURANCE et il perdra 1 point d'ENDURANCE à chaque Assaut, en raison du feu qui le consume. L'Arbre-Épée est condamné à plus ou moins long terme, à vous d'essayer de lui survivre. Retournez au **259** pour continuer le combat.

256

Vous avez triomphé ! La fumée se disperse, alors que vous entendez un hurlement qui vous glace le sang : Stratagus a dû retourner aux Enfers. Voilà votre quête couronnée de succès, et vous poussez un grand soupir de soulagement. Vous retrouvez vite la Pierre de Mort au milieu du cadavre putride. Vous y découvrez aussi le Sceptre de l'Existence, parmi les haillons de Morgalux que vous touchez avec précaution. Quand vous placez les deux Pierres sur le Sceptre, vous sentez alors une incroyable puissance magique déferler dans votre corps...

Vous n'avez aucune notion de Nécromancie, et pourtant, c'est comme si vous l'aviez pratiquée depuis votre plus tendre enfance. Vous rattrapez vite votre retard en dévorant les ouvrages de la bibliothèque de Stratagus. Bientôt, vous serez une puissante Sorcière, et rien ne pourra vous résister car vous possédez l'arme magique la plus aboutie qui n'ait jamais été créée. C'est le début d'une vie de Chaos et de Fureur pour Khul, une vie qui vous verra peut-être devenir la Reine de Titan.

Ce simple songe dessine un sourire machiavélique sur votre visage, et vous faites quelques pas pour vous allonger sur le sofa. Vous portez le narguilé à votre bouche tout en contemplant votre malheureux adversaire, qui ne sera que la première de vos nombreuses victimes. Votre aventure se termine par un succès total.

257

« Dans ce cas... »

Morgalux disparaît soudain et des crampes assaillent tous les muscles de votre organisme. La douleur est intense et ne tarde pas à vous faire perdre connaissance. Une voix dans le vague vous interpelle alors : « Hééééé Mam'zelle ! Réveillez-vous ! »

C'est le visage buriné d'un paysan moustachu qui vous tire de ce mauvais rêve. Vous vous relevez, et vous remarquez que vous êtes au milieu de la place du Marché de Bourbenville ! Quelque peu honteuse, vous remerciez le paysan et vous vous éloignez prestement. Mais quelle direction prenez-vous ?

Si vous allez voir Daigledor, rendez-vous au **726**.

Si vous préférez la Maîtresse des Serpents, rendez-vous au **117**.

258

Le tunnel suit une très légère courbe vers la droite. Vous progressez lentement, soucieuse de ne pas révéler votre présence aux créatures, quelles qu'elles soient, qui peuplent ce souterrain. Soudain, vous vous arrêtez. Votre œil vient d'être frappé par un reflet provoqué par la lumière des torches, droit devant vous. Vous tirez aussitôt votre épée et avancez à pas de loup vers la source de la réverbération, qui se révèle bientôt être l'un des barreaux d'une grande grille de fer. Votre cœur fait alors un bond dans votre poitrine : une prison ! Est-ce là que sont tenus captifs les hommes que vous avez cherchés sans relâche au travers du marais ?... En vous approchant de la porte métallique – à laquelle est accrochée un énorme cadenas – vous apercevez derrière elle deux hommes d'âge moyen. Ils sont assis et se tiennent immobiles, presque prostrés. Leur visage pâle et émacié témoigne du temps qu'ils ont dû passer dans ce souterrain sans plus jamais voir la lumière du jour. Bien que sale et déchiré, vous reconnaissez immédiatement l'habit vert dont ils sont revêtus : les Patrouilleurs de Daigledor ! Rendez-vous au **591**.

259

Assez curieusement, le Scorpion se détourne de vous et repart patauger dans les fourrés.

Vous n'êtes soulagée qu'un court instant, car un phénomène incroyable semble se produire : l'arbre se met à trembler et à quitter la terre !

Vous en sautez prestement pour découvrir le stupéfiant spectacle : deux yeux et une bouche se dessinent au milieu du tronc, pendant que quatre branches vont fouiller dans deux trous béants situés de part et d'autre du visage pour en ressortir des épées. Vous avez affaire à un énorme Arbre-Épée, qui est prêt à en découdre avec vous !

GRAND ARBRE-ÉPÉE

HABILETÉ 10

ENDURANCE 11

Vous pouvez utiliser une pierre de magie (rendez-vous au **155**), mais vous pouvez aussi prendre la *fuite*. Dans ce cas, n'oubliez pas les dégâts que vous subirez, puis dirigez vous vers le nord (rendez-vous au **299**), ou l'est (rendez-vous au **237**).

Si vous battez l'Arbre-Épée rendez-vous au **855**, mais s'il gagne, rendez-vous au **554**.

260

Dans ce coin du marais, la nature est particulièrement vigoureuse, ce qui ne facilite pas votre progression. Vous devez batailler avec la flore pour vous frayer un chemin. Vos pas finissent cependant par vous mener à une nouvelle éclaircie dans la végétation.

*Vous êtes dans la clairière n°40. Si vous êtes déjà venue ici, rendez-vous immédiatement au **412**. Sinon, continuez votre lecture.*

*Si vous possédez l'Anneau d'Argent, rendez-vous au **272**.*

Vous finissez d'écarter les dernières plantes qui obstruent votre route quand un bruit de voix vous arrête net. Devant vous, dans la clairière, un homme grand, large d'épaules et aux cheveux broussailleux se tient de dos. Il est sobrement vêtu d'habits résistants, mais sans armure apparente, et porte une épée à la ceinture. Même de ce point de vue, vous repérez son abondante barbe noire, qui doit lui cacher la moitié du visage vu de face. Il invective quelqu'un. Vous ne distinguez pas qui car il vous bouche la vue, mais vous entendez nettement ses paroles, ou plutôt ses hurlements :

« Je t'ai eue petite effrontée. Il suffisait de tendre un piège et d'attendre. Maintenant tu vas parler : où est-ce que tu l'as cachée ? Hein, où ? Je sais que tu l'as trouvée. Alors réponds-moi : où est cette damnée amulette ? »

Ne recevant pour toute réponse que le silence, il lève sa main, et avant que vous n'ayez plus réagir, assène un terrible coup de poing à sa victime. Vous la voyez alors tomber sur le sol, dans votre champ de vision. C'est une jeune fille d'à peine quinze ans, revêtue de haillons qui ont dû être une tenue semblable à celles de paysannes dans une autre vie. Son visage tuméfié est recouvert d'ecchymoses, son corps encrassé par la boue. Mais surtout vous distinguez deux magnifiques ailes sur son dos, comme celles des papillons mais adaptées à sa taille et tellement transparentes que vous devez plisser les yeux pour vous assurer que vous n'êtes pas le jouet d'une illusion d'optique. La fille a les yeux vagues, comme si son esprit était ailleurs, et sa bouche reste close. Elle semble totalement vidée de toute énergie. Peut-être parce qu'elle gît au centre d'un étrange pentacle tracé à même le sol avec de la peinture rouge. L'homme enrage et lève à nouveau le poing. Si vous souhaitez vous ruer sur lui immédiatement, rendez-vous au **803**. Si vous préférez vous montrer au grand jour et faire connaître votre présence, rendez-vous au **1031**. Si vous voulez utiliser une Pierre de Magie, rendez-vous au **715**. Enfin, vous pouvez toujours décider de repartir dès maintenant le plus discrètement possible par là d'où vous êtes venue. Rendez-vous en ce cas au **615** pour aller au nord, au **560** pour aller au sud, ou au **50** pour aller à l'est.

261

Vous pointez votre index vers la Maîtresse et vous vous écriez : « Je suis sûre que vous êtes la voleuse ! Alors rendez-moi cette Amulette, et je vous laisserai la vie sauve.

— Tu dis n'importe quoi, ma pauvre fille, et tu ferais mieux de réfléchir à deux fois avant d'accuser une bonne sorcière d'un larcin qu'elle n'a pas commis.

— Je vais devoir utiliser la force pour vous la reprendre, si je comprends bien. », dites-vous en tirant votre épée. Vous avancez vers la Maîtresse qui n'esquisse pas le moindre geste. Mais de nombreux volatiles, en particulier des rapaces et des corbeaux, commencent à voler au-dessus de vous en décrivant de larges cercles.

Allez-vous attaquer la Maîtresse, pour reprendre l'amulette ? Dans ce cas, rendez-vous au **534**.

Si vous préférez vous excuser et rebrousser chemin pour chercher des indices compromettants, rayez le mot « Oiseaux » de votre Feuille d'Aventure et retournez là où vous en étiez avant d'accuser la Maîtresse.

262

Vous piquez le sprint le plus effréné de votre vie et vous parvenez à quitter la clairière sans que les créatures ne réussissent à vous rattraper. Néanmoins, dans votre légitime précipitation, vous ne savez pas quel chemin vous avez emprunté. Pour le savoir, lancez un dé, si vous obtenez :

1 ou 2, rendez-vous au **469**.

3 ou 4, rendez-vous au **218**.

5 ou 6, rendez-vous au **350**.

263

Une fouille rapide des cadavres des cinq Gobelins vous fournit 8 pièces d'or. Il est peu probable que vous puissiez les dépenser dans ce borborygme, mais vous les empochez tout de même. Cependant, vos ennuis ne sont pas encore finis, car du lac sort un nouveau Gobelin étrangement accoutré : des os et des plumes – un peu détremées – dansent à ses poignets et à ses chevilles. Son corps est couvert de tatouages sur toute sa surface que vous pouvez détailler sans problèmes, car il est complètement nu. Il baragouine d'étranges paroles dans le dialecte rugueux des Gobelins des marais en pointant son bâton dans votre direction, puis il se jette sur vous sans crier gare ! Il vous faut combattre ce SHAMAN GOBELIN :

SHAMAN GOBELIN

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 8

Si vous le tuez, rendez-vous au **368**.



264

Cet endroit semble toujours aussi inhospitalier, et ce n'est pas l'essaim d'insectes qui se dirige vers vous en vrombissant qui vous fera dire le contraire ! Agacée, vous faites de grands moulinets avec les bras pour tenter de les éloigner, mais vous ne pouvez éviter d'être piquée par certains d'entre eux. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Sans vous départir de votre prudence, vous pressez le pas, désireuse de quitter cet endroit au plus vite. Rendez-vous au **208**.

265

Rien ne se produit lorsque vous prenez le pipeau. Vous interrogez les squelettes du regard, mais celui qui est toujours penché vers vous vous fait simplement le geste de porter le pipeau à vos lèvres. Vous ne savez pas jouer, mais vous obéissez à son injonction silencieuse et vous soufflez simplement dans votre instrument sans chercher à faire de note. Un son clair vient égayer la clairière, et aussitôt les squelettes secouent vigoureusement leur crâne comme pour approuver. Alors, à tour de rôle, chacun d'eux tire une note de son instrument qui vient répondre à la vôtre. Bientôt, ils commencent à jouer un air mi-gai mi-triste qui remue vos souvenirs sans que vous puissiez retrouver une image précise. C'est à ce moment que vous vous apercevez que cela fait maintenant plusieurs minutes déjà que vous accompagnez les trois musiciens morts-vivants, et que vos doigts réagissent d'eux-mêmes comme s'ils connaissaient la mélodie depuis toujours et malgré vous-même. Votre petit groupe se met à faire quelques pas de danse qui vous sont inconnus, mais pas à vos jambes qui sont les plus agiles parmi les sauts et gambades osseux de vos compagnons. Les joueurs de la lyre et du violon s'écartent un peu, et se mettent soudain à chanter d'une voix joyeuse et sépulcrale :

« La pluie nous a débués et lavés
Et le soleil desséchés et noircis
Pies, corbeaux nous ont les yeux cavés
Et arraché la barbe et les sourcils
Jamais nul temps nous ne sommes assis :
Puis ça, puis là, comme le vent varie,
A son plaisir sans cesser nous charrie
Plus becquetés d'oiseaux que dés à coudre
Ne soyez donc de notre confrérie
Mais priez les dieux que tous nous veuillent absoudre ! »

Quelques notes vives résonnent encore, et enfin, le morceau s'achève. Vous vous retrouvez, pantelante mais heureuse, à saluer les trois dépendus qui font de même envers vous. Le joueur de violon vous fait alors signe de reposer le pipeau sur la souche, ce que vous faites de bon cœur. Vous comprenez qu'il est temps de partir... Restaurez votre total de CHANCE à son niveau initial !

Après avoir subi les effets de cette rencontre impossible vous décidez de quitter cette clairière :

- Si vous allez au nord, rendez-vous au **813**.
- Si vous allez au sud, rendez-vous au **863**.
- Si vous allez à l'ouest, rendez-vous au **748**.

266

La jeune fille se tient debout, toujours muette mais un sourire chaleureux sur le visage. Elle tend la main vers vous dans un sourire de remerciement, et avance de deux pas. Elle touche votre visage du bout des doigts et commence à devenir diaphane. Son corps se fragmente, se divisant en une centaine de minuscules papillons transparents qui tourbillonnent autour de vous. Puis ils s'enfoncent dans les marais, à travers la végétation, s'arrêtant comme dans une invite à les suivre. L'épée toujours au poing par prudence, vous leur emboîtez le pas. Ils traversent la végétation comme des fantômes, mais vous n'avez pas cette chance. Après plusieurs minutes d'une marche

laborieuse, ils s'immobilisent enfin... au-dessus d'un cadavre. Vous reconnaissez la jeune fille ailée, mais sans ailes justement, et avec une monstrueuse blessure à la tête. La mort remonte à plusieurs jours, il semblerait qu'elle ait glissé dans la boue du marais et se soit fracassé le crâne. A son cou pend une petite amulette en argent, représentant un papillon, brillant intensément. Vous fermez les yeux de la morte, puis vous saisissez délicatement son amulette entre deux doigts, et la retirez. Son éclat décroît tandis que les papillons s'effacent petit à petit. Vous êtes bientôt seule dans ce coin oublié, tandis que vous vous efforcez de donner une sépulture décente à cette jeune fille. Enfin, vous retournez dans la clairière, suivant le chemin de branches cassées laissé à l'aller. Notez l'Amulette des Papillons sur votre *Feuille d'Aventure*. La seule chose intéressante à récupérer de l'homme est son épée, qui n'a rien de spécial mais remplacera idéalement la vôtre en cas de besoin. Vous quittez ensuite la clairière en vous rendant au **615** pour aller au nord, au **560** pour aller au sud, ou au **50** pour aller à l'est.

267

Vous lancez la Pierre de Mort à la créature. Celle-ci explose littéralement au contact de la pierre, l'un des morceaux de chair putréfiée manquant même de vous toucher au visage. Prise de subites convulsions, vous vous essuyez vite avec la désagréable sensation d'être recouverte de cette boue nauséabonde.

L'odeur est maintenant insoutenable et vous ne pensez qu'à déguerpir au plus vite, quand votre attention est attirée par quelque chose qui scintille dans la boue. Une autre Pierre de Magie ! L'énergie nouvelle qui vous envahit quand vous la touchez vous fait penser qu'il s'agit de la Pierre de Vie (vous reprenez 6 points d'ENDURANCE). Vous continuez votre fouille les mains dans la boue, cherchant à tâtons dans les entrailles du monstre. Au prix de fortes nausées, vous retrouvez enfin la Pierre de Mort dans le tas d'immondices. Vous prenez toutes les précautions avant de la toucher, et vous la remettez dans votre sac à dos. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour avoir réuni les deux pierres de votre quête.

Maintenant, choisissez votre route :

Si vous prenez la sortie vers l'est, rendez-vous au **761**.

Si vous prenez la sortie vers le sud, rendez-vous au **495**.

268

Vous vous jetez en avant. Allongée sur le sol et cachée par la végétation, vous entendez derrière vous comme une exclamation de dépit étouffée. Avec un sourire, vous attendez un instant, l'oreille tendue en essayant de localiser votre adversaire. Au bout d'un moment, il vous semble l'avoir repéré à quelque distance derrière vous, légèrement sur votre droite. Qu'allez-vous faire ?

Ramper lentement pour le prendre à revers ?

Rendez-vous au **639**.

Tenter au contraire de vous éloigner ?

Rendez-vous au **665**.

269

Possédez-vous un Talisman Gravé de Signes Runiques ? Si oui, rendez-vous au **899**. Sinon, rendez-vous au **104**.

270

Avez-vous « tué » ou aidé le Maître ? Si oui, rendez-vous immédiatement au **745**.

Sinon, vous retrouvez une nouvelle fois le feu d'où le Maître des Araignées avait surgi. A peine avez-vous avancé que le Maître se forme à nouveau, mais plus lentement que la dernière fois, parmi les flammes.

Sa voix résonne alors dans la clairière : « Me rapportes-tu le Hibou d'airain ? ».

Si vous possédez le Hibou d'Airain, rendez-vous au **660**.

Si vous fuyez hors de la clairière, où le Maître ne pourra pas vous atteindre, rendez-vous au

306.

Si vous préférez utiliser la Magie, rendez-vous au **871**.

Si vous tirez votre épée et faites face, rendez-vous au **717**.

271

Le troisième chien s'effondre, un sang noir s'écoulant de ses multiples blessures. Un peu ébranlée par cette attaque surprise, vous vous accordez quelques minutes de répit pour souffler et vous remettre de vos émotions. Décidément, les horreurs ne manquent pas dans ce marais ! Comme il est possible que d'autres chiens rôdent encore dans les parages, vous vous dépêchez d'évacuer les lieux. Rendez-vous au **501**.

272

Un détail vous perturbe : votre Anneau d'Argent se met à chauffer à votre doigt. Il faut aller vers...l'ouest ! Allez-vous prendre le risque de continuer en sortant des chemins « tracés » du Marais ?

Si oui, rendez-vous au **865**.

Sinon, retournez au **260** (ou au **412**, si vous aviez déjà visité cette clairière) pour poursuivre votre lecture.

273

Jania vous crache soudainement au visage une bile acide qui vous brûle les yeux ! Vous vous dépêchez d'enlever cette horrible bile avec vos mains, mais c'est pour voir Jania se jeter sauvagement sur vous avec son trident. Une violente douleur vous assaille alors au niveau de la poitrine et vous regardez d'un air triste le trident enfoncé dans votre cœur. Jania vous jette un dernier regard moqueur, et il vous semble même l'entendre rire alors que vos paupières se ferment...pour toujours.

274

Vous décidez malgré tout de vous livrer à une fouille approfondie de la clairière, espérant qu'elle contienne des indices utiles pour votre quête. Hélas, vous vous rendez vite compte qu'il n'y a strictement rien à découvrir dans ce lieu loin de tout. Votre première impression s'en trouve par ailleurs confirmée, à part des végétaux, vous n'avez pas croisé d'animaux, et encore moins d'insectes comme dans tout bon marais qui se respecte. Cependant les ronces coriaces qui interdisaient l'accès à cette extrémité du Marais aux Scorpions vous laissent à penser qu'un secret important se trouve caché ici et que quelqu'un s'est donné beaucoup de mal pour le protéger. Mais cela ne semble pas concerner votre quête, et vous décidez de quitter la clairière par le chemin d'où vous êtes arrivée. Rendez-vous au **406**.

275

Rendez-vous au **985**.

276

Vous vous réveillez la bouche pâteuse, et avec un mal de crâne terrible. Votre torche est presque éteinte, et vous la ravivez aussitôt. Après vous être mis un peu d'eau sur la figure, vous retournez vers le coffret en vous protégeant le nez avec une partie de votre manteau. Arrivée près de la boîte éventrée, vous remarquez que le bois est noir et encore fumant. Il devait y avoir un puissant poison ou un acide pour avoir fait fondre la serrure métallique. Du bout de votre épée, vous faites bouger le coffret. En le remuant avec un chiffon, vous faites tomber son contenu. De la suie et du métal fondu. Vous trouvez aussi une sorte de bague noire qui s'effrite au contact du tissu. Tout ce qui était dans ce coffret a été rongé par l'acide apparemment. Vous trouvez aussi d'autres

morceaux de métal rongés et agglomérés. Machinalement, vous chipotez les débris noirs, lorsque qu'un point brillant attire votre attention. Essuyant frénétiquement la chose, vous découvrez un beau diamant taillé que vous estimez à une bonne centaine de pièces d'or !! Enfin, toutes vos souffrances et tous vos efforts sont quand même récompensés. Vous repartez en sifflotant, toute guillerette. Rendez-vous au **818**.

277

Ploc...ploc... Une goutte, puis deux finissent par vous réveiller. Vous vous redressez péniblement avant d'enlever toute la boue séchée qui maquille votre visage. Assise en tailleur, vous levez la tête pour découvrir...la clairière. Ce qui vous surprend un peu plus favorablement, c'est que l'homme a totalement disparu. Etait-ce un cauchemar ? Certainement. Quoique quelque chose a changé ici : vous n'entendez plus le bouillonnement constant de tout à l'heure...Un regard dans la mare vous dévoile un visage qui paraît nettement moins affaibli. Ramenez votre total d'ENDURANCE à son niveau de départ pour avoir libéré l'homme du maléfice qui le retenait à cette clairière.

Il vaut peut-être mieux partir d'ici à présent.
Rendez-vous au **341**.

278

Vous contemplez le cadavre du Scorpion Géant, exténuée mais également assez fière de vous. Le récit de ce combat devrait vous valoir une audience attentive une fois que vous serez ressortie du marais ! Votre belle humeur se détériore quelque peu lorsque vous réalisez l'état de saleté innommable dans lequel vous êtes désormais : vous êtes couverte de fange des pieds à la tête et vous préférez ne pas imaginer l'odeur que vous dégagez. Aussi intéressés qu'ils puissent être par vos histoires, les villageois de Bourbenville vous demanderont très certainement de passer un certain temps dans la salle de bains de l'auberge avant d'accepter de les entendre ! Mais vous n'êtes pas encore sortie du marais, songez-vous en vous remettant en route, et vous devriez éviter les réflexions désobligeantes tant que vous y serez.

Si vous quittez la clairière par le sud, rendez-vous au **361**.

Si vous quittez la clairière par l'ouest, rendez-vous au **767**.

Si vous quittez la clairière par l'est, rendez-vous au **109**.

279

Un sourire machiavélique plaqué sur le visage, l'homme vous contemple d'un œil interrogateur en vous disant : « Je suis navré que ce sacrifice soit nécessaire, mais il me faut reprendre le Petit Burin des Excavations Patientes. J'ai presque fini le rituel. Mais ce serait plus facile si j'avais un assistant pour m'aider dans les dernières étapes. Voudriez-vous m'aider ? En échange, je vous assure la gratitude de mon ordre. »

Vous voilà devant un choix cornélien : une aventurière telle que vous peut-elle se permettre d'aider ce personnage maléfique ? Son histoire de relique volée est-elle réelle, ou est-ce une divagation d'un esprit malade ? Et cette jeune fille, mérite-t-elle un tel sort ou ne vaudrait-il pas mieux pas la sauver de ce cauchemar ?

Si vous êtes au service de Morgalux, vous pouvez participer au rituel en tant qu'assistante, après tout, c'est le Mal que vous servez, vous aussi. Rendez-vous au **186** dans ce cas.

Si vous voulez attaquer le prêtre afin de tenter de sauver la jeune fille, rendez-vous au **18**.

Si vous préférez décliner poliment son offre, et repartir par là où vous êtes venue :

Si vous souhaitez explorer le rez de chaussée (à condition de ne pas l'avoir déjà fait) rendez-vous au **123**.

Sinon vous pouvez quitter la clairière par le sud (rendez-vous au **50**), l'est (rendez-vous au **495**), ou bien encore par l'ouest (rendez-vous alors au **615**).

280

Le crocodile pousse un dernier râle et meurt des multiples blessures que vous lui avez infligées. Son corps est rapidement emporté par le courant. Quant à vous, craignant que le sang du reptile attire ses congénères, vous vous dépêchez de rejoindre l'étendue sablonneuse de la clairière. Le fond de la rivière en pente douce est mou sous vos pieds. Ceux-ci s'enfoncent dans les alluvions de la rivière, rendant votre progression lente et maladroite. Vous atteignez finalement une zone plus stable pour y vider vos vêtements de l'eau saumâtre de la rivière. Ensuite vous rechaussez vos bottes et avancez dans la clairière. Rendez-vous au **540**.

281

Vous plongez une dernière fois votre lame dans le corps visqueux de Sluurm, qui expire en rejetant une giclée de sang vert qui vous éclabousse de la tête aux pieds. Vous voilà belle ! Mais vous êtes au moins débarrassée de cette saleté. Profitant de la présence du lac, vous vous débarbouillez et nettoyez sommairement vos vêtements, tout en résistant à la puissante envie que vous avez de vous y baigner – qui sait si ce lac n'est pas un repaire de limaces géantes ? Vous vous rhabillez en vitesse et quittez la clairière par l'une de ses quatre issues : le nord au **620**, l'ouest au **761**, l'est au **909**, ou le sud au **24**.

282

Si vous étiez tombée dans la fosse, rendez-vous au **680**, sinon, rendez-vous au **655**.

283

Les eaux de la Rivière Croupie sont d'une saleté répugnante mais, là où la tortue s'est immergée, elles brillent maintenant d'étranges reflets verts. La forme massive de la créature reste sans mouvement et, l'espace d'un instant, vous vous demandez si son ultime effort ne vient pas de lui coûter la vie. Presque aussitôt, cependant, une intuition vient vous corriger : la tortue n'est pas morte, elle est en train de faire appel à une magie étrange, liée à la rivière, pour se guérir de ses blessures. La lumière verdoyante que vous distinguez est celle de la fabuleuse énergie régénératrice qui l'entoure désormais. Le seul fait d'être exposée à son rayonnement suffit à vous faire récupérer 3 points d'ENDURANCE. Après un long moment, la lumière finit par diminuer et la tortue remonte à la surface. Lorsque sa tête émerge de l'eau, ses larges yeux sombres plongent instantanément dans les vôtres et vous êtes saisie d'un frémissement incontrôlable. Avec une certitude que vous ne sauriez expliquer par des mots, vous réalisez que vous êtes en présence d'une puissance mystique considérable, doublée d'une intelligence supérieure. Vos processus de pensées sont trop différents pour que vous puissiez communiquer, mais vous sentez intuitivement que vous avez sa reconnaissance et qu'il ne s'agit pas là d'un vain mot. La tortue vous fixe longuement, avec une gravité hiératique. Puis, sans le moindre avertissement, elle s'enfonce à nouveau dans les flots de la Rivière Croupie et y disparaît. Vous vous ébrouez, comme tirée d'un état proche du rêve. Vous bénéficiez désormais de la Bénédiction de la Tortue : lors des trois prochaines occasions où vous *Tenterez votre Chance*, vous serez automatiquement Chanceuse et n'aurez pas besoin de diminuer votre total de CHANCE. Il est à présent temps pour vous de quitter cet endroit. Rendez-vous au **137**.

284

Vous vous enfoncez dans le passage englouti. Il y a juste la place entre la surface de l'eau et le plafond pour mettre la torche au niveau de votre tête. Après quelques mètres, le courant est plus fort. Le sol continue cependant de descendre, et devant vous le plafond finit par rejoindre le niveau de l'eau, rendant toute progression impossible avec votre éclairage. Vous regardez alors autour de vous, mais pas d'ouverture... Tout à coup un léger courant d'air fait bouger votre flamme ! Par réflexe, vous regardez au-dessus de vous. Un trou noir !! Voilà donc l'accès secret tant convoité ! Mais comment y accéder ? Vous palpez les parois et vous trouvez des aspérités

plates et lisses. Leur disposition permet de monter vers l'entrée. Vous arrivez à vous hisser tant bien que mal dans le boyau. Vous montez le long de la roche aménagée assez facilement. Au bout d'un moment, le passage fait un angle et devient horizontal. Vous rampez alors, en vous demandant où cela peut-il bien mener...

Un courant d'air vous fouette le visage... Le goulet débouche finalement sur ce que vous pensez être une falaise !! Faisant un tour avec votre torche, vous constatez qu'effectivement, vous êtes sur une corniche. Loin en-dessous de vous, le clapotis d'une rivière ou d'une chute d'eau vous parvient. Dubitative, vous restez à observer au mieux pour trouver une indication quelconque concernant la suite du programme... A moins que ce plan ne soit qu'une vaste farce ? Après avoir scruté la paroi rocheuse dans toutes les directions et dans les moindres recoins de la petite corniche, vous finissez pas abandonner l'espoir de trouver quelque chose ici.

Si vous possédez un Talisman Gravé de Signes Runiques, rendez-vous au **707**.
Sinon, rendez-vous au **38**.

285

Vous retirez votre arme du corps de Jania, et les larmes vous montent aux yeux en contemplant le cadavre de votre amie. Vous décidez donc d'aller prendre la Pierre de Mort, toujours posée sur le tronc, afin de finir la mission que le Maître des Grenouilles vous a assignée.

Vous vous retournez vers Jania. Vous apercevez stupéfaite une fumée noire sortir de ses narines. Une silhouette humaine se dessine alors dans ladite fumée. C'est un homme grand, d'une maigreur squelettique qui semble porter une toge et un petit chapeau rond. Il brandit une baguette qui se transforme en épée dentelée. Son visage osseux s'anime alors et vous adresse quelques paroles : « Tu as anéanti mon corps d'accueil, pauvre sottie. Et c'est maintenant le tien que je vais investir. Tremble, car Stratagus va renaître une nouvelle fois grâce à toi ! »

Stratagus ? C'est donc lui qui dirigeait l'esprit de la pauvre Jania ! Alors que le diabolique spectre fond vers vous, votre épée est soudain illuminée d'un halo rosâtre, qui l'effraie quelques secondes. Puis, dans un rire diabolique, il s'élançe vers vous, l'épée dentelée droit vers votre cœur. Sauvez votre âme des ténèbres !

STRATAGUS

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 4

Si vous êtes victorieuse, rendez-vous au **907**.

286

Quel type de Pierre Magique voulez-vous utiliser ?

Une Pierre d'Illusion ?

Rendez-vous au **511**.

Une Pierre d'Amitié ?

Rendez-vous au **698**.

Une Pierre de Feu ?

Rendez-vous au **982**.

Si vous n'avez aucune de ces pierres, ou que vous ne souhaitez pas en utiliser à présent, vous n'avez plus d'autres choix que de combattre. Retournez au **113** et menez-y le combat.

287

Le Maître a certainement remarqué votre présence, car lorsque vous vous approchez de lui, il vous dit immédiatement : « Je t'ai déjà dit de partir, je ne connais rien qui puisse t'aider pour résoudre ton problème. »

Si vous pensez que le Maître est le véritable responsable du larcin, vous pouvez l'accuser de vive voix (notez alors le mot « Grenouilles » sur votre *Feuille d'Aventure*), et tenter de récupérer l'amulette, l'arme au poing. Dans ce cas, rendez-vous au **960** (notez le n° du présent paragraphe pour pouvoir y revenir si besoin est).

Si vous préférez partir de la clairière, vous courez en direction d'une sortie. Choisissez-vous alors :

Le Nord ?
Le Sud ?
L'Est ?
L'Ouest ?

Rendez-vous au **786**.
Rendez-vous au **748**.
Rendez-vous au **813**.
Rendez vous au **613**.

288

Vous jetez la Pierre de Magie en direction du chef des hommes-crapauds. Celui-ci change aussitôt d'attitude : « Mon amie, je crois que nous ne nous sommes pas bien compris. Nous sommes ravis d'accueillir une étrangère dans notre clairière. Nous n'avons pas reçu la visite de quelqu'un depuis longtemps et c'est une grande joie de voir un visage amical. Voulez-vous nous faire l'honneur de bavarder avec nous ? »

Vous décidez de ne pas forcer votre chance et vous bredouillez une vague excuse. L'homme-crapaud ne vous retient pas et vous vous hâtez de quitter la clairière avant que l'effet de la pierre ne prenne fin. Vous gagnez un point de Chance pour avoir échappé à vos adversaires. Rendez-vous au **428**.

289

« Pas avant de vous avoir occis, déclarez-vous en pointant valeureusement votre arme vers lui. »
La Maître des Ornithorynques esquisse un sourire, puis attrape son sceptre comme un bâton de combat et se rue sur vous, en psalmodiant des paroles.

MAÎTRE DES ORNITHORYNQUES

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 6

Si vous le tuez, vous vous apercevez qu'il ne porte pas d'amulette comme tout autre Maître. Ce curieux personnage n'était donc qu'un Sorcier devenu fou, sans doute complexé par le fait de ne pas être un Maître. Finalement, vous vous précipitez avidement vers le trône pour en tirer la cassette dissimulée dessous. Cependant la cassette résiste. Malgré des assauts acharnés pour l'ouvrir, vous n'arrivez à rien d'autre que vous abîmer un ongle. Vous trouvez cependant dans un coin des feuilles séchées qui pourraient vous soigner. Il y a deux pochettes d'Herbes Médicinales qui vous feront regagner jusqu'à 3 points d'ENDURANCE chacune. Une chose vous a marquée de surcroît : la chanson chantée par le Maître des Ornithorynques n'était pas un cantique liturgique... mais plutôt une crierie paillardes...

Maintenant, il ne vous reste plus qu'à partir de ce lieu. Sortez du temple et rendez-vous au **15** si vous voulez aller vers l'est ou au **237** vers l'ouest.

290

Vous vous approchez prudemment de la maisonnette et vous tournez la poignée en piteux état de la porte. Malheureusement pour vous, elle refuse de tourner et pour cause : la porte est solidement verrouillée ! Tandis que vous restez les bras ballants devant la porte en vous demandant l'attitude qu'il convient d'adopter, vous vous souvenez d'un détail précis des récits de votre père : le Maître des Loups vivait dans une cabane en bois à l'ouest, très près de l'entrée du Marais. Et d'après les descriptions de votre père, il semblerait fort que ce soit ici. Sauf que la clairière semble abandonnée depuis des années. Il est donc probable que le Maître des Loups ait été tué par un aventurier de passage ou même par votre propre père. En effet, ce dernier n'a jamais voulu vous dire s'il avait tué le sorcier ou pas. Vous devez à présent décider de ce que vous voulez faire.

Si vous désirez maintenant tenter de défoncer la porte de la cabane, rendez-vous au **354**.

Si vous préférez ne pas vous attarder dans ces parages, rendez-vous au **692**.

291

Vous vous approchez de la palissade quand tout à coup, un carreau d'arbalète se fiche juste devant votre pied !!

« Avance encore d'un pas et on te crève la face, Etrangère !! Casse-toi, plus personne ne rentre ici maintenant. T'as dix secondes pour obtempérer ! Allez ouste ! »

L'anneau devient chaud, donc votre interlocuteur n'a pas l'air de vouloir plaisanter. Vous décidez donc de repartir en petites foulées afin de prouver votre bonne foi. Rendez-vous au **688**.

292

Vous commencez alors par monter sans peine. Les prises sont rapprochées et facilement visibles. Après avoir parcouru un bon tiers de la distance, vous constatez avec inquiétude une diminution notoire des prises faciles... Vous bataillez pendant une bonne demi-heure en zigzaguant, retournant en arrière pour trouver le passage salvateur. Mais la fatigue et l'inquiétude vous gagnent. Les articulations de vos doigts commencent à devenir douloureuses. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous êtes au bord de l'abandon lorsque que vous voyez une touffe d'herbe et le ciel brumeux quelques mètres plus haut. Le regain d'énergie gagné par cet espoir de repos vous fait oublier vos meurtrissures et vous galvanise. Vous franchissez le reste avec vigueur malgré quelques prises incertaines, dont une qui manque de vous précipiter dans le vide... Vous arrivez alors sur le tapis d'herbe du sommet de la falaise ! Heureuse et exténuée, vous vous abandonnez à un petit somme, réchauffée par quelques rayons de soleil perçant la couche brumeuse du marais. Rendez-vous au **809**.

293

Vous attrapez la Pierre de Feu, et attendez le dernier moment pour la lancer. Quand le serpent bondit sur vous, la gueule ouverte prête à mordre, vous envoyez votre projectile dans ce gouffre. L'Ouroboros gobe la Pierre de Feu, et retombe sur le sol en se tordant de douleur. Vous tentez de lui porter le coup de grâce, mais son incroyable résistance lui permet de l'esquiver, et de se préparer à contre-attaquer.

OUROBOROS (blessé par la Pierre de Feu)

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 6

Si vous parvenez à le battre, rendez-vous au **87**.

294

Vous ouvrez la porte. Le capitaine est debout et vous fait face. Un bel oiseau au plumage noir est perché sur son bras, et s'envole par la fenêtre au moment où vous pénétrez dans la pièce. Daigledor vous accueille à bras ouverts, un large sourire sur le visage. Il vient tout juste de recevoir le message envoyé par ses hommes, confirmant le succès de votre mission, et après vous avoir chaleureusement félicitée, ne tarde pas à vous presser de questions sur les détails de votre mission. Vous lui racontez alors l'enquête que vous avez menée au fin fond du marais, les indices collectés çà et là, la piste suivie jusqu'à la prison des Patrouilleurs. Vous insistez longuement sur le fait que les autres victimes y sont encore maintenues prisonnières, et qu'il est urgent d'aller les délivrer. Il hoche gravement la tête et déclare que lui et ses hommes iront s'occuper personnellement du Sorcier et des malheureux qu'il tient en esclavage, maintenant qu'ils savent où le trouver. Il vous remet alors comme convenu votre récompense : une bourse de vingt pièces d'or, puis il vous raccompagne jusqu'à la sortie de la caserne. Là, il vous déclare que son amitié vous est à tout jamais acquise, et que s'il y a quoique que ce soit en son pouvoir qu'il puisse faire pour vous, il n'hésitera pas un seul instant. S'il n'était pas aveugle, vous jureriez avoir vu passer une lueur dans ses yeux au moment où il prononçait ces mots... Vous prenez alors congé en déclarant que vous ne manquerez pas de revenir le voir, ce qui semble le ravir. Une dernière poignée de main, et quelques instants après vous voici de nouveau dans les rues de Bourbenville. La bourse dans votre poche ne pèse pas bien lourd, mais tout l'or du monde ne vaudra jamais le souvenir des exploits que vous avez réalisés. Vous vous êtes montrée digne de la mémoire de votre père, et c'est tout ce qui compte à vos yeux...

295

Vous lui demandez alors s'il sait des choses sur les disparitions qui ont eu lieu dans le Marais.
« Non, non. Je sais 'ien Mam'zelle. Pa' cont'e ça fait deux semaines que mon collègue Q'Thyd n'est pas 'evenu de son dépa't pour Bou'benville. Mais bon, un so'cier ambulante m'a dit qu'il l'avait c'oisé dans le ma'ais avec une so'ciè'e se'pent, b''''''', ho''ible... J'espè'e qu'il ne lui est 'ien a''ivé... »

Le marchand reste alors pensif et inquiet, puis se reprend « Vous voulez peut-êt'e quelque chose ? Je vous en p'ie, 'ega'dez. »

Si vous souhaitez regarder ce que le marchand vous propose, rendez-vous au **219**.

Si vous avez trouvé des objets dans le Marais que vous pensez être négociables, vous pouvez essayer de les revendre au **908**.

Sinon, qu'allez vous faire ?

Aller voir le Prêtre ?

Rendez-vous au **37**.

Aller voir le Sorcier ?

Rendez-vous au **693**.

Aller à l'Auberge de l'Ours Noir ?

Rendez-vous au **21**.

Aller voir le Forgeron du Village ?

Rendez-vous au **558**.

Quitter Courbensaule ?

Rendez-vous au **387**.

296

Vous vous réveillez avec les premiers rayons du soleil. Vous avez incroyablement bien dormi et vous vous sentez du même coup en pleine forme. Regagnez 4 points d'ENDURANCE sans toute-fois dépasser votre total de départ.

Ainsi reposée, vous décidez de repartir tout de suite dans votre périple d'exploration du Marais, mais vous remarquez que le poteau ne comporte plus aucun caractère gravé sur le bois. Un frisson vous parcourt l'échine en pensant que ces inscriptions devaient être d'origine magique, et vous êtes satisfaite de ne pas y avoir prêté attention. Qui en est l'auteur et que signifiaient elles ? Encore un grand mystère qui restera, à jamais, confiné dans ce marais !

Ne voulant pas rester plus longtemps dans cette clairière, vous réajustez les bretelles de votre sac à dos. Dans quelle direction allez-vous partir ?

Vers le nord ?

Rendez-vous au **91**.

Vers le sud ?

Rendez-vous au **469**.

Vers l'est ?

Rendez-vous au **835**.

Vers l'ouest ?

Rendez-vous au **80**.

297

Vous vous dirigez vers le puit d'accès. Après être remontée, vous rebouchez le passage et effacez au mieux les traces de votre passage. Rendez-vous au **869**.

298

Si le mot « Grenouilles » se trouve sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous immédiatement au **960** (mais notez le n° de ce paragraphe pour pouvoir y revenir si besoin est).

Si le mot « Kavian » figure sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **287**.

Si vous avez tué le Maître des Grenouilles, rendez-vous au **158**.

Si vous avez la Corne du Gargantis et que vous la lui ramenez, rendez-vous au **888**.

Si vous avez trouvé la Pierre de Mort et que vous avez tué Jania, rendez-vous au **918**.

Si vous êtes au service de Morgalux, que vous avez parlé au Maître des Scorpions et que vous n'êtes pas dans l'un des cas ci-dessus, rendez-vous au **729**.

Sinon, allez au **319**.

299

Si vous avez déjà visité la clairière n°29, rendez-vous au 426. Sinon, lisez ce qui suit. Cela faisait déjà deux jours qu'Aryoth avait pénétré dans le Marais aux Scorpions, ce lieu à la réputation sordide. Il avait vaillamment affronté toutes les créatures qui s'étaient trouvées sur son chemin : Orques, Gobelins, Trolls des Marais... Deux de ses Loups avaient même péri dans ces terribles confrontations. Il avait fini par découvrir cette imposante bâtisse abandonnée, mais ce n'était hélas pas celle qu'il recherchait. Il l'avait malgré tout inspectée, et, comme il s'en doutait, elle appartenait bien à l'un des Maîtres du Marais : le Maître des Vers. Une fouille rapide révéla quelques trouvailles intéressantes, en particulier un énorme ouvrage qui rendait compte d'expériences de Nécromancie, pendant lesquelles il cherchait à invoquer certains esprits des Enfers. Un mauvais Maître, donc.

Aryoth se reposa quelques heures ici avant de repartir accomplir son destin. Il pouvait compter sur ses précieux alliés, les Loups, pour le protéger. Ils étaient devenus sa seule famille, depuis qu'un infâme lâche avait assassiné son père. Aryoth se rappelait encore ce jour où il avait entendu, caché sous ses draps, son père ordonner à un étranger de décamper... Puis le combat qui suivit... Ses cris de douleur... Les hurlements des loups... Il avait cinq ans. Ging, qui veillait sur lui, s'était alors posté devant la porte, préparé à combattre le meurtrier. Mais votre père avait pris soin de la verrouiller à l'aide d'un sort, de sorte qu'on ne puisse l'ouvrir de l'extérieur. Après quelques heures, Ging et lui se sont aventurés dehors, et d'autres loups les ont rejoint. Sa mère étant morte à sa naissance, inutile de songer à un secours de ce côté-là : il dut apprendre à vivre comme une bête... Un Loup parmi d'autres.

Tous sont partis hors du Marais, vers le nord de Khul et d'autres forêts plus accueillantes. Jusqu'à ce qu'Aryoth eut cette révélation. Une nuit, il rêva de son père, qui lui demanda de lui succéder comme Maître des Loups. Un signe des dieux, certainement.

Une tenace rancœur avait longtemps obscurci ses yeux, mais il avait appris à maîtriser ses instincts et à se rendre à l'évidence : Libra seule sait où se trouve maintenant le misérable assassin. Non, son seul but est à présent de mettre la main sur l'Amulette que son père détenait jadis. Elle se trouve peut-être encore dans la clairière où il a passé ses cinq premières années, ici, dans le Marais. Il n'a en effet aucun souvenir du cadavre de son père qu'il n'avait pas regardé de peur de confirmer l'insoutenable vérité. Donc, impossible de savoir s'il la portait ou non. De toute façon, où qu'elle se trouve, il avait fait le serment de la retrouver, au péril de sa vie et de celle de ses Loups.

Aryoth est alors tiré de ses rêves par son bon vieux Ging, qui se met à lui lécher la joue comme à son habitude. Il est temps de repartir. Le jeune homme se lève, époussette ses affaires, et jette un coup d'œil par une des fenêtres de la maison du Maître, pour voir si un éventuel ennemi se trouve à l'extérieur. Plutôt qu'une immonde créature, il aperçoit alors une charmante jeune femme, qui vient d'entrer dans la clairière. Elle est jolie, mais semble éreintée et un peu perdue. La pauvre a probablement dû affronter mille dangers pour arriver ici. Peut-être a-t-elle trouvé ce qu'il recherche ?

Aryoth appelle ses Loups d'un sifflement, et tous se dirigent vers la porte d'entrée de la maison du Maître.

Rendez-vous au 939.

300

L'épée à la main et le cœur battant à tout rompre, vous regardez le Scorpion Géant se rapprocher avec lenteur. Vous êtes presque enlisée jusqu'à la taille lorsqu'il parvient finalement à votre portée. Vous voyez alors le monstre tendre l'une de ses pinces, visiblement dans l'intention de vous saisir.

Si vous l'attaquez avec votre épée, rendez-vous au 127.

Si vous le laissez faire, rendez-vous au 502.

301

Alors que vous atteignez la porte, un loup maigre et efflanqué vous bouche le passage. Bien qu'il n'ait plus que la peau sur les os, vous comprenez qu'il entend bien rattraper son retard nutritionnel. Impossible d'échapper à cet affrontement.

LOUP

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 8

Malgré son régime forcé, votre adversaire est d'une agilité surprenante et vous devez donc retirer 1 point à votre total d'HABILETÉ pour ce combat. Si vous êtes victorieuse, vous décidez de ne pas vous attarder plus longtemps dans les parages et vous quittez rapidement la clairière, rendez-vous au **692**.

302

Vous prenez les Pierres avec de multiples précautions, et les tendez à Morgalux. Il bondit vers vous, et s'en empare. Il vous regarde avec insistance, puis vous déclare : « Sur la table, il y a une bourse. »

Vous voyez effectivement une grande et belle bourse qui ne semble attendre plus que vous. Vous avancez donc jusqu'à une table basse en bois, où est également posé le narguilé qui exhale une fumée à l'odeur enivrante. Vous prenez la bourse alors que Morgalux examine avec minutie les Pierres que vous lui avez remises.

Il vous adresse un sourire, puis vous dit : « Dans cette bourse il y a 500 pièces d'or... Mais je peux te proposer encore mieux. Deviens mon alliée ! Avec ton courage et ton intelligence, tu seras parfaite pour diriger l'armée que je vais lever grâce aux pouvoirs que je vais acquérir. Une vie de gloire et de fortune t'attend à mes côtés, profite-en ! »

Voilà une proposition bien alléchante, en effet ! Que faites-vous ?

Si vous acceptez de vous allier définitivement à Morgalux, rendez-vous au **447**.

Si vous préférez vous contenter de la bourse et refuser poliment, rendez-vous au **704**.

303

Vous continuez à avancer péniblement, car la boue devient plus collante et l'eau plus rare. Les bruits de succion restent cependant moins incommodants que l'odeur pestilentielle qui accompagne chacun de vos pas. La fatigue, la chaleur et la sueur qui goutte de votre front vous troublent la vue, et vous rêvez d'un bon lit et d'un bain bouillant... Le croisement auquel vous arrivez se situe un peu en hauteur, avec un sol légèrement rocailleux. La protubérance rocheuse vous offre un havre de paix, et vous en profitez pour vous reposer un peu. Les deux autres chemins retournent eux aussi dans la boue et l'eau saumâtre du marais aux joncs.

Si vous allez vers la gauche, rendez-vous au **3**.

Si vous allez vers la droite, rendez-vous au **348**.

Enfin si vous prenez le passage par lequel vous êtes arrivée, allez au **172**.

304

Depuis que vous suivez ce sentier, vous vous rendez compte que le nombre de grenouilles qui barbotent joyeusement dans les eaux troubles du Marais a augmenté significativement. Vous pensez vous diriger sûrement vers quelque endroit magique, quand soudain vous voyez le sentier s'élargir. *Vous entrez dans la clairière n° 11, si vous êtes déjà passée par ici rendez-vous au 298.*

Vos doutes quant au caractère peu ordinaire de cette clairière se révèlent fondés. Devant vous se trouvent des milliers de grenouilles de toutes les tailles, dont la plupart batifolent en coassant dans les petites mares dont la clairière est parsemée. Vous avancez prudemment, puis vous apercevez un énorme champignon qui trône au milieu de la clairière. Dessus, vous voyez un petit homme assis en tailleur. Il est plutôt corpulent, sa bouche est exceptionnellement large et il a les yeux fermés : on dirait qu'il est plongé dans une sorte de méditation. Mais le plus important est

qu'il porte autour du cou une amulette en forme de grenouille... Cet homme minuscule serait donc un MAÎTRE ? C'est alors qu'une petite rainette à pois rouges vous tire de vos considérations en vous adressant la parole : « Salut ! Je m'appelle Jania. Tu as l'air d'une brave guerrière perdue dans ce Marais putride », dit-elle aimablement. « Veux-tu parler à mon Maître ? Il pourra peut-être t'aider, si tu te montres sympathique avec lui. »



Si le mot « Grenouilles » est écrit sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous immédiatement au 960 (mais notez le n° de ce paragraphe pour pouvoir y revenir si besoin est).

Vous remettant de la surprise causée par cette irruption soudaine, vous devez maintenant faire un choix. Si vous allez voir le Maître rendez-vous au **122**. Si vous préférez repartir, vous pourrez le faire sans problème par l'une des sorties de la clairière. Choisissez-vous alors :

Le nord ?
Le sud ?
L'est ?
L'ouest ?

Rendez-vous au **786**.
Rendez-vous au **748**.
Rendez-vous au **813**.
Rendez vous au **613**.

305

L'air libre ! Rongés d'inquiétude, vos compagnons sont là. Aucune exclamation ne fuse, tout le monde est encore sous le choc des derniers instants. Vous êtes en vie... Il vous faut bien quelques secondes pour réaliser toute la signification de ces simples mots. Alors, trop soulagée pour pouvoir prononcer la moindre parole, vous vous laissez aller à vous allonger sur le sol boueux en respirant à pleins poumons. Après tout ce temps passé sous terre, même l'air putride du marais paraît vivifiant. Vous vous redressez au bout d'un moment. Un long silence s'installe, puis six regards se croisent. C'est alors que, comme un seul homme, tout le monde éclate de rire, un rire comme vous n'en avez jamais entendu, un rire de pur soulagement, comme pour évacuer une fois pour toute l'horreur qu'était devenu votre quotidien à tous. Puis le calme revient, et avec lui le temps des décisions... Rendez-vous au **542**.

306

Vous prenez vos jambes à votre cou vers la sortie. C'est à peine si vous l'entendez hurler : « Sauvageonne ! Je te retrouv... » quand vous sortez de cette clairière infernale. Mais au fait, par où êtes-vous sortie ?

Par l'est ?
Par l'ouest ?
Par le nord ?

Rendez-vous au **361**.
Rendez-vous au **863**.
Rendez-vous au **767**.



307

Vous jetez la Pierre de Malédiction au sol en espérant qu'elle fera effet contre un être aussi maléfique. Aussitôt, un nuage de fumée s'élève enveloppant le Maître des Scorpions. Vous ne le voyez plus mais vous entendez ses hurlements de douleur qui faiblissent de seconde en seconde, pour finalement laisser la place au silence de mort qui régnait dans la clairière à votre arrivée. La fumée commence alors à se dissiper et vous devez retenir un cri de dégoût. Du cruel Maître, il ne reste plus qu'un squelette fumant enveloppé dans ses habits noirs. Les os des phalanges de sa main droite serrent encore son bâton quand les chairs ont fini de se dissoudre. Votre regard se pose alors sur la Pierre de Mort qui a roulé par terre et vous comprenez que votre Pierre de Malédiction a entraîné un dédoublement de la puissance de la gemme maudite, ce qui a provoqué l'atroce décès du Maître des Scorpions. Lancez un dé pour savoir combien de points d'ENDURANCE la malédiction vous fait perdre. Vous vous penchez pour ramasser la Pierre de Mort, en prenant garde de ne pas la faire entrer en contact avec votre peau. Vous sentez les vibrations maléfiques de l'objet se répandre jusque dans le tréfonds de votre âme. Vous gagnez néanmoins 3 points de CHANCE pour avoir survécu au combat contre le Maître des Scorpions et avoir déniché l'un des objets de votre quête. Vous vous empresses de quitter cette clairière qui vous donne des frissons dans le dos. Rendez-vous pour cela au **406**.

308

Vous rampez pendant près de vingt mètres, fortement angoissée. Et si vous finissiez coincée ici ? Après de pénibles efforts et une lutte contre une claustrophobie naissante, vous finissez par entrer dans une grotte plus large. Du peu que vous pouvez voir avec votre torche, vous êtes sur une avancée rocailleuse au-dessus d'une rivière souterraine. Les embruns vous fouettent le visage, et l'air rafraîchissant soulage l'oppression du passage étroit que vous venez de franchir. Un examen plus approfondi vous permet de distinguer une surface plane plus importante en contrebas, mais

il va falloir faire de l'escalade le long de la paroi rocheuse humide. En vous mettant debout, vous constatez une sorte d'escarpement plus large sur la droite de votre position à hauteur de votre tête. En grim pant, vous pourriez accéder à un passage plus à l'abri de l'eau... Que souhaitez-vous faire ?

Si vous voulez tenter d'atteindre la place en contrebas, rendez-vous au **572**.

Si vous voulez grimper sur le passage de droite, rendez-vous au **317**.

Si vous estimez cet endroit trop dangereux ou inintéressant, vous pouvez sortir par le boyau par lequel vous êtes arrivée ici. Rendez-vous au **199**.

309

Une curieuse sensation parcourt votre corps. Vous devinez qu'elle émane du Talisman que vous transportez, mais dans l'instant qui suit, vous ne ressentez plus rien. Une chose est sûre : vous n'allez pas vous attarder longtemps en ces lieux nauséabonds. Connaissant la nature de ce marais infernal, vous êtes prête à parier qu'une créature épouvantable surgira de la vase à tout moment. Vous cherchez donc immédiatement un sentier qui vous permettra de quitter la clairière. Il y en a deux, mais cela inclut celui par lequel vous êtes venue. Si vous voulez prendre le temps de fouiller les cadavres de l'Orque et du Gobel in, en dépit de l'odeur qu'ils dégagent, rendez-vous au **783**. Sinon, et ce serait parfaitement compréhensible, vous pouvez partir vers l'est (rendez-vous au **119**) ou vers le nord (rendez-vous au **495**).

310

La clairière est à présent vide, et vous décidez de ne pas vous attarder plus longtemps : la petite créature doit être en train de vaquer à ses occupations. Vous pouvez désormais quitter la clairière par le nord en vous rendant au **483**, l'ouest (rendez-vous au **15**) ou l'est (rendez-vous au **350**).

311

Vous tirez votre épée de son fourreau et vous vous jetez sur le Maître. Persuadée qu'un bon Maître est un Maître mort, vous êtes bien décidée à lui trancher la gorge. Mais à votre grande surprise, celui-ci ne bouge pas d'un millimètre ! Au moment où vous vous préparez à lui asséner un coup fatal, vous sentez une douleur horrible dans la main qui tient votre épée, comme si on vous tordait les articulations dans tous les sens. Sous le coup de cette douleur, vous lâchez votre épée qui tombe mollement dans la boue. Mais le plus inquiétant, c'est que la clairière est soudain plongée dans une nuit sans étoile... Toutes les grenouilles ont disparu et seul reste du cadre bucolique qui vous environnait le champignon géant et le Maître. Le silence pesant est brisé par le Maître qui vous dit : « J'ignore la raison pour laquelle tu as voulu m'attaquer, et tu devrais payer cet affront de ta misérable vie. Mais comme je suis aujourd'hui de bonne humeur, je vais me contenter de t'envoyer dans... »

A ce moment, le Maître lève ses deux paumes en votre direction et ouvre les yeux : « ... Un autre corps ! ». Dès lors, vos pieds semblent quitter cette bonne vieille terre de Khul et vous vous évanouissez tandis que vous sentez le Néant vous aspirer. Lorsque vous ouvrez les yeux, vous vous rendez compte que le décor est devenu beaucoup plus « imposant ». Le Maître médite toujours paisiblement assis sur son champignon, mais celui-ci est devenu d'une taille phénoménale. Vous remarquez aussi qu'il est entouré d'une aura puissante qui vous inspire crainte, respect et bienveillance, tel un père... Il faut bien vous rendre à la triste évidence quand vous regardez vos mains : elles sont devenues vertes et palmées. Votre aventure se termine dans la peau d'une baine grenouille du Marais.

312

Si vous avez écrit que le Faux Maître des Ornithorynques se trouve à la surface de cette clairière, actuellement dans le temple devant vous, rendez-vous au **82**. Sinon, le Maître des Ornithorynques confirme que vous êtes l'aventurière la plus ridicule qu'il n'ait jamais eue à voir, et vous congédie sans salaire. Rendez-vous au **760**.

313

Vous lancez la Pierre de Flétrissure sur le Maître, qui se jette sur le côté pour l'esquiver. *Testez votre Habileté*. Si vous êtes Habile, rendez-vous au **168**. Sinon, vous pouvez tenter de lancer une autre Pierre de Flétrissure en recommençant le *Test d'Habileté* tant que vous avez des Pierres de Flétrissure jusqu'à réussir.

Si vous êtes à court de Pierres de Flétrissure, ou si vous voulez utiliser une autre Pierre, rendez-vous au **830**.

Si vous voulez attaquer l'homme, rendez-vous au **79**.

Si vous préférez lui parler, rendez-vous au **95**.

314

Vous finissez par perdre l'équilibre, et vous tombez de tout votre long dans la boue. Vous êtes dans un triste état, mais vous cessez de vous lamenter lorsque vous vous apercevez qu'en tombant, vos pieds se sont libérés ! Vous vous remettez rapidement sur pied et traversez aussi vite que possible la clairière, afin de ne pas vous faire engoutir de nouveau. Vous atteignez finalement l'une des deux issues de la clairière : mais est-ce celle qui mène vers le nord (rendez-vous au **514**), celle qui conduit à l'est (rendez-vous au **867**) ou celle qui se dirige vers le sud (rendez-vous au **1025**) ? À vous de décider...

315

« Voyons, Andomir, je... je, bafouillez-vous. Mon intention n'était pas de... aïe ! »
Nonobstant vos tentatives de vous dédouaner, le chevalier errant vous fait une estafilade à la gorge, d'où perlent quelques gouttes de sang. Cette blessure est bénigne, mais vous coûte 1 point d'ENDURANCE.

« En garde, damoiselle ! s'exclame-t-il. Le temps n'est plus aux parlottes ! »

Vous n'avez plus le choix : il vous faut combattre Andomir de la maison d'Aldemor.

ANDOMIR

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 16

Le premier de vous deux dont le total d'ENDURANCE descendra en-dessous de 5 sera déclaré perdant. Si c'est vous-même, rendez-vous au **371**. Si c'est votre adversaire, rendez-vous au **938**.

316

Quelle pierre désirez-vous utiliser ?

Feu ?

Rendez-vous au **293**.

Glace ?

Rendez-vous au **433**.

Illusion ?

Rendez-vous au **493**.

Si vous ne possédez aucune de ces pierres ou ne désirez pas les utiliser, il ne vous reste plus qu'à compter sur vos talents d'escrimeuse au **955**.

317

Vous vous hissez facilement sur la large corniche en pente douce. Votre progression est facile, cet endroit semble avoir déjà servi car le sol est un peu trop plat à votre goût. Effectivement, après avoir marché une dizaine de mètres, vous arrivez devant des marches taillées à même la roche. Le passage continue en pente douce le long de la paroi. Vous êtes apparemment dans une grande faille, car l'eau s'écoule maintenant à une vingtaine de mètres en-dessous de votre escalier de pierre...

Vous remontez le cours de la rivière depuis une bonne heure, le bruit des flots est maintenant presque inaudible. Le passage s'arrête alors devant une grotte. Les contours de l'entrée sont gravés, représentant des êtres flanqués de grandes oreilles pointues et décollées. La scène semble

représenter une quelconque cérémonie, avec des corps étendus sur lesquels on verse un liquide contenu dans ces sortes de petites amphores. Vous restez un certain temps à observer les gravures quand vous vous rendez compte qu'il y a une lueur au fond de la grotte !

Par précaution, vous tirez votre épée et avancez lentement... Arrivée au bout du passage, vous ne voyez personne. Seules quatre torches se trouvent aux quatre coins de la salle. Les murs sont parfaitement lisses et peints de scènes de guérison. En face de l'entrée se trouve un bassin, à la verticale d'une ouverture dans le plafond d'où s'écoule l'eau. Cet endroit vous semble être sacré, ce qui fait que vous hésitez un peu à pénétrer dans ces lieux inconnus. D'un autre côté, aucun autre passage n'est visible. Seule la source habite ces lieux. Vous décidez d'avancer vers la source, elle émet un léger clapotis. Le bassin est lui aussi finement ouvragé, tout en relief.

Si vous voulez boire de l'eau, rendez-vous au **852**.

Si vous voulez repartir, rendez-vous au **190**.

318

Le sentier s'élargit et vous pouvez même apercevoir une clairière un petit peu plus loin. *C'est la clairière n° 23. Si vous y êtes déjà venue rendez-vous au 174. Sinon lisez ce qui suit.*

Vous voici à la lisière d'une clairière assez vaste. Elle paraît d'autant plus grande qu'elle est quasiment nue de végétation. Mis à part quelques maigres fougères et deux ou trois palétuviers qui semblent avoir connu des jours meilleurs, rien ne pousse, comme si un charme maléfique avait souillé la terre. Mais pour le moment votre attention est plutôt penchée sur les habitants de la clairière que sur sa végétation. Car sur le sol, grouillent des dizaines de SCORPIONS de toutes tailles, les plus petits ne dépassant pas l'envergure de votre main et les plus gros mesurant approximativement trente centimètres de long. En plein milieu de la clairière se trouve une petite hutte faite d'un bois noir comme l'encre. Elle est dépourvue de fenêtres. Devant sa porte, tels de monstrueux chiens de garde, vous pouvez distinguer deux scorpions, probablement des mutants car ils atteignent la taille respectable de trois mètres de long chacun !

Ce spectacle n'est pas fait pour vous rassurer. Tandis que vous hésitez sur l'attitude à tenir, vous sentez soudain quelque chose vous heurter violemment le dos. Vous perdez l'équilibre et tombez la tête la première dans une flaque boueuse. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE pour cette expérience assez désagréable. Vous vous hâtez de rouvrir les yeux. Vous apercevez alors avec horreur que votre agresseur n'est autre qu'un scorpion géant, frère jumeau de ceux gardant la cabane. Le monstre fait claquer ses pinces dans un bruit menaçant et vous pousse à pénétrer dans la clairière. Au même moment, vous voyez la porte de la cabane s'ouvrir en grinçant et les deux gardes s'écarter pour vous laisser passer.

Vous obtenez bien que cela ne vous plaise pas du tout et vous pénétrez dans la cabane. Rendez-vous au **423**.

319

Vous êtes de retour dans la clairière du Maître des Grenouilles, mais il ne s'y trouve plus. Seul le coassement des grenouilles rompt la monotonie de cette escale, et vous repartez sans tarder. Choisissez-vous alors :

Le Nord ?

Le Sud ?

L'Est ?

L'Ouest ?

Rendez-vous au **786**.

Rendez-vous au **748**.

Rendez-vous au **813**.

Rendez-vous au **613**.

320

Vous faites volte-face et prenez les jambes à votre cou. L'archer ne reste pas inactif et vous décoche une flèche qui vient s'enfoncer à l'arrière de votre genou droit. Vous hurlez de douleur et perdez 3 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILITÉ. Fort heureusement pour vous, vous êtes tombée derrière un buisson et l'archer ne semble pas enclin à vous traquer. Vous arrachez la flèche

che de votre jambe et repartez en boitant d'où vous êtes venue, à savoir :

Le sentier nord
Le sentier est
Le sentier sud

Rendez-vous au **688**.
Rendez-vous au **667**.
Rendez-vous au **260**.

321

Si les mots « *Senlis* » ou « *Senlys* » figurent sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **789**.
Si aucun de ces mots n'y est écrit, rendez-vous alors au **880**.

322

Vous expliquez à votre interlocuteur que vous cherchez à vous reposer pour la nuit avant de continuer vos recherches dans le Marais. Le deuxième garde vous observe avec un air méfiant, ne semblant pas trop croire à votre histoire. Après vous être brillamment exprimée, le petit homme qui vous fait face se tourne vers l'autre en faisant un signe de tête dubitatif... Le deuxième homme se rapproche alors et vous dit : « On aime pas les étrangers ici, et encore moins ceux qui viennent de c'Marais. Si même les Patrouilleurs de Daigledor disparaissent là-bas, c'est qu'y doit y avoir une saacré salop'rie... », dit-il regardant craintivement le Marais. « Si tu veux, va voir le prêtre, il est passé dans le Marais le mois dernier, il pourra peut-être t'aider... Allez, file de là ! ». Vous esquiviez habilement la main baladeuse de votre interlocuteur en vous dirigeant rapidement vers la porte de la palissade. Rendez-vous au **891**.

323

Vous lancez votre Pierre de Glace, qui touche l'homme à l'épaule droite. Aussitôt, elle se recouvre d'une fine pellicule de glace, qui se propage le long du bras, l'emprisonnant dans un étau gelé. L'homme se tourne vers vous avec un regard furibond. Il brandit son autre main vers vous. « Fulg... » commence-t-il à prononcer avant de s'arrêter net, en jetant un coup d'œil vers sa victime. Il lance alors un juron, puis attrape l'épée qui pend à sa ceinture et la pointe sur vous. « Stupide sceau. Je vais devoir te régler ton compte à l'ancienne alors. J'étais pas trop mauvais bretteur dans le temps, voyons si je ne suis pas trop rouillé. »
Et il se jette sur vous, traînant son bras immobilisé comme il peut.

MAGE BARBU

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 12

La paralysie de son bras droit le gêne énormément dans ses mouvements, vous facilitant la tâche. Vous pouvez à tout moment fuir par l'une des sorties de la clairière, au choix au **615** pour aller au nord, au **560** pour aller au sud, ou au **50** pour aller à l'est.

L'homme ne vous poursuivra pas, ses mouvements étant par trop ralentis. Si vous préférez continuer le combat et réduisez son ENDURANCE à 4 points ou moins, rendez-vous au **763**.

324

Une surprise plutôt désagréable vous attend. Alors que vous vous attendiez à retrouver le groupe de musiciens morts-vivants, vous découvrez que non seulement ils ne sont plus visibles, mais qu'il y a désormais trois tombes ouvertes à la gauche du chêne. Vous approchez pour constater que deux des tombes sont occupées, et que sur l'un des cercueils repose une harpe, et sur l'autre un violon. La troisième tombe, remarquez-vous avec une certaine inquiétude, est encore vide. C'est alors que le craquement des feuilles mortes vous met en alerte : quelqu'un approche. Vous bondissez aussitôt vers le chêne dans l'espoir qu'il vous permette de vous dissimuler le temps de comprendre ce qui se passe. Vous vous plaquez contre l'arbre alors que l'intrus se rapproche, et vous vous mordez les lèvres en songeant que ce dernier a peut-être entendu le bruit de vos pas dans les feuilles...

La créature arrive enfin à hauteur des tombes, et vous contournez un peu le chêne par la droite pour rester à l'abri des regards. Une petite silhouette courtaude apparaît, vêtue de noir, le visage

couvert par un capuchon. Elle porte un cercueil à bout de bras sans effort apparent au-dessus de sa tête, et vous remarquez qu'une pelle est passée à sa ceinture. Sans autre forme de cérémonie, elle jette le cercueil dans la tombe vide, et s'empare de sa pelle après avoir rabattu son capuchon sur les épaules, vous laissant ainsi toute liberté pour la contempler : c'est un visage porcine à long groin qui vous est découvert, d'une couleur vert malade tirant parfois sur le violacé, contrastant avec la lueur rouge de ses yeux étroits comme des fentes. Mais surtout, vous remarquez avec gêne que cet étrange fossoyeur n'a pas d'oreilles !

Alors que la créature qui vous tourne à présent le dos s'est mise à recouvrir la tombe de terre, vous pouvez :

L'attaquer aussitôt en vous rendant au **66**.

L'agresser en lui jetant une Pierre de Malédiction en vous rendant au **494**.

Tenter de communiquer avec elle en vous rendant au **884**.

Sinon vous pouvez reporter votre attention sur le pipeau qui repose toujours sur sa souche, et tenter d'en jouer, en vous rendant au **60**.

Vous pouvez également partir discrètement par la sortie la plus proche en restant cachée par l'angle mort fourni par le tronc du chêne afin de ne pas éveiller sa curiosité :

Si vous veniez du nord, vous sortez par l'ouest au **748**.

Si vous veniez du sud, vous sortez par le nord au **813**.

Si vous veniez de l'ouest, vous sortez par le sud au **863**.

325

Que souhaitez-vous faire ?

Geler la rivière avec une Pierre de Glace ?

Rendez-vous au **110**.

Vaporiser la vague avec une Pierre de Feu ?

Rendez-vous au **794**.

Faire pousser des plantes aquatiques avec une

Pierre de Croissance ?

Rendez-vous au **728**.

Aucune de ces actions ?

Alors retournez vite au **490** pour vous sortir de là !

326

Vous vous tournez alors vers la jeune fille, qui est encore évanouie, et la considérez un instant. Allez-vous la secourir ? Rendez-vous alors au **926**.

Si vous êtes au service de Morgalux, vous pouvez tenter d'achever le sacrifice, pour vous approprier le Petit Burin des Excavations Patientes. Allez dans ce cas au **365**.

Sinon, vous pouvez aussi laisser la jeune fille où elle est (vous perdrez alors 1 point de CHANCE pour n'avoir pas tenté de secourir une personne blessée) et dans ce cas vous pourrez jeter un œil à la salle principale (si ce n'est pas déjà fait) en vous rendant au **123**, ou sortir du temple puis de la clairière dans une des directions suivantes :

Le sud ?

Rendez-vous alors au **50**.

L'est ?

Rendez-vous alors au **495**.

L'ouest ?

Rendez-vous alors au **615**.

327

Sans hésiter, vous grimpez en quatrième vitesse vers la cime du grand chêne meurtri. Vous vous retrouvez, du même coup, avec le cadavre desséché repéré plutôt. Vous comprenez maintenant pourquoi il s'est retrouvé là ! Mais il est hors de question que vous subissiez le même sort !

En bas, vous regardez le ver géant s'enfoncer dans la terre impuissant car ses tentacules vivants ne sont pas assez longs pour vous attraper.

Votre morbide compagnon dégage des odeurs putrides qui vous incommodent vraiment et quelques scorpions sortent même de son corps pourrissant. Vous l'auscultez minutieusement en chassant d'un revers de main ces arachnides à aiguillons mortels et vous comprenez qu'il a préféré se

laisser mourir ici que de défier le monstre souterrain. Logique semble-t-il puisqu'il n'a pas d'arme sur lui ! Attendait-il des secours qui ne sont jamais arrivés ? Le pauvre homme est sûrement mort de faim ou de soif. L'objet qui avait attiré votre attention est un Heaume en Argent que l'individu portait sur lui mais qu'il avait déposé à ses côtés. Il tient dans sa main droite une petite bourse que vous arrivez à attraper malgré ses doigts crispés par sa longue et lente mort. Vous y trouvez deux Pierres de Magie, une d'Endurance et une de Chance. Vous pouvez prendre tout ou partie de ces objets, si le vol d'un cadavre ne vous gêne pas ! Le Heaume d'Argent aura la particularité d'augmenter votre Force d'Attaque de 1 point à chaque fois que vous le porterez sur la tête (sauf si votre Habilité est déjà égale à 12).

Soudain une secousse énorme ébranle l'arbre malade et vous vous cramponnez de toutes vos forces au tronc. Le ver géant en est à l'origine, il le fait bouger depuis les racines au niveau de la souche. Vous êtes ballottée ainsi pendant quelques minutes mais vous résistez. Seul le cadavre tombe de l'arbre et est aussitôt englouti dans le sol sablonneux. Apparemment votre piédestal végétal tient le coup mais pour combien de temps encore ? Puis tout s'arrête, sans doute le ver abandonne-t-il pour l'instant ainsi rassasié par votre éphémère compagnon !

Après une longue attente sous la chaleur pesante et sous un soleil de plomb, vous commencez à vous endormir. Tous vos muscles s'engourdissent et vous ne donnez pas cher de votre peau si vous continuez à rester ici. Vous n'avez plus aucun signe du ver géant depuis un bail maintenant.

Voulez-vous tenter de rejoindre l'entrée de la clairière en poussant la plus belle pointe de vitesse de toute votre vie ? Rendez-vous alors au **588**.

Mais préférerez-vous peut-être observer les alentours et trouver un autre moyen de sortir d'ici ? Rendez-vous donc au **566**.

328

Avec un sentiment de frayeur, vous reconnaissez la clairière où pourrissent les corps d'un Gobelin et d'un Orque des Marais, celle où vous avez été sous l'emprise d'une force maléfique qui tentait d'aspirer votre vitalité. Vous songez immédiatement à faire volte-face, mais vous remarquez alors, avec une certaine perplexité, que vous ne discernez plus les quatre « faux » sentiers qui vous avaient trompée la dernière fois. Hormis la piste que vous venez de suivre, il n'y a qu'une issue possible à la clairière. De toute évidence, la force psychique ne se fait plus sentir ... ou ne peut plus vous affecter. Néanmoins, consciente du risque de récurrence, vous décidez de ne pas traîner inutilement dans les parages. Si vous venez du nord, partez vers l'est et rendez-vous au **119**. Si vous venez de l'est, partez vers le nord et rendez-vous au **495**.

329

Il apparaît dans la clarté des torches, et s'arrête net en vous voyant. C'est un Orque de grande taille, beaucoup plus grand que la moyenne en fait, et relativement âgé si l'on en croit sa fine barbe blanche. Il porte une sorte de baudrier clouté au dos duquel est accroché un grand fourreau, le second étant fixé à une ample ceinture de tissu qu'il porte à la taille et dont les extrémités couvrent une protection sommaire constituée de deux séries de plates métalliques retombant de part et d'autre d'une jupe écarlate. Il est chaussé de sandales lacées de cordes, ses bras musculeux sont enserrés dans des bandages en lin et il porte un brassard de cuir noir à chaque poignet. Il émane de cet être une impression de puissance effrayante, accentuée par un regard qui passe rapidement de la surprise à la détermination. Deux lames sortent alors de leur fourreau en un mouvement si rapide que vous voyez à peine les mains de votre opposant se déplacer. Ce sera sans nul doute l'un des duels les plus difficiles de votre existence... En garde !

MAÎTRE-LAME

HABILITÉ : 11

ENDURANCE : 11

Si vous sortez vainqueur de ce terrible affrontement, rendez-vous au **921**.

330

La Maîtresse des Fleurs s'écroule à vos pieds, le cœur transpercé par votre ultime attaque. Toutes les matières végétales collées à sa peau se détachent alors, révélant un corps nu et jeune. Très jeune peut être, vous n'arrivez pas à mettre un âge sur ce corps frêle et sans défense qui s'offre à vos yeux, baignant dans une mare de son propre sang au centre de ce qu'il reste de la fleur géante. Surmontant votre dégoût, vous arrachez l'amulette de son cou. Elle représente juste un petit œillet d'argent (*Notez que vous avez l'Amulette des Fleurs sur votre Feuille d'Aventure*). Vous perdez 1 point de CHANCE et vous sortez de la clairière, mal à l'aise. Rendez-vous au **218**.

331

Vous décidez de changer de direction, tout en chassant le sentiment de confusion qui s'est emparé de vous. Comment avez-vous pu revenir dans la même clairière ? Votre errance dans ce marécage maudit a-t-elle commencé à saper votre raison ? Tout en ruminant ces pensées angoissantes, vous pénétrez dans une nouvelle clairière. Là, vous apercevez le cadavre d'un Orque des Marais, celui d'un Gobelin, ainsi qu'un lac de vase au centre de l'éclaircie. *Vous êtes dans la clairière n°26 ... mais cela, vous le savez déjà*. Cette fois, vous savez que vous n'êtes pas victime d'une hallucination. En outre, vous êtes prise d'une étrange sensation de faiblesse, qui ne s'était pas manifestée lors de votre premier passage dans cette clairière, mais qui vous coûte maintenant 1 point d'Endurance. Manifestement, vous êtes tombée dans un piège ahurissant, mais comment allez-vous vous en sortir ? Si vous désirez surmonter votre répugnance et fouiller les cadavres, rendez-vous au **432**. Si vous croyez que la magie peut vous venir en aide, rendez-vous au **30**. Si vous voulez vous enfuir directement à travers le Marais, sans tenter de suivre un sentier, rendez-vous au **170**.

332

Malheureusement, vous atterrissez sur le bord de la plaque, et elle pivote sous votre poids. Déséquilibrée, vous glissez et la plaque de glace vous retombe lourdement sur le crâne. Étourdie par le choc, vous ne pouvez résister à l'assaut de la vague et des eaux tourbillonnantes... Vous êtes ballottée dans les remous, puis perdez connaissance lorsque vos poumons se remplissent d'eau... Votre corps est ensuite broyé par les pierres mêlées au courant... Lorsque les charognards se disputeront votre carcasse répandue sur plusieurs milles de berges, votre âme sera déjà au Walhalla depuis bien longtemps. Votre aventure se termine ici.

333

L'eau omniprésente et le sol boueux ralentissent un peu votre avancée dans ces couloirs de végétaux typiquement marécageux. Quoique leur hauteur respectable, plus de trois mètres, vous bouche constamment la vue. Le passage oblique sur la gauche et continue à perte de vue... Si vous souhaitez continuer dans cette direction, rendez-vous au **815**. Sinon, repartez en arrière en vous rendant au **172**.

334

La brûlure atroce du venin vous empêche de ressentir quoi que ce soit d'autre, mais vous avez vaguement conscience du fait que le Scorpion est en train de transporter votre corps tétanisé, sans doute jusqu'à un endroit où il pourra vous dévorer tout à son aise. L'espace d'un moment horrible, il vous semble que vous n'allez rien pouvoir faire pour l'en empêcher. Puis, sous l'effet de la panique, un reste d'énergie vient animer vos membres et vous pouvez bouger à nouveau. Vous prenez garde de ne faire aucun mouvement brusque, mais le Scorpion Géant semble tenir pour acquis que vous êtes morte. Selon toute probabilité, vous êtes la première à survivre à la piqûre de son dard ! Tandis que vos sens commencent à s'éclaircir, vous réalisez que votre main serre toujours la poignée de votre épée. Rassemblant toutes vos forces, vous enfoncez profondément votre lame dans la chair du monstre, là où la carapace ne le protège pas. Les pinces vous

lâchent aussitôt et vous heurtez brutalement le sol. Vous vous relevez aussitôt, mais ce n'est pas sans mal. Le venin du Scorpion perturbe votre système nerveux et gêne la coordination de vos mouvements, ce qui réduira de 2 votre total d'HABILETÉ pendant le combat qui s'engage.

SCORPION BLESSÉ

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 6

Si vous l'emportez, rendez-vous au **278**.

335

Vous lancez la Pierre de Feu en direction de la paroi organique qui vous barre le passage. Lorsque la Pierre s'embrase, l'Amibe est agitée d'un tremblement, et se rétracte vite, ce qui laisse un trou de moyenne envergure au milieu de la paroi. Vous plongez immédiatement alors que la créature commence à refermer l'ouverture faite par le feu. Vous effectuez un roulé-boulé dans le boyau aux tombes, vous relevez aussitôt dans un mouvement souple et entamez un sprint du tonnerre pour quitter cet endroit de cauchemar... Rendez-vous au **818**.

336

A peine êtes-vous entrée dans la clairière, qu'une odeur nauséabonde vient taquiner vos narines... ça sent... la mort... et votre anneau se met à chauffer ! Vous voilà confrontée à de larges pans de brume verte qui vous bouchent complètement la vue... Que se passe-t-il ici ? Par où êtes-vous rentrée ? Complètement perdue et affolée, vous faites quelques pas hésitants, attentive au moindre mouvement... la brume s'écarte... C'est une vision d'horreur qu'il vous est maintenant donné de voir : le chêne a été réduit à l'état de souche noire et suintante, sur laquelle trône sombrement une créature de l'enfer dont le corps n'est que lambeaux de draps noirs recouverts d'os et de crânes difformes, surmonté d'un visage monstrueux à la peau transparente qui laisse voir dessous un crâne noir pourvu d'une corne sur le front... Là où devraient se trouver les oreilles, s'écoulent des flots de boue aussi rougeoyante que les yeux de la créature, gros comme vos poings. Le monstre vous domine de plusieurs têtes, et comme vous faites le geste de vous mettre en garde, il est secoué de spasmes qui donnent l'impression que son corps est peuplé de plusieurs entités qui se disputent le droit de se jeter à votre gorge. Soudain, du dessous du drap noir jaillissent des bras osseux qui tiennent chacun une faux biscornue dont les lames brillent malgré la brume. Il vous faut affronter sans tarder ce...

MESSAGER DE MORT

HABILETÉ : 11

ENDURANCE : 16

La créature manie parfaitement ses faux, si bien qu'il vous faudra déterminer sa Force d'Attaque deux fois à chaque Assaut :

Si votre Force d'Attaque est supérieure les deux fois, vous n'aurez infligé qu'une seule blessure (2 points d'ENDURANCE), car vous aurez seulement réussi à bloquer sa deuxième attaque.

Si le Messenger l'emporte chaque fois, vous perdrez 4 points d'ENDURANCE, car ses deux attaques vous auront touché.

Si vous remportez chacun un duel, vous perdez 2 points d'ENDURANCE (vous avez bloqué une des deux attaques, et l'autre vous touche).

Toutefois, si votre adversaire parvient à remporter trois Assauts consécutifs, rendez-vous au **917**.

Si vous sortez victorieuse de ce combat démentiel avant le septième Assaut, rendez-vous au **386**, sinon rendez-vous au **374** dès le début de ce septième Assaut.

337

Le léger vent frais venant du nord arrive à vous faire oublier l'air humide et malodorant du Marais. A votre grande surprise, vous voyez une barricade en bois avec une porte qui protège le village. *Si vous êtes déjà venue à Courbensaule, rendez-vous au **452**, sinon lisez ce qui suit.*

Arrivée à dix mètres de la porte, une voix forte crie « **ARRÊTE !!** ». Ne voyant pas votre interlocuteur, vous obtempérez, puis attendez... La porte s'entrouvre, et deux hommes armés d'halle-

bardes viennent vers vous avec une assurance peu convaincante. Le plus grand d'entre eux vous arrive à l'épaule, mais il est trapu et... pue l'alcool à souhait !

« Qu'est-ce qu'te viens faire ici donzelle ? ». L'œil lubrique et insistant du garde vous met mal à l'aise... Seule avec lui, il n'aurait pas fait long feu, et vous auriez vite corrigé son impudence. Mais si vous voulez entrer dans le village, il va falloir présenter un profil bas. D'autant que votre anneau dégage une très légère chaleur...

Si vous servez Morgalux, rendez-vous au **404**.

Si vous servez Ophidiane, rendez-vous au **777**.

Si vous servez Daigledor, rendez-vous au **322**.

Si vous préférez abandonner et repartir vers le Marais, allez au **360**.

338

Vous faites volte-face, aux aguets, l'épée au clair. Votre poursuivant ne tarde pas à se manifester et une flèche surgie de nulle part file vers vous en sifflant ! Lancez deux dés, et comparez le résultat à votre total d'HABILETÉ. Si le premier est supérieur au second, le trait vous atteint au bras et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Dans le cas contraire, il vous manque. Rendez-vous au **10**.

339

Votre utilisation de la Pierre de Malédiction diminue votre ENDURANCE suivant la règle habituelle (lancez un dé). Alors que le Démon Crocodilien allait se jeter sur vous, un spasme brutal vient arrêter le monstre. Ses yeux écarlates s'assombrissent et il vomit soudain un flot de liquide noir et épais, dont l'odeur nauséabonde vous agresse les narines. Vous n'êtes pas certaine de ce qui se passe, mais vos réflexes d'aventurière ne vous laissent pas manquer une telle occasion : vous assénez un puissant coup d'épée sur la gueule hideuse ! La douleur fait reprendre ses moyens au monstre et le combat s'engage.

DÉMON CROCODILIEN BLESSÉ

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 6

La puissance maléfique qui animait le corps du Démon Crocodilien est en train de le désertier. A la fin de chaque Assaut, le monstre perdra automatiquement 1 point d'ENDURANCE, indépendamment de la blessure que vous lui aurez ou non infligée.

Si vous parvenez à l'emporter, vous vous hâtez de quitter cette clairière maudite avant de rencontrer une autre créature de la même engeance.

Si vous vous dirigez vers le nord, rendez-vous au **84**.

Si vous vous dirigez vers l'ouest, rendez-vous au **225**.

Si vous empruntez le pont pour vous rendre au sud, rendez-vous au **786**.

340

Vous prenez le temps de desserrer la ceinture du malheureux, ce qui vous permet de passer au peigne fin le manteau à capuchon qui l'habille. Vos mains agiles inspectent le moindre repli pouvant servir de poche. Tout à coup, sa chemise en soie semble frémir. Serait-ce le vent ? Est-il encore vivant en dépit de votre première impression ? L'étoffe vibre à nouveau, et cette fois vous n'avez pas rêvé. Quelque chose de bien vivant joue avec vos nerfs. N'y tenant plus, vous arrachez la chemise blanche de l'homme. Son abdomen ventripotent est couvert d'aspérités, similaires à de grosses piqûres de moustiques. Ces étranges boutons sont écarlates sur leur périphérie et rose pâle au sommet, sous l'effet de la peau qui se tend. Et cette dernière continue à se tendre, jusqu'à devenir diaphane. Vous en restez pétrifiée d'effroi. Vous distinguez à travers la peau de multiples corps noirs prendre forme. Vous détournez le regard lorsque les premiers craquements se font entendre, semblables aux bruits d'un tissu que l'on déchire. Cette fois, vous ne pouvez pas réprimer un mouvement de recul. Lorsque vous daignez regarder à nouveau le corps du voyageur, un horrible spectacle vous fait face. Son ventre est recouvert de cratères rouges vifs. A

l'extrémité de chaque trou béant, un ver noir et luisant se hisse. Les parasites qui ont habité le corps du défunt se tortillent au ralenti, comme s'ils se réveillaient d'un profond sommeil. Puis, certains commencent à se redresser à la verticale. De leur corps longiligne se décolent peu à peu deux ailes grossières. Les attributs se déplient progressivement jusqu'à décupler leur superficie. Une fois leur taille définitive atteinte, elles se mettent à battre frénétiquement, jusqu'à faire s'élever le ver dans les airs. Ces animaux ne perdent pas de temps à apprendre à voler ! Vous êtes stupéfaite par le développement ultra-rapide de ces larves. Mais votre étonnement se transforme en peur lorsque ces insectes volants tournoient au-dessus de vous.

Ce sont des larves de « *Vulgus Papilloris* », pondues récemment dans le corps de leur dernière victime. N'ayant pas pu se repaître à satiété de la chair morte, elles ont faim ! Les larves n'arborescent pas encore les couleurs vives des adultes, ni le dard pointu. De la taille d'un petit papillon, elles vont tenter de se poser sur vous et de s'accrocher à la manière d'une sangsue. Combattez-les comme un seul adversaire.

LARVES DE VULGUS PAPILLORIS

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **589**.

341

Si vous possédez l'Etrange Pendentif Noir allez directement au **1038**, sinon vous pouvez aller au **236** pour visiter le temple.

Vous pouvez aussi quitter la clairière par le sud (rendez-vous au **50**), l'est (rendez-vous au **495**), ou bien encore par l'ouest (rendez-vous alors au **615**).

De façon stupéfiante, un nouveau chemin – orienté vers le nord – semble s'être tracé dans la boue depuis votre dernière visite dans cette clairière (ou alors, vous ne l'aviez pas remarqué). *Si vous n'êtes jamais entrée dans la clairière n°51*, vous pouvez suivre ce chemin en vous rendant au **896**.

342

Les éléments se mettent en place dans votre tête, puis enfin tout s'éclaircit ! Vous faites part de votre remarquable esprit de déduction à la Maîtresse : « Vous avez envoyé l'un de vos oiseaux pour voler l'Amulette d'Ophidiane qui était posée sur sa table de nuit. C'est pour cela qu'il n'y avait pas de traces de pas et une fiente d'oiseau sur le sol. Il est passé par la fenêtre, qui était entrouverte. Quant au mobile, c'est le Maître des Champignons qui avait raison : vous avez volé cette amulette car les serpents d'Ophidiane mangeaient les œufs de vos oiseaux ! »

Après cette déclaration, vous jetez un regard déterminé à la Maîtresse, qui rougit à vue d'œil, puis éclate en sanglots : « Oui...C'est bien moi. Je voulais protéger mes bébés... »

La Maîtresse essuie quelques larmes puis poursuit, vous jetant un regard apitoyé de ses grands yeux noirs : « J'ai donc utilisé l'une de mes pies pour accomplir le vol. J'ai ensuite voulu détruire l'Amulette, mais mes pouvoirs se sont révélés insuffisants et je crains d'avoir libéré une puissance supérieure. J'ai alors déposé cette Amulette dans un endroit reculé du Marais, en espérant que personne ne puisse l'atteindre. »

Voilà un témoignage qui inquiète quelque peu : l'Amulette est devenue instable ? Une entité supérieure ? Votre courage reprend cependant rapidement le dessus. Rendez-vous au **577**.

343

Vous ne souhaitez pas recommencer à vous battre contre ces doppelgänger puants, vous courez donc du mieux que vous pouvez vers la sortie de votre choix :

Le nord
Le sud
L'ouest

Rendez-vous au **1017**,
Rendez-vous au **767**,
Rendez-vous au **813**.

344

L'homme qui a crié se détache du groupe qui vous encercle, vous pouvez maintenant mieux l'examiner. Il est vêtu, comme ses camarades, d'une ample robe noire à capuchon et un cimeterre pend à sa taille. Son teint hâlé et son accoutrement vous font penser qu'il s'agit certainement d'un Guerrier du Sud, peuple dont on ne chante pas les louanges pour ses mœurs pacifiques...

Tandis qu'il s'approche de plus en plus vous pouvez distinguer ses traits : l'homme porte une cicatrice à la joue gauche et de longs cheveux noirs recouvrent une partie de son visage, et vous pouvez à peine voir ses yeux. La seule chose qui vous rassure, c'est que votre anneau n'émet aucune chaleur, signe qu'il n'y a pas de danger vous menaçant (ce qui vous surprend quelque peu...).

« Bienvenue chez nous, étrangère... vous dit-il d'un ton lugubre. »

Vous regardez les autres guerriers qui ne bougent pas et vous observent silencieusement.



« D'ordinaire, cela ferait longtemps que nous t'aurions détroussée, égorgée et jetée dans la rivière... Mais tu peux peut-être nous aider... Tu as l'air d'être une aventurière si j'en juge par ta dégaine, aventurière débutante certainement car tu ne t'es jamais doutée de notre présence. » Cette dernière remarque pique largement votre orgueil, mais vous n'êtes pas en position de répliquer !! « Notre chef a disparu il y a quelques jours alors qu'il était à la recherche de nouvelles proies tout près d'ici. Tout ce que nous avons retrouvé, c'est ceci. » L'homme sort alors une lon-

gue plume bleue des plis de sa robe. « Une plume qui fait partie de celles qui ornaient son Man-teau.... Saurais-tu ce qui a pu lui arriver ou as-tu entendu quelque chose à son sujet ? »
Vous comprenez alors que votre vie dépend de ce que vous allez répondre :

Si vous êtes au service de Daigledor, rendez-vous au **180**.

Si vous êtes au service d'Ophidiane, rendez-vous au **67**.

Si vous êtes au service de Morgalux, rendez-vous au **112**.

345

Si vous avez pris la *Fuite* pendant le combat, il se jette de nouveau sur vous avec une ardeur re-doublée au **216**.

Si vous n'avez pas fouillé la cabane, vous pouvez le faire en vous rendant au **196**.

Sinon vous ne découvrez rien de plus ici, si ce n'est le corps du défunt et la vieille cabane dans l'état où vous l'avez laissée lorsque vous l'avez fouillée. Dans ce cas, retournez sur vos pas au **406**.

346

Vous errez longtemps dans la fange gluante, trébuchant à maintes reprises, convaincue, malgré tout votre optimisme, que vous vivez les dernières minutes de votre existence. Mais au moment où vous allez vous effondrer dans la vase et y mourir, vous émergez du marigot et découvrez une nouvelle clairière. Lorsque vous comprenez que c'est la même, toujours la même, un sanglot de détresse vous secoue. Vous demeurez longtemps prostrée, découragée. Le piège surnaturel s'est refermé sur vous, pour autant qu'il vous ait relâchée. En outre, vous avez perdu 4 points d'ENDURANCE et 1 point de SANTÉ. Si vous êtes toujours en vie après cette cruelle épreuve, vous allez devoir vous ressaisir. Il doit exister un moyen de quitter cette clairière. Si vous croyez que l'examen des corps putréfiés peut vous apporter quelque chose, rendez-vous au **432**. Si vous voulez employer la magie, rendez-vous au **30**. Si vous êtes à court d'options, rendez-vous au **506**.

347

Vous décidez d'utiliser une Pierre de Magie mais laquelle ?

De Feu ?

Rendez-vous au **584**.

D'Illusion ?

Rendez-vous au **192**.

Aucune de celles-ci ?

Rendez-vous au **211**.

348

Le chemin devient de plus en plus sinueux, et le sol plus ferme à mesure que vous avancez. Vous arrivez alors dans un petit cercle de pierres disposées verticalement. Une rapide fouille n'apporte rien d'intéressant, à part quelques rongeurs qui fuient votre inspection... Les joncs qui encerclent cet endroit sont particulièrement serrés, et même avec tous les efforts du monde, vous vous use-riez la santé à vouloir vous frayer un chemin à travers les végétaux géants. Vous quittez donc cet endroit par où vous étiez venue. Retournez au **497**.

349

Aussitôt que le cadavre du deuxième monstre touche le sol de la clairière étrange, vous vous ruez vers le portail. Cette fois vous vous jetez dedans sans hésiter. La sensation de tourbillonnement vous saisit de nouveau. Après la chute vertigineuse à travers les ténèbres, vous vous retrouvez dans la clairière du portail qui vous apparaît maintenant presque agréable après tout ce que vous avez vécu dans la dimension parallèle. Toutefois, vous n'avez pas le temps de vous réjouir car un grave problème se pose maintenant : à moins de cinq mètres de vous se tient le Maître des Scorpions. Et vu le regard qu'il vous jette, il n'est pas content de vous revoir.

« Ainsi, tu as réussi à échapper à mes scorpions, siffle-t-il. Mais tu n'échapperas pas à mon cour-

roux ! Je te jure sur les Dieux Sombres que tu vas mourir ! »

Le Maître lève alors le bâton qu'il tenait dans sa main gauche et le pointe sur vous. Un éclair d'énergie fuse vers votre tête. *Testez votre Habileté*. En cas de réussite, rendez-vous au **481**. En cas d'échec, rendez-vous au **22**.

350

Depuis quelque temps, la végétation semble avoir été ravagée par un incendie car vous voyez un peu partout des mangroves et des saules à moitié brûlés. Même l'herbe a une couleur rousse, et la boue semble avoir été mêlée à des cendres, ce qui forme une pâte plus consistante que ce vous connaissez depuis votre entrée dans ce maudit Marais. Un léger vent bruisse dans vos cheveux, chargé d'odeurs âcres et nauséabondes. Devant vous se dessine au loin une nouvelle *clairière* qui porte le n°15. *Si vous y êtes déjà entrée, rendez-vous au 270. Sinon lisez ce qui suit.*

Cette clairière est bordée d'épais fourrés couverts de toiles d'araignées et un feu brûle en son centre. Le sol est couvert de cendres rousses, ce qui confère un aspect inhabituel à ce lieu qui, vu du ciel, doit ressembler à un point rouge dans l'étendue végétale du Marais. Votre attention revient au feu : il a certainement été allumé par un aventurier de passage. Alors que vous vous en approchez en toute quiétude (car votre anneau demeure froid), votre sixième sens d'aventurière vous avertit de quelque chose...

Une silhouette est en train de se former à partir des flammes ! Celles-ci prennent peu à peu une teinte argentée, et finissent par constituer le corps d'un homme, recréant même une sorte de toge (oui, les hommes de feu aussi sont pudiques).

A son cou pend une d'Amulette en forme d'Araignée constituée de flammes verdâtres plus luisantes que les autres. Son visage se dessine ensuite : c'est celui d'un homme d'un certain âge, chauve et portant une longue barbe broussailleuse. Un regard vert étincelant sans pupilles s'allume alors, telles deux braises ardentes au milieu d'une étendue de flammes.

Hébetée, vous reculez vivement avant d'entendre une voix d'outre-tombe résonner dans la clairière : « Mon nom est Zernaya. J'étais le Maître des Araignées, jusqu'à ce qu'un imbécile d'aventurier ait eu l'outrecuidance de me tuer. Heureusement, j'avais une dernière carte à mon jeu et j'ai pu lancer un dernier sortilège avant de mourir. Ce qui m'a permis de renaître comme Efruit, ou Génie de Feu si tu préfères. L'inconvénient, c'est que je ne peux plus sortir de cette clairière, car mon sort est lié à celle-ci. »

Votre air effaré amuse le Maître, le regard plus perçant que jamais, et dont le visage enflammé est déformé par un rictus moqueur : « Bien qu'étant un mauvais Maître, je t'offre une chance de t'en tirer. Possèdes-tu le Hibou d'Airain ? »

Si vous possédez cet objet, rendez-vous au **660**.

Si vous ne le possédez pas, rendez-vous au **7**.

351

Si vous avez déjà ouvert le coffret, vous ne trouvez rien de plus dans l'éboulement, retournez au **818**. Sinon, avez-vous un Médaillon d'Argent avec un singe gravé dessus ?

Si oui, rendez-vous au **484**.

Si vous n'avez pas ce médaillon, mais souhaitez forcer le coffre à coups d'épée, rendez-vous au **567**.

Sinon, votre inspection est terminée, allez au **818**.



352

Vous visez soigneusement et lancez la Pierre de toutes vos forces. Au même moment, Morgalux pousse un cri rauque et projette la sphère d'énergie en avant. Un ver d'énergie déferle sur vous, mais la Pierre de Mort croise cette vague et finit son envol dans le sofa. Etonnée et déçue d'avoir raté votre coup, vous ne pouvez éviter cette attaque d'une rapidité stupéfiante. Vous êtes projetée contre le mur suite à l'impact. Abasourdie par le choc, Morgalux en profite pour vous lancer une nouvelle poignée de poussière... Rendez-vous au **52**.

353

Vous tirez votre épée, vous préparant à l'attaque. Après tout, cet homme ne vous inspire rien de bon avec ses loupes. Et sa gentillesse apparente n'est peut-être qu'un piège visant à vous amadouer pour mieux vous duper ensuite. Voyant votre geste, Aryoth porte deux doigts de sa main gauche à sa bouche pour siffler. Un loup, qui se tenait immobile, saute alors sur vous avec une agilité surprenante, tandis que les autres ne bougent pas encore. Affrontez-le :

LOUP

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 5

Après le premier Assaut gagné de votre part, rendez-vous au **1041**.

354

Vous prenez votre élan et vous vous élancez violemment contre la porte. *Testez votre Habileté*. En cas de réussite, rendez-vous au **367**. Si vous échouez, rendez-vous au **92**.

355

La Pierre de Glace fige les différents points d'articulations de votre cible dans de solides blocs de glace, ce qui ralentit ses mouvements. Il perd 1 point d'HABILETÉ. Retournez au **259** pour continuer le combat.

356

Le Scorpion semble avoir décidé de faire son nid à proximité des restes de l'Arbre-Épée. Il y traîne votre corps, dans lequel il pondra ses oeufs. Vous servirez de garde-manger à une nouvelle génération de Scorpions Géants !

357

Vous pointez votre arme en direction de la jeune fille et rétorquez : « Vous ne m'aurez pas avec de viles paroles ! Où avez-vous caché l'amulette ?

— Bon, puisque vous refusez d'entendre raison, je vais vous calmer moi-même. », dit la Maîtresse d'un air résigné.

Vous sentez quelque chose sur votre jambe droite. Baissant les yeux, vous apercevez une fleur dont la tige s'allonge et s'entortille autour de votre cheville, puis de votre mollet et de votre cuisse. Vous tentez de la sectionner, mais dix autres fleurs l'ont rejointe. Votre autre jambe est aussi assaillie. Vous bataillez, mais vous ne pouvez pas faire grand-chose sans risquer de sectionner vos membres. Les fleurs progressent inexorablement, recouvrant votre poitrine, immobilisant vos bras, grimant jusqu'à votre cou rendant votre respiration oppressante. Maintenant totalement paralysée, vous ne pouvez rien faire quand la Maîtresse des Fleurs s'approche de vous avec une petite fleur jaune à la main et vous souffle son pollen à la figure. Une simple inhalation et vous vous endormez...

Vos paupières s'ouvrent. Vous êtes dans un lit confortable, dans une vraie chambre. De solides murs de pierre vous entourent, ainsi que d'autres lits inoccupés actuellement. Une jeune fille en robe de religieuse est assise sur une chaise. Elle remarque votre éveil et s'approche de vous : « Bonjour, vous êtes à la fraternité de Ashnia à Courbensaule. Nous vous avons trouvée en bor-

dure du marais, sans traces de blessures apparentes mais inconsciente et sans arme. Nous vous avons donc ramenée ici. Vous vous sentez mieux ? »

Vous acquiescez de la tête. Physiquement vous allez bien. Mais une grave question se pose à vous : qui êtes-vous ? Vous n'arrivez pas à rassembler vos souvenirs. Vous ne pouvez pas le savoir, mais vous avez été soumise aux fragrances subtiles et sucrées de la fleur de l'oubli qui rend totalement amnésique. Pour vous, une nouvelle vie commence. Peut-être deviendrez-vous religieuse ici-même. Peut-être l'appel de l'aventure est-il encore en vous. Peut-être serez-vous marchande ou mercenaire. Toujours est-il que votre précédente vie s'achève ici, et qu'une nouvelle commence à partir de ce jour...

358

Vous arrivez au passage délicat. Il vous faut en effet maintenant rejoindre l'entrée de cette grotte humide. Vous commencez à prendre vos marques, et progressez attentivement à la lueur de votre torche. Si vous la perdez, vous ne donnez pas cher de votre peau... Vos doigts encore endoloris vous rappelle votre faux-pas précédent. Vous continuez d'évoluer précautionneusement le long de la surface glissante pour rejoindre la corniche. Vous grimacez à la douleur lancinante de votre main blessée lorsque vous vous hissez vers l'entrée du boyau. Vous soufflez un bon coup pour évacuer le stress et la douleur de vos coupures saignantes... Le clapotis de l'eau fait comme une musique à vos oreilles, vous somnolez un peu, assise. Après avoir changé votre pansement, vous décidez de continuer. Si vous voulez sortir, rendez-vous au **199**. Sinon vous pouvez explorer l'escarpement qui est plus haut si vous ne l'avez pas encore fait (rendez-vous au **317**).

359

Vous vous dirigez vers l'arc, mais à ce moment, celui-ci se redresse et les flèches qui étaient dans le carquois se déplacent d'elles-mêmes sur l'arc. Vous stoppez net votre progression... Du moins c'est ce que vous pensez avoir fait, mais vous penchez lentement votre tête vers votre torse pour y trouver, incrédule, une des flèches plantée... Pffsiii ! Votre aine gauche vous lance, vous criez de douleur et de surprise, en voyant une autre flèche fichée dans votre corps... Tchak ! La suivante vous tranperce le bras droit en plein dans le biceps, puis un trait supplémentaire vous atteint presque simultanément dans le mollet gauche.

La douleur et les larmes vous aveuglent, votre corps criblé chancelle. L'arc enchanté semble avoir disparu de votre champ de vision. Mais, venant de derrière, le bruit lent et caractéristique de la corde qui se tend vous fait comprendre que votre impuissance face à la magie elfique va être rédhitoire... Phiss ! Le choc vous remue les tripes, un râle sanglant s'échappe de votre bouche lorsque la dernière salve de trois traits vous transperce complètement le corps. Les flèches ensanglantées continuent tout droit jusqu'au bord de la clairière... Mais au lieu de se planter dans les arbres environnants, elles dessinent un arc de cercle parfait, chacune dans une direction différente. Le magnifique ballet mortel continue lorsque les dards enchantés accélèrent leur course vers votre tête. Pendant que votre vessie se vide, votre vie défile devant vos yeux. Juste avant que ceux-ci n'exploient avec votre cerveau lorsque les trois flèches elfiques se logent simultanément dans votre crâne. Votre vie et votre aventure se termine ici.

360

Finalement, vous vous dites que le village doit être à la hauteur de ce qu'il y a devant vous... Un ramassis de péquenauds paumés dans la campagne se méfiant des étrangers comme de la gale... Vous faites donc volte-face et dites au garde « Finalement, rien ! ». Vous repartez alors vers le Marais. Rendez-vous au **688**.

361

*Vous pénétrez dans la clairière n° 43. Si vous êtes déjà venue ici, rendez-vous au **670**. Sinon, poursuivez votre lecture.* Le paysage qui s'offre à vos yeux semble pour le moins dépouillé. Seuls quelques arbres morts viennent rompre ça et là la monotonie du décor. Vos pieds foulent

une terre boueuse que recouvre une brume grisâtre, vous obligeant à faire attention au moindre de vos pas. Les trésors de précaution que vous déployez sans arrêt pour ne pas finir dans un piège naturel commencent à vous fatiguer. L'odeur habituelle du marais – mélange de putréfaction et d'eau croupie – agresse vos narines. Pour couronner le tout, le froid et l'humidité élevée rendent vos vêtements collants et irritants. Vous n'avez qu'une hâte, c'est de quitter ce lieu au plus vite ! D'autant que vous vous demandez ce que vous pourriez bien trouver ici qui soit digne d'intérêt. Au moment précis où vous vous faites cette réflexion, votre œil est attiré par une forme de couleur jaune au pied d'un arbre mort.

Si vous voulez voir cela de plus près, rendez-vous au **39**.

Sinon, la banalité des lieux vous incite à continuer votre exploration, rendez-vous au **208**.



362

Votre esprit redevient clair, sans doute là est-ce l'effet de l'un de vos talismans. Vous vous précipitez à l'attaque du Gargantis qui semble fort surpris de vous voir débouler. Vous jetez un coup d'œil à l'Aventurier qui a l'air en mauvais état. Il vous sourit néanmoins et vous remercie d'un signe de tête. Son visage est d'une grande beauté, et ses traits sont presque féminins, ce qui contraste avec la silhouette musclée que vous devinez sous son armure démantelée par les coups de l'animal. Il tente de se relever mais titube et retombe avec un bruit sourd sur le sol. Il est maintenant évident que vous ne pourrez pas compter sur lui pour le combat qui va suivre. Le gigantesque lézard pousse un hurlement strident et vous jette un regard moqueur. Préparez-vous à affronter l'ennemi le plus redoutable de votre jeune carrière...

Vous avez le temps d'utiliser une Pierre de Magie :

Si c'est une Pierre d'Amitié, rendez-vous au **449**.

Si c'est une Pierre de Malédiction, rendez-vous au **492**.

Si c'est une Pierre de Croissance, rendez-vous au **229**.

Si vous ne souhaitez pas dépenser de Pierre de Magie ou si vous n'en avez pas parmi celles-ci, c'est à l'épée qu'il vous faudra sauver votre vie.

GARGANTIS

HABILETÉ : 12

ENDURANCE : 24

Si vous triomphez de ce colosse, rendez-vous au **806**.

363

Vous revoilà à l'orée de la clairière du Maître des Scorpions. Un triste spectacle de désolation y règne à présent. Des dizaines de cadavres gisent déjà sans vie, et le peu de scorpions qui restent se battent féroce, sans doute pour le contrôle du territoire. Les monstres ne vous prêtent aucune attention et vous pouvez donc traverser la clairière sans aucune difficulté. Deux chemins permettent d'en sortir.

Si vous allez à l'ouest, rendez-vous au **91**.

Enfin, si vous allez à l'est, rendez-vous au **406**.

364

« Euh... commencez-vous. Je crois que quelqu'un vous a joué un tour. Ces fleurs ne sont absolument pas celles de l'anthurus... et il n'y a pas d'épidémie à Bourbenville ! Ha, ha ! Quant au marquis de Canulare, un enfant se serait aperçu qu'il s'agissait d'un faux nom ! Il fallait vrai-

ment être stupide pour tomber dans ce piège... » Vous n'y tenez plus et éclatez de rire, ce qui exaspère les deux aventuriers. Larka est prête à vous bondir dessus, mais Andomir l'arrête et s'écrie : « Cette jeune demoiselle m'a insulté, et je demande donc à ce qu'elle se batte en duel avec moi ! Mon honneur ne sera lavé que lorsque son sang inondera cette terre ! Que les Dieux soient nos témoins ! ». Il dégaine sa lame, une fine rapière qui a visiblement connu des jours meilleurs, et vous met en joue.

Si vous voulez tenter de le raisonner, rendez-vous au **315**.

Si vous accepter ce duel ridicule, rendez-vous au **422**.

Si vous n'avez plus votre épée, rendez-vous au **6**.

365

Vous prenez le codex sur lequel le Prêtre avait décrit la marche à suivre pour accomplir le rituel, vous vous concentrez pour écrire à l'encre les différentes runes sur le corps de la malheureuse victime, vous lisez des incantations interdites, qui n'auraient jamais dû être prononcées par un mortel. Puis enfin, vous levez haut le Kriss et vous le plantez droit dans le cœur de la victime qui hurle alors de toutes les forces qui lui restent. La statue, devant vous, s'anime. Sa cape s'ouvre, repoussée par le bras gauche. Dans sa main repose un petit Petit Burin des Excavations Patientes noir et mat. Vous saisissez l'objet, qui ne semble revêtir aucun caractère particulier.

Après être remontée dans la salle principale, une lueur sombre émane du Petit Burin des Excavations Patientes que vous tenez encore dans la main. Bientôt vous le lâchez, car il devient comme chauffé à blanc. Une atroce douleur envahit alors tous vos membres, et vous tombez à genoux sur le sol. Vous regardez votre peau, elle est devenue rouge écarlate... et vous avez l'impression que votre corps brûle de toutes parts.

Vous ne le saviez pas, mais le Petit Burin des Excavations Patientes était imprégné d'une puissante magie qui a tôt fait de dévorer votre âme et de faire de vous une créature infernale. Vous êtes à présent évanouie sur le sol, mais quand vous vous réveillerez, vous n'aurez plus aucun souvenir de votre existence passée. Votre nouvelle vie de Diablesse de Garde sera vouée au service du dieu sombre. Vous garderez ce lieu, et armée de votre Petit Burin des Excavations Patientes, vous allez continuer de graver des gravures obscènes et blasphématoires sur toutes les surfaces de ce temple, lieu de culte des fidèles de Drimm. En tout cas, votre quête s'achève ici.

366

Dès que vous entrez dans la clairière, deux énormes Cobras se dressent pour vous barrer le passage, en chuintant avec vigueur. Les autres serpents s'agitent et vous êtes rapidement encerclée. Il est évident que vous ne pourrez aller plus loin, sauf si vous êtes animée par une irrépressible envie de mourir !

Si vous partez, tant que les Serpents ne vous attaquent pas, rendez-vous au **1017**.

Si vous préférez tenter d'atteindre la chaumière, rendez-vous au **527**.

367

La porte s'ouvre en grand sous votre poussée et vous tombez la tête la première à l'intérieur de la cabane. Vous vous relevez en maugréant et vous examinez du regard les lieux. La maison est meublée chichement : une petite table, deux chaises, quelques placards et un lit défait dans un recoin. Le tout est recouvert d'une épaisse couche de poussière, depuis probablement l'époque où le maître des lieux a été tué. Inutile de préciser qu'il n'y a pas âme qui vive.

Si vous voulez fouiller la cabane, rendez-vous au **223**.

Si vous la quittez au plus vite, rendez-vous au **301**.

368

Au moment où vous lui donnez le coup de grâce, le Shaman tombe à genoux et se lance dans une étrange invocation à une divinité nommée, semble-t-il, Sluurm. Interdite, vous le regardez effec-

tuer d'étranges passes dans les airs, et soudain, l'eau du lac semble bouillir. D'énormes bulles éclatent à la surface de l'eau agitée de remous, et une gigantesque créature jaillit soudain des eaux déchaînées. Vous ne pouvez pas admettre l'incroyable vérité : c'est une limace géante qui vient d'être invoquée par le Shaman ! Celui-ci est maintenant complètement mort, il vous faut maintenant vous débarrasser du répugnant SLUURM.

SLUURM

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 10

Si vous parvenez à terrasser cette immonde créature, rendez-vous au **281**.

369

La branche craque dans un bruit sec et assourdissant vous entraînant, vous et votre équipement, un mètre plus bas en plein milieu de la clairière à égale distance du rocher et du vieux chêne. Sans vous poser de question, vous foncez vers le rocher, seule bouée de sauvetage dans cet océan de sable. Mais à peine votre course entamée, un sillon se dessine dans le sol à quelques mètres de là. Vous comprenez que la mort, incarnée par ce ver géant, ne vous lâchera pas. Vous maudissez un instant votre malheureux instinct d'exploratrice, celui-là même qui vous a menée dans cette clairière mortelle. Vous faites donc demi-tour pour remonter vers le grand chêne malade mais à votre grande stupeur et pour votre plus grand malheur, un deuxième sillon se dirige droit sur vous !!

La mort est imminente mais foi d'aventurière, vous ne vous laisserez pas ôter la vie sans combattre. Vous dégainez vos armes ou tout ce qui pourrait vous aider à vendre chèrement votre peau et vous foncez vers le petit tas de sable qui commence à s'élever du sol. Bien que vous connaissiez l'issue fatale et inéluctable qu'engendre ce genre de combat inégal contre deux monstruosités gigantesques, vous vous battez fièrement et c'est en vraie héroïne et à bout de forces que votre aventure s'achève en même temps que votre vie.

370

Jamais vous ne vous êtes retrouvée à combattre une créature d'une taille si démesurée. Mais vous êtes de la trempe des héroïnes de légende et c'est avec vaillance que vous tailladez le corps bulbeux du monstre tout en esquivant ses coups de battoir.

PIEUVRE DES MARAIS

Habilité : 10

Endurance : 21

Pour chaque tentacule que vous avez précédemment tranché, *réduisez de 1 point l'habileté* de votre adversaire. Dès que vous avez réduit son *endurance à 10 ou moins*, la créature renonce à vous dévorer pour se traîner péniblement en bas de la butte et regagner sa tanière aquatique. Rendez-vous alors au **973**.

371

Vous tombez à genoux en criant grâce, lâchant votre épée pour presser la blessure que la rapière d'Andomir vient de vous faire à l'épaule.

« Allez-vous bien, jeune fille ? s'enquiert Andomir. Visiblement point. Laissez-moi vous aider avec cette babiole que j'ai trouvée dans un coin du putride marais qui nous entoure. »

Sur ces mots, il sort un gros caillou de son sac à dos, et vous reconnaissez instantanément une Pierre de Magie ! Elle effleure votre front, et vous sentez une vigueur nouvelle s'étendre dans votre corps. Vous récupérez la moitié de votre *total de départ* d'ENDURANCE arrondi au supérieur.

« En ce qui me concerne, j'estime mon honneur lavé et ne vous tiens plus rigueur, jeune fille, d'avoir ri de moi. Comprenez-vous, je ne pouvais laisser dire qu'on m'avait ri au nez et que je n'avais rien fait ! Tel est le lot des chevaliers errants... »

« Allons, Andomir ! l'interrompt Larka. Nous ne savons toujours pas où se trouve la sortie de ce fichu marécage, et je commence à en avoir marre de dormir au milieu des moustiques et des au-

tres bestioles immondes de ce trou. »

Vous vous relevez et chancelez un peu, puis faites quelques pas pour vous asseoir sur le tronc, à côté de Larka. Et vous lui dites : « Vous cherchez Bourbenville ? C'est simple : prenez cette direction, dites-vous en tendant le bras vers le sud, et vous y serez d'ici quelques minutes. »

À ces mots, un large sourire se peint sur son visage, tandis qu'Andomir s'agenouille à vos pieds et s'exclame : « Ô, belle dame, l'ingratitude est un défaut dont vous êtes exempte ! Car enfin, ne vous ai-je point rossée voici quelques minutes à peine ? Et voici que, magnanime, vous me donnez la clé qui me permettra de quitter cette prison qu'était le marais. Ô gente dame, merci de votre infinie bonté ! »

Larka grommelle quelques mots inintelligibles, puis donne un coup de pied dans les côtes d'Andomir, occupé à vous baiser les pieds. Les deux ne tardent pas à quitter la clairière dans la direction que vous leur avez indiquée, et étant donné que celle-ci ne contient rien digne de votre intérêt, vous la quittez à votre tour. Mais vers où ?

Le nord (rendez-vous au **304**) ?

L'ouest (rendez-vous au **163**) ?

Le sud (rendez-vous au **15**) ?

L'est (rendez-vous au **483**) ?

372

Le passage s'élargit, tourne vers l'est et les joncs infranchissables deviennent plus espacés. Vous avez enfin réussi à sortir de ce labyrinthe infernal. Vous pressez le pas pour fuir cet endroit maléfique, heureuse de tomber même sur une goule... Rendez-vous au **560**.

373

Vous lui proposez d'acheter ce talisman en prenant votre air le plus enjôleur. *Tentez votre Chance*, si vous êtes Chanceuse, rendez-vous au **942**. Sinon, rendez-vous au **496**.

374

Soudain, la créature disparaît brusquement dans la brume qui s'est à nouveau épaissie et pousse un hurlement de frustration. Vous attendez quelques instants, mais le Messager ne réapparaît pas. La brume s'épaissit de plus en plus, vous rendant impuissante à prévoir d'où viendra le prochain coup... Soudain, le sifflement d'une faux s'abat dans votre dos alors que vous tentez vainement de repérer la créature... La blessure n'est pas si grave cependant, et vous ne perdez que 2 points d'ENDURANCE. Vous vous déplacez à votre tour dans la brume, préférant rester mobile pour ne pas devenir une cible trop facile. A plusieurs reprises, vous entendez les sifflements de faux qui se rapprochent, sans vous atteindre... C'est alors que votre anneau se met à chauffer, il n'y a pas de doute, la créature est toute proche, et un dernier sifflement vient vous confirmer que la créature se tient à présent juste devant vous, dans la brume...

Retournez au **336** pour mener le combat à son terme, sachant que votre adversaire est aussi handicapé que vous par le manque de visibilité. En fait, la lueur rouge de son regard est suffisamment intense pour que vous le repériez à une si faible distance ! Vous avez donc un avantage certain, car la créature n'utilise plus qu'une seule de ses faux contre vous (il n'a donc qu'une seule attaque par Assaut selon les règles habituelles).

375

La clairière n'a plus rien à voir avec ce qu'elle était lors de votre premier passage. Une brume épaisse et froide la recouvre, réduisant votre champ de vision à quelques mètres. Les arbres qui vous entourent sont autant de silhouettes fantomatiques et inquiétantes. Le bruissement étouffé de la Rivière Croupie vous parvient aux oreilles, mais vous seriez incapable de dire quelle distance vous en sépare. Un sentiment de malaise indicible vient vous soulever le cœur, vous donnant presque envie de vomir. Votre peau est traversée de frissons incontrôlables et vous vous

sentez glacée jusqu'à la moelle. Alors que vous avancez malgré tout, vous apercevez çà et là des formes rampantes, rendues indistinctes et fugitives par le brouillard blanchâtre. Votre Anneau de Cuivre se réchauffe, mais ne vous apprend rien que vous ne sachiez déjà. Un maléfice puissant règne désormais sur cette partie du marais et vous ne tenez pas du tout à en connaître la cause ni les effets ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceuse, rendez-vous au **807**. Si vous êtes Chanceuse, vos craintes ne se matérialisent pas et vous réussissez à traverser la clairière sans encombre.

Si vous vous dirigez vers le nord, rendez-vous au **84**.

Si vous vous dirigez vers l'ouest, rendez-vous au **225**.

Si vous voulez vous diriger vers l'est, rendez-vous au **1025**.

Si vous empruntez le pont pour vous rendre au sud, rendez-vous au **786**.

376

Vous montez alors sur le rocher qui se trouve près de vous. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, allez au **551**. Sinon plongez au **332** !

377

Vous profitez d'un moment où l'homme a le regard en-bas pour lui sauter dessus. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceuse, vous infligez une blessure superficielle au bras droit de votre victime, qui perd d'ores et déjà 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. Si vous êtes Malchanceuse, il esquive votre coup et vous envoie à terre. Vous perdez alors 2 points d'ENDURANCE. Si vous voulez l'attaquer à la loyale, inutile de *Tenter votre Chance*.

BERTILLOT

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 10

Si vous réussissez, vous récupérez une amulette qu'il porte autour du cou. Malheureusement, elle ne représente pas un ornithorynque comme vous le pensiez, mais c'est une Plaque Rectangulaire où est gravé son nom (*notez-la sur votre Feuille d'Aventure*). Si vous pensez en avoir fini avec ce labyrinthe, ressortez au **841**. Si, au cas où, vous voulez malgré tout visiter la partie nord des catacombes (si vous ne l'avez pas déjà fait), rendez-vous au **202**.

378

Le Scorpion Géant feint de battre en retraite devant votre épée, mais c'est pour frapper soudainement avec sa queue ! Votre instinct vous avertit au dernier instant et vous esquivez de justesse en vous jetant sur le côté. Le dard s'enfonce profondément dans la boue à l'endroit même où vous étiez un instant auparavant. Vos réflexes de guerrière vous font immédiatement profiter de l'occasion : faisant décrire à votre épée un arc de cercle fulgurant, vous sectionnez net l'extrémité de la queue du Scorpion ! Un liquide noirâtre s'échappe de la blessure pour aller se mélanger au limon et un mouvement convulsif parcourt le monstre. Vous pensez qu'il va fuir l'affrontement mais c'est le contraire qui se produit : saisi d'une sorte de frénésie, il vous attaque avec ses pinces ! Vous êtes encore enfoncée dans la boue jusqu'au genou, ce qui retire 1 point à votre total d'HABILETÉ pour la durée du combat.

SCORPION BLESSÉ

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 7

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **278**.

379

Vous lui expliquez que vous avez été engagée par les patrouilleurs de Bourbenville et que vous êtes à la recherche de personnes disparues dans le Marais. Il vous répond que malheureusement il ne peut pas vous aider et qu'il en est désolé. Vous lui dites alors au revoir, et vous vous préparez à repartir. Au moment où vous approchez de la porte, celle-ci se referme soudain. Vous vous retournez inquiète vers le Maître pour lui demander ce que signifie ce petit manège. Mais à votre

grande horreur, vous constatez que le Maître s'est levé et pointe sur vous son bâton. Soudain un éclair jaillit droit vers votre cœur. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au **579**. Si vous échouez, rendez-vous au **735**.

380

Vous effectuez une roulade à terre et le sort vous manque de justesse. Vous avez à peine le temps de vous relever que le Maître est déjà sur vous, un horrible rictus de colère sur le visage. Vous ne pouvez pas utiliser de Pierre de Magie ni même fuir. Vous êtes engagée dans un combat à mort contre le Maître.

Lors du premier Assaut, le magicien essaiera de vous lancer un petit dard magique empoisonné. S'il vous touche, vous perdez seulement 1 point d'ENDURANCE, mais vous continuerez à perdre 1 point d'ENDURANCE par tour jusqu'à la fin du combat. En revanche, si vous obtenez une Force d'Attaque supérieure à la sienne, vous aurez simplement paré le coup sans infliger de blessure. Vous ne pourrez pas *Tenter votre Chance* pendant ce premier Assaut. Continuez ensuite le combat selon les règles habituelles.

MAÎTRE DES SCORPIONS

HABILETÉ : 10

ENDURANCE : 15

Si vous réduisez le total d'ENDURANCE de votre ennemi à 3 ou moins, rendez-vous immédiatement au **418**. Si un coup violent le tue avant même que son ENDURANCE n'atteigne cette limite, rendez-vous au **209**.

381

Hélas, l'Orque vous avait bel et bien repérée la dernière fois, et vous tombez nez à nez avec un comité d'accueil composé de ce dernier et du Sorcier en personne. Vous n'avez même pas le temps de dégainer votre arme : un sortilège vous paralyse aussitôt et la lame d'un cimetière vous décapite. Votre mission et votre existence prennent fin ici, brutalement.

382

Vous réussissez à déloger votre cheville, puis vous reprenez votre course. Malheureusement, la vague, en plus d'être énormément haute, est aussi bien plus large que le lit de la rivière ! Vous êtes happée en même temps que vous touchez terre, mais pas aussi violemment que si vous étiez dans la rivière. Le choc vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous réussissez à vous accrocher à des branches pendantes et vous vous maintenez pendant que le gros de la vague passe... Vous voyez aussi beaucoup de cailloux, et l'après-vague est constitué d'eau boueuse, de gravats et même de gros rochers vers la fin. Apparemment, un glissement de terrain a dû se produire en amont, ce qui explique que l'anneau de cuivre n'ait rien détecté... Il ne prévoit pas encore l'avenir ! Vous vous hissez du mieux que vous pouvez pour sortir de là. Perdue dans les joncs, vous essayez de vous éloigner le plus possible de cette rivière. Ironie du sort, vous êtes maintenant encore plus sale qu'avant d'avoir tenté de traverser ce gué. Rendez-vous au **560** si vous venez du sud (vous êtes donc passée par la clairière 48 ou la clairière 39), et au **175** si vous venez du nord (clairière 36).

383

Le Maître des Scorpions vous a indiqué que pour découvrir le portail, il vous fallait auparavant trouver sa Clé gardée par le Maître des Grenouilles dont la clairière se situe approximativement au sud de la partie centrale du marais. Forte de tous ces indices, vous décidez de ne pas perdre de temps inutile ici et de quitter immédiatement la clairière pour vous mettre en quête du Maître des Grenouilles. Vous avez cependant trouvé l'endroit où se trouve la porte, c'est un bon signe, vous gagnez 1 point de CHANCE. Vous repartez par où vous êtes arrivée afin de trouver cette satanée Clé Dimensionnelle. Rendez-vous au **406**.

384

« Puisque vous refusez d'entendre raison... »

Vous tirez votre épée du fourreau et vous approchez de lui. Le maître amorce un recul, mais son visage n'exprime aucune peur. Il fait un mouvement de la main, et subitement se dresse devant vous un gros champignon d'où jaillit un nuage de spores qui vous atteint en plein visage. Suffoquante, vous perdez 1 point d'ENDURANCE et vous devrez également diminuer votre Force d'Attaque de 2 points pour les deux premiers Assauts. Engagez le combat !

MAÎTRE DES CHAMPIGNONS

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 9

Lorsque l'ENDURANCE de votre adversaire sera de 3 ou moins, rendez-vous au **419**. Si un coup violent le tue avant même que son ENDURANCE n'atteigne cette limite, rendez-vous au **224**. Enfin, si au bout de 4 Assauts son ENDURANCE est toujours supérieure à 3, rendez-vous au **740**.

385

L'affreux Maître continue son monologue : « Et comme vous avez eu le bon goût de trouver aussi la Pierre de Vie, je suis maintenant en possession du Sceptre d'Existence. Grâce à son pouvoir, je régnerai prochainement sur le Marais tout entier. Et ce ne sera qu'un début ! Bientôt Khul tout entier tremblera devant ma puissance ! »

Vous pouvez voir une lueur démoniaque traverser le regard du Maître et vos pires craintes se confirment : il est complètement fou ! Sa soif de pouvoir est en train de lui faire perdre la tête ! Vous lui demandez d'une voix tremblante : « Et qu'allez-vous faire de moi ? »

— Bonne question ! Eh bien voyez-vous, ce vortex ne s'ouvre qu'approximativement dix minutes. Ensuite il se referme, et il faut la clé pour le rouvrir. Sauf que, la clé a été brisée dans ta chute... Dans maintenant trois minutes, le portail va se refermer... pour toujours ! Je crains que malheureusement votre vie d'aventurière ne dépasse pas cette clairière. »

Sur ces mots, le Maître se dirige d'un pas rapide vers le portail, non sans vous adresser auparavant un petit geste d'adieu ironique. Vous vous débâchez avec l'énergie du désespoir pour vous défaire de vos liens tandis qu'il vous semble entendre dans votre tête les secondes défilier inexorablement. Rien à faire, les cordes sont trop serrées. Le Maître a commis une grave erreur : certes il vous a pris votre sac à dos, mais il a omis de vous fouiller. Or, vous gardez toujours un couteau dans votre chaussure par habitude. Vous vous débâchez violemment, agitant vos jambes de toutes vos forces et le couteau finit par tomber sur le sol dans un bruit métallique. Vous vous mettez tant bien que mal à plat ventre et vous entreprenez de scier vos liens, parfaitement consciente que chaque seconde peut être synonyme de vie ou de mort. Après moult efforts, les cordes qui tiennent vos mains tombent tranchées. Vous vous libérez rapidement les pieds et vous vous ruez vers le portail. Rendez-vous au **624**.

386

Vous avez vaincu un redoutable serviteur de la mort, et la brume a maintenant totalement disparu. Vous contemplez la clairière à nouveau vide, il n'y a également plus trace des tombes que vous aviez pu voir lors de votre visite précédente, ni même du pipeau qui vous avait autrefois porté chance. Ne reste-t-il vraiment rien, pourtant ? Quelle est cette chose qui brille parmi les feuilles mortes ? Vous vous agenouillez et ramassez un Rubis gros comme le poing (*Ajoutez le Rubis à votre Feuille d'Aventure si vous le prenez*), sans doute de grande valeur... Serait-ce ?... Vous jetez un regard écœuré au cadavre de votre ennemi, pour vous apercevoir qu'il a, chose étrange, effectivement perdu l'œil droit ! Qui sait, vous parviendrez peut-être à revendre cette précieuse trouvaille ? A moins que cette pierre enchâssée sur votre anneau de cuivre... C'est sur ces réflexions que vous quittez la clairière :

Si vous allez au nord, rendez-vous au **813**.

Si vous allez au sud, rendez-vous au **863**.

Si vous allez à l'ouest, rendez-vous au **748**.

387

Vous repartez alors vers la palissade au sud du village. Les gardes vous laissent passer sans vous saluer et referment violemment la porte derrière vous... Vous reprenez ensuite votre route vers le Marais. Rendez-vous au **688**.

388

Vous coupez la parole à la Maîtresse et vous lui racontez l'histoire de l'amulette volée d'Ophidiane. Celle-ci vous regarde avec un grand sérieux, puis vous déclare : « Je pense que le Maître des Champignons est le responsable du vol. Ce faquin a un attrait maladif pour tout ce qui a de la valeur... Il vous faudra traverser la rivière si vous voulez le trouver. »

Vous remerciez la Maîtresse pour son conseil, puis prenez congé d'elle.

Notez le mot «Yuri» sur votre *Feuille d'Aventure*, et rendez-vous au **218** pour sortir de la clairière.

Notez que vous pouvez accuser un Maître (ou une Maîtresse) à tout moment. Pour cela, écrivez son domaine d'influence (par exemple « Serpents » pour la Maîtresse des Serpents) sur votre Feuille d'Aventure, et allez confondre le Maître (ou la Maîtresse) dans sa clairière.

389

Intriguée, vous faites quelques pas vers ce bizarre assemblage de roseaux, de terre et de branches, lorsque soudain le sol se dérobe sous vos pieds ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceuse, rendez-vous au **631**. Si vous êtes Malchanceuse, rendez-vous au **927**.

390

Vous fiant à l'avertissement de l'Anneau, vous tirez votre épée. Votre geste effraye la Licorne, qui charge dans votre direction et manque de vous empaler. Le combat s'engage !

LICORNE

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 9

Si les choses tournent mal, vous pouvez prendre la *Fuite*. Tourner les talons vous mènera au **943**. Si vous menez le combat à son terme et que vous en sortez victorieuse, rendez-vous au **633**.

391

Vous revoici à l'entrée de la clairière où se trouve le portail créé par le Maître des Grenouilles. Si vous possédez une formule magique et que vous souhaitiez en faire usage, rendez-vous au paragraphe qu'on vous a indiqué. Si vous ne le pouvez pas ou que vous l'avez déjà fait, quittez la clairière sans plus tarder. Rendez-vous au **406**.

392

Lorsque vous évoquez votre quête des Pierres de la Vie et de la Mort, le Maître vous interrompt : « La Pierre de Mort est maléfique, c'est certainement l'œuvre d'un puissant Nécromancien. Je l'ai tout de suite senti lorsque je l'ai trouvée. C'est pourquoi je l'ai scellée dans une autre dimension. Je ne peux la détruire, car je risquerais d'y perdre la vie et j'ignore ce qu'il adviendrait alors de mes fidèles sujets. Il y aurait éventuellement un moyen de la faire disparaître... Mais je doute que tu sois assez courageuse et expérimentée pour cela. »

Qu'allez vous faire à présent ?

Lui lancer un défi en disant que vous êtes
la plus grande guerrière de Khul ?

Rendez-vous au **774**.

L'attaquer, pour le forcer à vous donner
des renseignements supplémentaires ?

Rendez-vous au **585**.

Utiliser une Pierre de Magie ?

Si vous utilisez une Pierre de Terreur, rendez-vous au **136**.

Si c'est une Pierre d'Illusion, rendez-vous au **1004**.

Vous pouvez aussi repartir après avoir salué le Maître qui ne vous dit plus rien. Choisissez-vous alors :

Le nord ?

Rendez-vous au **786**.

Le sud ?

Rendez-vous au **748**.

L'est ?

Rendez-vous au **813**.

L'ouest ?

Rendez vous au **613**.

393

Vous vous remettez à peine de la confrontation avec le Maître des Scorpions que, bien que votre anneau reste complètement froid, vous flairez qu'un nouveau danger se profile. Serait-ce votre sixième sens d'aventurière ? Et ceci ne tarde pas à se confirmer, car vous voyez l'une des petites mares de la clairière se troubler et s'agiter. Vous dégainez votre fidèle épée quand vous voyez sortir de la mare une petite grenouille à pois rouges. Vous la reconnaissez immédiatement : c'est Jania, la rainette qui vous avait accueillie à votre entrée dans la clairière du Maître des Grenouilles : « C'est comme ça que tu me dis bonjour ? vous dit-elle un peu surprise. Mon Maître m'a envoyée pour t'aider à détruire cette saleté de Pierre de Mort, dépêchons-nous. Il faut faire le plus vite possible ! »

Jania vous fait alors un grand sourire et, voulant vous montrer l'étendue de son savoir, vous affirme : « Nous devons aller vers le nord-ouest pour trouver le Lac Sacré, c'est là que nous pourrions la détruire. »

La petite grenouille vous fait alors un large clin d'œil et sautille vers vous. Vous devez prendre une décision :

Si vous voulez rester fidèle à Morgalux, vous pouvez vous débarrasser de Jania d'un bon coup d'épée, rendez-vous alors au **191**.

Si vous préférez accepter la proposition de Jania, rendez-vous au **240**.

394

Sitôt que vous avez pénétré plus en avant dans la clairière, l'Anneau de Cuivre s'est mis à chauffer. Vous ressentez dans votre dos la même présence hostile... Il semble que le danger soit toujours présent. Vous pouvez vous mettre à courir comme la dernière fois (rendez-vous dans ce cas au **746**), ou bien au contraire, tirer votre épée et faire face (rendez-vous au **338**).

395

Vous vous approchez prudemment du buisson. Le responsable de cette agitation ne semblent pas affecté par votre approche... Arrivée à deux pas du bosquet, vous écartez tout doucement du bout de votre épée les ramures... Vous laissez alors échapper un petit cri de surprise lorsque vous trouvez enfin les responsables. En effet, une bonne demi-douzaine de lapereaux mignons comme tout sont occupés à grignoter des pousses tendres. A votre vue, il rentrent à toute vitesse dans le terrier qui est à proximité...

Décidément, ce marais est capable du meilleur comme du pire. Vous êtes rassurée de voir que la vie peut exister même dans ce lieu de cauchemar. Vous vous félicitez aussi de ne pas avoir cédé à la panique sous la pression de l'ambiance environnante, vous auriez pu faire une bêtise... Vous gagnez 1 point de CHANCE. Par où allez-vous continuer l'exploration du marais ?

Vers le sud ?

Rendez-vous au **934**.

Vers l'ouest ?

Rendez-vous au **560**.

Vers le nord ?

Rendez-vous au **50**.

396

« Splendide ! Il y a encore des jeunes femmes presque désintéressées en ce monde, c'est encourageant. Je ne possède guère d'indices pour vous aider. Je dormais tranquillement dans ma clairière, ne me demandez pas où elle est, je n'en sais rien. Les pouvoirs de mon amulette me permettaient de me repérer, mais pas selon les quatre points cardinaux. Bref, je dormais profondément ; et à mon réveil, j'ai découvert avec stupeur que mon amulette, qui était pourtant posée dans une coupelle sur ma table de nuit, avait disparu. Je me suis éclipsée le plus discrètement possible de la clairière, car j'avais perdu la plupart des pouvoirs. Ah oui, il y a plus de cinquante serpents dans ma clairière, et certains sont très dangereux...Bref, j'ai commencé à errer dans le marais, sans équipement ni bagages, jusqu'à ce que je croise un marchand sympathique qui m'a ramenée ici. Depuis, je me débrouille comme je peux pour vivre.

— Comment se nomme le marchand ?

— Q'Thyd. Il habite dans le coin, vous ne devriez pas avoir de mal à le trouver. Il n'en sait pas plus que moi, mais si vous désirez acheter quelque chose... A propos d'équipement... »

La Maîtresse des Serpents porte sa main à ses lèvres et émet un étrange sifflement. Vous n'en voyez pas tout de suite les conséquences, quand vous remarquez soudain que quelque chose bouge dans les hautes herbes. La tête d'un énorme serpent en jaillit soudain. Vous reculez instinctivement, mais la Maîtresse s'agenouille et lui caresse la tête : « Voilà Stiv. Le seul qui me soit resté fidèle. Je le connais depuis qu'il est sorti de son œuf. Son escorte m'a été plus qu'utile dans le marais. Tiens-toi tranquille deux secondes Stiv. »

Un mouvement brusque, la Maîtresse détache une petite écaille de la peau du serpent, qui remue un instant de douleur.

« Il est tellement imprégné de ma magie que la moindre de ses écailles devrait vous aider à retrouver l'amulette. Le pauvre, à force de donner une écaille à chaque aventurier qui passe, il va finir par se retrouver tout nu. »

Elle vous tend l'Écaille de Serpent. Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Elle détache ensuite un petit sac accroché à la queue de Stiv, y plonge la main et en ressort quelques pierres. Votre père vous en a déjà parlé : des Pierres de Magie !

« Ce sont des Pierres de Magie Neutres. Choisissez celles qui vous paraissent les plus adaptées. Prenez-en... allez, dix ! D'habitude je ne suis pas aussi généreuse, mais il se passe des choses étranges dans le marais. Une puissance maléfique dort quelque part. Des gens disparaissent. Bref, c'est encore pire qu'à mon arrivée. »

Choisissez vite les pierres que vous désirez avant que cette sorcière ne change d'avis.

« Bien peu d'aventuriers sont revenus m'annoncer leur échec. Quelques-uns n'ont pas osé, d'autres n'ont jamais vraiment eu l'intention de s'occuper de ma demande... et bien d'autres sont morts dans le marais. Dans notre intérêt commun, méfiez-vous de tout dans ce marais, hommes, bêtes, plantes et créatures.

— Très bien, *madame*.

— Le mot Maîtresse vous reste en travers de la gorge ? En ce cas, appelez-moi simplement Ophidiane. Vous pourriez commencer votre enquête dans ma clairière, vous y trouveriez peut-être des indices. Les pouvoirs de l'écaille vous apporteront une protection contre les serpents, mais elle ne sera que superficielle, alors faites attention à ne pas trop vous y attarder. Vous pourriez aussi passer à Courbensaule, ses habitants en savent peut-être plus que les personnes du coin. Mais surtout, méfiez-vous des autres Maîtres. Je ne vois pas qui d'autre qu'un Maître serait assez fou pour voler un autre Maître et risquer ainsi de subir son courroux. Enfin, si vous les évitez trop, vous aurez du mal à finir votre enquête. Bref, laissez votre instinct vous guider. A bientôt jeune fille. »

Et elle repart tranquillement, descendant la colline sans faire le moindre bruit, son serpent la suivant comme une ombre. Elle est bientôt hors de vue et vous penseriez avoir rêvé si votre main ne tenait pas encore l'écaille. Si vous voulez rejoindre tout de suite le Marais, rendez-vous au **13**. Si vous préférez trouver ce marchand au nom imprononçable, rendez-vous au **578**.

397

Tout ceci ne vous dit rien qui vaille ! Vous décidez de sortir au plus vite de la clairière et inconsciemment, vous vous mettez à courir. Un bruit émerge du sol derrière vous et en vous retournant, vous constatez que le sable forme un sillon qui se dirige droit sur vous. Vous reprenez votre course effrénée vers la sortie car vous vous doutez que cette traînée dans le sol, semblable à celle que pourrait faire une taupe dans un champ, renferme un animal rapide à en croire la vitesse avec laquelle elle se déplace.

Vous êtes presque tirée d'affaire car l'entrée de la clairière est toute proche mais en vous retournant une dernière fois pour regarder où en est votre poursuivant inconnu, vous trébuchez sur un des piliers. Celui-là même que vous aviez déterré !

Vous vous affalez dans le sentier comme une masse inerte et un énorme cri surhumain vous sort de la torpeur. Vous vous retournez sur le dos et une vision d'horreur se détache du sol sablonneux. Une espèce de ver gigantesque, dont vous ne voyez que la partie émergée qui mesure pourtant déjà plus de deux mètres de haut, est sortie de la terre. Heureusement pour vous, de l'autre côté de clôture de bois enterrée qui visiblement remplit à merveille son rôle de barrière. L'animal, à cause de sa masse énorme, ne peut pas passer par-dessus et visiblement il ne peut pas traverser le bois. Vous tentez, puisque vous êtes maintenant à l'abri, de retrouver votre calme en inspirant fortement une grande bouffée d'air.

L'animal retombe au sol dans un bruit assourdissant et dans un nuage de poussière. Vous êtes époustouflée de voir qu'une masse comme lui se déplace à une vitesse phénoménale sous la terre. Il essaye de vous repérer mais vous constatez qu'il peine à vous trouver car il n'a pas d'yeux. Tout son corps est recouvert de petits picots, comme des griffes, et vous pensez à juste titre que c'est avec ça qu'il se déplace dans le sol. « Quel animal fantastique ! », pensez-vous.

Vous vous approchez alors pour l'étudier mais à peine avez-vous fait un pas en avant qu'il tourne sa gueule géante vers vous : il semblerait qu'il se repère avec les vibrations qui se dégagent du sol quand une personne se déplace. Puis trois énormes tentacules sortent de sa bouche. Vous faites un bon en arrière et vous les voyez se diriger dans votre direction, tels d'énormes serpents rampants sur le sol à la recherche d'éventuelles proies. Mais la proie c'est bien vous !

Les tentacules sont terminés par une petite gueule avec quatre crocs. Ils se dressent tous les trois ensemble car ils vous ont repérée mais vous êtes hors de portée. Ce qui semble leur déplaire fermement.

Si vous avez une arme tranchante et que vous voulez attaquer les tentacules vivants, rendez-vous au **503**. Mais si vous préférez laisser ce lieu maudit derrière vous en vous promettant de ne plus y remettre les pieds et revenir dans la clairière précédente, rendez-vous au **909**.

398

Vous tendez votre épée et les deux pierres demandées. L'elfe plante alors votre lame dans le sol, et accroche à son pommeau un pendentif représentant une balance. Il pose dans chaque plateau une pierre magique, et entame une longue mélodie. Vous voyez alors les pierres se désagréger petit à petit, en une parfaite symétrie, et leurs poussières rentrent dans la lame au fur et à mesure, fusionnant avec le métal de façon surréaliste. L'acier semble changer de couleur lentement, s'illuminant puis s'assombrissant. Enfin, la litanie s'arrête quand les dernières poussières rejoignent l'arme. Elle reprend un éclat grisâtre banal, mais vous sentez sa force en la saisissant. Cette arme contient deux pouvoirs magiques opposés en parfait équilibre, ce qui lui confère une force de frappe plus grande et étrangement une plus grande légèreté. Quand vous combattrez avec cette arme, vous pourrez ajouter un point à votre total de Force d'Attaque et vous infligerez une perte de 3 points d'ENDURANCE au lieu de 2. Néanmoins, vous serez en contrepartie incapable d'utiliser la Chance pour amplifier vos coups. Cette lame peut toucher les êtres qui ne sont sensibles qu'aux armes magiques. Notez l'Épée de la Balance sur votre *Feuille d'Aventure* et retournez au **997**.

399

Le bon sens même aurait dû vous souffler qu'on ne s'amuse pas à charger un archer embusqué, d'autant plus que celui-ci manie visiblement aussi bien l'arc que l'euphémisme : la trajectoire parfaite des deux flèches qu'il expédie dans un même mouvement dans vos deux yeux en est la preuve... Votre vie et votre aventure se terminent ici.

400

Si vous possédiez le Talisman Gravé de Signes Runiques quand vous êtes passée par ici, rendez-vous au **608**. Si vous ne l'aviez pas, mais le possédez maintenant, rendez-vous au **328**. Si vous n'avez jamais trouvé cet objet, rendez-vous au **592**.

401

Vous tirez votre épée, bien décidée à défendre chèrement votre peau. L'homme secoue alors la tête d'un air déçu : « Tant pis pour toi... » dit-il, avant de claquer dans ses doigts. Vous voyez une intense lumière, puis plus rien. Ainsi s'achève votre aventure.

402

Vous avancez prudemment vers le pont quand soudain vous voyez une dizaine d'hommes vêtus de noir sortir des buissons environnants, vous n'auriez jamais soupçonné leur présence ! Il s'agit certainement d'un guet-apens... Jetant un regard derrière vous, vous constatez que vous êtes encerclée et entendez soudain un rauque : « Halte, étrangère ! ». La situation a l'air critique... Pendant qu'ils se rapprochent, rendez-vous au **344**.

403

Vous vous lancez à toute vitesse dans les escaliers, le Diable de Garde sur les talons. Ses pas se rapprochent de plus en plus de vous, jusqu'à ce que vous sentiez son souffle brûlant dans votre cou. Vous entendez alors un grand fracas, le Diable vient de se prendre les pieds dans une des marches, ou bien de glisser, pour ce que vous en savez, vous ! Le problème, c'est que l'espace entre les deux murs étant très restreint, il vous entraîne avec lui dans sa chute. Vous dégringolez tous deux dans un inénarrable vacarme jusqu'au sous-sol. Votre formidable adversaire a laissé échapper sa Claymore, qui a bien failli vous trancher la tête dans le feu de l'action ! Par un coup de chance qui confine au miracle, votre terrible chute ne vous a infligé qu'une perte de 4 points d'ENDURANCE et, bien sûr, votre note de teinturerie risque d'être plus élevée que prévu. Votre ennemi, en revanche, n'a pas eu cette chance. Il gît sur le sol, sa tête écrasée à même la pierre tandis que son sang est parti faire du tourisme dans les escaliers (l'herbe est toujours plus verte ailleurs). Bref, il ne vous posera plus de problèmes. Vous en profitez pour le fouiller sans rien trouver de marquant, à part le Petit Burin des Excavations Patientes que vous ne touchez pas, de peur de subir l'abominable transformation qui a affecté le Prêtre. Une fois remise de vos émotions, vous décidez de remonter l'escalier, et de sortir du Temple au plus vite, de peur qu'une autre créature de ce type débarque. Une fois dehors, il ne vous reste plus qu'à choisir votre chemin :

Le sud ?
L'est ?
L'ouest ?

Rendez-vous au **50**.
Rendez-vous au **495**.
Rendez-vous au **615**.

404

Vous expliquez à votre interlocuteur que vous cherchez à vous reposer pour la nuit avant de continuer vos recherches dans le Marais. Le deuxième garde vous observe avec un air méfiant, ne semblant pas trop croire à votre histoire. Après vous être brillamment exprimée, le petit

homme qui vous fait face se tourne vers l'autre en faisant un signe de tête dubitatif... Le deuxième homme se rapproche alors et vous dit : « On aime pas les étrangers ici, et encore moins ceux qui viennent de c't'endroit », fait-il montrant dédaigneusement du nez le Marais. « Alors tiens toi à carreau ok ? Au moindre problème, on s'occupera de ton cas, jeune jouvencelle, gnia-hahahaha... » Le sourire édenté du petit homme vous poursuit encore lorsque vous franchissez la porte de la palissade. Rendez-vous au **891**.

405

Vous vous dirigez prudemment vers l'une des sorties. La silhouette ne semble même pas s'apercevoir de votre présence. Pas moins de quatre chemins desservent la clarière. Choisissez la direction que vous souhaitez emprunter :

- Si c'est le sud, rendez-vous au **237**.
- Si c'est le nord, rendez-vous au **175**.
- S'il s'agit de l'ouest, rendez-vous au **299**.
- Si vous préférez aller à l'est, rendez-vous au **163**.

406

Vous poursuivez votre route dans le Marais en vous demandant si vous devez aller au bout de votre quête, tant vous êtes fatiguée de patauger dans ce bourbier immonde, quand vous voyez soudain une nouvelle clarière se profiler à quelques mètres de vous. *Vous entrez dans la clarière n°10, si vous êtes déjà passée par ici rendez-vous au 587. Sinon, lisez ce qui suit.* Si vous vous attendiez à un quelconque monstre du Marais, et bien vous ne pouvez qu'être déçue, car il n'y a rien dans cette clarière, excepté un petit bosquet en son centre où vous pouvez distinguer des fruits de couleur rouge. On pourrait croire que ce sont des grosses pommes. Soulagée d'avoir un peu de répit, vous pouvez tranquillement prendre votre décision :

Si vous voulez aller cueillir un fruit et le goûter, rendez-vous au **664**.

Vous pouvez aussi jouer la sécurité, et sortir de la clarière. Dans ce cas, choisissez-vous :

- Le nord ? Rendez-vous au **857**.
- L'est ? Rendez-vous au **197**.
- L'ouest ? Rendez-vous au **318**.



407

Vous lancez la pierre sur le Maître qui tente bien une sorte de pirouette pour l'éviter mais a certainement oublié qu'être un homme de feu implique d'avoir moins de souplesse. La pierre atteint donc son but. Le Maître pousse un cri bestial et a juste le temps d'aboyer : « Sale... » avant de disparaître subitement. Votre pierre a détruit le sort qu'avait utilisé Zernaya pour se maintenir en vie. Vous pouvez maintenant sortir tranquillement.

- Par l'est, rendez-vous au **361**.
- Par l'ouest, rendez-vous au **863**.
- Par le nord, rendez-vous au **767**.

408

L'amulette tombe dans les mains avides du Maître des Ornithorynques (*rayez cette Amulette Rectangulaire de votre Feuille d'Aventure*) qui écarquille les yeux et hurle : « Non ! Triple buse ! Nom de nom ! Vous vous êtes trompée, ce n'est pas la bonne amulette ! »

Vous baissez les yeux. Finalement, Bertillot disait peut-être la vérité ? Avez-vous tué un innocent ? Vous serrez les poings et songez que ce n'était qu'un hasard, mais au fond de vous le doute vous prend. Vous perdez 1 point de CHANCE.

Maintenant, si vous possédez une Amulette Ronde Dorée avec une perle rouge, et que vous voulez la donner, rendez-vous au **33**.

Si vous dites que le Maître ne se trouve pas dans les Catacombes mais autre part, notez la réponse (le lieu) sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au **312**.

Enfin, si vous ne voulez pas dire ça et que vous n'avez pas d'autre amulette, rendez-vous au **760**.

409

Avant même que la créature ait touché le sol, vous vous êtes déjà précipitée vers l'entrée de la caverne, ramassant au passage la potion du Sorcier qui traîne toujours sur le sol, miraculeusement épargnée. Vous courez à en perdre haleine jusqu'au croisement en Y. De là vous vous ruez dans le tunnel sud, à moitié aveuglée par un brouillard brunâtre et ocre, et manquez de percuter l'échelle de bois que vous escaladez comme si tous les démons de l'enfer étaient à vos trousses ! Rendez-vous au **305**.

410

Tout autour de vous, la végétation reste verdoyante, aussi loin que votre regard puisse porter. Trois pistes vous sont accessibles :

Si vous souhaitez vous diriger vers le Nord, rendez-vous au **667**.

Si vous préférez cheminer vers l'Ouest, rendez-vous au **260**.

Si vous suivez plutôt la direction du Sud, rendez-vous au **97**.

411

Vous tentez une escalade de la surface gluante de boue qui sert de colline à ce lieu de cauchemar. La gadoue accumulée par votre contournement n'aide pas votre fuite. Vos déplacements patauds et les nausées provoquées par les miasmes verts qui émanent de vos poursuivants conjugués au courant de boue qui s'écoule le long de la pente vous empêchent de progresser convenablement. Après quatre essais infructueux, vous finissez par vous retrouver étalée dans la gadoue infecte et vomissez avec dégoût la boue qui est entrée dans votre bouche. Vous perdez 1 point de SANTÉ. Votre sixième sens vous suggère de vous retourner car la situation évolue... Et pas à votre avantage... Rendez-vous au **941**.

412

Si vous possédez l'Anneau d'Argent, rendez-vous au 272.

Si lors de votre dernière visite, vous avez acquis un objet quelconque dans cette clairière, elle est dans le même état que lorsque vous l'avez quittée. Vous pouvez alors la quitter en vous rendant au choix au **615** pour aller au nord, au **560** pour aller au sud, ou au **50** pour aller à l'est. Dans le cas contraire, rendez-vous immédiatement au **636**.

413

La clairière où vous aviez croisé brièvement le chemin d'Andomir fils d'Agualpa de la maison d'Aldemor et de la « demoiselle » Larka d'Anghelm n'a pas changé depuis votre dernier passage, et le seul élément d'intérêt qu'elle contient reste le tronc d'arbre mort qui se trouve à peu près en son centre. Vous souriez en repensant au vieux chevalier et à sa compagne, puis reprenez votre route vers le nord (rendez-vous au **304**), l'ouest (rendez-vous au **163**), l'est (rendez-vous au **483**), ou le sud (rendez-vous au **15**).

414

Vous attrapez rapidement votre sac à dos et le fouillez frénétiquement à la recherche de la Pierre de Feu, que vous finissez par découvrir, tout au fond, bien évidemment. Vous l'apposez fiévreusement sur la boue devant vous, qui commence à durcir. Sauvée ! Et de justesse, car vous aviez de la boue jusqu'à mi-cuisse. Mais lorsque vous essayez de vous extirper de la boue durcie, vous comprenez votre erreur : en séchant, elle est devenue solide comme de la pierre, et vous y êtes irrémédiablement emprisonnée. Allez-vous y rester jusqu'à mourir de soif et de faim, ou bien les créatures qui hantent ce marais vous offriront-elles une mort plus rapide en vous dévorant ? Quel que soit votre destin, vous le rencontrerez ici.

415

C'est alors qu'un événement étonnant se passe. Les villageois prennent à partie les trois barbares... La foule se met ainsi à lancer des pierres vers les trouble-fête. Le sorcier crie alors « Kirschhoff, Nastazia, on ne trouvera rien d'intéressant dans ce patelin boueux... » Le grand homme se tourne, fait un sourire à la femme qui l'étreint sauvagement. Puis il acquiesce en direction du Sorcier qui les rejoint en disant : « Mouais tu as raison Karp, c'est un village de larves ici, allons voir ailleurs hahahaha ». C'est accompagnés du rire gras de l'homme que vous les voyez partir du village... Rendez-vous au **845**.

416

Vous parvenez à toucher le Maître de votre épée, et il rit à gorge déployée. Du sang verdâtre coule de la blessure, qui ne semble absolument pas le faire souffrir. Cet être n'est certainement pas humain et semble invincible. Il se précipite vers vous en brandissant sa faucille (notez qu'il regagne ses points d'ENDURANCE perdus et qu'il vous est impossible de lui en retirer). Il ne vous reste plus qu'à fuir (rendez-vous au **1021**) ou à continuer le combat. Si vous parvenez à gagner deux Assauts de suite, rendez-vous au **573**.

417

Vous jetez la Pierre de Feu qui plonge dans la masse de boue en ébullition. Malheureusement pour vous, les gaz empoisonnés sont aussi inflammables. Vous avez juste le temps de vous rendre compte de votre erreur lorsque la montagne de boue gazeuse explose, embrasant toute la zone... Et vous avec bien entendu ! Votre aventure s'achève ici.

418

Alors que vous vous apprêtez à lui porter le coup fatal, le Maître tombe soudain à genoux : « Pitié, pleurniche-t-il, épargne-moi. Épargne ma vie et je t'aiderai à quitter le marais. Je te donnerai des Pierres de Magie, je te dirai tout ce que je sais sur l'Amulette de la Maîtresse des Serpents, mais par pitié ne me tue pas ! » Ce changement brutal de caractère vous stupéfie et en même temps vous incite à la prudence : le Maître est-il vraiment sincère ou s'agit-il d'une nouvelle ruse de sa part ? A vous de choisir. Si vous désirez épargner ce triste sire, rendez-vous au **252**. Si vous jugez plus prudent de l'achever sur le champ, rendez-vous au **1044**.

419

« Grâce ! Grâce ! »

Grièvement blessé, votre adversaire s'effondre sur le sol et rampe devant vous en implorant votre pitié... Histoire de bien vous faire comprendre, vous pointez votre lame vers sa gorge et lui déclarez que c'est sa dernière chance de vous avouer la vérité. Sans se faire prier davantage, il passe enfin aux aveux : « Je sais où se trouve les hommes que vous recherchez, oui... Au nord... Aah !! Au nord de ce marais, vous trouverez une clairière au centre de laquelle se tient un arbre

en forme de vieillard. Ses... ses racines dissimulent l'entrée d'un souterrain. C'est là qu'un sorcier tient captif les hommes de Daigledor et les autres. Il se sert d'eux comme esclaves, mais je... Aah... J'ignore dans quel but... C'est moi qui étais chargé de « recruter » la main d'œuvre nécessaire... En échange, il me promettait pouvoir et richesses... »

En gémissant, il vous déclare que c'est tout ce qu'il sait, et vous supplie de l'épargner. Vous rengainez votre épée et lui ordonnez de déguerpir, ce qu'il se hâte de faire en claudiquant. Vous vous retrouvez seule dans la clairière, et vous repensez aux paroles que vous venez d'entendre... Lorsque vous aurez découvert l'arbre en forme de vieillard, ajoutez 30 au numéro du paragraphe où vous vous trouverez. Vous obtiendrez ainsi le numéro d'un nouveau paragraphe où vous pourrez vous rendre pour découvrir l'entrée du souterrain où sont retenus captifs les hommes que vous recherchez. Vous touchez au but ! Il est temps maintenant de quitter cet endroit. Rendez-vous au **915** pour aller à l'ouest, au **260** pour aller au nord, ou au **97** pour aller à l'est.

420

Vous examinez attentivement les racines de l'arbre mort, et vous finissez par découvrir entre deux d'entre elles une trappe que la boue dissimulait aux regards. En vous servant de votre épée comme d'un levier, vous parvenez à l'entrebâiller puis à l'ouvrir complètement. Vous découvrez l'extrémité d'une grossière échelle de bois, dont la partie inférieure se perd dans l'obscurité...

Si vous voulez descendre dans ce passage, posez alors précautionneusement le pied sur le premier barreau, en vous préparant à affronter l'inconnu et rendez-vous au **215**.

Si vous préférez remettre cette excursion à plus tard, remettez bien la trappe pour que l'on ne s'aperçoive pas de votre découverte, et déguerpissez au **869**.

421

L'Homme-Crapaud s'écroule sur le sol boueux de la clairière. Immédiatement, un nouvel adversaire se présente à vous :

HOMME-CRAPAUD

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 8

Si vous terrassez votre adversaire, rendez-vous au **656**.

422

Vous dégainez votre propre lame et la croisez avec celle d'Andomir. Le duel peut commencer, sous le regard de Larka, qui a repris sa place sur le tronc d'arbre couché.

ANDOMIR

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 16

Le premier de vous deux dont le total d'ENDURANCE descendra en-dessous de 5 sera déclaré perdant. Si c'est vous-même, rendez-vous au **371**. Si c'est votre adversaire, rendez-vous au **938**.

423

L'intérieur de la cabane contraste étonnamment avec ce que laissait présager l'aspect extérieur. L'endroit est très sombre et n'est éclairé que par quelques bougies – en forme de scorpions est-il besoin de le préciser. Contrairement au reste de la clairière, il n'y a aucun animal ici. Par ailleurs, vous n'entendez plus le bruit des scorpions patrouillant dehors, pourtant très bruyants. Vous en concluez que l'endroit doit être isolé acoustiquement par quelque procédé magique.

L'unique mobilier est un trône massif tout aussi noir que la pièce, représentant un scorpion couché. Ses yeux de pierre vous fixent de leur regard figé de statue. Un homme est assis sur le trône. Il a un profil d'aigle et une courte barbe noire, ses yeux pétillent de ruse. Il est vêtu d'une ample robe grise et tient dans la main droite un long bâton de la même couleur. Enfin, une amulette argentée en forme de scorpion est suspendue à son cou, ce qui donne à croire qu'il s'agit du Maître des Scorpions. *Si le mot « Scorpions » est écrit sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous immédiatement au 960 (mais notez le n° de ce paragraphe pour pouvoir y revenir si besoin est).*



Tandis que vous étudiez son apparence, vous voyez qu'il en fait de même avec vous, et vous sentez de violents frissons agiter votre dos. Pourtant votre anneau reste froid.

Si vous souhaitez cependant vous fier à votre instinct et attaquer immédiatement cet homme, rendez-vous au **70**.

Mais si vous vous fiez plutôt à l'anneau et préférez tenter d'engager la conversation, rendez-vous au **713**.

424

Vous vous dirigez vers un autre buisson de la clairière qui change lui aussi de couleur, passant du vert à un jaune éclatant ! Comme l'autre, ses feuilles sont petites et fines. Le buisson en lui-même est tout à fait semblable à ceux qui bordent les pistes du Marais. Vous vous mettez une nouvelle fois à quatre pattes, pour examiner le tronc... Rien ! Les branchages... Rien non plus. Décidément, vous n'avez pas de chance, il semblerait bien que cet endroit soit inintéressant au possible.

Si vous voulez examiner l'herbe folle qui tapisse la clairière, ainsi que les autres buissons, rendez-vous au **25**.

Sinon, vous pouvez sortir d'ici :

Par le chemin allant vers l'ouest, rendez-vous au **514**.

Par le chemin allant vers l'est, rendez-vous au **1002**.

Par le chemin allant vers le sud, rendez-vous au **867**.

425

L'animal s'arrête soudain, sans raison apparente. En regardant les alentours, vous apercevez à moitié enfoui dans le sol ce qui ressemble à un parchemin. Vous vous penchez en avant pour l'examiner. Vous le sortez de terre, puis le nettoyez en faisant attention de ne pas l'abîmer. Relevant la tête, vous constatez alors l'absence de la Licorne : elle est partie. Vous reportez alors vo-

tre attention sur le parchemin. La première ligne indique « Bague sertie d'une émeraude en forme d'étoile : 50 pièces d'or ». Bigre, ce n'est pas donné ! Suivent diverses descriptions de bijoux accompagnées de leur prix. Il s'agit manifestement d'une liste qui appartenait à un quelconque marchand. Quant à ce qu'est devenu ce dernier... Il n'y a plus grand-chose à faire ici, et vous vous mettez en quête d'un chemin par lequel quitter enfin cette clairière. Notez que vous possédez un Parchemin Présentant une Liste de Bijoux, et rendez-vous au **943**.

426

Vous êtes de retour dans la clairière où se trouve la demeure du Maître des Vers. Elle semble déserte. Si vous ne l'avez pas fait, vous pouvez la visiter (rendez-vous au **834**). Sinon, il ne vous reste plus qu'à repartir par le chemin orienté vers l'est (rendez-vous au **475**) ou par celui orienté vers le sud (rendez-vous au **963**).

427

D'un geste assuré, vous jetez la Pierre de Malédiction en direction du Sorcier au moment où il achève sa formule. Un hurlement jaillit alors de sa gorge, tandis qu'il recule en tremblant de tous ses membres. Sous l'effet de la malédiction, le sortilège s'est retourné contre lui ! Lancez un dé pour savoir combien de points d'ENDURANCE la malédiction vous fait perdre. Si vous êtes encore vivante, c'est le moment où jamais de l'achever. Vous avancez vers lui en levant votre épée, mais il trouve la force de sortir une dague de sa robe et de prononcer quelques paroles magiques. La dague se change alors en épée, juste à temps pour dévier le coup qui allait le transpercer de part en part. Le combat s'engage !

SORCIER

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 11

Si vous avez précédemment blessé le Sorcier à la main, vous pouvez lui ôter 1 point d'HABILETÉ pour toute la durée du combat. Si vous avez perdu votre épée, vous devrez retrancher 2 points à votre Force d'Attaque au cours des trois premiers assauts. À l'issue de ces trois assauts, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **995**.

Lorsque l'ENDURANCE du Sorcier sera de 4 ou moins, rendez-vous au **1018**.

428

Trois chemins en tout permettent de quitter la clairière :

Si vous voulez aller au nord, rendez-vous au **469**.

Si vous souhaitez vous diriger vers l'est, rendez-vous au **218**.

Si vous choisissez de prendre la direction du sud, rendez-vous au **350**.

429

Si vous avez rencontré le Fossoyeur, rendez-vous au **161**. Sinon rendez-vous au **324**.

430

Le passage est assez large, vous constatez que les parois et le sol n'ont pas beaucoup souffert du passage du temps. De plus, il est évident qu'on a dû passer des coffres imposants par ce passage. On peut même deviner de très légères ornières à certains endroits plus meubles. Après une cinquantaine de mètres, le passage principal oblique vers le nord-ouest. Dans l'angle, un passage plus étroit et moins bien aménagé part en direction du sud... Que décidez-vous ?

Si vous continuez dans le passage aménagé, allez au **924**.

Si vous voulez explorer le passage étroit, allez au **682**.

Si vous retournez dans la grotte, retournez au **812**.

431

Vous vous relevez pour empêcher cette femme de tuer un pauvre villageois inoffensif. Mais comment s'y prendre ?

Si vous souhaitez utiliser une Pierre de Magie, laquelle lancerez-vous ?

Une Pierre d'Amitié, rendez-vous au **843**.

Une Pierre de Terreur, rendez-vous au **498**.

Si vous préférez répondre à la violence par la violence, sortez votre épée et allez corriger cette boîte de conserve ambulante au **801**.

432

Avec dégoût, vous renversez du pied le cadavre du Gobelin, faisant monter une nuée de mouches. Cette carcasse putréfiée n'a rien à vous apprendre. Vous vous dirigez ensuite vers l'Orque, et c'est alors que vous faites une étrange constatation : les deux créatures des marais ne portent aucune blessure apparente. Par conséquent, elles ne se sont pas entretuées, comme vous auriez été en droit de le croire. Cette découverte soulève une question inquiétante : qu'est-ce qui a entraîné leur mort ? Prisonnière de cette clairière ensorcelée, vous entrevoyez une sinistre possibilité ... car la sensation de faiblesse qui s'est abattue sur vous ne fait que s'aggraver, ce qui vous coûte encore 1 point d'Endurance. Si vous croyez que la magie peut vous tirer d'affaire, rendez-vous au **30**. Si vous voulez foncer directement à travers le Marais, sans tenter de suivre un sentier, rendez-vous au **170**. Si vous avez tout tenté sans succès, rendez-vous au **506**.

433

Vous envoyez la Pierre de Glace sur l'imposant nez du serpent. Elle produit immédiatement une forte couche de glace, qui recouvre son visage et perturbe ses sens, le ralentissant fortement. Vous en profitez pour bondir et lui porter un fulgurant coup qui lui sépare la tête du corps. Rendez-vous au **87**.

434

Vous vous dirigez vers la butte où vous avez déjà rencontré Ophidiane. Elle y est encore, contemplant mélancoliquement le Marais avec Stiv à ses pieds. Elle vous voit arriver de loin et s'assied sur le sol, prête à entendre une mauvaise nouvelle : « Venez-vous m'annoncer votre échec ? », demande-t-elle d'une voix blasée.

Si vous possédez la (Nouvelle) Amulette des Serpents, rendez-vous au **543**. Si vous ne la possédez pas, mais que le mot « Ouroboros » est marqué sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **768**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **617**.

435

Vous finissez votre tasse. La Maîtresse des Fleurs contemple toujours le sol fixement. Enfin, un murmure s'échappe de ses lèvres : « Désolée. Je ne voulais pas que vous m'abandonniez. Et surtout, je ne voulais pas vous voir mourir. »

Vous ne comprenez ce qu'elle veut dire. Soudain, vous tombez à la renverse, terrassée par une soudaine douleur au ventre. Votre tête tourne et vous vous évanouissez. Quand vous vous réveillez, vous vous rendez immédiatement compte que quelque chose ne va pas. Vous ne sentez plus vos jambes. Vous regardez vers le bas et découvrez qu'en dessous de votre ceinture, vous n'avez plus de corps ! A la place, vous êtes intégrée au cœur d'une fleur géante aux pétales déployés, comme celle de la Maîtresse des Fleurs. Celle-ci est devant vous, et vous regarde avec un petit sourire triste : « Comme ça vous ne risquez plus rien. Dormez maintenant. »

Et elle fait un geste de la main et la corolle de la fleur géante se referme, vous cachant le soleil. Dans l'obscurité, la torpeur vous envahit et vous ne tardez pas à vous endormir. Votre quête s'achève sous la forme d'une femme-fleur dans le Marais aux Scorpions.

436

Touché ! Sous l'effet de la Pierre, la branche grandit démesurément et développe plusieurs autres branchages qui forment une véritable échelle de secours. Vous l'agrippez et, après de longues minutes d'efforts, parvenez à vous arracher à la boue du marais. Vous poursuivez l'ascension de la branche et atteignez le tronc de l'arbre, le long duquel vous vous laissez glisser pour revenir au sol. Vous êtes non loin de l'une des issues de la clairière ; grâce à votre Anneau, vous savez qu'elle mène vers le nord. Retraverser ce borbier serait de la folie pure, et vous n'avez donc d'autre choix que d'emprunter cette sortie. Rendez-vous au **514**.

437

Vous lancez la Pierre de Feu en direction du Sorcier, dont la robe s'enflamme instantanément, perturbant son imprécation. Cela ne semble pas avoir d'autre effet sur lui, toutefois. En fait, à en juger son sourire, on dirait presque qu'il trouve ça agréable... Les flammes qui l'entourent déforment son visage et sa silhouette, lui conférant un aspect diabolique... Vous clignez des yeux, car en fait, ce n'est pas qu'une impression, il a *réellement* changé d'apparence ! Devant vous se tient désormais un redoutable DÉMON DE FEU, qui s'avance vers vous d'un pas menaçant ! Illusion ou véritable métamorphose ? Quoi qu'il en soit, vous devez agir très vite. Allez-vous prendre le risque de l'attaquer (rendez-vous au **844**) ? Ou employer de nouveau une Pierre de Magie ? Dans ce cas, vous avez le choix entre :

Glace

Illusion

Malédiction

Rendez-vous au **105**.

Rendez-vous au **687**.

Rendez-vous au **862**.

438

Quelque soit la motivation qui vous a amenée à utiliser cette pierre, l'Arbre-Épée récupère de l'énergie magique, ce qui a pour effet d'amener un flux de sève régénératrice qui commence à dégouliner par les différentes entailles que le bois a pu subir dans le combat. Il récupère 3 points d'ENDURANCE, et vous retournez au **40**.

439

Vous êtes courageuse, certes, mais pas téméraire ! Vous savez d'avance que le monstre sera beaucoup trop fort pour vous, et vous ne vous hasarderez pas à vouloir le combattre. Voilà un choix fort sage, mais aussi fort couard ! Vous perdez 1 point de CHANCE pour ce choix honteux. Mais les choses se corsent lorsque vous vous dirigez vers l'issue de cette terrible clairière, vous sentez que votre esprit se brouille... Tenterait-on de prendre son contrôle ? Paniquée par cette éventualité, vous vous mettez à courrir. Lancez deux dés, si le résultat obtenu est égal ou inférieur à votre HABILITÉ, rendez-vous au **899**. S'il est supérieur, rendez-vous au **269**.

440

Lentement, en choisissant avec soin vos mots, vous faites au Maître des Champignons le récit de vos investigations dans le marais, des preuves d'enlèvements et des indices découverts... Le sourire de votre interlocuteur disparaît progressivement pour laisser la place à une expression imperturbable. Un combat silencieux commence tandis que chacun défie l'autre du regard, mais aucun de vous ne baisse les yeux. Un long silence s'installe, que vous brisez alors que la tension atteint son paroxysme : « Savez-vous quelque chose à ce sujet ?

— Pourquoi saurais-je quelque chose ?

— Peut-être parce que vous possédez une certaine responsabilité dans ces enlèvements, répondez-vous du tac au tac. »

Une expression d'indignation se peint sur le visage du Maître, qui se redresse de toute sa hauteur (!), gonfle la poitrine et crache avec dégoût qu'il n'a pas à répondre à une telle insulte, puis vous

ordonne de quitter « sa » clairière. Il est évident qu'il joue la comédie, néanmoins il est tout aussi clair qu'il ne lâchera pas d'aveux facilement. Il va falloir jouer serré et vous montrer convaincante. Vous croisez alors les bras sur la poitrine en vous efforçant de prendre l'air de quelqu'un qui possède une confiance absolue en lui-même, et vous déclarez : « Vous pouvez continuer à nier l'évidence si ça vous chante, mais si la voie diplomatique débouche dans une impasse, je peux vous forcer à confesser vos crimes par des moyens plus radicaux... Et si malgré cela vous croyez vous en tirer, sachez que quoi qu'il arrive, j'irai faire mon rapport à Daigledor. Il se pourrait même que je traîne mes guêtres du côté de quelques clairières où vivent certains de vos collègues... Je doute fort qu'ils apprécient d'apprendre ce que vous trafiquez autour d'eux, de même que je doute de la retenue des Patrouilleurs lorsqu'il viendront vous demander des comptes pour leurs compagnons disparus... »

A ne pas en douter, vos paroles lui font de l'effet. Mais vous devez lui reconnaître un certain cran, car il ne se démonte pas : « Peu importe ce que pensent les autres Maîtres de vos mensonges. » Il agrippe alors son amulette et la brandit sous votre nez. « Ces amulettes que nous portons nous lient par un pacte magique, et aucun Maître ne peut faire de mal à un de ses semblables. Quant à Daigledor... »

Il est sur le point d'ajouter quelque chose, mais se retient au dernier moment. Vous brûlez de savoir pourquoi le fait de prononcer le nom du capitaine l'a fait hésiter de la sorte, mais il ne vous en laisse pas le temps : « Quant aux Patrouilleurs, jamais ils n'accorderont le moindre crédit à une histoire basée sur des éléments aussi faibles ! »

Têtu, le bougre... Peut-être possédiez-vous effectivement trop peu d'éléments, mais il est trop tard pour faire machine arrière. Si vous possédez une Amulette en Argent ayant appartenu à l'un des maîtres, rendez-vous au **998**. Dans le cas contraire, il va falloir employer la manière forte si vous voulez le forcer aux aveux, et vous rendre au **384**. Mais vous pouvez choisir de faire volte-face et vous excuser, dans l'espoir de revenir plus tard avec d'autres preuves, irréfutables, celles-là. Si vous prenez cette option, rendez-vous au **44**.



441

Vous tendez l'écaille de serpent au forgeron, qui s'en saisit lestement. Il ramasse un petit anneau grossièrement taillé, le fait chauffer, introduit l'écaille dans le métal en fusion à l'aide d'une pince, puis travaille l'anneau jusqu'à ce qu'il ait retrouvé une forme circulaire. Il le plonge ensuite dans l'eau, et le laisse refroidir dans un coin.

« Evidemment, c'est pas du grand art, mais comme ce n'est pas pour ses qualités artistiques que vous le voulez, je vais pas me fatiguer. Repassez dans une demi-heure, il sera suffisamment froid. En attendant, vous pouvez visiter le coin. »

Vous passez la demi-heure suivante à visiter les boutiques du coin, sans rien y trouver d'intéressant. Les ustensiles de cuisine et les robes ne siéent pas trop à votre statut. Enfin, vous récupérez l'anneau. Notez l'Anneau d'Argent sur votre *Feuille d'Aventure*. Il possède les mêmes capacités que l'écaille de serpent, aussi considérez que vous possédez toujours cette dernière si le texte vous le demande. Retournez maintenant au **558**.

442

Soulagée de ne plus devoir supporter l'odeur de putréfaction, vous vous enfoncez sous le couvert des arbres, où les moustiques s'empressent de vous faire regretter les remugles de chair en décomposition. Fort heureusement, la piste n'est pas longue et mène promptement dans une nouvelle clairière ... où les carcasses d'un nouvel Orque des Marais et d'un nouveau Gobelin vien-

ment chatouiller vos narines de leurs émanations nauséabondes. Au centre de la clairière bouillonne un étang de vase chaude. *Vous êtes dans la Clairière n°26 ... et vous y êtes déjà venue.* Avec la plus totale perplexité, vous regardez derrière vous, mais vous n'apercevez plus la clairière d'où vous êtes venue. Qu'allez-vous faire ?

Revenir sur vos pas ?
Partir vers l'est cette fois ?
Partir vers l'ouest cette fois ?

Rendez-vous au **822**.
Rendez-vous au **138**.
Rendez-vous au **331**.

443

La boucle se resserre si fortement que l'Ouroboros réussit à attraper sa propre queue. Aussitôt, sa puissance semble démultipliée, vos mains sont repoussées avec vigueur. Vous lâchez prise en quelques secondes et le corps du serpent vous enveloppe intégralement le corps. La douleur se fait plus intense dans vos bras pliés et comprimés contre votre tronc. Vous ne mourrez cependant pas étouffée, mais écrasée par le serpent continuant son attaque en avalant sa propre queue pour réduire sa taille jusqu'à pulvériser votre squelette comme une brindille. Votre aventure se finit ici, défaite par l'amulette que vous étiez venue chercher. L'Ouroboros trouvera en votre cadavre une source suffisante de matières premières pour se réincarner.

444

L'effet de surprise est votre seule chance, aussi vous jaillissez de votre cachette, dégainez votre épée en un éclair et l'abattez... Au même instant, une lame jaillie de nulle part vient se placer en opposition à la vôtre, parant avec une note métallique le coup destiné au Sorcier. Pour votre malheur, l'Orque vous avait bel et bien repérée. L'homme devant vous sursaute et se retourne, l'expression de son visage passant rapidement de la surprise à la haine. Il murmure une incantation alors que vous évitez avec peine le tourbillon de lames qui s'abat sur vous, esquivant et parant les coups de votre adversaire déchaîné. Dans une tentative désespérée d'échapper au sortilège, vous faites un pas de côté de façon à ce que l'Orque se retrouve entre vous et le Sorcier, mais c'est alors au tour du Troll de se joindre à la bataille, laissant les esclaves sans surveillance. Hélas, il est inutile d'espérer le moindre secours de leur part, c'est à peine s'ils ont encore la force de tenir debout. Complètement cernée et incapable de vous défendre contre les attaques simultanées de trois adversaires aussi puissants, vous ne savez même pas qui vous donne le coup de grâce au moment où vous succomez. Votre aventure et votre mission prennent fin avec cette tentative héroïque.



445

Votre dernière rencontre avec le Maître n'ayant pas été des plus amicales, vous dégainez votre épée et vous avancez prudemment, au cas où on aurait tendu une embuscade à votre intention. La vision qui s'offre à vous semble tout à fait naturelle.

Des dizaines de scorpions arpentent la clairière, comme lors de votre première visite. Par contre, les deux monstres qui gardaient la cabane ne sont plus là.

Si les gardes du corps sont absents, peut-être le Maître l'est-il aussi ? Dans ce cas, peut-être ne devriez-vous pas prendre trop de risque à traverser la clairière ? Si vous décidez traverser la clairière, rendez-vous au **473**. Sinon faites demi-tour :

Si vous veniez de l'ouest, rendez-vous au **91**.
Si vous arriviez de l'est, rendez-vous au **406**.

446

Vous avez trouvé le passage indiqué dans le Plan du Pirate ! Effectivement, il serait dans la résurgence de la source. Saurez-vous relever ce défi ?

Si vous voulez tenter cette excursion périlleuse, rendez-vous au **284**.

Si vous voulez repartir dans la grande grotte, rendez-vous au **724**.

Si vous continuez dans le sens de l'écoulement de l'eau, rendez-vous au **510**.

447

Vous réfléchissez rapidement et vous en concluez que votre vie sera bien plus excitante aux côtés de Morgalux. Grâce à lui, vous pourrez devenir l'une des personnes les plus redoutées et les plus riches de tout le continent, voire de Titan ! Vous faites donc un sourire machiavélique à Morgalux, en lui tendant la main. Il la serre en vous disant : « Tu as fait le bon choix. »

Puis continuant son discours : « Ta première tâche consistera à m'assister dans le recrutement de mon armée personnelle. Grâce au Sceptre, je vais asservir sans mal nombre de créatures maléfiques. Pour cela, tu devras d'abord te renseigner pour savoir où je pourrai en trouver le plus grand nombre. Tu m'accompagneras dans tous mes voyages. Ta science de l'épée te permettra de me servir de garde du corps. Bientôt le monde sera à nous... Est-ce que tu t'en rends compte ? »

Oh oui, c'est sûr que vous en avez bien conscience. Et vous faites un autre grand sourire à votre nouveau Maître qui vous apprend également qu'il avait trouvé un moyen d'étendre le pouvoir de son Amulette au-delà du Marais... Oui, son Amulette ! Morgalux vous révèle alors sa véritable identité : il est en vérité le Maître des Vers. En clair, vous avez bien fait de ne pas l'attaquer...

Une vie de Chaos et de Batailles vous attend sur Khul, une vie qui vous verra peut-être aider Morgalux à devenir le Maître du monde, ou mourir piteusement dans votre travail de Lieutenant du Mal.

Quel souvenir laisserez-vous en tant que bras droit de Morgalux ? Il ne tient qu'à vous qu'il soit mémorable et dure plusieurs décennies encore...

448

Vous procédez à une fouille en règle de la clairière mais vos efforts ne s'avèrent pas récompensés. Vous ne découvrez rien qui puisse vous servir pour votre quête. Vous décidez alors d'examiner les cadavres des Chiens de l'Enfer. Un détail étrange vous saute aux yeux : les corps ne portent aucune trace de blessure et vous n'arrivez pas à découvrir les causes de la mort. Si ce n'est le fait qu'ils ne respirent plus, les corps semblent en parfaite santé. Un frisson vous traverse l'échine car vous sentez qu'il s'agit là d'une puissante sorcellerie maléfique. Soudain, vous entendez un grondement guttural s'élever des hautes fougères qui bordent la clairière. Le cri sourd est bientôt rejoint par deux autres et vous serrez nerveusement votre épée, attendant l'attaque.

Elle arrive à la vitesse de l'éclair. Trois molosses jaillissent des fourrés en aboyant féroce. Néanmoins, plus que leur simple présence, c'est leur aspect qui vous fait frémir. Leurs corps sont étrangement mutilés, par endroits, il n'y a ni peau ni chair et les os brillants sont à nu. L'un d'entre eux a une orbite béante à la place de l'œil gauche, tandis que l'autre a trois pattes entièrement squelettiques. Enfin le troisième ne possède ni chair ni poils, ses tendons et muscles à nu rougeoient étrangement. Il semble qu'ils aient subi une quelconque attaque maléfique. Il leur reste cependant assez d'énergie pour livrer un combat mortel. Vous l'aurez sans doute compris, impossible d'échapper à cet affrontement.

Premier CHIEN DE L'ENFER

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 6

Deuxième CHIEN DE L'ENFER

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 5

Troisième CHIEN DE L'ENFER

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 8

Vous devez affronter les trois bêtes en même temps, n'oubliez donc pas d'appliquer les règles du combat contre plusieurs adversaires. Sachez aussi que le troisième Chien de l'Enfer est enragé. Donc chaque blessure que vous recevrez de cet adversaire vous coûtera 1 point de SANTÉ en plus des 2 points d'ENDURANCE habituels. Si vous en sortez victorieuse, rendez-vous au **271**.

449

Vous lancez la Pierre d'Amitié au Gargantis, et vous n'arrivez à rien d'autre que de lui soutirer un ricanement sordide. Puis le monstre, sans faire de détail, se rue sur vous. Le gigantesque lézard a visiblement envie d'ajouter une nouvelle victime à son palmarès (et d'augmenter un peu sa pitance du soir).

GARGANTIS

HABILETÉ : 12

ENDURANCE : 24

Si vous en venez miraculeusement à bout, rendez-vous au **806**.

450

Vous demandez au marchand s'il a déjà entendu parler du Sceptre et des Pierres de Vie et de Mort... « Non, non, jamais entendu pa'ler de ça Mam'zelle... Vous voulez peut-êt'e quelque chose ? Je vous en p'ie, 'ega'dez. »

Si vous souhaitez regarder ce que le marchand vous propose, rendez-vous au **219**.

Si vous avez trouvé des objets dans le Marais que vous pensez être négociables, vous pouvez essayer de les revendre au **908**.

Sinon, qu'allez vous faire ?

Aller voir le Prêtre ?

Rendez-vous au **37**.

Aller voir le Sorcier ?

Rendez-vous au **693**

Aller à l'Auberge de l'Ours Noir ?

Rendez-vous au **21**.

Aller voir le Forgeron du Village ?

Rendez-vous au **558**.

Quitter Courbensaule ?

Rendez-vous au **387**.

451

Dégoûtée par ce visage repoussant, vous poussez l'homme en arrière qui titube avant de s'écrouler dans la boue en hurlant.

Un hurlement suraigu, qui vous force à vous boucher les oreilles. Mais au cri succède le noir total. Votre aventure est terminée.

452

Si vous déjà avez été à l'Auberge de l'Ours Noir, rendez-vous au **853**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **291**.

453

La clairière est désormais déserte. Vous remarquez cependant avec émerveillement que toutes les feuilles mortes ont disparu au profit d'une herbe très verte, et que le chêne a retrouvé quant à lui toute sa vigueur puisque ses feuilles sont du plus beau vert comme par magie ! En vous approchant un peu, vous constatez également que les cordes qui pendaient encore à l'arbre ont disparu sans laisser de traces... N'est-ce pas l'endroit idéal pour prendre un peu de repos ?

Quand vous serez disposée à quitter cette clairière :

Si vous allez au nord, rendez-vous au **813**.

Si vous allez au sud, rendez-vous au **863**.

Si vous allez à l'ouest, rendez-vous au **748**.

454

Le désespoir vous envahit alors que la chute de gravats s'accélère, les morceaux tombant de plus en plus gros. Il est trop tard, vous le savez, vous avez perdu trop de temps. Votre vie et celle de la créature prennent toutes deux fin dans cette grotte qui n'en sera bientôt plus une, ensevelis sous plusieurs tonnes de terre et de pierres. Rien n'indiquera l'emplacement de votre tombe...

455

Bien que l'Arbre-Épée ne soit pas un exemple de végétation florissante et luxuriante, il reste suffisamment d'énergie en lui pour qu'il subisse les effets du Flétrissement. Deux de ses bras articulés pourrissent à vue d'oeil, ce qui diminue grandement leur utilité au combat. Retirez lui 2 points d'HABILETÉ et retournez au **259** pour continuer le combat.

456

Vous lancez votre Pierre d'Amitié à l'homme, qui rit de plus belle : « Mais enfin, ne sais-tu pas que le Maître des Jardins est un bon Sorcier ? Allons, viens dans ma hutte te reposer et prendre un bon repas. Tu as l'air exténuée. »

L'homme vous tend alors la main, tandis que votre anneau chauffe de plus belle. Aurait-il perdu son pouvoir, ou ce Sorcier cherche-t-il à vous tromper ?

Si vous acceptez la proposition du Maître des Jardins, rendez-vous au **945**.

Si vous l'attaquez, rendez-vous au **79**.

Si vous préférez utiliser une autre Pierre de magie, rendez-vous au **830** pour faire un autre choix.

457

Vous reculez, puis vous retournez pour filer sur la gauche du monticule. Vous remarquez que la vase devient de plus en plus « bouillonnante » sur le côté droit. Vous semblez avoir fait le bon choix. La vase reste cependant très visqueuse et ralentit votre progression. Après avoir parcouru dix mètres, vous constatez que le sol s'enfonce dangereusement, vous risquez de ne plus avoir pied. Surveillant les colonnes de boues se rapprochant par votre droite, vous cherchez frénétiquement un passage moins profond... Malheureusement, il n'y en a pas et vous rebroussez chemin pour éviter d'être à la merci des amoncellements de fange mouvante. Le seul chemin « praticable » – c'est-à-dire de la vase jusqu'aux cuisses – va en direction du monticule... Si vous souhaitez vous y rendre pour échapper à vos poursuivants, rendez-vous au **411**, sinon, préparez-vous à combattre au **941**.

458

Vous vous relevez pour empêcher l'homme d'abattre toute la garde du village qui n'est visiblement pas à la hauteur. C'est alors que la femme abandonne son acharnement et se jette sur vous sans autre sommation ! Vous avez juste le temps de vous retourner à l'appel de votre brûlant anneau pour combattre la furie. La fuite n'est pas possible.

NASTAZIA

HABILETÉ : 10

ENDURANCE : 10

Si votre total ENDURANCE atteint 5 ou moins, rendez-vous au **415**.

Si c'est le total d'ENDURANCE de Nastazia qui atteint 4 ou moins, rendez-vous alors au **546**.

459

Ploc...ploc... Une goutte, puis deux finissent par vous réveiller. Vous vous redressez péniblement avant d'enlever toute la boue séchée qui maquille votre visage. Assise en tailleur, vous levez la tête pour découvrir... Qu'une silhouette est installée sur le siège que vous avez vu tout à l'heure ! De là où vous êtes, vous ne distinguez pas grand-chose. Aussi décidez-vous de rapprocher, vous fiant au fait que votre anneau ne dégage aucune chaleur.

Sur le siège en se trouve l'un des personnages les plus incroyables qu'il vous ait été donné de voir.

Il s'agit d'un homme emmitouflé dans une grande cape bleue, et dont le visage est recouvert d'un masque représentant un hippopotame. Interdite devant cette apparition, vous sentez une peur insidieuse pénétrer votre esprit... Non, vous ne devez pas céder à la panique ! Après quel-

ques instants d'observation mutuelle, l'homme s'adresse à vous d'une voix sépulcrale et lasse : « Etrangère, quelle a été ta folie d'entrer en ces lieux maudits... Il y a bien longtemps j'étais comme toi. Un aventurier, guidé par l'appât du gain et de la gloire. Je voulais devenir le premier homme à traverser le légendaire Marais aux Scorpions. Mais bien mal m'en a pris... Regarde ce que je suis devenu. »

Vous vous attardez alors les mains de l'homme... Elles sont tristement squelettiques. L'homme enlève lentement son masque pour découvrir un visage des plus horribles, un visage rongé par la putréfaction avancée de ses chairs. De frêles lambeaux transparaissent sur le crâne osseux de l'homme, que de vagues mèches de cheveux noirs viennent décorer. Dans les orbites de celui-ci se trouvent deux yeux jaunâtres, et dont la pupille semble, elle, bien vivante.

« Regarde ce que le Marais m'a fait, étrangère ! » tonne t-il avant d'éclater en sanglots.

Il... Il pleure !

Puis, écartant les mains dans lesquelles il avait enfoui son visage, il vous adresse ces quelques mots : « La Mort... est d'une telle solitude. Les gens s'imaginent une sorte de repos éternel. Ils se trompent bien. Cela fait des années que je suis condamné à errer ici. »

Puis, après vous avoir adressé un sourire énigmatique : « Reste ici. Tu es si belle... Nous nous aimerons, tu verras. C'est une vie éternelle à mes côtés que je t'offre. Donne moi un peu d'amour, et je retrouverai la jeunesse qui fut mienne. »

L'homme se lève alors, et s'avance lentement vers vous d'un pas traînant en tendant la main.

Réprimant votre répulsion, vous vous demandez ce que vous allez faire.

Si vous acceptez de donner votre main à l'homme, rendez-vous au **251**.

Si vous préférez vous enfuir, rendez-vous au **669**.

Si vous voulez le pourfendre de votre épée, histoire de lui donner un second repos éternel, rendez-vous au **401**.

Si vous préférez utiliser une pierre de magie, rendez-vous au **63**.

460

Le dernier coup que vous portez à l'homme-crapaud entaille profondément sa peau. Il fait un bond en arrière et pousse un cri guttural. Aussitôt, une vingtaine de ses condisciples surgissent des multiples mares qui s'étendent dans la clairière. Ils vous entourent et se mettent en position de combat. Vous reculez l'épée en main jusqu'à atteindre les arbres qui bordent la clairière. De là où vous êtes, les créatures ne peuvent vous attaquer qu'une par une. Combattez la première d'entre elles :

HOMME-CRAPAUD

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 8

Si vous êtes victorieuse, rendez-vous au **696**.

461

Vous prenez votre élan et retenez votre respiration pour franchir le mur de flammes. Vous vous retrouvez alors dans un nuage de fumée épaisse qui vous irrite les yeux et les poumons. Vous ne voyez rien, mais les hurlements continuent juste devant vous... Vous commencez à suffoquer en cherchant de la main la personne terrorisée. Soudain, un craquement sinistre juste au-dessus de votre tête vous fait comprendre que le plafond vient de céder... La poutre s'abat sur votre tête vous assommant pour le compte... Vous finissez carbonisée et écrasée avec le type que vous vouliez sauver. Votre aventure se termine ici.

462

Vous dégainez votre arme et courez en direction des crocodiles. Ils sont si occupés à s'en prendre à l'énorme tortue que c'est à peine s'ils remarquent votre arrivée. Ce n'est qu'au moment où vous allez les atteindre que la moitié d'entre eux se retournent soudain pour vous faire face, leurs gueules monstrueuses dégoulinant de sang frais. Vous devez les affronter tous en même temps.

Premier CROCODILE	HABILETÉ : 8	ENDURANCE : 6
Deuxième CROCODILE	HABILETÉ : 7	ENDURANCE : 6
Troisième CROCODILE	HABILETÉ : 7	ENDURANCE : 7

Si, à un moment quelconque du combat, l'un des Crocodiles amène un double et que sa Force d'Attaque est supérieure à la vôtre, réduisez vos points d'ENDURANCE suivant la règle habituelle, puis tentez votre CHANCE ; si vous êtes Malchanceux, rendez-vous immédiatement au **1043** ; si vous êtes Chanceux, poursuivez normalement le combat.

Si votre total d'ENDURANCE descend en-dessous de 3, rendez-vous également au **1043**. Si vous remportez ce combat, rendez-vous au **162**.

463

Vous réalisez presque aussitôt que vous venez de faire une terrible erreur. La magie de la Pierre de Glace solidifie intégralement le bournier dans lequel vous êtes à moitié plongée, emprisonnant vos jambes dans un étai gelé ! Si vous ne risquez plus d'être engloutie par la fange, vous représentez en revanche une proie des plus faciles pour le Scorpion Géant ! Celui-ci reste un instant immobile, peut-être dérouté par la transformation soudaine causée par votre magie. Mais son cerveau primitif comprend vite qu'il peut maintenant vous atteindre sans danger et il s'avance sur la surface gelée. Vous brandissez votre épée avec l'énergie du désespoir, prête à le frapper dès qu'il sera à portée. *Tentez votre Chance* en ajoutant 2 au résultat donné par les dés. Si vous êtes Chanceuse, rendez-vous au **723**. Si vous êtes Malchanceuse, rendez-vous au **681**.

464

Qui que soit celui qui a tué les Gobelins, il semble qu'il ait lui aussi essuyé quelques dommages... Bah, cela ne vous regarde nullement, après tout. Vous jetez donc le morceau de tunique. Votre fuyard est déjà loin, aussi vous tournez les talons avec la ferme intention de quitter cette clairière. Rendez-vous au **747**.

465

Lorsque vous jetez la Pierre sur la créature, vous la voyez sécher et durcir (lancez un dé et tranchez le résultat correspondant à votre total d'ENDURANCE). Mais l'effet de la Pierre se poursuit au delà de toutes vos espérances, car ce qui ressemblait à des os se désagrège subitement, et le tas de boue s'effondre dans un bruit répugnant. Lancez un dé pour savoir combien de points d'ENDURANCE la malédiction vous fait perdre. Devant vous, il ne reste plus qu'un peu de boue à la consistance glauque, et l'odeur s'est horriblement renforcée. Vous regardez avec fierté ce qui reste de votre ennemi, quand vous voyez soudain un éclat brillant : c'est une autre Pierre !

Vous l'examinez attentivement. Vous décidez à la toucher (car vous suspectez qu'elle soit responsable du foisonnement de la végétation des alentours), vous sentez une sensation de nouvelle vigueur vous envahir (vous gagnez 6 points d'ENDURANCE). Vous décidez donc de garder cette Pierre, qui semble avoir un effet bénéfique sur votre organisme. *Si vous êtes au service de Morgalux, rendez-vous immédiatement au 9. Sinon, lisez ce qui suit.*

Vous rangez soigneusement la Pierre dans votre sac à dos : qui sait si vous ne pourriez pas la vendre un bon prix ? Cela vous fera en tout cas un beau souvenir du Marais... (Inscrivez la Pierre Mystérieuse sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous décidez de repartir. Que faites-vous ?

Si vous prenez la sortie vers l'est, rendez-vous au **761**.

Si vous prenez la sortie vers le sud, rendez-vous au **495**.

466

Tout à coup, une nuée de chauves-souris arrive vers vous. Vous êtes complètement déséquilibrée sur le fond très glissant. Vous basculez alors dans l'eau froide et votre tête heurte violemment un rocher. Votre torche tombe dans l'eau et vous vous retrouvez dans des ténèbres peu rassurantes. Le choc manque de vous faire évanouir et vous glissez sur le sol en pente, emportée par le léger

courant. Légèrement groggy, vous essayez tant bien que mal de vous accrocher mais aucune prise n'est disponible. Votre seule obsession est de pouvoir arrêter votre descente inexorable, mais vous êtes maintenant sur un véritable toboggan d'eau et de roche. Le bourdonnement se rapproche de plus en plus. C'est un véritable grondement réverbéré dans ce qui vous semble une grotte immense qui vous envahit finalement. Vous êtes tout à coup attirée vers le bas... Une chute ! Votre corps est complètement disloqué en arrivant trente mètres plus bas. Votre aventure se termine ici.

467

Morgalux est visiblement éprouvé. Ses magnifiques robes à motifs dorés ressemblent maintenant à des haillons de manant. Il s'en débarrasse d'ailleurs d'un ample geste pour vous dévoiler sa musculature noueuse. Il est maintenant torse nu et porte un pantalon bouffant, tels les hommes du Sud de Khul. Le Sorcier clôt ses paupières : vous sentez qu'il prépare un mauvais coup. Vous restez stupéfaite en voyant une sphère d'énergie se former au niveau de la main droite du Sorcier, alors que son Amulette pend toujours à son cou, illuminée d'un halo rosâtre. Les yeux fermés, il est en train de concentrer toute son énergie vitale pour vous frapper d'un coup fatal !

Vous vous souvenez soudain que vous disposez de la Pierre de Mort, et vous prenez conscience que votre salut passe peut-être par là. Vous arrachez donc un pan de vos habits et vous prenez vite la Pierre de Mort, vous souvenant que votre peau ne doit pas la toucher.

Une goutte de sueur perle sur votre front, alors que Morgalux, d'un geste nerveux, tend sa main vers vous et projette une sorte de vague d'énergie pure, comme une lumière pourpre qui se dirige droit vers vous. Visez-bien, car votre vie en dépend.

Testez votre Habileté.

Si vous réussissez, rendez-vous au **714** ; si vous échouez, rendez-vous au **352**.



468

Vous avancez, et vous reconnaissez la petite bâtisse : vous êtes revenue sur le territoire des voleurs (notez bien le paragraphe d'où vous venez) ! Si le Chef des Voleurs vous a remis un mot, vous savez quoi faire.

Les voleurs sortent de leur cachette pour vous demander un droit de passage (sauf si vous avez une Plume Bleue, auquel cas ils vous laissent partir en vous souhaitant bonne chance).

Si vous voulez payer ce péage, rayez 2 pièces d'Or ou un objet de votre Equipement. Si vous ne pouvez pas payer, il ne vous reste qu'à repartir d'où vous venez, ou alors à sacrifier 1 point d'ENDURANCE dans les corvées que les Voleurs ont à vous faire faire pour remplacer le péage.

Si vous prenez le pont et partez vers le nord, rendez vous au **119**.

Si vous partez vers le sud, rendez-vous au **304**.

Si vous partez vers l'est rendez-vous au **635**.

469

Au fur et à mesure de votre progression l'air devient de plus en plus fétide, et la vase collante alourdit vos pas. *Vous êtes dans la clairière n°50. Si vous êtes déjà venue ici, rendez-vous au **343**, sinon lisez ce qui suit.*

Vous êtes face à un monticule d'environ deux mètres de haut qui semble recouvert d'une gadoue noire et visqueuse. Des miasmes verdâtres émanent des bulles qui éclatent à la surface. Le ciel consiste en un brouillard kaki peu engageant laissant filtrer une clarté diffuse... Alors que vous vous demandez si vous allez rebrousser chemin ou continuer dans cette direction, la vase derrière

vous fait de plus en plus de « bloups bloups », provoquant même des vaguelettes à la surface du liquide visqueux !! Intriguée, vous vous retournez et constatez avec effroi que la boue atteint presque votre hauteur tout en bouillonnant de gaz fétide vert... La chose vous barre le passage et se rapproche de vous tout en changeant de forme constamment. Qu'allez-vous faire ?

Tenter un passage en force pour sortir par où vous êtes entrée ? Rendez-vous au **214**.
Combattre ce truc à grands coups d'épée ? Rendez-vous au **623**.

Si vous souhaitez utiliser une Pierre de Magie, choisissez-en une que vous possédez parmi celles-ci :

Pierre de Feu Rendez-vous au **417**.
Pierre de Glace Rendez-vous au **743**.

Si vous préférez fuir cette chose, choisissez votre direction :

Grimper le monticule Rendez-vous au **228**.
Le contourner par la droite Rendez-vous au **678**.
Si vous préférez par la gauche Rendez-vous au **457**.

470

Si vous servez Morgalux, rendez-vous au **391**. Si vous travaillez pour Ophidiane ou pour Daigledor, rendez-vous au **730**.

471

Si vous déjà pris le pipeau dans cette clairière, rendez-vous au **429**.
Sinon, les squelettes vous font face dans le lourd silence qui règne désormais dans la clairière...
Qu'allez-vous faire ?

Les attaquer en vous rendant au **773** ?
Prendre le pipeau en vous rendant au **265** ?
Ou fuir une nouvelle fois ?
 Si vous allez au nord, rendez-vous au **813**.
 Si vous allez au sud, rendez-vous au **863**.
 Si vous allez à l'ouest, rendez-vous au **748**.

472

Vous attendez qu'Andomir et Larka aient disparu derrière le rideau végétal pour vous approcher et découvrir une Pierre d'Endurance. Vous l'empochez, mais êtes prise de remords ; qui sait, peut-être aurait-elle pu servir aux deux aventuriers hauts en couleur que vous venez de rencontrer. Ôtez-vous 1 point de CHANCE avant de quitter la clairière, qui ne contient plus rien susceptible de vous intéresser. Vous pouvez partir au nord au **304**, au sud au **15**, à l'ouest au **163**, ou à l'est au **483**.

473

Arrivée au centre de la clairière, vos craintes s'avèrent effectivement infondées. Les scorpions ne vous prêtent pas la moindre attention. Préférant ne pas trop forcer votre chance, c'est au pas de course que vous quittez les lieux sans encombre par l'un des deux chemins disponibles.

Si sortez par l'ouest, rendez-vous au **91**.
Si c'est par l'est, rendez-vous au **406**.

474

Sans vous retourner vous vous mettez à courir. Vous entendez vaguement, dans votre dos, un sifflement que vous n'arrivez pas à identifier. Seuls parviennent à vos oreilles votre respiration

haletante et le bruit de votre foulée. Un enchevêtrement de ronces et de racines vous fait alors trébucher ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceuse, vous parvenez à rétablir votre équilibre. Si vous êtes Malchanceuse, vous vous foulez la cheville en tombant, et perdez 1 point d'HABILETÉ. Tant bien que mal, vous maintenez votre allure et arrivez alors à la lisière de la clairière. Rendez-vous au **746**.

475

Vous parcourez le chemin pendant quelques minutes et vous parvenez rapidement à une nouvelle clairière. *Il s'agit de la clairière n°39*. Si vous y êtes déjà passée, rendez-vous au **709**. Si ce n'est pas le cas, lisez ce qui suit. Cette clairière est de taille moyenne et très semblable à celle que vous avez parcourue auparavant : un sol boueux, quelques roseaux et mares par-ci, par-là. Cependant, à votre grande surprise, l'endroit n'est pas désert : en effet, à quelques mètres de vous, vous distinguez vaguement une silhouette humaine. L'homme (ou la femme) titube au milieu de la clairière et ne semble pas vous avoir encore aperçue. Vous hésitez sur la conduite à tenir : comment savoir si cet être est amical ou pas ?

Si vous êtes au service de Daigledor, rendez-vous au **513**.

Si vous servez Ophidiane, rendez-vous au **601**.

Enfin si votre employeur est Morgalux, rendez-vous au **641**.

476

Le tunnel s'incline vers la gauche au fur et à mesure que vous avancez, et vous entendez bientôt un concert de voix discordantes : grognements, exclamations, gémissements... À pas de loup, vous vous rapprochez, découvrant l'entrée d'une caverne où trois malheureux esclaves, l'échine courbée, creusent les murs et le sol à l'aide de pioches et de pelles. Deux créatures les surveillent : un immense et repoussant Troll des Marais, et ce qui semble être un Orque, bien qu'il ne ressemble à aucun de ceux que vous avez vus au cours de votre existence, de haute stature et vêtu d'un accoutrement étrange. Vous êtes en train de l'observer attentivement lorsqu'une silhouette en robe grise obscurcit soudain votre champ de vision, et votre sang se glace ! Fort heureusement, le nouvel arrivant vous tourne le dos. Seuls ses longs cheveux gris argent sont visibles, mais il émane de lui une aura profondément maléfique qui vous met mal à l'aise... Le Sorcier ! Le voilà enfin, en chair et en os, lui dont vous avez suivi les traces sans relâche au travers du marais ! Les hommes qu'il tue à la tâche font sans aucun doute partie des disparus... mais où sont les autres ? Votre réflexion en est là lorsque vous apercevez l'Orque tourner brusquement la tête vers... vous, semble-t-il, à moins que ce ne soit vers son maître ? Quoi qu'il en soit, vous devez maintenant prendre une décision cruciale, et rapidement. Vous avez l'occasion de mettre un terme à votre mission en éliminant le Sorcier et ses acolytes, mais la tâche s'annonce dantesque ! À une contre trois, avez-vous seulement l'ombre d'une chance ? Vous réfléchissez à toute vitesse, consciente que vous risquez d'être découverte à tout moment. Prenez votre décision : si vous attaquez, rendez-vous au **444**, si vous battez en retraite dans le tunnel, rendez-vous au **673**.

477

Rendez-vous au **539**.

478

Vous regardez la clairière et vous constatez que l'unique arbre qui s'y dressait, tel un phare en pleine mer, a disparu. Il a finalement succombé aux assauts des deux monstres souterrains. Ils ont dû sûrement y passer leur frustration après votre fuite réussie ! Vous attrapez une énorme pierre que vous lancez au-delà de la barrière de bois enterrée. Elle se plante dans ce sol si particulier avec un bruit sourd et étouffé. Aussitôt un sillon apparaît et se dirige vers la pierre. Puis vous observez après quelques secondes un de ces maudits tentacules sortir du sol et venir inspecter l'objet que vous avez jeté. Il en fait rapidement le tour puis il se dresse en criant, écartant sa

petite gueule estampillée de quatre crocs et se tourne enfin vers vous.

Vous n'avez aucune envie de vous battre contre ces êtres fantastiques car vous savez pertinemment que le combat est perdu d'avance. N'étant pas une scientifique, ni une biologiste, cette clairière n'a vraiment plus aucun intérêt pour l'aventurière que vous êtes. Vous décidez donc de faire demi-tour. Rendez vous au **909**.

479

Vous voici de retour dans la clairière du Maître des Champignons, que vous ne tardez d'ailleurs pas à apercevoir. Il se dirige vers vous et vous vous retrouvez face à face. Vous n'en savez guère plus que la dernière fois malheureusement, et il vous faut prendre une nouvelle décision. Allez-vous tenter de le confondre, cette fois-ci (rendez-vous au **440**) ? Ou resterez-vous sur vos positions, en attendant de découvrir la preuve irréfutable qu'il vous manque ? Dans ce cas, vous vous contenterez d'adresser un sourire gêné au Maître en lui déclarant que vous ne cessez de vous perdre et de tourner en rond. D'un air las, il vous indique alors de nouveau la direction du nord où se trouve Courbensaule, avant de s'en aller. Rendez-vous au **260**.

480

Morgalux vous laisse passer la porte. Vous grimpez l'escalier à toute vitesse. Le rire dément du Sorcier maléfique vous fait dépasser vos limites de résistance et de vitesse bien au-delà de ce que vous auriez pu imaginer... Vous sortez haletante de la caverne et enchaînez directement vers le pont. Malheureusement, il est quelque peu... occupé. Des dizaines de Chiens de l'Enfer vous attendent, grognant et piaffant comme des chiots à l'heure de la gamelle. Leurs yeux rouge sang lumineux, et leur gueule ouverte pleine de dents acérées vous laissent à penser que votre comité d'accueil n'est pas là que pour vous arrêter... Perdue pour perdue, vous hurlez de toutes vos forces et vous élancez l'épée à la main contre la horde infernale. Vous utilisez tout votre attirail magique avant le choc des crocs et des griffes contre votre épée. C'est le combat le plus valeureux et le plus héroïque de votre vie que vous livrez à présent. Il se déroule dans une orgie de sang et de sueur, de membres coupés et de chairs déchiquetées, de hurlements et d'aboiements... Lorsque la horde est complètement anéantie, c'est votre cadavre vivant qui exulte de cette victoire avant de s'écrouler pour toujours sur les dépouilles canines encore chaudes et humides... Votre vie s'achève ici, mais avec quel panache !

481

Par un réflexe inouï, vous parvenez en vous jetant à terre à éviter l'éclair magique du Maître. Il pousse un cri de rage mais ne vous envoie pas de deuxième rayon. Vous comprenez que le bâton magique doit avoir besoin de temps pour se recharger. Vous avez donc le temps de décider de votre tactique d'attaque. Si vous voulez vous fier à l'épée et attaquez immédiatement le Magicien, rendez-vous au **590**. Si vous pensez qu'il est plus judicieux d'utiliser une Pierre de Magie, rendez-vous au **837**.

482

Qui servez-vous ?

Si c'est Daigledor, rendez-vous au **779**.

Si c'est Ophidiane, rendez-vous au **519**

Si c'est Morgalux, rendez-vous au **392**.

483

Vous voici dans une clairière désolée, tapissée de feuilles mortes, au centre de laquelle se tient un gigantesque chêne mort... *C'est la clairière n°20. Si vous êtes déjà venue dans cette clairière, rendez-vous au **471**, sinon lisez ce qui suit.*

L'arbre en question est porteur de fruits macabres : trois pendus se balancent en effet sinistrement dans un grincement de corde usée. En vous approchant prudemment, vous vous apercevez que les trois suppliciés ne sont plus guère que des squelettes entièrement dépouillés, si ce n'est

qu'ils ont chacun en bandoulière un instrument de musique en aussi piteux état qu'eux-mêmes. Vous reconnaissez ainsi une sorte de harpe, une cornemuse et un violon... qui sait quelle tragédie a pu conduire ces malheureux musiciens à connaître ce sort funeste ? C'est sur ces réflexions que votre regard se pose sur une souche à la droite de l'arbre sur laquelle repose... un pipeau ! Vous rejoignez la souche en quelques pas pour en avoir le cœur net. L'instrument abandonné est bien un pipeau, vous le reconnaissez sans avoir besoin de le toucher. C'est alors qu'un craquement brutal derrière vous vous fait tressaillir. Vous vous retournez aussitôt pour contempler un bien étrange spectacle : les trois pendus se sont animés et leurs membres décharnés restés trop longtemps immobiles s'agitent avec force, craquements, grincements et cliquetis d'outre-pondaison. Leurs doigts sont secoués de spasmes incohérents qui donnent à leurs mains des formes de griffes ou d'araignées amputées. Soudain, les crânes vides basculent en arrière, les bouches noires s'ouvrent en grand pendant que les mains des squelettes s'agrippent le plus haut possible aux cordes et se mettent à tirer... Les pendus sont en train de se hisser ! Leurs épaules sont à présent à la hauteur du nœud de leur corde, les crânes se rabattent en craquant et commencent à mordre dedans ! Leurs mouvements se font extrêmement rapides, si bien qu'avant que vous ayez pu faire un geste, les cordes sont rongées et tranchées, puis les squelettes se laissent tomber avec une souplesse étonnante...

Ils vous font maintenant face, et vous fixez les orbites vides comme pour y chercher une trace de leurs intentions à votre égard... Mais avec leur nœud coulant toujours autour du cou, ils se contentent de tenir chacun leur instrument... Leur éternel sourire vous fait froid dans le dos, surtout lorsque celui qui porte la lyre se penche un peu vers vous et pointe du doigt le pipeau intact sur sa souche. Vous bredouillez quelques mots pour exprimer votre incompréhension, mais ils restent désespérément immobiles... Qu'allez-vous faire ?

Les attaquer en vous rendant au **773** ?

Prendre le pipeau en vous rendant au **265** ?

Ou fuir à toutes jambes ?

Si vous allez au nord, rendez-vous au **813**.

Si vous allez au sud, rendez-vous au **863**.

Si vous allez à l'ouest, rendez-vous au **748**.

484

Le médaillon correspond parfaitement à la marque. Un petit clic se fait entendre et le couvercle se soulève. Vous ouvrez avec précaution et vous remarquez que l'intérieur est molletonné et tout doux. A la lueur de la torche, le coffret révèle son contenu :

- 1 Bague en Or avec une Émeraude (valeur 20 Pièces d'Or)
- 1 Bracelet en Argent Ouvragé (valeur 8 Pièces d'Or)
- 2 Boucles d'Oreilles en Or avec un Joli Saphir Taillé (valeur 12 Pièces d'Or la paire)
- 1 Pendentif en Platine (valeur 5 Pièces d'Or)
- 1 Gros Diamant Taillé (valeur 100 Pièces d'Or)

C'est votre jour de chance !! Que de jolies choses que vous ne vendrez peut-être pas d'ailleurs (sauf le diamant). Ces bijoux vous iront à merveille lorsque vous irez à la ville. Vous gagnez 1 point de CHANCE et vous repartez en sifflotant, toute guillerette. Rendez-vous au **818**.

485

Vous voilà de retour dans la clairière où vous avez aperçu une silhouette que vous avez ignorée. L'endroit est désert à présent et vous décidez de ne pas y perdre de temps. Rendez-vous au **727**.

486

La carapace trempée du Scorpion lui permet d'éviter des brûlures graves, et la chaleur émise ne suffit pas à ébouillanter l'animal. Il ne perd qu'un seul point d'ENDURANCE, et vous retournez au **40** pour continuer le combat.

487

Votre dernier coup d'épée coupe purement et simplement la monstruosité en deux. Les deux parties de son corps instable s'affalent par terre, puis se vaporisent en ne laissant qu'une infâme bouillie verdâtre. Vous vous étonnez encore de la facilité avec laquelle vous avez triomphé. L'Ouroboros s'agite en vous, échauffé par la fureur du combat. Votre regard croise son reflet sur la lame, et vous vous rendez compte avec stupeur que vos yeux ont viré au jaune, et qu'ils sont maintenant fendus comme ceux d'un serpent. Une marque notable de l'influence croissante de l'Ouroboros sur votre corps. La force de votre volonté réussit cependant à le rendormir. Vous vous asseyez, épuisée, contemplant toujours l'image de vos yeux brillants sur l'acier terni de votre arme. Cette nouvelle particularité physique est surprenante au premier abord, mais vous vous y ferez. Après tout, la force de l'Ouroboros fait de vous une des plus fortes guerrières de ce monde. Vous repoussez quelques mèches rebelles sur le côté (le pouvoir de l'Ouroboros doit aussi accélérer votre croissance capillaire), votre poigne se raffermi sur le pommeau de votre arme et vous repartez en sifflant. Vous devriez bien trouver sans trop de mal une nouvelle quête, pleine d'action pour votre hôte reptilien qui ne se complaît que dans la fureur des combats. D'ici quelques années, les mercenaires du monde entier craindront la légendaire guerrière aux yeux de serpent.

488

Après avoir récupéré avec fébrilité la précieuse relique, le prêtre s'approche de vous et vous tend un Etrange Pendentif Noir : « Ce pendentif, vous dit-il, vous assurera l'aide des fidèles de Drimm, jeune fille. Merci encore pour votre aide. »

Sans attendre votre réponse, il s'en va. Vous fouillez les lieux du regard, puis repartez à la suite du prêtre, mais lorsque vous arrivez en haut des marches de l'escalier, une vision d'effroi vous accueille. Vous vous retrouvez face à face avec un homme à la peau entièrement rouge écarlate, avec des cornes, arborant le bouc, et armé d'une lourde claymore.



Il s'agit du prêtre, mais qui s'est transformé en **DIABLE DE GARDE** sous l'effet magique du Petit Burin des Excavations Patientes ! Si vous le souhaitez, vous pourrez *Fuir* à partir du troisième Assaut par les escaliers en allant au **403**.

DIABLE DE GARDE

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 9

Si vous êtes victorieuse, vous décidez de sortir du Temple au plus vite, de peur qu'une autre créature de ce type débarque. Si vous le souhaitez, vous pouvez récupérer la Claymore comme arme de rechange ou de remplacement si vous n'aviez plus d'arme. Une fois dehors, il ne vous reste plus qu'à choisir votre chemin :

Le sud ?

Rendez-vous au **50**.

L'est ?

Rendez-vous au **495**.

L'ouest ?

Rendez-vous au **615**.

489

Vous avancez prudemment vers le sentier et entendez soudain un cri qui vous fait sursauter : « Halte, étrangère !! »

Vous voyez alors une dizaine d'hommes vêtus de noir sortir des buissons environnants, et vous n'auriez jamais soupçonné leur présence ! Il s'agit certainement d'un guet-apens... Jetant un regard derrière vous, vous constatez que vous êtes encerclée. La situation a l'air critique... Pendant qu'ils se rapprochent, rendez-vous au **344**.

490

A première vue, l'endroit semble calme. Après vous être rafraîchi le visage et enlevé les traces de boue qui maculent vos vêtements, vous commencez à marcher doucement sur les galets glissants, tournant et virant dans l'eau qui vous arrive à mi-cuisse. Quelquefois, vous êtes obligée de retourner en arrière à cause de bancs de sable très mou ne vous inspirant pas confiance. L'anneau de cuivre restant froid, vous continuez à avancer méthodiquement en vous concentrant sur votre équilibre... Arrivée aux deux tiers de la traversée, un grand bruit déchire soudain la quiétude de la petite clairière, et en même temps, votre anneau se met à tiédir... Dirigeant votre regard vers l'origine de bruit, vous voyez une vague peu commune se diriger vers vous ! Il va falloir agir très vite. Qu'allez-vous faire ?

Continuer votre chemin en courant devant vous en terrain inconnu, rendez-vous au **804**.

Rebrousser chemin à toute vitesse, car même si la distance est plus longue, vous avez l'avantage de connaître le terrain, rendez-vous au **959**.

Vous accrocher à un gros rocher juste sur votre droite, rendez-vous au **535**.

Utiliser une Pierre de Magie, rendez-vous au **325**.

491

Vous vous avancez précautionneusement en osculant les parois. Arrivée près de l'entrée, vous voyez que le plafond est fortement brillant. En effet, quelques gouttes tombent lentement à terre. Vous êtes certaine que votre gluant ami continue de chercher son repas, c'est à dire **VOUS !!** La question est de savoir jusqu'où cette chose peut s'étendre... Vous décidez de repartir en arrière, n'ayant pas les moyens d'abattre un tel prédateur. Rendez-vous au **818**.

492

Vous lancez la Pierre de Malédiction au Gargantis. Lorsqu'elle touche la peau écaillée du monstre, une explosion retentit aussitôt, bientôt suivie par l'apparition d'un énorme nuage de fumée verte. Vous suffoquez tandis qu'elle se disperse lentement, voletant au dessus des marécages glauques de la clairière. Vous fouillez l'endroit du regard, recherchant la silhouette du Gargantis,

mais vous ne distinguez plus l'ombre immense du monstre. Vous tendez l'oreille et, rassurée de ne rien entendre, vous avancez prudemment. Tout à coup, vous entendez un faible rugissement. Cette monstruosité a survécu !? A moins qu'elle ne souffre le martyr. Vous vous préparez mentalement à combattre et vaincre le légendaire Gargantis. Le rugissement se déplace assez rapidement dans le brouillard qui se dissipe difficilement. Votre sens de l'ouïe aux aguets, vous réussissez à localiser la créature, mais vous ne voyez pas l'imposante carcasse. Votre vue vous joue-t-elle des tours ?

Après une course-poursuite dans l'étrange brouillard contre cet ennemi invisible, vous finissez par le voir ! Face à vous, le Gargantis vous dévore des yeux. Apparemment, il n'a pas perdu de sa férocité. Il grogne de sa plus puissante voix... Votre première réaction est un grand sourire mêlé d'étonnement ! Effectivement, votre ennemi fait quand même cinq bons centimètres de haut !! Vous bondissez avec toute la vivacité dont vous êtes capable. Le bestiau tente de s'échapper, mais vous l'attrapez juste à temps par la queue. L'animal se tortille de toutes ses forces pour se libérer. Mais vous tenez bon, et lui éclatez le crâne sur un rocher bien pointu. Vous avez réussi à vaincre ce monstre mythique !

Vous savez que la Corne du Gargantis recèle de fabuleux pouvoirs, vous l'arrachez donc comme on débouche une bouteille ! A ce moment, la corne reprend sa taille initiale. Ce sera votre trophée (Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Votre pierre a rempli toutes vos espérances. Lancez un dé pour savoir combien de points d'ENDURANCE vous perdez pour l'avoir utilisée. Vous jetez ensuite négligemment le cadavre au loin. Comme ça, pensez-vous, cette horreur aura fait le tour de la chaîne alimentaire.

Vos pensées vous ramènent cependant à l'aventurier. Vous accourez vers le jeune homme étendu face contre terre et le retournez. Il ouvre alors les yeux : « Merci d'avoir tenté de me sauver, jeune damoiselle. Je ne vous aurais jamais cru capable de vaincre cette horreur. »

Il tousse alors violemment, et quelques gouttes de sang perlent au niveau de ses lèvres si fines.

« Je devais me marier le mois prochain... Arrrrrrrh... J'aurai au moins la satisfaction de mourir dans les bras d'une femme. Même si ce n'est pas celle que j'aime... Maudit Marais ! Quelle idée ai-je eu de m'y aventurer pour la rejoindre plus vite... Ahhhhhhhrrh cette lumière ! Je crois qu'on vient me chercher... Prends mon épée... Elle est magi... »

Le pauvre bougre n'a pas le temps de finir sa phrase qu'il rend son dernier souffle. Vous n'avez pas pu retenir vos larmes et vous éclatez en sanglots en serrant l'homme bien fort dans vos bras. Il était si beau... Vous ne pouvez vous retenir de lui faire un baiser avant de lui creuser une sépulture rapide à l'aide de votre épée. Il est maintenant temps de se remettre en route ! Vous pouvez aussi prendre l'Épée de l'Aventurier, elle vous fait gagner 1 point d'HABILITÉ. Vous pouvez sortir de la clairière par deux issues :

Si partez vers l'est, rendez-vous au **304**.

Si vous partez vers l'ouest, rendez-vous au **175**.

493

Vous jetez la Pierre d'Illusion en imaginant que le serpent est attaqué par l'aigle géant. L'Ouroboros ne ralentit absolument pas son avancée, et c'est vous qui êtes prise par surprise quand il vous bondit au visage sans craindre votre illusion. Cette première blessure vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE, et vous brandissez votre arme tandis que le reptile se prépare au deuxième assaut. Rendez-vous au **955**.

494

Vous jetez votre pierre sur la créature, qui se met d'abord à hurler avec désespoir, alors que vous ressentez déjà le contrecoup du sortilège... Mais alors que vous chancelez sous l'effet de la douleur (lancez un dé pour déterminer le nombre de points d'ENDURANCE perdus), la créature se met à pousser des cris de joie !

Une transformation odieuse s'opère sous vos yeux : la créature grossit à vue d'œil, prête visiblement à éclater, alors que ses mains grotesques prennent l'apparence de griffes noires démesurées.

Son visage devient extrêmement pâle et osseux, son groin paraissant fondre au point qu'il ne reste plus que deux trous à la place, d'où sort une fumée nauséabonde. Quant à sa pelle, elle s'est déformée de façon à ressembler à une véritable faux aussi rouge que les yeux désormais incandescents de votre adversaire... Prenez votre courage à deux mains, car il va vous falloir faire face au FOSSOYEUR enragé du marais...

FOSSOYEUR MAUDIT

HABILETÉ : 11

ENDURANCE : 14

Sa faux est une arme redoutable, elle vous infligera une perte de 3 points d'ENDURANCE à chaque Assaut perdu par vous. Si vous l'emportez face à ce terrible adversaire, rendez-vous avec soulagement au **205**.

495

À mesure que vous marchez, le sol se fait moins boueux, l'herbe plus présente et les arbres moins rares. *Vous êtes dans la clairière n°46. Si vous êtes déjà venue ici, rendez-vous au 943. Sinon lisez ce qui suit.*

Une sensation étrange vous envahit lorsque vous pénétrez dans la clairière, sans que vous parveniez à en comprendre l'origine. Vous faites quelques pas au milieu des frênes, des aulnes et des saules. Plus vous avancez, plus le décor prend des airs de déjà-vu... Ce chêne-là, n'êtes-vous pas déjà passée devant ? Et ces orchidées au bord du sentier, ce n'est pas la première fois que vous les contemplez... Bien que cela paraisse impensable, il faut vous rendre à l'évidence : pour la première fois depuis votre entrée dans le Marais, vous êtes perdue ! Alors que vous réfléchissez sur la meilleure attitude à adopter, une LICORNE surgit soudain d'un petit bosquet sur votre gauche. À la voir, vous n'êtes pas la seule à vous sentir désorientée. L'animal trotte quelques pas, secoue la tête nerveusement, et plonge son regard dans le vôtre. Aussitôt, l'Anneau de Cuivre devient chaud ! Si vous possédez un Talisman Gravé de Signes Runiques, rendez-vous immédiatement au **677**. Sinon, vous avez le choix entre :

Attaquer la Licorne

Rendez-vous au **390**.

Vous approcher d'elle en prononçant des paroles rassurantes

Rendez-vous au **232**.

Attendre de voir ce qui va se passer

Rendez-vous au **1028**.

496

L'Elfe fronce les sourcils, puis se jette sur vous en hurlant tel un possédé : « Tu as cherché à me tromper, fille du démon ! »

Affrontez cet homme à mains nues (déduisez donc 2 points de votre HABILETÉ pour la durée de ce combat) :

ELFE ROUX

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 7

Si vous gagnez, vous trouvez dans sa besace neuf pièces d'or, des Herbes de Guérison (si vous les consommez toutes en une fois, vous gagnerez 2 points d'ENDURANCE), ainsi que trois talismans :

- 1 Talisman Circulaire.
- 1 Talisman Triangulaire (en cuivre sans ornement, il n'a rien de particulier).
- 1 Talisman Trapézoïdal (celui qu'il cherchait à vous vendre).

Empochez ce que vous voulez.

Si vous voulez maintenant ramasser l'arc et le carquois avant de partir, rendez-vous au **359**. Sinon vous pouvez sortir de la clairière par :

Le sentier nord

Rendez-vous au **688**.

Le sentier est

Rendez-vous au **667**.

Le sentier sud

Rendez-vous au **260**.

497

Vous continuez d'avancer dans la couche d'eau qui recouvre le sol jusqu'à une petite clairière. Trois passages facilement identifiables permettent de quitter ce lieu. Quelle direction souhaitez-vous prendre ?

- A gauche, rendez-vous au **348** ?
- A droite, rendez-vous au **333** ?
- Devant, rendez-vous au **815** ?
- Si vous préférez rebrousser chemin, allez au **524**.

498

Vous lancez la Pierre sur la femme qui s'arrête alors de piétiner le paysan. Elle vous regarde alors avec de grands yeux, comme effrayée... Elle commence alors à trembler, recule chancelante sur ses jambes sans vous quitter des yeux. Puis se retourne et court en poussant un hurlement strident vers son compagnon qui vient d'abattre le dernier garde. Vous vous jetez alors sur le paysan pour éteindre les flammes avant qu'il ne meure carbonisé. Vous entendez à ce moment l'homme crier à la femme de se calmer, puis il lui file deux gifles magistrales qui lui font retrouver ses esprits. Alors que l'auberge s'effondre dans un grand craquement recouvrant difficilement les cris des gens à l'intérieur, un sorcier, car nul doute que c'en est un, sort du côté de l'auberge... Rendez-vous au **415**.

499

Vos souvenirs remontent très vite à la surface, et vous vous rappelez cette maison en rondins de bois, que vous avez croisée il y a quelque temps : « Je l'ai vue. Elle se trouve au sud-est de cette clairière, par ici. », dites-vous en pointant la direction de votre doigt.

Aryoth vous fait un grand sourire, puis vous dit : « Merci beaucoup Mademoiselle. Cette information me sera d'une grande aide. Ici, c'est la clairière d'un ancien Maître, le Maître des Vers d'après ce que j'ai compris en visitant l'intérieur. Tu peux y aller, il n'y a pas de danger. Mais je doute que tu puisses y trouver une aide quelconque. »

Aryoth siffle ensuite, et la meute de Loups se met en mouvement suivant le jeune homme. Ils se dirigent vers la direction que vous lui avez indiquée, et sortent rapidement de la clairière. Aryoth vous lance un dernier salut, que vous lui rendez avec la main. Il était plutôt sympathique, ce jeune homme... Puis un léger frisson vous parcourt l'échine : et si c'était votre père qui avait tué le père de cet homme ? Vous décidez de chasser cette idée de votre esprit : vous l'avez toujours considéré comme un héros, et c'est pour qu'il soit fier de vous que vous avez entrepris cette aventure. Vos yeux retombent finalement sur cette bâtisse qui vous fait face. Aryoth vous a dit qu'il n'y avait rien d'intéressant. Mais qui sait ? Peut-être quelque chose vous sera-t-il d'une grande aide pour votre quête...

- Si vous visitez la maison du Maître des Vers, rendez-vous au **834**.
- Sinon, vous pouvez repartir par le sentier de l'est (rendez-vous alors au **475**) ou par le sud (rendez-vous au **963**).

500

Ne souhaitant pas vous attarder, vous remerciez le Maître pour les précieuses informations qu'il vient de vous donner. Ce dernier vous souhaite bonne chance et vous quittez sa demeure. Il est à présent temps de visiter une autre partie du marais. Deux chemins permettent de quitter la clairière.

- Si vous allez à l'ouest, rendez-vous au **91**.
- Si vous allez plutôt à l'est, rendez-vous au **406**.

501

Trois chemins permettent de quitter la clairière :

Si vous allez vers l'est, rendez-vous au **1017**.

Si vous préférez vous diriger vers l'ouest, rendez-vous au **786**.

Enfin, si vous souhaitez prendre la direction du sud, rendez-vous au **813**.

502

Le Scorpion Géant referme une de ses longues pinces autour de votre taille et entreprend de vous extirper de la vase. La pression vous fait penser à un gigantesque étau et c'est à peine si elle vous permet encore de respirer, mais vous vous forcez à rester inerte tandis que le monstre résout de lui-même l'un de vos problèmes. De toute évidence, son intelligence limitée ne lui permet pas de réfléchir plus loin que son appétit. Il ne réalise absolument pas qu'il vient de vous rendre la possibilité de vous défendre convenablement.

Si vous voulez maintenant attaquer le Scorpion pour le forcer à vous relâcher, rendez-vous au **100**.

Si vous préférez attendre en restant sur vos gardes, rendez-vous au **970**.

503

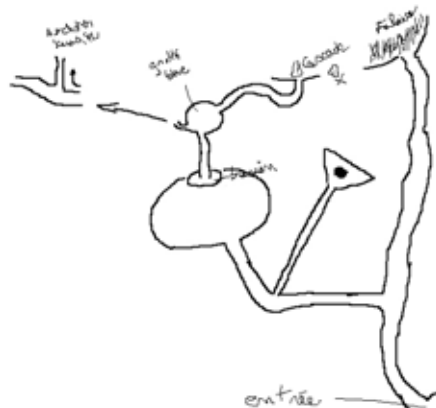
D'un geste vif, vous tranchez net le tentacule le plus proche de vous mais les deux autres sont, eux aussi, très rapides et l'un d'eux s'accroche à votre arme. Vous tombez au sol sous l'impact et vous essayez de tirer de toutes vos forces pour la récupérer. Avec horreur, vous constatez que vous êtes toute proche de la clôture de bois semi enterrée et que les tentacules restants se dirigent vers vous. Vous n'avez pas d'autre choix malheureusement que de lâcher votre arme pour éviter ainsi une emprise mortelle (*N'oubliez pas de la rayer de votre Feuille d'Aventure*).

Résignée, vous repartez en direction de la clairière précédente tout en regardant l'incroyable créature géante s'enfoncer dans le sol avec votre arme préférée ! Vous jurez à voix haute que vous ne remettrez plus les pieds dans cette clairière de toute votre vie. Rendez-vous au **909**.

504

Vous entreprenez d'attaquer le poignet à grands coups d'épée, ce qui vous permettra d'emporter la main et tout son contenu à la lumière du jour. Après avoir tapé comme une acharnée une bonne dizaine de coups au même endroit, vous remarquez à la lueur de votre torche que vous n'avez même pas égratigné la surface !! Vous finissez par désespérer. Vous vous concentrez une dernière fois, et abaissez votre épée avec toute la hargne possible.

Tchak !! Vous ne réussissez à couper qu'un bout de gangue qui libère une partie du parchemin. Vous extirpez lentement le vieux papier de son écrin translucide. A la lueur de votre torche, vous consultez le papier. Il s'agit effectivement d'un plan (voir image) de la grotte où vous êtes.



Sur la gauche, un endroit secret semble y être indiqué, mais les inscriptions sont illisibles. Si vous vous trouvez dans le lieu indiqué et que vous souhaitez aller dans ce passage secret, divisez par deux le n° du paragraphe de l'endroit où vous serez. Vous obtiendrez alors un nouveau paragraphe auquel vous devrez vous rendre. Le texte mentionnera le Plan du Pirate (*ajoutez-le sur votre Feuille d'Aventure*) dans la première phrase. En tout cas, voici une trouvaille fort intéressante, vous gagnez 1 point de CHANCE.

Vous entreprenez de redescendre en bas quand vous constatez que vos bottes *collent*... En levant votre pied à la lueur de votre torche, vous voyez qu'il fait des fils avec la surface de la gangue qui est devenue plus que brillante, voire... liquide !! Vos cheveux se dressent sur votre tête et vous ne pouvez vous empêcher de pousser un strident cri d'effroi en gesticulant pour vous débarrasser de la mixture qui recouvre vos pieds. Vous vous mettez alors à courir vers le bas, mais la gangue semble devenue plus épaisse et poisseuse, la sensation d'humidité qui commence à s'approcher de la peau de vos pieds vous incite à décupler votre vitesse de pointe. Vous arrivez finalement en bas du tas d'or gluant là où le sol est *sec*... Un coup d'œil en arrière vous glace le sang, une espèce de liquide transparent dégouline du plafond sur le squelette alors que la gangue qui recouvre le trésor semble s'animer de plus belle. Par réflexe, vous raclez vos pieds sur le sol rocheux tout en avançant vers la sor...

« Heeyyyyyy Naaaannnnnnn !!! » C'est vous qui venez de crier. Vous voyez que l'entrée par laquelle vous êtes arrivée a disparu ! Enfin pas vraiment disparu... Recouverte d'une épaisse paroi transparente pour être plus précis. Vous voilà dans une bien fâcheuse posture, prise au piège dans le nid d'une AMIBE GEANTE...

Allez-vous utiliser une Pierre de Magie ?

Pierre de Feu, allez au **335**.

Pierre de Glace, allez au **56**.

Ou tenter de créer une sortie dans le mur gluant qui vous sépare de la liberté ? Rendez-vous pour cela au **120**.

505

Un unique couloir traverse la pièce du sud-est vers le nord-ouest. Au nord-est, un éboulement bloque désormais l'accès au tunnel. Quelle direction choisir ?

Nord-ouest ?

Rendez-vous au **731**.

Sud-est ?

Rendez-vous au **215**.

506

Prisonnière de la clairière maudite, vous sentez vos forces vous quitter peu à peu, vampirisées par la puissance occulte qui y règne. Vous n'en découvrirez jamais l'origine, et petit à petit, votre vitalité s'épuisera. S'il advient qu'un autre aventurier passe par ici – ou même un résident humanoïde du Marais aux Scorpions – il trouvera, en plus des restes du Gobelin et de l'Orque des Marais, la dépouille d'une jeune aventurière, dans un état plus ou moins avancé de décomposition. Elle sera peut-être morte d'épuisement, entièrement vidée de sa substance vitale. Ou elle aura peut-être choisi de mettre dignement fin à ses jours. Quoi qu'il en soit, son aventure sera terminée.

507

Une deuxième tentative de fuite vous semble être la chose la plus judicieuse à tenter. Sans perdre de temps, vous prenez vos jambes à votre cou vers une des sorties de la clairière... La créature, comme vous l'aviez prévu, est trop lente pour tenter de vous rattraper. Après quelques instants qui vous paraissent durer une éternité, vous parvenez enfin à l'orée de la clairière et... la sortie ! Elle a ...disparu ?!

Hébétée, vous commencez à vous demander si votre raison ne commence pas à vous échapper. Questionnement qui ne dure que quelques instants, car une intense brûlure frappe votre dos. Le

corps en flammes, vous vous effondrez dans la fange maudite du Marais aux Scorpions, qui vient d'ajouter un nouvel aventurier à son lugubre palmarès.

508

Vous avez beau tordre vos poignets dans tous les sens, impossible de vous défaire de vos liens. Et sur votre gauche, un buisson commence à bouger... Lancez un dé. Si vous obtenez :

1	Rendez-vous au 642 .
2	Rendez-vous au 676 .
3	Rendez-vous au 796 .
4	Rendez-vous au 253 .
5	Rendez-vous au 564 .
6	Rendez-vous au 247 .

Notez bien que puisque vos mains sont attachées, il va vous falloir vous battre contre vos hypothétiques adversaires en leur envoyant des coups de pied, ce qui constituera clairement un handicap sérieux. Quel que soit son niveau actuel, votre total d'HABILETÉ est donc réduit à 5 points jusqu'à ce que vous puissiez vous détacher les mains.

509

La porte s'ouvre, et un vieillard vous salue. « Bonjour Jeune Damoselle, que me vaut l'honneur d'une aussi charmante visite ? ». Il vous invite alors à entrer pour boire un thé. La maison est assez bien entretenue, pour l'ancre d'un Sorcier. Vous pensiez vous trouver dans un endroit bourré d'étagères à parchemins, de tables pleines d'alambics fumants avec des liquides bouillonnants aux couleurs diverses. Il vous installe dans un petit salon relativement correct vu le standing du village. Tout en buvant, vous expliquez votre mission... Atarax, c'est le nom du Sorcier, est fortement intéressé par votre histoire. Il vous répond que malheureusement il n'a pas d'indices à vous révéler sur le coupable. Il vous confie aussi ce qu'il pense des Amulettes, car elles possèdent un pouvoir pouvant modifier un être humain en animal : « Elles sont presque aussi puissantes que les Pierres de Magie... Qui sait ce qu'un Maître est capable de faire dans le Marais... Le pouvoir des Amulettes est lié à ce lieu, c'est sûr... Donc soit l'Amulette n'est plus dans le Marais et celui qui l'a volée n'a plus de pouvoir lié aux serpents, soit elle est toujours dans le Marais avec son pouvoir actif... En revanche, je ne sais pas quel est le pouvoir d'une Amulette sans Maître... Peut-être redevient-elle son symbole vivant ? J'ai entendu pas mal de rumeurs, et j'ai répertorié près de douze noms de Maîtres différents... La question est de savoir s'il y en a d'autres... » Puis le Sorcier reste pensif... Au bout de dix minutes, vous commencez à vous tremousser sur votre siège, vous demandant si votre interlocuteur n'est pas tombé dans une sorte de transe magique...

Le Sorcier reprend alors ses esprits, et s'excuse de son absence momentanée. Il vous guide alors vers la sortie. Au moment de vous saluer, il vous donne une Pierre de Bénédiction. « Puisse cela vous aider dans votre quête, jeune aventurière ! » Il referme alors prestement la porte tout en marmonnant dans sa barbe sans faire attention à vos remerciements. Qu'allez-vous faire maintenant ?

Aller voir le Prêtre ?	Rendez-vous au 37 .
Aller voir le Marchand ?	Rendez-vous au 814 .
Aller à l'Auberge de l'Ours Noir ?	Rendez-vous au 21 .
Aller voir le Forgeron du Village ?	Rendez-vous au 558 .
Quitter Courbensaule ?	Rendez-vous au 387 .

510

Votre progression devient plus délicate, car le courant gêne un peu votre progression. Les mousses et algues qui prolifèrent offrent aussi de nombreuses occasions de glisser. Plusieurs fois, vous vous rattrapez in extremis, évitant le bain forcé. Les parois sont lisses et n'offrent pas de prise

sûre.

Après quelques virages, vous entendez comme un bruit d'eau que l'on verse dans un récipient. Le sol commence à devenir plus pentu, le courant plus fort et le lit plus irrégulier. Le plafond commence à s'élever aussi, augmentant l'écho de ce que vous identifiez comme le bruit une chute d'eau, ou d'une source.

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceuse, rendez-vous au **142** ; sinon rendez-vous au **466**.

511

Vous jetez la Pierre d'Illusion au sol, attendant avec angoisse qu'elle fasse son effet. Tout à coup, le Maître des Scorpions recule en poussant un hurlement d'effroi. En effet, la Pierre de Magie vous donne maintenant l'apparence d'une mygale géante, le pire ennemi des scorpions. Vous allez devoir combattre mais contre un adversaire terrorisé et par conséquent moins puissant.

Lors du premier Assaut, le magicien essaiera de vous lancer un petit dard magique empoisonné. S'il vous touche, vous perdrez 2 points de SANTÉ. En revanche, si vous obtenez une Force d'Attaque supérieure à la sienne, vous aurez simplement paré la fléchette. Vous ne pourrez pas *Tenter votre Chance* pendant ce premier Assaut. Continuez ensuite le combat selon les règles habituelles.

MAÎTRE DES SCORPIONS

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 12

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **209**.

512

Vous n'avez qu'une vague idée du temps que vous avez passé à écouter la Maîtresse des Fleurs vous expliquer en long, en large et en travers le pourquoi du comment elle s'est isolée dans ce coin du marais pour y faire pousser des fleurs. Durant tout ce temps, vous avez pu vous détendre et vous nourrir de nectar et de gâteaux maison fourrés aux pétales de fleurs. Votre teint est légèrement plus orangé maintenant, mais vous avez regagné 4 points d'ENDURANCE. Finalement, la Maîtresse des Fleurs consent à vous laisser repartir, non sans vous avoir glissé une petite fleur rouge dans la main : « Mâchez ces pétales et vous gagnerez en vitalité, vous dit-elle.

Quand vous mâcherez cette Fleur de Vitalité, vous gagnerez 4 points d'ENDURANCE. La fleur ne peut être mangée qu'une fois (sauf pendant un combat) et ne compte pas pour un repas. Elle vous pose aussi une couronne de fleurs fraîches sur la tête, mais ce cadeau n'a apparemment d'autre intérêt que d'ajouter un peu de gaieté à votre aspect extérieur. Lorsque vous vous apprêtez à franchir le pont de racines, la Maîtresse des Fleurs vous propose une dernière tasse d'une voix plaintive. En la regardant, vous voyez qu'elle est désespérée à l'idée que l'unique visiteur qu'elle ait reçu depuis fort longtemps s'en aille. Si vous n'avez pas le courage de refuser cette tasse, rendez-vous au **616**. Sinon, vous partez. Rendez-vous au **218**.

513

L'homme s'avance alors et vous constatez avec stupeur qu'il s'agit de l'un des patrouilleurs de Daigledor. Mais il semble avoir connu des jours meilleurs : sa cape verte est toute déchirée et son visage est couvert de boue et de sang. Vous mourez d'envie de l'interroger sur l'origine de sa disparition et vous rengainez votre épée. Alors que vous vous avancez pour le soutenir, ses jambes s'affaissent soudain et il s'effondre dans une flaque de boue. Vous vous penchez pour l'aider quand il murmure :

«At.....ten.....tion, derr....ière vous.....»

Vous vous retournez vivement mais vous ne voyez rien de particulier. Alors que vous vous demandez ce qu'a voulu dire le Patrouilleur, quelque chose vous transperce soudain le dos. Vous poussez un hurlement de douleur et vous sentez que du sang commence à dégouliner dans votre tunique. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous vous retournez d'un bloc, dégainant votre arme, votre anneau vous brûlant le doigt à présent. Et vous restez sans réaction face à l'horreur

qui se dresse devant vous : le Patrouilleur mourant a complètement disparu. A sa place se tient une créature reptilienne, de votre taille à peu près, qui n'a plus rien d'humain. Ses yeux verts vous fixent d'un regard féroce et elle ouvre grand la bouche, révélant des dents dangereusement acérées. Le CHANGEUR DE FORME, car c'en est un, s'avance vers vous. Vous ne pouvez plus échapper à cet affrontement :

CHANGEUR DE FORME

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 12

Si vous êtes victorieuse de ce périlleux combat, rendez-vous au **152**.

514

Vous pestez contre les mouches qui bourdonnent incessamment devant vous, lançant quelques jurons bien sentis qui feraient rougir d'autres jeunes filles de votre âge. Mais foin des convenances ! Vous êtes dans un foutu marécage putride perdu dans un recoin paumé de Khul, et... en fait, vous venez d'entrer dans une clairière. *C'est la n°19. Si vous êtes déjà venue ici, rendez-vous au 282.*

Et quel étrange endroit ! Une espèce de lac saumâtre occupe le centre de la clairière, et au milieu de ce petit lac se trouve une espèce de construction en bois et en terre, assez semblable à un barrage de castor. Mais la fumée noirâtre qui jaillit d'un trou au sommet de la construction exclut tout ouvrage animal : c'est là la demeure d'un être évolué, mais est-il amical ?

Si vous voulez examiner de plus près cette clairière, rendez-vous au **389**.

Sinon, vous pouvez sortir par :

Le nord au **620**.

L'ouest au **761**.

L'est au **909**.

Le sud au **24**.

515

TCHAC !

Une flèche frôle votre joue et vient se planter dans un tronc d'arbre en bordure du chemin. En un éclair, vous dégainez votre épée et sautez dans les fourrés pour vous abriter. De l'autre côté du sentier surgissent bientôt un, deux, trois GOBELINS DES MARAIS ! Cela n'en finira donc jamais... La présence de ces créatures si loin de leur repère ne peut pas être une coïncidence, et vos pires craintes se révèlent lorsqu'une silhouette de vieillard apparaît à son tour. Le Sorcier ! Même au plus fort de votre affrontement, vous n'avez jamais vu ses traits aussi déformés par la haine...

« Ainsi, tu as survécu à la retransversée du marais... » souffle-t-il d'une voix douceuse... « Je n'en attendais pas moins de toi, tu m'éviteras ainsi de longues recherches pour retrouver ton cadavre... Maintenant, je vais reprendre ce qui me revient de droit. TUEZ-LA !! » hurle-t-il d'un air dément.

Premier GOBELIN DES MARAIS

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 7

Deuxième GOBELIN DES MARAIS

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 8

Troisième GOBELIN DES MARAIS

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 7

Combien de fois encore allez-vous devoir défendre votre vie ? Si vous parvenez à venir à bout de tous vos adversaires, sachez que vous n'êtes pas au bout de vos peines... Rendez-vous au **980**.

516

Malgré ses atermoiements, l'aubergiste consent à vous expliquer qui est le troisième homme. Vous sentez cependant que vous avez baissé dans son estime, et vous perdez 1 point de CHANCE : « Il se fait appeler Morgalux. Que je sois damné s'il est autre chose qu'un vil nécromancien. Il s'est installé au pied du piton rocheux sur lequel la tour de Stratagus se dressait. Là-bas, il se li-

vre à des expériences en pleine nuit qui terrifient tout le village. Juste à le voir, on sait qu'il a le mal dans les tripes. Paraît qu'il cherche quelque chose dans le Marais, et je suis certain que lui, il saura payer le prix que tu exigeras. Prends seulement garde à ce qu'il n'exige pas quelque chose d'autre en retour ... comme ton âme. »

Maintenant, vous êtes fixée. Si vous désirez rendre visite :

Au Mystérieux Morgalux
A la Maîtresse des Serpents
Au Capitaine Daigledor

Rendez-vous au **549**.
Rendez-vous au **117**.
Rendez-vous au **726**.

517

Vous vous positionnez en face de l'endroit où vous présumez que se trouve le portail et vous prononcez lentement la formule magique. A peine la dernière syllabe a-t-elle surgi de votre bouche que vous sentez un vent violent se lever brusquement et vous propulser à terre. Vous tombez la tête la première dans l'herbe sèche qui vous brûle le visage. Lorsque vous relevez la tête, vous restez figée par le spectacle qui se déroule sous vos yeux : un vortex est en train d'apparaître au milieu de la clairière, et au milieu même du vortex vous pouvez voir l'image d'une autre clairière qui est en train de se former. Cette clairière ressemble étrangement à celle où vous vous trouvez mais vous remarquez vite une différence capitale : elle est plongée dans une nuit sans étoiles. De là où vous êtes elle vous apparaît totalement déserte, mais votre expérience vous a appris à vous méfier des idées toutes faites.

Si vous voulez pénétrer dans le vortex, rendez-vous au **114**.

Mais si vous ne désirez pas le faire pour le moment, vous êtes libre de quitter les lieux sans plus tarder. Si c'est votre choix, rendez-vous au **730**.

518

Soulagée de ne plus devoir supporter l'odeur de putréfaction, vous vous enfoncez sous le couvert des arbres, où les moustiques s'empressent de vous faire regretter les remugles de chair en décomposition. Fort heureusement, la piste n'est pas longue et mène promptement dans une nouvelle clairière ... où les carcasses d'un nouvel Orque des Marais et d'un nouveau Gobelin viennent chatouiller vos narines de leurs émanations nauséabondes. Au centre de la clairière bouillonne un étang de vase chaude. *Vous êtes dans la Clairière n°26 ... et vous y êtes déjà venue.* Avec la plus totale perplexité, vous regardez derrière vous, mais vous n'apercevez plus la clairière d'où vous êtes venue. Qu'allez-vous faire ?

Revenir sur vos pas ?
Partir vers le nord cette fois ?
Partir vers le sud cette fois ?

Rendez-vous au **822**.
Rendez-vous au **138**.
Rendez-vous au **331**.

519

Lorsque vous évoquez l'amulette de la Maîtresse des Serpents, le Maître des Grenouilles fronce les sourcils et, tout en gardant les yeux fermés, vous déclare : « Je n'ai rien à voir avec cette affaire. De plus, je ne savais pas que la Maîtresse des Serpents avait quitté le Marais. Je n'ai rien de plus à te dire. Va-t'en. »

Notez le mot « Kavian » sur votre Feuille d'Aventure.

Déçue par cette réponse, vous ne pouvez vous empêcher de protester vivement et de poser d'autres questions au Maître. Mais il reste silencieux, contrastant le fait que les grenouilles qui vous entourent se mettent à coasser de plus en plus bruyamment, ce qui crée une rumeur lugubre. Votre anneau se met d'ailleurs à tiédir... Seriez-vous en danger ?

Si vous pensez que le Maître est le véritable responsable du larcin, vous pouvez l'accuser de vive voix (notez alors le mot « Grenouilles » sur votre feuille d'aventure), et tenter de récupérer l'amulette arme au poing. Dans ce cas, rendez-vous au **960** (mais notez le n° de ce paragraphe pour pouvoir y revenir si besoin est).

Si vous préférez partir de la clairière, vous courez en direction d'une sortie. Choisissez-vous alors :

Le Nord ?	Rendez-vous au 786 .
Le Sud ?	Rendez-vous au 748 .
L' Est ?	Rendez-vous au 813 .
L' Ouest ?	Rendez vous au 613 .

Notez que vous pourrez accuser un Maître (ou une Maîtresse) à tout moment. Pour cela, écrivez son domaine d'influence (par exemple « Serpents » pour la Maîtresse des Serpents) sur votre feuille d'Aventure, et allez confondre le Maître (ou la Maîtresse) dans sa clairière.

520

Vous jetez la Pierre d'Illusion au sol attendant avec angoisse qu'elle fasse son effet. Tout à coup, le Maître des Scorpions recule, poussant un hurlement d'effroi. En effet, la Pierre de Magie vous donne maintenant l'apparence d'une mygale géante, le pire ennemi des scorpions. Vous allez devoir combattre mais contre un adversaire terrorisé et en conséquence moins puissant.

Lors du premier Assaut, le magicien essaiera de vous lancer un petit dard magique empoisonné. S'il vous touche, vous perdrez 1 point d'ENDURANCE et vous continuerez à perdre un point d'ENDURANCE par tour jusqu'à la fin du combat. En revanche, si vous obtenez une Force d'Attaque supérieure à la sienne, vous aurez simplement paré le coup, sans infliger de blessure.

MAÎTRE DES SCORPIONS

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 12

Si vous réduisez l'ENDURANCE de votre ennemi à 3 ou moins, rendez-vous immédiatement au **244**. Si un coup violent le tue avant même que son ENDURANCE n'atteigne cette limite, rendez-vous au **541**.

521

Votre célérité est telle que vous parvenez à plonger les abords de la prison dans une profonde obscurité en quelques secondes... Vous vous plaquez alors contre le mur et tendez l'oreille, à l'affût de votre proie... Le bruit des pas se rapproche de plus en plus, avant de cesser brusquement. Vous entendez alors le glissement caractéristique d'une... non, de *deux* lames sortant du fourreau, et votre sang se glace ! Si surprise il y a, elle est pour vous ! Les Orques vivent pour la plupart loin de la lumière du jour, et sont par conséquent parfaitement aptes à voir dans les ténèbres... Celui-ci ne fait pas exception à la règle, et votre erreur risque de vous coûter très cher ! Instinctivement, vous faites un bond de côté – réflexe qui vous évite la décapitation – mais vous allez maintenant devoir affronter un maître-escrimeur à l'aveugle ! Bonne chance, vous en aurez besoin...

MAÎTRE-LAME

HABILETÉ : 11

ENDURANCE : 11

À chaque assaut, vous devrez retirer 3 points à votre Force d'Attaque en raison de votre cécité temporaire... Si par extraordinaire vous en sortez victorieuse, rendez-vous au **151**.

522

*Si le mot « Champignons » figure sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous immédiatement au **960** (mais notez le n° de ce paragraphe pour pouvoir y revenir si besoin est). Sinon, lisez ce qui suit.*

Si vous êtes au service de :

Daigledor	Rendez-vous au 652 ,
Ophidiane	Rendez-vous au 785 ,
Morgalux	Rendez-vous au 226 .

523

Vous voici de retour dans la clairière du Maître des Champignons. Vous ne tardez d'ailleurs pas à le revoir. Il s'approche de vous pour s'enquérir de votre quête, et hoche gravement la tête tandis que vous lui expliquez en être toujours au même point. Il vous remémore son avertissement, et vous vous sentez quelque peu découragée. Vous saluez alors le Maître, et vous remettez en route. Rendez-vous au **915** pour aller à l'ouest, au **260** pour aller au nord, ou au **97** pour aller à l'est.

524

Vous continuez votre chemin le long du corridor végétal... Tout à coup, vous entendez comme un bruit de frottement juste à côté de vous. Vous vous immobilisez et observez, prête à vous défendre à la première irruption de quoi que ce soit. Finalement, plus aucun bruit ne se fait entendre... Vous décidez de continuer votre chemin toujours sur le qui-vive... Vous arrivez à une patte d'oie ! Il y a maintenant deux chemins à travers les joncs, quelle direction souhaitez-vous prendre ?

- A gauche en allant au **3** ?
- A droite en allant au **172** ?
- Faire demi-tour au **497** ?

525

La Maîtresse des Fleurs se tord de rire par terre. Vous ne pouvez vous empêcher de vous sentir un peu humiliée. Lorsque enfin la Maîtresse se relève, étouffe un ultime gloussement et essuie les larmes qui perlent à ses yeux, elle daigne vous adresser la parole : « Jeune fille, je vois bien que vous n'êtes pas méchante, mais par contre vous êtes un peu sosotte. Si vous lancez des Pierres de Croissance à tous les végétaux un rien hostile de ce marais, vous n'allez pas tarder à leur servir de terreau. Il y a un peu trop d'aventuriers qui passent par ici à mon goût, mais vous êtes la première à adopter une stratégie aussi décalée. Mais comme vous êtes une personne très gentille, voire trop gentille, venez donc me rejoindre. »

Aussitôt les tiges se rétractent et reprennent leurs tailles normales. La Maîtresse des Fleurs fait un geste et des racines jaillissent du sol devant elle et se projettent jusqu'à vos pieds, formant un pont par-dessus les fleurs : « Vous pouvez venir, ne vous inquiétez pas, c'est très solide. N'hésitez pas allons, je me suis laissée un peu emporter mais vous m'êtes très sympathique alors venez donc. »

Votre pierre s'est révélée très efficace en fin de compte, même si vous n'arrivez toujours pas à digérer la leçon que vous a faite cette fille qui ne doit pas être beaucoup plus vieille que vous. Mais elle paraît débonnaire maintenant. Même ses yeux auparavant écarlate sont maintenant bleu ciel ! Si vous n'avez toujours pas confiance, vous pouvez toujours repartir vers le **90**. Sinon, franchissez le pont de racines au **55**.

526

Vous parcourez la clairière pendant quelques minutes, mais il n'y a décidément rien de particulier à découvrir, si ce n'est un curieux arbre mort dont l'aspect nouveau fait penser à un vieillard courbé. Vous pouvez faire une halte au pied de cet arbre, histoire de souffler un peu après les péripéties que vous avez vécues, avant de repartir vers des endroits plus animés. Rendez-vous au **869**.

527

Vous faites un pas de plus en direction de la chaumière et apparemment, c'est le pas de trop. Les deux Cobras se propulsent vers vous, et même si vos réflexes vous permettent d'en décapiter un d'un vif coup d'épée, le deuxième vous mord profondément à la cuisse. Il vous instille un puis-

sant venin, qui neutralise votre système nerveux au bout de quelques secondes.

Le résultat ne se fait pas attendre. Paralysée, vous vous effondrez sous l'attaque des autres reptiles. Votre aventure se terminera définitivement quand les sucs digestifs d'un immense Boa commenceront à ronger votre cadavre imbibé de venin...

528

Vous décidez de porter secours à ce malheureux qui semble en avoir bien besoin. Alors que vous vous avancez pour le soutenir, ses jambes s'affaissent soudain et il s'effondre dans une flaque de boue. Vous vous penchez pour l'aider quand il murmure :

«At.....ten.....tion, derr....ière vous.....»

Vous vous retournez vivement mais vous ne voyez rien de particulier. Alors que vous vous demandez ce que le Patrouilleur a bien pu voir, quelque chose vous transperce soudain le dos. Vous tombez sous le choc et vous vous retrouvez couverte de boue des pieds à la tête. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE car la blessure dans votre dos commence à saigner. Vous dégainez votre épée et, en vous levant d'un bond, vous faites face au Patrouilleur. Mais, à votre grande horreur, il a complètement disparu. A sa place, se tient une créature reptilienne, de votre taille à peu près, qui n'a plus rien d'humain. Ses yeux verts vous fixent d'un regard féroce et elle ouvre grand la bouche, révélant des dents dangereusement acérées. Le CHANGEUR DE FORME, car c'en est un, s'avance vers vous, en grondant féroce. Vous ne pouvez plus échapper à cet affrontement :

CHANGEUR DE FORME

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 12

Si vous êtes victorieuse de ce périlleux combat, rendez-vous au **152**.

529

Les alentours de la chaumière ne semblent révéler aucun indice intéressant quant à la nature du voleur de l'amulette et vous vous apprêtez à abandonner vos recherches quand, à l'orée de la clairière, vous apercevez une masse sombre. Les serpents s'écartent pour vous laisser avancer jusqu'à elle, et la masse sombre se révèle être un cadavre de Gobelin ! Vous le fouillez méthodiquement, malgré la puanteur âcre qui en émane, et vous ne trouvez rien d'autre que la raison de sa mort : deux petits trous à sa cheville droite montrent que le pauvre a été mordu et empoisonné. Notez le mot : « Clairière » sur votre *Feuille d'Aventure*. Déçue de ne pas avoir retrouvé l'amulette, vous réfléchissez à ce que vous allez faire.

Si vous visitez la chaumière, rendez-vous au **951**.

Si vous préférez sortir, rendez-vous au **1017**.

530

Si le mot « Champignons » figure sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous immédiatement au **960** (mais notez le n° de ce paragraphe pour pouvoir y revenir si besoin est). Si le mot « Yuri » y figure, rendez-vous au **576**. Sinon lisez ce qui suit.

Vous expliquez dans le détail votre mission au Maître des Champignons. Il vous écoute attentivement. Une fois que vous avez terminé, il déclare en souriant : « Je vois de quoi vous parlez, peut-être même sais-je quelque chose. Mais ma mémoire est par moment défaillante. Peut-être que 10 pièces d'or guériraient cette amnésie... »

Quelle vulgarité... Qu'allez vous faire ?

Céder à ce marchandage, rendez-vous au **856**.

Lui soutirer ces informations par les menaces, rendez-vous au **885**.

Repartir de la clairière : rendez-vous au **915** pour aller à l'ouest, au **260** pour aller au nord, ou au **97** pour aller à l'est.

531

Vous vous rapprochez de la vieille bâtisse qui tombe décidément en ruine, mais peut-être y reste-t-il quelque chose d'intéressant... Tandis que vous tentez de pousser la porte, vous constatez que celle-ci est fermée. Soudain, vous entendez un cri qui vous fait sursauter : « Halte, étrangère !! » Vous vous retournez prestement et vous êtes bien surprise par ce que vous voyez : des dizaines d'hommes sortent des buissons, ils sont tous vêtus de noir et cela ne vous inspire rien de bon car ils ont typiquement une allure de voleurs patentés. Constatant que toute fuite est impossible, vous les laissez approcher... Rendez-vous au **344**.

532

Vous vous mettez immédiatement à l'œuvre. Le sol est gorgé d'eau, ce qui facilite grandement le fait de creuser. Malheureusement, vous ne disposez que de votre épée en guise d'outil et elle ne se révèle guère appropriée à la tâche. Votre tranchée n'a besoin que de faire quelques mètres, mais elle doit être suffisamment large et profonde pour permettre à la tortue de glisser jusqu'à la rivière. De plus, vous êtes forcée de la faire passer entre les nombreux arbres qui bordent la rive. Malgré toute l'énergie que vous déployez, votre progression ne se fait donc qu'assez lentement. Alors que vous approchez de la moitié de votre ouvrage, vous relevez brièvement la tête pour essuyer la sueur qui vous coule sur le visage et le regard que vous posez à cet occasion sur la tortue vous apprend que tous vos efforts sont désormais inutiles. L'animal géant est totalement immobile et ses larges yeux sombres ne fixent plus que le vide. Vous ne pouvez plus rien faire pour l'aider, désormais. Avec résignation, vous décidez de reprendre votre chemin. Rendez-vous au **137**.

533

Vous décidez d'aller aider l'aventurier. La clairière a la topographie d'une petite cuvette, au centre de laquelle se trouvent les deux protagonistes. Ils se battent féroce et n'ont pas encore remarqué votre présence.

Malheureusement pour lui, l'Aventurier semble en mauvaise posture, terrassé par un déchaînement de haine foudroyant du Gargantis. Alors que vous vous élancez à l'attaque, votre esprit se brouille soudainement...

Possédez-vous un Talisman Gravé de Signes Runiques ? Si oui, rendez-vous au **362**.

Sinon, rendez-vous au **819**.

534

Malgré le fait que la Maîtresse des Oiseaux soit une bonne Sorcière, vous êtes résolue à lui reprendre l'amulette ou à faire en sorte qu'elle vous en révèle au moins l'emplacement. Vous vous lancez donc à l'attaque de la Maîtresse, et bien mal vous en a pris. Lorsque celle-ci lève la main, les milliers d'oiseaux qui vivent dans la clairière fondent sur vous telle une marée multicolore. Vous vous débattiez en faisant de brusques mouvements à l'aide de votre épée. Vous parvenez à en tuer quelques-uns, mais vous finissez par vous effondrer lentement dans l'herbe maculée de votre propre sang.

C'est sous les coups de becs et de griffes répétés des volatiles que vous finissez votre aventure, châtiée pour avoir osé vous en prendre à l'un des puissants Maîtres du Marais. Vous n'avez plus qu'à fermer les yeux en attendant que vos souffrances cessent.

535

Vous vous attellez à prendre la meilleure position pour vous protéger de la vague derrière le rocher. Si vous avez une Pilule Bleue, vous pouvez en prendre une maintenant, rendez-vous alors au **722**. Sinon retenez votre respiration et rendez-vous au **686**.

536

Vous revoilà dans la petite clairière où se trouvent les vestiges d'un temple.
Si vous avez déjà visité le temple, il n'a plus d'intérêt, et vous décidez de repartir.

Si vous préférez aller à l'ouest, rendez-vous au **237**

Si vous optez pour l'est, rendez-vous au **15**

Si vous n'avez toujours pas visité le temple et que vous voulez le faire, rendez-vous au **41**.

537

Vous revoilà dans la clairière du Maître des Jardins, mais il ne reste plus aucune trace de lui...
Le Jardin est silencieux et vous ne vous attardez pas plus longtemps ici. Vous pouvez donc sortir sans inquiétude par l'un des trois chemins qui le permettent.

Si vous partez par :

Le Nord

Rendez-vous au **847**.

L'Ouest

Rendez-vous au **254**.

L'Est

Rendez-vous au **514**.

538

Vous vous réveillez en sursaut avec les premières lueurs de l'aube. Vous vous agenouillez car votre tête vous lance terriblement, comme si elle avait été secouée en tout sens, mais vous avez quand même la présence d'esprit de faire l'inventaire de votre équipement. Par bonheur, rien n'a disparu.

Vous jetez des regards aux alentours et vous remarquez que le poteau en bois n'a plus aucune marque gravée dessus. Qu'y avait-il d'inscrit déjà ? Vous ne vous en souvenez plus, et de toute manière vous vous en contrefichez à présent, bien heureuse d'avoir survécu à ce piège, sûrement d'origine magique !

Après quelques secondes de répit, vous vous relevez et vous regardez avec envie les différentes sorties de la clairière. Quel bonheur de les voir à nouveau ! Sans réfléchir et sans perdre plus de temps, vous décidez de repartir vers l'exploration des autres clairières. Quelle direction prenez-vous ?

Le nord ?

Rendez-vous au **91**.

L'ouest ?

Rendez-vous au **635**.

Le sud ?

Rendez-vous au **469**.

L'est ?

Rendez-vous au **835**.

539

Lorsque vous jetez la pierre sur la créature, vous la voyez sécher et durcir : la boue qui la recouvre se révèle être une alliée redoutable. La masse sombre se débat lentement avant de s'immobiliser, et il semblerait que vous soyez hors de danger. Que faites-vous ?

Si vous assenez un coup d'épée à la créature, rendez-vous au **45**.

Si vous en profitez pour sortir de la clairière, choisissez votre route :

Si vous prenez la sortie vers l'est, rendez-vous au **761**.

Si vous prenez la sortie vers le sud, rendez-vous au **495**.

540

Vous êtes dans la clairière n°12. Cet endroit étant vide de toute présence et de tout intérêt, vous pouvez la quitter par l'un des deux passages visibles : l'ouest (rendez-vous au **24**), ou le nord (rendez-vous au **909**).

541

Vous portez un coup qui décapite le Maître. Son corps s'écroule lourdement sur le sol boueux. Et alors, sous vos yeux stupéfaits, vous le voyez se décomposer à vue d'œil, les os se dénudant à une vitesse effroyable. En moins d'une minute, il ne reste plus à vos pieds qu'un squelette grimaçant. Vous comprenez alors que cette surprenante transformation est sans nul doute liée au pouvoir maléfique de la Pierre de Mort.

Sans perdre de temps, vous fouillez son cadavre. L'objet de vos recherches se trouve dans l'une des poches intérieures de son vêtement, et cette fois vous ne commettez pas l'erreur de le toucher de vos mains nues (si vous aviez aussi la Pierre de Vie, vous la récupérez aussi). Vous sentez malgré tout les vibrations maléfiques de l'objet se répandre jusque dans le tréfonds de votre âme. Vous gagnez néanmoins 3 points de CHANCE pour avoir survécu au combat contre le Maître des Scorpions et avoir récupéré l'un des objets de votre quête. Vous en profitez aussi pour ramasser l'Amulette des Scorpions. Ce pendentif pourrait vous protéger de ces petites bestioles. Vous vous empressez ensuite de quitter cette clairière qui vous donne des frissons dans le dos. Rendez-vous pour cela au **406**.

542

Vous discutez quelques instants entre vous, afin de vous mettre d'accord sur la suite des événements. En ce qui vous concerne, vous devez maintenant présenter votre rapport à Daigledor, mais pour cela il va vous falloir retraverser le marais, or vous vous voyez mal imposer cette nouvelle épreuve à vos infortunés compagnons ! L'un des Patrouilleurs propose alors de guider tout le monde, vous exceptée, vers Courbensaule. Bien qu'il n'ait aucun moyen de s'orienter dans le marais, il suffit selon lui d'en longer la lisière vers l'ouest. Une fois en ville, il se chargera d'envoyer un message à Bourbenville pour avertir son capitaine du succès de votre mission. Vous lui faites cependant remarquer que le marais reste extrêmement dangereux, et qu'après le terrible combat qu'ils ont dû, lui et son compagnon, livrer dans le souterrain, ils sont beaucoup trop vulnérables à ses dangers. Il en a bien conscience, déclare-t-il, mais les choix sont quelque peu restreints. À moins que vous n'ayez un remède miracle à leur proposer, il faudra bien qu'ils fassent abstraction de leur état de faiblesse. Ces paroles vous font brusquement penser à la potion que vous avez trouvée sur le corps du Sorcier, potion que vous sortez de votre poche et fixez d'un air songeur... Comment savoir ce qu'elle contient ? Vous êtes tirée de vos rêveries par la voix d'un des esclaves – un marchand – qui vous demande s'il peut l'examiner. D'un air curieux, vous lui tendez la fiole et il débouche le flacon qu'il renifle prudemment. Puis il sourit. Il est spécialisé dans les potions, dit-il, c'était son commerce avant qu'il ne décide de s'aventurer dans le marais. D'après lui, celle que vous tenez possède de très puissantes propriétés curatives. La chance vous sourit, dirait-on ! Vous êtes quelque peu éberluée par cette coïncidence providentielle, mais pour une fois que le sort a décidé de vous aider, vous n'allez pas vous plaindre ! Vous tendez donc le remède miracle aux Patrouilleurs qui en ingurgitent chacun la moitié, puis attendent en silence. Bien que les effets n'apparaissent pas physiquement, vous voyez à leur expression que le marchand ne se trompait pas : ils vont beaucoup mieux qu'un instant auparavant ! Ravis de cette bonne fortune, ils déclarent qu'il n'y a plus aucun obstacle à leur retour à Courbensaule, et vous hochez la tête en signe d'approbation. Les Patrouilleurs s'écartent alors du groupe et tandis qu'ils discutent entre eux des détails de leur expédition, les deux autres esclaves s'approchent de vous. Le premier est un marchand dont les habits jadis richement brodés sont dorénavant réduits à l'état de guenilles. Il vous remercie avec effusion, en vous demandant de transmettre un message à l'un de ses amis qui vit à Bourbenville, ce que vous acceptez bien volontiers. Le second esclave prend alors la parole. C'était un puissant chef de bande avant d'être capturé, et si aujourd'hui ses beaux atours ne sont plus qu'un souvenir, il est intimement persuadé que ses hommes lui sont restés fidèles. Ces derniers rôdent au centre du marais, près du pont de la rivière. Si jamais vous veniez à les croiser, il vous indique le mot de passe qui vous permettra de gagner leur confiance : « porte et butin ». *Lorsque vous arriverez dans la clairière où sévissent les brigands (qui porte le n° 37), vous vous rendrez au 569 si vous vous y êtes déjà aventurée ou*

turée ou au 836 si vous n'y êtes jamais passée. Vous le remerciez pour ce précieux renseignement. Au même moment, les deux Patrouilleurs reviennent et déclarent qu'il est temps de se mettre en route. Mais le voleur surprend alors tout le monde en affirmant qu'il préfère partir de son côté. Malgré les protestations qui s'élèvent, il assure qu'il saura se débrouiller au travers des clairières. Vous avez beau essayé de le raisonner, il n'en démord pas. De guerre lasse, vous finissez par vous résigner – sans vous départir de votre inquiétude – mais il vous décoche un sourire de roublard qui se veut rassurant. Les Patrouilleurs, de leur côté, n'insistent pas davantage, et lui souhaitent simplement bonne chance avec une sincérité qui témoigne des liens qui les unissent désormais, malgré la barrière de la loi. Quelques minutes plus tard, vos cinq compagnons s'en vont dans les directions que vous leur avez préalablement indiquées – à l'ouest pour les Patrouilleurs et les deux marchands, au sud pour le voleur –, et vous adressent un dernier signe de la main, avant de s'évanouir dans la brume. Il est temps de partir. Tout en réfléchissant sur la direction à prendre, vous sortez de votre poche l'amulette argentée que vous avez arrachée au Sorcier et contemplez son dessin. Celui d'un lézard... Rendez-vous au **869**.



543

Vous sortez triomphalement le petit anneau de votre poche. Ophidiane ouvre des yeux exorbités : « Mon amulette ! Elle n'a pas la même forme, mais je reconnâtrai son aura n'importe où ! Où l'avez-vous trouvée ? »

Avec fierté, vous racontez dans les moindres détails votre enquête à la Maîtresse des Serpents. Elle est particulièrement intéressée par les raisons de la Maîtresse des Oiseaux et par votre rencontre avec l'Ouroboros.

« Hum, j'ignorais totalement l'origine des pouvoirs de mon amulette. C'est très intéressant. Il faudra que je fasse des recherches approfondies une fois de retour dans le marais. Pour la Maîtresse des Oiseaux, ça n'a rien d'étonnant tout bien réfléchi. Je lui en ai toujours voulu parce que ses oiseaux mangeaient mes serpents, et elle en voulait à mes serpents de gôber ses œufs... Si j'en avais eu l'occasion, c'est peut-être moi qui lui aurais volé son amulette. Enfin, j'aviserais une fois que j'aurai tranquillement retrouvé ma routine de Maîtresse. Puis-je avoir mon amulette s'il vous plaît ? »

— C'est que, nous n'avons toujours pas parlé de la récompense, suggérez vous...

— Il m'avait semblé avoir été claire : je n'ai absolument rien à vous offrir. Mes dernières piécettes ont déjà été utilisées et j'ai confié mes dernières Pierres Magiques à un autre aventurier courageux. A la rigueur, si vous revenez dans quelques mois, je devrais en avoir réenchânté un petit stock, mais elles ne vous seront d'aucun intérêt hors du marais puisque liées à mon pouvoir. Non, je vous le répète, je n'ai rien à vous offrir. »

Si vous voulez donner l'amulette à Ophidiane sans rien attendre en échange, rendez-vous au **568**. Si vous préférez la garder, rendez-vous au **1011**.

544

Vous entreprenez d'escalader le bloc d'or, mais la gangue est glissante et offre peu de prises stables... C'est après quelques minutes d'efforts et de concentration, et avec une lenteur calculée que vous arrivez finalement en haut de la colline dorée. Vous remarquez que le squelette est plutôt... brillant lui aussi. Il est recouvert de la même substance que le trésor, de même que les deux animaux sur ses épaules. Il n'y a que la cape noire sur le squelette, pas d'autres ornements visibles. La cape est en très bon état et semble avoir été bien conservée, tout comme le chapeau. Les animaux sont bizarres... En fait, il semble qu'ils n'aient jamais été vivants ! Mais les détails sont très bien faits et on dirait de vrais animaux. Le sceptre de la main droite est aussi en or, et son

énorme diamant vous nargue sous cette couche vitrifiée... Tant de richesses, visibles et non accessibles... C'est rageant !!

En examinant la main gauche, vous remarquez qu'il y a un médaillon en argent qui était caché par le parchemin qui est lui aussi noyé dans cette... sécrétion ?? Vous regardez alors autour de vous à la lueur de votre torche, mais rien de vraiment inquiétant ne semble être visible. En revanche, le plafond au-dessus du squelette est très brillant aussi... Presque humide... Que souhaitez-vous faire ?

Essayer de récupérer le parchemin et le médaillon
en cassant la gangue avec votre épée ?

Redescendre de cet endroit et repartir vers l'intersection ?

Rendez-vous au **504**.

Rendez-vous au **818**.

545

Vous faites le tour de la mesure dans l'espoir de trouver un autre moyen d'entrer à l'intérieur, et lorsque vous arrivez sur la façade arrière, vous avisez une vieille fenêtre dont la vitre est déjà à moitié brisée. Souriante, vous vous en approchez, et à l'aide du manche de votre arme, vous entreprenez d'ôter les derniers bouts de verre restants avant de vous engouffrer à l'intérieur. Dans sa folie, l'aventurier n'avait même pas pensé à passer par la fenêtre. Dedans, tout est relativement sombre, mais surtout, complètement désordonné. Des déchets, des ordures et d'autres débris de ce genre traînent ça et là à même le sol. Les rares meubles sont renversés par terre, seule une table tient encore debout. Vous faites trois pas en direction de celle-ci, lorsque vos yeux croisent, par hasard, une arbalète chargée, fixée sur le mur en haut de la fenêtre par laquelle vous êtes entrée. Elle fait face à la porte d'entrée, dont la poignée de la porte est liée à la gâchette de l'arme par une corde. Vous l'avez échappé belle ! Si vous étiez passée par la porte, le carreau d'arbalète aurait certainement été fatal pour vous. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour avoir eu la sagesse de passer par derrière. Bien que tout soit sens dessus dessous, vous entreprenez une fouille rapide de l'intérieur de la cabane. Au bout du compte, vous trouvez trois Pièces d'Or oubliées dans l'un des tiroirs de la table, ainsi qu'un Hibou d'Airain caché dans l'une des anfractuosités de la pièce. C'est une bien belle œuvre d'art, et si vous deviez la vendre, vous en retireriez une somme correcte, en tout cas une bonne dizaine de pièces d'or. Avant de partir, vous pouvez également prendre la Corde si vous jugez utile de le faire. En revanche, l'arbalète est très bien arrimée, il vous est impossible de la récupérer. Après cela, vous quittez la vieille mesure par où vous êtes venue, avant de reprendre votre chemin par le seul accès possible, c'est-à-dire au **406**.

546

Vous êtes soudain propulsée dix mètres en arrière et vous vous étalez par terre de tout votre long ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE sous le choc. Vous vous relevez et remarquez qu'un Sorcier se trouve auprès de la femme. Il semble lui administrer un sort quelconque, car elle semble aller beaucoup mieux. Le regard de tueuse psychopathe qu'elle vous lance vous promet une deuxième partie de combat plus musclée...

« Viens ici pucelle ! Je vais te montrer comment on se bat ! HYAAAAA !!!! »

Votre anneau devient presque brûlant. Elle se rue alors vers vous pendant que vous voyez le Sorcier incanter quelque autre sort qui ne vous sera sûrement pas favorable !! La fuite n'est même pas envisageable...

NASTAZIA (Berserk)

HABILETÉ : 13

ENDURANCE : 20

Au cas fortement probable où votre total ENDURANCE atteindrait 5 ou moins, rendez-vous au **415**. Au cas où c'est le total d'ENDURANCE de Nastazia qui atteint 4 ou moins, rendez-vous alors au **132**.

547

Au cours de votre aventure, peut-être avez-vous trouvé certains des artefacts suivants : Morceau de Tunique Verte, Parchemin Présentant une Liste de Bijoux, Bouquet de Champignons Odo-rants, Plume Bleue. Combien d'objets de cette liste possédez-vous ?

Aucun
1 ou 2
3 ou 4

Rendez-vous au **206**,
Rendez-vous au **824**,
Rendez-vous au **674**.

548

« Pourquoi m'avoir attaquée, criez-vous à Bernard, en le maintenant en respect du bout de votre arme ?

— Mademoiselle, je suis désolé, mais j'étais convaincu que vous étiez le Maître des Ornithorynques, malfaiteur déguisé. C'est ce que m'a dit le Maître là-haut.

— Visiblement, quelque chose cloche, annoncez-vous en pointant votre arme vers le bas, montrant ainsi que vous faites confiance à Bernard. Qu'avez-vous à dire de plus sur lui ?

— Il m'a semblé étrange. Il m'a convaincu que pour battre le faux Maître il fallait ce bâton (il désigne la massue en bois aux trois plumes), mais après tout, je ne vois pas pourquoi ! Et puis... il semblait dérangé. Il parlait tout seul ! J'ai cru un instant qu'il y avait un conseiller avec lui, mais je suis maintenant sûr qu'il était tout seul...

— Etrange effectivement, dites-vous pensive.

— Ecoutez, je vais continuer à écumer cette partie si vous voulez bien, vous dit-il montrant d'un bras tremblant la direction nord du passage. Bon courage à vous ! »

Sur ces mots, Sire Bernard vous laisse seule. Vous vous dirigez donc vers le sud. Si vous désirez remonter, rendez-vous au **841**. Si vous voulez visiter les catacombes plus au sud (si vous ne l'avez pas déjà fait), rendez-vous au **810**.

549

Si vous avez déjà rencontré Morgalux, rendez-vous au 150.

Vous vous mettez en route vers le piton rocheux. Vous ne tardez pas à voir apparaître un pont de pierre, et au delà, les ruines de ce qui fut jadis la tour de Stratagus. En contrebas, vous apercevez d'effrayantes statues qui devaient orner l'édifice. Vous pressez le pas car vous sentez un malaise indicible dans ce lieu. Vous finissez par vous trouver au niveau des ruines. Vous les fouillez du regard à la recherche d'une indication, car vous n'avez guère envie de vous risquer à descendre le piton.

Vous entendez soudain un bruit ! Vous dégainez votre épée, mais vous vous ravisez rapidement : c'était une simple chauve-souris. Vos yeux discernent néanmoins une cavité sombre non loin de vous. Vous faites quelques pas, et entre deux statues de Gobelins qui ont subi les assauts du temps, vous trouvez un escalier qui descend à l'intérieur de la roche. L'escalier très étroit suinte l'humidité et l'atmosphère nauséabonde ne vous inspire que peu de confiance. Il semble néanmoins conduire au repère de Morgalux, puisqu'on vous a affirmé qu'il demeurait en bas du piton. Que faites-vous ?

Si vous descendez l'escalier pour tenter de rencontrer Morgalux, rendez-vous au **736**.

Si vous souhaitez retourner au village, vous pouvez tenter votre chance auprès d'autres personnes. Vous pouvez choisir :

Le Capitaine Daigledor (rendez-vous au **726**),

La Maîtresse des Serpents (rendez-vous au **117**).

550

Vous en êtes persuadée, c'est la Maîtresse des Fleurs qui a fait le coup. Pour le mobile, vous hésitez entre la jalousie envers Ophidiane et le désir de protéger ses fleurs des dégâts ophidiens.

Arrivant devant sa clairière, vous vous trouvez devant un rideau compact de ronces qui vous bloque l'accès. Vous bataillez furieusement pour libérer le passage. Après une dizaine de coups rageurs, il s'ouvre de lui-même révélant une Maîtresse des Fleurs furieuse, dressée sur sa fleur géante. Ses yeux écarlantes flamboient d'animosité lorsqu'elle dit : « Vous avez l'audace de vous introduire ici l'arme au poing en affichant des intentions belliqueuses. J'espère pour vous que vous avez une bonne raison à me donner !

— Vous avez dérobé l'amulette de la Maîtresse des Serpents ! Vous ne supportiez plus que ses protégés abîment vos fleurs ! », répondez-vous alors avec énergie.

La Maîtresse des Fleurs vous contemple maintenant avec des yeux ronds puis rétorque : « C'est l'accusation la plus stupide que j'ai jamais entendue. Je vous conseille d'aller vous plonger la tête dans l'eau froide et de réfléchir à deux fois avant de prononcer des âneries pareilles. »

Vous avez du mal à vous retenir devant cette remarque blessante pour votre orgueil. Si vous désirez cependant appliquer ce conseil, retournez au **960** et faites un autre choix. Si vous êtes convaincue que la Maîtresse des Fleurs est coupable, rendez-vous au **357**.

551

Vous arrivez juste sur la plaque de glace, et vous vous couchez dessus en vous agrippant des mains et des pieds sur les rebords... Votre radeau de fortune prend alors de la vitesse. Au bout d'une centaine de mètres environ, la rivière tourne sur la droite. Mais la direction de votre embarcation est clairement la petite falaise qui borde le virage. Etant toujours sur la crête de la vague, vous pensez vous accrocher aux branches... Vous sautez au moment où la plaque frôle la falaise et restez accrochée à la branche pendante. Au loin, vous voyez une autre vague boueuse et pleine de gravats et de rochers... Ouf ! Rester dans l'eau aurait été suicidaire. Apparemment, un glissement de terrain a dû se produire en amont, ce qui explique que l'anneau de cuivre n'ait rien détecté... Il ne prévoit pas encore l'avenir ! Vous vous hissez du mieux que vous pouvez pour sortir de là. Perdue dans les joncs, vous essayez de vous éloigner le plus possible de cette rivière, heureuse de vous en tirer à si bon compte. Rendez-vous au **560** si vous veniez du sud (vous êtes donc passée par la clairière 48 ou la clairière 39), et au **175** si vous veniez du nord (vous êtes passée par la clairière 36).

552

Vous dégainez rapidement votre arme et vous vous jetez sur l'Homme-Crapaud. Il lève son trident et pare votre coup dans un bruit d'acier qui se croise. Impossible d'échapper à ce combat que vous avez provoqué :

HOMME-CRAPAUD

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 8

Après trois Assauts, si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **977**.

553

Vous revoici dans la clairière du Maître des Scorpions. Il semble ne pas être là et vous pouvez la traverser sans être inquiétée. Deux chemins permettent de quitter la clairière.

Si vous allez à l'ouest, rendez-vous au **91**.

Enfin, si vous allez à l'Est, rendez-vous au **406**.

554

L'Arbre-Épée s'empare de votre corps, et le pousse dans le trou où il était enraciné. Puis il plonge les racines dans la terre. Peu à peu votre corps se décomposera, et vous ferez alors un excellent engrais, contribuant ainsi à la croissance et à la robustesse de celui qui vous a tué.

555

Quelque soit la motivation qui vous a amené à utiliser cette pierre, l'Arbre-Épée récupère de l'énergie magique, ce qui a pour effet d'amener un flux de sève régénératrice qui commence à dégouliner par les différentes entailles que le bois a pu subir dans le combat. Il récupère 3 points d'ENDURANCE, et vous retournez au **259**.

556

Rendez-vous au **420**.

557

En un réflexe inconscient, vous vous maintenez en équilibre à genoux sur la branche et vous retirez votre sac à dos pour le lancer vers le rocher qui n'est plus très loin. Il y atterrit sans problème et ainsi allégée vous reprenez votre « marche » vers le bout de la branche qui finit par céder. Vous avez juste le temps de bondir à votre tour sur le gros roc où vous récupérez aussitôt votre équipement. Rendez vous au **239**.

558

Vos pas vous conduisent devant la forge du village, plutôt grande par rapport à la taille de ce dernier. Vous repérez le forgeron, un homme grand, musclé et à la peau burinée par la chaleur étouffante du lieu, occupé avec son apprenti à forger une épée, tandis que deux autres jeunes hommes réparent une cotte de maille. L'artisan donne un ultime coup de marteau sur la lame brûlante, puis la plonge dans un tonneau d'eau. Il la dépose ensuite sur son établi, puis vient s'enquérir de vous. *Si vous êtes au service d'Ophidiane, rendez-vous immédiatement au 610. Sinon, continuez votre lecture.*

« Qu'est-ce que vous désirez ma petite dame ? J'ai tout un stock d'objets utiles pour les aventuriers et les aventurières. Bien sûr, vous devrez payer en espèces sonnantes et trébuchantes, mais je garantis la fiabilité du matériel. »

Le forgeron peut vous fournir à votre guise :

- Des Épées, on ne peut plus banales, parfaites pour remplacer votre lame au cas où elle vous l'aurait perdue ou abîmée. Vous pouvez également en acheter une pour vous servir d'arme de rechange. 7 pièces d'or l'unité.
- Un Bouclier en Bois Cerclé d'Acier, qui augmente d'un point votre Force d'Attaque en combat, mais vous oblige à ajouter 1 à votre jet de dé lors d'un test d'HABILETÉ à cause de son encombrement. Vous ne pouvez en porter qu'un sur vous. 5 pièces d'or.
- Une Cotte de Mailles, qui vous permet de diviser les points d'ENDURANCE perdus au combat par deux, arrondis à l'entier supérieur (si vous êtes Chanceuse, vous ne vous prenez rien, si vous êtes Malchanceuse, vous recevez l'équivalent d'une blessure normale). Vous la portez sous votre armure de cuir. Son prix est à la hauteur de sa qualité : 20 pièces d'or.
- Un Heaume en Acier. Il vous permet de diviser par deux les pertes d'ENDURANCE arrondies à l'entier supérieur. 4 pièces d'or.
- Une Dague de Jet. Si vous décidez de l'utiliser au début d'un combat (ce qui sera impossible si vous êtes attaquée par surprise), vous devrez effectuer un test d'HABILETÉ. Si vous réussissez, votre arme touchera votre adversaire et il subira une blessure équivalente à une perte de 2 points d'ENDURANCE, pour peu que cet adversaire soit vulnérable aux armes blanches. À moins que vous ne combattiez dans des conditions particulièrement délicates (comme sur un pont branlant par exemple), vous pourrez récupérer votre dague à la fin du combat. Vous pouvez également décider de lancer deux dagues à la fois, ce qui vous permettra de faire deux tests d'HABILETÉ, et peut-être d'infliger deux blessures, mais avec un malus de 2 points à ces deux tests (ajoutez 2 au chiffre obtenu par les dés). 3 pièce d'or l'unité.

Alors que vous apprêtiez à partir, il vous glisse à l'oreille : « Si vous êtes intéressée par de l'équipement de nature magique, contournez le bâtiment et entrez dans l'arrière-boutique par la porte du fond. J'ai un ami qui s'y connaît dans le coin. »

Si vous voulez aller voir ce fameux ami, rendez-vous au **997**.

Sinon, vous devez décider de ce que vous allez faire...

Aller voir le Prêtre ?
Aller voir le Marchand ?
Aller voir le Sorcier ?
Aller à l'Auberge de l'Ours Noir ?
Quitter Courbensaule ?

Rendez-vous au **37**
Rendez-vous au **814**.
Rendez-vous au **693**.
Rendez-vous au **21**.
Rendez-vous au **387**.

559

Si vous n'avez jamais eu l'occasion de porter des accusations contre le Maître des Champignons, rendez-vous au **824**. Si vous avez déjà eu l'occasion de l'accuser, mais que vous avez préféré attendre d'en savoir plus, rendez-vous au **479**. Si vous l'avez déjà accusé, quel que fut le résultat, rendez-vous au **842**.



560

Vous avancez au milieu du décor marécageux auquel vous êtes désormais habituée. *Vous venez de pénétrer dans la Clairière n°21. Si c'est votre première visite, poursuivez votre lecture. Dans le cas contraire, rendez-vous au 522.* Un détail différencie cette clairière de toutes celles que vous avez traversées précédemment : elle est infestée de champignons ! Il y a là toutes les espèces possibles et imaginables. Certains sont si grands qu'ils paraissent être des arbres ! À vrai dire, c'est bien une forêt que vous êtes en train de traverser, et vous continuez à marcher en faisant attention de ne pas écraser les cèpes, bolets et autres amanites qui recouvrent le sol. Tout à coup, vous surprenez du coin de l'œil un mouvement furtif sur votre gauche et vous stoppez net. Un GOBELIN DES MARAIS bondit alors de sa cachette et détale à toute allure devant vous. Intriguée par ce comportement, vous vous lancez à sa poursuite. Mais le terrain boueux rend votre course trop difficile, et vous perdez rapidement de vue la créature. Haletante, vous profitez de la présence d'un fauteuil improvisé – un champignon large comme un couvercle de marmite – pour vous asseoir et reprendre votre souffle, lorsque...

« Dites donc, malotru ! En voilà des manières ! »

Stupéfaite, vous faites un bond en avant et vous retournez dans la foulée pour vous retrouver nez à nez avec l'un des personnages les plus étranges que vous ayez rencontrés, ce qui n'est pas peu dire ! De prime abord, il semble que vous ayez affaire à une sorte de gnome – il vous arrive à peine à la taille. Il possède un visage de poupon où brille un regard malicieux et arbore un petit sourire difficile à interpréter. Il ne cesse de tortiller ses doigts, ce qui peut tout aussi bien signifier une certaine nervosité qu'une intense jubilation. Vous remarquez aussi à sa main gauche une grosse bague émeraude en forme d'étoile. Il est vêtu – emmitouflé serait plus juste – d'une sorte de manteau de plumes bleues beaucoup trop grand pour lui, ce qui lui confère un aspect quelque peu ridicule. Mais le comble du grotesque, c'est son crâne surmonté de ce qui ressemble au chapeau d'un immense champignon sur lequel trônait un instant auparavant votre auguste postérieur ! Confuse, vous balbutiez quelques mots d'excuse. Votre embarras semble beaucoup l'amuser. Alors qu'il se redresse, vous remarquez à son cou une amulette argentée dont la forme ne laisse pas de place au doute : vous êtes en présence du Maître des Champignons !



« Qu'est-ce qu'une jolie aventurière comme vous vient faire dans ce marais inhospitalier ? » reprend-il à votre endroit, sans effacer son sourire intrigant. Si vous êtes au service de :

Daigledor
Ophidiane
Morgalux

Rendez-vous au **547**
Rendez-vous au **530**
Rendez-vous au **74**

561

« Une épidémie ? demandez-vous. Quelle épidémie ? Tout est on ne peut plus normal à Bourbenville ! »

L'homme qui s'est présenté à vous comme Andomir fils d'Agualpa semble tout d'abord ne pas comprendre ce que vous venez de lui dire. Son expression benoîte fait lentement place à une colère intense : « Larka, ce sagouin s'est joué de nous ! Qu'allons-nous faire, pauvres de nous, perdus au cœur de ce sinistre borbier et sans plus de raison d'en sortir ? Ô cruelle destinée qui s'acharne sur le pauvre Andomir ! Nous n'aurions jamais dû quitter la belle cité d'Anghelm ! » S'ensuit une litanie de lamentations difficilement supportable.

Larka le regarde d'un air méprisant, puis vous dit : « Il est toujours comme ça. Mais il avait raison : vous pouvez peut-être nous aider. Ça fait une semaine que nous sommes dans ce marais, et nos vivres sont quasiment épuisés. Savez-vous où se trouve Bourbenville ? Nous n'y recevrons sûrement pas l'accueil héroïque qu'escomptait Andomir, mais un repas chaud et un lit propre suffiront à mon bonheur. »

« Oh, en fait, vous n'êtes pas très loin, dites-vous. Il vous suffit de prendre vers le sud pendant quelques minutes, et vous atteindrez la ville. »

À votre grande surprise, la femme éclate de rire : « Allons, gamine, ignores-tu qu'aucune boussole ne fonctionne dans ce marais ? Comment veux-tu que je sache où est le sud ? »

Vous rougissez, confuse, puis indiquez une direction avec votre bras. Larka s'y engage en vous adressant un salut de la main, Andomir sur les talons. Le sac à dos de celui-ci, mal bouclé, laisse échapper un petit objet qui tombe au sol avec un bruit sourd.

Si votre honnêteté vous pousse à prévenir Andomir qu'il a perdu quelque chose, rendez-vous au **929**.

Mais vous pouvez tout à fait le laisser partir et vous approprier l'objet en allant au **472**.

562

Soudain, vous sentez comme une vibration étrange dans votre sac à dos. Vous vous empressez de l'ouvrir et vous constatez avec stupéfaction que c'est la Clé Dimensionnelle qui bourdonne comme un gros frelon. Vous en déduisez qu'elle doit avoir le pouvoir de vous révéler la localisation du portail. Reste à savoir comment. Pendant près d'une demi-heure, vous fouillez chaque centimètre de la clairière, pointant la clé du portail dans chaque coin tel un sourcier avec sa baguette cherchant de l'eau. Lorsque vous passez près d'un gros rocher, vous sentez les vibrations s'accroître, transmettant une sensation un peu désagréable dans les os de votre bras. Le portail est certainement situé à cet endroit-là.

Mais vous ne voyez rien par terre dans les hautes herbes. Vous finissez par trouver l'endroit où la Clé bourdonne le plus, mais à votre grand regret l'endroit est aussi banal que le reste de la clairière. Vous regardez alors le talisman, et vous constatez avec effarement qu'un message y est inscrit dans une langue qui vous est évidemment inconnue. Après une étude minutieuse, les seuls symboles que vous parvenez tant bien que mal à déchiffrer sont les suivants :

Qpvs rvf mf qpsubjm bqqsbjttf jm gbvu tf sfoesf bv qbsbhsbqif DXVII.

Si vous parvenez à déchiffrer ce message, vous obtiendrez un numéro de paragraphe : rendez-vous alors au paragraphe obtenu. Mais si vous ne parvenez à pas à déchiffrer le message, rendez-vous au **825**.

563

L'aubergiste hésite, réfléchit un peu, rassemble ses pensées puis enchaîne en ces termes : « Tu dois comprendre, personne ne sait vraiment ce qui se passe. Depuis une trentaine de jours, on rapporte des disparitions. Au début, c'étaient des brigands et des voleurs, alors les honnêtes gens s'en lavaient les mains, mais ensuite, des patrouilleurs ont disparu... Il faut aussi compter les trois ou quatre derniers aventuriers, qu'on n'a plus revus... Si tu entres dans le Marais, il y a de bonnes chances pour que tu n'en reviennes pas, toi non plus. À ta place, je serais prudente. En fait, je renoncerais complètement à l'idée d'aller me perdre dans le Marais aux Scorpions. »

Les paroles du tenancier ne vous angoissent pas outre mesure. Il y a des histoires similaires dans tous les bourgs isolés, où le départ tout à fait naturel de l'une ou l'autre personne est souvent assimilé à une sinistre disparition. Vous lui demandez alors, avec un certain dédain, si certaines personnalités locales embaucheraient une aventurière pour faire le ménage là-dedans... Rendez-vous au **195**.

564

Un frisson d'horreur parcourt votre échine lorsque vous voyez la créature de cauchemar qui vient d'entrer dans la clairière : un CLOPORTE GÉANT ! Il semble bien décidé à vous déchieter à l'aide de ses mandibules.

CLOPORTE GÉANT

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 8

Le Cloporte Géant vous infligera 1 point de SANTÉ en plus des 2 points d'ENDURANCE habituels. *Tenter votre chance* n'affectera en rien la perte des points de SANTÉ. Si vous parvenez à tuer cette horreur, *Testez votre Habileté*. Si vous êtes Habile, rendez-vous au **851**. Sinon, revenez au **508**.

565

Le dard venimeux s'abat avec une rapidité foudroyante, mais vous êtes plus rapide encore. Votre épée décrit une courbe ascendante parfaite qui vient sectionner l'extrémité de la queue du Scorpion. Un liquide noirâtre s'échappe de la blessure pour aller se mélanger au limon et un mouvement convulsif parcourt le monstre, qui vous relâche aussitôt. A peine avez-vous touché le sol

que vous passez immédiatement à l'attaque, déterminée à en finir.

SCORPION BLESSÉ

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 7

Si vous venez à bout du prédateur, rendez-vous au **278**.

566

Vous voulez éviter de vous jeter dans la gueule du loup. Vous regardez tout autour de vous et vous repérez une issue. En effet, à partir de l'arbre, trois rochers disposés à intervalles réguliers permettent de gagner l'entrée de la clairière. Ils sont assez hauts pour éviter les tentacules du monstre souterrain. Mais le problème, c'est que le rocher le plus proche est assez éloigné et il serait risqué de le rejoindre à la course.

Si vous avez une corde, rendez vous au **198**.

En remarquant qu'une branche du chêne s'avance vers le rocher, il vous vient à l'esprit une idée. Pourquoi ne pas tenter de le rejoindre par cette voie là ? Vous vous mettez à genoux pour y être plus stable mais à mi-parcours vous entendez un bruit sec qui vous glace le sang malgré la chaleur torride du marais. La branche bien qu'assez large ne supporte pas votre poids, elle commence à pencher vers le bas dangereusement. Cela fait des jours que vous explorez le marais mais il faut croire que vous n'avez pas encore assez perdu de kilos !

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceuse, rendez-vous au **557**. Si vous êtes Malchanceuse, rendez-vous au **369**

567

Vous frappez avec vigueur sur le coffret pour le forcer. Le bois finit par craquer. Mais tout à coup, un gaz sort de la serrure ! Vous évitez juste le jet de poison mortel en vous écartant vivement. Mais le peu de gaz que vous venez de respirer vous asphyxie et vous brûle les poumons. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE et 2 points de SANTÉ. Vous êtes prise d'une quinte de toux à vous arracher la gorge. Vous fuyez en chancelant jusqu'au bord de la rivière et plongez la tête dans l'eau pour atténuer la douleur qui vous fait monter les larmes aux yeux. Après avoir bu une quantité d'eau non négligeable, vous attendez un peu pour vous remettre de vos émotions. Vous commencez à avoir des frissons, puis vous vous évanouissez... Rendez-vous au **276**.

568

Vous tendez l'anneau à Ophidiane qui s'en empare vivement. Elle le met à son doigt sans aucune contrainte, et après quelques instants de flottement, ses yeux s'illuminent et ses cheveux s'envoient. Puis elle redevient normale, mais toute sa stature démontre une assurance renouvelée.

« Ah, le pouvoir de mon amulette qui coule en moi. Il faut des années pour vraiment s'imprégner du pouvoir d'une amulette et l'utiliser à pleine puissance. Jeune fille, je vous conseille d'aller présenter votre candidature à l'ordre des paladins. Accomplir toute cette quête douloureuse juste pour aider une unique personne innocente, c'est bien digne de l'ordre des chevaliers errants. N'hésitez à faire appel à mon témoignage le cas échéant, pour peu que votre examinateur veuille bien se déplacer jusqu'à chez moi. Stiv, on rentre à la maison. »

La Maîtresse des Serpents repart alors d'un pas décidé vers le Marais, accompagnée de son fidèle serpent. Quant à vous, vous poussez un grand soupir de lassitude. Vous décidez de dépenser ce que vous avez pu glaner dans ce marais pour vous offrir un bon bain chaud et une bonne chambre à l'auberge du village. Demain, quand vous serez pleinement reposée, vous pourrez repartir de par le monde pour redresser les torts et faire triompher la vertu sur le vice. Bonne nuit, jeune paladine.

569

Vous avez réussi à sauver le Chef des Voleurs et lorsque vous montrez le mot que celui-ci vous a griffonné au Voleur qui sort des broussailles et s'approche de vous, un sourire éclaire soudain

son visage et il fait signe aux autres, qui étaient encore cachés, de ne pas vous attaquer. L'Homme qui vous avait parlé la première fois que vous êtes venue dans cette clairière s'avance de nouveau vers vous.

— Un grand merci à toi, étrangère. Tu as sauvé notre Chef et nous t'en sommes éternellement reconnaissants.

Il interpelle ensuite un de ses camarades et lui glisse un mot à l'oreille. Celui-ci court vers la bâtisse et en revient avec une bourse et un coffre. L'homme prend la bourse et vous dit :

— Voici 30 pièces d'Or. C'est ta récompense pour avoir l'avoir délivré. Mais nous t'offrons aussi une pierre de ce coffre.

Il ouvre alors son coffre et vous voyez un exemplaire de chaque Pierre de Magie. Choisissez donc celle que vous prenez. Vous le remerciez chaleureusement et prenez rapidement une nouvelle direction, car vous devez retrouver Daigledor le plus vite possible.

Si vous prenez le pont et partez vers le nord, rendez-vous au **119**.

Si vous partez vers le sud, rendez-vous au **304**.

Si vous partez vers l'est, rendez-vous au **635**.

570

Incroyable ! Vous vous rapprochez et les bulles réapparaissent. De plus, elles paraissent s'agiter davantage au fur et à mesure que vous avancez. Vous frissonnez. Mais une chose inexplicable vous attire, une sensation... Une force. Vous baissant pour mieux observer à travers l'eau trouble, c'est avec joie que vous distinguez votre frimousse éclairer la froideur du liquide mousseux. Que vous êtes belle... Oh ! Non, impossible ! Vous hallucinez... Cette main... Cette main... Elle ne peut pas... Non, elle ne peut pas... Vous arrachez votre regard de la surface réfléchissante et pivotez dans tous les sens. Mais nul n'est présent. Et pourtant vous avez bien vu cette main vous caresser la joue ! « Mais non, je délire », dites-vous d'une voix désespérée mais suave.

— Viens...

Hein ? Qui a parlé ? Vous avez beau scruter, nul n'est à portée. Cette voix ne venait pas de votre tête, vous en êtes sûre ! Et cette voix n'était pas sans vous rappeler quelqu'un. Mais alors qui ? Prise d'un doute affreux, vous regardez la surface de l'eau et reconnaissez avec stupéfaction votre reflet en train de sourire béatement... La silhouette étonnement claire se met alors à bouger et vous tend la main : « Viens... », répète-t-elle une dernière fois avant d'agiter fébrilement les doigts comme pour vous inciter à la rejoindre.

Qu'allez-vous faire à présent ? Vous n'avez qu'une seule envie pour le moment : fuir. Mais le reflet exerce sur vous une attirance qui paraît insurmontable. Allez-vous lui céder en tendant la main à travers l'eau, en vous rendant au **246** ? Ou bien allez-vous tenter de lui résister ? Dans ce cas, soyez contraint de procéder comme suit : divisez votre total d'ENDURANCE par 2 (arrondi au chiffre supérieur) puis *testez votre Endurance* ainsi réduite en lançant deux dés, si vous obtenez un résultat inférieur ou égal, rendez-vous au **14**, s'il est supérieur, rendez-vous au **246**.

571

Vous sortez les précieuses Pierres de votre sac à dos et le regard de Morgalux s'illumine derrière ses longs cheveux blancs. Ils se lève brusquement de son sofa et vous ordonne d'une voix autoritaire : « Donne-les moi ! Tu auras ta récompense juste après... Il faut que je vérifie que tu ne me mens pas, et que ce sont bien les vraies Pierres. »

Bizarrement, vous n'entendez plus la voix dans votre tête, et la voix de Morgalux paraît bien jeune et vigoureuse en regard de son air de vieillard chenu. Morgalux avance alors vers vous, avec un sourire vicieux, et tend sa paume. Que faites-vous ?

Si vous donnez les Pierres à votre commanditaire, rendez-vous au **302**.

Si vous refusez de les céder, rendez-vous au **90**.

572

Vous multipliez les précautions pour vous accrocher à la roche humide. Vous trouvez un mince filet dans la roche qui vous permet de progresser collée à la paroi et sur la pointe des pieds. Vous avez presque atteint la place, lorsque votre pied glisse sur un appui incertain. Vous manquez de tomber mais vous vous rattrapez à une saillie coupante. Votre bras vous lance et vos doigts manquent de se détacher de votre main, la grotte résonne de votre hurlement de douleur. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Suspendue, vous cherchez frénétiquement un support pour vos pieds. Vous retrouvez finalement la longue saillie où vous étiez. Après avoir assuré votre prise, vous reprenez votre progression. Vous arrivez tant bien que mal à votre destination. Vous pansez alors vos doigts ensanglantés avec un bout de tissu. L'endroit où vous êtes ressemble à une plage de roche usée par les eaux, la rivière lèche le sol à quelques mètres de vous. Le sol est glissant, mais vous ne trouvez rien de particulier dans les environs. Vous examinez consciencieusement les parois du sol au plus haut que vous pouvez éclairer... Vous finissez par trouver un passage éboulé qui donne sur une autre grotte plus grande...

Vous entrez dans un lieu assez vaste. A votre grande surprise, vous trouvez là des tas de tonneaux pourris, cassés ou truffés de termites et de champignons. Des étagères contenant des bibelot divers, poussiéreux et abîmés pour la plupart. Continuant votre inspection, vous comprenez que vous devez être dans la cachette de quelques brigands ayant œuvré dans la région. Tout ce que vous trouvez est complètement délabré, usé par le temps et l'humidité ambiante.

En faisant le tour de la grotte, vous constatez qu'il y a une sorte de bassin d'eau calme. Cette partie de la grotte est complètement inondée, mais le haut reste à l'air. Au sol, vous trouvez ce qui devait être des vêtements... Soit cet endroit était la salle de bain, soit le passage mène quelque part... Intrigant tout ça...

En continuant votre visite, vous remarquez alors que le fond de la grotte est aménagé. Au sol, la présence de marques de pas dans la poussière est une preuve supplémentaire qu'il y eu une présence humaine dans ces lieux.

Que souhaitez-vous faire ?

Si vous voulez explorer le passage aménagé vers l'ouest, rendez-vous au **430**.

Si vous voulez tenter une incursion dans la grotte inondée du sud, rendez-vous au **892**.

Enfin si aucun de ces endroits ne vous inspire, vous repartez au **358**.

573

C'est avec un geste d'une précision remarquable que vous tranchez la tête du Maître qui s'envole, puis retombe tel un fêtu de paille un peu plus loin. Un sang verdâtre coule abondamment, tandis que ses bras s'agitent frénétiquement. Vous pensiez avoir triomphé de la créature quand vous voyez qu'une autre tête se met à pousser à la place de l'ancienne qui ricane d'un air sinistre quelque part dans les fourrés. C'est le moment de fuir, car cette créature semble immortelle, et n'a pas encore recouvré tous ses sens. Vous pouvez donc sortir par l'un des trois chemins qui le permettent.

Si vous partez par le Nord, rendez-vous au **847**.

Par l'Ouest, rendez-vous au **254**.

Par l'Est, rendez-vous au **514**.

574

Vous vous dépêchez d'engloutir une Pilule Bleue. Rassurée de ne pas vous noyer, vous vous accrochez du mieux que vous pouvez pour recevoir le mur d'eau qui vient sur vous... Vous vous étiez orientée de façon à offrir le moins de résistance à la vague. Le choc est conséquent, mais vous tenez bon, votre cheville est tiraillée à la limite de la rupture, mais vous bandez vos muscles au maximum. La pilule fait son effet, ce qui vous permet de garder conscience et d'alimenter votre corps en oxygène, ressource indispensable pour un tel effort. Si vous ne l'aviez pas eue, vous seriez sûrement morte noyée...

Après quelques minutes qui vous semblent une éternité, le flot diminue mais devient boueux et charrie des cailloux... Toujours sous l'eau, vous ne voyez plus rien maintenant, alors que l'anneau de cuivre devient très chaud. Le courant se fait de nouveau plus fort et des cailloux plus gros commencent à vous blesser, et vous gêner... Vous essayez alors de vous détacher, mais en vain. Tout à coup l'eau devient complètement opaque, jaune. Les gravats vous meutrisent le corps, déchirant vos vêtements, puis votre peau délicate... Vous hurlez de douleur dans le flot de cailloux et de rochers, la capacité de respirer sous l'eau devient alors votre pire ennemie, car au lieu de vous évanouir noyée ou asphyxiée, vous êtes pleinement consciente de vos dernières minutes, lorsqu'un rocher énorme vous arrache de votre piège de pierre, laissant votre pied coincé dans le fond de la rivière. La perte de connaissance salvatrice n'arrive que lorsque votre bras est écrasé entre deux rocs et votre articulation brisée par les pierres... Lorsque les charognards se disputeront votre carcasse répandue sur plusieurs milles de berges, votre âme sera déjà au Walhalla depuis bien longtemps. Votre aventure se termine ici.

575

Rien à faire, vous ne parvenez pas à vous libérer. Et la boue vous arrive désormais aux genoux... Votre seule chance est d'utiliser une Pierre de Magie. Rendez-vous au **751**.

576

Vous dites au Maître que la Maîtresse des Fleurs l'a accusé du vol de l'amulette, ce qui offusque le petit personnage : « Comment peut-elle dire ça ? Elle n'a aucune preuve contre moi ! D'ailleurs, à mon avis, c'est certainement la Maîtresse des Oiseaux qui est responsable du larcin. Elle se plaignait souvent de voir des serpents dévorer les œufs de ses protégés... »

Notez le mot « *Senlys* » sur votre *Feuille d'Aventure*.

Si vous voulez l'accuser du vol de l'Amulette, rendez-vous au **960** (*mais notez le n° de ce paragraphe pour pouvoir y revenir si besoin est*). Si vous voulez partir, rendez-vous au **915** pour aller à l'ouest, au **260** pour aller au nord, ou au **97** pour aller à l'est.

Notez que vous pouvez accuser un Maître (ou une Maîtresse) à tout moment. Pour cela, écrivez son domaine d'influence (par exemple « Serpents » pour la Maîtresse des Serpents) sur votre Feuille d'Aventure, et allez confondre le Maître (ou la Maîtresse) dans sa clairière.

577

Vous rassurez la Maîtresse : « Bien. Je ne vous veux pas de mal, mais j'ai promis à Ophidiane de lui ramener son Amulette, et j'accomplirai mon devoir. Indiquez-moi où se trouve la clairière où vous l'avez cachée, et je vous jure que seule Ophidiane sera au courant du coupable. »

La Maîtresse semble surprise et vous dit, avec un léger sourire : « Je peux même faire mieux que cela. » Elle émet alors un sifflement strident et vous ne tardez pas à voir un Aigle géant apparaître au dessus de la clairière, planant avec majesté.

« Voici Jaxon, dit-elle tendant le bras en direction du rapace, il vous conduira à cette clairière. Ce ne sera peut-être pas très confortable, mais vous gagnerez beaucoup de temps. Bon courage et bonne chance. »

Vous remerciez la Maîtresse et vous prenez place sur le dos de l'Aigle, qui entame un décollage immédiat. Vous saluez la Maîtresse d'un geste de la main, et tandis que le vent commence à lécher vos joues, vous vous demandez quel danger vous allez encore devoir affronter. Rendez-vous au **207**.

578

Vous retournez vers la ville. En interrogeant les badauds, vous ne tardez pas à le trouver. Il tient un petit stand où on vend des produits divers de tous les jours (ustensiles de cuisine principalement), dont une partie vient de Courbensaule. Q'Thyd est un homme robuste et barbu, plus proche du bûcheron que du marchand moyen. Il a d'ailleurs une belle hache à portée de main. Vous

l'interrogez sur Ophidiane.

« Pour sûr que je me souviens d'elle. Une bien belle femme, mais j'étais un peu trop occupé à survivre dans le marais pour m'occuper de ce genre de détails. Je l'ai aidée à rejoindre la civilisation. Notez surtout qu'elle avait besoin d'un guide, son serpent zigouille les gobelins plus vite que moi ! Elle m'a interrogé sur son amulette, comme la quasi-totalité des habitués du marais. Mais apparemment, personne n'est au courant. Enfin bon, si vous êtes intéressée par la visite du marais, je n'ai pas grand-chose qui vous serait utile, à moins que vous ne vouliez manger votre casse-croûte avec un bon couteau. Quoique, il doit me rester une petite bricole qui peut toujours servir. »

Il sort une petite boîte de sous son comptoir et l'ouvre. Elle ne contient que deux petites pilules bleues.

« Elles permettent de respirer sous l'eau. Je n'en ai plus que deux, 3 pièces d'or chacune, ou 5 pour les deux. Si vous n'avez pas d'or, je vous échange les deux contre une pierre magique de n'importe quel type, ça se négocie bien. Une pilule donne une heure d'autonomie. Je vous procurerais bien aussi un plan du marais, mais je suis pas un arnaqueur. J'y suis pas retourné depuis un mois. Et en un mois, ce satané marais il change comme c'est pas possible ! A chaque fois qu'on y retourne faut tout refaire ! »

Après vos achats ou échange éventuels, vous le remerciez et allez dans le marais en vous rendant au **13**.

579

Vous effectuez une roulade à terre et le rayon vous manque de justesse. Vous vous relevez alors que le Maître pointe une nouvelle fois son bâton dans votre direction. Si vous voulez tenter de défoncer la porte et de fuir, rendez-vous au **64**. Si vous préférez combattre le Maître, rendez-vous au **113**.

580

« Qu'est-ce que c'est que cette histoire d'épidémie ? dites-vous. Je viens de Bourbenville, et tout y est parfaitement normal ! »

L'homme qui s'est présenté à vous comme Andomir fils d'Agualpa semble tout d'abord ne pas comprendre ce que vous venez de lui dire. Son expression benoîte fait lentement place à une colère intense : « Larka, ce sagouin s'est joué de nous ! Qu'allons-nous faire, perdus au cœur de ce borbier sinistre et sans plus de raison d'en sortir ? Ô cruelle destinée qui s'acharne sur le pauvre Andomir ! Nous n'aurions jamais dû quitter la belle cité d'Anghelm ! » S'ensuit une litanie de lamentations difficilement supportable.

Larka le regarde d'un air méprisant, puis vous dit : « Il est toujours comme ça. Mais il avait raison : vous pouvez peut-être nous aider. Ça fait une semaine que nous sommes dans ce marais, et nos vivres sont quasiment épuisés. Savez-vous où se trouve Bourbenville ? Nous n'y recevrons sûrement pas l'accueil héroïque qu'escomptait Andomir, mais un repas chaud et un lit propre suffiront à mon bonheur. »

« Oh, en fait, vous n'êtes pas très loin, dites-vous. Il vous suffit de prendre vers le sud pendant quelques minutes, et vous atteindrez la ville. »

À votre grande surprise, la femme éclate de rire : « Allons, gamine, aurais-tu oublié que ce maudit marais détraque les boussoles ? Comment veux-tu que je sache où est le sud ? »

Vous rougissez, confuse, puis indiquez une direction avec votre bras. Larka s'y engage en vous adressant un salut de la main, Andomir sur les talons. Le sac à dos de celui-ci, mal bouclé, laisse échapper un petit objet qui tombe au sol avec un bruit sourd.

Si votre honnêteté vous pousse à prévenir Andomir qu'il a perdu quelque chose, rendez-vous au **929**.

Mais vous pouvez tout à fait le laisser partir et vous approprier l'objet en allant au **472**.

581

L'immonde tas de boue cadavérique ressurgit, et il a la ferme intention de s'occuper de vous ! Il faut vite vous décider.

Si vous attaquez cette chose avec votre épée, rendez-vous au **622**.

Si vous utilisez une Pierre de Magie, rendez-vous au **147**.

Si vous courez vers une sortie, rendez-vous au **153**.

582

Vous jetez votre pierre, attendant nerveusement qu'elle fasse effet. Soudain, le chef des hommes-crapauds pousse un hurlement de frayeur et fait un bond en arrière. Il recule rapidement en vous regardant avec des yeux exorbités et crie quelque chose à ses congénères. Immédiatement, ils se jettent sur vous et entreprennent de vous tailler en pièces, à grands coups de trident. Vous parvenez à en éliminer trois mais vous succombez rapidement sous le nombre. Quelques secondes plus tard, votre corps sans vie, percé de multiples trous, s'effondre sur le sol détrempé. Votre aventure est bien entendu terminée.

583

Que souhaitez-vous faire ?

Lancer une Pierre de Feu pour brûler le buisson afin de prévenir une potentielle menace ?

Rendez-vous au **35**.

Lancer une Pierre de Flétrissure pour y voir plus clair ?

Rendez-vous au **732**.

Lancer une Pierre d'Amitié pour être sûre de ne rien risquer ?

Rendez-vous au **956**.

Lancer une Pierre de Terreur pour faire fuir ce qu'il y a là-dedans ?

Rendez-vous au **984**.

Si vous n'avez aucune de ces Pierres ou si vous ne voulez pas en utiliser une, vous pouvez soit explorer le buisson (rendez-vous au **395**), soit quitter cet endroit dans la direction de votre choix :

Partir vers le sud ?

Rendez-vous au **934**.

Partir vers l'ouest ?

Rendez-vous au **560**.

Partir vers le nord ?

Rendez-vous au **50**.

584

Perdue dans la brume, vous sortez une Pierre de Feu que vous lancez au sol. Elle embrase aussitôt les brindilles et autres détritiques végétaux, vous confiant un petit foyer chaleureux. Du même coup, les bruits étouffés provenant des alentours s'arrêtent, et vous avez même la sensation que le brouillard se disperse. Vous découvrez à nouveau le ciel qui est passé de sa couleur bleue à un noir intense. La nuit est tombée entraînant avec elle une baisse logique de la température. Profitant de la chaleureuse flambée naissante, vous récupérez quelques branches avoisinantes pour l'intensifier. Puis vous décidez de faire une halte bien méritée et vous vous allongez près du feu, arme à la main. Vous vous accordez quelques heures de repos, emplies d'un rêve insipide. Rendez-vous au **296**.

585

« Pauvre folle, crie-t-il soudain, si tu crois que tu vas me faire peur avec ta misérable épée... »

C'est alors que le Maître ouvre les yeux. Ceux-ci, injectés de sang, vous laissent penser que son courroux va être violent. Dès lors, les coassements créent une rumeur insoutenable dans la clairière, tandis que l'eau des mares prend une couleur rouge écarlate.

« J'ignore la raison pour laquelle tu as voulu m'attaquer, et tu devrais payer cet affront de ta misérable vie. Mais comme je suis aujourd'hui de bonne humeur, je vais me contenter de t'envoyer dans... »

A ce moment, le Maître lève ses deux paumes en votre direction et ouvre les yeux : « ...Un autre corps ! ». Dès lors, vos pieds semblent quitter cette bonne vieille terre de Khul et vous vous évannouissez tandis que vous sentez le Néant vous aspirer. Lorsque vous ouvrez les yeux, vous vous rendez compte que le décor est devenu beaucoup plus « imposant ». Le Maître médite toujours paisiblement assis sur son champignon, mais celui-ci est devenu d'une taille phénoménale. Vous remarquez aussi qu'il est entouré d'une aura puissante qui vous inspire crainte, respect et bienveillance, tel un père... Il faut bien vous rendre à la triste évidence quand vous regardez vos mains : elles sont devenues vertes et palmées. Votre aventure se termine dans la peau d'une banale grenouille du Marais.

586

Vous approchez de la clairière des hommes-crapauds. Vous ne pouvez prendre le risque de la retraverser une seconde fois et vous décidez de faire demi-tour immédiatement. Vous n'avez en effet pas oublié le sort qui vous a été promis si vous y remettiez les pieds.

- Si vous venez du sud, rendez-vous au **350**.
- Si vous venez de l'est, rendez-vous au **218**.
- Enfin, si vous arrivez du nord, rendez-vous au **469**.

587

- Si vous êtes au service de Daigledor, rendez-vous au **627**.
- Si vous êtes au service d'Ophidiane, rendez-vous au **848**.
- Si vous êtes au service de Morgalux, rendez-vous au **4**.

588

Mue par une poussée d'adrénaline, vous vous mettez à courir sans vous retourner en direction de l'entrée de la clairière. Malheureusement, vous entendez un bruit derrière vous et vous jetez un œil furtif en arrière. Vous distinguez un sillon de terre, tel un aileron de requin fendant la surface de l'eau, se diriger droit vers vous et vous comprenez aussitôt que le ver géant est à vos trousses. Vous accélérez de plus belle mais vous vous arrêtez net alors que vous n'étiez qu'à une dizaine de mètres de la clôture de bois semi enterrée.

Un autre ver, de la même espèce que celui qui vous suit, sort de nulle part juste en face de vous, vous coupant ainsi la route de l'unique porte de sortie. Vous n'avez pas le temps de faire demi-tour car le tentacule du ver qui était à vos trousses vient de vous attraper la jambe et le bras, vous clouant au sol sans possibilité d'agir. Vous regardez pétrifiée les deux autres tentacules se diriger vers vous. Rendez-vous au **89**.

589

Tremblant encore de tous vos membres, vous êtes bien décidée à quitter cet endroit maléfique. Dans un dernier accès de rage, vous écrasez du talon une larve noire agonisant à terre. Cette dernière laisse sur le sol herbeux une substance sombre et visqueuse. Rendez-vous au **410**.

590

Ne vous fiant qu'à votre courage et à votre habileté à l'épée, vous dégainez votre arme et vous jetez sur le Maître des Scorpions. Il pare votre coup puis se met en position de combat, se servant de son lourd bâton comme d'une massue. Tout aspect humain a disparu de son visage : il n'y a plus désormais qu'un prédateur affamé de vengeance en face de vous tandis qu'il hurle : « Tu vas crever, sale gaarce ! »

Lors du premier Assaut, le magicien essaiera de vous lancer un petit dard magique empoisonné. S'il vous touche, vous perdrez 2 points de SANTÉ. En revanche, si vous obtenez une Force d'At-

d'Attaque supérieure à la sienne, vous aurez simplement paré la fléchette. Vous ne pourrez pas *Tenter votre Chance* pendant ce premier Assaut. Continuez ensuite le combat selon les règles habituelles.

MAÎTRE DES SCORPIONS

HABILETÉ : 10

ENDURANCE : 15

Si vous réduisez l'ENDURANCE de votre ennemi à 3 ou moins, rendez-vous immédiatement au **244**. Si un coup violent le tue avant même que son ENDURANCE n'atteigne cette limite, rendez-vous au **541**.

591

L'un des deux hommes vous aperçoit, et une expression d'étonnement se peint sur son visage. Il fait signe à son compagnon qui lève à son tour la tête vers vous, l'air stupéfait. Le premier se redresse alors et se dirige vers la grille. Ses jambes semblent faibles, et il doit s'aggriper aux barreaux pour ne pas tomber. D'une voix fatiguée où perce cependant l'espérance, il s'adresse à vous : « Mais qui êtes-vous ? »

Tandis que le second Patrouilleur s'approche pour mieux vous entendre, vous leur expliquez le pourquoi de votre présence ici – à savoir leur libération – votre entrevue avec leur capitaine, et la piste que vous avez suivie pour remonter jusqu'à eux. La lueur d'espoir que vous avez allumée dans leurs yeux grandit au fur et à mesure de votre récit. Vos paroles semblent agir sur eux comme le plus efficace des remèdes. Leur corps paraît animé d'une vigueur nouvelle, comme si leur cœur retrouvait le courage et la volonté qui l'avaient abandonné. Alors à leur tour, ils vous racontent dans quelles circonstances ils sont arrivés jusque dans cette prison sordide. Mandatés par Daigledor pour retrouver les marchands disparus, une bande de Gobelins leur tomba dessus. Ils parvinrent à en tuer certains mais finirent par plier sous le nombre, et furent bientôt maîtrisés et assommés. On les conduisit alors dans ce trou à rats, où ils firent connaissance avec le Sorcier qui depuis les tue à la tâche. Il vous le décrit comme un être cruel, sadique et dérangé. Sa grande ambition est de devenir Maître, et il est obnubilé par la recherche de l'Amulette Argentée qui lui permettrait d'acquérir ce pouvoir. Ce réseau de galeries, vous expliquent-ils, était en fait la tanière d'une créature inconnue douée d'intelligence. Un jour, elle découvrit une Amulette de Maître dans le sud du Marais, et la cacha avec ses autres trésors dans l'une des nombreuses « chambres » qui constituaient son terrier. Mais cet abri souterrain s'est effondré depuis lors, et c'est pour mettre à jour les chambres l'une après l'autre que le Sorcier emploie des esclaves, afin de mettre la main sur l'Amulette. Le lieu de fouilles actuel se trouve à l'opposé de la prison. Il est gardé par le Sorcier en personne, assisté par deux créatures : un imposant Troll des Marais, et un Maître d'Armes Orque incroyablement habile au combat. C'est lui qui possède la clef de la prison... Brusquement, le Patrouilleur se tait et regarde derrière votre épaule d'un air inquiet. Vous vous retournez, sans rien voir toutefois. Vous tendez alors l'oreille, et parvenez à distinguer des bruits de pas qui se dirigent dans votre direction...

« C'est lui ! » souffle le second Patrouilleur, visiblement pas plus rassuré que son collègue. Vous jetez un regard circulaire, mais les murs n'offrent aucune anfractuosité où vous dissimuler. Il ne vous reste qu'à vous mettre en garde pour accueillir votre adversaire. À moins que... Vous observez la flamme vacillante des torches accrochées de part et d'autre du couloir... Si vous parvenez à les éteindre assez vite, vous plongerez alors dans le noir et arriverez peut-être à surprendre l'ennemi... Si vous tentez le coup, rendez-vous au **877**. Si vous préférez attendre votre adversaire et le combattre, rendez-vous au **329**.

592

Avec un sentiment de frayeur, vous reconnaissez la clairière où pourrissent les corps d'un Gobelins et d'un Orque des Marais, celle où vous avez été sous l'emprise d'une force maléfique qui tentait d'aspirer votre vitalité. Prise de panique, vous faites immédiatement volte-face. Pas question d'être prise au piège deux fois, quelle que soit la nature exacte du sortilège ou de l'influence psychique ! Si vous venez du nord, rendez-vous au **495**. Si vous venez de l'est, rendez-vous au **119**.

593

Votre estocade porte et aussitôt l'image du Démon disparaît, remplacée par celle du Sorcier portant la main à son bras blessé. Il réagit vite, cependant, et sort une dague des plis de sa robe. Un geste de la main et la dague se change en une épée qu'il brandit vers vous en un geste de défi, un rictus de haine déformant ses traits. Reprenez le combat :

SORCIER

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 9

Si vous avez précédemment blessé le Sorcier à la main, vous pouvez lui ôter 1 point d'HABILETÉ pour toute la durée du combat. Si vous avez perdu votre épée, vous devrez retrancher 2 points à votre Force d'Attaque au cours des trois premiers assauts. À l'issue de ces trois assauts, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **995**.

Lorsque l'ENDURANCE du Sorcier sera de 4 ou moins, rendez-vous au **1018**.

594

Vous vous retrouvez alors dans une maison toute simple avec la famille du villageois, composée d'une épouse bien en chair et de quatre affreux bambins bruyants au possible... Le repas est simple, mais délicieux et très nourrissant, et le thé qui vous est servi à la fin du repas finit de vous achever ! Vous dormez comme un loir. Lorsque le coq du jardin salue le lever du soleil, vous êtes en pleine forme. Vous regagnez 6 points d'ENDURANCE. Le petit déjeuner est lui aussi consistant, et la femme vous a préparé deux sandwiches œuf, jambon, fromage pour vous nourrir en cours de route. Chaque sandwich vous rapportera 3 points d'ENDURANCE quand vous les mangerez (ce que vous ne pouvez pas faire pendant un combat bien entendu). Vous pouvez les ajouter sur votre *Feuille d'Aventure* si vous souhaitez les emporter. Vous quittez ensuite vos hôtes après avoir pris des nouvelles du blessé qui va beaucoup mieux. Le mari ne cesse de se répandre en remerciements d'avoir sauvé son frère d'une mort certaine. L'homme vous dit qu'aujourd'hui est une journée de deuil, car près d'une dizaine de personnes sont décédées à cause de trois barbares. Il pense que les villageois risquent d'interdire l'entrée du village à tous les étrangers pendant un certain temps. Vous décidez donc de repartir directement vers le Marais pour continuer votre mission... Vous vous dirigez vers la palissade par laquelle vous êtes arrivée, et vous constatez de petits drapeaux blancs en berne. Les paysans équipés de fourches vous voyant arriver restent silencieux. Vous franchissez la porte avec un petit signe de tête, et elle se referme silencieusement derrière vous. Vous vous dirigez alors vers le sud, au **688**.

595

En désespoir de cause, vous jetez la Pierre de Malédiction haut dans les airs, priant pour que sa terrible magie maléfique anéantisse le sortilège qui vous retient dans cette clairière puante. Lorsque la Pierre de Magie retombe, elle disparaît dans l'étang de vase gluante avec un clapotis. Vous avez alors l'impression d'être tenaillée par une énergie noire et vorace, la conséquence de l'invocation de la Malédiction. Lancez un dé et réduisez votre total d'ENDURANCE du résultat obtenu. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **720**.

596

Vous lancez avec assurance : « Et bien soit. J'accepte votre mission !

— Dans le coffre à ta gauche se trouvent des Pierres de Magie. Prends-en 12, elles t'aideront dans ta quête. »

Choisissez douze Pierres dans la liste de Pierres Neutres ou Maléfiques et ajoutez-les sur votre Feuille d'Aventure.

« Maintenant ferme les yeux et écoute-moi bien : le Nécromancien dont je te parlais a été vaincu tout près d'ici, il y a quelques années de cela. Mais un Voleur a pillé son cadavre espérant trouver quelque trésor... Et c'est le Sceptre qu'il a emporté. Je l'ai pris en chasse, mais il a fui vers le Marais. Dans sa course, il a laissé tomber le Sceptre. Mais ce faquin avait gardé les pierres, sans

doute pour mieux les vendre ! J'ai lancé des Chiens de l'Enfer à ses troussees mais ni lui, ni mes Chiens ne sont ressortis vivants du Marais. C'est tout ce que je sais. Mais si je peux t'aider quand tu seras dans le Marais, crois bien que je le ferai. »

Lorsque vous ouvrez les yeux, vous vous trouvez soudain à l'entrée du Marais ! Ce Morgalux est décidément bien surprenant... Mais vous êtes bien soulagée d'avoir quitté sa demeure. Rendez-vous au **13**.

597

Vous lancez la pierre. Lorsqu'elle touche l'homme, celui-ci se tourne vers vous avec un grand sourire.

« Bonjour, bonjour, s'exclame-t-il. Vous venez m'aider à retrouver l'amulette n'est-ce pas ? Cette petite mijaurée l'a cachée dans le coin j'en suis sûr. Des témoins l'ont vue se promener dans ce marais avec son papillon d'argent autour du cou. Elle tente de m'empêcher de la trouver mais je l'aurais. Le pouvoir de cette amulette sera mien, et cette gamine aura prouvé qu'elle m'aura été utile une fois au moins. Quelle est votre spécialité dans les interrogatoires ? Personnellement, je me débrouille avec les tenailles et... »

Il s'arrête soudain, figé, tandis que quelques gouttes de sueur perlent sur son front. Et soudain un hurlement de rage jaillit de sa gorge. Il se courbe en deux, puis se relève, son sourire transformé en une horrible grimace de rage.

« Qu'avez-vous utilisé sur moi ? éructe-t-il. Une magie horrible je le sens bien. Vous allez payer. Fulg... »

Il s'arrête net en jetant un coup d'œil craintif vers sa victime. Il lance alors un juron, puis attrape l'épée qui pend à sa ceinture et la pointe sur vous.

« Stupide sceau. Je vais devoir y aller à la main. Ta mort sera horriblement lente et douloureuse, je te le promets ! »

Et il se jette sur vous, animé d'une furie bestiale.

MAGE BARBU

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 12

Même s'il les combat de tout son être, les effets de la Pierre d'Amitié se font encore sentir, diminuant ainsi son efficacité au combat. Durant les 4 premiers Assauts du combat, réduisez sa *Force d'Attaque* de 2 points. Vous pouvez à tout moment fuir par l'une des sorties de la clairière, au choix au **615** pour aller au nord, au **560** pour aller au sud, ou au **50** pour aller à l'est.

L'homme ne vous poursuivra pas, préférant économiser ses forces malgré l'affront qu'il a subi. Si vous préférez continuer le combat et réduisez son ENDURANCE à 4 points ou moins, rendez-vous au **763**.

598

La bourse c'est bien, mais la bourse ET les Pierres, c'est encore mieux ! Ravie de jouer un mauvais tour au Sorcier, vous tournez les talons pour vous enfuir. Mais un violent souffle vous projette contre le mur. Vous avez perdu la bourse et votre épée sous l'effet de l'attaque mais heureusement, pas les Pierres. Sonnée par le choc, vous voyez Morgalux se rapprocher de vous. Il éclate d'un grand rire sardonique en vous regardant. Mais une grande fumée ne tarde pas à envahir les lieux, savamment distillée par le narguilé que vous avez aperçu tout à l'heure. La fumée se disperse rapidement comme aspirée à nouveau par la petite pipe qui est reliée au narguilé, et stupéfaite, vous découvrez que Morgalux s'est complètement transformé !

Il n'est plus ce vieillard à la tenue élimée, et c'est maintenant un homme longiligne dans la force de l'âge, vêtu d'amples robes pourpres à motifs dorés. Il possède de longs cheveux noirs, et son visage a la finesse de ceux des Elfes...

A vrai dire, vous le trouveriez certainement charmant s'il ne vous fixait pas d'un air mauvais. Le plus incroyable, c'est que vous voyez qu'une Amulette pend maintenant à son cou, et elle représente un Ver ! Morgalux est donc un Maître !? Voyant que vous fixez son Amulette, Morgalux s'empresse de la rentrer dans sa robe, et vous déclare : « Oui, je suis un Maître, jeune fille. Le

Maître des Vers pour être plus précis. D'ailleurs, tu ne le sais sûrement pas, mais nous sommes encore ici dans la zone magique du Marais, ce qui explique que malheureusement pour toi, je peux exercer mes pouvoirs de Maître... »



Vous levez les yeux, et c'est pour découvrir des centaines de vers tomber du plafond sur vos épaules. Vous ne pouvez vous empêcher de pousser un petit cri, qui réjouit Morgalux : « Alors, on a peur de quelques petits vers ? »

Puis, poursuivant : « Les villageois n'aiment pas les Maîtres, c'est pourquoi j'ai dû adopter une autre apparence pour pouvoir mener tranquillement mes petites expériences. Sans cela, ils ne m'auraient jamais aidé à trouver une aventurière aussi docile que toi. »

Vous vous reprenez alors qu'un gros ver glisse lentement sur votre épaule, et vous l'enlevez d'un revers de main. Le problème, c'est que l'attaque de Morgalux vous a fait perdre votre épée... Il la ramasse avec négligence et la lance sur le sofa. Il tire ensuite un sabre de ses robes, et vous pointe en vous narguant : « Je vais t'achever rapidement, n'aie crainte, ma jolie. Mes vers pourront alors se repaître de ton corps à loisir », vous susurre-t-il.

Prenant le manche de son sabre à deux mains, il s'avance lentement vers vous pendant que vous vous relevez. Vos yeux se plongent dans le regard ardent de Morgalux, que vous allez devoir combattre sans votre épée (donc vous devez retirer 2 points à votre total d'HABILETÉ pour ce combat).

MAÎTRE DES VERS MORGALUX

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 18

Quand vous aurez remporté deux Assauts, rendez-vous au **1030**.

Vous marchez d'un pas lent, épuisée par votre récent combat contre le Maître des Scorpions. Vous en profitez pour discuter avec Jania à qui vous racontez votre périple, et comment vous avez trouvé la Pierre de Mort dans l'Autre Dimension. La grenouille en profite pour vous guider à travers le Marais, et vous sortez des sentiers établis pour passer par des chemins saugrenus que seuls les habitants du Marais doivent connaître. Au bout d'un bon quart d'heure, vous entendez le clapotis de la rivière. Après avoir écarté les branchages retors de quelques arbres, vous émergez en haut d'une falaise qui donne bien sûr sur la fameuse Rivière Croupie (où quelques Crocodiles s'ébattent joyeusement). Evidemment vous voyez une autre falaise de l'autre côté de la rive, mais c'est tout bonnement infranchissable !

Vous jetez un regard apitoyé à Jania, qui saute de votre épaule pour atterrir avec un « flop » caractéristique dans la boue : « Hé hé...Tu ne fais pas confiance à ta brave copine Jania ? » vous dit-elle en faisant un nouveau clin d'œil. C'est alors que Jania grandit jusqu'à avoir une silhouette humaine, au détail près qu'il s'agit d'une grenouille et qu'elle a des pois rouges sur toute la surface de son corps (féminin, si vous ne l'aviez pas deviné).

Médusée, vous restez pantoise devant cette mystérieuse transformation quand une mouche s'introduit dans votre oreille par mégarde, ce qui vous pousse à vous débattre de façon ridicule pour l'enlever. Mais Jania a des solutions pour tout, et déroule sa langue pour aspirer la mouche directement dans votre oreille. Vous sursautez de dégoût...Beurk ! Enfin au moins, vous n'entendez plus rien bourdonner, la mouche étant déjà dans l'estomac de la brave grenouillette. Ceci étant, cela ne vous dit pas comment vous allez franchir ce satané précipice.

Jania vous regarde, puis se met soudain à rire : « Attends... j'ai pensé à tout ! »

Elle se remet alors dans une position de véritable grenouille, accroupie, et vous dit : « Allez, monte sur mon dos. »

Vous vous installez sur le dos de la grenouille qui imprime une forte compression sur ses pattes postérieures, et les détend d'un coup.

Les bras autour de son cou, vous vous accrochez comme vous pouvez. Après un bond prodigieux, vous vous retrouvez de l'autre côté du précipice. En fait, vous avez eu tellement peur que vous avez fermé les yeux pendant le saut. Vous restez compulsivement accrochée à votre monture en attendant que cela se termine. Tout à coup Janie s'écrie : « Hééééé, descends de mon dos maintenant, c'est que tu n'es pas légère ! »

Vous vous remettez donc sur vos jambes flageolantes. Puis la grenouille se redresse, et vous dit : « Par ici, nous y sommes presque. »

C'est encore une marche à travers le borbier qui vous attend. Après une bonne demi-heure, si vous en jugez d'après la position du soleil (que vous ne distinguez pas en fait), vous parvenez à une clairière qui vous semble d'ailleurs complètement dénuée d'intérêt : seuls quelques buissons la peuplent, et ils sont semblables à ceux qu'on voit partout dans ce maudit Marais.

Mais apparemment, ce ne sera pas là votre prochain point de chute, car Jania vous dit : « Nous sommes tout près, il faut dépasser la clairière aux buissons multicolores, d'après mon Maître. »

Vous jetez un coup d'œil à la clairière, mais les buissons ne sont pas multicolores du tout, ils sont plutôt verdâtres ! C'est d'ailleurs ce que vous dites à Jania qui hausse les épaules. Elle s'avance ensuite dans la clairière pour prendre une nouvelle fois un chemin à travers les broussailles. A votre passage à proximité des buissons, ceux-ci changent brusquement de couleur, donnant raison à la grenouille qui se gausse d'un air narquois : « Alors ! J'avais pas raison ? »

Toujours est-il que vous passez rapidement à travers la clairière pour remettre les pieds dans la boue malodorante du Marais. Les abords de la clairière sont composés de saules. Vous parcourez quelques mètres quand Jania vous dit : « C'est là ! Le Lac Sacré se trouve ici. »

Et elle pointe du doigt un cercle d'arbres morts renfermant un étang qui semble bien petit pour mériter le sobriquet élogieux de « Lac Sacré ».

Vous dites, interloquée : « Est-ce là ton Lac Sacré ? »

— Pfff...C'est maintenant que le voyage va se corser, dit Jania méprisante.

— Hein ?

— Les Esprits des Dieux Anciens veillent sur ce Lac, et d'habitude, quiconque n'est pas animé

d'intentions pures est immédiatement châtié.

— Ahhh..., faites-vous sans comprendre vraiment.

— Mais en ces temps troublés, qui sait ce qui peut se passer ? Mon Maître est devenu bizarre depuis qu'il a trouvé cette Pierre, et parfois je ne reconnais plus le gentil Sorcier qu'il était. »

Jania se tourne alors le Lac et dit « Allons-y » d'un ton sec.

Vous suivez la rainette qui sautille de parcelle stable en parcelle stable (car les mares louches pululent ici) jusqu'à arriver au bord du fameux Lac Sacré. Jania regarde autour d'elle, puis vous dit : « Jette la Pierre, vite ! »

Sans perdre une seconde, vous sortez la Pierre de Mort enveloppée dans une forte épaisseur de tissus de votre sac à dos. Puis, inspirant profondément, vous la lancez dans le Lac avec sa protection car vous ne voulez pas risquer de mourir si près du but. A votre grande surprise, le Pierre n'entre pas en contact avec l'eau ! Elle reste à la surface du Lac en lévitant curieusement, puis une fumée se forme au dessus. Ce qui semble fortement inquiéter Jania. Le nuage de fumée entoure alors la Pierre, et l'emporte de l'autre côté du Lac. Stupéfaite, vous regardez Jania en lui jetant un coup d'œil interrogateur : « Vite, rattrapons la Pierre ! »

Vous suivez alors Jania qui se précipite en sautant au dessus de l'étang. Et vos capacités de saut n'étant pas aussi développées, vous courez le long de la berge pour la suivre, quand soudain, une branche de l'un des arbres morts environnants vous frappe de plein fouet (Vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Bizarrement, les arbres semblent avoir une dent, ou plutôt une branche, contre vous. Vous courez donc en évitant les multiples coups de branches et bien décidée à retrouver Jania. Vous parvenez enfin à sortir du « cercle » d'arbres qui entourait le Lac. Au loin, vous voyez une silhouette accroupie et prostrée qui semble bien être Jania, et vous vous en approchez. Rendez-vous au **950**.

600

Alors qu'il allait toucher votre armure, la course de l'Ouroboros est soudain déviée et il frappe de plein fouet votre main gauche. L'Anneau d'Argent vibre, un choc électrique très désagréable parcourt votre bras et tout votre système nerveux. L'Ouroboros se fond alors dans le métal de l'anneau. Vous vous hâtez d'ôter cette breloque devenue brûlante et la laissez tomber à terre. Elle fume, rougeoie et se déforme jusqu'à représenter un serpent qui se mord la queue. Lorsque la réaction est terminée, vous osez toucher votre nouvel artefact. La puissance qui en émane est palpable, semblable à celle qui se dégageait de l'Ouroboros. L'Amulette des Serpents est reconstituée. Préférant ne pas porter une telle force au doigt, vous la glissez dans votre poche. Notez que vous possédez la (nouvelle) Amulette des Serpents sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **903**.

601

L'homme s'avance alors de façon à ce que vous puissiez voir son visage. Vous ne l'avez jamais rencontré, évidemment, mais sa cape verte en lambeaux vous apprend immédiatement qu'il s'agit là d'un PATROUILLEUR, un des hommes qui surveillent les abords du Marais. Son visage est couvert de sang et il a l'air hagard : vous en déduisez qu'il a dû passer quelques mauvais moments dans le Marais. L'homme ne vous a toujours pas aperçue. Vous entendez sa respiration lourde et sifflante et vous craignez qu'il ne défaille d'un instant à l'autre.

Si vous voulez révéler votre présence, rendez-vous au **528**.

Si vous préférez plutôt quitter cette clairière sans plus attendre, rendez-vous au **405**.

602

D'un geste vif, le Maître se saisit des 10 pièces d'or que vous lui tendez (*déduisez-les de votre pécule sur votre Feuille d'Aventure*) et les fourre dans une des poches de son manteau. Puis il reprend d'un air malicieux : « D'après mes informations, le Maître des Grenouilles a trouvé l'une de ces deux pierres, puis il s'en est débarrassé. Si vous le cherchez, il se trouve dans une clairière au centre du marais. »

Que cette information vous soit utile ou non, vous regrettez quelque peu de l'avoir payée aussi cher ! Mais ce qui est fait est fait, inutile de songer à réclamer votre argent à ce vénal petit personnage... Sortez de la clairière en allant au **915** pour aller à l'ouest, au **260** pour aller au nord, ou au **97** pour aller à l'est.

603

Vous lui expliquez alors que vous avez rencontré Q'Thyd à Bourbenville et que vous cherchez des indices sur la Maîtresse des Serpents...

« Ah ! Q'Thyd est toujou's vivant, c'est supe' je suis content... J'ai app'is 'écmment d'un So'cier ambulatant que les Amulettes avaient un pouvoi' spécial qui empêchait les Maît'e de se taper dessus, hahahah... Alo' t' imagine, si cette Maît'esse n'a plus son médaillon dans le Ma'ais ! Elle a inté'êt à se ba''er vite fait avant de se fai'e ét'ipper par les aut'es !! Voler n'est pas tuer, non ?? Si un des maît'es veut fai'e le ménage, il lui suffit de chou'aver les amulettes de ses petits copains, et le tou' est joué... 'este a savoi' quel Maît'e à inté'êt à fai'e ça... Voilà tout ce que je sais... Si vous 'evoyez Q'Thyd, faites lui la commission, me'ci... »

Vous réfléchissez aux informations du marchand qui sont en effet suffisamment pertinentes pour orienter vos prochaines recherches... Vous interrompant dans vos réflexions, le numide reprend de plus belle : « Vous voulez peut-êt'e quelque chose ? Je vous en p'ie, 'ega'dez. »

Si vous souhaitez regarder ce que le marchand vous propose, rendez-vous au **219**.

Si vous avez trouvé des objets dans le Marais que vous pensez être négociables, vous pouvez essayer de les revendre au **908**.

Sinon, qu'allez-vous faire ?

Aller voir le Prêtre ?

Aller voir le Sorcier ?

Aller à l'Auberge de l'Ours Noir ?

Aller voir le Forgeron du Village ?

Quitter Courbensaule ?

Rendez-vous au **37**.

Rendez-vous au **693**.

Rendez-vous au **21**.

Rendez-vous au **558**.

Rendez-vous au **387**.

604

Vous attrapez le bras du barbu avant qu'il ne s'abatte à nouveau.

« Monsieur, je suis sûre que si nous discussions tranquillement, nous pourrions trouver un arrangement... »

Vous n'avez pas fini votre phrase qu'il libère son bras d'une torsion et vous envoie à terre d'un coup de poing en plein visage. Vous perdez deux points d'ENDURANCE.

« Tu te crois forte mademoiselle la moralisatrice. Je vais t'apprendre le respect. Fulg... »

Il s'arrête net en jetant un coup d'œil craintif vers sa victime. Il lance alors un juron, puis attrape l'épée qui pend à sa ceinture et la pointe sur vous.

« Stupide sceau. Remarque, c'est mieux ainsi, tu serais morte trop vite pour comprendre ton erre-ur avec ce sort. Alors qu'une épée peut provoquer une longue et douloureuse agonie si elle est bien utilisée... »

Et il se jette sur vous, animé d'une furie bestiale. Vous vous relevez juste à temps pour parer le premier assaut.

MAGE BARBU

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 12

Même si son style est un peu vieillot, il sait se battre et déborde d'énergie. Vous pouvez à tout moment fuir par l'une des sorties de la clairière, au choix au **615** pour aller au nord, au **560** pour aller au sud, ou au **50** pour aller à l'est.

L'homme ne vous poursuivra pas. Si vous préférez continuer le combat et réduisez son ENDURANCE à 4 points ou moins, rendez-vous au **763**.

605

La Maîtresse semble absente et vous décidez de ne pas vous attarder, car le gazouillement des milliers d'oiseaux est à la limite de ce que vous pouvez supporter. Vous quittez la clairière par un des deux chemins possibles.

Si vous choisissez la sortie sud, rendez-vous au **119**.

Si vous préférez la sortie ouest, rendez-vous au **495**.

606

Vous vous souvenez clairement du buisson dont s'occupait amoureuxment Gayolard lorsque vous êtes arrivée chez lui. Et ses fleurs n'étaient clairement pas bleues ! Et que signifie cette histoire d'épidémie ? Vous commencez à subodorer la vérité : quelqu'un a profité de la crédulité de ces imbéciles pour les lancer dans une mission absurde au cœur du marais. Vous hésitez quelque peu avant de demander : « Et qui vous a confié cette noble quête, messire ? »

Il sourit de toutes ses dents, jaunes et cariées, et répond : « Oh, un nobliau de Courbensaule, le marquis de Ca... comment était-ce, déjà ? Le marquis de Canulare, je crois. Il était vêtu en paysan, mais c'est parce qu'il est proche du peuple, m'a-t-il dit. »

Le doute n'est plus permis : ces deux imbéciles sont entrés dans un marais aux périls sans nombre à cause d'une blague ! Vous retenez tant bien que mal une formidable envie de rire.

Si vous voulez leur révéler la vérité, rendez-vous au **364**.

Si vous préférez n'en rien faire, rendez-vous au **221**.

607

Vous prononcez le mot, et le coffre s'ouvre ! Le cœur battant la chamade, vous vous penchez en avant pour découvrir ce qu'il cachait, mais vous ne le saurez jamais... Une lueur aveuglante jaillit du coffre et vous portez les mains à vos yeux en criant. Ce sera votre dernière action en ce monde car dans un fracas de tonnerre, la caverne s'écroule vous ensevelissant sous plusieurs tonnes de terre et de pierres. Votre aventure s'achève ici.

608

Vous êtes de retour dans la clairière où pourrissent les corps d'un Gobelin et d'un Orque des Marais. L'odeur ne s'est pas arrangée depuis la dernière fois. Si par hasard il vous prend l'envie de fouiller ces carcasses putréfiées, rendez-vous au **783**. Sinon, vous n'avez rien à faire ici. Si vous désirez partir vers le nord, rendez-vous au **495**. Si vous préférez vous diriger vers l'est, rendez-vous au **119**.

609

Vous êtes de retour dans la clairière au poteau. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez inspecter le poteau en bois (rendez-vous au **733**). Si vous l'avez déjà fait, il ne vous reste plus qu'à quitter les lieux.

Qu'allez-vous faire à présent ?

Partir vers le nord ?

Vous diriger vers l'est ?

Vous en aller par le sud ?

Sortir par l'ouest ?

Rendez-vous au **91**.

Rendez-vous au **835**.

Rendez-vous au **469**.

Rendez-vous au **635**.



610

« Attendez, vous ne connaissiez pas une certaine Ophidiane par hasard ? demande soudain le forgeron.

— Euh oui effectivement, répondez-vous interloquée.

— Ah enfin je vous trouve ! Vous êtes la troisième à qui je demande ça depuis ce matin. Pas que les aventurières soient légion, mais avec la description lacunaire que j'avais de vous je n'étais sûr de rien. Bon voilà, j'ai reçu ça ce matin de la part d'un marchand itinérant. C'est à la fois pour moi et pour vous. Tenez. »

Il ramasse un bout de papier rangé sous son comptoir et vous le tend. Vous l'attrapez et commencez à l'examiner. C'est vraisemblablement un morceau d'une page blanche d'un livre, sur lequel sont inscrits quelques mots d'une écriture petite et élégante :

J'ai eu une idée de génie aujourd'hui. Je ne sais pas pourquoi, mais votre passage récent m'a fait repenser à cette vieille légende de l'anneau de cuivre, que dit-on possédait le plus grand aventurier qu'ait connu le marais. Il permettait à son porteur de toujours retrouver le nord, même quand les boussoles devenaient folles. Cela m'a donc donné une idée d'anneau-boussole dévoué à la recherche de mon amulette. Je pense que si vous faites sertir l'écaille de Stiv dans un anneau d'argent, vous devriez obtenir un anneau qui chauffe à l'approche de mon bien. Question de réceptivité magique, l'anneau devenant ainsi un substitut d'amulette, il sera attiré par elle, et s'excitera à son approche.

Amicalement,

Ophidiane

Le forgeron reprend ensuite la parole : « Je ne comprends pas grand-chose à cette histoire, mais sertir quelque chose dans un anneau je sais faire. Envoyez votre écaille, et je vous le fais tout de suite, j'ai fabriqué un petit anneau d'argent pour ça ce matin. Bon bien sûr, l'argent c'est pas donné... disons 3 pièces d'or pour le tout. »

Si vous acceptez de payer pour la création de cet anneau, rendez-vous au **441**. Si vous n'en avez pas les moyens, ou préférez conserver votre argent pour des choses plus utiles, retournez au **558**.

611

Il vous semble soudain préférable (et c'est un euphémisme) de quitter la clairière au plus vite. Aussi pensez-vous qu'il y a longtemps que vous n'avez pas fait un peu de course à pied et qu'il est grand temps de muscler vos petits mollets. Vous vous mettez donc à courir à perdre haleine en visant l'une des sorties. Un saut agile au dessus du rocher et hop, c'est le moment de montrer que vos performances en course à pied dépassent celles d'un Efrit. Après quelques dizaines de mètres (cette clairière est plus grande qu'il n'y paraît) vous jetez un coup d'œil derrière vous pour évaluer la distance qui vous sépare du Maître. Mais ô surprise : il s'est transformé en araignée de feu à tête humaine agitant deux immenses crocs constitués d'un « feu » vert. Du coup, il se déplace – normal avec huit pattes – beaucoup plus vite que vous : « Tu ne m'échapperas pas ! », persifle-t-il dans votre dos alors que vous sentez qu'une chaleur porteuse de mauvais augures se rapproche dangereusement. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceuse, vous parvenez in-extremis à sortir de la clairière. Si vous êtes Malchanceuse, le Maître parvient à vous mordre avant que vous ne sortiez. La douleur est intense (vous perdez 4 points d'ENDURANCE et 2 points de SANTÉ). Bon, par où êtes-vous sortie ?

Par l'est, rendez-vous au **361**.

Par l'ouest, rendez-vous au **863**.

Par le nord, rendez-vous au **767**.

612

Le passage continue en suivant une courbe de plus en plus accentuée sur votre gauche. Vous finissez par être persuadée d'avoir presque fait un demi-tour lorsqu'une nouvelle clairière sphéri-

que s'offre à vous !! En fait, la même que vous venez de quitter... Faites votre choix !

Juste à votre gauche, rendez-vous au **172**,
à gauche, rendez-vous au **497**,
devant vous sur la gauche, rendez-vous au **333**,
en face de vous, rendez-vous au **348**,
devant vous sur la droite, rendez-vous au **3**,
à droite, rendez-vous au **86**,
juste à votre droite, rendez-vous au **815**.

Enfin, si vous estimez plus prudent de retourner en arrière, rendez-vous au **128**.

613

Tandis que vous arpentez un sentier un peu moins boueux, vous êtes soudain éblouie par quelque chose. *Si vous avez déjà pénétré dans la clairière n°48, rendez-vous au 75, sinon lisez ce qui suit.* Vous découvrez alors un Miroir reposant parmi quelques touffes d'herbes. Peut être un Marchand l'a-t-il perdu lors d'un de ses voyages... (D'ailleurs vous pouvez le noter sur votre *Feuille d'Aventure*). Toujours est-il que vous ne pouvez vous empêcher de vous regarder pendant quelques minutes et le constat est bien triste : où est passée la charmante jeune fille que votre père chérissait autrefois ? Vous êtes couverte de boue, vos cheveux ont la consistance du crin de feu votre poney. Votre visage est pâle, si pâle que seul un Vampire pourrait y trouver son compte. Vos grands yeux se remplissent de larmes, coulant sur les traces de boue séchée dont vos joues sont peinturlurées, comme deux ruisseaux à travers les collines verdoyantes de votre pays natal. Vous surmontez rapidement votre chagrin, trouvant la force de soulever encore votre botte et de faire un autre pas, ignorant le danger et pensant que votre père sera fier de vous, là où il est et quoi qu'il arrive ! Vos soucis se précisent lorsque vous entendez, au bout du sentier qui s'élève, des bruits guère engageants : on se bat en contre-bas de cette colline. Votre instinct d'aventurière vous pousse à aller voir ce qui se passe. *Vous pénétrez dans la clairière n°48.* Le spectacle qui vous attend est stupéfiant !

Un homme d'une grande beauté, blond et vêtu d'une armure est en train de se battre avec un gigantesque lézard qui, lui, est d'une laideur repoussante : il mesure au moins quatre mètres, possède d'énormes pattes griffues, une gueule aux dents que vous supposez extrêmement tranchantes et, fait curieux, une corne au bout du museau.

Serait-ce là le mythique GARGANTIS ? Ce lézard fabuleux est considéré comme l'un des monstres les plus dangereux de tout Titan : il en existerait un sur chaque continent si on en croit les récits que l'on raconte aux enfants, et rares sont les personnes pouvant en témoigner. Il semblerait que vous ayez ce redoutable honneur. Mais il vous faut maintenant prendre une décision.

Si vous venez en aide au mystérieux aventurier, rendez-vous au **533**.

Si vous préférez déguerpir en toute vitesse, rendez-vous au **439**.

614

Vous portez l'estocade au second gobelin qui tombe au sol dans une gerbe de sang. L'afflux d'adrénaline provoque en vous un état de surexcitation guerrière, et vous cherchez du regard le Maître des Champignons, fermement décidée à en finir une fois pour toute avec ce gnome vénéneux. Celui-ci vous surplombe toujours du même endroit et vous dévisage en ricanant. Il semble n'avoir guère souffert de vos dernières passes d'armes, et vous comprenez qu'il a mis à profit ce répit pour recouvrer par quelque procédé magique l'intégralité de ses forces ! Reprenez donc le combat contre le Maître.

MAÎTRE DES CHAMPIGNONS

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 9

Lorsque vous aurez amené son ENDURANCE à 3 ou moins, rendez-vous au **419**. Si elle tombe à 0 sans avoir atteint cette limite, rendez-vous au **224**.

615

Le sentier que vous suivez aboutit à une autre clairière. *Vous pénétrez dans la clairière n°30. Si vous l'avez déjà visitée, rendez-vous directement au 930, sinon lisez ce qui suit.*

Le silence qui règne aux alentours de cette clairière vous incite à la prudence. Vous approchez donc à pas feutrés, prête à toute éventualité. Il faut croire que votre discrétion n'égale pas votre prudence, car à peine avez-vous mis le pied dans la clairière que deux flèches sifflent de part et d'autre de votre tête. Vous n'avez pas encore eu le temps de vous remettre de votre peur qu'une voix masculine retentit de derrière un arbre :

« Mademoiselle, votre approche furtive me laisse craindre que vous ne soyez animée d'intentions peu avouables voire malhonnêtes. Même si ma pratique du tir à l'arc souffre encore de quelques imperfections, je serais fort marri que vous me donniez l'occasion de m'exercer. Aussi, je vous suggère de rester où vous êtes et de me narrer les raisons de votre présence dans ce marais. »

Le discours pompeux et arrogant de ce type mériterait à lui seul que vous lui appreniez les bonnes manières. Ceci étant, la sensation des deux flèches frôlant votre visage peut vous inciter à la prudence. Qu'allez-vous décider ? Allez-vous lui donner une leçon de courtoisie à grands coups d'épée (rendez-vous au 399) ? Allez-vous lui répondre honnêtement et lui expliquer que vous êtes ici en mission pour quelqu'un (rendez-vous au 828) ? Préférez-vous ne pas tenter le diable et prendre la fuite par où vous êtes venue (rendez-vous au 320) ? A moins que vous ne vous décidiez pour une approche un peu plus subtile (rendez-vous au 628) ?

616

La Maîtresse des Fleurs parle beaucoup moins tandis que vous avalez votre dernière tasse de nectar. Elle contemple le sol, gênée et nerveuse, tord et retord la pauvre herbe qu'elle a entre les mains. Finalement, elle ose relever les yeux et croiser votre regard.

« Pourquoi faites-vous ça ? demande-t-elle.

— Faire quoi ?

— Aventurière. Vous êtes une jolie jeune femme, vous êtes très gentille, pourtant vous parcourez ce marais putride en souillant de sang votre épée. Vous risquez tous les jours votre vie pour le compte d'un patron que vous connaissez à peine. Pourquoi ?

— L'appel de l'aventure je suppose. Je ne supporte pas de rester en place, d'effectuer tous les jours la même tâche dans l'ombre. Pour vivre vraiment, j'ai besoin de mettre ma vie en danger. »

La Maîtresse des Fleurs reste silencieuse. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceuse, rendez-vous au 769. Sinon, rendez-vous au 435.

617

Vous ne pouvez qu'avouer piteusement que malgré tous vos efforts, vous n'avez pas découvert la moindre trace de l'amulette. « Que voulez-vous que je vous dise ? déclame la maîtresse des serpents. Au moins, vous avez le courage de m'avouer votre échec. Avez-vous bien interrogé mes ex-confrères Maîtres ? Avez-vous visité mon ancienne demeure comme je vous l'ai conseillé ? Etes-vous passée à Courbensaule, où le forgeron vous aurait fabriqué un anneau-boussole selon mes instructions ? Je ne peux vous apporter aucune aide supplémentaire, que ce soit sous forme d'indices, d'or ou de magie. Alors, laissez-moi. »

Vous repartez la tête basse. Si vous désirez retourner dans le Marais pour continuer votre enquête, rendez-vous au 15. Si vous en avez assez de cette quête stupide dans ce damné Marais, et tout ça pour les beaux yeux d'Ophidiane, vous pouvez tout laisser tomber. Un bon bain, une bonne nuit de sommeil, et vous serez prête à repartir pour d'autres aventures à travers le monde dans des lieux bien moins humides et avec des récompenses sonnantes et trébuchantes à la clé.

618

Sur la table de nuit est posée une bougie ainsi qu'un livre : « *Autobiographie d'une croqueuse d'hommes* », par Shareella. Il y a aussi une coupelle contenant deux bracelets en or blanc, une

bague sertie d'une émeraude, une chaîne de cheville en argent, et une boucle d'oreille en forme de Serpent. C'est sans doute là qu'Ophidiane devait déposer son Amulette pendant la nuit, mais rien ne vous indique qui l'a volée. Le lit est complètement défait et là non plus, il n'y a rien à en retirer d'intéressant. Notez le mot « Lit » sur votre *Feuille d'Aventure*.

Si vous voulez jeter un œil sur le sol, rendez-vous au **116**.

Si vous voulez fouiller dans les placards, rendez-vous au **165**.

Si vous préférez chercher quelque chose sur le bureau, rendez-vous au **140**.

Si c'est plutôt les fenêtres qui vous intéressent, rendez-vous au **849**.

Vous pouvez aussi sortir de la chaumière, et inspecter la clairière (rendez-vous au **529**), ou repartir dans le Marais (rendez-vous au **1017**).

619

Une vision au loin vous interpelle. Une nuée de papillons colorés batifole à une vingtaine de mètres devant vous. La vue de ce spectacle bucolique vous ragaillardit.

Aussi étonnant que cela puisse paraître, l'anneau à votre doigt se met à chauffer très légèrement.

Si vous continuez votre chemin, rendez-vous au **31**.

Si vous préférez contourner délibérément les papillons, allez au **797**.

620

Vous êtes dans la Clairière n°35. Ce lieu désolé semble dépouillé de la moindre végétation, si l'on excepte les rares touffes d'herbe d'où jaillissent une multitude de petits scorpions lorsque vous vous en approchez. Les quelques arbres aux troncs gris cendre et aux branches sinueuses confèrent un aspect quelque peu lugubre à ce coin perdu du marais. Il n'y a pas l'air d'avoir grand-chose d'intéressant ici, mais vous pouvez explorer l'endroit si le cœur vous en dit (rendez-vous au **526**). Si vous préférez repartir tout de suite, rendez-vous au **869**.

621

L'air siffle à vos oreilles tandis que les répugnants appendices du poulpe claquent près de vous mais vous êtes déjà en train de dévaler la butte. Vous pataugez comme une folle dans l'eau saumâtre pour gagner la rive plus ferme puis courez encore une bonne minute avant de vous allonger à même le sentier. Vous vous sentez très faible et ne parvenez pas à calmer votre respiration sifflante. Après la frayeur que vous venez de connaître et cette fuite effrénée, une telle faiblesse pourrait s'avérer normale mais votre état ne semble pas s'améliorer.

L'haleine de la pieuvre des marais est particulièrement fétide. Le court moment qu'elle vous a coincée à l'intérieur de la hutte a suffi pour que vous inhaliez ses miasmes infectieux et vous devez *réduire en l'occurrence de 1 point votre total de Santé*. Après avoir bu une gorgée d'eau pure à votre gourde, vous vous ressaisissez suffisamment pour vous remettre en route et vous éloigner de cette clairière si mal fréquentée. Si vous avez fui en direction de l'ouest, rendez-vous au **119**. Si vous êtes partie vers le nord, allez au **24**.

622

Il ne sera pas dit que vous avez peur d'un tas de boue ! Aussi vous vous élancez à l'attaque, pourfendant ce qui vous semble être le corps de la chose. Mais alors que vous plantez votre épée dans sa chair, celle-ci s'enfonce sans pouvoir ressortir. Vous êtes bloquée dans votre élan.

Une sueur froide coule sur votre front, mais ce n'est pas fini, car une main sortant de l'amas vous attrape la gorge et la serre avec une force prodigieuse !

Fort heureusement, vous n'aurez pas le temps de méditer sur cette erreur fatale (au cas où vous ne vous en seriez pas aperçue : attaquer la chose au corps à corps) car la pression de cette horrible tenaille vous fait perdre connaissance.

Vous mourez étouffée dans la boue, sous le regard froid et sans vie de la créature, et sans avoir réussi à percer le mystère de cette clairière.

623

Vous devez combattre une entité de gaz fétide et de boue. Ce n'est pas le genre de créature à ressentir des blessures ou fuir devant un concept de danger de mort... Vous allez vite comprendre que cette chose se moque éperduement des coups d'épée que vous assénez, tapant soit dans la boue, soit dans les bulles de gaz infectes qui vous empoisonnent (vous perdez 1 point de SANTÉ). La chose n'esquive même pas vos assauts répétés, il ne vous reste plus que la fuite dans une des directions suivantes :

- Grimper le monticule, rendez-vous au **228**.
- Le contourner par la droite, rendez-vous au **678**.
- Si vous préférez par la gauche, rendez-vous au **457**.

624

Hélas ! A ce moment précis, deux monstrueux SCORPIONS GEANTS franchissent le passage, envoyés sans nul doute par le Maître fou pour prévenir une potentielle fuite de votre part. Lorsqu'ils vous aperçoivent, ils font violemment claquer leurs énormes pinces et se ruent sur vous. Ils vous bloquent l'accès au portail et vous devez affronter ensemble ces deux monstruosités :

Premier SCORPION GÉANT	HABILETÉ : 8	ENDURANCE : 6
Second SCORPION GÉANT	HABILETÉ : 7	ENDURANCE : 9

S'il vous faut 12 Assauts ou moins pour exterminer les deux monstres, rendez-vous au **349**. Mais si le combat dure 13 Assauts ou davantage, rendez-vous au **233**.

625

Vous avez eu chaud, et vous allez faire payer à cette chose les frayeurs qu'elle vous a causées : vous frappez violemment la boue séchée avec votre épée. A votre grande surprise, la chose éclate en plusieurs morceaux, l'un d'eux manquant même de vous toucher le visage. Prise de subites convulsions, vous vous essuyez vite avec la désagréable sensation d'être recouverte de cette boue nauséabonde. Mais soudain, une voix sinistre retentit dans votre tête : « Là, à droite, regarde !. » C'est Morgalux qui vient de vous parler ! Et effectivement, vous voyez quelque chose scintiller dans un morceau de chair putréfiée séché : « C'est la Pierre de Vie ! Vite, prends-la ! » Vous prenez la Pierre de Vie (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous vous sentez extrêmement bien et tout heureuse, vous poursuivez votre chemin (vous gagnez 1 point de CHANCE et 6 points d'ENDURANCE, par la présence de la pierre). Il semble que la voix de Morgalux se soit tue. Il vous vient soudain une idée : au lieu de ranger bêtement la pierre dans votre sac à dos, vous pourriez l'appliquer sur vos blessures. Elle pourrait certainement vous guérir !

- Si vous le faites dès maintenant, rendez-vous au **1047**. Vous pourrez le faire dès que vous le souhaitez (sauf pendant un combat) en vous rendant au **1047**.
- Si vous prenez la sortie vers l'est, rendez-vous au **761**.
- Si vous prenez la sortie vers le sud, rendez-vous au **495**.

626

Vous dites bonjour à la créature et lui dites que vous ne lui voulez aucun mal, simplement traverser sa clairière. Elle vous dévisage d'un air curieux pendant une poignée de secondes puis elle pousse un cri guttural. Aussitôt, une vingtaine de ses condisciples surgissent des multiples mares qui s'étendent dans la clairière. Sans doute devaient-ils être cachés là depuis le début. Ils vous entourent, pointant tous leurs tridents dans votre direction. Alors que vous vous interrogez sur l'attitude à tenir, l'un d'entre eux, sans doute le chef, prend la parole :

« Etrangère, tu as profané notre clairière. Ce crime ne mérite qu'un seul châtement : la mort. » Les hommes-crapauds se rapprochent de vous, si près que leurs tridents effleurent presque votre corps. Vous vous préparez à dégainer votre épée et à vendre chèrement votre peau, en étant tou-

tefois parfaitement consciente que vous ne pourrez jamais vaincre tous vos adversaires. Mais à votre grande surprise, l'homme-crapaud reprend la parole :

« Toutefois, je vais être magnanime. Si tu me donnes tous les objets que contient ton sac à dos, je te laisserai repartir pour cette fois. Mais si tu reviens, nous ne te donnerons pas de deuxième chance. »

Si vous voulez obéir à cet ordre, et donner tout le contenu de votre sac à dos à l'homme-crapaud, rendez-vous au **171**.

Si vous voulez plutôt utiliser une Pierre de Magie, rendez-vous au **181**.

Mais si vous pensez que votre seul espoir réside dans la *Fuite*, rendez-vous au **672**.

627

Vous ne trouvez rien de plus depuis votre dernière visite dans cette clairière. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez goûter l'un des gros fruits rouges du bosquet central. Pour cela rendez-vous au **664**. Sinon, vous décidez de sortir de la clairière. Choisissez-vous :

Le nord ?

Rendez-vous au **857**.

L'est ?

Rendez-vous au **197**.

L'ouest ?

Rendez-vous au **318**.

628

Visiblement, vous êtes tombée sur un genre d'exalté se croyant chargé d'une mission divine. Peut-être y a-t-il moyen de le prendre à son propre jeu ? Vous lui lancez alors : « Point n'ait jamais vu de ma vie d'archer aussi précis et aussi modeste. Votre prudence vous honore car, tout comme vous, j'ai moi aussi croisé la route d'individus aussi vulgaires que mal intentionnés et je peux comprendre votre défiance. Aussi, vais-je lever les mains et faire demi-tour car je ne désire point être une menace pour vous. »

Votre discours a pour effet de faire sortir l'homme de sa cachette. Il s'agit en fait d'un Elfe de taille moyenne au visage exprimant une grande sérénité. Il est vêtu d'une cote de mailles argentée, ainsi que d'un casque du même métal. De longs cheveux roux attirent votre regard, ainsi que la grande finesse de ses traits. Visiblement, votre éloquence l'a impressionné, car il semble assez troublé lorsqu'il vous répond : « Vous devez être une dame de haute qualité pour répondre de la sorte. Je souffrirais de moult remords d'avoir causé quelque tort que ce soit à une aventurière visiblement guidée par les forces du bien. Point ne me sied de vous laisser repartir sans vous aider dans votre périple. Veuillez accepter ce modeste présent. »

Il fouille alors dans la besace qu'il porte autour de la taille et finit par en sortir un petit pendentif qu'il vous tend. C'est un Talisman Trapézoïdal que vous prenez et passez autour de votre cou (et qui vous permettra d'augmenter votre Force d'Attaque de 1 point, car il augmente la vitesse de vos mouvements). Êtes-vous au service de Morgalux ?

Si oui, rendez-vous au **700**. Sinon, rendez-vous au **115**.

629

Vous lancez votre Pierre de Bénédiction sur la victime de l'homme. Elle décrit un arc de cercle et tombe sur sa tête. L'homme jette un oeil dans votre direction, mais vous voyez le regard de la jeune fille devenir plus clair, et elle se relève, avec difficulté mais ténacité. L'homme s'en aperçoit et lui expédie une taloche qui la renvoie à terre. Elle s'appuie alors sur ses mains et se projette d'un bond en avant. Vous voyez son mouvement ralentir, comme si elle était retenue par des chaînes invisibles. Et soudain c'est la rupture et la demoiselle s'élève dans les airs, portée par les battements de ses ailes. L'homme a une expression ahurie, mais il se reprend vite et pointe sa main vers la fille.

« Fulgura dextra ! » lance-t-il d'une voix forte. Aussitôt une petite boule d'énergie crépitante se forme au creux de sa paume, puis éclate en libérant un formidable éclair qui fonce vers la fille. Vous n'en croyez pas vos yeux quand vous la voyez le renvoyer d'un simple battement d'ailes. En un instant, le barbu s'écroule, foudroyé par sa propre décharge. Rendez-vous au **266**.

630

Grâce à votre dextérité et aux branches éparses, vous traversez facilement le passage des sables mouvants. Vous continuez donc assez fièrement votre route jusqu'à une petite clairière allongée en forme de haricot. Une rapide observation vous permet de voir deux autres passages :

Si vous voulez continuer dans la même direction en empruntant le chemin qui est en face de vous, rendez-vous au **524**.

Si vous souhaitez plutôt prendre à droite, tournez au **156**.

Enfin, si vous préférez faire demi-tour, rendez-vous au **3**.

631

Par pur réflexe, vous vous jetez en arrière, évitant ainsi de chuter dans une fosse profonde de plusieurs mètres. Vous tombez lourdement sur vos fesses, mais ne tardez pas à vous relever lorsque vous voyez sortir de l'eau plusieurs petites créatures à la peau grise, armées de bâtons et de haches rudimentaires : des **GOBELINS DES MARAIS** ! Il vous faut combattre ces cinq spécimens comme un seul et même adversaire.

GOBELINS DES MARAIS

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 12

Si vous êtes victorieuse, rendez-vous au **263**.

632

L'énergie de la Pierre de Bénédiction est insuffisante pour guérir complètement une créature aussi énorme que la tortue, mais elle referme partiellement ses plaies et lui rend un semblant de force. Vous la voyez reprendre péniblement sa progression vers la rivière, qu'elle finit par atteindre. Un ultime effort lui permet de s'y plonger toute entière et vous la regardez s'enfoncer lentement sous la surface. Rendez-vous au **283**.

633

Le cadavre de la Licorne gît à vos pieds, et une sensation de malaise s'installe en vous. Vous perdez 1 point de **CHANCE** pour avoir tué un animal légendaire. Il vous faut quitter cette clairière au plus vite. Rendez-vous au **943**.

634

Vous retournez dans le dédale végétal, mais vous ne retrouvez pas la clairière d'où vous veniez... Vous finissez par vous demander si ce lieu n'est pas... Vivant ! Les chemins semblent se faire et se défaire quelle que soit votre progression... Vous continuez sur le seul chemin qui s'ouvre à vous, perdue dans vos pensées... Vous arrivez finalement à la clairière tant espérée... C'est du moins ce que vous pensiez avant de vous rendre compte que celle-ci est beaucoup plus grande que la précédente : c'est un carrefour de huit passages répartis régulièrement dans un mur parfaitement sphérique de joncs. Vous en déduisez définitivement que cet endroit est maudit, ou pire, que vous êtes devenue complètement folle !! Il ne vous reste plus qu'à prendre l'un de ces nombreux passages qui s'offrent à vous :

Juste à votre gauche, rendez-vous au **204**,

à gauche, rendez-vous au **815**,

devant vous sur la gauche, rendez-vous au **128**,

en face de vous, rendez-vous au **172**,

devant vous sur la droite, rendez-vous au **612**,

à droite, rendez-vous au **333**,

juste à votre droite, rendez-vous au **348**.

Enfin, si vous estimez plus prudent de retourner en arrière, rendez-vous au **303**.

635

Le sentier devant vous s'élargit et vous arrivez bientôt à l'orée d'une nouvelle clairière. *C'est la clairière n°28. Si vous y êtes déjà venue, rendez-vous au 212. Sinon, lisez ce qui suit.*

Vous voici dans une clairière de taille moyenne qui semble à première vue inhabitée. Cependant, il est évident qu'un violent combat s'y est déroulé. En témoigne la présence à quelques mètres de vous des cadavres de deux chiens. Mais il ne s'agit pas de canidés ordinaires : leur pelage noir comme la nuit et leur taille imposante ne vous laissent pas le moindre doute. Ce sont des Chiens de l'Enfer, des molosses au service des forces des ténèbres. Alors seulement vous observez plus attentivement le décor autour de vous et vous frémissez à la vue de l'étrange spectacle qui s'offre à vous : toute la végétation est morte. Arbres, herbes, et même le sol, comme si le souffle d'un dragon avait balayé la clairière voilà des millénaires. Vous ne pouvez vous empêcher de frissonner. Quelle puissance maléfique a pu provoquer une telle désolation ? Vous dégainez votre épée par précaution tout en surveillant attentivement les lieux.

Si vous servez Morgalux, rendez-vous au **49**.

Si vous êtes employée par Ophidiane, rendez-vous au **685**.

Enfin, si vous travaillez pour Daigledor, rendez-vous au **111**.

636

Lorsque vous revenez dans la clairière, vous voyez tout de suite que quelque chose cloche. Le cadavre de l'homme barbu repose sur le sol, de profondes entailles sanglantes sur toutes les parties du corps. Des nuées de petits papillons volettent au-dessus des plaies. Une espèce sans doute fort peu naturelle, car ils sont transparents comme de l'eau. A votre approche, ils s'éparpillent, puis se regroupent pour former une masse compacte. Vous repérez que leur disposition ne doit rien au hasard, ils se placent de façon à représenter un papillon géant. Et soudain, ils se fondent les uns dans les autres, comme s'ils étaient vraiment liquides, jusqu'à réellement former un papillon géant d'une seule essence. Papillon qui se jette sur vous ! Vous esquiviez au dernier moment, et un peu de sa substance vous touche. Vous ressentez alors un grand froid, et une partie de votre énergie vous quitte. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Cette bête peut réellement vous faire du mal ! Pire encore, elle draine le pouvoir de vos Pierres Magiques. L'une d'elles n'est déjà plus qu'un caillou sans valeur (rayez une Pierre de Magie de votre choix de votre *Feuille d'Aventure*). Vous donnez un coup d'épée à la chose, mais la traversez de part en part sans lui faire le moindre mal. Vous prenez alors vos jambes à votre cou, et quittez la clairière par l'une de ses issues, au choix au **163** pour aller au nord, au **560** pour aller au sud, ou au **50** pour aller à l'est.

Et le pire, c'est qu'à chaque fois que vous reviendrez dans cette clairière, vous retombez sur cet insecte aquatique, et perdrez une Pierre de Magie et 2 points d'ENDURANCE). Aussi, évitez-là à l'avenir.

637

Vous vous démenez de votre mieux pour vous extirper de la fange qui vous emprisonne. Les prises qui s'offrent à vos mains sont des plus limitées, mais vos efforts frénétiques vous permettent de faire quelques progrès. Lorsque le Scorpion Géant tend une pince pour vous saisir, vous lui assénez un violent coup de votre épée, ce qui ne le blesse pas, mais le fait battre légèrement en retraite. Pointant votre arme devant vous pour garder le monstre à distance, vous vous efforcez tant bien que mal d'achever de vous dégager. *Tentez votre Chance* en ajoutant 2 au résultat donné par les dés. Si vous êtes Chanceuse, rendez-vous au **378**. Si vous êtes Malchanceuse, rendez-vous au **750**.

638

Vous courez alors vers l'auge qui se trouve devant l'auberge pour prendre de l'eau avec un seau que vous trouvez à côté. Voyant un villageois apeuré, vous lui criez de venir vous aider, ce qu'il

fait malgré lui. Ensuite, d'autres villageois arrivent pour vous aider. Quelques minutes plus tard, toute une chaîne se crée pour se passer les seaux d'eau et éteindre l'incendie. D'autres paysans arrivent avec des auges pleines d'eau tirées par des bœufs et des chevaux... Dans l'action, vous oubliez complètement le couple d'aventuriers qui semble être à l'origine du désastre. Jetant un coup d'œil lors d'une manœuvre, vous les voyez partir, accompagnés d'une troisième personne, sans doute un Sorcier vu son accoutrement... Rendez-vous au **250**.

639

Le plus silencieusement possible, vous progressez dans l'herbe en décrivant une large boucle. Votre tactique porte ses fruits et vous arrivez dans le dos de votre ennemi. C'est un GOBELIN DES MARAIS. Il porte un arc en bandoulière et tient à la main une courte épée. Il ne vous a pas vue. Vous surgissez alors brusquement de votre cachette, le prenant complètement au dépourvu. Le combat s'engage !

GOBELIN DES MARAIS

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 7

Votre attaque surprise vous permet d'ajouter 2 points à votre Force d'Attaque au cours des deux premiers Assauts. Si vous êtes victorieuse, rendez-vous au **103**.

640

L'Arbre-Épée prend feu rapidement, bien qu'il soit trempé et que la moitié du bois qui le compose soit imbibé d'eau. Des jets de vapeurs s'échappent de son écorce dans des sifflements stridents, et le rouge des flammes fait ressortir la noirceur de ses profonds orifices faciaux. Il perd 2 points d'ENDURANCE et il perdra 1 point d'ENDURANCE à chaque Assaut, en raison du feu qui le consume. L'Arbre-Épée est condamné à plus ou moins long terme, à vous d'essayer de lui survivre. Retournez au **40** pour continuer le combat.

641

L'homme s'avance alors de façon à ce que vous puissiez voir son visage. Vous ne parvenez pas à l'identifier bien sûr mais sa cape verte vous renseigne immédiatement sur son identité : c'est un PATROUILLEUR, l'un des gardes qui surveillent la lisière du Marais. Vous ne savez pas comment il s'est enfoncé aussi profondément dans le boubier mais en tout cas, cela ne s'est pas fait sans anicroches : son vêtement est en lambeaux et son visage couvert de sang affiche un air hagard. L'homme ne vous a toujours pas remarquée. Mais à l'écoute de sa respiration lourde et sifflante, vous craignez qu'il ne défaille d'un instant à l'autre.

Si vous voulez révéler votre présence, rendez-vous au **528**.

Si vous préférez plutôt quitter cette clairière sans plus attendre, rendez-vous au **405**.

642

Vous ne pouvez réprimer un soupir de soulagement en voyant que ce n'est qu'un pauvre GOBELIN qui vient d'entrer dans la clairière. Il doit mourir de faim, car il ne se préoccupe absolument pas des cris de ses congénères, et il se jette sur vous.

GOBELIN AFFAMÉ

HABILETÉ : 4

ENDURANCE : 6

Si vous parvenez à vous en débarrasser, *Testez votre Habileté*. Si vous êtes Habile, rendez-vous au **851**. Sinon, retournez au **508**.

643

Vous fouillez l'intérieur de votre sac à dos, cherchant ce qui pourrait vous permettre de sauver l'animal géant. La réponse vous vient subitement à l'esprit : si la tortue est effectivement une créature dotée de pouvoirs magiques, elle doit être capable d'utiliser l'une vos Pierres de Magie !

Avez-vous encore une Pierre d'Endurance ? Si tel est le cas et que vous acceptez de la donner, rendez-vous au **668**. Dans le cas contraire, aucun autre objet ne vous permettra de sauver la tortue et son dernier souffle ne tardera pas. Il ne vous restera plus qu'à vous remettre en route : rendez-vous alors au **137**.

644

Dans un fracas, la lourde porte en bois cède sous votre charge, vous faisant presque chuter sous le choc. Malheureusement pour vous, le fait d'avoir ouvert la porte a mis en marche, par le biais d'une corde attachée à la poignée de la porte, une arbalète qui se trouve en face de vous. Aussitôt, un carreau fonce droit sur vous. Dans la situation précaire dans laquelle vous êtes, vous ne pouvez pas vous mouvoir correctement. Dans ce cas présent, priez pour que la chance soit avec vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceuse, rendez-vous au **839** ; sinon, rendez-vous au **990**.

645

Vous êtes de retour dans la clairière en forme de croissant. Elle est calme et rien ne bouge... Par où allez-vous continuer l'exploration du Marais ?

Partir vers le sud ?
Partir vers l'ouest ?
Partir vers le nord ?

Rendez-vous au **934**.
Rendez-vous au **560**.
Rendez-vous au **50**.



646

L'elfe noir fouille dans un tas de débris, et sort une épée dont il ne reste que le pommeau et un fin morceau de lame. Il saisit ensuite vos deux Pierres de Glace, et les cogne l'une sur l'autre en entamant une mélodie. Vous voyez les pierres se briser en laissant échapper une coulée de glace, qui finit par former une lame transparente et bleutée. Il approche ensuite le reste d'arme de cette création, et le froid les soude efficacement. Il vous tend finalement l'épée ainsi créée. Elle est de toute beauté, le pommeau grossier dissimulé au regard par l'éclat aveuglant de la lame, même dans la lumière faiblarde des bougies. L'elfe vous laisse tester sa résistance sur quelques déchets. Vous découvrez alors qu'elle est aussi effilée et solide qu'une arme normale. Et il y a mieux. Suivant les indications de l'elfe, vous n'hésitez pas à la fracasser contre une enclume. Elle se fissure, mais fond légèrement et reprend aussitôt son apparence initiale. Cette lame est virtuellement indestructible tant qu'il y a de l'eau de l'atmosphère. Notez la *Lame de Glace* sur votre *Feuille d'Aventure*. Dorénavant, dans les occasions où le texte vous indique que votre arme est brisée et fissurée, ne tenez pas compte de ces indications sur la perte de Force d'Attaque ou d'Habilité occasionnée. Cependant, votre lame n'est pas protégée contre le vol ou la perte, n'est pas plus puissante qu'une épée ordinaire, et ne dispose pas de facultés magiques propres, comme atteindre les ennemis immatériels. Retournez maintenant au **997**.

647

La porte s'entrouvre légèrement, et un vieillard vous crache : « Va-t'en hors d'ici, servante du Malin. Que jamais tes pieds ne souillent ma demeure ! ». Une main crochue sort alors de l'entrebâillement et fait des signes bizarres... Votre anneau se met à chauffer et vous avez soudain des étourdissements et manquez de tomber à terre...

Vous êtes accroupie la tête entre les mains et la bave aux lèvres lorsque vous reprenez peu à peu conscience de votre environnement... Le garde vous aide à vous relever en prenant bien soin de

votre poitrine ! La rage vous réveillant, un coup de coude bien placé sur le nez de votre chapon calme ses ardeurs... Vous plongez votre tête dans l'auge du palfrenier voisin pour vous ragail-lardir pendant que le garde essuie sa face sanglante. Que faire maintenant ?

Aller voir le Prêtre ?

Aller voir le Marchand ?

Aller à l'Auberge de l'Ours Noir ?

Aller voir le Forgeron du Village ?

Quitter Courbensaule ?

Rendez-vous au **37**.

Rendez-vous au **814**.

Rendez-vous au **21**.

Rendez-vous au **558**.

Rendez-vous au **387**.

648

« Très bien, se félicite le Maître des Ornithorynques. Ecoutez bien mon amie, écoutez ce que vous avez à faire (les yeux du Maître se mettent à briller). Derrière ce trône se trouve une petite trappe qui a été refermée depuis maintenant près de trois mois. Le labyrinthe situé au-dessous n'est pas très dangereux, mais l'ancien Maître des Ornithorynques s'y trouve, tapi quelque part, mais pas sous un tapis ! En train de monter une rébellion contre moi, l'unique et vrai nouveau Maître ! Tout ce que je vous demande, c'est simplement de l'occire, et de me ramener son médaillon !

— Son médaillon ? Mais sans lui...

— Oui je sais, sans lui je ne suis pas réellement Maître. Mais vous me croyez, n'est-ce pas ? Il était anciennement Maître, s'il ne nous avait pas abandonnés, nous n'aurions jamais dû essuyer tant de défaites ! J'ai reconstruit l'empire des Hommes-Ornithorynques sans lui ! Allez, aidez-moi ! »

Vous acquiescez finalement, légèrement sceptique... peut-être que vous trouverez sans doute une réponse à vos questions dans les entrailles du sol. Mais surtout, vous voulez vous débarrasser (temporairement) de ce stupide individu qui vient de se jeter au sol et de vous attraper la jambe en geignant. Vous finissez par suivre les échelons de métal le long du mur et vous vous enfoncez dans les ténèbres. Arrivée en bas, le Maître des Ornithorynques vous jette une torche pour que vous puissiez vous éclairer. Il vous lance ensuite une corde que vous attachez autour de votre taille et dont vous nouez l'autre bout à un échelon de l'échelle, afin de retrouver votre chemin dans le dédale du temple.

Le conduit se divise en deux parties : l'une allant vers le nord et l'autre vers le sud. Si vous allez vers le nord, rendez-vous au **202**. Si vous préférez vous diriger vers le sud, rendez-vous au **810**.

649

La clairière est vide. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez tenter de visiter la cabane (rendez-vous au **290**). Sinon, trois chemins permettent de quitter les lieux. Choisissez votre prochaine destination :

Si vous voulez aller au nord, rendez-vous au **475**.

Si vous voulez aller à l'est, rendez-vous au **61**.

Si vous voulez aller à l'ouest, rendez-vous au **963**.

650

Vous lancez vers eux vos deux Pierres de Magie, et l'effet est immédiat : un frisson leur parcourt le corps, puis les tremblements cessent et ils se contemplent alors d'un air ébahi. En un instant, leur organisme vient de retrouver toute sa forme, en témoignent les muscles saillants désormais visibles au travers de leur tunique déchirée, laissant apercevoir une peau à présent vierge de coupures ou d'écorchures. Et que dire de l'expression d'adoration quasi-divine avec laquelle ils vous regardent... Rendez-vous au **798**.

651

Au moment où vous touchez la porte pour l'ouvrir, vous sentez comme une décharge à travers tout votre corps. La porte reste bien fermée.

Si vous possédez une ou deux Pierre(s) Primordiale(s), elles explosent (*rayez-les de votre Feuille d'Aventure*) dès que vous recevez la décharge, vous infligeant 4 points d'ENDURANCE par Pierre en votre possession. De plus, vous devrez rayer la moitié des objets de votre sac à dos (selon votre choix) car ils sont détruits.

Dans tous les cas, le passage est irrémédiablement bloqué. Vous repartez donc par le pont invisible à quatre pattes, tapotant devant vous pour ne pas tomber dans le vide. Le retour vous semble plus long... Finalement vous arrivez à la corniche. Rendez-vous au **38**.

652

Si dans la liste suivante : Morceau de Tunique Verte, Parchemin Présentant une Liste de Bijoux, Bouquet de Champignons Odorants, Plume Bleue, vous possédez :

Aucun objet
1 ou 2 objets
3 ou 4 objets

Rendez-vous au **523**,
Rendez-vous au **559**,
Rendez-vous au **674**.

653

Vous bondissez sur le Maître, piétinant sans vergogne des dizaines de magnifiques fleurs. Il tire une faucille de sa ceinture, sans se départir de son sourire.

MAÎTRE DES JARDINS

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 9

Si vous le blessez, rendez-vous immédiatement au **416**.

654

La grimpe devient de plus en plus pénible. La sueur rend vos doigts glissants et vos prises moins sûres. La difficulté augmente avec l'altitude. Vous êtes fatiguée, vos membres vous tirent des grimaces de douleur à chaque mouvement. Vous êtes obligée de secouer la tête pour faire tomber les gouttes de sueur qui vous troublent la vue, chaque minute passée sur cette muraille vous semble de plus en plus longue. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous restez de plus en plus longtemps crispée sur chaque prise, espérant récupérer un peu d'énergie, mais cela vous fatigue plus qu'autre chose. Vous avez l'impression que vos doigts resteront crochus après cette expérience pénible. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Chaque nouvelle prise est une torture, mais vous tenez. Vos gestes deviennent mécaniques, la douleur devenant votre alliée, compagne indéfectible de votre résistance, preuve ultime que vous n'êtes pas encore morte... Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne vous rendez même pas compte que les prises sont devenues molles, herbeuses... Devant cette nouvelle sensation sous vos doigts meurtris, vous ouvrez les yeux et voyez une étendue verte... De l'herbe !!

Une énergie inconnue vous hisse alors sur le sol horizontal et mou. Vous vous écroulez automatiquement lorsque votre genou touche le sommet inattendu et tant espéré à la fois. Étendue sur la surface horizontale, le corps ruiné par l'effort inhumain, vous sanglotez de joie et de douleur... Vous vous endormez dans un somme réparateur et nécessaire... Rendez-vous au **809**.

655

Le cadavre de Sluurm repose toujours au bord du lac, et cette seule présence suffit à vous dissuader de vous y arrêter. Vous pouvez repartir vers le nord au **620**, vers l'ouest au **761**, vers l'est au **909** ou vers le sud au **24**.

656

Vous portez le coup fatal à l'Homme-Crapaud. Mais un de ses congénères se dresse aussitôt face à vous :

HOMME-CRAPAUD

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 8

Si vous tuez votre ennemi, rendez-vous au **696**.

657

Lorsque vous posez vos questions, le visage de l'aubergiste exprime une grande surprise : « Tu es la fille de cet homme ? s'exclame-t-il. Le premier à tracer la carte du Marais ? Ça alors ! Sais-tu que cette carte existe encore ? Oh, elle ne vaut plus rien en tant que carte, le Marais a changé. Mais sa valeur est historique !... Hé ! Tout le monde ! Devinez qui vient d'entrer dans mon auberge ! La fille de l'homme qui nous a débarrassé de Stratagus ! »

Vous souriez en entendant ces paroles. Apparemment, ce que votre père vous racontait était véridique, à moins que la légende ne se soit mélangée à l'histoire locale, vingt ans après les faits. Maintenant que l'aubergiste comprend pourquoi vous désirez pénétrer dans le Marais aux Scorpions, il se fait beaucoup moins indifférent à votre égard. Il vous offre même une chambre gratuite au *Scorpion Bleu*, s'il advient que vous en ayez besoin.

« Tiens, dit-il en posant un écrin devant vous. Il ne sera pas dit que Chad l'aubergiste a refusé d'apporter son aide à l'héritière de notre plus grand héros. Choisis-en une, et lorsque tu t'en serviras, pense à moi ! »

L'écrin de Chad contient trois de ces gemmes insolites appelées Pierres de Magie. Il possède là une Pierre de Chance, une Pierre d'Endurance et une Pierre d'Illusion. Choisissez-en une et inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous lui demandez alors, avec un certain dédain, si certaines personnalités locales embaucheraient une aventurière...Rendre service à un grand ponton du coin devrait vous permettre d'obtenir une renommée certaine, et même de pouvoir exiger une meilleure récompense après coup. Rendez-vous au **195**.

658

Vous devez vous relever pour continuer ce combat d'outre-tombe : *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, vous êtes debout et continuez le combat selon les règles habituelles. Si vous ratez, vous êtes toujours par terre et vous devez retrancher 2 points à votre Force d'Attaque pour l'Assaut en cours. Vous pourrez tenter de vous relever au début du prochain Assaut (avant le calcul des Forces d'Attaques).

MESSAGER DE MORT

HABILETÉ : 11

ENDURANCE : –

La créature manie parfaitement ses faux, si bien qu'il vous faudra déterminer sa Force d'Attaque deux fois à chaque Assaut :

Si votre Force d'Attaque est supérieure les deux fois, vous n'aurez infligé qu'une seule blessure (2 points d'ENDURANCE), car vous aurez seulement réussi à bloquer sa deuxième attaque.

Si le Messager l'emporte chaque fois, vous perdrez 4 points d'ENDURANCE, car ses deux attaques vous auront touché.

Si vous remportez chacun un duel, vous perdez 2 points d'ENDURANCE (vous avez bloqué une des deux attaques, et l'autre vous touche).

Si vous sortez victorieuse de cette fâcheuse position, rendez-vous au **386**.

659

Préférant la manière forte, vous prenez de l'élan et vous courez droit contre la porte. *Testez votre Habileté*. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de départ, la porte s'effondre et vous pouvez entrer, rendez-vous alors au **644**. En revanche, si le résultat est supérieur à son total de départ, vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous pouvez faire autant d'essais que vous le souhai-

tez, mais n'oubliez pas de soustraire 1 point à votre ENDURANCE à chaque fois que vous échouez. Si après plusieurs essais infructueux vous décidez d'abandonner, vous pouvez faire le tour de la cabane pour voir s'il n'y a pas un autre moyen d'accès, rendez-vous au **545**. Sinon, vous pouvez tout simplement faire demi-tour et repartir au **406**.

660

Un peu surprise par la requête du Maître, vous sortez le Hibou d'Airain de votre sac à dos et le posez devant vous. Le Maître affiche un sourire radieux et tend un doigt vers celui-ci en prononçant des paroles indescriptibles. Un jet de flamme en sort pour envelopper l'objet qui se met à luire étrangement. Puis le Maître ferme les yeux et vous annonce : « Je te remercie. Grâce à cet objet sacré, j'ai pu rompre le lien que me retenait dans cette clairière et à ce feu. »

Vous faites un sourire timide, puis vous vous dirigez vers l'une des sorties en saluant vaguement l'homme de feu. Celui-ci vous arrête bien vite : « Tu m'as aidé, et je serai pour une fois bienveillant avec une aventurière. »

Le Maître tend son index d'où sort un nouveau jet de flamme qui se dirige vers deux cailloux se trouvant à vos pieds, vous causant une grande frayeur. Ceux-ci se mettent à étinceler quand le Maître tonne : « Voilà deux Pierres de Feu. Bonne chance à toi. »

Vous empochez les Pierres de Feu (*ajoutez-les sur votre Feuille d'Aventure*), puis repartez à toute vitesse avant qu'il ne change d'avis... Quelle sortie empruntez-vous ?

L'est

Rendez-vous au **361**.

L'ouest

Rendez-vous au **863**.

Le nord

Rendez-vous au **767**.

661

Rengainant votre épée, vous posez vos deux mains contre la carapace de la tortue et vous efforcez de la pousser. Il ne vous faut qu'un bref instant pour réaliser la totale inutilité de vos efforts : la tortue est si massive que vous ne sauriez la déplacer ne serait-ce que d'un pouce. Cependant, le contact de ses écailles vous a empli d'une intuition inexplicable : ce n'est pas un simple animal géant auquel vous tentez de porter secours, mais une créature intelligente, capable d'utiliser la magie. La rivière est la principale source de ses pouvoirs, ce qui explique pourquoi elle cherchait si désespérément à la rejoindre. Vous sentez avec certitude qu'il ne lui reste plus que quelques instants à vivre.

Si vous cherchez dans ce qui vous entoure quelque chose qui puisse aider la tortue, rendez-vous au **799**.

Si vous préférez chercher dans votre équipement, rendez-vous au **643**.

662

Votre main se cripe sur le rideau... Il est très chaud ! La lumière vive qui le traverse vous semble même palpable à cause de son intensité surnaturelle. Vous mettez votre main devant vos yeux pour ne pas être éblouie et ouvrez d'un coup sec ! Votre visage vous brûle tout à coup sous l'assaut d'une chaleur infernale et par réflexe vous refermez le rideau immédiatement. Vous regardez le dos de votre main, sûre d'y trouver un coup de soleil. Mais la peau est juste un peu rougie. Vous entrouvrez alors faiblement l'étoffe pour passer un œil prudent sur l'extérieur. Vous manquez de perdre la raison à la vue du spectacle qui s'offre à vous. Du sable rouge vif à perte de vue sous un ciel blanc. Vous arrivez à compter jusqu'à quatre boules brillantes avant d'avoir les yeux qui vous piquent à cause de la luminosité excessive... C'est quoi ça ? Quatre soleils ? Ou plus ? C'est l'enfer ? Impossible d'aller dans cette direction, ce serait du suicide... Que souhaitez-vous faire ?

Si vous voulez aller vers la fenêtre, rendez-vous au **671**.

Si vous voulez jeter un œil dans la marmite, rendez-vous au **816**.

Sinon vous pouvez repartir au **716**.

663

Vous lancez votre pierre au Maître qui ne cherche pas à l'éviter et éclate d'un rire narquois : « Ouuuh j'ai très peur... Non, sérieusement, tu as fini de faire joujou avec tes petites pierres d'apprentie-magicienne ? Je vais te régler ton compte une bonne fois pour toutes. »
Ni une, ni deux, il s'élançe vers vous : vous n'avez d'autre choix que de tirer votre épée ! Combattez vaillamment au **717**.

664

Avec un peu d'appréhension, vous cueillez l'un des fruits et vous vous demandez si c'est une bonne chose d'en manger. Surmontant votre peur, vous en croquez un petit bout. A votre grande surprise, le fruit a un goût délicieux et possède des vertus curatives très appréciables : vous regagnez 2 points d'ENDURANCE. Aussi vous décidez d'en cueillir quelques-uns pour la suite de votre quête. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous avez trois Fruits Rouges et que chacun peut vous faire gagner 2 points d'ENDURANCE. Ragaillardie et joyeuse d'avoir enfin trouvé quelque chose de bon dans ce borbier putride, vous poursuivez votre route. Choisissez-vous :

Le nord ?
L'est ?
L'ouest ?

Rendez-vous au **857**.
Rendez-vous au **197**.
Rendez-vous au **318**.

665

Sans faire de bruit, vous rampez lentement vers votre gauche afin de mettre le plus de distance possible entre vous et votre poursuivant. C'est alors que vous tombez nez à nez avec un GOBELIN DES MARAIS ! Stupéfaite, vous vous redressez aussitôt et tirez votre lame du fourreau, mais il est déjà sur vous et brandit son épée !

GOBELIN DES MARAIS

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 6

L'effet de surprise vous fait diminuer votre Force d'Attaque de 2 points pour les deux premiers Assauts. Si vous êtes victorieuse, rendez-vous au **103**.

666

Le spectacle devient brusquement rouge comme le sang. Une lueur écarlate se dégage des lignes cruellement gravées dans la pierre. Tout autour de vous, le borbier visqueux se met à rougeoier de flammes surnaturelles. Un vent chaud se soulève et brûle votre visage, roussissant les extrémités de vos cheveux. Vous comprenez subitement qu'une terrible malédiction est en train de voir le jour, mais il est trop tard pour y échapper. Le marécage s'est transformé en scène dantesque où de gigantesques geysers de flammes se hissent à l'assaut du ciel brumeux. Dans un tourbillon de tisons ardents, un gouffre se creuse à moins de vingt pas devant vous. Surgit alors l'énorme tête cornue d'un être maudit parmi les maudits, auquel la race humaine a donné tous les noms capables de faire frémir. La terrible apparition ouvre la bouche, et sa voix gronde par-dessus les crépitements furieux du brasier qui l'enveloppe : « Abandonne tout espoir, car ton âme est mienne – maintenant et à jamais ! » Pour échapper à la damnation, il faudra que vous luttiez jusqu'à votre dernier souffle de vie !

LE PRINCE DU MAL

HABILETÉ : 15

ENDURANCE : 40

S'il remporte deux assauts consécutifs à n'importe quel stade du combat, il arrachera votre âme à votre corps et la jettera dans le gouffre des enfers, où elle connaîtra les supplices éternels. Si vous émergez victorieuse de l'affrontement, toute trace du brasier disparaît instantanément, comme si le terrible épisode n'avait été qu'un rêve affreux. Revenez au paragraphe dont vous venez.

667

Il vous semble avoir marché une éternité, et vous êtes couverte de boue de la tête aux pieds. Vous vous sentez sale, fatiguée, mais toute cette boue qui colle à votre peau et à vos vêtements a au moins un avantage : elle empêche les moustiques de pomper le sang qu'il vous reste encore ! Vous distinguez une éclaircie devant vous. Après avoir dépassé encore quelques arbres, vous atteignez une clairière de forme circulaire au centre de laquelle se dressent les restes d'un temple d'une quelconque divinité. A la vue du bâtiment, il doit contenir une salle, pas plus. Il devait également posséder un étage qui a été détruit, car au sommet du temple se trouvent de nombreuses pierres ainsi que des restes de colonnes. Peut-être un tremblement de terre ? Vous ne le saurez probablement jamais. *Vous êtes dans la clairière 3. Si vous avez déjà visité le temple allez au 341, sinon lisez ce qui suit.*

L'édifice, qui semble taillé dans un immense bloc d'obsidienne, possède une architecture tout en courbes. Mais ses bas-reliefs extérieurs sont profanés de gravures obscènes et blasphématoires, ce qui vous fait vous demander comment le responsable a bien pu les graver là et salir une construction aussi admirable. Mais le temple exhale une indescriptible noirceur, jusqu'à imposer un silence respectueux à la nature. Vous vous demandez ce qu'il peut bien faire ici : sans doute est-ce là le vestige d'une ancienne civilisation qui devait habiter le Marais. Il est temps pour vous de prendre une décision :

Allez-vous entrer dans la terrifiante bâtisse ? Dans ce cas, il vous faudra emprunter courageusement les escaliers de pierre en vous rendant au **236**.

Ou bien peut-être déciderez-vous de suivre le choix de la prudence (ou de la lâcheté) en quittant la clairière par le sud (rendez-vous au **50**), l'est (rendez-vous au **495**), ou bien encore par l'ouest (rendez-vous alors au **615**).

668

Vous sortez la Pierre d'Endurance et l'approchez de la tête de la tortue pour qu'elle la voie. Le gigantesque animal est terriblement affaibli par la quantité de sang phénoménale qu'il a perdu, mais un sursaut d'énergie le traverse lorsqu'il voit ce que vous lui présentez. Sans hésiter, il avale la Pierre ! Aussitôt, ses plaies commencent à se refermer et une lueur de vitalité revient dans ses yeux. Le pouvoir de la Pierre d'Endurance est visiblement insuffisant pour guérir complètement la tortue, mais il lui a rendu assez de vigueur pour se mouvoir. Vous la voyez reprendre sa progression vers la rivière, qu'elle finit par atteindre. Un dernier effort lui permet de s'y plonger tout entière et vous la regardez s'enfoncer lentement sous la surface. Rendez-vous au **283**.

669

Décidemment cet endroit est trop étrange pour vous, et vous décidez de vous enfuir, en laissant l'homme à son désespoir. Mais l'homme tend son index dans votre direction, et une décharge lumineuse en jaillit, pour vous toucher en plein dos.

Foudroyée par une intense brûlure, vous tombez dans la fange (et perdez deux points d'ENDURANCE).

L'homme se rapproche lentement, et vous tentez de vous relever, encore secouée par le précédent choc. Il vous tend la main une nouvelle fois en murmurant : « Je t'offre une dernière chance. » Cette fois, il est si proche que vous n'avez pas le temps d'utiliser une pierre de magie.

Si vous acceptez de donner votre main à l'homme, rendez-vous au **251**.

Si vous préférez vous enfuir, rendez-vous au **507**.

Si vous voulez le pourfendre de votre épée, histoire de lui donner un second repos éternel, rendez-vous au **401**.

670

Si vous possédez un Bouquet de Champignons Odorants, rendez-vous au **264**. Sinon, rendez-vous au **69**.

671

Vous vous dirigez vers la fenêtre. Un vertige vous envahit, car en passant la tête par celle-ci, vous constatez que vous êtes à près de cinquante mètres au-dessus de l'océan, mais tenue par RIEN !! Vous hoquetez tout en reculant, prise d'un malaise... Vous attendez quelque temps, puis repassez la tête à l'extérieur... Toujours rien autour de la fenêtre à part l'océan à perte de vue, et un ciel mauve uniforme !! Si quelqu'un était en face de vous, il ne verrait qu'une simple fenêtre avec vous dedans, mais rien d'autre... quel est ce lieu de cauchemar ?

Inquiète, vous tournez la tête dans la direction de la porte pour y voir ce soleil, mais il n'y est pas. En rentrant la tête à l'intérieur, la lumière vive et jaune est bien présente à travers le rideau diaphane... Vous vous asseyez sur le sol, et vous prenez la tête dans vos mains... Cet endroit ne peut pas être réel, ce n'est pas possible... Vous vous résignez finalement à agir.

Si vous voulez voir ce qu'il y a derrière le rideau, rendez-vous au **662**.

Si vous voulez jeter un œil dans la marmite, rendez-vous au **816**.

Sinon vous pouvez repartir au **716**.

672

Prenant pour argent comptant l'hypothèse que les monstres ne vous laisseront jamais quitter leur clairière en vie, vous foncez vers une sortie. Derrière-vous, vous entendez l'homme-crapaud pousser un glapissement de surprise, suivi de très près par un long cri gutural. Aussitôt, ses congénères se jettent à votre poursuite. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceuse, rendez-vous au **262**. Si vous êtes Malchanceuse, rendez-vous au **900**.

673

Vous marchez rapidement dans le tunnel, au milieu des ombres que la lueur des torches fait danser sur les murs... Vous finissez par arriver à un élargissement formant une sorte de petite salle circulaire. Si vous avez découvert précédemment un Poème gravé sur un coffre, rendez-vous au **505**. Sinon, rendez-vous au **914**.

674

Un à un, vous sortez de votre sac les indices que vous avez glanés tout au long de votre périple, en prenant soin d'expliquer à votre interlocuteur les circonstances dans lesquelles vous êtes venue en leur possession, et le lien étrange qui semble exister entre lui et les clairières où vous avez trouvé des preuves d'enlèvements. Le Maître des Champignons reste interdit. Vous le fixez alors droit dans les yeux, posez ostensiblement la main sur le pommeau de votre épée, et lui posez cette simple question : « Où sont-ils ? »

Il entrouvre alors la bouche, sans doute pour protester, mais les preuves sont trop accablantes. Il amorce alors un mouvement de recul, mais la vue de votre lame hors de son fourreau l'arrête de rechef. Vous dirigez la pointe de votre épée vers sa gorge, et reposez la question. Dans un sursaut d'orgueil, il déclare :

« Et que comptez-vous faire si je refuse de répondre ? Me tuer ? La tâche ne sera pas aisée, vous pouvez me... »

— Quand ai-je parlé de vous tuer ? Votre misérable existence n'a pas la moindre signification pour moi. À vrai dire, je ne suis pas encore décidée, les choix sont si vastes ! Je pourrais me contenter de vous torturer jusqu'à ce que vous avouiez vos crimes. À moins que je ne décide de vous faire prisonnier afin de laisser le sale boulot aux Patrouilleurs de Daigledor, ou même que j'avertisse les autres Maîtres de ce que vous trafiquez dans leur dos. Je doute que vous gagniez

au change... Bien sûr, si aucune de ces réjouissantes perspectives ne vous convient, il vous reste la possibilité de répondre à ma question et d'aller au diable. À votre convenance. »

Le Maître des Champignons n'est clairement pas à son avantage, et vous le sentez perdre pied. Il aimerait bien se défendre, mais il sait pertinemment que vous l'avez percé à jour, et il n'a aucune idée des conséquences que pourrait impliquer son mutisme s'il décidait de garder le silence. De plus, il semble impressionné par tout le chemin que vous avez parcouru dans ce Marais extrêmement dangereux, et la facilité avec laquelle vous l'avez confondu. Finalement, il craque et décide de passer aux aveux : « Les hommes que vous cherchez sont tenus captifs dans une clairière au nord du marais. L'entrée de leur prison est dissimulée par les racines d'un arbre en forme de vieillard. Un sorcier maléfique les emploie comme esclaves à fouiller un ancien réseau de galeries souterraines, à la recherche de je ne sais quoi. C'est bien moi qui ai capturé ces hommes, à la demande de ce sorcier, qui en échange m'offrait protection, pouvoir et richesses... Vous savez tout. Maintenant, allez-vous en ! »

Cette dernière phrase est prononcée sur un ton qui se veut impérieux, mais qui ne parvient qu'à vous arracher un sourire condescendant. Nonchalamment, vous faites tourner votre épée en déclarant que vous vous en irez lorsque VOUS l'aurez décidé et qu'IL aura déserté l'endroit. Sans demander son reste, le couard s'exécute et s'enfuit avec toute la vélocité que lui permettent ses courtes pattes. Lorsqu'il disparaît, vous retenez avec peine un grand éclat de rire. Vous voici seule dans la clairière à présent, et vous savez désormais vers où vous diriger. Lorsque vous aurez trouvé l'arbre en forme de vieillard, ajoutez 30 au numéro du paragraphe où vous vous trouverez. Le résultat indiquera le numéro d'un autre paragraphe où vous pourrez vous rendre et découvrir l'entrée du souterrain évoqué par le Maître des Champignons. Sentant que vous êtes proche du but, vous quittez la clairière. Rendez-vous au **915** pour aller à l'ouest, au **260** pour aller au nord, ou au **97** pour aller à l'est.

675

Vous évitez de justesse la poussière, qui se transforme vite en Vers grouillants sur le sol. Morgalux recule avec hésitation, la situation se tourne à votre avantage et son visage trahit maintenant une certaine appréhension à l'idée d'affronter votre redoutable lame. Vous récupérez vos 2 points d'HABILETÉ pour la suite du combat qui prend une tournure différente. Morgalux possède l'ENDURANCE au niveau où vous l'avez amenée suite aux Assauts précédents.

MORGALUX

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : –

Si vous gagnez un Assaut, Morgalux perd les points d'ENDURANCE selon les règles habituelles. Cependant, Morgalux va tenter de vous maintenir à distance, et utiliser ses pouvoirs magiques. Lorsqu'il remportera un Assaut, lancer un dé pour connaître la nature de l'attaque. Si vous obtenez :

- 1 : Morgalux s'est lancé un sort de régénération, rajoutez-lui 5 points d'ENDURANCE à la fin de l'Assaut en cours.
- 2 : Un sort de Lenteur vous affecte pendant 2 Assauts (vous ne lancerez qu'un dé pour le calcul de votre Force d'Attaque pendant les 2 prochains Assauts).
- 3 : Vous êtes victime d'un sort de Maladie (vous perdez 1 point de SANTÉ).
- 4 : Vous êtes victime d'une Malédiction (déduisez 2 points de CHANCE si vous *Tentez votre Chance* pendant les 2 prochains Assauts).
- 5 : Un éclair d'énergie pourpre jaillit des doigts de Morgalux et vous brûle la poitrine (vous perdez 2 point d'ENDURANCE).
- 6 : Morgalux parvient à vous lancer un sortilège de Souffrances Infernales ! Pliée de douleur, vous perdez 3 points d'ENDURANCE, ainsi que 1 point d'HABILETÉ pour les 2 prochains Assauts.

Bien évidemment les effets sont cumulatifs. Lorsque vous aurez remporté trois Assauts, rendez-vous au **467**.

676

Quelle déveine ! C'est un TROLL DES MARAIS que votre odeur a attiré. Heureusement, il n'est pas bien gros : c'est sans doute un jeune spécimen qui s'attend à faire un bon repas. Dé-trompez-le rapidement !

TROLL DES MARAIS

HABILETÉ : 5

ENDURANCE : 7

Si, par miracle, vous parvenez à le terrasser, *Testez votre Habileté*. Si vous êtes Habile, rendez-vous au **851**. Sinon, retournez au **508**, en priant pour ne plus voir venir de telles créatures...

677

Vous vous rendez seulement compte maintenant que le Talisman vibre doucement à votre cou. Vous le caressez machinalement, et vous comprenez alors qu'un puissant sortilège de Confusion a été jeté sur la clairière, si puissant qu'il affecte même votre fidèle Anneau ! Vous comprenez maintenant le comportement équivoque de la Licorne... Il est nécessaire de la calmer rapidement, sinon elle pourrait vous charger.

Avec précaution, vous avancez vers elle en lui murmurant que vous ne lui voulez aucun mal. Vous parvenez ainsi jusqu'à elle, et vous vous mettez à lui flatter l'encolure sans cesser de lui parler avec douceur. D'abord nerveuse, vos paroles finissent par la calmer. Elle enfouit alors sa tête sous votre bras et saisit votre manche avec ses dents. Tout en hennissant, elle vous pousse vers un peuplier... Elle semble vouloir vous montrer quelque chose. Intriguée pas votre nouvelle amie, vous décidez de ne pas la contrarier et vous vous laissez emmener...

L'animal s'arrête soudain, sans raison apparente. En regardant les alentours, vous apercevez à moitié enfoui dans le sol ce qui ressemble à un parchemin. Vous vous penchez en avant pour l'examiner. Vous le sortez de terre, puis le nettoyez en faisant attention de ne pas l'abîmer. Relevant la tête, vous constatez alors l'absence de la Licorne : elle est partie. Vous reportez alors votre attention sur le parchemin. La première ligne indique « Bague sertie d'une émeraude en forme d'étoile : 50 pièces d'or ». Bigre, ce n'est pas donné ! Suivent diverses descriptions de bijoux accompagnées de leur prix. Il s'agit manifestement d'une liste qui appartenait à un quelconque marchand. Quant à ce qu'est devenu ce dernier... Il n'y a plus grand-chose à faire ici, et vous vous mettez en quête d'un chemin par lequel quitter enfin cette clairière. Notez que vous possédez un Parchemin Présentant une Liste de Bijoux, et rendez-vous au **193**.

678

Vous reculez puis partez le plus vite possible vers la droite du monticule. Au fur et à mesure de votre avancée, vous remarquez que tout le sol semble agité de soubresauts de plus en plus nombreux, les bulles de gaz soulevant alors des quantités de vase impressionnantes. Vous finissez par vous retrouver dans une sorte de forêt de colonnes de boue qui se forme sur votre passage... Vous avez parcouru une vingtaine de mètres quand d'autres colonnes s'élèvent devant vous, coupant toute avancée et toute retraite. Seul le monticule vous semble accessible. Si vous souhaitez vous y réfugier, rendez-vous au **411**, sinon, tentez de combattre ces monstruosité au **941**.

679

Le passage devient assez étroit et zigzague à travers les joncs de plus en plus nombreux... Il n'y a finalement face à vous qu'une épaisse muraille de joncs, et l'unique chemin qui existe vous fait revenir sur vos pas. Rendez-vous au **560**.

680

Vous revoilà dans la clairière où les Gobelins vous avaient humiliée. Peu désireuse d'être à nouveau victime d'un de leurs tours pendables, vous décidez de repartir aussi sec. Vous pouvez aller au nord au **620**, à l'ouest au **761**, à l'est au **909** ou au sud au **24**.

681

Déterminée à ne pas perdre courage, vous assénez de furieux coups d'épée aux pinces du Scorpion dès qu'elles s'approchent. Mais le monstre a un autre moyen, beaucoup plus efficace, de venir à bout de ses proies. Alors que vous épuisez vos forces à le tenir à distance, il frappe soudainement avec sa queue. L'attaque est si foudroyante que vous ne la voyez même pas venir. Le dard s'enfonce profondément dans votre poitrine, vous injectant son venin. La douleur est atroce et elle se répand instantanément dans tout votre corps, tétanisant vos muscles et obscurcissant votre vision. Incapable du moindre mouvement, vous ne pouvez plus rien faire pour vous défendre contre le Scorpion, qui s'avance maintenant pour dévorer sa proie. Votre aventure s'achève ici.

682

Vous entrez dans un boyau plus étroit et très accidenté. Le sol est irrégulier, et il règne au fur et à mesure que vous progressez une forte odeur de renfermé. Quelques mètres plus loin, vous remarquez des aspérités assez grandes dans les parois. A la lueur de votre torche, vous remarquez que certaines de ces cavités sont en fait des tombes ! Des squelettes et des corps momifiés sont allongés dans des niches. Aussi loin que porte votre torche, les parois de ce couloir sont identiques, vous faisant frissonner de peur... Que souhaitez-vous faire ?

Si c'est votre premier passage et que vous souhaitez continuer dans ce couloir, rendez-vous au **826**.

Si vous avez déjà exploré ce lieu et que vous souhaitez y retourner, rendez-vous au **1045**.

Si vous ne voulez pas continuer cette visite funèbre, retournez au croisement en vous rendant au **818**.

683

Vous exécutez une petite courbette, signe que vous avez bien étudié le comportement des nobles (ou du moins ceux qui croient l'être) pour savoir refuser poliment une proposition, et commencez à vous diriger à reculons vers la sortie. La réaction du néo-maître ne se fait pas attendre : entrant dans une colère noire, il lance devant vous deux pierres qu'il avait sûrement dissimulées à côté de lui sur son trône. Deux créatures immondes, semblables à celles qui sont représentées sur les accoudoirs, bien que bipèdes et possédant deux affreuses rangées de dents pointues dans leur bec, apparaissent et se jettent sur vous ! Vous devez les affronter à tour de rôle.

Premier ORNITHORYNQUE MALÉFIQUE
Second ORNITHORYNQUE MALÉFIQUE

HABILETÉ : 6
HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 8
ENDURANCE : 9

Une fois ces deux adversaires à terre, leurs cadavres se dissipent dans les airs dans une fumée âcre. Le Maître des Ornithorynques qui observait la scène du haut de son trône, pose ennuyé son menton sur ses mains croisées : « Va, pars maintenant, dit-il d'un air radicalement méchant. Et ne te retourne pas. »

Si vous suivez son conseil, sortez du temple et rendez-vous au **15** si vous voulez aller vers l'est ou au **237** vers l'ouest. Si toutefois vous préférez l'affronter, rendez-vous au **289**.

684

Au vu de la manière dont vous vous êtes occupée de son comparse, le second Gobelin prend la fuite sans demander son reste. Si vous désirez le pourchasser, rendez-vous au **895**. Si vous estimez en revanche que cela n'en vaut pas la peine, rendez-vous au **747**.

685

Vous ne savez pas ce qui s'est passé dans cette clairière, mais cela n'a certainement aucun rapport avec l'Amulette d'Ophidiane. Si vous décidez néanmoins de fouiller la clairière, rendez-vous au **448**. Si vous préférez repartir directement, rendez-vous au **501**.

686

La vague vous heurte de plein fouet, et le coup est tel qu'il vous arrache de votre pierre, vous rabotant la jambe jusqu'à l'os. La douleur intense vous fait hurler, vidant vos poumons de l'air que vous y aviez emprisonné. Vous êtes ballottée dans l'eau et perdez beaucoup de sang, puis vous vous évanouissez lorsque vos poumons se remplissent d'eau... Votre corps est ensuite broyé par les rochers mêlés au courant... Lorsque les charognards se disputeront votre carcasse répandue sur plusieurs milles de berges, votre âme sera déjà au Walhalla depuis bien longtemps. Votre aventure se termine ici.

687

Vous lancez votre Pierre d'Illusion, ce qui produit un effet extrêmement curieux : vous prenez, en effet, la même apparence que votre adversaire ! Ce sont désormais deux Démons de Feu qui se font face, crachant des flammes et rugissant. Mais le plus étrange, c'est que l'illusion que vous avez lancée vous fait copier les mouvements de votre adversaire, de telle sorte qu'il ne peut s'approcher ni vous attaquer sans recevoir ses propres coups ! Avec un cri de rage, votre adversaire abandonne son apparence démoniaque, brisant de ce fait votre propre illusion, et vous retrouvez tous deux votre forme humaine. C'est le moment où jamais d'attaquer ! Tandis que vous vous élancez vers lui, le Sorcier sort une dague de sa robe, souffle dessus et aussitôt la dague se change en épée, juste à temps pour dévier le coup d'estoc que vous lui assénez au même instant !

SORCIER

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 11

Si vous avez précédemment blessé le Sorcier à la main, vous pouvez lui ôter 1 point d'HABILETÉ pour toute la durée du combat. Si vous avez perdu votre épée, vous devrez retrancher 2 points à votre Force d'Attaque au cours des trois premiers assauts. À l'issue de ces trois assauts, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **995**.

Lorsque l'ENDURANCE du Sorcier sera de 4 ou moins, rendez-vous au **1018**.

688

Vous êtes dans la clairière n°14. Il s'agit en fait d'un petit monticule de terre. La vue sur le marais n'est pas aussi extraordinaire qu'on pourrait le penser. Au nord, le village de Courbensaule s'étale dans la plaine en contre-bas... Vous distinguez clairement un chemin traversant la butte du nord au sud. À l'est, les collines sont plus hautes et à l'ouest, la fange s'étend jusqu'à la rivière Croupie au fond de sa vallée boueuse.

Si vous voulez descendre vers le marais, rendez-vous au **615**.

Si vous voulez aller à Courbensaule, rendez-vous au **337**.

689

Vous prenez la Pierre avec de multiples précautions, et vous la tendez à Morgalux. Il bondit vers vous, et s'en empare. Il vous regarde avec insistance, les yeux voilés par ses longs cheveux, puis vous déclare : « Sur la table, il y a une bourse. »

Vous voyez effectivement une grande et belle bourse qui ne semble attendre plus que vous. Vous avancez donc jusqu'à une table basse en bois, où est également posé le narguilé qui exhale une fumée à l'odeur enivrante. Vous prenez la bourse, pendant que Morgalux examine avec minutie la Pierre que vous lui avez remise. Puis il se tourne vers vous et déclare : « Tu peux partir. J'embaucherai un autre aventurier pour trouver l'autre Pierre. »

Vous lancez un sourire et vous tendez la main à Morgalux. Mais alors que vous croisez son regard, vous sentez que quelque chose ne va pas. La fumée envahit la salle, et, suffoquante, vous courez vers la porte.

Mais elle reste solidement fermée et résiste aux coups d'épaules que vous lui assénez, si bien que vous ne tardez pas à vous évanouir.

...

...

La souffrance est intolérable ! Faisant appel à toute votre énergie, vous ouvrez les yeux... D'abord l'un, puis l'autre, tout doucement, en entrouvrant à peine les paupières pour que vos yeux aient le temps de s'adapter à l'effort qu'ils doivent fournir pour essayer de voir à nouveau, puis tout grands en reconnaissant un décor familier : de l'herbe, de la terre, des arbres...

Aussitôt la douleur revient : votre tête semble sur le point d'éclater. Vos yeux capitulent, et une grimace torturée les referme étroitement. Instinctivement, vous levez vos pattes pour y enfouir votre visage, et vous poussez un gémissement sourd. Au bout d'un instant, la souffrance commence à s'atténuer et vous rouvrez les yeux.

Vous levez la tête, le ciel est bleu, un disque jaune luit au loin, vous êtes à l'orée d'une grande forêt et vous avez faim. Vos grandes oreilles entendent soudain un petit bruit non loin de vous. C'est une aventurière qui vous regarde déguerpir... Mais ceci est une autre histoire, c'est transformée en lapine que vous finissez votre aventure.

690

Vous lancez la Pierre de Glace sur le Maître qui la regarde tomber sur lui d'un air ahuri et tente au dernier moment de s'en protéger avec le bras. La créature de feu pousse un hurlement, puis voit sa main qui a touché la Pierre se désagréger.

Le Maître est furieux et vous hurle qu'il va vous faire comprendre de quel bois il se chauffe. Vous pouvez en profiter pour fuir en sortant par l'est (rendez-vous au **361**), par l'ouest (rendez-vous au **863**), ou par le nord (rendez-vous au **767**).

Vous pouvez aussi décider d'affronter le Maître à l'épée (rendez-vous au **717**, vous pourrez déduire 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ au total du Maître avant d'engager le combat) ou utiliser une *autre* Pierre de Magie (retournez au **871**).

691

Vous jetez votre Pierre de Malédiction à l'homme et perdez des points d'ENDURANCE selon la règle. L'homme est à peine effleuré par votre jet malhabile, et jette un regard dédaigneux vers vous. Mais soudain, son regard se fixe sur le sol. La peinture composant le pentacle se met à couler, comme si elle était encore fraîche, glissant sur le sol en de multiples rubans rouges qui composent un nouveau symbole aux pieds de l'homme. Il tente de s'enfuir mais trop tard, un nouveau pentacle s'est déjà créé. Vous le voyez alors s'illuminer, et l'homme commence à s'enfoncer dans le sol, comme s'il était dans des sables mouvants. Il hurle, marmonne divers sortilèges, sort son épée et la plante dans le sol comme un point d'appui. Cette dernière idée lui donne quelques secondes de répit, mais il finit par lâcher prise et par disparaître totalement dans la fange des marais. Le pentacle s'embrase alors, la peinture flambe et en quelques secondes, il ne reste de l'homme que son épée et un cercle d'herbes carbonisées. La jeune fille se redresse alors péniblement, battant légèrement des ailes. Rendez-vous au **266**.

692

Trois chemins permettent de quitter la clairière. Si vous voulez vous diriger vers le nord, rendez-vous au **475**. Si vous êtes plus tentée par l'est, rendez-vous au **61**. Si, enfin, l'ouest obtient vos faveurs, rendez-vous au **963**.

693

Vous arrivez à l'entrée de la maison du Sorcier. Vous toquez à la porte et attendez patiemment que l'on vienne vous ouvrir.

Si vous servez Morgalux, rendez-vous au **647**.

Si vous servez Ophidiane, rendez-vous au **509**.

Si vous servez Daigledor, rendez-vous au **164**.

694

Vous ouvrez les yeux. Vous ne sauriez dire si votre évanouissement a duré dix secondes ou une heure, mais vous vous sentez grandement affaiblie. Vous essayez de bouger votre main mais sans succès. Vous baissez les yeux et constatez avec stupéfaction que vos pieds et vos mains sont liés par une corde. Corde très bien serrée d'ailleurs car malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à vous en défaire.

« Eh bien, vous voilà enfin réveillée ? », demande soudain une voix qui ne vous est pas inconnue.

Vous tournez la tête dans la direction de la voix et vous vous retrouvez face au regard glacial du Maître des Scorpions.

« Surprise de me voir ? ricane-t-il, apparemment très fier de son petit numéro.

— J'aurais dû me douter que vous n'étiez pas digne de confiance, rétorquez-vous d'une voix affaiblie.

— Vraiment ? Allons, ne me mentez pas. Pas une seconde vous ne m'avez soupçonné quand je vous ai si aimablement renseignée sur le portail.

— Pourquoi l'avez-vous fait ?

— Je n'avais pas le choix. Le Maître des Grenouilles avait ensorcelé la clé du portail pour qu'aucune main maléfique ne puisse s'en servir. Lorsque vous êtes entrée dans ma clairière, je me suis dit que je pourrais vous laisser faire le travail à ma place. Et j'ai eu raison. Vous vous êtes admirablement acquittée de votre difficile mission. Seul un petit détail vous a échappé. »

Il lève sa main gantée et vous montre la Pierre de Mort : « La Pierre de Mort ne doit pas entrer en contact avec la chair, autrement elle aspire votre vie et vous tue en quelques secondes. Si vous n'aviez pas lâché la Pierre après l'avoir touchée, vous ne seriez déjà plus de ce monde. »

A ces mots vous ne pouvez retenir un frisson. Si vous possédez aussi la Pierre de Vie, rendez-vous au **385**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **872**.

695

Vous vous lancez à l'attaque de Morgalux, mais il disparaît dans un nuage de fumée...

La pièce replonge alors dans l'obscurité, tandis que vous tirez votre arme et que vous l'agitez à l'aveuglette. Un grand rire tonne soudain dans la pièce, et vous sentez, paniquée, des centaines de morsures sur tout votre corps. Vous vous frottez frénétiquement pour enlever les minuscules créatures qui vous dévorent et... et vous croyez sentir des vers ! Oui, des vers par centaines qui s'attaquent à toutes les parties de votre anatomie, cherchant à pénétrer à l'intérieur.

Prise de panique, vous vous débattrez seule dans l'obscurité mais c'est peine perdue, ils sont déjà dans votre crâne, et commencent sans doute à ronger votre cerveau. Vous vous évanouissez, n'ayant aucun doute sur votre mort certaine, et tandis que votre regard se brouille, vous voyez scintiller un médaillon non loin de vous, un médaillon représentant un Ver...

696

A peine l'Homme-Crapaud tombe-t-il raide mort qu'un autre prend sa place :

HOMME-CRAPAUD

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 8

Si vous remportez le combat, rendez-vous au **421**.

697

Vous jetez un coup d'œil narquois à Morgalux. Vous sentant en position de supériorité, vous lui déclarez : « Donnez-moi la bourse avant, et je vous donnerai les Pierres ensuite. »

Morgalux ne semble guère apprécier la plaisanterie, et vous sentez bien que vous jouez avec ses nerfs. Mais il n'esquisse pourtant pas le moindre mouvement : « Bien, je vais te donner ta récompense. Mais gare à toi si tu me bernés ! »

Sur ce, Morgalux part chercher une énorme bourse que vous n'aviez pas remarquée sur la table

basse. Il vous la tend, vous adressant un regard glacial. Vous vous hâtez de prendre la bourse et vous n'êtes pas déçue : vous voilà riche, très riche (*ajoutez 500 pièces d'or à votre pécule*) ! Vous vous perdez dans des songes remplis de luxe et de fastes quand une sinistre voix vous ramène soudainement à la réalité : « Mes Pierres, je les veux ! »

Le vieillard tend sa main cailleuse et tremblotante vers vous et cette fois, il vous faut prendre une décision.

Si vous jetez les Pierres dans la pièce afin de distraire Morgalux pour courir vers la porte, rendez-vous au **176**.

Si vous préférez avoir le beurre et l'argent du beurre, donc garder la bourse ainsi que les Pierres, rendez-vous au **598**.

Si vous donnez les Pierres à Morgalux, rendez-vous au **898**.

698

Vous jetez votre Pierre d'Amitié près du Maître et attendez nerveusement qu'elle fasse effet. Immédiatement, son visage s'adoucit, il s'immobilise et se met à rire : « Mon amie, pourquoi allions-nous nous disputer ? Asseyez-vous pour que nous puissions.... »

A cet instant, vous voyez le Maître retrouver son aspect menaçant et vous comprenez que la Pierre d'Amitié n'est probablement pas assez puissante contre un magicien de cette envergure. Vous parvenez tout de même à lui porter un violent coup au ventre avant qu'il ne retrouve entièrement ses esprits. Votre ennemi hurle de douleur, du sang jaillissant de son plexus. Vous allez devoir le combattre mais c'est un adversaire affaibli qui se présente maintenant face à vous.

Lors du premier Assaut, le magicien essaiera de vous lancer un petit dard magique empoisonné. S'il vous touche, vous perdrez 2 points de SANTÉ. En revanche, si vous obtenez une Force d'Attaque supérieure à la sienne, vous aurez simplement paré la fléchette. Vous ne pourrez pas *Tenter votre Chance* pendant ce premier Assaut. Continuez ensuite le combat selon les règles habituelles.

MAÎTRE DES SCORPIONS

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 10

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **209**.

699

La créature semble pleinement disposée à vous laisser partir par l'une des sorties de la clairière, au nord (rendez-vous au **483**), à l'est (rendez-vous au **350**) ou à l'ouest (rendez-vous au **15**).

700

Vous avez du mal à vous retenir d'éclater de rire à la face de ce parfait imbécile. N'y tenant plus, vous lui lancez, juste au moment où vous êtes hors de portée de son arc : « Je suis tout à fait navrée d'avoir abusé un faible d'esprit tel que vous, vous faire gober n'importe quoi s'est avéré d'une facilité déconcertante.

— Tu m'as trompé, fille du démon, mais prends garde de ne jamais croiser mon chemin à nouveau, car cette fois, mes flèches toucheront leur but ! », répond-il visiblement courroucé.

Vous vous éloignez en vitesse de la clairière par le sentier que vous avez choisi. Est-ce :

Le sentier nord ?

Rendez-vous au **688**.

Le sentier est ?

Rendez-vous au **667**.

Le sentier sud ?

Rendez-vous au **260**.

701

Vous répondez que vous n'avez rien vu. Aryoth affiche une moue attristée, regardant l'un des loups d'un air appitoyé. Puis il vous rassure : « Tant pis, je finirai bien par la retrouver moi-même. Bonne chance à toi. »

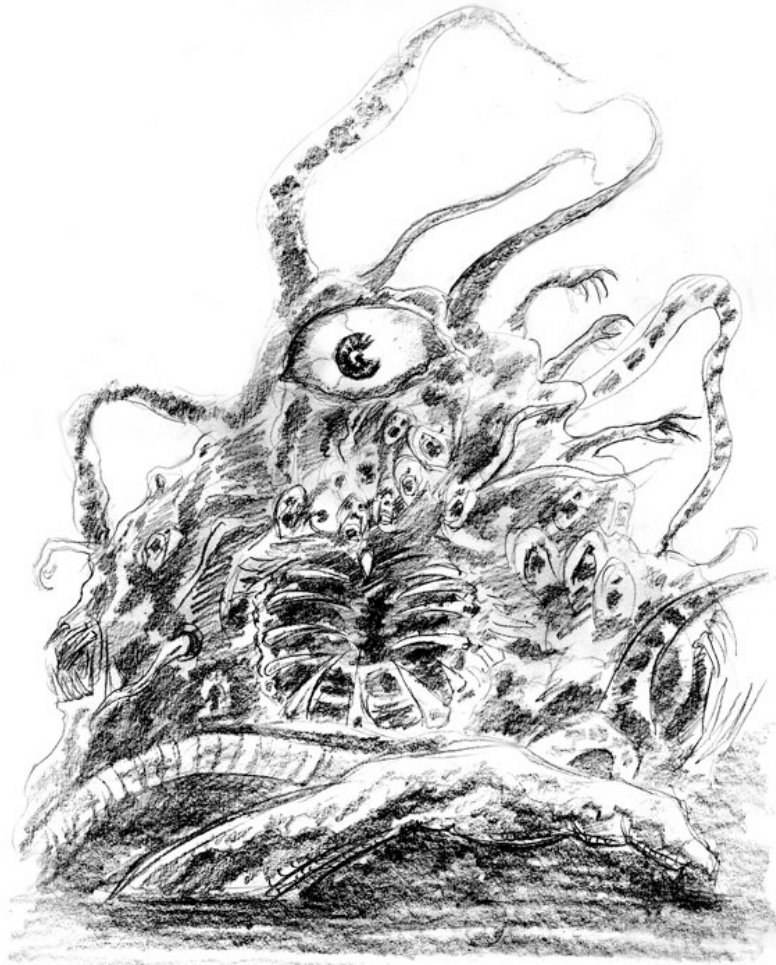
Il siffle ensuite, et tous les loups lui emboîtent le pas. Ils se dirigent vers un chemin à l'est, vous laissant seule ici. Aryoth vous lance un dernier salut, que vous lui rendez avec la main. Il était plutôt sympathique, ce jeune homme... Puis un léger frisson vous parcourt l'échine : et si c'était votre père avait tué le père de cet homme ? Vous décidez de chasser cette idée de votre esprit : vous l'avez toujours considéré comme un héros, et c'est pour qu'il soit fier de vous que vous avez entrepris cette aventure. Vos yeux retombent finalement sur cette bâtisse qui vous fait face. Aryoth vous a dit qu'il n'y avait rien d'intéressant. Mais qui sait ? Peut-être quelque chose vous sera-t-il d'une grande aide pour votre quête...

Si vous visitez la maison du Maître des Vers, rendez-vous au **834**.

Sinon, vous pouvez repartir par le sentier orienté vers l'est (rendez-vous alors au **475**) ou par le sentier orienté vers le sud (rendez-vous au **963**).

702

Vous entreprenez de fouiller cette clairière en vous disant que cette odeur répugnante doit bien provenir de quelque chose, ce qui vous conduit à taillader frénétiquement les herbes vous entourant. Et la réponse ne tarde pas à venir... Tandis que vous vous trouvez presque au centre de la clairière, votre pied s'enfonce soudain profondément dans la boue. Déséquilibrée, vous mettez un genou à terre. Vous vous débâtez pour sortir votre pied de la boue et vous y parvenez tant bien que mal, mais il semblerait que vos ennuis ne fassent que commencer car une masse informe s'élève face à vous. Votre anneau se met subitement à chauffer, ce qui ne présage rien de bon. L'odeur horrible qui régnait se renforce, et vous pouvez être heureuse d'avoir trouvé ce que vous cherchiez !



La chose qui vous regarde à présent ferait frémir n'importe quel aventurier normalement constitué : on dirait un amoncellement de plusieurs cadavres car vous distinguez des bras de créatures diverses, des crânes d'humanoïdes, des morceaux épars de jambes qui sont reliés à une immonde cage thoracique décharnée qui ruisselle de plusieurs litres de boue. Le pire est sans doute cet unique œil mort qui surplombe l'amas et qui vous fixe sans vous voir... Du moins c'est ce que vous espérez ! Vous détournez le regard, réprimant une nausée, et vous réfléchissez :

Si vous attaquez cette chose avec votre épée, rendez-vous au **622**.

Si vous utilisez une Pierre de Magie, rendez-vous au **147**.

Si vous courez vers une sortie, rendez-vous au **153**.

703

Vous tendez les mains vers le ciel, les paumes tournées vers la créature. Cette dernière vous observe attentivement quelques secondes puis pousse un long cri guttural. Aussitôt, une vingtaine de ses condisciples surgissent des multiples mares qui s'étendent dans la clairière. Sans doute, devaient-ils être cachés là depuis le début. Ils vous entourent, pointant tous leurs tridents dans votre direction. Alors que vous vous interrogez sur l'attitude à tenir, l'un d'entre eux, sans doute le chef, prend la parole :

« Etrangère, tu as profané notre clairière. Ce crime ne mérite qu'un seul châtement : la mort. »

A ces mots, les hommes-crapauds se rapprochent de vous, si près que leurs tridents effleurent presque votre corps. Vous vous préparez à dégainer votre épée et à vendre chèrement votre peau, en étant toutefois parfaitement consciente que vous ne pourrez jamais vaincre tous vos adversaires. Mais à votre grande surprise, l'homme-crapaud reprend la parole :

« Toutefois, je vais être magnanime. Si tu me donnes tous les objets que contient ton sac à dos, je te laisserai repartir pour cette fois. Mais si tu reviens, nous ne te donnerons pas de deuxième chance. »

Si vous voulez obéir à cet ordre, et donner tout le contenu de votre sac à dos à l'homme-crapaud, rendez-vous au **171**.

Si vous voulez plutôt utiliser une Pierre de Magie, rendez-vous au **181**.

Mais si vous pensez que votre seul espoir réside dans la *Fuite*, rendez-vous au **672**.



704

Vous faites un signe négatif de la tête en regardant Morgalux fermement dans les yeux. Mais il ne semble guère apprécier votre décision, si vous en jugez par l'expression de haine qui déforme soudain son visage...

Vous commencez à paniquer et à reculer vers la porte, tandis qu'une épaisse fumée venant du narguilé se répand dans la pièce, recouvrant complètement Morgalux. Vous courez alors vers la sortie et tentez d'ouvrir la porte mais rien à faire, elle reste solidement fermée.

Vous allez devoir la défoncer. Vous commencez à prendre de l'élan, mais la fumée se dissipe soudainement, comme aspirée à nouveau par la petite pipe qui est reliée au narguilé. L'eau contenue dedans se met d'ailleurs à bouillonner avec un bruit caractéristique semblable à celui d'une personne en train de se noyer. Vous ne pouvez vous empêcher de jeter un œil par dessus votre épaule, et ce que vous découvrez vous surprend au point que vous vous retournez complètement.

Morgalux n'est plus ce vieillard à la tenue élimée, c'est maintenant un homme longiligne, dans la force de l'âge et vêtu d'amples robes pourpres à motifs dorés. Il possède de longs cheveux noirs,

et son visage a la finesse de ceux des Elfes... A vrai dire, vous le trouveriez certainement charmant s'il ne vous fixait pas d'un air mauvais. Le plus important, c'est que vous voyez qu'il porte maintenant une Amulette autour de son cou, une Amulette représentant un Ver !

Morgalux sort alors le Sceptre de l'Existence des plis de ses robes et le pointe vers vous. Vous reculez au point de vous adosser à la porte, cherchant une solution quand il s'adresse à vous d'une voie douce et caressante :

« Alors, jeune héroïne, refuses-tu toujours de te joindre à moi ? »

Vous devez prendre une décision :

Si vous acceptez de devenir l'alliée de Morgalux jusqu'à la fin de vos jours, rendez-vous au **447**.

Si vous persistez dans votre refus, rendez-vous au **947**.

705

L'elfe prend votre dague de jet, l'étudie attentivement, y grave quelques minces runes à l'aide d'un poinçon, puis la dépose sur une table surplombée de la Pierre d'Illusion. Il entame alors une mélodie, et vous voyez la pierre et la dague disparaître ! Vos yeux finissent cependant par repérer un fin scintillement, et à identifier que la dague n'a pas bougé. L'elfe vous la tend alors. En l'observant près des flammes, vous découvrez qu'elle est encore relativement visible, mais suffisamment bien dissimulée pour réduire drastiquement les chances d'un ennemi de l'éviter. Quand vous utiliserez cette dague avant un combat, vous n'aurez plus besoin d'effectuer un test d'HABILETÉ. Vous toucherez toujours votre cible et infligerez ainsi toujours une perte de 2 points d'ENDURANCE avant le combat, pourvu que vous ayez la volonté et la possibilité d'utiliser cette arme. Si vous possédez une deuxième dague et une deuxième Pierre d'Illusion, vous pouvez aussi l'enchanter et ainsi posséder le moyen d'infliger automatiquement une perte de 4 points d'ENDURANCE à un de vos ennemis avant que le combat n'ait réellement commencé. Cependant, votre dague ne possède pas de capacités magiques supplémentaires, et ne peut affecter les êtres uniquement sensibles aux armes magiques. Son sort d'invisibilité ne lui permet que de faire mouche plus aisément. Notez la ou les Dagues Invisible(s) sur votre *Feuille d'Aventure* et retournez au **997**.

706

Les crocodiles qui vous avaient assailli lors de votre première tentative ne semblent plus être dans les parages. Vous enlevez rapidement vos bottes et vous sautez la tête la première dans la rivière. Le contact violent avec l'eau vous coupe le souffle et vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous battez violemment des pieds pour remonter à la surface. Votre tête fend les flots et vous jetez un regard rapide autour de vous. Vous nagez vigoureusement vers la clairière située en face de la falaise et vous l'atteignez rapidement. Le fond de la rivière en pente douce est mou sous vos pieds. Ceux-ci s'enfoncent dans les alluvions de la rivière, rendant votre progression lente et maladroite. Vous atteignez finalement une zone plus stable pour y vider vos vêtements de l'eau saumâtre de la rivière. Ensuite vous rechaussez vos chaussures et vous avancez dans la clairière. Rendez-vous au **540**.

707

Tout à coup, il vous semble apercevoir quelque chose... Machinalement vous posez votre main dans le vide devant vous et... C'est solide !! Vous tapez avec vigueur, la texture est étrange car aucun bruit ne vous parvient. Vous avez l'impression qu'il s'agit là soit d'une dalle de verre, soit de quelque magie étrange... Que souhaitez-vous faire ?

Si vous tentez d'explorer le passage invisible, rendez-vous au **787**, sinon vous pouvez repartir en arrière (rendez-vous alors au **38**).

708

Le passage est extrêmement délicat. Vous manquez plusieurs fois de tomber, ou de rester bloquée dans la boue souple et gluante... Vous vous rendez compte que vous êtes au milieu d'une étendue d'eau vaseuse très grande. Sortir de là serait une bonne idée, car vous risquez de ne pas faire de vieux os ici... Tout en avançant afin d'éviter de vous enfoncer lentement dans la mélasse, vous cherchez du regard un endroit avec de la végétation. Cette dernière semble être une denrée rare dans cette contrée brumeuse et humide. Le décor sombre et terne finit par vous donner le cafard... Vous vous demandez ce que vous faites là...

La vue d'une touffe herbeuse vous remplit d'un espoir nouveau, et vous accélérez le pas pour retourner sur la terre ferme. Arrivée dans les herbes, vous vous essayez du mieux que vous pouvez. Vous remarquez alors que vous êtes sur une bande de terre entre deux étendues de miasmes noirâtres...

Si vous voulez aller à gauche, rendez-vous au **187**.

Si vous préférez explorer la droite, allez au **213**.

Sinon, il vous reste un troisième chemin, encore plus à droite, rendez-vous au **156**.

709

Si vous avez secouru le patrouilleur, rendez-vous au **744**. Si vous ne lui avez pas parlé, rendez-vous au **485**.

710

Vous jetez votre pierre aux pieds de l'homme-crapaud. Il écarquille les yeux et pousse un cri de colère. Les autres hommes-crapauds empoignent leurs lances et se mettent aussitôt à fouiller la clairière. Bien qu'il se tienne à moins de deux mètres de vous, le chef des créatures ne semble pas vous voir. Vous en déduisez que la pierre a dû vous rendre invisible. Tandis que les amphibiens vous cherchent inutilement dans les roseaux, vous quittez tranquillement la clairière. Vous gagnez un point de Chance pour avoir échappé à vos adversaires. Rendez-vous au **428**.



711

Vous avancez tout doucement dans la clairière. Avant de vous présenter à ses occupants, vous l'étudiez du regard. Elle est délimitée par un rideau de puissants arbres, de la même essence que ceux entre lesquels vous vous êtes faufilée pour y entrer. Le sol est certes humide, mais ferme, et vous pourriez presque vous croire dans un bois paisible, tel celui où votre père vous amenait parfois, lorsque vous étiez enfant. Vous souriez en repensant à ces doux moments, mais vous revenez à la réalité lorsque vous vous apercevez que l'homme et la femme sont désormais debout et à quelque pas de vous. La femme s'approche de vous, et vous pouvez détailler son visage guère avenant : un menton proéminent, un long nez et un œil qui louche, le tout surmonté de longs cheveux gras. Elle est un peu plus petite que vous, et clairement plus vieille de quelques années. S'arrêtant devant vous, elle vous lance d'un ton las : « Salut, gamine. »

L'homme qui l'accompagne, au maintien noble mais d'âge respectable lui aussi, à en juger par ses rides et ses pattes blanches, s'approche de vous et s'écrie : « Allons, Larka, un peu d'entrain ! Cette jeune personne peut sûrement nous aider. »

Puis, s'adressant à vous : « Bien le bonjour, mademoiselle. Laissez-moi me présenter : Andomir fils d'Agualpa de la maison d'Aldemor, chevalier errant. Et ma compagne est la demoiselle Larka d'Anghelm. Nous sommes actuellement engagés dans une quête de la plus haute importance.

La peste, ce fléau qui ravage Bourbenville, sera bientôt vaincue, car nous ramenons avec nous des fleurs de l'anthurus, la panacée que tous les sorciers recherchent avec ardeur ! » Et, sur ces mots, il exhibe devant vous de grandes fleurs bleues.

Si vous êtes au service de Daigledor, rendez-vous au **606**.

Si vous servez Ophidiane, rendez-vous au **580**.

Si votre employeur est Morgalux, rendez-vous au **561**.

712

Vous arrivez enfin à faire une ouverture suffisante pour vous engouffrer dans le couloir. Malheureusement, vos pieds ne vous obéissent plus !! En les regardant, vous constatez qu'ils sont pris dans la gangue transparente de l'Amibe. A la lueur de votre torche, les parois de la grotte et le sol sont recouverts par la créature. L'ouverture que vous aviez pratiquée se referme de nouveau, vous vous battez alors frénétiquement contre le liquide vivant qui vous arrive jusqu'au genou... Des gouttes vous tombent sur les cheveux, vous occasionnant des brûlures sur le cuir chevelu. Vos efforts demandent de plus en plus d'énergie, vous vous essoufflez de plus en plus... Lorsque votre cœur s'emballe pour trouver de l'oxygène, vous êtes prise jusqu'à la taille. Finalement, la torche s'éteint, laissant alors votre rôle d'impuissance et de douleur remplir la grotte sombre... Vous vous évanouissez d'asphyxie et sous la douleur de votre chair dissoute lentement par les acides digestifs de l'Amibe... Votre squelette sera encore debout à l'entrée de la grotte lorsque le prochain visiteur viendra. Votre aventure se termine ici.

713

Vous saluez le plus amicalement possible le Maître et il en fait de même. Il vous demande ensuite pour quelles raisons vous vous trouvez dans le Marais aux Scorpions. Si vous travaillez pour le capitaine Daigledor, rendez-vous au **379**. Si vous êtes au service d'Ophidiane, rendez-vous au **893**. Enfin, si votre commanditaire est Morgalux, rendez-vous au **931**.

714

Vous visez soigneusement et lancez la Pierre de toutes vos forces. Au même moment, Morgalux pousse un cri rauque et projette la sphère d'énergie en avant. Un ver d'énergie déferle sur vous, mais la Pierre de Mort annihile cette vague et vient percuter la poitrine nue de Morgalux, qui pousse un autre cri, mais de panique celui-là. Il baisse lentement les yeux, pour voir sa peau se décomposer autour de l'impact de la Pierre. Sa main se crispe, et il tombe mollement sur le sol, avec un bruit sourd. Son cadavre allongé face contre terre continue lentement de se putréfier au contact de la Pierre de Mort...

Vous avez vaincu le Sorcier ! Vous ne pouvez vous empêcher de vous asseoir par terre pour récupérer de ce qui restera le combat le plus difficile de votre jeune carrière. Vous fouillez ensuite la pièce du regard, vous demandant où peut bien se trouver le Sceptre que vous recherchez. Mais quelque chose attire votre regard : une fumée noire s'élève au dessus du cadavre de Morgalux !

Vous vous relevez rapidement et contemplez, interdite, une forme humaine se dessiner dans la dite fumée. Mais ce personnage n'est pas Morgalux... C'est un homme grand, d'une maigreur squelettique qui semble porter une toge et un petit chapeau rond. Il brandit une baguette qui se transforme en épée dentelée. Son visage osseux s'anime alors et vous adresse quelques paroles : « Tu as anéanti mon corps d'accueil, pauvre sotte. Et c'est maintenant le tien que je vais investir. Tremble, car Stratagus va renaître une nouvelle fois grâce à toi ! »

Stratagus ! C'est donc lui qui dirigeait l'esprit du Maître des Vers ! Le Spectre de Stratagus se précipite alors vers vous, et vous devez le combattre sous peine de perdre votre propre volonté. Par miracle, votre sabre se met à briller d'une énigmatique lueur rose, et vous voyez du coin de l'œil le corps de Morgalux trembler : il a transformé votre arme en arme magique capable de blesser un Spectre, sans doute pour se venger de celui qui l'a mené à sa perte.



SPECTRE DE STRATAGUS

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 4

Si vous triomphez une nouvelle fois, rendez-vous au **256**.

715

Quelle pierre voulez-vous utiliser ?

Amitié ?
Bénédiction ?
Terreur ?
Malédiction ?
Illusion ?
Glace ?

Rendez-vous au **597**.
Rendez-vous au **629**.
Rendez-vous au **854**.
Rendez-vous au **691**.
Rendez-vous au **238**.
Rendez-vous au **323**.

Si vous n'avez aucune de ces pierres ou ne souhaitez pas les utiliser, retournez au **260** si vous êtes encore à couvert, ou au **1031** si vous êtes au grand jour.

716

Enfin, vous arrivez à la corniche. Rendez-vous au **38**.

717

Possédez-vous une Epée de Vie ? Si oui, rendez-vous au **131**. Sinon, rendez-vous au **2**.

718

Vous lancez votre la Pierre de Croissance à l'homme, qui éclate d'un grand rire joyeux et dément. Lorsque la Pierre lui touche la peau, il semble subir une terrifiante métamorphose : de longs tentacules végétaux sortent de son dos, de son abdomen, et s'allongent démesurément vers vous. Effrayée, vous tentez de fuir, mais ils sont d'une rapidité incroyable et finissent par s'enrouler autour de vos chevilles, tandis que d'autres s'abattent sur votre crâne. Vous chutez lourdement. L'homme se rapproche lentement. Une fois parvenu à votre hauteur, il déboîte son poignet laissant apparaître un ignoble bec de succion ruisselant d'un liquide verdâtre. Emprisonnée par les tentacules, vous ne pouvez rien faire quand il verse ce liquide sur votre visage. Vous vous évanouissez, et jamais vous ne vous réveillerez.

719

Vous sortez la Clé de votre poche et vous la montrez au Maître. Vous voyez ses yeux étinceler à la vue du précieux objet, mais il ne vous demande pas de le lui donner et se contente de vous dire : « Très bien. Puisque tu as la clé, il ne te reste plus qu'à aller dans la clairière la plus à l'est de la mienne. Là, tu découvriras le portail et l'accès à la dimension parallèle. Mais je te conseille d'être prudente. On ne sait pas ce qui s'y trouve, et il risque d'y avoir de nombreux dangers. Bonne chance à toi en tout cas. »

Vous remerciez chaleureusement le Maître pour l'aide qu'il vous a apporté, et vous quittez la cabane avec une dernière bénédiction de sa part. Deux sentiers permettent de quitter la clairière :

Si vous allez à l'ouest, rendez-vous au **91**.

Enfin, si vous allez à l'est, rendez-vous au **406**.

720

Tout en surmontant la douleur glaciale qui a parcouru votre corps, vous entendez monter un affreux borborygme des profondeurs du lac de boue. Les bulles se multiplient à la surface, éclatant en dégageant un magma rougeâtre, tout comme si la vase elle-même saignait à profusion. À ce moment, vous avez la curieuse impression d'émerger d'un rêve. Pendant un instant, vous mettez la sensation sur le compte de la douleur qui s'est enfin estompée, mais lorsque vous regardez autour de vous, vous constatez avec ahurissement *qu'il n'y a plus que deux sentiers permettant de quitter la clairière*. De toute évidence, grâce à votre Pierre de Malédiction, vous avez neutralisé une force qui souhaitait vous emprisonner dans cette clairière pour s'abreuver de votre vitalité. Quelque chose vivait au fond du borborygme et exerçait sur vous un étai psychique, faussant entièrement votre perception de la réalité. Avez-vous tué l'entité responsable ? Vous ne le saurez sans doute jamais. D'ailleurs, vous ne ferez aucun effort particulier pour l'apprendre ! Si vous désirez maintenant partir vers le nord, rendez-vous au **495**. Si vous préférez détalier vers l'est, rendez-vous au **119**.

721

Vous lancez votre Pierre de Glace, mais hormis couvrir de givre la robe et les cheveux de votre ennemi, son effet est quasi-nul et vous ne parvenez qu'à arracher un second éclat de rire au Sor-

cier, juste après qu'il achève sa formule. Votre sang semble alors geler dans vos veines, mais le froid n'y est pour rien : c'est la peur qui provoque cette paralysie, une indicible terreur qui bloque la moindre tentative de mouvement. Il vous faut produire un effort surhumain pour reprendre contenance tandis que votre ennemi s'avance vers vous en sortant une dague de sa robe. Il souffle dessus et la dague croît jusqu'à atteindre la taille d'une épée, épée qu'il pointe vers vous en un geste de défi, sans cesser d'afficher en coin un sourire sardonique. Menez cet affrontement :

SORCIER

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 11

Si vous avez précédemment blessé le Sorcier à la main, vous pouvez lui ôter 1 point d'HABILETÉ pour toute la durée du combat. De votre côté, la terreur diminue votre Force d'Attaque de 2 points à chaque assaut. Si vous avez perdu votre épée, vous devrez y retrancher 2 points supplémentaire au cours des trois premiers assauts. À l'issue de ces trois assauts, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **995**.

Lorsque l'ENDURANCE du Sorcier sera de 4 ou moins, rendez-vous au **1018**.

722

Vous maintenez toute votre attention à garder votre position à l'abri du rocher. Lorsque la vague arrive, votre rocher tremble sous l'impact. Vous craignez qu'il se décroche, mais finalement il tient bon... Après quelques minutes qui vous semblent une éternité, le flot devient moins fort et le niveau de l'eau diminue. Vous décidez alors de jeter prudemment un œil au-dessus du rocher pour voir ce qu'il en est... A votre grande surprise, une autre vague semble arriver, mais plus ocre celle-là... Et avec des gravats... Un flot de boue !! Vous concluez à un glissement de terrain. Ce qui veut dire que le pire est à venir !! Qu'allez-vous faire ?

Rester derrière votre rocher, rendez-vous au **686**.

Nager dans le sens du courant pour rejoindre la berge la plus proche, rendez-vous au **81**.

723

Vous tenez les pinces du Scorpion à distance à grands coups d'épée, mais le monstre a une arme bien plus redoutable à sa disposition. Fort heureusement, votre instinct vous avertit au moment même où il va frapper avec sa queue. Agissant par réflexe, vous parvenez d'extrême justesse à dévier le coup du plat de votre lame et le dard meurtrier vient frapper la glace à côté de vous. Mais cette déconvenue n'empêche pas le Scorpion de repasser aussitôt à l'attaque. La glace qui retient vos jambes prisonnières vous force à déduire 2 points de votre total d'HABILETÉ pendant toute la durée du combat.

SCORPION GÉANT

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 9

Tous les quatre assauts, le Scorpion Géant attaquera avec sa queue plutôt qu'avec ses pinces. S'il remporte cet assaut, le venin virulent qu'il vous injectera aura raison de votre résistance et ce sera la fin de votre aventure.

Si vous remportez le combat, vous pourrez enfin – et non sans mal – vous libérer de la glace suscitée par la Pierre. Rendez-vous ensuite au **278**.

724

Le chemin du retour vous paraît plus long que l'aller car vos membres engourdis vous ralentissent. Pendant les derniers mètres, vous avez l'impression que votre corps s'arrête au milieu de vos cuisses et que vous marchez avec des bouts de bois à la place des jambes. Lorsque vous vous retrouvez dans la grotte, vous faites un feu avec le bois pourri qui traîne pour réchauffer vos pieds. Après avoir séché vos vêtements par la même occasion, vous éteignez le feu puis décidez de la marche à suivre :

Si vous voulez explorer le passage aménagé, rendez-vous au **430**.

Si vous voulez repartir, rendez-vous au **358**.

725

Vous laissez ces immondes bestioles vaquer à leurs occupations. Elles ne semblent pas davantage s'intéresser à vous, ce qui vous permet de traverser la clairière sans être inquiétée. Rayez le mot « Vulgus » de votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous ensuite au **410**.

726

Si vous avez déjà rencontré le capitaine Daigledor, rendez-vous au 76.

Vous quittez Bourbenville en direction du Marais, ce qui vous attire les regards des villageois. Certains sont compatissants, sûrs de savoir quel sort vous y attend, d'autres sont plus attirés par vos formes que par la direction que vous prenez. Mais vous n'en avez cure, et de toute façon, le Marais n'est pas votre destination – du moins pour l'instant. En effet, après la sortie du bourg, vous prenez vers l'est. Au bout de quelques minutes, comme vous l'avait indiqué le tavernier, vous voyez apparaître la Maison des Patrouilleurs. Elle a visiblement connu des jours meilleurs : c'est une grande bâtisse de pierre organisée autour d'une cour carrée. L'une des ailes effondrée dégage une impression d'abandon de l'ensemble. Vous commencez à vous demander si les Patrouilleurs existent encore, mais vous constatez que l'entrée de la cour, dont la porte est ouverte, est gardée par deux d'entre eux. Vous les saluez et leur demandez à voir le capitaine Daigledor. Celui de gauche vous répond : « Suivez-moi, mais essayez de faire vite. Dans l'état où il est, c'est pas le moment de trop l'embêter. »

Vous haussez le sourcil en entendant cela, mais vous lui emboîtez le pas sans mot dire. Vous traversez la cour où une dizaine de patrouilleurs s'entraînent, certains au tir à l'arc, d'autres au combat rapproché. Tous ont l'air surpris de vous voir : comme toujours, les casernes sont des endroits purement masculins, et vous attirez donc non seulement les regards, mais aussi quelques sifflets de la part des plus hardis. Néanmoins, vous y êtes tellement habituée que vous n'y prêtez plus attention et suivez le patrouilleur dans le bâtiment principal. Il vous laisse devant la porte du bureau du capitaine. Vous frappez deux coups, et une voix assourdie vous invite à entrer, ce que vous faites.

Le bureau du capitaine Daigledor est meublé sobrement, mais avec un certain goût et sans faste superflu. Il y a certes un tapis, mais il est peu épais et a visiblement connu des jours meilleurs. Les murs sont ornés de trophées de chasse, vous ne doutez pas qu'ils soient à mettre à l'actif de Daigledor. Son bureau se trouve dans un coin de la pièce, face à vous, et le capitaine y est assis. Il se lève pour vous accueillir, et vous ne pouvez réprimer un frisson d'horreur mêlé de surprise lorsqu'il s'avance vers vous : en effet, l'homme est grand et bien découplé, et abondamment barbu comme vous l'a précisé le tavernier de Bourbenville, mais vous ne pouvez détacher votre regard de ses yeux : ils sont entièrement blancs. Daigledor est aveugle !



« Bonjour, mademoiselle. Je vous en prie, asseyez-vous et exposez-moi le motif de votre venue. »

Vous restez interdite. Comment a-t-il pu deviner votre sexe ? Après quelques secondes, vous vous ressaisissez et prenez un siège. Daigledor contourne son bureau et retourne s'asseoir dans son propre fauteuil. Vous lui expliquez alors que vous êtes une aventurière en quête de hauts

faits à accomplir, et que vous avez appris la disparition des patrouilleurs.

« Et vous désirez nous aider... C'est tout à votre honneur, mademoiselle. Laissez-moi vous expliquer l'histoire plus en détail.

Tout a commencé il y a quelques mois, quand des marchands se sont mis en tête de rouvrir l'ancien chemin qu'avait ouvert Pompatarte, il y a vingt ans de ça. Comme vous le savez sans doute, les chenaux du marais bougent sans cesse, et la carte du vieux Pompatarte ne servait plus vraiment à grand-chose. Mais vous connaissez les commerçants : quand il y a un profit à la clé, on dirait qu'ils perdent tout leur bon sens. En tant que capitaine des Patrouilleurs, j'ai tenté à plusieurs reprises de les dissuader, mais rien à faire. Bien sûr, ils ont disparu corps et biens. J'avais peu d'espoir de les retrouver, mais il me fallait quand même entreprendre des recherches. Elles n'ont duré que quinze jours, car deux de mes hommes ont disparu à leur tour, sans laisser de traces. Ça fait vingt ans que je suis en poste, mais je n'avais jamais perdu deux hommes en deux semaines. Il se trame quelque chose de très bizarre dans le marais, mais impossible de découvrir quoi.

Donc, si vous voulez vraiment être utile, essayez de retrouver les Patrouilleurs et les Marchands disparus. Si vous pouviez découvrir aussi la raison de ces disparitions, cela serait encore mieux. Acceptez-vous ? »

Si oui, rendez-vous au **949**.

Si cette mission ne vous tente guère, vous pouvez quitter la caserne et aller voir la Maîtresse des Serpents (rendez-vous au **117**) ou retourner demander à l'aubergiste plus d'informations au sujet du troisième commanditaire « peu recommandable » (rendez-vous au **935**).

Si l'aubergiste vous en déjà parlé, vous pouvez aller directement voir ce sinistre personnage en vous rendant au **549**.

Si vous voulez d'abord demander à Daigledor quelle sera votre récompense, rendez-vous au **1042**.

727

Pas moins de quatre chemins desservent la clarière. Choisissez la direction que vous souhaitez emprunter :

Si c'est le sud, rendez-vous au **237**.

Si c'est le nord, rendez-vous au **175**.

S'il s'agit de l'ouest, rendez-vous au **299**.

Si vous préférez aller à l'est, rendez-vous au **163**.

728

Vous lancez la Pierre de Croissance dans l'eau. Malheureusement, il n'y a que des micro-végétaux entre les galets, et vous avez juste le temps de voir une mousse grandir et recouvrir une grande partie du fond de la rivière, rendant le fond plus glissant mais n'octroyant aucun avantage face au cataclysme liquide qui vous fonce dessus. Vous n'avez plus le temps de rejoindre une des rives maintenant. Foncez vous abriter derrière le rocher qui est près de vous au **535**.

729

Vous vous souvenez de ce que vous a dit le Maître des Scorpions : ce Maître détient la Clé Dimensionnelle et vous devez vous en emparer. Trois solutions s'offrent à vous :

Si vous l'attaquez, rendez-vous au **585**.

Si vous utilisez une Pierre de Magie, choisissez laquelle.

Si c'est une Pierre de Terreur, rendez-vous au **136**.

Si c'est une Pierre d'Illusion, rendez-vous au **1004**.

Vous pouvez aussi l'amadouer pour qu'il vous donne une mission à accomplir, rendez-vous alors au **774**.

730

Vous décidez de quitter immédiatement la clairière car ce silence vous fiche la chair de poule. Un seul chemin permet de quitter la clairière, celui par lequel vous êtes arrivée. Rendez-vous donc en conséquence au **406**.

731

Si vous avez déjà eu l'occasion d'apercevoir le Sorcier et ses deux créatures, rendez-vous au **381**. Sinon, rendez-vous au **476**.

732

Vous lancez la Pierre de Flétrissure dans le buisson qui devient tout rabougri, puis devient un tas de feuilles noires et pourries. Vous avez alors juste le temps de voir des petits lapereaux s'enfuir dans leur terrier à proximité. Vous restez quand même étonnée d'avoir vu ça ici !! Vous regrettez finalement d'avoir détruit ce buisson, car le terrier est maintenant à découvert. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser une Pierre de Croissance pour faire pousser les plantes aux alentours du terrier pour réparer votre erreur (*rayez alors cette pierre de votre liste*).
Où allez-vous maintenant ?

Vers le sud ?
Vers l'ouest ?
Vers le nord ?

Rendez-vous au **934**.
Rendez-vous au **560**.
Rendez-vous au **50**.

733

Ce pieu en bois dressé en plein centre vous intrigue réellement. *Si vous avez été attachée à un poteau au cours de votre aventure, rendez vous au **188**. Sinon continuez votre lecture.*

Vous vous avancez prudemment dans sa direction. Allez savoir ce qu'il cache ? Depuis que vous êtes entrée dans le marais, vous vous attendez au moindre piège tendu et ce mât n'a pas été posé ici pour rien. Il n'y est pas arrivé tout seul non plus, c'est une certitude.

Vous êtes presque à sa hauteur lorsqu'une légère brume naissante apparaît au niveau de vos chevilles. Surprise, vous faites un pas en arrière. Il vous semble distinguer des caractères gravés à même le bois et vous vous approchez à nouveau pour les déchiffrer. La luminosité ayant tendance à baisser, vous passez vos doigts dessus comme le feraient les gens atteints de cécité. Il s'agit de traits dont certains sont verticaux et d'autres horizontaux, vous en dénombrez exactement vingt. En fait le même symbole se répète quatre fois, il s'agit de quatre traits verticaux traversés d'un cinquième à l'horizontale.

Tout ceci ne vous dit rien qui vaille. L'air ambiant ne cesse de se refroidir et vous essayez intérieurement de garder votre calme. Où avez-vous donc mis encore les pieds ?

Le brouillard a totalement envahi les lieux à présent et malgré la présence de votre anneau de cuivre, vous ne distinguez plus le nord et donc les différentes sorties de la clairière.

Une légère angoisse monte en vous, elle reste néanmoins atténuée par le fait que ce même anneau ne chauffe pas. Mais êtes vous réellement hors de danger ?

La brume s'intensifie jusqu'à ce que vous ne puissiez plus apercevoir le poteau pourtant à quelques centimètres de vous. Les feuillages mus par une légère brise glacée, des ombres étranges se formant entre les nappes de brouillard, des bruits étouffés qui semblent venir de la forêt provoquent en vous une panique générale. Vous ne voulez pas sombrer dans la folie, vous en avez vu d'autres après tout ! Vous décidez donc de réagir sous peine de ne pas vivre vieille.

Si vous voulez signaler votre présence, rendez-vous au **753**. Si vous voulez utiliser une Pierre de Magie, rendez-vous au **347**. Si vous possédez une torche et un briquet à amadou, rendez-vous au **811**. Enfin, si vous préférez tenter de trouver à tâtons n'importe laquelle des quatre issues de la clairière, rendez-vous au **211**.

734

La branche n'est pas très loin, quelques pas à peine. Mais vous avez beau tendre le bras, il vous manque encore quelques misérables centimètres pour l'atteindre. Vous avez envie de hurler de rage, mais vous vous retenez au dernier moment : qui sait quelles créatures votre cri de frustration pourrait attirer ? En attendant, il vous faut trouver un moyen de vous arracher de ce trou. Vous pouvez essayer de vous débattre (rendez-vous au **143**) ou utiliser une Pierre de Magie (rendez-vous au **751**).

735

Avant même que vous n'ayez pu tirer votre épée de son fourreau, le bâton lâche sur vous un éclair qui vous frappe en plein cœur. Vous tombez à terre en hurlant de douleur et en essayant désespérément de reprendre votre souffle. Mais horreur, vous ne parvenez plus à respirer. Votre vision s'obscurcit et vous sentez vos membres se ramollir progressivement. Sans que vous n'ayez conscience, votre main lâche l'épée qui tombe à terre dans un bruit fracassant que vous n'entendez pas non plus car le manque d'oxygène a provoqué votre évanouissement. L'éclair du Maître des Scorpions a littéralement provoqué l'arrêt de votre cœur. Tandis que vous agonisez par terre, tel un poisson hors de l'eau, ce dernier vous donne en pâture à ses scorpions. Inutile de préciser que votre aventure s'achève ici.

736

Vous descendez l'escalier à tâtons. Celui-ci débouche sur une lourde porte en fer ornée d'une sorte de Gargouille. Vous frappez à la porte, mais personne ne vous répond. Aussi décidez-vous de tourner la poignée...

A votre grande surprise, la porte s'ouvre sans difficulté en émettant un grincement glauque, comme si la dite Gargouille vous adressait un ultime avertissement ricaneur. Devant vous apparaît une pièce qui doit être le laboratoire du Sorcier, car des objets de toute nature sont entassés un peu partout : bocaux contenant des insectes, livres divers, corps de Farfadet dépecé sur une table d'opération...

Votre curiosité naturelle vous pousse à entrer et examiner tout cela de plus près. Vous vous attardez quelques instants sur un grand volume relié de cuir posé sur un lutrin, non loin de vous. Orné de croquis répugnants, il semble qu'il traite d'étranges greffes animales sur des êtres humains. Un frisson traverse votre dos, et vous refermez rapidement ce livre. Ce « Zharradan Marr » (qui en est l'auteur) est un cinglé fini, songez-vous en abandonnant son « Précis de Mar-rangha. »

Tandis que vous tentez de chasser de votre esprit ce que vous venez de voir, vous entendez soudain une voix, comme si on parlait à l'intérieur même de votre tête !

« Bienvenue, étrangère... Laisse-moi me présenter : je suis le vénérable Morgalux, Maître de ces lieux... Tu es venue appâtée par le gain, je suppose, et bien réjouis-toi ! Car je possède ici des trésors que tu n'imagines guère. »

Vous écoutez, incapable de bouger, comme paralysée par quelque mauvais tour du Sorcier : « N'aie crainte, je ne te veux pas de mal. Pour te prouver ma bonne foi... »

Le sort cesse soudain et vous vous retournez brusquement, avertie par votre sixième sens d'aventurière. Vous voyez dans l'encadrement de la porte un homme immobile, entièrement vêtu d'une robe noire à motifs dorés. Vous avez beau le regarder, son visage est entièrement caché par ses longs cheveux blancs... Il est cependant de taille moyenne, et les bras décharnés que vous voyez sortir de ses manches déchirées vous laissent penser qu'il s'agit d'un vieillard. Mais la voix reprend : « J'ai une mission pour toi : je recherche dans le Marais deux Pierres Magiques fabriquées par un Nécromancien dont le nom ne t'apporterait rien. L'une d'elle génère la Vie, et l'autre la Mort. Elles étaient réunies il y a quelques temps sur un Sceptre que je possède, mais ont depuis disparu dans le Marais. Je suis certain qu'avec elles, je pourrais augmenter mes pouvoirs à l'infini ! »



La voix se tait un instant : « Apporte moi ces Pierres : nous dominerons Titan, et tu seras plus riche que tu n'aurais jamais imaginé l'être ! »

Si vous acceptez sa proposition, rendez-vous au **596**.

Si vous déclinez poliment, rendez-vous au **257**.

737

Vous commencez par faire un tour et vous auscultez minutieusement le sol, les murs et le plafond... Après dix bonnes minutes de fouille infructueuse et un Anneau de Cuivre froid comme un glaçon, vous décidez que le piège mortel tant attendu semble faire défaut à la panoplie du squelette de pirate au tas d'or... Que décidez-vous ?

Si vous souhaitez maintenant examiner le trésor, rendez-vous au **936**.

Si vous avez déjà examiné le trésor et que vous souhaitez examiner le squelette et tenter de récupérer le papier jauni dans sa main, rendez-vous au **544**.

Si vous préférez laisser tout ça et repartir vers l'intersection, rendez-vous au **818**.

738

Vous vous retournez pour découvrir avec effroi que votre situation vulnérable a attiré l'attention d'un SCORPION GEANT ! Si vous possédez l'Amulette du Maître des Scorpions, rendez-vous immédiatement au **961**. Cette espèce monstrueuse figure de façon proéminente dans la plupart des rumeurs effrayantes qui circulent au sujet du marais, mais, d'après votre père, elle est en fait assez rare. Malheureusement, le spécimen qui s'offre désormais à vos yeux semble ignorer ce fait capital ! Sa carapace chitineuse est d'un noir luisant, assez largement recouverte de vase et de débris végétaux. Ses pinces sont longues et effilées et le dard menaçant qui termine sa queue surplomberait largement votre tête même si vous n'étiez pas actuellement enlisée. Le monstre n'est déjà plus qu'à quelques mètres de vous, mais il progresse désormais avec une extrême lenteur. Il a visiblement conscience du danger que présente le borbier qui vous entoure et la pensée vous vient que ce n'est sans doute pas la première fois qu'il trouve ainsi sa subsistance. Vous ne disposez que de ces quelques instants de répit pour agir avant qu'il ne soit en mesure de vous atteindre.

Si vous tentez de vous hisser sur la terre ferme, ce qui vous rapprochera nécessairement du Scorpion, rendez-vous au **637**.

Si vous utilisez une Pierre de Croissance, rendez-vous au **248**.

Si vous utilisez une Pierre de Glace, rendez-vous au **463**.

Si vous restez sans bouger, rendez-vous au **300**.

739

Avec un sourire carnassier, vous lancez votre Pierre de Feu au milieu du Rideau d'Epines. Elle s'embrase, et met le feu à quelques pousses. Mais les flammes s'éteignent d'elles-mêmes en quelques instants. Vous apercevez alors de nombreux reflets sur les tiges. De la rosée qui coule le long de tiges ! La Maîtresse des Fleurs éclate de rire devant votre tentative de brûler des plantes vertes aussi humides. Retournez au **866** avec une pierre de moins.

740

Votre adversaire bondit sur un champignon dont la taille égale largement la votre, et se met à sourire en fixant un point se situant derrière vous. Votre instinct vous avertit d'un danger imminent et vous effectuez un magnifique demi-tour, pour vous retrouver face à deux GOBELINS DES MARAIS ! Derrière vous, la voix moqueuse du Maître des Champignons retentit : « Mignons, n'est-ce pas ? Et serviables, avec ça ! Je les ai rendus accros à une espèce de champignons que je suis le seul à pouvoir faire pousser, ainsi ils m'obéissent au doigt et à l'œil. J'ai découvert qu'ils étaient très utiles comme éclaireurs. Ils connaissent parfaitement ce marais, et viennent régulièrement me faire des rapports. C'est comme ça que j'ai pu repérer et attirer le Capitaine Daigledor afin de le mettre hors d'état de nuire. C'est également grâce à eux que j'ai enlevés ses hommes et les quelques humains qui ont eu l'audace de traverser le marais ! »

Vous vouliez des aveux, vous les avez... Mais vous réglerez son compte à cet horripilant champignon sur pattes plus tard, pour l'heure vous devez venir à bout de ces deux nouveaux adversaires !

Premier GOBELIN DES MARAIS
Second GOBELIN DES MARAIS

HABILETÉ : 7
HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 6
ENDURANCE : 5

À chaque Assaut, vous devez sélectionner l'adversaire à combattre en priorité. Menez contre lui l'Assaut selon les règles habituelles. Vous devrez également mener cet Assaut contre l'autre ad-

versaire, mais si vous l'emportez, vous ne l'aurez nullement touché, vous aurez simplement paré son coup. Si lui vous touche, en revanche, vous recevrez une blessure normale. Une fois débarassée d'un de vos adversaires, le combat se poursuivra avec l'autre selon les règles habituelles. Lorsque vous aurez vaincu les deux gobelins, rendez-vous au **614**.

741

Malheureusement, vous n'êtes pas suffisamment prompte et n'avez pas le temps d'éteindre toutes les lumières avant que votre adversaire ne surgisse... Rendez-vous au **329**.

742

Alors que vos pas vous emmènent – à tout jamais, vous l'espérez – loin du terrible et désormais (trop) familier Marais aux Scorpions, vos yeux croisent leur propre regard dans le reflet d'une petite flaque d'eau claire au beau milieu du sentier, reflétant la pâle lumière d'un soleil morne dont vous ne savez plus très bien s'il a revêtu ses habits d'aurore ou de crépuscule. Vous vous accroupissez et vous contemplez ainsi longuement dans ce miroir providentiel, découvrant pour la première fois votre visage maculé de crasse, de sueur, de sang. Un visage vieilli par la fatigue dont témoignent les rides qui courent le long de vos traits, creusant comme des sillons stériles dans la terre qui souille vos joues. Vos longs cheveux collés par la boue n'ont plus qu'un vague souvenir de leur blondeur d'autrefois et dans votre mémoire, l'écho de cette époque sonne faux tant votre notion du temps s'est effritée depuis que vous avez pour la première fois posé le pied dans l'inhospitalier marais... Vos vêtements – sales, usés, déchirés – présentent un aspect pitoyable qui toutefois offre le mérite de dissimuler l'état de votre corps, meurtri, couvert de plaies et de cicatrices, certaines à peine refermées. Seule avec votre image, vous vous observez ainsi en silence. Alors un changement imperceptible apparaît dans vos yeux, une lueur que vous ne connaissez que trop bien pour vous avoir sauvé la vie en maintes occasions. Et comme en réponse à l'appel muet de votre volonté, vous plongez brusquement vos mains dans l'eau froide. Une multitude de gouttes d'eau vous éclaboussent, et la fraîcheur de ce contact semble rendre vos membres à la vie. Vous vous frottez énergiquement les mains et le visage jusqu'à ce que toute la saleté accumulée s'en aille, tâchez de mettre un semblant d'ordre dans vos cheveux, et arrangez vos vêtements du mieux que vous le pouvez. Certes, vous ne gagnerez pas un concours de beauté dans votre état, mais au moins les gens ne s'enfuiront pas en hurlant à votre approche ! Revigorée par cette rapide toilette, vous reprenez votre chemin en direction de Bourbenville. Si vous possédez l'amulette du Maître des Lézards, rendez-vous au **515**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **1023**.

743

A votre grande déception, la Pierre traverse le corps à travers une bulle de gaz en formation et finit sa course derrière le monstre pour geler le sol... La chose commence à prendre une forme humanoïde menaçante. Vous devez soit la combattre au **623**, soit fuir dans une des directions suivantes :

Grimper le monticule, rendez-vous au **228**.

Le contourner par la droite, rendez-vous au **678**.

Si vous préférez par la gauche, rendez-vous au **457**.

744

Vous voilà revenue dans la clairière où vous avez tué le changeur de forme. Il n'y a pas âme qui vive et vous décidez de ne pas perdre de temps en ces lieux. Rendez-vous au **727**.

745

La clairière est maintenant déserte, et vous pouvez en sortir sans être inquiétée.

Par l'est	Rendez-vous au 361 .
Par l'ouest	Rendez-vous au 863 .
Par le nord	Rendez-vous au 767 .

746

En fuyant, vous avez suivi une ligne droite et c'est donc du côté opposé à celui par lequel vous êtes entrée que vous sortez. Si vous venez :

Du nord, vous quittez la clairière par le sud.	Rendez-vous au 483 .
Du sud, vous quittez la clairière par le nord.	Rendez-vous au 635 .
De l'est, vous quittez la clairière par l'ouest.	Rendez-vous au 304 .
De l'ouest, vous quittez la clairière par l'est.	Rendez-vous au 469 .

747

Vous êtes de retour à l'endroit où vous avez tué le Gobelin. Il n'y a plus rien à faire ici, et vous pressez le pas vers une autre clairière. Si vous souhaitez aller en direction :

Du nord	Rendez-vous au 635 .
Du sud	Rendez-vous au 483 .
De l'est	Rendez-vous au 469 .
De l'ouest	Rendez-vous au 304 .

748

*Vous entrez dans la clairière n°33. Si vous y êtes déjà passée, rendez-vous au **413**, sinon lisez ce qui suit.* Vous franchissez difficilement un mince interstice entre deux grands arbres qui plongent leurs racines dans un sol bourbeux et détrempé. Au même moment, vous entendez des voix, et un réflexe vous pousse à vous aplatir derrière une fougère providentielle. Vous en écarterez deux feuilles pour jeter un œil dans la clairière, et la vision qui s'offre à vous est surprenante : un homme et une femme sont assis sur un tronc d'arbre. Ils vous tournent le dos, mais vous les entendez discuter à voix basse. Si vous ne souhaitez pas les déranger, vous pouvez retourner sur vos pas :

- Si vous venez du sud, rendez-vous au **15**.
- Si vous venez du nord, rendez-vous au **304**.
- Si vous venez de l'ouest, rendez-vous au **163**.
- Si vous venez de l'est, rendez-vous au **483**.
- Sinon, relevez-vous et entrez de plain-pied dans la clairière en vous rendant au **711**.

749

Soudainement, une scène de votre enfance vient de vous revenir à l'esprit. Vous l'aviez complètement oubliée...

Il est tard. Vous êtes allongée dans votre lit les yeux grands ouverts. Depuis quelque temps, vous avez les plus grandes difficultés à trouver le sommeil. Votre mère redoute que vous couviez quelque chose. À moins que son angoisse ne vous ait contaminée... Cela fait des jours maintenant que votre père aurait dû revenir de son expédition, mais il n'est toujours pas là... Personne n'a de nouvelles, nul ne sait ce qui a pu lui arriver... Vous savez que votre mère prie pour lui tous les soirs dans l'espoir chaque fois déçu qu'au matin, il soit enfin de retour. Vous, en revanche, n'avez pas peur. Votre père est un héros, et un héros, tout le monde sait ça, c'est invincible. Un jour, vous aussi, vous accomplirez des actes héroïques. Vous affronterez des monstres, découvri-

rez des trésors perdus, aurez affaire à des magiciens, parcourrez de dangereux territoires sauvages... Vous êtes toute à vos rêveries lorsque votre mère entre dans la chambre. Elle vous sourit, mais ce sourire n'arrive pas à masquer les rides de son visage creusées par l'anxiété... C'est cependant avec une voix douce qu'elle vous parle en vous présentant une tasse pleine d'un liquide ocre dégageant une odeur douceâtre... Vous l'ingurgitez aussitôt, réprimant une grimace, et vous vous allongez de nouveau. Vous apercevez vaguement votre mère se lever et se diriger vers la porte d'entrée de votre chambre tandis que votre esprit retourne vagabonder dans les contrées inexplorées de vos exploits futurs... Les formes commencent à se mouvoir sans que vous ne parveniez à les fixer, les paysages se mélangeant et s'entremêlant au gré des fluctuations de votre imagination, et finalement vous chavirez lentement dans le monde des songes...

Un battement de cil plus tard, vous voilà de retour dans la clairière. Que cette époque vous paraît lointaine, à présent... Votre regard se pose de nouveau sur les champignons odorants. Sans doute produisent-ils le liquide jaune à l'origine du somnifère que vous prodiguait votre mère par le passé. À tout hasard, vous décidez de cueillir le bouquet, et vous le rangez dans votre sac. Notez que vous possédez un Bouquet de Champignons Odorants, et rendez-vous au **1037**.

750

La queue du Scorpion s'abat avec une telle rapidité qu'elle ne vous laisse pas le temps d'esquisser le moindre mouvement. Avec une incrédulité muette, vous baissez les yeux pour voir le dard qui transperce désormais votre poitrine. Puis une douleur inhumaine se répand à travers tout votre corps, comme si tout votre sang s'était soudain changé en feu liquide. Vos membres sont agités de spasmes atroces et vous vous mordez convulsivement la langue dans votre agonie, emplissant votre bouche d'un goût de sang. Lancez un dé puis soustrayez le résultat de votre total de SANTÉ, ensuite soustrayez le double de ce résultat de votre total d'ENDURANCE. Si vous survivez au venin du Scorpion Géant, rendez-vous au **334**.

751

Quelle Pierre de Magie vous paraît-il judicieux d'employer ?

Une Pierre de Glace ?

Rendez-vous au **897**.

Une Pierre de Feu ?

Rendez-vous au **414**.

Une Pierre de Croissance ?

Rendez-vous au **904**.

Si vous n'avez aucune de ces Pierres, rendez-vous au **757**.

752

Vous êtes dans la clairière n°32. Deux chemins permettent de quitter cette clairière :

Si vous désirez aller vers l'est, rendez-vous au **318**.

Si vous préférez vous diriger vers le sud, rendez-vous au **1017**.

753

Vous hélez à tout vent mais bien évidemment aucune réponse ne vous vient en retour. Des bruits de branches qui craquent se font entendre et vous ne pouvez réfréner un frisson d'angoisse.

Si vous avez une torche et un briquet à amadou, rendez-vous au **811**. Si vous voulez utiliser des Pierres de Magie, rendez-vous au **347**. Si vous ne possédez aucun des objets demandés, il ne vous reste plus qu'à trouver une sortie en tâtonnant le sol, rendez-vous au **211**.

754

Vous progressez plus rapidement en rejoignant les diverses corniches, mais votre route ne monte guère. Tout à coup, une des avancées rocheuses sur laquelle vous vous reposiez lors l'examen de cet à-pic cède sous votre poids ! Surprise, vous vous accrochez du mieux que vous pouvez à la

paroi rocheuse. La pierre coupante rentre facilement dans la chair usée de vos doigts. Vous craignez même que vos articulations ne cèdent, coupées par l'arête saillante... Mais vous tenez bon. Entre vos dents serrées, un gémissement de douleur filtre. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous déplacez ensuite vos jambes vers la proéminence la plus proche. Après en avoir éprouvé la stabilité, vous soufflez un peu, accroupie le dos à la roche. Vous jetez un œil dans le vide et, là où sont tombées les pierres, vous constatez une recrudescence de crocodiles à la recherche du moindre bout de viande... Vous êtes soulagée de ne pas avoir suivi ces morceaux de roche, vous seriez actuellement dans l'estomac de ses reptiles ! Après vous êtes remise de vos émotions, vous décidez de faire demi-tour, le passage que vous vouliez emprunter étant maintenant inaccessible. En cherchant vers le haut, vous trouvez un accès abordable. Vous vous agrippez donc aux nouvelles saillies pour finir cette escalade interminable. Rendez-vous au **654**.

755

La Pierre de Malédiction ne semble n'avoir aucun effet sur l'Arbre-Épée, mais au bout de quelques instants vous remarquez que ses mouvements ralentissent progressivement et que ses racines semblent plonger dans le sol : la nature sylvestre du monstre semble prendre le dessus sur sa nature humanoïde. Néanmoins, il garde assez de mobilité pour continuer le combat. Il perd 5 points d'HABILETÉ, et vous retournez au **259** pour menez le combat.

756

Vous faites volte-face pour prendre vos jambes à votre cou, mais un énième coup vous propulse loin en avant sur le sol couvert de feuilles racornies... Dans un dernier effort, vous vous relevez, mais en vain... Un autre coup de faux vous envoie rouler encore plus loin... Vous levez les yeux, la liberté et la vie ne sont qu'à quelques pas, pourtant... Mais une telle créature ne vous poursuivrait-elle pas à travers tout le marais ? Elle est là, qui vous regarde de haut, avec la lueur maléfique de son regard... Vous parvenez à vous mettre à genoux, les bras ballants... L'éclat brillant d'une faux... Votre tête rebondit dans la brume...

757

Vous n'avez plus aucune chance de vous extirper de ce borbier, et vous vous enfoncez avec une lenteur angoissante, malgré tous vos efforts pour arrêter ce processus infernal. Lorsque la boue vous arrive à la taille, elle cesse de vous tirer vers le bas, mais votre situation n'est pas meilleure pour autant, car vous êtes irrémédiablement bloquée. Qui viendra à bout de vous ? La soif ? La faim ? Ou peut-être l'une des créatures du marais qui viendra vous dévorer vivante ? Dans tous les cas, votre aventure s'achève ici.

758

Un léger tremblement sous vos pieds manque de vous faire vaciller. Les murs grondent et frissonnent, tandis que des particules de terre et de poussière tombent de plus en plus nombreuses du plafond. La caverne est en train de s'écrouler ! Paniquée, vous vous ruez vers le tunnel pour échapper à l'éboulement ! Vous courez à en perdre haleine, esquivant tant bien que mal les flots de pierre qui commencent à se déverser sur vous. L'extrémité du tunnel apparaît alors et vous plongez littéralement juste avant qu'il ne s'effondre définitivement dans un fracas de tonnerre. Vous l'avez échappé belle ! Prise d'une quinte de toux à cause de la poussière, vous vous relevez au **505**.

759

Vous descendez pendant un temps assez long... Vos bras commencent à vous faire mal, quand une faible lueur rouge apparaît loin en-dessous. De toute façon, vous avez trop mal, donc vous décidez d'aller au bout coûte que coûte. Vous arrivez dans une grotte qui vous fait mal la tête. En effet, un rapide coup d'œil vous persuade que vous êtes à l'envers. Un vieillard vous regarde

penché. Face à votre visage se trouve ses pieds sur le... *plafond* !?

Votre mal de tête augmente alors comme si vous faisiez le poirier depuis une heure. Luttant contre la nausée, vous êtes persuadée d'être descendue, mais vous sortez la tête la première ! Tous vos sens sont complètement chamboulés, vous êtes devenue folle ou quoi ? Finalement, vous vous extrayez du puits en rampant au plafond, non au sol, avec la sensation que vous allez vite vous écraser de l'autre côté...

C'est lorsque vous êtes debout face au vieillard que vous retrouvez un semblant d'équilibre... Vous saluez le vieil homme en vous présentant et en lui expliquant brièvement votre mission, ainsi que la manière avec laquelle vous vous êtes retrouvée ici. Il reste dubitatif sur votre présence dans son atelier.

Cet endroit semble dépourvu d'accès, à part le puits par lequel vous venez d'arriver. Derrière le vieil homme, une sorte de forge irradie toute la pièce de couleurs diverses et changeantes, rendant l'ambiance diffuse et changeante. De petites étincelles jaillissent des flammes dans tous les sens, vous rappelant les feux d'artifice de votre enfance. Sur votre gauche, une étagère couvre complètement le mur sur toute sa longueur et du sol au plafond : livres, parchemins, alambics, fioles, talismans, cristaux chatoyants, objets divers et variés remplissent l'armoire murale dans une harmonie forte intéressante. En tout cas, l'absence totale de poussière vous surprend. Le mur à votre droite est composé d'un établi sur toute la longueur de la paroi lui aussi. En revanche, l'agencement des instruments et montages laissent à penser que le propriétaire des lieux est en pleine expérimentation. Des liquides vert foncé et rose bouillonnent, libérant une fumée blanchâtre qui semble être aspirée dans une sorte de tuyau en verre qui donne sur un cristal. Celui-ci semble briller de plus en plus au fur et à mesure qu'il absorbe la vapeur... Plus vers le fond, l'établi présente des équipements plus proches de ceux du forgeron que de l'alchimiste.

Grommelant dans sa barbe grise, il vous explique que vous n'avez rien à faire ici, que c'est un monde privé non accessible au public. Il vous propose de vous donner quelque chose en échange de votre silence sur l'accès et la promesse de ne plus revenir. Vous vous estimez heureuse de vous en tirer à aussi bon compte, aussi acceptez-vous cette proposition.

Il se dirige alors vers l'étagère, y prend deux pierres précieuses et un parchemin. Ensuite, il va à sa forge et commence à les travailler. L'énergie qui se dégage de la forge vous effraie presque, vous vous sentez petite et insignifiante devant cet être. Deux points lumineux se matérialisent devant vos yeux. Le forgeron devient alors alchimiste, car pendant que les pierres flottent dans la forge, il continue de rassembler quelques potions et ingrédients dans l'armoire. A un moment, il va même derrière vous. En le suivant du regard, vous constatez avec effarement qu'il n'y a pas de mur ! L'étagère et l'établi qui recouvrent les murs de chaque côté de la pièce continuent à perte de vue, finissant dans un point de fuite au niveau de l'horizon... de la grotte. Le pire c'est que la couleur surnaturelle et bariolée de la forge semble éclairer avec la même intensité ce couloir aux dimensions infinies... Votre tête vous donne le tournis. Le vieil homme a disparu, il semble être parti là-bas. Vous résistez à l'envie de toucher quoi que ce soit ici ou de tenter de rejoindre le mage. Après un certain temps, vous voyez comme un point qui bouge très loin, qui semble même se rapprocher. Effectivement, c'est votre hôte qui revient. Une fois de plus vous êtes témoin d'un bien étrange phénomène, car lorsque vous regardez le personnage, il avance normalement, mais quand vous comparez sa vitesse par rapport aux murs qui l'entourent, il semble se déplacer à une vitesse incroyable ! Vous ne comprenez pas comment on peut parcourir de si grandes distances en aussi peu de foulées... Vous êtes encore en pleine réflexion, les yeux hagards fixés vers l'impossible couloir quand on tapote sur votre épaule. Vous vous retournez et voyez le visage barbu impatient vous fustiger du regard. Vous rougissez sous la réprimande muette et regardez le contenu de la main qu'il vous tend : « Prenez ça et déguerpissez vite d'ici avant que je ne change d'avis ! »

Elles sont magnifiques, telles des opales irisées de mille couleurs changeantes, comme si des gaz de différentes couleurs se mouvaient dans la prison de verre sans jamais se mélanger... Vous saisissez rapidement les deux pierres nacrées qui font comme un léger choc électrique au contact de votre main. Une magie bien particulière semble être enfermée dedans... des Pierres de Magie ? Notez que vous possédez 2 Pierres Primordiales. Ces Pierres peuvent être utilisées une seule fois chacune comme une Pierre de Magie, mais avec le pouvoir que vous souhaitez (Sauf les pouvoirs

des Pierres de Vie et de Mort).

Vous remerciez votre donateur et repartez dans le puits en y entrant la tête la première afin de ne pas avoir de surprise à la sortie. La descente-montée (vous avez du mal à retranscrire vos sensations contradictoires) se fait difficilement, mais vous arrivez... au-dessus de la marmite !!! Vous lâchez un hurlement de terreur, craignant de tomber dans le trou béant qui vous attire. Vous faites un demi-tour en vous tenant sur le bord du plancher (non, du plafond en fait), et vous vous penchez par les bras en essayant d'atterrir à côté de la marmite. Par curiosité, vous regardez au-dessus de votre tête pour voir par où vous arrivez. Vous écarquillez les yeux en voyant vos mains incrustées dans le plafond, sans prise réelle. Vous sautez finalement sur le sol de la cabane. Respectant votre promesse et aussi pour éviter de perdre la raison, vous sortez immédiatement de là par la porte en bois.

Vous repartez par le pont invisible à quatre pattes, tapotant devant vous pour ne pas tomber dans le vide. Le retour vous semble plus long... Finalement vous arrivez à la corniche.

Rendez-vous au **38**.

760

Le Maître des Ornithorynques vous salue alors, prétextant qu'il trouvera un autre aventurier plus compétent pour remplir cette mission d'une importance capitale. Alors que vous vous retournez pour vous en aller, il jette une Pierre vers vous, et un Ornithorynque Maléfique, sorte de bête ressemblant aux monstres représentés sur les accoudoirs, se dresse devant vous.

ORNITHORYNQUE MALÉFIQUE

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 9

Si vous remportez ce combat, vous vous tournez vers le Maître et il annonce : « C'était l'unique récompense que vous méritiez pour avoir abandonné la mission. Maintenant allez-vous en. »

Si vous partez, rendez-vous au **15** si vous allez vers l'est ou au **237** si vous allez vers l'ouest. Si vous voulez l'affronter pour vous venger, rendez-vous au **289**.

761

Vous ne sauriez dire depuis combien de temps vous arpentez ces sentiers lugubres, et votre volonté diminue à mesure que les heures s'écoulent, inéluctablement. Vous marchez lentement sur un chemin plutôt stable, bordé par une forêt de palétuviers, dont les longues racines s'entremêlent et dessinent des silhouettes inquiétantes. Votre ouïe est désormais habituée à la rumeur constante du Marais, formée de bourdonnements divers, de sifflements ou de claquements de pinces... Devant vous, la piste aboutit à une nouvelle clairière. *C'est la clairière n°31. Si vous êtes déjà venue ici, rendez-vous au 537. Sinon, lisez ce qui suit.*

Vous avancez prudemment aux abords de celle-ci. A votre grande surprise, c'est une sorte de magnifique jardin qui vous accueille. Toutes sortes de plantes et de fleurs sont disposées sur des parterres soigneusement organisés en petits carrés de bruyères, pensées, fuschias ou autres... Il semblerait bien que la main humaine soit responsable de tout cela. Tandis que vous faites quelques pas en direction du centre de la clairière, une voix vigoureuse vous interpelle vivement : « Toi ! Qui es-tu pour profaner le Jardin Sacré ? »

Vous sursautez, et jetez un œil vers l'endroit d'où semble provenir la voix. Vous découvrez un homme se tenant en face d'une sorte de hutte dissimulée dans les branchages, et bordée de conifères taillés en forme d'animaux divers. L'homme est grand, large d'épaules, et porte des vêtements maculés de terre. Il fume la pipe, et vous examine avec un air tout à fait bienveillant. Un détail le différencie cependant d'un simple jardinier : une amulette en forme de fleur pend à son cou ! Vous auriez donc l'un des Maîtres en face de vous ? L'homme vous sourit, tandis que votre anneau se met à chauffer. C'est le moment de prendre une décision :

Si vous attaquez ce personnage, rendez-vous au **79**.

Si vous lui adressez la parole, rendez-vous au **95**.

Si vous préférez utiliser une Pierre de Magie, rendez-vous au **830**.

762

Vous peinez, votre souffle est court et vos mains en sang. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Finalement, vous sentez la prise de l'Ouroboros se desserrer lentement, mais inexorablement. Ce mince rayon d'espoir vous donne la force de continuer. Et soudain, le serpent abandonne l'attaque, et vous tombez par terre, déséquilibrée par la disparition subite de l'étreinte mortelle. Vous bondissez aussitôt sur vos pieds, ne voulant pas offrir un angle d'attaque facile à la bête, tout en cherchant votre épée du regard, au cas où. Cependant, l'Ouroboros ne semble plus animé par des intentions belliqueuses. Il flotte dans les airs devant vous. Son corps s'estompe petit à petit et sa taille décroît. Il prend la parole d'une voix usée :

« Impressionnant. Vous avez résisté à mon attaque avec brio, et maintenant je n'ai plus suffisamment de force pour maintenir ma propre projection astrale dans ce plan sans enveloppe physique valable. Vous avez gagné. Pour continuer d'exister ici, je dois vous confier mes pouvoirs. » Et dans un ultime élan, il se jette sur vous gueule grande ouverte. Si vous possédez l'Anneau d'Argent, rendez-vous au **600**. Sinon, rendez-vous au **878**.

763

L'homme recule, visiblement moins sûr de ses capacités à l'épée face aux multiples blessures que vous lui avez infligées.

« Oh, et puis zut ! Aux grands maux les grands remèdes ! »

Il lâche son arme et dirige sa paume nue vers vous. « Fulgura dextra » s'exclame-t-il alors. Aussitôt une petite boule d'énergie crépitante se forme au creux de sa paume, puis éclate en libérant un formidable éclair qui fonce vers vous ! Vous croyez votre dernière heure arrivée quand la foudre se fend soudain en mille fragments juste avant votre visage, comme brisée par un mur invisible, et se dissipe dans l'atmosphère. Vous contemplez la jeune fille qui s'est maintenant levée, et qui d'un simple battement d'ailes a pu arrêter cette terrifiante attaque. L'homme se retourne d'un bloc, la rage déformant son visage.

« Toi... »

Sachant que vous n'aurez sans doute jamais plus une telle chance, vous profitez de cet instant d'inattention pour porter un coup d'estoc. Votre épée s'enfonce dans son dos, entre ses omoplates, transperçant son cœur. La mort est instantanée. Vous retirez votre lame et le cadavre s'écroule à terre. Rendez-vous au **266**.

764

Vous prenez un maximum de précautions pour atteindre le sommet, qui est effectivement la source de la boue... C'est arrivée en haut que vous constatez une chose qui vous fait hérissier les cheveux sur la tête : cette colline est parfaitement symétrique, et le sommet est un cratère dont la boue sort indéfiniment de l'intérieur du monticule... Immédiatement, vous vous attendez à voir surgir quelque monstruosité, reine mère étrange, ou pire, le monticule lui-même se soulever pour vous engloutir... Mais rien de cela ne se produit... Après avoir surveillé et attendu, vous ne constatez finalement rien qui pourrait vous aider... En bas, les choses de vase bouillonnante attendent patiemment votre retour dans leurs vapeurs verdâtres... Vous n'avez plus le choix, il va falloir combattre pour survivre, descendez précautionneusement jusqu'au **941**.

765

Le dernier coup d'épée que vous portez à votre adversaire lui est fatal. Il s'écroule dans un long râle d'agonie. Aussitôt, des dizaines d'hommes-crapauds surgissent des mares et des roseaux qui encombrant la clairière. Ils vous entourent en une poignée de secondes, leurs tridents dangereusement pointés vers votre visage. Non contente d'avoir profané leur clairière, vous avez en plus tué l'un des leurs. Ce crime ne peut avoir qu'un seul châtement : la mort. Vous savez que vous n'avez aucune chance de leur échapper mais vous vendez tout de même chèrement votre peau. Vous combattez avec l'énergie du désespoir : votre lame fauche les créatures à tour de bras mais

pour chaque homme-crapaud tué, deux prennent sa place. Après en avoir éliminé une bonne dizaine, un trident parvient à vous transpercer le ventre. Vous sentez le goût amer du sang dans votre bouche : vous tentez quand même de poursuivre le combat mais vos jambes ne vous portent plus. Vous vous écroulez sur le sol boueux. La douleur devient alors insupportable et malgré tous vos efforts vous vous évanouissez. Cela vous évite la douloureuse vision des hommes-crapauds vous taillant en pièces. Votre aventure est évidemment terminée.

766

Le CHEVALIER BERNARD se bat avec une vieille hache et n'entend que vous trancher en rondelles de saucisson si vous en croyez les paroles qu'il annonce. Rien ne vous énerve plus que l'on vous traite de charcuterie, non mais ! Ce malotru va prendre une bonne raclée, à vous traiter de rosette et de boudin !

CHEVALIER BERNARD

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 16

Si vous réduisez les points de vie de Bernard à 4, il baissera son arme et vous pourrez alors le désarmer, rendez-vous au **548**. Mais si vous pensez qu'il s'agit encore du Maître des Ornithorynques déguisé et qu'il cache une nouvelle attrape comme cette hache sortie du néant, menez l'ultime Assaut. Vous récupérez par la suite son Amulette Ronde Dorée (*notez-la sur votre Feuille d'Aventure*), dans laquelle se trouve une petite perle de couleur rouge. Rendez-vous alors au **841**.

767

Devant vous le chemin s'élargit petit à petit, et vous arrivez bientôt dans une nouvelle clairière. Elle porte le n°38. Si vous y êtes déjà passée, et que vous avez déjà fouillé les lieux rendez-vous au **586**. Sinon, lisez ce qui suit.

Cette clairière est étonnamment grande, l'une des plus vastes que vous ayez traversées. De nombreuses mares d'eau croupie et quelques hautes herbes constituent les seuls éléments du décor. Le sol est flasque et vous craignez qu'il ne renferme des sables mouvants. Hormis le chemin par lequel vous êtes entrée dans la clairière, deux autres permettent de la quitter. Enfin, l'endroit semble vide mais en examinant le sol boueux, vous constatez qu'il est marqué par des empreintes fraîches de créatures à trois doigts.

Si vous voulez prendre le risque de fouiller cet endroit, rendez-vous au **944**.

Si vous préférez ne pas vous éterniser ici, rendez-vous au **428**.

768

Ophidiane se redresse d'un bond. « Mon amulette, s'exclame-t-elle, je ressens la puissance de mon amulette ! Elle est sur vous... non elle est en vous ! Vous ne l'auriez tout de même pas avalée ? Non, la sensation est différente, plus puissante, moins contenue comme si... non c'est impossible ! »

La Maîtresse des Serpents recule de plusieurs pas, vous contemplant d'un air effaré. « Vous avez absorbé les pouvoirs de mon amulette. Mes pouvoirs ! J'ignore comment vous avez fait, mais cela est impardonnable ! Je vais vous arracher le cœur et je le dévorerai si cela peut me rendre ma force ! »

Elle attrape avec hargne le crâne de son animal de compagnie. « Il doit rester juste assez de puissance dans le corps de Stiv et en moi pour un dernier sortilège. »

La Maîtresse des Serpents prononce quelques mots et vous êtes éblouie par une forte lueur quand le serpent s'illumine et se fond en une masse informe qui semble entrer en Ophidiane. La peau de la jeune femme se change en écailles, son corps s'étire, une queue pousse au bas de son dos en déchirant ses habits. L'être qui vous fait face ressemble à un gigantesque lézard bipède vêtu d'une robe. Son visage est allongé comme celui d'un serpent, et deux crochets à venin ressortent de sa gueule. Le monstre vous fixe de ses yeux jaunes. Il mesure deux ou trois têtes de plus que

vous, et ses membres sont démesurément longs. Une langue fourchue siffle entre ses lèvres et ses deux pupilles jaunes sont braquées sur vous. Et la bête s'élanche d'un bond et fond sur vous, déchirant les derniers morceaux de tissus qui la recouvraient. Vous attrapez votre arme à deux mains. Vous ne ressentez aucun besoin de vous protéger, misant tout sur l'attaque. En vous, l'Ouroboros se réveille et s'excite à la perspective de l'affrontement imminent. Votre épée vous semble extrêmement légère, tous vos mouvements sont plus rapides. Augmentez votre HABILITÉ de 2 points pour toute la durée du combat. De plus, vous infligez trois dégâts au lieu de deux à chaque coup porté (six si vous *Tentez votre Chance* avec succès, un en cas de Malchance).

REINE-SERPENT

HABILITÉ : 10

ENDURANCE : 6

Ce monstre qui était auparavant Ophidiane n'est qu'une chimère artificielle et temporaire. Même si sa force et sa vitesse sont décuplées, elle n'en reste pas moins instable. Les pouvoirs guérisseurs de l'Ouroboros vous immunisent contre son venin. En revanche, sa redoutable queue lui confère un avantage fort appréciable. Vous disposez cependant d'une nouvelle faculté de régénération proprement stupéfiante. A chaque fois que vous êtes blessée, lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, votre blessure cicatrise immédiatement (pas de perte d'Endurance). Si vous obtenez 3 ou 4, vous perdez 1 point d'ENDURANCE (la blessure devient nulle si vous *Tentez votre Chance* avec succès, et vous perdez 1 point d'ENDURANCE de plus si vous êtes Malchanceuse). Si vous tirez 5 ou 6, vous recevez une blessure ordinaire. La fuite est bien évidemment inenvisageable. Si vous l'emportez, ce qui ne devrait être guère difficile vu l'extraordinaire pouvoir de l'Ouroboros, rendez-vous au **487**.

769

La Maîtresse des Fleurs vous arrache la tasse des mains et l'envoie à terre : « Repartez. Maintenant ! », hurle-t-elle.

Elle vous indique le pont de racines d'une main, sans oser vous regarder en face. Sans comprendre le pourquoi d'une telle précipitation, vous vous levez et traversez le pont. A peine l'avez-vous franchi que les racines se rétractent et le Rideau d'Epines renaît. Au moment de repartir, vous sentez un léger engourdissement, mais il disparaît au bout de quelques instants. Rendez-vous au **218**.

770

Décidant de ne plus être l'employée de Morgalux, vous tirez votre épée et foncez droit sur lui. Nullement décontenancé par votre attaque, il se contente de lever sa main d'un geste mécanique dans votre direction. Cela a pour effet de vous projeter violemment contre le mur de pierre, comme si un violent souffle vous soulevait comme un fétu de paille.

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE sous l'effet du choc, tandis que Morgalux éclate d'un grand rire sardonique en vous regardant. Mais une grande fumée ne tarde pas à envahir les lieux, savamment distillée par le narguilé que vous avez aperçu tout à l'heure. La fumée se disperse rapidement comme aspirée à nouveau par la petite pipe qui est reliée au narguilé, et stupéfaite, vous découvrez que Morgalux s'est complètement transformé !

Il n'est plus ce vieillard à la tenue élimée, c'est maintenant un homme longiligne, dans la force de l'âge, vêtu d'amples robes pourpres à motifs dorés. Il possède de longs cheveux noirs, et son visage a la finesse de ceux des Elfes... A vrai dire, vous le trouveriez certainement charmant s'il ne vous fixait pas d'un air mauvais. Le plus incroyable, c'est que vous voyez qu'une Amulette pend maintenant à son cou et représente un Ver ! Morgalux est donc un Maître !? Voyant que vous fixez son Amulette, Morgalux s'empresse de la rentrer dans sa robe, et vous déclare : « Oui, je suis un Maître, jeune fille. Le Maître des Vers pour être plus précis. D'ailleurs, tu ne le sais sûrement pas, mais nous sommes encore ici dans la zone magique du Marais, ce qui explique que malheureusement pour toi, je peux exercer mes pouvoirs de Maître... »

Vous levez les yeux, et c'est pour découvrir des centaines de Vers tomber du plafond sur vos épaules. Vous ne pouvez vous empêcher de pousser un petit cri qui réjouit Morgalux : « Alors,

on a peur de quelques petits vers ? »

Puis, poursuivant : « Les villageois n'aiment pas les Maîtres, c'est pourquoi j'ai dû adopter une autre apparence pour pouvoir mener tranquillement mes petites expériences. Sans cela, ils ne m'auraient jamais aidé à trouver une aventurière aussi docile que toi. »

Vous vous reprenez alors qu'un gros ver glisse lentement sur votre épaule, et vous l'enlevez d'un revers de main. Le problème, c'est que l'attaque de Morgalux vous a fait perdre votre épée... Il la ramasse avec négligence et la lance sur le sofa. Il tire ensuite un sabre de ses robes, et vous pointe en vous narguant : « Je vais t'achever rapidement, n'aie crainte, ma jolie. Mes vers pourront alors se repaître de ton corps à loisir », vous susurre-t-il.

Prenant le manche de son sabre à deux mains, il s'avance lentement vers vous pendant que vous vous relevez. Vos yeux se plongent dans le regard ardent de Morgalux, que vous allez devoir combattre sans votre épée (donc vous devez retirer 2 points à votre total d'HABILETÉ pour ce combat).

MAÎTRE DES VERS MORGALUX

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 18

Quand vous aurez remporté deux Assauts, rendez-vous au **1030**.

771

Si vous n'avez pas rencontré le MESSAGER DE MORT, rendez-vous immédiatement au **336**.
Sinon la clairière n'a plus d'intérêt pour vous désormais, vous pouvez la quitter :

Si vous allez au nord, rendez-vous au **813**.

Si vous allez au sud, rendez-vous au **863**.

Si vous allez à l'ouest, rendez-vous au **748**.

772

Vous ne trouvez rien de plus dans cette clairière, aussi décidez-vous de sortir.

Si vous prenez la sortie vers l'est, rendez-vous au **761**.

Si vous prenez la sortie vers le sud, rendez-vous au **495**.

773

A peine avez-vous fait un geste, que les squelettes semblent percer vos intentions hostiles et se mettent à jouer de leur instrument. Le son est comme il se doit atroce, et vous vous arrêtez net, grimaçante de douleur. Ils continuent à jouer à une allure folle, la musique est à présent discordante et mystérieusement envoûtante. Petit à petit, elle paraît beaucoup plus subtile, plus insidieuse... Vous portez aussitôt les mains à vos oreilles, mais le son devient simplement plus fort et aigu... La mélodie vous commande de vous laisser faire... de prendre votre arme... Qu'est-ce que la mort, après tout, sinon un changement de partition ? C'est avec un sourire apaisé que vous vous éventrez au rythme du refrain lancinant... Votre bouche laisse échapper un filet de sang, votre tête tombe sur votre poitrine, vous n'avez pas mal... Tout se fait silence... puis c'est à nouveau la musique, vos compagnons morts-vivants sont là, qui vous attendent, qui vous font la fête... L'un d'eux vous tend votre instrument, le pipeau... Votre petit groupe se met alors en rang, et vous en prenez la tête en commençant une mélodie légère, alors que vous vous apprêtez à poursuivre votre exploration du marais post-mortem...

774

« Et bien vous n'avez qu'à tester ma bravoure ! Donnez-moi une occasion de vous prouver que je peux parvenir à détruire la Pierre de Mort », lancez-vous avec une assurance qui vous étonne vous même.

Le Maître reste alors un moment silencieux, puis vous dit : « Bien. A l'ouest de cette clairière vit un Gargantis qui se nourrit souvent de mes fidèles sujets, que je ne peux protéger à l'aide de ma

magie dès qu'ils se trouvent en dehors de ma clairière. Tue-le et ramène-moi sa Corne pour me prouver ta bonne foi et que tu serais prête à mourir pour la bonne cause. Mais attention c'est une bête redoutable, et seule une grande guerrière pourrait en venir à bout. »

Si vous avez déjà tué le Gargantis, rendez-vous au **888**.

Si vous acceptez la mission, sortez alors de la clairière par l'ouest pour remplir votre mission en vous rendant au **613**.

Si vous refusez la mission, le Maître ne vous dit plus rien, et vous pourrez sortir par le sentier qui vous plaît. Choisissez-vous alors :

Le nord ?

Rendez-vous au **786**.

Le sud ?

Rendez-vous au **748**.

L'est ?

Rendez-vous au **813**.

L'ouest ?

Rendez vous au **613**.

775

À l'instant où vous prononcez le mot, le couvercle du coffre grince et se soulève. Le cœur battant à tout rompre, vous vous penchez en avant pour y découvrir une unique petite pierre couleur d'ébène. Vous tendez la main pour vous en saisir, et étouffez une exclamation en reconnaissant une Pierre de Malédiction ! Avec un large sourire, vous rangez la Pierre de Magie dans votre sac. Rendez-vous au **758**.

776

Vous courez à travers le village, puis franchissez la palissade abandonnée... Vous vous dirigez alors vers le sud pour rejoindre le Marais au **688**.



777

Vous expliquez à votre interlocuteur que vous devez continuer vos recherches dans le village. Lorsque vous lui parlez de Q'Thyd le marchand ambulante, le deuxième garde vous observe avec un air méfiant, ne semblant pas trop croire à votre histoire. Après vous être brillamment exprimée, le petit homme qui vous fait face se tourne vers l'autre en faisant un signe de tête dubitatif... Le deuxième homme se rapproche alors et vous dit : « On aime pas les étrangers ici, et encore moins ceux qui viennent de c'Marais. Même si Q'Thyd y passe souvent, je ne l'aime pas lui non plus... Un jour, il nous ramènera des problèmes, c'est sûr... », dit-il regardant avec méfiance son collègue. « Si tu veux, va voir Tirnamba le marchand. Il sera content de savoir son collègue encore vivant héhéhé... Allez, file de là ! ». Vous esquiviez habilement la main baladeuse de votre interlocuteur en vous dirigeant rapidement vers la porte de la palissade. Rendez-vous au **891**.

778

Sur la pointe des pieds, vous vous éloignez promptement de la zone dangereuse. Les pseudo-papillons virevoltent de plus en plus nerveusement, mais ils ne vous suivent pas.

A votre grand soulagement, vous pouvez reprendre votre progression sans être davantage inquiétée. Rendez-vous au **410**.

779

Vous parlez au Maître des Patrouilleurs disparus et vous lui demandez s'il a des renseignements à vous fournir. « Je ne sais rien de cette affaire, vous répond-il froidement. »

Vous êtes un peu désarçonnée et déçue par cette réponse. Le plus étonnant, c'est que le coassement environnant se fait plus intense et plus lugubre. Votre anneau commence à dégager de la chaleur... Pourquoi seriez-vous en danger ? Vous êtes face à un choix :

Si vous attaquez le Maître pour le forcer à vous donner des informations, rendez-vous au **585**. Si vous préférez sortir de la clairière, vous courez en direction d'une sortie. Choisissez-vous alors :

Le nord ?

Rendez-vous au **786**.

Le sud ?

Rendez-vous au **748**.

L'est ?

Rendez-vous au **813**.

L'ouest ?

Rendez vous au **613**.

780

Dès que vous entrez dans la clairière, deux énormes Cobras se dressent pour vous barrer le passage, en chuintant avec vigueur. Les autres serpents s'agitent et vous êtes rapidement encerclée. Il est évident que vous ne pourrez aller plus loin, sauf si vous êtes animée par une irréprouvable envie de mourir !

Si vous partez, tant que les Serpents ne vous attaquent pas, rendez-vous au **1017**.

Si vous préférez tenter d'atteindre la chaumière, rendez-vous au **527**.

781

Vous êtes suffisamment folle au point de revenir ici ? Néanmoins, vous avez de la chance, car vous ne voyez aucune trace du combat qui s'est déroulé ici. Le Gargantis a certainement emmené le corps du malheureux dans sa tanière car il est reconnu que ceux de son espèce vivent sous terre... Mais ce n'est pas le moment de tenter le diable ! Vous traversez rapidement ce lieu et choisissez une destination.

Si partez vers l'est, rendez-vous au **304**.

Si vous partez vers l'ouest, rendez-vous au **175**.

782

Vous rentrez dans la clairière sans difficulté. Le corps de la Maîtresse des Fleurs repose toujours au même endroit, mais étrangement, de nouvelles fleurs semblent avoir poussé autour et tentent de le recouvrir. Vous les laissez à leur travail d'inhumation et faites une fouille sommaire de la clairière qui ne vous apprend rien de neuf. Rendez-vous au **218**.

783

Avec dégoût, vous renversez du pied le cadavre du Gobelin, faisant monter une nuée de mouches. Cette carcasse putréfiée n'a rien à vous apprendre. Vous vous dirigez ensuite vers l'Orque, et c'est alors que vous faites une étrange constatation : les deux créatures des marais ne portent aucune blessure apparente. Par conséquent, elles ne se sont pas entretuées, comme vous auriez été en droit de le croire. Cette découverte soulève une question inquiétante : qu'est-ce qui a entraîné leur mort ? Les réponses que votre imagination vous fournit vous encouragent davantage à ne pas traîner ici. Si vous désirez partir vers le nord, rendez-vous au **495**. Si vous préférez vous diriger vers l'est, rendez-vous au **119**.

784

La Maîtresse est en train de donner à manger à ses canaris. Lorsqu'elle vous aperçoit, elle s'approche et vient aux nouvelles : « Alors, comment avance votre enquête ? »

— Hélas pas beaucoup, dites-vous légèrement honteuse. Je n'ai toujours pas découvert l'identité du voleur ou de la voleuse !

— Je compatis pour vous, soupire-t-elle d'un air sincèrement affligé, mais souvenez-vous de ce que je vous ai dit : c'est le Maître des Scorpions le coupable, pas d'erreur possible ! Puisque vous n'avez rien à m'apprendre, je retourne à mes canaris. Bonne chance quand même ! »

Vous décidez de ne pas perdre plus de temps et vous prenez congé de la Maîtresse. Vous quittez donc la clairière par un des deux chemins possibles.

Si vous choisissez la sortie sud, rendez-vous au **119**.

Si vous préférez la sortie ouest, rendez-vous au **495**.

785

Si les mots « Senlis » ET « Yuri » figurent sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous immédiatement au **26**.

Si le mot « Senlis » ou « Senlys » y est, rendez-vous alors au **243**.

Si c'est le mot « Yuri » y est, rendez-vous donc au **576**.

Si vous aviez menacé le Maître pour avoir des informations, rendez-vous au **842**.

Si aucun de ces mots ne s'y trouve et que vous êtes disposée à payer le Maître des Champignons (10 pièces d'or) pour avoir des informations sur votre quête (si vous ne l'avez pas déjà fait bien entendu), rendez-vous au **856**.

Sinon, vous pouvez aussi sortir de la clairière en progressant discrètement parmi les champignons pour que le Maître ne vous voie pas. Rendez-vous dans ce cas au **915** pour aller à l'ouest, au **260** pour aller au nord, ou au **97** pour aller à l'est.

786

Depuis quelque temps, votre progression dans la fange se fait de plus en plus difficile et vous avez le sentiment que vous vous rapprochez de la Rivière Croupie qui traverse le Marais. Cela vous force à rester sur vos gardes car l'amplitude de vos mouvements est limitée et la fatigue vous guette... Vous avez l'impression que vous pataugez dans ce marais depuis une éternité ! *Vous arrivez péniblement dans une nouvelle clairière, qui porte le n°37. Si vous êtes déjà passée par ici, rendez vous au 468, sinon lisez ce qui suit.*

Vos paupières sont lourdes... Vous sentez vos forces vous abandonner mais vous parvenez à écarter l'imposante végétation qui vous fait face pour pénétrer dans la clairière. Elle est circulaire, délimitée au nord et à l'ouest par la rivière, dont l'odeur qui en émane est totalement nauséabonde, et par un chemin allant de l'est au sud. Mais beaucoup plus intéressant, vous distinguez une vieille bâtisse en bois vermoulu ainsi qu'un pont permettant de traverser la rivière vers le nord. Aux alentours, il n'y a aucun signe de vie et votre regard finit par remarquer une pancarte plantée non loin de la bâtisse. En fronçant les yeux, vous remarquez qu'on peut y lire : "Chez Jozef – Marchand de Potions". Celui-ci semble être parti, bien que vous ne puissiez en être totalement sûre. Vous vous arrêtez, perplexe quant à la décision à prendre. Que faites-vous ?

Vous pouvez examiner la vieille bâtisse, rendez-vous dans ce cas au **531**.

Vous pouvez aussi sortir de la clairière par le pont (et aller vers le nord, donc), rendez-vous au **402**.

Ou par le sentier partant vers l'est, rendez-vous au **489**.

Ou celui partant vers le sud, rendez-vous au **910**.

787

Si vous êtes déjà venue ici, rendez-vous au 651. Sinon, continuez votre lecture.

Avec précaution et à quatre pattes, vous avancez en tapotant devant vous... La scène doit être effroyable, car vous êtes littéralement en train de marcher en l'air. Vous avez des fois des haut-le-cœur, vous demandant si tout ça ne va pas lâcher, et vous envoyer au fond de cette immense crevasse. Le passage fait quelques détours pour contourner quelque obstacle invisible ou pour

s'assurer que seules des personnes averties peuvent venir ici... En tout cas, vu l'étrangeté la plus totale de ce pont, il doit forcément y avoir quelque chose de formidablement puissant ou d'intéressant de l'autre côté. Cette simple pensée vous permet de survivre au vertige maladif qui vous prend en plein milieu du vide.

Après ce qui vous a semblé des heures, vous arrivez à la paroi opposée de la grotte. Et vous n'êtes pas là au bout de vos surprises, car devant vous se trouve... une porte en bois. En plein milieu de la paroi rocailleuse, une simple porte en bois !

Si vous voulez l'ouvrir, rendez-vous au **17**, sinon vous pouvez repartir au **716**.

788

La monstruosité s'effondre à vos pieds. Son corps instable se vaporise, ne laissant qu'une infâme bouillie verdâtre. Vous ne l'aviez pas remarqué, mais dans la fureur du combat, l'anneau est devenu chaud à votre doigt. Pas celui de cuivre, mais celui du Serpent. Le pouvoir de l'Ouroboros n'est que partiellement scellé, ce qui rend cette amulette à la fois très dangereuse et très puissante. La précédente Maîtresse des Serpents est morte et vous possédez son pouvoir. De plus, vous connaissez bien le marais maintenant, alors pourquoi ne pas prendre sa place ? Après tout ce temps en vadrouille à courrir l'aventure, un peu de sédentarité ne vous ferait pas de mal. Si vous pouviez en plus profiter de ce pouvoir, et qui sait, réussir à l'étendre hors du marais... Vous rengainez tranquillement l'épée dans le fourreau à votre ceinture et marchez d'un pas décidé vers l'entrée du borbier. Un orvet qui traînassait dans l'herbe remarque votre passage, et vous emboîte le pas. Votre premier objectif sera de remettre en état l'habitation d'Ophidiane selon vos goûts. Ensuite, vous vous ferez faire des habits plus confortables et seyants pour la vie de tous les jours et pour recevoir les aventuriers. Peut-être vous laisserez-vous pousser les cheveux. Il faudra aussi faire comprendre à la Maîtresse des Oiseaux qu'elle risque gros à vous embêter. Même les moustiques s'écartent sur votre chemin dans la boue, sentant que vous n'êtes plus une simple aventurière mais la redoutable nouvelle Maîtresse des Serpents.

789

Vous évoquez devant la Maîtresse le vol de l'Amulette et le but de votre quête. Lors de votre récit, votre interlocutrice ne semble pas rassurée. Lorsque vous avez terminé, elle vous dit d'une voix légèrement tremblotante : « C'est très inquiétant, je ne peux pas le nier. Peut-être que quelqu'un cherche à éliminer les Maîtres ? »

Vous la rassurez du contraire, et vous lui dites qu'un des Maîtres (ou des Maîtresses !) est sûrement le coupable, selon les dires de la Maîtresse des Serpents. Vos paroles semblent la ragaiillardir un peu et elle perd son air inquieté. Elle vous confie alors : « Dans ce cas, vous ne cherchez pas du bon côté. Si je devais désigner un de mes confrères, j'accuserais sans aucun doute le Maître des Scorpions. Oui, dit-elle pensivement en se mordant les lèvres, c'est le Maître des Scorpions, pas de doute ! Sa clairière se situe à l'est, sur la rive sud de la Rivière Croupie. Allez-y au lieu de perdre votre temps ici ! »

Vous toussotez pour l'interrompre : « Euh, avant de venir ici, je suis d'abord passée dans la clairière de l'un de vos confrères, à savoir le Maître des Champignons. Je lui ai posé les mêmes questions qu'à vous et sachez qu'il VOUS a désignée comme coupable. »

A ces mots, le visage de la Maîtresse vire au rouge et d'une voix scandalisée, elle riposte : « Et vous avez cru cet espèce de bandit, ce voleur de grand chemin ? Je ne pensais pas qu'il s'intéressait à autre chose qu'à son or... Combien vous a-t-il fait payer pour ces renseignements, hein ? Mais je vous le répète, c'est le Maître des Scorpions le coupable ! »

Vous lui demandez si elle a des preuves et elle renifle d'un air dédaigneux : « Pas besoin de preuves. Mon intuition me dit qu'il s'agit du Maître des Scorpions : c'est un mauvais Maître, toujours à tendre des embuscades aux aventuriers qui traversent sa clairière. Ce sont des raisons suffisantes, non ? »

Elle s'interrompt un instant avant de conclure : « J'ai à faire maintenant, alors laissez-moi tranquille s'il vous plaît. »

Elle vous tourne le dos et retourne dans sa volière. *Notez le mot « Shaniaz » sur votre Feuille*

d'Aventure. Vous n'avez plus rien à faire ici et vous décidez de quitter la clairière.

A moins que vous ne pensiez que la Maîtresse des Oiseaux a commis le vol et que vous désiriez l'accuser maintenant. Si c'est ce que vous décidez, notez le mot « Oiseaux » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **960**.

Si vous ne pensez pas qu'elle soit la voleuse ou si vous préférez ne pas l'accuser directement, vous quittez la clairière par une des deux issues.

Si vous choisissez la sortie sud, rendez-vous au **119**.

Si vous préférez la sortie ouest, rendez-vous au **495**.

Notez que vous pouvez accuser un Maître (ou une Maîtresse) à tout moment. Pour cela, écrivez son domaine d'influence (par exemple « Serpents » pour la Maîtresse des Serpents) sur votre Feuille d'Aventure, et allez confondre le Maître (ou la Maîtresse) dans sa clairière.

790

Avez-vous vaincu la boue monstrueuse ? Si oui, rendez-vous au **772**. Sinon, rendez-vous au **581**.

791

Soulagée de ne plus devoir supporter l'odeur de putréfaction, vous vous enfoncez sous le couvert des arbres, où les moustiques s'empressent de vous faire regretter les remugles de chair en décomposition. Fort heureusement, la piste n'est pas longue et mène promptement dans une nouvelle clairière ... où les carcasses d'un nouvel Orque des Marais et d'un nouveau Gobelin viennent chatouiller vos narines de leurs émanations nauséabondes. Au centre de la clairière bouillonne un étang de vase chaude. *Vous êtes dans la Clairière n°26 ... et vous y êtes déjà venue.* Avec la plus totale perplexité, vous regardez derrière vous, mais vous n'apercevez plus la clairière d'où vous êtes venue. Qu'allez-vous faire ?

Revenir sur vos pas ?

Rendez-vous au **822**.

Partir vers l'est cette fois ?

Rendez-vous au **138**.

Partir vers l'ouest cette fois ?

Rendez-vous au **331**.

792

L'endroit n'a guère changé depuis votre dernière visite. Il est peu probable qu'il existe un deuxième gros prédateur dans les parages, mais cela ne vous empêche pas d'observer les environs avec attention. Si vous parvenez vite à la conclusion qu'aucune créature ne vous menace cette fois, cela ne signifie pas pour autant que la traversée de la clairière se fera sans difficulté. Vous savez à quel point le sol boueux peut se montrer traître et, même en restant sur vos gardes, il n'est pas impossible que vous vous enlisiez à nouveau. Si vous préférez ne pas en prendre le risque, vous pouvez librement retourner à la Clairière d'où vous venez. Une Pierre de Croissance ou une Pierre de Glace vous permettra de traverser sans difficulté. Si vous avez utilisé une Pierre de Croissance ici lors d'une précédente visite, le tapis végétal que vous avez ainsi créé existe toujours. Si vous avez utilisé une Pierre de Glace ici lors d'une précédente visite, le sol est encore gelé à condition que vous n'ayez visité qu'une seule clairière entretemps. Si vous entreprenez de traverser la clairière sans l'aide de la magie, vous devez *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceuse, vous ne rencontrez pas de difficulté. Si vous êtes Malchanceuse, vous vous enfoncez soudain dans la boue jusqu'à la taille et vous devez à nouveau *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceuse cette fois, les efforts que vous devez déployer pour sortir de ce piège naturel vous coûtent 1 point d'ENDURANCE. Si vous êtes de nouveau Malchanceuse, vous parvenez également à vous sortir de ce borbier, mais vous découvrez alors que plusieurs énormes sangsues se sont accrochées à vos jambes pour se repaître de votre sang. Vous vous en débarrassez sans trop de difficulté, mais vous perdez en tout 3 points d'ENDURANCE et 1 point de SANTÉ.

Si vous quittez la clairière par le sud, rendez-vous au **361**.

Si vous quittez la clairière par l'ouest, rendez-vous au **767**.

Si vous quittez la clairière par l'est, rendez-vous au **109**.

793

Vous arrivez enfin à créer une ouverture suffisante pour passer. Vos pieds ont du mal à se décoller du sol, légèrement pris dans la gangue gluante de l'Amibe. Vous faites alors de grandes enjambées rapides pour vous extraire de là, et vous franchissez le passage qui commence déjà à se refermer. Lors de votre course dans le corridor aux tombes, vous vous raclez derechef les pieds au sol pour enlever le maximum de glue poisseuse appartenant à l'Amibe. Vous l'avez échappé belle, un peu plus et vous n'auriez même pas pu repartir ! Rendez-vous au **818**.

794

Vous lancez la Pierre de Feu sur la vague. L'effet ne se fait pas attendre : un petit nuage de vapeur s'échappe de la vague encore plus proche maintenant !! Vous n'avez plus le temps de rejoindre une des rives maintenant. Foncez vous abriter derrière le rocher qui est près de vous au **535**.

795

La Maîtresse est en train de donner à manger à ses canaris. Lorsqu'elle vous aperçoit, elle s'approche et vient aux nouvelles : «Alors, comment avance votre enquête ?

— Hélas pas beaucoup, dites-vous légèrement honteuse, je n'ai toujours pas découvert l'identité du voleur ou de la voleuse !

— Je compatis pour vous, soupire-t-elle d'un air sincèrement affligé, mais souvenez-vous de ce que je vous ait dit : c'est le Maître des Scorpions le coupable, pas d'erreur possible ! Puisque vous n'avez rien à m'apprendre, je retourne à mes canaris. Bonne chance quand même ! »

Vous décidez de ne pas perdre plus de temps et vous prenez congé de la Maîtresse. Vous quittez donc la clairière par un des deux chemins possibles.

Si vous choisissez la sortie sud, rendez-vous au **119**.

Si vous préférez la sortie ouest, rendez-vous au **495**.

796

Une silhouette grise s'avance à pas comptés dans la clairière : un LOUP famélique espère pouvoir vous dévorer vivante.

LOUP

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 6

Le Loup cessera de vous attaquer si vous réussissez à lui infliger deux blessures : c'est un vieillard qui préfère les plats qui se défendent moins. Si vous le faites fuir, *Testez votre Habileté*. Si vous êtes Habile, rendez-vous au **851**. Sinon, vous n'avez plus qu'à retourner au **508**.

797

Alertée par votre anneau, et ne souhaitant prendre aucun risque, vous suivez un large arc de cercle. Votre trajectoire vous permet de maintenir une distance raisonnable entre les insectes aux couleurs chatoyantes et vous. Rendez-vous au **410**.

798

Flanquée des deux Patrouilleurs, vous marchez rapidement dans le corridor jusqu'à ce que vous arriviez au carrefour emprunté précédemment. À votre gauche, le couloir s'oriente au sud. Au bout, vous le savez, se trouve l'échelle de bois qui permet de quitter ce réseau de galeries lugubre. Orienté nord-ouest, un autre couloir s'enfonce dans les profondeurs du souterrain. Les Patrouilleurs vous pressent d'aller par là pour délivrer leurs compagnons d'infortune du joug du Sorcier, bien qu'ils soient conscients qu'une terrible bataille vous attend probablement, mais la décision vous revient entièrement. Nul doute que Daigledor vous accueillera à bras ouverts en apprenant de quel pétrin vous avez sorti ses hommes, et grâce à vos indications, lui et ses Pa-

trouilleurs pourront alors s'occuper personnellement du Sorcier. Mais qui peut prévoir la réaction de ce dernier lorsqu'il découvrira votre évasion ? Combien de temps s'écoulera-t-il avant que le Capitaine survienne ? Et qu'arrivera-t-il aux esclaves pendant ce temps-là ? Si vous tentez le tout pour le tout en décidant d'aller défier l'esclavagiste et sa créature, dirigez-vous vers le nord-ouest et rendez-vous au **235**. Si la survie des Patrouilleurs, ainsi que la vôtre, prime sur le risque de fuite du Sorcier et l'épée de Damoclès qui menace ses malheureux esclaves, prenez la sortie sud et rendez-vous au **94**.

799

Vous fouillez du regard ce qui vous entoure, mais seuls le décor familial du marais et les cadavres des crocodiles vous accueillent. Une inspiration vous traverse soudain : si vous ne pouvez pas amener la tortue jusqu'à la rivière, peut-être pouvez-vous essayer de faire le contraire ! Vous franchissez les quelques mètres de pente boueuse qui vous séparent de la rive et, vous baissant, vous recueillez un peu d'eau dans vos mains en coupe. Puis vous remontez jusqu'à la tortue, certaine d'avoir trouvé le moyen de la sauver. Mais, à votre grande incompréhension, le gigantesque animal se contente de vous regarder avec une sorte de tristesse lorsque vous lui présentez l'eau pour qu'il la boive. La tortue tire sa magie de la rivière toute entière et non pas du liquide qui peut en être extrait. Alors que vous cherchez une autre façon de lui venir en aide, elle ferme tout doucement les yeux et meurt. Quelque peu abattue, vous décidez de reprendre votre chemin. Rendez-vous au **137**.

800

Visiblement, le Lutin est de bonne humeur : il s'empresse de couper vos liens d'un coup de dent et vous souhaite la bonne journée. Un peu surprise, vous vous ressaisissez rapidement et fondez sur les Gobelins, qui cessent de rire pour s'enfuir sans demander leur reste, abandonnant vos affaires au sol. Vous reprenez votre sac à dos, ceignez votre épée et quittez cette sinistre clairière par l'une de ses quatre issues :

- Au nord au **91**.
- A l'ouest au **635**.
- A l'est au **835**.
- Au sud au **469**.

801

Vous vous jetez sur la femme avec rage. Votre coup d'épaule la fait tomber lourdement à terre, mais son armure vous endolorit quelque peu l'épaule, vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous n'attendez même pas qu'elle se soit relevée pour l'attaquer avec toute la force dont vous êtes capable. Bien qu'elle soit à terre, votre adversaire se révèle redoutable.

NASTAZIA (à terre)

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 10

Si vous abaissez le total d'ENDURANCE de Nastazia à 4 ou moins, rendez-vous au **546**. Vous pouvez prendre la *Fuite* en quittant le village et en vous rendant au **776**.

802

La berge devient très étroite, et vous manquez plusieurs fois de tomber dans les eaux stagnantes... La bande de terre finit par s'élargir un peu pour s'arrêter face à une autre étendue d'eau dont la surface est soulevée par des bulles de gaz de fermentation. Vous vous cachez le nez dans vos vêtements pour atténuer les odeurs infectes de cet endroit. Si vous souhaitez longer cette nouvelle mare par la gauche rendez-vous au **47**, si vous souhaitez plutôt la contourner par la droite, allez au **879**. Enfin si vous voulez repartir d'où vous venez, allez au **957**.

803

Vous ne perdez pas une seconde, votre épée jaillissant du fourreau tandis que vous franchissez d'un bond la courte distance qui vous sépare de l'homme. Il se retourne à moitié en entendant le bruit, mais trop tard pour éviter votre lame qui lui entaille le flanc. Une large estafilade sanglante apparaît alors. L'homme contient l'hémorragie d'une main, tandis qu'il pointe l'autre dans votre direction. Il commence à prononcer quelque chose comme « Fulg », puis s'arrête net en jetant un coup d'œil craintif vers sa victime. Il lance alors un juron, puis attrape l'épée qui pend à sa ceinture et la pointe sur vous.

« Stupide sceau. Bon, encore une enquiquineuse de plus. J'étais pas trop mauvais bretteur dans le temps, voyons si je ne suis pas trop rouillé. »

Et il se jette sur vous.

MAGE BARBU (blessé)

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 8

L'homme est très handicapé par sa blessure. Vous pouvez à tout moment fuir par l'une des sorties de la clairière, au choix au **615** pour aller au nord, au **560** pour aller au sud, ou au **50** pour aller à l'est.

L'homme ne vous poursuivra pas, trop affaibli par la perte de sang. Si vous préférez continuer le combat et réduisez son ENDURANCE à 4 points ou moins, rendez-vous au **763**.

804

Vous vous élancez pour atteindre l'autre rive, en espérant avoir fait le bon choix. Malheureusement, votre pied se prend entre deux rochers près de la rive, et vous vous faites très mal. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous essayez de vous dégager. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceuse, rendez-vous au **382**, sinon allez au **85**.

805

En désespoir de cause, vous jetez la Pierre de Glace dans l'étang de vase gluante, le seul endroit où vous puissiez l'utiliser sans la gaspiller complètement. Le sortilège opère immédiatement et une épaisse couche de glace se forme à la surface du borborygme. Les bouillonnements d'origine imprécise cessent en même temps. Vous avez alors la drôle d'impression d'émerger d'un rêve. Momentanément désorientée, vous clignez plusieurs fois des yeux. Lorsque vous observez à nouveau la clairière, les cadavres en décomposition et l'étang gelé sont toujours là, *mais il ne reste plus que deux sentiers permettant de quitter les lieux*. Mue par un espoir soudain, vous partez en courant. De toute évidence, grâce à votre Pierre de Glace, vous avez neutralisé une force qui souhaitait vous emprisonner dans cette clairière pour s'abreuver de votre vitalité. Un être vivant ? Vous ne le saurez sans doute jamais. D'ailleurs, vous ne ferez aucun effort particulier pour l'apprendre ! Si vous désirez vous enfuir vers le nord, rendez-vous au **495**. Si vous préférez courir vers l'est, rendez-vous au **119**.

806

Le monstre s'effondre à vos pieds dans un bruit de tonnerre et un cri bestial. Vous avez vaincu le Gargantis ! Vous voilà auréolée d'un fait historique, quel dommage qu'il n'y ait aucun témoin... Vous pansez vos blessures mais votre attention revient soudainement sur le bel aventurier que la bête avait gravement blessé. Vous accourez vers le jeune homme étendu face contre terre et le retournez. Il ouvre alors les yeux : « Merci d'avoir tenté de me sauver, jeune damoiselle. Je ne vous aurais jamais cru capable de vaincre cette horreur. »

Il tousse alors violemment, et quelques gouttes de sang perlent au niveau de ses lèvres si fines.

« Je devais me marier le mois prochain... Arrrrrrh... J'aurai au moins la satisfaction de mourir dans les bras d'une femme. Même si ce n'est pas celle que j'aime... Maudit Marais ! Quelle idée ai-je eu de m'y aventurer pour la rejoindre plus vite... Ahhhhhhrh cette lumière ! Je crois qu'on vient me chercher... Prends mon épée... Elle est magi... »

Le pauvre bougre n'a pas le temps de finir sa phrase qu'il rend son dernier souffle. Vous n'avez pas pu retenir vos larmes et vous éclatez en sanglots en serrant l'homme bien fort dans vos bras. Il était si beau... Vous ne pouvez vous retenir de lui faire un baiser avant de lui creuser une sépulture rapide à l'aide de votre épée.

Il est maintenant temps de se remettre en route ! Vous savez que la Corne du Gargantis recèle de fabuleux pouvoirs, vous pouvez donc l'arracher de son museau : ce sera votre trophée (Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous pouvez aussi prendre l'Épée de l'Aventurier, elle vous permet d'ajouter 1 point à votre *Force d'Attaque*. Vous pouvez sortir de la clairière par deux issues :

Si partez vers l'est, rendez-vous au **304**.

Si vous partez vers l'ouest, rendez-vous au **175**.

807

L'épais brouillard se referme sur vous comme pour vous noyer. Réduite à un état de quasi-cécité, vous vous sentez gagnée par une peur paralysante. Votre sens de l'orientation surnaturel vous permet toujours de vous repérer, mais vous avez le sentiment horrible qu'une menace mortelle vous cerne de toutes parts. Alors que vous essayez de vous reprendre, la chaleur dégagée par votre Anneau de Cuivre devient telle qu'elle vous brûle presque le doigt ! Ce n'est que grâce à cet avertissement que vous décelez à temps la forme indistincte qui se rapproche de vous. Vous vous préparez à combattre, mais, lorsque la créature est enfin révélée par le brouillard, son aspect vous fait presque reculer d'effroi. Le monstre ressemble à un énorme crocodile, mais un crocodile qui aurait été corrompu et déformé par quelque influence profondément maléfique. Son épaisse cuirasse d'écailles est noire et hérissée d'excroissances épineuses ; ses pattes sont larges et recourbées comme des serres ; sa mâchoire puissante laisse voir des dents si longues qu'elles en semblent aberrantes. Ses yeux écarlates vous fixent avec une avidité maligne qui vous laisse transie. Malgré sa masse, la créature se déplace avec une vivacité effrayante. Perdue comme vous l'êtes dans le brouillard, vous n'avez aucune chance de lui échapper. Vous avez la possibilité de vous servir d'une Pierre de Malédiction : rendez-vous alors au **339**. Sinon, il ne vous reste plus qu'à livrer bataille !

DÉMON CROCODILIEN

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 10

La puissante magie maléfique qui imprègne la chair de ce monstre entrera en jeu à chaque fois qu'il vous infligera une blessure. Lancez alors un dé supplémentaire : sur un résultat de 1 à 4, vous perdrez 1 point de CHANCE ; sur un résultat de 5 ou de 6, vous perdrez 1 point d'HABILETÉ. Ces pertes viennent s'ajouter à la diminution de votre ENDURANCE.

Si vous parvenez à l'emporter, vous vous hâtez de quitter cette clairière maudite avant de rencontrer une autre créature de la même engeance.

Si vous vous dirigez vers le nord, rendez-vous au **84**.

Si vous vous dirigez vers l'ouest, rendez-vous au **225**.

Si vous voulez vous diriger vers l'est, rendez-vous au **1025**.

Si vous empruntez le pont pour vous rendre au sud, rendez-vous au **786**.

808

Il y a plusieurs de ces mêmes pièces de tissu qui jonchent le sol, ce qui indique qu'au moins deux combattants supplémentaires se tenaient là. Mais que sont-ils devenus, mystère... Il n'y a rien de plus à voir ici, et vous décidez de repartir en laissant le morceau de tunique. Rendez-vous au **747**.



809

Vous vous réveillez en sursaut... Non, vous êtes bien vivante. Cette chute mortelle de la falaise n'était qu'un cauchemar... Ayant récupéré de la plus grande partie de votre fatigue, vous vous relevez. Vos membres endoloris par l'escalade vous semblent durs comme de l'acier. Vous faites quelques assouplissements pour remettre tout ça en place. Vous jetez un œil du haut de votre piédestal. La vue n'est pas aussi magnifique que ça. La brume semble être redescendue pendant votre somme, et vous ne distinguez que des formes floues, même la rivière sous vos pieds est recouverte d'une brume diaphane... Il ne vous reste plus qu'à continuer votre route, rendez-vous au **752**.

810

Vous continuez votre chemin à l'intérieur des catacombes, en vous dirigeant vers le sud. Vous vous engagez dans de nombreux couloirs, corridors, cryptes, cellules, mais il n'y a rien d'autre que l'odeur lourde de la poussière qui se soulève alors que vous marchez lourdement ou que vous fouillez dans les petites cavités. Enfin, vous remarquez soudainement une faible lueur, et vous vous approchez discrètement. Vous arrêtant quelques secondes pour savoir si vous allez prendre par surprise la personne qui manifestement vit dans cette partie des catacombes, vous entendez une voix s'élever : « Approchez l'amie ! Si vous voyez ma lumière, je vois également la vôtre. Venez voir un vieil homme perdu dans ce dédale depuis des mois. »

Avançant précautionneusement, vous voici désormais à quelques mètres de cet homme. Il porte une vieille tunique rapiécée et une barbe qu'il semble essayer de tailler au couteau. La pièce dans laquelle il se trouve contient de nombreux bacs qui permettent de faire pousser des champignons, dont il doit visiblement se nourrir pour survivre. L'homme utilise également de l'eau qui ruisselle via un conduit de métal. Vous trouvez d'ailleurs étonnante la facilité avec laquelle l'humidité peut s'infiltrer dans ce lieu.

« Enfin de la compagnie, s'esclaffe l'homme, suivi d'un rire gras, dû certainement aux mauvaises conditions de vie qu'il doit subir. Que venez-vous faire ici ? Êtes-vous envoyée par ce fourbe de Maître des Ornithorynques ? »

A ce nom, vous portez votre main à votre arme. Avez-vous trouvé votre homme ?

« Du calme, je ne vous veux pas du mal, ni à lui, ni à personne.

— Qui êtes-vous ?

— Un aventurier, comme vous. Je m'appelle Bertillot. J'avais une mission... récupérer des amulettes des Maîtres, mais j'ai échoué. Et comme mon employeur a voulu me faire la peau, je me suis réfugié ici. J'ai attendu quelques mois avant de sortir. C'est lors de mon départ que je suis tombé nez à nez avec le Maître des Ornithorynques ! Il a voulu aussitôt me poignarder, alors je suis reparti me réfugier ici. Il ne m'a pas suivi, aussi j'en ai déduit qu'il devait être claustrophobe. Je crois qu'il doit y avoir une marque pour que l'on sache que j'étais Chasseur de Maîtres avant. Depuis je vis ici, en attendant que quelqu'un me libère.

— Vous ne savez donc pas où est le Maître des Ornithorynques ? Je veux dire, l'ancien ?

— Quand je suis arrivé ici, les ruines étaient vides. J'ai vécu à la surface pendant presque un mois. Ensuite, je suis descendu dans les catacombes pour rentrer en communion avec les esprits. Quand j'en ai eu assez... vous connaissez donc mon histoire. Donc quand je suis arrivé ici, il n'y avait pas de Maître.

Si vous estimez que vous en avez assez entendu et que vous laissez ce vieil homme où il est, rendez-vous au **202** pour vous diriger vers le nord cette fois-ci (si vous ne l'avez pas déjà fait) ou au **841** si vous voulez remonter en surface. Si vous pensez que cet homme ment quant à son identité, et que vous voulez l'affronter par surprise, rendez-vous au **377**.

811

Aussitôt, vous sortez de votre sac une torche que vous enflammez à l'aide du briquet à amadou. Ainsi éclairée, vous reprenez confiance à la chaleur de la flamme de votre torche. Les bruits étouffés de la forêt se sont étrangement tus. Vous constatez aussi que la brume s'est légèrement

dissipée et vous réalisez d'un coup que la nuit était tombée. Le froid et l'apparition du brouillard en sont justement les symptômes physiques surtout dans un marais tel que celui-ci.

Vous décidez pour économiser aussi bien votre lampe enflammée que vos propres forces d'établir un petit campement pour passer la nuit. Une fois le feu allumé, vous décompressez un peu face à son rayonnement chaleureux.

Vous vous allongez à ses côtés, les mains prises sur vos armes et la tête sur votre sac à dos, puis, doucement bercée par les flammes virevoltantes, vous sombrez dans un rêve agité et sans saveur. Rendez-vous au **296**.

812

Vous vous retrouvez dans la vaste grotte avec les débris divers jonchant le sol.

Si vous voulez explorer le passage aménagé vers l'ouest, rendez-vous au **430**.

Si vous voulez tenter une incursion dans la grotte inondée du sud, rendez-vous au **892**.

Enfin si aucun de ces endroits ne vous inspire, vous repartez au **358**.

813

Vous entrez dans une très large clairière. *Il s'agit de la n°25. Si vous y êtes déjà passée, rendez-vous au 858. Sinon, lisez ce qui suit.* Avec étonnement, vous découvrez un paysage que vous n'auriez pas cru trouver en plein cœur d'un marais. L'endroit est comme un îlot de nature sauvage perdu au milieu d'un océan marécageux. À perte de vue, ce n'est que fourrés, broussailles et herbes folles qui vous arrivent jusqu'au-dessus de la taille. Confiant à votre épée la tâche quelque peu roturière de vous frayer un chemin au milieu de cette végétation foisonnante, vous faites ainsi un bout de chemin, taillant à droite, à gauche, lorsque vous sentez soudainement l'Anneau de Cuivre chauffer à votre doigt... Un danger est proche ! Vous ne saurez dire comment, mais vous avez la sensation que quelqu'un – ou quelque chose – vous observe. Quelle va être votre réaction ?

Fuir à toutes jambes ?

Rendez-vous au **474**.

Continuer d'avancer comme si de rien n'était ?

Rendez-vous au **72**.

Stopper votre progression et vous mettre en garde,
à l'affût du moindre mouvement ?

Rendez-vous au **338**.

Plonger dans les hautes herbes de façon à vous dissimuler
aux regards ennemis ?

Rendez-vous au **268**.

814

Vous arrivez à la boutique de Tirnamba. C'est une grande maison avec une pancarte indiquant le nom du propriétaire qui semble vivre dans l'opulence. Lorsque vous entrez en écartant des rideaux à dorures, vous apercevez ledit Tirnamba. C'est un gros homme des Royaumes d'Ivoire. Il vous fait un grand sourire en montrant des dents d'une blancheur presque artificielle, jurant avec sa peau d'ébène... « Bonjou' Mademoiselle, je suis su' que vous t'ouve'ez vot'e bonheu' dans ma boutique », dit-il en se frottant les mains...

Si vous servez Morgalux, rendez-vous au **450**.

Si vous servez Ophidiane, rendez-vous au **603**.

Si vous servez Daigledor, rendez-vous au **295**.

815

Vous suivez un passage rectiligne, au-delà de toute réalité naturelle. C'est comme si une quelconque divinité avait tracé un trait infini sur une carte, coupant le champ de joncs en deux. Ce qui vous rassure, c'est le fait d'être sur une pente ascendante, et vous avancez plus rapidement. Lorsque le sol devient sec et plus pentu, vous accélérez la cadence afin de pouvoir avoir un point de vue sur votre localisation. Effectivement, vous arrivez en haut d'une butte d'une trentaine de

mètres de haut. Vous vous retournez pour observer le marais, mais c'est un cri d'exclamation mêlé d'effroi qui sort de votre bouche, plutôt qu'un soupir de soulagement. Vous êtes seule au milieu d'un champ de joncs qui s'étend jusqu'à un horizon blanc brumeux, et ce dans toutes les directions. Vous restez fortement dubitative devant ce spectacle... L'étendue végétale dessine quelques vaguelettes au gré de quelques coups de vent légers. Vous regardez alors le chemin par lequel vous êtes arrivée, et il n'est plus du tout rectiligne !! En fait, il tourne un peu sur la gauche. De votre position, vous ne voyez pas la trace du passage après l'angle, et encore moins quelques vestiges du passage rectiligne précédent... Au pied de la butte, les joncs sont très serrés et robustes, ils forment un mur difficilement pénétrable, même à l'épée. Vous regardez vos Pierres de Magie, comme ultime recours, mais en les touchant, vous sentez qu'elles semblent avoir perdu leur pouvoir en ce lieu étrange. Vous n'avez d'autres choix que de tenter de percer le mystère de cet endroit ou, à défaut, d'en sortir vivante... C'est avec une moue de déception que vous descendez de la butte pour retourner patauger dans les eaux boueuses de la forêt de joncs. Juste après avoir passé l'angle, vous retournez en arrière pour vérifier si la butte est encore là, mais comme vous vous y attendiez, elle a disparu... Si vous voulez aller dans ce nouveau passage qui remplace la butte, rendez-vous au **348**, si vous préférez continuer votre route, allez au **333**.

816

Vous jetez un œil dans la marmite, et vous êtes surprise d'y voir une échelle de corde ! La clarté ambiante ne permet pas de voir l'intérieur, et même votre torche ne vous est pas d'un grand secours. Si vous voulez descendre, rendez-vous au **759**.
Sinon, vous avez les possibilités suivantes :

Si vous voulez aller vers la fenêtre, rendez-vous au **671**.

Si vous préférez voir ce qu'il y a derrière le rideau, rendez-vous au **662**.

Sinon vous pouvez repartir au **716**.

817

Rien n'a changé depuis votre dernier passage : la clairière est toujours silencieuse et vide. Si vous ne l'aviez pas visitée en détail et désirez le faire maintenant, rendez-vous au **157**. Sinon, revenez sur vos pas : au nord au **514**, à l'est au **867**, ou au sud au **1025**.

818

Vous arrivez à l'intersection entre le passage principal aménagé qui s'oriente de l'est (vers la grande grotte) au nord-ouest, et le passage plus étroit qui part en direction du sud.

Si vous souhaitez explorer le grand passage vers le nord-ouest, allez au **924**.

Si vous voulez retourner dans la grande grotte (vers l'est), rendez-vous au **812**.

Enfin, si vous voulez vous engager dans le passage plus étroit qui part au sud, allez au **682**.

819

Vous avancez vers le Gargantis avec la ferme intention d'en découdre au plus vite malgré la stature imposante de la bête. Mais plus vous avancez, et plus vous vous demandez pourquoi vous devriez faire du mal à ce charmant lézard. Après tout, il n'est pas si terrible... et même plutôt sympathique ! Cet Aventurier a été bien stupide de s'attaquer à lui alors qu'il ne lui voulait aucun mal. Vous allez d'ailleurs de ce pas le châtier. La panique se lit sur son visage tandis que vous vous ruez sur lui sous l'œil ricanant du monstre. Pas de pitié ! Vous lui assenez le coup fatal. De toute façon, il n'en avait plus pour longtemps. Vous n'avez pas le temps de vous retourner que vous sentez une douleur horrible dans le dos : le Gargantis ! Après avoir pris le contrôle de votre esprit grâce à ses pouvoirs psychiques, il vient de vous frapper avec son énorme patte griffue. Crachant du sang, vous n'avez pas le temps de vous défaire du contrôle du Gargantis quand il vous achève d'un deuxième coup de patte. Votre aventure va certainement se terminer dans l'estomac du monstre, bienheureux d'avoir pu ajouter une deuxième victime à son repas.

820

Malgré la fange qui ralentit vos mouvements, vous reculez de justesse pour éviter le projectile de boue éjecté par la bulle nauséabonde... La chose commence à prendre une forme humanoïde et de plus en plus menaçante. Vous devez soit la combattre au **623**, soit fuir dans une des directions suivantes :

Grimper le monticule, rendez-vous au **228**.

Le contourner par la droite, rendez-vous au **678**.

Si vous préférez par la gauche, rendez-vous au **457**.

821

La Maîtresse est en train de donner à manger à ses canaris. Lorsqu'elle vous aperçoit, elle s'approche et vient aux nouvelles : « Alors, comment avance votre enquête ?

— Pas très vite je le reconnais, dites-vous légèrement honteuse. Je n'ai toujours pas découvert l'identité du voleur ou de la voleuse !

— Je compatis pour vous, soupire-t-elle d'un air sincèrement affligé, mais souvenez-vous de ce que je vous ai dit : c'est le Maître des Scorpions le coupable, pas d'erreur possible ! Puisque vous n'avez rien à m'apprendre, je retourne à mes canaris. Bonne chance quand même ! »

Vous toussotez pour l'interrompre : « Euh, depuis ma première visite, je suis passée dans la clairière de l'un de vos confrères, à savoir le Maître des Champignons. Je lui ai posé les mêmes questions qu'à vous et sachez qu'il VOUS a désignée comme coupable. »

A ces mots, le visage de la Maîtresse vire au rouge et d'une voix scandalisée, elle riposte : « Et vous avez cru cet espèce de bandit, ce voleur de grand chemin ? Je ne pensais pas qu'il s'intéressait à autre chose qu'à son or... Combien vous a-t-il fait payer pour ces renseignements, hein ? Mais je vous le répète, c'est le Maître des Scorpions le coupable ! »

Vous lui demandez si elle a des preuves et elle renifle d'un air dédaigneux : « Pas besoin de preuves. Mon intuition me dit qu'il s'agit du maître des Scorpions : c'est un mauvais Maître, toujours à tendre des embuscades aux aventuriers qui traversent sa clairière. Ce sont des raisons suffisantes, non ? »

Elle s'interrompt un instant avant de conclure : « J'ai à faire maintenant, alors laissez-moi tranquille s'il vous plaît. » Elle vous tourne le dos et retourne dans sa volière. *Notez le mot « Shaniaz » sur votre Feuille d'Aventure, et rayez le mot « Shaniax ».* Vous n'avez plus rien à faire ici et vous décidez de quitter la clairière.

A moins que vous ne pensiez que la Maîtresse des Oiseaux a commis le vol et que vous désiriez l'accuser maintenant. Si c'est ce que vous décidez, notez le mot « Oiseaux » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **960**.

Si vous ne pensez pas qu'elle soit la voleuse ou si vous préférez ne pas l'accuser directement, vous quittez la clairière par une des deux issues.

Si vous choisissez la sortie sud, rendez-vous au **119**.

Si vous préférez la sortie ouest, rendez-vous au **495**.

Notez que vous pouvez accuser un Maître (ou une Maîtresse) à tout moment. Pour cela, écrivez son domaine d'influence (par exemple « Serpents » pour la Maîtresse des Serpents) sur votre Feuille d'Aventure, et allez confondre le Maître (ou la Maîtresse) dans sa clairière.

822

Tout en cherchant à chasser le sentiment d'incompréhension qui s'est emparé de vous, vous rebroussez chemin le long du sentier. Votre errance dans ce marécage maudit a-t-elle commencé à saper votre raison ? Êtes-vous victime d'une hallucination ? Tout en ruminant ces pensées peu rassurantes, vous retrouvez la clairière d'où vous êtes venue – ainsi que le cadavre de l'Orque, celui du Gobelin, l'odeur de la chair putréfiée, et le lac de vase au centre de l'éclaircie. *Vous êtes dans la clairière n°26 ... mais cela, vous le savez déjà.* En outre, vous êtes prise d'une étrange

sensation de faiblesse, qui ne s'était pas manifestée lors de votre premier passage dans cette clairière, mais qui vous coûte maintenant 1 point d'Endurance. De toute évidence, vous êtes tombée dans un piège ahurissant, mais comment allez-vous vous en sortir ? Si vous désirez surmonter votre répugnance et fouiller les cadavres, rendez-vous au **432**. Si vous croyez que la magie peut vous venir en aide, rendez-vous au **30**. Si vous voulez vous enfuir directement à travers le Marais, sans tenter de suivre un sentier, rendez-vous au **170**.

823

Vous posez un pied dans la clairière.

Si vous servez Daigledor, rendez-vous au **366**.

Si vous servez Ophidiane, rendez-vous au **154**.

Si vous servez Morgalux, rendez-vous au **780**.



824

Vous repensez aux preuves d'enlèvements que vous avez découvertes et aux indices glanés ça et là... Et plus vous y repensez, plus cette affaire vous semble liée au personnage qui vous fait face... Au fond de vous, vous êtes intimement convaincue qu'il n'est pas tout blanc dans l'histoire... Néanmoins, si les preuves dont vous disposez suffisent à incriminer le Maître des Champignons, elles n'établissent pas sa culpabilité de manière indéniable. Que faire ? Vous pouvez abattre vos cartes dès à présent et tenter de confondre le Maître, quitte à y aller au bluff. Rendez-vous alors au **440**. Mais si vous estimez que c'est encore trop tôt, et ne souhaitez révéler votre jeu que lorsque vous aurez tous les atouts en main, rendez-vous au **850**.

825

Malgré tous vos efforts et tout votre savoir en matière d'énigme, vous ne parvenez pas à déchiffrer l'inscription. Vous perdez 1 point de CHANCE pour le temps que vous avez perdu et vous décidez de ne pas traîner plus longtemps dans les parages. Vous quittez immédiatement la clairière par le seul chemin qui la dessert, c'est-à-dire celui par lequel vous êtes entrée. Rendez-vous au **406**.

826

Vous prenez votre courage à deux mains et continuez votre exploration macabre. Le fait que votre anneau reste froid ne vous reconforte pas plus. Vous vous attendez, à chaque pas, qu'il devienne bouillant d'un seul coup... Malgré votre peur panique, vous parcourez une bonne centaine de mètres entre les tombes. A la lumière de votre torche, certains défunts semblent vouloir s'animer, d'autres vous sourient, celui-là pleure, cet autre-là vous invite à partager sa couche... Chaque mort raconte une histoire, mais vous continuez à progresser en faisant attention de ne pas troubler leur repos. Au bout du couloir, vous arrivez à un petit promontoire, et le passage s'élargit en triangle. Les parois de cette salle ont été rabotées et aménagées avec plus de soin que le reste de la grotte. L'explication vous vient en même temps que le petit cri qui vous échappe : au fond de cette salle triangulaire se trouve un tas d'or et de pierreries sur lequel se trouve un trône avec un homme assis dessus... Enfin, le squelette d'un homme... Une caricature de pirate, la même que celle que vous racontait votre père dans ses histoires pour vous endormir le soir. Si l'endroit s'y prêtait vraiment, vous poufferiez vraiment comme une gamine : le squelette est assis, avec son bandeau, son typique chapeau noir avec l'emblème de tête de mort, un perroquet

sur l'épaule gauche, un singe sur l'épaule droite, un grand sceptre orné d'un diamant dans la main droite, et la main gauche avec un papier jauni dedans. La traditionnelle carte au trésor vous attend !! Et un piège mortel, forcément... Dubitative, vous tripotez votre anneau, le suppliant presque de devenir chaud afin de prendre une décision simple et rapide, mais il n'en est absolument rien... Qu'allez-vous faire ?

Un petit tour de la salle pour détecter un éventuel piège ?	Rendez-vous au 737 .
Vous souhaitez examiner le trésor sur lequel repose le pirate ?	Rendez-vous au 936 .
Laisser tout ça et repartir vers l'intersection ?	Rendez-vous au 818 .

827

Vous lancez la Pierre de Bénédiction sur l'homme mourant. Il se sent alors un peu mieux. Les brûlures et blessures les plus sévères cicatrisent rapidement, rendant au paysan un visage moins morbide. L'homme qui le tenait se couche alors à vos pieds vous remerciant en pleurant à chaudes larmes... Quelque peu gênée, vous lui expliquez que ce n'est rien. Cependant, il insiste pour que vous passiez la soirée et la nuit chez lui. Rendez-vous au **594**.

828

Vous levez les bras et lui expliquez que c'est uniquement la prudence et le silence inquiétant des alentours qui vous a incitée à approcher furtivement. Vous lui expliquez alors que vous êtes en mission dans le Marais, sans rentrer dans les détails cependant. L'archer sort alors du buisson dans lequel il était caché et vous propose de poser votre arme tandis qu'il posera son arc. Vous vous exécutez, n'ayant guère le choix. L'archer est en fait un Elfe de taille moyenne au visage exprimant une grande sérénité. Il est vêtu d'une armure aux reflets dorés, et dont la surface entière est gravée de caractères elfiques. Ses longs cheveux roux attirent votre regard, ainsi que la grande finesse de ses traits. Il vous explique alors qu'il vient de traverser le Marais et s'apprête à rejoindre Bourbenville pour communiquer une nouvelle à Gayolard, le sorcier. Le personnage ne vous semblant guère antipathique – malgré son air franchement hautain – vous lui demandez s'il peut vous aider, puisqu'il semble avoir une certaine expérience du Marais. Il répond qu'il posséderait éventuellement un objet qui pourrait vous être utile. L'homme fouille alors dans le sac en bandoulière qu'il porte sur lui, et en sort une sorte de pendentif. Il vous annonce qu'il s'agit d'un Talisman Sacré d'origine elfique (et qui vous permettra d'améliorer votre Force d'Attaque de 1 point, car il accélère vos mouvements), et il propose de vous le vendre pour 5 pièces d'or, si toutefois vous n'êtes pas au service du Mal. Vous remarquez en effet qu'il sonde votre regard depuis quelques minutes, cherchant à déterminer si vous êtes malfaisante ou non.

Si vous êtes au service de Daigledor ou d'Ophidiane, et que vous voulez acheter ce talisman, rendez-vous au **942**.

Si vous êtes au service de Morgalux et que vous voulez obtenir ce talisman, vous pouvez essayer de lui mentir en vous rendant au **373**.

Si l'offre ne vous intéresse pas, vous pourrez emprunter l'un des trois sentiers qui permet de sortir d'ici après avoir salué l'elfe :

Le sentier nord, rendez-vous au **688**.

Le sentier est, rendez-vous au **667**.

Le sentier sud, rendez-vous au **260**.

829

Une demi-douzaine de Vulgus Papilloris volètent encore, à l'opposé de la clairière.

Si vous souhaitez vous rapprocher de ces mauvais souvenirs, rendez-vous au **54**.

Si vous souhaitez ne pas vous en préoccuper, allez au **725**.

830

Quelle pierre souhaitez-vous employer ?

Amitié ?
Croissance ?
Flétrissure ?
Feu ?

Rendez-vous au **456**.
Rendez-vous au **718**.
Rendez-vous au **313**.
Rendez-vous au **1046**.

Si vous n'avez pas les Pierres de Magie proposées, vous pouvez vous rendre au **761** pour faire un autre choix.

831

Donner un baiser à l'homme est peut-être bien le seul moyen de s'échapper de la clairière. Aussi fermez-vous les yeux, et tentez d'oublier l'apparence sinistre de l'homme. Les lèvres immondes de la créature se posent doucement sur les vôtres, et votre conscience s'échappe soudainement sans explication apparente...

Rendez-vous au **277**.

832

Vous tendez l'objet à la petite créature qui pousse un cri de joie et s'en saisit prestement. Désormais certaine qu'elle ne vous veut pas le moindre mal, vous vous risquez à la caresser, songeant que malgré sa laideur, elle ferait très certainement un excellent compagnon. Rassasiée, elle fouille dans les poches de son petit gilet et en sort une montre à gousset au cadran fêlé, qu'elle vous tend en piaillant.

« Pulu ! Pulu ! »

Intriguée, vous prenez l'objet, et découvrez qu'il s'agit d'un Remonteur de Temps ! Une seule fois, et une seule, vous aurez l'occasion de remonter le temps d'un paragraphe en retournant le mécanisme (*hélas, pas si vous êtes à un paragraphe de fin d'aventure ; n'oubliez pas d'annuler toutes les modifications qui auront été faites suite à la lecture du paragraphe que vous annulez*). Vous rangez précieusement le Remonteur de Temps dans votre Sac, et gagnez 1 point de CHANCE pour cette rencontre fructueuse avec le Pulu, l'un des rares êtres bienveillants du Marais. La créature rejoint son terrier, et vous pouvez désormais quitter la clairière par le nord en vous rendant au **483**, l'ouest (rendez-vous au **15**) ou l'est (rendez-vous au **350**).

833

Lors de votre premier passage dans cette Clairière, avez-vous sauvé la tortue ? Si tel n'est pas le cas, rendez-vous immédiatement au **375**. Si vous avez sauvé la tortue, vous retrouvez la clairière telle que vous l'avez laissée et vous êtes libre de choisir où diriger vos pas.

Si vous voulez vous diriger vers le nord, rendez-vous au **84**.

Si vous voulez vous diriger vers l'ouest, rendez-vous au **225**.

Si vous voulez vous diriger vers l'est, rendez-vous au **1025**.

Si vous voulez emprunter le pont pour vous rendre au sud, rendez-vous au **786**.

834

Vous entrez dans la bâtisse du Maître des Vers, et le premier abord n'est guère ragoûtant : l'intérieur est d'une grande saleté. Des restes de nourriture consommée par Aryoth et ses loups jonchent le sol de la première pièce qui se trouve être une sorte de salon (si vous en jugez par la table et les chaises qu'elle contient). Il a dû y passer quelques heures, ou même quelques jours. Il y a également une bibliothèque avec quelques ouvrages qui comportent des inscriptions dans une langue qui vous est inconnue. Vous ouvrez une porte qui donne sur une pièce comportant un lit. Mais vous faites un rapide saut en arrière en découvrant que la chambre est envahie de longs vers

blancs, et autres insectes luisants. Ce sont là les sujets de celui qui a dû désertier l'endroit depuis quelque temps, car la plupart sont immobiles et sans vie. Ce spectacle grouillant vous arrache un haut-le-cœur qui suffit à vous décider de repartir.

Mais dès que vous passez le pas de la porte qui donne sur l'extérieur, votre anneau se met subitement à chauffer... Quel ennemi allez-vous encore devoir affronter ?

Vos doutes s'estompent rapidement quand vous voyez deux ORQUES DES MARAIS sortir des broussailles de part et d'autre de vous. Un guet-apens !

Ils ont une carrure impressionnante, et arborent une mine patibulaire (couverte de pustules, comme tout Orque qui se respecte). Tirant de courtes épées, ils s'échangent un regard complice avant de vous attaquer. Vous reculez dans l'embrasure de la porte afin d'être à votre avantage. Affrontez-les l'un après l'autre :

Premier ORQUE DES MARAIS

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 8

Second ORQUE DES MARAIS

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 6

Si vous triomphez, vous inspectez du bout de l'épée les cadavres des deux humanoïdes, et vous découvrez que l'épée du second Orque est très légère... Sans doute une épée magique glanée sur le cadavre d'un aventurier qui a eu moins de chance que vous. Cette épée vous permettra d'ajouter 1 point supplémentaire à votre *Force d'Attaque*, sauf si votre *Habilité* s'élève déjà à 12. Il ne vous reste plus qu'à partir de la clairière par l'est (rendez-vous au **475**) ou par le sud (rendez-vous au **963**).

835

Depuis quelque temps, la végétation s'est épaissie et c'est un véritable tunnel de verdure que vous parcourez. Vos bottes sont maintenant toutes tâchées de boue, mais une portion de sentier plus stable pour permet de reposer les muscles de vos cuisses et mollets, qui sont soumis à rude épreuve. Après cette pause méritée, vous reprenez votre chemin. Le sentier aboutit bientôt à une nouvelle clairière où des sifflements retentissent de façon continue. *C'est la clairière n°47. Si vous êtes déjà venue ici, rendez-vous au 902, sinon lisez ce qui suit.*

Dès que vous écarterez les derniers branchages qui obstruaient l'entrée de la clairière, un spectacle effrayant s'offre à vous : des milliers de serpents, de toutes tailles et de toutes les couleurs recouvrent le sol et encerclent une sorte de chaumière qui trône au milieu de la clairière. Cette cabane vous intrigue, elle semble flotter sur une véritable mare de reptiles et vous doutez que quelqu'un puisse habiter là-dedans.

Il y a là Cobras, Boas, Vipères, Couleuvres et Pythons qui louvoient lentement. Des Crotales Diamantins, dont l'extrémité de la queue se termine par un appendice, émettent un macabre bruit de crécelle, semblant vous livrer un austère avertissement. Dès votre arrivée, certains serpents se tournent vers vous en sifflant de façon agressive, et exhibent leurs crochets en ouvrant la gueule. Voici une clairière des plus accueillantes !

Que faites-vous ?

Si vous pénétrez dans la clairière, rendez-vous au **823**.

Si vous rebroussez chemin, rendez-vous au **1017**.

836

Vous avez réussi à sauver le Chef des Voleurs et lorsque vous montrez le mot que celui-ci vous a griffonné au Voleur qui sort des broussailles et s'approche de vous, un sourire éclaire soudain son visage et il fait signe aux autres, qui étaient encore cachés, de ne pas vous attaquer. Un homme aux longs cheveux bruns s'avance vers vous.

— Un grand merci à toi, étrangère. Tu as sauvé notre Chef et nous t'en sommes éternellement reconnaissants.

Il interpelle ensuite un de ses camarades et lui glisse un mot à l'oreille. Celui-ci court vers la bâtisse et en revient avec une bourse et un coffre. L'homme prend la bourse et vous dit :

— Voici 30 pièces d'Or. C'est ta récompense pour avoir l'avoir délivré. Mais nous t'offrons aus-

si une pierre de ce coffre.

Il ouvre alors son coffre et vous voyez un exemplaire de chaque Pierre de Magie. Choisissez donc celle que vous prenez. Vous le remerciez chaleureusement et prenez rapidement une nouvelle direction, car vous devez retrouver Daigledor le plus vite possible.

Si vous prenez le pont et partez vers le nord, rendez-vous au **119**.

Si vous partez vers le sud, rendez-vous au **304**.

Si vous partez vers l'est, rendez-vous au **635**.

837

Quelle Pierre souhaitez-vous utiliser ?

Une Pierre de Malédiction ?

Rendez-vous au **307**.

Une Pierre de Feu ?

Rendez-vous au **121**.

Une Pierre d'Illusion ?

Rendez-vous au **520**.

838

Vous vous approchez du buisson puis vous écartez tout doucement les ramures... Vous laissez alors échapper un petit cri de surprise lorsque vous trouvez enfin les responsables. En effet, une bonne demi-douzaine de lapereaux mignons comme tout sont occupés à grignoter des pousses tendres. Votre présence ne semble pas les déranger outre mesure. Deux d'entre eux viennent même vers vous clopin-clopant entre les ramures serrées. Vous ne pouvez vous empêcher d'en prendre un dans les mains pour le caresser. C'est un pur moment de bonheur que vous vivez là. Décidément, ce marais est capable du meilleur comme du pire. Vous êtes rassurée de voir que la vie peut exister même dans ce marais de cauchemar. Vous vous félicitez aussi de ne pas avoir cédé à la panique sous la pression de l'ambiance environnante, vous auriez pu faire une bêtise... Vous gagnez 1 point de CHANCE. Vous vous séparez finalement de vos petits amis avec un pincement au cœur. Par où allez-vous continuer l'exploration du Marais ?

Vers le sud ?

Rendez-vous au **934**.

Vers l'ouest ?

Rendez-vous au **915**.

Vers le nord ?

Rendez-vous au **50**.

839

Le carreau d'arbalète vous érafle durement le flanc (lancez un dé et ajoutez 1 pour obtenir le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez) et va se ficher dans le bois derrière vous. Si vous obtenez 5 ou 6, vous perdez 1 point de SANTÉ pour les infections qui vont se développer dans la profonde entaille... Après avoir pansé votre blessure, vous regardez autour de vous. Dedans, tout est relativement sombre et complètement désordonné. Des déchets, des ordures et d'autres débris de ce genre traînent ça et là à même le sol. Les rares meubles sont renversés par terre, seule une table tient encore debout. Bien que tout soit sans dessus dessous, vous entreprenez une fouille rapide. Au bout du compte, vous trouvez trois Pièces d'Or oubliées dans l'un des tiroirs de la table, ainsi qu'un Hibou d'Airain caché dans l'une des anfractuosités de la pièce. C'est une bien belle œuvre d'art, et si vous deviez la vendre, vous en retireriez une somme correcte, au moins une bonne dizaine de pièces d'or. Avant de partir, vous pouvez aussi prendre la Corde si vous jugez utile de le faire. En revanche, l'arbalète est très bien arrimée, il vous est impossible de la récupérer. Après cela, vous quittez la vieille mesure par où vous êtes venue, avant de reprendre votre chemin par le seul accès possible, c'est-à-dire au **406**.

840

Vous jetez la Pierre de Magie sur le monstre mais elle rebondit sur sa peau sans l'enflammer. Le ver est beaucoup trop gros pour elle mais vous avez dû naître sous une bonne étoile car la Pierre de Feu vient tomber sur le tentacule qui vous tenait la jambe. Sous l'emprise des flammes, ce

846

Malheureusement pour vous, le monstre vous rattrape aisément et d'un violent coup de mâchoire vous arrache la jambe droite. Vous poussez un hurlement à peine audible. Le monde tourne sous vos yeux, tant la douleur est effroyable, et vous sentez que votre conscience commence déjà à s'étioler. Puis soudainement, tout devient noir et la douleur disparaît presque miraculeusement. Votre évanouissement vous permet d'éviter le spectacle du crocodile dévorant féroce votre corps inerte. Pour vous, l'aventure se termine ici.

847

Vous pénétrez dans une zone un peu plus rocailleuse au fur et à mesure que vous avancez. Vous en profitez pour essayer vos bottes sur les rochers de plus en plus nombreux qui dépassent de la vase infecte. Après vingt minutes de marche, vous arrivez à un endroit sec. Le soleil brûlant se reflète sur les pierres blanches immaculées de la petite falaise rocheuse qui se trouve au nord-ouest. La chaleur vous fait du bien. Vous en profitez pour enlever cinq sangsues (*vous perdez 1 point de SANTÉ*), puis faites sécher vos vêtements avant de continuer en direction de la falaise. *Vous êtes dans la clairière n°9.*

Une observation rapide des lieux montre que la falaise comporte quelques anfractuosités... L'une d'entre elles, au niveau du sol, est particulièrement intéressante, car un humain pourrait s'y glisser. D'une hauteur d'un mètre cinquante environ, elle est suffisamment large pour pouvoir passer de profil. Les parois sont saillantes, et vous pouvez entendre comme un petit bruit d'écoulement d'eau vers le fond de ce passage... Qu'allez-vous faire ?

Si vous souhaitez entrer dans cette grotte et à condition que vous ayez de quoi vous éclairer, rendez-vous au **73**.

Sinon vous pouvez quitter cet endroit en longeant la falaise vers l'est (rendez-vous au **620**), ou partir vers le sud (rendez-vous au **761**).

848

Vous ne trouvez rien de plus depuis votre dernière visite dans cette clairière. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez goûter l'un des gros fruits rouges du bosquet central. Pour cela rendez-vous au **664**. Sinon, vous décidez de sortir de la clairière. Choisissez-vous :

Le nord ?
L'est ?
L'ouest ?

Rendez-vous au **857**.
Rendez-vous au **197**.
Rendez-vous au **318**.

849

Il y a deux fenêtres dans la chaumière : la première se trouve dans la partie gauche, à proximité des placards, et l'autre dans la partie droite, non loin du lit.

Cette dernière est restée entrouverte. Quand vous la regardez de près, il n'y a rien qui puisse vous démontrer qu'elle ait été forcée et que le voleur soit entré par effraction. L'autre fenêtre est solidement fermée. Quant à la cheminée, vous constatez qu'elle est trop étroite pour qu'un humain s'y glisse, et Ophidiane aurait sûrement entendu quelque chose si le voleur s'était introduit par là. Notez le mot « Fenêtre » sur votre *Feuille d'Aventure*. Circonspecte, vous décidez de ce que vous allez faire par la suite :

Si vous voulez jeter un œil sur le sol, rendez-vous au **116**.

Si vous voulez fouiller dans les placards, rendez-vous au **165**.

Si vous préférez chercher quelque chose sur le bureau, rendez-vous au **140**.

Si, enfin, vous allez vers la table de nuit et le lit, rendez-vous au **618**.

Vous pouvez aussi sortir de la chaumière, et inspecter la clairière (rendez-vous au **529**), ou repartir dans le Marais (rendez-vous au **1017**).

850

Vous prenez votre air le plus candide, et vous déclarez au Maître des Champignons que vous êtes perdue et que vous cherchez à sortir du Marais. À en juger par son expression, vous semblez ne représenter aucun intérêt pour lui, et il se contente de vous indiquer la direction de Courbensaule : vers le nord en sortant d'ici. Vous prenez congé en le remerciant, et vous rendez au **915** pour aller à l'ouest, au **260** pour aller au nord, ou au **97** pour aller à l'est.

851

Par chance, les Gobelins ne sont pas très doués pour faire des nœuds ! Vous vous débarrassez en vitesse de vos liens et courez vers le buisson derrière lequel se sont cachés vos ravisseurs. Ceux-ci décampent sans demander leur reste vers le sud. Ce faisant, ils abandonnent votre équipement au sol, ce qui vous permet de tout récupérer sans problème. Une fois prête à repartir, vous étudiez les chemins mis à votre disposition. Ils sont au nombre de quatre. Vous pouvez aller au nord au **91**, à l'ouest au **635**, à l'est au **835**, ou au sud au **469**.

852

Vous vous penchez sur l'eau claire. Vous buvez alors une gorgée, et vous vous sentez beaucoup mieux. Cette eau possède des propriétés curatives intéressantes. Vous gagnez 5 points de SANTÉ (*vous ne pouvez pas dépasser votre total de départ*). Si vous voulez, vous pouvez en emporter dans votre gourde, vous aurez alors 2 rations de 5 points de SANTÉ chacune, utilisables lorsque vous le souhaiterez, sauf pendant un combat bien entendu. Vous repartez ensuite au **190**.

853

Arrivée à cent mètres de la palissade, vous voyez toujours les petits drapeaux blancs en berne, vous savez très bien que ce n'est pas le moment de déranger ces gens dans le malheur... Vous rebroussez donc chemin. Retournez au **688**.

854

Vous lancez la pierre. Dès qu'elle touche l'homme, celui-ci vous regarde avec de grands yeux effarés, puis recule précipitamment. Il s'adosse à un arbre, puis ferme les yeux, et son visage se tend sous l'effet de la concentration. Quand il rouvre les paupières, il vous lance un regard de pure haine.

« Tu as tenté de m'humilier avec ta magie ridicule. Tu vas payer ! Fulg... »

Il s'arrête net en jetant un coup d'œil craintif vers sa victime. Il lance alors un juron, puis attrape l'épée qui pend à sa ceinture et la pointe sur vous.

« Stupide sceau. Je vais devoir y aller à la main. Ta mort sera horriblement lente et douloureuse, je te le promets ! »

Et il se jette sur vous, animé d'une furie bestiale.

MAGE BARBU

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 12

Vous pouvez à tout moment fuir par l'une des sorties de la clairière, au choix au **615** pour aller au nord, au **560** pour aller au sud, ou au **50** pour aller à l'est.

L'homme ne vous poursuivra pas, préférant économiser ses forces malgré l'affront qu'il a subi. Si vous préférez continuer le combat et réduisez son ENDURANCE à 4 points ou moins, rendez-vous au **763**.

855

Dans la chute qui suit le coup fatal, l'Arbre-Épée lance désespérément une de ses branches tenant une épée vers le ciel, ce qui a pour effet d'attirer un éclair. L'explosion provoquée par la chute de la foudre arrache presque toutes les branches. De l'Arbre-Épée ne reste plus qu'une longue

bûche crépitante.

La pluie commence à faiblir peu à peu, mais vous n’y accordez que peu d’importance, toute pré-occupée que vous êtes à reprendre votre souffle. Vous remarquez que le sac à dos accroché au sommet de l’arbre est sorti intact du combat. Vous le ramassez et l’ouvrez pour y trouver une magnifique paire de bottes de cuir. Toute joyeuse, vous vous empressez de les essayer. Ce sont des bottes d’esquive, elles vous permettront d’être plus prompte à éviter les coups. Ainsi, dans les combats à venir, vous pourrez *tenter votre Chance* pour diminuer l’impact d’une blessure sans perdre de point de CHANCE. Attention, si vous ratez votre tentative, vous perdrez toujours des points supplémentaires : ces bottes facilitent les mouvements rapides, mais elles ne vous empêchent pas de faire n’importe quoi ! Cette trouvaille est néanmoins exceptionnelle, et vous gagnez donc 3 points de CHANCE. L’orage est presque terminé, et vous vous apprêtez à quitter la clairière. Allez-vous aller au nord (rendez-vous au **299**), ou à l’est (rendez-vous au **237**) ?

856

Vous tendez les 10 pièces d’or au Maître (*n’oubliez pas de les déduire de votre Feuille d’Aventure*). Une main rapace s’en saisit et les fourre dans une poche de son manteau. Puis, sans cesser de sourire, il reprend : « Si vous voulez mon avis, c’est mmmh attendez je réfléchis ... la Maîtresse des Oiseaux qui a fait le coup. Elle se plaint souvent que des serpents viennent manger les œufs de ses oiseaux. C’est tout ce que je peux vous fournir comme renseignement. »

10 pièces d’or pour ça ! Que cette information vous soit utile ou non, le tarif est exorbitant... Mais vous avez payé, et le vénal petit personnage ne vous rendra sûrement pas votre argent. Notez le mot « *Senlis* » sur votre *Feuille d’Aventure*.

Faites contre mauvaise fortune bon cœur, et sortez de la clairière en allant au **915** pour aller à l’ouest, au **260** pour aller au nord, ou au **97** pour aller à l’est.

Notez également que vous pouvez accuser un Maître (ou une Maîtresse) à tout moment. Pour cela, écrivez son domaine d’influence (par exemple « Serpents » pour la Maîtresse des Serpents) sur votre Feuille d’Aventure, et allez confondre le Maître (ou la Maîtresse) dans sa clairière.

857

Vous débouchez sur une clairière de dimension moyenne. Elle est entourée de grands arbres à larges feuilles et de buissons épais, rendant l’aspect de l’endroit dans lequel vous vous retrouvez plutôt sinistre. *Vous entrez dans la clairière n° 42. Si vous êtes déjà venue ici et que vous avez hélé l’homme, rendez-vous au 345, sinon lisez ce qui suit.*

Au loin, vous entendez une rivière s’écouler, mais à première vue, il n’y a aucun moyen de s’en approcher à cause des arbres obstruant le passage. De plus, ces mêmes arbres empêchent les rayons du soleil de s’infiltrer dans la clairière, et vous éprouvez quelques difficultés à discerner avec exactitude tout ce qui se trouve dans cette étendue d’herbe. Tout est calme ici, même les piailllements des quelques rares oiseaux existant dans ce marais se sont tus. Vous avancez néanmoins de quelques pas et, en fronçant les sourcils, vous parvenez à distinguer la silhouette d’une vieille cabane en bois, usée par le temps. Mais au moment où vous effectuez plusieurs pas, un bruit soudain vous fait stopper net. Un marmonnement se situant tout près de ladite cabane est perceptible, sans que vous puissiez voir clairement qui en est le responsable. À n’en pas douter, il s’agit-là d’un marmonnement humain, vous en situez l’origine sur le coté gauche de la cabane, mais le coin est flanqué d’un buisson qui vous cache la vue.

Vous progressez prudemment plus en avant dans la clairière, et au fur et à mesure que vous avancez, vous remarquez effectivement que la masure est délabrée et abandonnée... Quoique, pour ce dernier cas, ce n’est peut-être pas sûr. En effet, vous finissez par avoir la confirmation de l’origine humaine du marmonnement : un homme fait face à la porte de la cabane, le dos tourné vers vous. Il est un peu plus grand que vous, et porte une armure de cuir. Une épée courte pend à chacun de ses flancs. Sa tête est découverte, et vous pouvez voir que ses cheveux sont tout ébouriffés, comme s’il s’était passé les mains dessus. À première vue, il n’a toujours pas perçu votre présence. Vous comprenez maintenant qu’il ne marmonnait pas, mais qu’il se parlait à lui-même.

À quelques reprises, il est pris de spasmes inquiétants. Vous ne vous sentez pas trop à l'aise, mais si vous voulez vraiment fouiller la cabane, vous allez être obligée de passer à côté de lui. Il est toujours possible de faire demi-tour au **406**, mais si votre curiosité l'emporte, vous pouvez héler cet homme au **894**.

858

Si vous avez pris la fuite la dernière fois, rendez-vous au **394**. Sinon, rendez-vous au **747**.

859

Votre Pierre de Magie produit l'illusion que vous vous jetez sur le côté, comme pour tenter d'éviter le sortilège imminent. Par chance, la ruse fonctionne et votre ennemi, suivant des yeux votre fausse trajectoire, lance son sort au mauvais endroit. L'illusion cesse aussitôt et le Sorcier écarquille les yeux en voyant disparaître votre corps, puis tourne la tête pour découvrir votre air narquois. La rage se peint sur son visage et il sort brusquement une dague de sous sa robe. Un tour de main plus tard et la dague se change en épée. Engagez le combat :

SORCIER

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 11

Si vous avez précédemment blessé le Sorcier à la main, vous pouvez lui ôter 1 point d'HABILETÉ pour toute la durée du combat. Si vous avez perdu votre épée, vous devrez retrancher 2 points à votre Force d'Attaque au cours des trois premiers assauts. À l'issue de ces trois assauts, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **995**.

Lorsque l'ENDURANCE du Sorcier sera de 4 ou moins, rendez-vous au **1018**.

860

Vous vous engagez dans ce nouveau corridor, quelque peu anxieuse de pénétrer si profondément dans ce repaire malsain. Le silence est oppressant, et l'absence de renforcements dans cette partie du souterrain couplée à l'odeur de terre humide n'arrange pas votre sentiment de claustrophobie... Heureusement, le tunnel s'élargit à son tour, découvrant une nouvelle « pièce » plus ou moins circulaire qui ne possède rien de notable, excepté un coffre posé contre le mur du fond. Intriguée, vous vous en approchez. C'est un coffre en chêne massif avec un large fermoir de fer ouvragé, sans la moindre serrure... Une inscription est gravée sur le métal, et vous vous agenouillez pour la déchiffrer :

*Dans une prison de bois, d'acier et de silence,
Sommeillent la terreur, la mort et l'affliction.
Promesse de pouvoir ; sceau de ton existence,
Un mot seul maîtrisera l'antique malédiction.
Nulle serrure en ces lieux, la parole prononcée,
Décidera de ton sort : puissance, grandeur ou cendres.
Toi qui parcours ces vers, dans ton œil est la clef,
La lumière naîtra de celui qu'elle engendre.*

Un poème... Ce n'est certes pas la chose la moins étrange que vous ayez vue au cours de votre aventure ! Vous relisez plusieurs fois les paroles afin de vous en imprégner, d'y découvrir un sens caché... L'énigme qui vous est proposée est simple, dans son principe : une bonne réponse, et le coffre s'ouvre. Mais prononcez le mauvais mot, et... Vous préférez ne pas imaginer ce qui vous attend en cas d'échec ! Évidemment, il reste la possibilité de tourner le dos au supposé trésor, sans prendre le risque de mettre en jeu votre vie. Si la sagesse vous incite à renoncer, quittez la pièce et rendez-vous au **758**. Mais si vous pensez posséder la réponse à l'énigme, vous pouvez tester votre perspicacité... Pour cela, remplacez chaque lettre du mot par son rang dans l'alphabet, et additionnez les chiffres obtenus entre eux. Rendez-vous alors au paragraphe correspondant. Si vous avez vu juste, le coffre s'ouvrira. Mais si ce que vous lisez n'a aucune continuité avec ce paragraphe-ci, c'est que votre réponse est erronée. Rendez-vous alors au **607**.

861

L'aubergiste hoche pensivement la tête : « Les Maîtres ... Un clan de sorciers, en fait... Ils sont venus voilà une vingtaine d'années et ils ont revendiqué le Marais aux Scorpions. Personne ne s'y est opposé... Après tout, qui en voudrait de ce borbier ? Personne ne sait exactement combien ils étaient à l'époque. Certains disent une demi-douzaine, d'autres prétendent le double... On sait que certains sont maléfiques, d'autres bienfaisants, mais que chacun possède une Amulette qui les empêche de se tuer entre eux... Cela n'a pas empêché les aventuriers d'en éliminer un ou deux, mais là encore, on ne sait pas avec précision combien il en reste... Chacun a sa sphère d'influence : il y a le Maître des Grenouilles, la Maîtresse des Oiseaux, la Maîtresse des Serpents... Tu vois le genre. À ta place, je me méfierais d'eux. Personne ne connaît réellement leurs buts ou leurs pouvoirs. »

Vous demandez alors au tenancier s'il connaît des gens à Bourbenville qui auraient besoin des services d'une aventurière telle que vous. Rendre service à un grand ponte du coin devrait vous permettre d'obtenir une renommée certaine, et même de pouvoir exiger une meilleure récompense après coup. Rendez-vous au **195**.

862

Vous lancez la Pierre de Malédiction. Aussitôt votre adversaire pousse un hurlement, griffant l'air de ses horribles mains en gesticulant comme un forcené. Il semble fou de douleur, et vous comprenez soudainement que votre Pierre a changé la nature des flammes qui l'entourent : il ressent désormais leur brûlure, tout démon soit-il, et elles le mettent au supplice. Lancez un dé pour savoir combien de points d'ENDURANCE la malédiction vous fait perdre. Il trouve toutefois la force de rompre son propre enchantement, et reprend forme humaine, dissipant les flammes. Mais il est grièvement brûlé, et seule la haine qui le consume lui procure la force suffisante pour vous tenir tête, tandis que vous approchez de lui pour en finir. Il sort en effet une dague effilée des pans de sa longue robe, dague qui luit dans sa main avant de s'aggrandir jusqu'à atteindre la taille d'une bonne épée. Vos deux lames s'entrechoquent et vos regards se croisent, détermination froide d'un côté, haine à l'état pur de l'autre...

SORCIER

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 5

Si vous avez précédemment blessé le Sorcier à la main, vous pouvez lui ôter 1 point d'HABILETÉ pour toute la durée du combat. Si vous avez perdu votre épée, vous devrez retrancher 2 points à votre Force d'Attaque au cours des trois premiers assauts. À l'issue de ces trois assauts, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au **995**.

Dès que vous aurez blessé le Sorcier, rendez-vous au **1018**.

863

La clairière dans laquelle vous venez de pénétrer étale une large étendue d'herbe rase, d'une apaisante couleur vert tendre. *Vous êtes dans la clairière n°49, si vous y êtes déjà venue, rendez-vous au **310**. Sinon continuez votre lecture.*

Un petit tumulus s'élève en son centre, où vous pouvez discerner ce qui ressemble à un terrier de lapin. Soudain, un léger mouvement dans l'herbe attire votre attention, et ce n'est pas sans surprise que vous découvrez une petite créature à peine plus grande qu'un lièvre, ronde et pelucheuse, qui se dirige vers vous d'une curieuse démarche chaloupée. Son pelage est d'un rouge sombre, elle porte un petit gilet vert duquel dépassent six petites pattes fluettes et elle arbore une énorme moustache crème sous de petits yeux noirs et brillants. Elle s'arrête à quelques pas de vous et vous fixe en penchant la tête sur le côté.

« Pulu ! » déclare-t-elle.

Vous pouvez l'attaquer en vous rendant au **912** bien qu'elle ne soit aucunement menaçante et que votre anneau soit complètement froid. Vous pouvez tenter d'engager la conversation au **34**, lui donner quelque chose à manger au **832** (une potion ou de la nourriture qui redonne des points

d'ENDURANCE, rayez cet objet de votre *Feuille d'Aventure* si vous choisissez cette possibilité), ou bien tenter de la contourner pour sortir de la clairière en vous rendant au **699**.

864

Vous sortez votre fidèle épée de son fourreau et vous vous préparez à un périlleux combat aquatique face au crocodile :

CROCODILE

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 8

Lors de ce combat, déduisez 2 points de votre total d'HABILETÉ en raison des éléments défavorables et de votre faiblesse provisoire. Si vous êtes victorieuse en 7 Assauts ou moins, rendez-vous au **280**. Si votre adversaire est toujours vivant à la fin du 7ème assaut, rendez-vous immédiatement au **227**.

865

Vous avancez à travers les buissons et autres palétuviers, et plus vous avancez, plus votre anneau se met à chauffer : vous êtes dans la bonne direction !

Mais alors que vous tentez de trouver un chemin stable dans la boue, vous vous rendez compte que vous vous heurtez à une sorte de mur invisible, qui rend impossible toute progression vers l'ouest.

Après un instant de réflexion, vous comprenez que ce mur est d'origine magique, et que le voleur a dû cacher l'amulette de l'autre côté. Il vous faudra donc trouver celui-ci pour qu'il brise son sortilège, si vous voulez accomplir votre mission...

Pour l'heure, retournez en arrière au **260** (ou au **412**, si vous aviez déjà visité la clairière 40) pour poursuivre votre lecture.

866

Quelle pierre désirez-vous utiliser :

Une Pierre de Feu ?

Rendez-vous au **739**.

Une Pierre de Flétrissure ?

Rendez-vous au **1040**.

Une Pierre de Croissance ?

Rendez-vous au **913**.

Une Pierre d'Amitié ?

Rendez-vous au **46**.

Si vous ne possédez aucune de ses pierres ou ne désirez pas vous en servir, il vous reste le choix entre la fuite (rendez-vous au **218**), l'épée (rendez-vous au **230**) ou la diplomatie (rendez-vous au **905**).

867

L'odeur de pourriture qui règne dans le Marais semble un peu moins forte par ici. La Rivière Croupie s'écoule paisiblement. *Vous êtes dans la clairière n°12*. Cette clairière est de petite taille, du moins comparée à celles que vous avez traversées précédemment. Dans sa partie sud toutefois, elle s'élargit et aboutit à une petite étendue d'alluvions qui borde la rivière. De l'autre côté de l'eau, vous pouvez distinguer une falaise haute d'une vingtaine de mètres. Elle paraît très escarpée vue d'ici, mais si vous êtes tentée par une excursion « baignade et escalade », rendez-vous au **173**.

La clairière étant vide de toute présence, vous pouvez la quitter par l'un des deux autres chemins possibles :

Si vous voulez vous diriger vers l'ouest, rendez-vous au **24**.

Si vous préférez aller vers le nord, rendez-vous au **909**.

868

Vous tendez votre épée à l'elfe, ainsi que les quatre pierres demandées. Il les examine attentivement, puis creuse légèrement le sol pour y planter le pommeau de l'épée. Vous observez alors la lame brandie tandis qu'il écrase une par une les pierres sur sa pointe en murmurant une sombre mélodie. A chaque fois, les fragments retombent sur la lame et rentrent en elle, la noircissant. Votre arme entame des oscillations d'abord légères, puis de plus en plus importantes. Quand la quatrième pierre, celle de malédiction, est brisée, votre arme devient noire comme la nuit et semble trembler de fureur, manquant de vous entailler la jambe. L'elfe continue pourtant sa cérémonie, se coupant légèrement le doigt sur le tranchant aiguisé. Les quelques gouttes de sang sont immédiatement avalées par la lame qui se calme. L'elfe recule alors, s'essuie le front et contemple son œuvre. Vous descendez prudemment la main, et la refermez sur le pommeau. Vous soulevez alors l'épée, et son formidable potentiel vous bouleverse. Cette arme n'existe que pour détruire, que pour tuer, que pour boire le sang de ses victimes. Une arme capable d'infliger des blessures qui ne se referment jamais, de dévorer l'âme comme le corps. Vous jubilez qu'elle soit vôtre, quand vous commencez à ressentir de la peur. Une peur intense, irraisonnée, qui s'attaque à votre esprit. Votre bras s'engourdit, s'affaiblit. Votre peau commence à se dessécher, à noircir. Vous entendez alors l'elfe vous parler : « Voyez-vous, il arrive que des aventuriers trouvent par hasard une ou deux de ces pierres louches dans le marais. Mais autant à la fois, c'est vraiment très louche. Tout comme votre envie d'unir leurs pouvoirs en une unique arme. Je crois que vous fricotez avec la magie noire. Alors pour vous apprendre, j'ai inversé le sort de façon à ce que la puissance rejaillisse non pas par la lame, mais par le pommeau... Qu'est-ce que ça fait d'être du mauvais côté de l'épée alors ? »

Vous tentez de le frapper de votre lame, mais votre bras est déjà plus proche du squelette que de l'être vivant. Votre vie vous est arrachée morceau par morceau par la lame noire. La douleur est atroce. Votre âme s'éparpille en de multiples lambeaux, avalés à leur tour. La destruction complète, l'éclatement de votre existence naissent de votre propre volonté de puissance. Une ultime poussée de résistance, et votre carcasse tombe en poussière.

869

Deux directions permettent de quitter la clairière. L'ouest vous mènera au **847** et le sud au **514**.

870

Vous vous avancez prudemment vers le fauteuil de pierre, tout en scrutant à droite pour vérifier qu'aucun bouillonnement ne survient, puis vous prenez donc place. L'air est un peu plus frais que dans le marais... Etrangement. Et il a meilleure odeur aussi. Finalement vous êtes à l'aise, et ces ruines devant vous, sans trop savoir pourquoi, ont quelque chose de rassurant. Serait-ce la bienveillance des anciennes puissances qui occupaient jadis cet endroit ? À moins qu'elles ne l'aient jamais quittées ? Vous ne vous êtes jamais vraiment préoccupée de religion ni de théologie... Ni même d'architecture, pourtant l'esthétique de ces débris colossaux ne vous laisse pas indifférente. Ces colonnes aux chapiteaux décorés attirent à nouveau votre regard. C'est à cet instant qu'à nouveau le bouillonnement retentit ! Vous vous retournez brusquement en vous levant et voyez l'eau en effervescence. Et vous n'en croyez pas vos yeux lorsque soudainement émerge de l'eau une main, qui replonge aussitôt ! Cet endroit est décidément inquiétant... Cela dit, vous n'êtes pas tout à fait sûre d'avoir vu cette main. C'est peut-être votre imagination ? Après tout, vous êtes fourbue. Vous tentez d'oublier cette vision. Allez-vous malgré tout céder à la curiosité féminine ? Si tel est le cas, rendez-vous au **169**, examiner cette pieuse architecture d'un peu plus près. Sinon vous pouvez décider de quitter cette clairière dès maintenant en retournant au.... Mais qu'en est-il de la vision que vous avez eue ? C'était peut-être vrai... un noyé ? Non pas ici, vous êtes à peu près le seul humanoïde assez courageux pour y venir ! Et pourtant... si vous alliez inspecter au **570** cette source bouillonnante ?

871

Quelle Pierre utilisez-vous ?

Si c'est une Pierre de Glace, rendez-vous au **690**.

Si c'est une Pierre de Bénédiction, rendez-vous au **407**.

Si c'est une Pierre de Terreur, rendez-vous au **663**.

Si vous ne souhaitez pas utiliser l'une de ces Pierres, ou si vous ne les possédez pas, vous pouvez tirer votre épée (rendez-vous au **717**), ou fuir (rendez-vous au **611**).

872

« Maintenant, continue le Maître, il ne me reste plus qu'à m'emparer de la Pierre de Vie, et le Sceptre de l'Existence sera à moi. Et à ce moment-là, je régnerai sur le Marais tout entier ! Et ce ne sera qu'un commencement. Bientôt le royaume tout entier tremblera devant ma puissance ! »

Vous pouvez voir une lueur démoniaque traverser le regard du Maître et vos pires craintes se confirmer : il est complètement fou ! Sa soif de pouvoir est en train de lui faire perdre la tête ! Vous lui demandez d'une voix tremblante : « Et qu'allez-vous faire de moi ? »

— Bonne question ! Eh bien voyez-vous, ce vortex ne s'ouvre qu'approximativement dix minutes. Ensuite il se referme, et il faut la clé pour le rouvrir. Sauf que, la clé a été brisée dans ta chute... Dans maintenant trois minutes, le portail va se refermer... pour toujours ! Je crains que malheureusement votre vie d'aventurière ne dépasse pas cette clairière. »

Sur ces mots, le Maître se dirige d'un pas rapide vers le portail, non sans vous adresser auparavant un petit geste d'adieu ironique. Vous vous débâchez avec l'énergie du désespoir pour vous défaire de vos liens tandis qu'il vous semble entendre dans votre tête les secondes défiler inexorablement. Rien à faire, les cordes sont trop serrées. Le Maître a commis une grave erreur : certes il vous a pris votre sac à dos, mais il a omis de vous fouiller. Or, vous gardez toujours un couteau dans votre chaussure par habitude. Vous vous débâchez violemment, agitant vos jambes de toutes vos forces et le couteau finit par tomber sur le sol dans un bruit métallique. Vous vous mettez tant bien que mal à plat ventre et vous entreprenez de scier vos liens, parfaitement consciente que chaque seconde peut être synonyme de vie ou de mort. Après moult efforts, les cordes qui tiennent vos mains tombent tranchées. Vous vous libérez rapidement les pieds et vous vous ruez vers le portail. Rendez-vous au **624**.

873

Votre lame jaillit, mais l'homme esquive prestement en reculant d'un pas.

« Et voilà, encore une enquinieuse de plus. Tu vas vite comprendre ton erreur. Fulg... »

Il s'arrête net en jetant un coup d'œil craintif vers sa victime. Il lance alors un juron, puis attrape l'épée qui pend à sa ceinture et la pointe sur vous.

« Stupide sceau. Remarque, c'est mieux ainsi, tu serais morte trop vite pour comprendre ton erreur avec ce sort. Alors qu'une épée peut provoquer une longue et douloureuse agonie si elle est bien utilisée... »

Et il se jette sur vous, animé d'une furie bestiale.

MAGE BARBU

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 12

Même si son style est un peu vieillot, il sait se battre et déborde d'énergie. Vous pouvez à tout moment fuir par l'une des sorties de la clairière, au choix au **615** pour aller au nord, au **560** pour aller au sud, ou au **50** pour aller à l'est.

L'homme ne vous poursuivra pas. Si vous préférez continuer le combat et réduisez son ENDURANCE à 4 points ou moins, rendez-vous au **763**.

874

Si vous avez déjà plongé dans le fleuve, et que vous voulez récidiver, rendez-vous au **706**. Si vous ne l'avez pas fait et que vous désirez maintenant essayer, rendez-vous au **166**. Enfin, si vous préférez ne pas prendre ce risque, vous pouvez sortir d'ici soit par l'est (rendez-vous au **318**), soit par le sud (rendez-vous au **1017**).

875

La Maîtresse siffle alors très fort, avec un ton extrêmement aigu, presque inhumain. Après quelques minutes, un Aigle immense, majestueux, s'approche de la clairière, la plongeant dans une légère pénombre lorsque ses ailes déployées cachent le soleil. L'animal plonge alors vers vous, vous saisit le torse entre ses pattes puis remonte presque à la verticale le long de la falaise ! Après un haut-le-cœur et la peur de vous faire raboter par la paroi en granit, vous voyez alors le Marais du ciel. Le brun de la boue, le bleu de la rivière et le vert des arbres donnent une étrange vision de ce lieu étrange et redouté. Comme si aucune harmonie ne pouvait régner dans cet endroit. Vous avez l'impression que certains endroits ne sont pas à leur place, comme s'ils avaient été déplacés, des lisières étrangement découpées, rectilignes, artificielles... Alors que l'animal commence sa descente juste après avoir franchi la rivière, vous vous accrochez désespérément aux serres du rapace géant, craignant la chute ou un atterrissage aussi vertical que le décollage. Finalement, le volatile continue sa descente en pente douce pour vous poser délicatement dans un endroit lui permettant de déployer ses ailes immenses. Après vous avoir lâchée, il repart aussi brutalement que lorsqu'il vous a prise dans la clairière de la Maîtresse des Oiseaux, brassant une tornade d'air fétide et faisant voler vos cheveux devant votre figure. Vous vous recoiffez du mieux que vous pouvez et avancez vers l'endroit que vous aviez vu lors de la descente. Rendez-vous au **813**.

876

Vous le regardez, sans broncher, continuer son monologue prouvant si ce n'était nécessaire sa haine envers la nature humaine. Vous décidez donc de ne pas le froisser et vous allez en son sens : « Je suis époustouflée par vos capacités », dites-vous. « De toutes les créatures que j'ai croisées dans ce marais, vous en êtes effectivement le Roi. Et pour avoir réussi à piéger une aventurière comme moi, il ne faut pas être né de la dernière pluie ! Encore toutes mes félicitations ! »

Le farfadet se redresse fièrement en laissant apparaître un léger étonnement. « Une aventurière ? », vous dit-il en vous examinant. « Et bien, c'est déjà rare d'en croiser ici mais ce qui est encore plus rare, c'est de reconnaître sa défaite ! »

Il a l'air maintenant un peu déboussolé, ce n'est visiblement pas l'attitude qu'il attendait de votre part. Vous continuez donc à le flatter et vous le voyez sourire de plus en plus. Votre père vous avait prévenue contre les créatures qui composent ce marais : très peu sont amicales. Vous restez donc méfiante et vous avez raison car le farfadet change d'expression d'un coup et vous pointe du doigt. Vous réagissez en un éclair en lui lançant votre sac à dos. Surpris, le farfadet n'esquisse pas le moindre geste et tombe à la renverse de son piédestal. Vous en profitez aussitôt pour lui asséner un coup avec votre arme mais il se protège en lançant un sort qui envoie valdinguer votre arme. Elle vient s'encaster dans le poteau en bois qui se fend sous l'impact. Le farfadet hurle de douleur en se pliant en deux. Il ne vous en faut pas plus pour comprendre que le poteau est le point faible de la créature magique. Agrippant votre arme à deux mains, vous l'enfoncez encore plus profondément dans le poteau. Le farfadet impuissant vous regarde faire dans une grimace hideuse, mélange de haine et de douleur, et profère une dernière parole : « Vous n'êtes qu'une sale fourbe ! »

Vous le fixez en souriant et vous lui répondez : « Fourbe ? Non, je dirais tout simplement plus maligne ! »

La petite créature pousse son dernier cri en disparaissant dans une combustion spontanée. Vous récupérez votre arme et dans le même temps vous entendez une mélodie qui s'intensifie de plus

en plus. Des voix arrivent à vos oreilles et vous regardez avec stupeur une colonne de vapeur sortir de l'entaille faite par votre arme. Vous y distinguez des visages heureux et malgré le fait que votre cœur batte la chamade, vous restez à les regarder. Vous comprenez plus clairement les mots qui vous sont manifestement adressés. Ce sont des remerciements éternels car vous venez de libérer les vingt âmes qui étaient emprisonnées dans le poteau qui se trouvait être une sorte de totem. Les pauvres gens, qui s'étaient aventurés dans le marais depuis bien longtemps, vont pouvoir maintenant reposer en paix grâce à vous.

Vous sentez toute une onde de chaleur et de bien-être vous envahir. Vous pouvez ramener vos points d'ENDURANCE et de CHANCE à leur niveau initial.

La colonne de visages disparaît dans la nuit qui est tombée à présent, et vous regardez stupéfaite l'entaille dans le bois se refermer toute seule. Plus aucune trace de cet événement n'apparaît à présent, même les caractères gravés ont disparu. Vous installez un petit campement près du poteau pour y passer la nuit car bien qu'heureuse à votre tour, vous décidez de prendre un repos bien mérité. Au petit jour, le poteau semble lui même soulagé d'être redevenu normal. En repartant, vous trouvez une petite bourse verte du même tissu que le costume du farfadet, ce qui porterait à croire qu'elle lui appartenait. Il a dû la perdre lors de votre altercation. Vous l'ouvrez pour vous apercevoir qu'elle contient deux Pierres de Magie. Une d'Habilité et une autre d'Illusion. Vous les gardez toutes les deux, n'oubliez pas de les noter sur votre *Feuille d'Aventure*.

Ravie par cette rencontre qui vous a vraiment comblée, aussi bien physiquement que matériellement, vous décidez de repartir à l'aventure !

Quelle direction allez-vous prendre ?

Le nord ?
L'ouest ?
Le sud ?
L'est ?

Rendez-vous au **91**.
Rendez-vous au **635**.
Rendez-vous au **469**.
Rendez-vous au **835**.

877

Rapide comme l'éclair, vous arrachez les torches une à une et vous efforcez de les éteindre avant l'arrivée de l'Orque... *Testez votre Habileté*. Si vous êtes Habile, rendez-vous au **521**. Si vous êtes Malhabile, rendez-vous au **741**.

878

L'Ouroboros frappe votre poitrine de plein fouet. Vous ressentez une horrible douleur au niveau du cœur, votre souffle est coupé, votre peau en fusion. Vous tombez à genoux. L'Ouroboros a disparu. Mais vous ressentez encore son pouvoir, qui dort maintenant en vous. Vous enlevez votre armure et votre haut pour examiner la blessure qu'il vous a infligée. Juste au creux du sein gauche, une marque en forme de serpent qui se mord la queue est imprimée sur votre peau, comme marquée au fer rouge. Vous n'avez cependant aucune blessure apparente. D'ailleurs, même celles que vous possédiez avant le combat se sont refermées ! Vous effectuez un examen plus approfondi, et vous assurez ainsi que vous êtes parfaitement guérie de toutes vos plaies où qu'elles soient. Remontez votre total actuel d'ENDURANCE à son total de départ. Vous vous rhabillez alors. La force terrifiante de l'Ouroboros coule dans vos veines, et c'est avec appréhension que vous soulevez votre arme aussi facilement que si elle était une plume. Notez le mot « Ouroboros » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **903**.

879

Vous arrivez rapidement au coin de l'étendue d'eau boueuse. Malheureusement, le chemin que vous suivez est complètement submergé, et continuer tout droit pourrait vous emmener tout droit dans la vase gluante, ou au pire dans un borbier infect où vous pourriez chopper diverses sortes de parasites... Si vous voulez continuer rendez-vous au **708**, sinon retournez au **47**.

880

Vous évoquez devant la Maîtresse le vol de l'Amulette et le but de votre quête. Lors de votre récit, votre interlocutrice ne semble pas rassurée. Lorsque vous avez terminé, elle vous dit d'une voix légèrement tremblotante : « C'est très inquiétant, je ne peux pas le nier. Peut-être que quelqu'un cherche à éliminer les Maîtres ? »

Vous la rassurez du contraire, et vous lui dites qu'un des Maîtres (ou des Maîtresses !) est sûrement le coupable, selon les dires de la Maîtresse des Serpents. Vos paroles semblent la ragaiillarder un peu et elle perd son air inquieté. Elle vous confie alors : « Dans ce cas, vous ne cherchez pas du bon côté. Si je devais désigner un de mes confrères, j'accuserais sans aucun doute le Maître des Scorpions. Oui, dit-elle pensivement en se mordant les lèvres, c'est le Maître des Scorpions, pas de doute ! Sa clairière se situe à l'est, sur la rive sud de la Rivière Croupie. Allez-y au lieu de perdre votre temps ici ! »

Elle s'interrompt un instant avant ce conclure : « J'ai à faire maintenant, alors laissez-moi tranquille s'il vous plaît. » Elle vous tourne le dos et retourne dans sa volière. *Notez le mot « Shaniax » sur votre Feuille d'Aventure.* Vous n'avez plus rien à faire ici et vous décidez de quitter la clairière.

À moins que vous ne pensiez que la Maîtresse des Oiseaux a commis le vol et que vous désiriez l'accuser maintenant. Si c'est ce que vous décidez, notez le mot « Oiseaux » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **960**.

Si vous ne pensez pas qu'elle soit la voleuse ou si vous préférez ne pas l'accuser directement, vous quittez la clairière par une des deux issues.

Si vous choisissez la sortie sud, rendez-vous au **119**.

Si vous préférez la sortie ouest, rendez-vous au **495**.

Notez que vous pouvez accuser un Maître (ou une Maîtresse) à tout moment. Pour cela, écrivez son domaine d'influence (par exemple « Serpents » pour la Maîtresse des Serpents) sur votre Feuille d'Aventure, et allez confondre le Maître (ou la Maîtresse) dans sa clairière.



881

Vous revenez dans ce lieu de funeste mémoire et vous ne pouvez réprimer un sanglot à la vue de la tombe de l'Aventurier. Vous ressentez un sentiment de dégoût à la vue du cadavre décomposé du Gargantis. Vous devez poursuivre votre route.

Si partez vers l'est, rendez-vous au **304**.

Si vous partez vers l'ouest, rendez-vous au **175**.

882

Jania vous crache soudainement au visage une bile acide qui vous brûle les yeux ! Vous vous dépêchez d'enlever cette horrible bile avec vos mains, mais c'est pour voir Jania se jeter sauvagement sur vous avec son trident. Une violente douleur vous assaille alors au niveau de la poitrine et vous regardez d'un air triste le trident enfoncé dans votre cœur. Jania vous jette un dernier regard moqueur, et il vous semble même l'entendre rire alors que vos paupières se ferment...pour toujours. Vous mourez sans même savoir ce qu'il s'est réellement passé : quel dommage d'échouer si près du but !

883

Vous parvenez à frapper violemment le Maître au visage, et sa tête se décroche, puis retombe tel un fêtu de paille un peu plus loin. Un sang verdâtre coule abondamment, tandis que ses bras s'agitent frénétiquement. Cet être n'est pas humain ! Vous pensiez avoir triomphé de la créature quand vous voyez qu'une autre tête se met à pousser à la place de l'ancienne qui ricane d'un air sinistre quelque part dans les fourrés. C'est le moment de fuir, car cette créature semble immortelle, et n'a pas encore recouvré tous ses sens. Vous pouvez donc sortir par l'un des trois chemins qui le permettent.

Si vous partez par le Nord, rendez-vous au **847**.

Par l'Ouest, rendez-vous au **254**.

Par l'Est, rendez-vous au **514**.

884

La créature ne réagit pas lorsque vous lui adressez la parole. Elle semble totalement sourde ! Persistant dans vos envies de dialogue, vous vous approchez du fossoyeur sans qu'il ne s'en rende compte, et vous lui tapotez légèrement l'épaule. Il se retourne brusquement, la pelle brandie et le regard furieux, mais n'attaque pas : il se contente de grogner méchamment et vous repousse sans douceur de quelques pas, vous faisant signe de partir. Visiblement, il n'y a pas moyen de s'entendre.

Vous pouvez à présent l'attaquer en vous rendant au **66**.

Vous pouvez également partir, comme il vous y invite :

Si vous allez au nord, rendez-vous au **813**.

Si vous allez au sud, rendez-vous au **863**.

Si vous allez à l'ouest, rendez-vous au **748**.

885

Vous dégainez votre épée et menacez le nabot d'un air sévère : « Votre vie doit bien valoir plus que dix malheureuses pièces d'or, non ? »

Le Maître amorce un recul, mais son visage n'exprime aucune peur. Il fait un mouvement de la main, et subitement se dresse devant vous un gros champignon d'où jaillit un nuage de spores qui vous atteignent en plein visage. Suffocante, vous perdez 1 point de SANTÉ. Vous restez immobilisée, les poumons et les yeux brûlants... Après un bon quart d'heure, la douleur s'est atténuée, mais votre respiration reste un peu rauque... Vous voyez trouble, mais cela s'arrange avec le temps. Finalement, vous constatez que vous êtes seule dans la clairière... Vous sortez dépitée. Rendez-vous au **915** pour aller à l'ouest, au **260** pour aller au nord, ou au **97** pour aller à l'est.

886

Vous nagez comme jamais vous ne l'avez fait. Vous êtes plusieurs fois au bord de l'épuisement, mais chaque fois que vous ralentissez un peu vous sentez l'haleine fétide du prédateur derrière vous, et chaque fois vous trouvez en vous les ressources nécessaires pour accélérer. Vous voyez lentement la clairière se rapprocher. Plus que dix mètres maintenant. Derrière vous, le crocodile pousse un vagissement hideux. Cinq mètres. Vous parvenez encore à accélérer alors que le reptile referme ses mâchoires à quelques millimètres de votre pied. Vous voici maintenant à la berge de la clairière. Vous vous hâtez de sortir de l'eau à quatre pattes, trébuchez sur le sol instable, puis dégainez rapidement votre épée par mesure de précaution. Vous vous retournez vivement, pour voir si le crocodile vous a suivie. Vous poussez un soupir de soulagement lorsque vous voyez que le féroce amphibien a abandonné la poursuite et qu'il se laisse couler paresseusement le long du fleuve. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour avoir échappé au prédateur affamé. Rendez-vous au **540**.

887

Vous trouvez une petite corniche lisse à un mètre au-dessus du niveau de l'eau. Vous en profitez pour vider vos vêtements du maximum de l'eau saumâtre de la rivière et remettre vos bottes. Vous commencez alors par monter sans peine. Les prises sont grosses, rapprochées et facilement visibles. Après avoir parcouru un bon tiers de la distance, vous constatez avec inquiétude une diminution notoire des prises faciles... Vous bataillez pendant une bonne demi-heure en zigzaguant, retournant en arrière pour trouver le passage salvateur. Mais la fatigue et l'inquiétude vous gagnent. Les articulations de vos doigts commencent à devenir très douloureuses. Ce genre d'exercice n'est pas votre spécialité et vous vous demandez si vous n'avez pas surestimé vos compétences. Vous êtes au bord de l'abandon lorsque que vous voyez comme une excroissance rocheuse quelques mètres plus haut. Le regain d'énergie gagné par cet espoir de repos vous fait oublier vos meurtrissures et vous galvanise. Vous franchissez le reste avec vigueur malgré quelques prises incertaines, dont une qui manque de vous précipiter dans le vide... Vous arrivez alors près d'un tout petit rocher qui dépasse de la falaise. Vous l'enfourchez dos à la falaise, faisant bien attention de ne pas glisser. Un souffle de soulagement s'échappe alors de votre bouche, la sueur dégoulinant sur vos yeux et vos tempes. La vue que vous avez à une dizaine de mètres du sol est déjà saisissante. Sous vos pieds pendant dans le vide, la rivière charrie quelques troncs d'arbres... Du moins, c'est ce que vous croyiez avant que l'un d'eux ne se tortille... Des crocodiles !! Et dire que vous avez nagé sans soucis là-dessous il y a quelques minutes... Vous ravez douloureusement votre salive, imaginant le pire si vous aviez rencontré ces créatures dans leur élément de prédilection. La rive d'alluvions paraît encore plus petite qu'elle ne l'était lorsque vous y étiez. Au nord-ouest, vous voyez des arbres bien plus grands que les autres, une colline sûrement... De nombreux oiseaux semblent s'être regroupés là-bas, volant par bandes dans les airs, dessinant des trajectoires diverses et variées dans une harmonie étonnante. Vous distinguez une autre falaise plus au nord, alors que toute la partie est du marais est plongée dans un brouillard blanchâtre impénétrable. Après vous être bien reposée, vous décidez de repartir à l'assaut du rempart naturel. Vous vous redressez et vous retournez prudemment pour éviter de glisser. Vous êtes à mi-chemin, c'est une bonne chose. Une observation minutieuse de ce qu'il y a au-dessus de votre tête vous donne deux possibilités :

- Si vous tentez le côté droit où se trouve une recrudescence de corniches, rendez-vous au **754**.
- Si vous préférez attaquer par la gauche avec des prises localisées plus vers le haut, rendez-vous au **654**.



888

Lorsque vous sortez la Corne du Gargantis de votre Sac à Dos, le Maître ouvre les yeux et vous regarde d'un air mêlant surprise et admiration : « Vous êtes une grande guerrière, je le reconnais et vous êtes donc digne de la mission que je vous réserve. »

Le Maître sort une sorte de talisman de ses habits, il a une forme circulaire et un vortex est dessiné dessus : « Vous devez détruire la Pierre de Mort une fois pour toutes, car si elle venait à tomber en de mauvaises mains notre monde pourrait en être menacé. Voici la Clé Dimensionnelle que j'ai utilisée pour sceller le portail aboutissant à la dimension où est cachée la Pierre de Mort. Mais il faut aussi prononcer une formule magique pour que celui-ci apparaisse. Le Maître vous donne la Clé Dimensionnelle, referme les yeux et vous entendez une voix vous prononcer des mots dans une langue inconnue. Le plus surprenant, c'est que vous vous souvenez instantanément de ces mots ! Le Maître reprend alors : « Ca y est, je t'ai appris la formule. Maintenant va vers l'extrémité est du Marais et trouve le portail ainsi que la Pierre. Quand tu l'auras trouvée, je

t'enverrai un messager pour te donner la marche à suivre afin de la détruire. »

Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous avez la Clé Dimensionnelle et lorsque vous serez dans la clairière du Portail, vous vous rendrez immédiatement au **517** en prononçant la formule. Vous remerciez le Maître et vous décidez de sortir de la clairière. Choisissez-vous alors :

Le nord ?
Le sud ?
L'est ?
L'ouest ?

Rendez-vous au **786**.
Rendez-vous au **748**.
Rendez-vous au **813**.
Rendez vous au **613**.

889

Si le mot « Fleurs » est noté sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous immédiatement au 960 (mais notez le n° de ce paragraphe pour pouvoir y revenir si besoin est). Sinon lisez ce qui suit.

Vous tentez de revenir dans la clairière, mais vous en êtes empêchée par une barrière de plantes grimpantes à fleurs qui tombent des arbres au-dessus de vous en un ensemble trop ordonné pour être naturel, et qui sont aussi dures que du bois. De plus, elles sont recouvertes d'épines. La reine des lieux ne semble pas désirer votre présence, et elle vous le fait savoir par cette barrière infranchissable. Rendez-vous au **218**.

890

Dans le chaos ambiant, vous restez couchée à terre de peur que d'autres choses étranges arrivent... Lorsque la femme en armure a fini de piétiner les deux paysans, ceux-ci finissent de mourir brûlés dans d'atroces souffrances, ce qui semble la réjouir... De son côté, le grand gaillard finit d'étriper avec sa grande épée la modeste garde du village... Son habileté au combat est extraordinaire, il aurait été un adversaire trop coriace pour vous... Alors que l'auberge s'effondre dans un grand craquement recouvrant difficilement les cris des gens à l'intérieur, un sorcier, car nul doute que c'en est un, sort du côté de l'auberge et crie « Kirschhoff, Nastazia, on ne trouvera rien d'intéressant dans ce patelin boueux... ». Le grand homme se tourne, fait un sourire à la femme qui l'étreint sauvagement. Puis il acquiesce en direction du Sorcier qui les rejoint en disant : « Mouais tu as raison Karp, c'est un village de larves ici, allons voir ailleurs hahahaha ». C'est accompagnés du rire gras de l'homme que vous les voyez partir du village...

Alors que vous vous relevez, quelques villageois commencent à sortir de leur maison et viennent voir le désastre. Le choc passé, certains pleurent la perte d'êtres chers... Un villageois s'approche alors, vous regarde, vous et votre épée, d'un air bizarre. Il dit d'une voix étranglée : « Z'êtes une aventurière ? »

Vous faites un léger oui de la tête, le visage du paysan devient alors furieux, et il crie les yeux en larmes « Et vous n'avez rien FAIT ? Vous savez vous battre vous, non ? Pourquoi ne pas avoir aidé mon frère ? » dit-il montrant d'un doigt tremblant le cadavre carbonisé et démantelé sur lequel s'acharnait la femme en armure... Il se met alors à insulter votre couardise, et les autres villageois se mêlent à lui dans une manifestation exutoire. Quelques pierres commencent à voler quand l'ire collective se dirige finalement contre vous... Fuyant sans demander votre reste, vous quittez Courbensaule à toute vitesse. Votre inactivité n'est pas digne d'une aventurière, même votre père aurait tout fait pour aider ses pauvres villageois. Vous réduisez votre total *initial* de CHANCE de 1 point pour avoir été maudite par tous ces villageois qui garderont de vous une image lamentable... Rendez-vous maintenant au **776**.

891

A mesure que vous vous rapprochez de la palissade, l'anneau refroidit. Arrivée de l'autre côté, vous constatez qu'un homme est couché à mi-hauteur du mur avec une arbalète... Vous avez eu raison d'être prudente, il aurait pu vous tuer très facilement. Vous voyant, il se relève et vous tend la main. « Je suis le Garlick, Chef de la Garde de Courbensaule. C'est la première fois que je te vois ici ! Mirrin gardera un œil sur toi lors de ton séjour, afin qu'il ne t'arrive rien de fâcheux. ». Vous jetez un œil dégoûté sur le garde méfiant qui vous a rejoint... La conversation

reste cependant amicale avec Garlick qui vous indique les lieux les plus intéressants pour vous. Où allez-vous vous rendre ?

Auprès du Prêtre ?
Auprès du Sorcier ?
Auprès du Marchand ?
Auprès du Forgeron ?
A l'Auberge de l'Ours Noir ?

Rendez-vous au **37**.
Rendez-vous au **693**.
Rendez-vous au **814**.
Rendez-vous au **558**.
Rendez-vous au **21**.

892

Vous pénétrez dans l'eau glacée. A la lueur de votre éclairage, vous ne voyez pas grand-chose. Mais l'eau reste pour l'instant au niveau de vos genoux, ce qui vous rassure un peu... Votre progression n'est pas des plus confortables, la froideur commence à vous ankyloser fortement les jambes et vos efforts deviennent de plus en plus pénibles. Vous êtes sur le point de renoncer, quand il vous semble voir une lueur au loin. Vous essayez de diminuer au mieux l'influence de votre éclairage, et effectivement, vous constatez une très légère clarté au fond du passage. Intriguée, vous décidez de finir cette exploration. A votre approche, le halo devient de plus en plus bleu. Vous débouchez sur une petite cavité aux parois phosphorescentes. Une sorte de mousse bleu clair diffuse une lumière apaisante. La simple vue de ce lieu merveilleux vous fait oublier toute la fatigue due à votre marche forcée dans l'eau froide. Cependant, cet endroit n'est qu'une sorte d'antichambre, car le sol est sous le niveau de l'eau. Deux autres ouvertures sont visibles : Face à vous un peu sur la droite, le passage continue. L'eau semble s'écouler naturellement dans cette direction. Sur votre gauche, un passage beaucoup plus inondé et bas de plafond regurgite le courant d'eau. Il s'agirait donc de la source... S'engager dans cette direction tiendrait de la gageure. Plonger à contre-courant dans l'eau froide et l'obscurité totale tiendrait du suicide... Vous n'avez donc que deux possibilités :

Si vous voulez repartir, rendez-vous au **724**.
Si vous continuez en avant, rendez-vous au **510**.

893

Vous expliquez au Maître que vous avez été engagée par la Maîtresse des Serpents pour retrouver son Amulette volée. Votre interlocuteur vous dévisage d'un air impénétrable et vous dit d'une voix froide, en pesant ses mots : « J'ai appris en effet que la Maîtresse des Serpents avait perdu son Amulette mais je ne sais rien de plus, et honnêtement c'est le cadet de mes soucis. Vous perdez votre temps à m'interroger, disparaissez de ma vue ! » Son ton n'incite guère à la réplique, il ne vous dira rien de plus. Mais cela ne prouve pas son innocence et vous restez sceptique. Si vous pensez que le Maître des Scorpions est l'auteur du vol, vous pouvez l'accuser ouvertement du larcin. Dans ce cas, rendez-vous au **124**. Si vous ne pensez pas que le Maître soit l'auteur du vol ou si vous préférez ne pas le confondre tout de suite, rendez-vous au **148**.

Notez que vous pouvez accuser un Maître (ou une Maîtresse) à tout moment. Pour cela, écrivez son domaine d'influence (par exemple « Serpents » pour la Maîtresse des Serpents) sur votre Feuille d'Aventure, et allez confondre le Maître (ou la Maîtresse) dans sa clairière.

894

Au moment où vous apostrophiez l'homme, vous sentez que votre anneau devient brûlant. Il n'y a pas de doute, vous êtes en présence d'un être manifestement hostile. Par précaution, vous dégainez votre arme de poing. L'homme cesse de se parler à lui-même, puis range aussitôt quelque chose dans sa poche, avant de faire volte-face vers vous à toute vitesse. À sa tenue, vous pouvez déduire qu'il est un AVENTURIER tout comme vous. Cependant, il n'a rien pour vous rassurer : son visage est tordu par la colère et la haine, et ses yeux sont injectés de sang, et il est continuellement pris de spasmes. L'étrange individu s'avance à pas lents vers vous, vous faisant reculer. Il

marmonne quelque chose que vous ne comprenez pas, si ce n'est les mots « chemin » et « perdu ». Après une rapide analyse, vous en déduisez que cet homme s'est perdu dans le Marais et qu'il est devenu complètement fou. Vous essayez tant bien que mal de le raisonner, mais l'aventurier ne veut rien entendre. Aussitôt, il sort ses deux courtes épées qu'il fait virevolter rapidement dans les airs, puis fonce sur vous, tout en roulant des yeux. Il va falloir défendre votre vie, et vous n'avez pas le temps d'utiliser une Pierre de Magie.

AVENTURIER FOU

HABILITÉ : 10

ENDURANCE : 9

Malgré sa folie permanente, votre adversaire possède une technique extrêmement performante car il combat avec deux armes simultanément. Ce qui lui donne l'avantage de pouvoir porter deux estocades simultanément ou bloquer votre arme d'une main tout en vous blessant de l'autre. C'est ce qui arrivera si la Force d'Attaque de votre adversaire est égale à 20 ou plus lors d'un Assaut. Dans ce cas-là, quel que soit le résultat de l'Assaut, vous déduirez 2 points d'ENDURANCE supplémentaires de votre total. Si vous parvenez à vaincre ce redoutable déséquilibré, rendez-vous au **65**. Vous pouvez prendre la *Fuite* en vous rendant au **406**, mais vous perdrez alors 4 points d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels, puisque le fou utilise sa technique sans problème...

895

Vous vous précipitez à la poursuite de la créature. Bien que le Gobelin progresse plus facilement sur ce terrain qu'il connaît bien, vous gagnez sur lui. Vous êtes sur le point de le rattraper lorsque vous débouchez sur une trouée, et vous vous arrêtez net. Ce n'est pas tant l'éclaircie au milieu de la végétation, formant comme une « clairière dans la clairière » qui vous interpelle, que le spectacle qu'elle présente. Trois cadavres de Gobelins des Marais semblables à celui que vous poursuiviez sont étendus sur le sol, et il semble qu'ils aient trouvé la mort à la suite d'un combat farouche. Des traces de sang ainsi que des morceaux d'armes cassées sont en effet visibles un peu partout, la terre est dévastée à certains endroits... Oubliant le fuyard, vous avancez au milieu de cette scène de débâcle, désireuse d'en comprendre un peu plus. Vous vous penchez en avant et ramassez ce qui ressemble à un morceau d'étoffe, provenant visiblement d'une tunique verte... Si vous êtes au service de :

Daigledor
Ophidiane
Morgalux

Rendez-vous au **189**.
Rendez-vous au **808**.
Rendez-vous au **464**.

896

Au fur et à mesure que vous marchez vers cette clairière, il vous semble que se profilent à l'horizon quelques restes d'édifices inattendus... *Vous entrez dans la clairière n° 51*. Vous débouchez devant ce qui pourrait bien être l'ancien périmètre d'un sanctuaire dédié à vous ne savez quelle divinité ou puissance. Il ne reste plus grand-chose à admirer, si ce n'est une série de colonnes encore debout miraculeusement, surmontées de chapiteaux divers, dont les détails vous sont pour le moment inaccessibles. Cette construction a été érigée autrefois sur un lopin de terre émergeant des eaux marécageuses. Il s'étend devant vous pour se perdre à l'horizon... Quoi qu'il en soit, vous n'avez pas vraiment envie d'explorer la zone. Cela dit, un rapide passage satisferait votre éventuelle curiosité (car c'est l'une des nombreuses qualités féminines). L'idée vous caresse l'esprit... Et puis les vieux sanctuaires... Dieu sait ce qu'on peut y trouver ! Un élément du décor qui vous avait échappé vous extirpe alors de votre nuage : un monolithe grisâtre dont l'aspect ressemble fortuitement à celui d'une gueule d'hippopotame grand ouverte. Cette architecture naturelle vous fait penser à un siège. Une irrésistible envie de vous y reposer prend soudainement forme en vous... Tout à coup, vous croyez entendre un bruit sur la gauche, semblable à un bouillonnement qui émane de la surface du marais. Mais vous avez peut-être rêvé ?

Cependant, un frisson vous parcourt l'échine...

Allez-vous céder au besoin physique du repos en vous asseyant quelques minutes sur ce siège

improvisé ? Ce sera également l'occasion pour vous de consommer un Repas. Si telle est votre volonté, rendez-vous au **870**. Si toutefois vous êtes intriguée par ce bruit de bulles, vous pouvez aller voir de plus près la surface de l'eau de ce côté, au **570**. Malgré tout, plus vous réfléchissez, plus cette clairière vous inspire le doute... D'abord ces ruines imprévues, ensuite cet hippopotame de pierre qui, à y bien réfléchir, pourrait peut-être vous dévorer toute crue ! Et maintenant ce bouillonnement à l'origine indéterminée... Il est encore temps d'éviter de nouveaux frissons en retournant au **341**.

897

Vite, vous sortez la Pierre de votre sac à dos et l'appliquez sur le sol devant vous. La boue se fige instantanément et vous fournit une passerelle solide. Quelques efforts supplémentaires vous permettent de vous hisser dessus. Vous êtes sauvée ! Allez-vous quitter cette dangereuse clairière vers le nord (rendez-vous au **514**), vers l'est (rendez-vous au **867**) ou vers le sud (rendez-vous au **1025**) ?

898

Vous donnez les Pierres à Morgalux qui s'en empare (en ayant pris soin d'enfiler un gant, car il connaît les pouvoirs destructeurs de la Pierre de Mort) et les examine avec minutie, tel un enfant avec ses nouveaux jouets. Il vous adresse un sourire, puis vous dit : « Dans cette bourse il y a 500 pièces d'or... Mais je peux te proposer encore mieux. Deviens mon alliée ! Avec ton courage et ton intelligence, tu seras parfaite pour diriger l'armée que je vais lever, grâce aux pouvoirs que je vais acquérir. Une vie de gloire et de fortune t'attend à mes côtés, profite-en ! » Voilà une proposition bien alléchante, en effet ! Que faites-vous ?

Si vous acceptez de vous allier définitivement à Morgalux, rendez-vous au **447**.

Si vous préférez vous contenter de la bourse, et refuser poliment, rendez-vous au **704**.

899

Vous parvenez à atteindre, haletante, l'issue par laquelle vous êtes arrivée : vous avez eu chaud !

Si vous êtes arrivée par la clairière n°11, rendez-vous au **304**.

Si vous êtes arrivée par la clairière n°5, rendez-vous au **175**.

900

Vous piquez le sprint le plus effréné de votre vie pour échapper aux hommes-crapauds. Hélas, vous dérapez sur une flaque et vous tombez à terre. Les créatures n'ont aucun mal à vous rattraper et ils vous réduisent bientôt à l'impuissance : rendez-vous au **1052**.

901

Vous nagez comme jamais vous ne l'avez fait. Hélas, cela ne suffit pas et le crocodile vous rattrape rapidement. Ses crocs se referment sur votre mollet droit et se plantent douloureusement dans votre chair. Vous poussez un hurlement de douleur et de terreur tandis que l'eau se rougit de sang, de *votre* sang, tout autour de vous. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE et vous sentez que vous êtes en train de vous affaiblir à grande allure. Avec l'énergie du désespoir, vous vous arrachez à la prise de la gueule d'acier en lui donnant un violent coup de talon sur le crâne avec la jambe libre. Le monstre vagit de colère et de douleur, vous laissant quelques secondes pour réagir :

Si vous pensez qu'il y a de l'espoir dans la fuite, rendez-vous au **62**.

Si vous préférez rester là et combattre le crocodile, rendez-vous au **864**.

902

Vous voilà à nouveau dans la clairière aux Serpents. Si vous n'avez pas tenté d'y pénétrer, vous pouvez le faire en vous rendant au **823**, sinon rebroussez chemin au **1017**.

903

L'aigle géant se pose alors à côté de vous. Ce grand froussard a retrouvé de sa prestance maintenant que vous avez abattu le serpent. Vous ne lui en tenez pas rigueur, et grimpez prestement sur son dos. Maintenant désireux de prouver sa valeur, il traverse le marais en quelques battements d'ailes rapides. Vous détaillez le lieu qui vous a tant fait souffrir. D'ici, il ne paraît pas si terrible, mais vous ne connaissez que trop bien les dangers qu'il cache. Ici et là, vous parvenez à distinguer un lieu particulier dans une éclaircie de la brume et de la forêt, vous rappelant de nombreux souvenirs. Enfin, l'aigle amorce sa descente, et vous pose tranquillement à l'entrée du marais. Vous mettez pied à terre, votre monture vous adresse un ultime signe de tête, et repart auprès de sa Maîtresse. Vous songez que cette dernière n'a guère été inquiétée pour son vol. Vous expliquerez la situation à Ophidiane, elle avisera. Vous en avez assez du Marais pour le moment, et vos pas vous conduisent vers Bourbenville. Rendez-vous au **220**.

904

Vous faites passer tant bien que mal votre sac à dos devant vous et vous le fouillez frénétiquement à la recherche d'une Pierre de Croissance ; ce faisant, vous faites tomber un objet dans la boue, où il s'enfonce en quelques secondes (rayez un objet de votre *Feuille d'Aventure*, à votre convenance). Vous finissez par découvrir la Pierre, dans une poche latérale. Mais la boue vous arrive déjà à mi-cuisse, et vous n'arrivez plus à atteindre la branche qui pourrait vous sauver. Il va vous falloir lancer la Pierre, en espérant toucher cette branche... Vous armez votre tir, en essayant désespérément de vous concentrer malgré la situation. *Testez votre Habileté*. Si vous êtes Habile, rendez-vous au **436**. Si vous êtes Malhabile, rendez-vous au **32**.

905

Vous vous lancez dans une série d'excuses pour votre maladresse (enfin, vous ne pouviez pas prévoir, il n'y avait pas de panneau « interdit de marcher sur les fleurs » !). La Maîtresse des Fleurs se contente de maintenir son Rideau d'Épines, tout en vous écoutant, vaguement allongée sur le ventre, et en se confectionnant une couronne de fleurs. Autant dire que votre plaidoirie la laisse de marbre. Si vous avez une Pierre d'Amitié, vous pouvez l'utiliser maintenant en vous rendant au **46**. Sinon il vous reste la fuite (rendez-vous au **218**), l'épée (rendez-vous au **230**) ou la magie (rendez-vous au **866**).

906

Vous dites à Morgalux que vous avez parcouru tout le Marais, affronté mille dangers, mais que vous n'avez rien trouvé qui ressemble aux Pierres de Vie et de Mort qu'il cherche. Morgalux se contente de vous regarder silencieusement, puis vous crie : « Et tu oses venir me déranger pour me dire que tu n'as rien trouvé ? »

Vous baissez les yeux, telle une petite fille qu'on gronderait. Puis il reprend : « Va t'en. Tu ne mérites rien d'autre que la mort. »

Vous reculez, hésitante. Va-t-il vous attaquer ?

Si vous courez vers la porte, rendez-vous au **480**.

Si vous attaquez Morgalux, rendez-vous au **695**.

907

Vous avez triomphé ! La fumée se disperse, alors que vous entendez un hurlement qui vous glace le sang : Stratagus a dû retourner aux Enfers, et votre épée retrouve son aspect habituel. Vous

emmitoufflez la Pierre dans un autre morceau de tissu puis décidez de finir votre mission, comme l'aurait voulu Jania et le Maître des Grenouilles. L'infâme Sorcier avait réussi à rompre le sortilège des Dieux Anciens, mais maintenant tout est redevenu normal.

Vous jetez donc la Pierre dans le Lac qui semble être redevenu Sacré. Au contact de l'eau la Pierre de Mort se décompose rapidement sous vos yeux. L'énergie bénéfique du Lac a fait son œuvre.

Vous vous asseyez ensuite sur l'herbe molle pour contempler le spectacle, essoufflée par ces deux éreintants combats. Puis vous entendez à nouveau Morgalux vous parler : « C'est la dernière fois que tu vas entendre ma voix. Je te remercie d'avoir tenté de détruire cette Pierre. En fait c'est grâce à toi que l'esprit de Stratagus m'a quitté. Il ne supportait sans doute pas de voir la Pierre détruite, et je n'aurais jamais pu arriver à temps pour t'en empêcher. Il s'est donc téléporté au Lac sacré pour te rattraper. Maintenant, tu ferais mieux de quitter ce Marais à tout jamais. Pars vers le Nord, tu trouveras une sortie non loin et des Patrouilleurs pourront venir pour te recueillir. Adieu, jeune aventurière. Et merci pour tout. »

« Adieu. » pensez-vous pour lui répondre, puis vous partez en quête de la sortie que vous ne tardez pas à trouver. Les Patrouilleurs vous attendent à l'orée du Marais et vous raccompagnent aussitôt à Bourbenville. Là-bas vous êtes fêtée comme une héroïne : vous avez réussi à vaincre Stratagus pour de bon !

C'est donc dans la peau d'une grande aventurière Khulienne que vous finissez cette aventure, plongée dans un bon bain chaud qui aura tôt fait de vous remettre d'aplomb pour de nouvelles quêtes... Enfin, ce n'est pas pour tout de suite, n'est-ce pas ?

908

Voici ce que Tirnamba serait prêt à vous acheter :

Corne de Gargantis		30 pièces d'or
Amulette de Maître	10 pièces d'or (Tirnamba a des doutes sur l'authenticité)	
Rubis		8 pièces d'or
Hibou d'Airain		7 pièces d'or
Heaume d'argent		5 pièces d'or
Remonteur de temps		5 pièces d'or
Etrange pendentif noir		1 pièce d'or
Potion de furie		1 pièce d'or
Potion mineure d'adresse		1 pièce d'or
Epée		3 pièces d'or
Dague de jet		2 pièces d'or
Talisman Gravé de Signes Runiques		1 pièce d'or
Talisman Trapézoïdal		1 pièce d'or
Pierre de Magie		2 pièces d'or
Patte de rat bicéphale pustuleux		0 pièce d'or
Dent d'ogre		0 pièce d'or

Si vous souhaitez regarder ce que le marchand vous propose, rendez-vous au **219**.

Sinon, qu'allez vous faire ?

Aller voir le Prêtre ?	Rendez-vous au 37 .
Aller voir le Sorcier ?	Rendez-vous au 693
Aller à l'Auberge de l'Ours Noir ?	Rendez-vous au 21 .
Aller voir le Forgeron du Village ?	Rendez-vous au 558 .
Quitter Courbensaule ?	Rendez-vous au 387 .

909

Vous arpentez un chemin plutôt dégagé et balisé, ce qui vous réjouit car vous en avez assez de patauger dans la boue ! Quelques herbes folles bordent la piste où vous vous trouvez et le décor

se compose de magnifiques saules majestueux. Au loin, le chemin s'élargit, et vous avez la confirmation que vous êtes dans un lieu propice au développement des saules, car vous entrez dans une clairière bordée uniquement par ces arbres. *Vous êtes dans la clairière n° 27.*

Le moins que l'on puisse dire, c'est que cette clairière semble reposante comparée à celles que vous avez traversées jusqu'à présent. Autour de vous, il n'y a que des buissons éparpillés et il ne semble pas qu'un occupant dangereux s'y trouve. Trois pistes permettent de sortir de cette clairière, mais vous devez décider de ce que vous faites.

Si vous désirez fouiller cette clairière (uniquement si vous ne l'avez pas déjà fait), rendez-vous au **144**.

Si vous préférez ne pas vous attarder plus longuement ici, vous pouvez partir dès à présent :

Par le chemin allant vers l'ouest, rendez-vous au **514**.

Par le chemin allant vers l'est, rendez-vous au **1002**.

Par le chemin allant vers le sud, rendez-vous au **867**.



910

Vous avancez prudemment vers le sentier et entendez soudain un cri qui vous fait sursauter : « Halte, étrangère !! »

Vous voyez alors une dizaine d'hommes vêtus de noir sortir des buissons environnants, dont vous n'auriez jamais soupçonné la présence ! Il s'agit certainement d'un guet-apens... Jetant un regard derrière vous, vous constatez que vous êtes encerclée. La situation a l'air critique... Pendant qu'ils se rapprochent, rendez-vous au **344**.

911

Vous tirez brusquement votre arme, et vous hurlez au Maître : « C'est vous le coupable ! Rendez-moi cette Amulette tout de suite, ou je vous tuerais sans la moindre pitié. »

Le petit personnage est complètement décontenancé. Il bredouille quelques mots inaudibles avant de se jeter à vos pieds et de vous supplier : « S'il vous plaît, épargnez-moi Madame l'aventurière, je vais vous la donner tout de suite. »

La joie d'avoir découvert le voleur s'estompe rapidement quand une douleur subite se fait ressentir dans votre dos. Vous tournez la tête pour apercevoir un Gobelin qui était perché sur un arbre derrière vous, une sarbacane à la main, et qui vous nargue avec mépris. Un bruit devant vous... Le Maître ! Il s'échappe ! Vous tentez de vous mettre à courir mais...vous êtes paralysée ! Le Maître, une fois à distance respectable, vous déclare : « Tu n'aurais pas dû m'attaquer... Car maintenant tu vas mourir. Ton système nerveux est déjà paralysé par le redoutable poison contenu dans la fléchette. »

Vos yeux se voilent lentement tandis que plusieurs Gobelins s'amassent autour de vous. Vous allez leur fournir un excellent repas.

912

Alors que vous saisissez votre épée, la créature pousse un cri de terreur strident et vous plante ses dents dans le mollet si rapidement que vous n'avez pas le temps de riposter. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE alors que l'étrange animal se dandine vers son terrier en poussant des cris indignés. Vous perdez également 1 point de CHANCE pour avoir agressé l'une des rares créatures amicales de ces terres hostiles. Dépitée, vous pouvez sortir de la clairière par le nord au **483**, l'ouest au **15** ou l'est au **350**.

913

Vous lancez la Pierre de Croissance dans le massif de fleurs et contemplez son efficacité. Les fleurs grandissent toutes un peu et sont plus vigoureuses que jamais. La Maîtresse des Fleurs éclate de rire tandis que vos ennuis végétaux se compliquent. Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au **525**. Sinon, vous ne pouvez qu'admirer les nouvelles plantes qui s'ajoutent au Rideau d'Épines et les anciennes qui se développent dans tous les sens. Si dans l'avenir vous combattez le Rideau d'Épines, vous devrez *doubler* son total d'ENDURANCE au début du combat. Retournez au **866**.

914

Trois couloirs partent d'ici : l'un en direction du nord-ouest, l'autre prolongeant ce dernier vers le sud-est, et le dernier perpendiculaire aux deux précédents, orienté nord-est. Quel chemin prendre ?

Nord-ouest ?
Nord-est ?
Sud-est ?

Rendez-vous au **731**.
Rendez-vous au **860**.
Rendez-vous au **215**.

915

Le chemin que vous suivez devient de plus en plus difficile à cerner au fur et à mesure que vous avancez dans le sol boueux. Le pseudo-chemin que vous suiviez se perd dans les marécages à perte de vue... Seuls les joncs de plus en plus nombreux finissent par délimiter facilement votre progression. Si vous possédez un Talisman Gravé de Signes Runiques, rendez-vous immédiatement au **679**, sinon continuez de lire ce qui va suivre.

Le passage devient assez étroit et zigzague à travers les joncs de plus en plus nombreux et hauts... Vous suivez ce qui semble être un passage d'animaux sauvages qui semble se finir en cul-de-sac... Mais en écartant les plantes éparées, vous finissez par tomber sur un passage plus dégagé... *Vous êtes dans la clairière n°45, si vous êtes déjà venue ici, cela ne change rien !* Rendez-vous au **497**.



916

Vous examinez le pourtour du tronc de l'arbre géant et trouvez derrière le squelette d'un quelconque aventurier aussi malchanceux qu'incompétent. Vous remarquez qu'il porte encore autour du cou un Talisman Gravé de Signes Runiques, que vous pouvez prendre si vous le souhaitez. Mais ce faisant, vous risquez de déranger un ou plusieurs des occupants habituels de l'arbre. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceuse, vous ne récoltez rien de plus grave que quelques feuilles dans vos cheveux et quelques taches vertes sur vos vêtements. Vous vous demandez d'ailleurs si votre coquetterie doit s'en vexer ou votre esprit pratique s'en féliciter pour le bon camouflage que ces taches et ces feuilles pourraient vous procurer. En tout cas, vous retournez au **163** faire un autre choix.

Si vous êtes Malchanceuse, lancez un dé. Si vous obtenez :

- 1 : Vous êtes mordue par un ÉCUREUIL CARNIVORE et perdez 1 point de CHANCE.
- 2 : Vous êtes piquée par une GUÊPE GÉANTE et perdez 1 point d'ENDURANCE.
- 3 : Vous êtes piquée au bras par une FOURMI ROUGE et perdez 1 point d'HABILETÉ.
- 4 : Votre arme reste collée à la RÉSINE VISQUEUSE sécrétée par cet arbre. Si vous ne disposez pas d'arme de rechange, vous devez déduire 2 points de votre HABILETÉ jusqu'à ce

que vous vous en procuriez une autre.

5 : Vous êtes piquée par un MOUSTIQUE DES MARAIS et perdez 1 point de SANTÉ.

6 : Vous êtes mordue par un RAT BICÉPHALE PUSTULEUX DES MARAIS. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE et 2 points de SANTÉ. Vous vous sentez très affaiblie et vous gagnez une phobie des rats.

Si vous êtes toujours vivante, retournez au **163** et faites un autre choix.

917

Le dernier coup de la créature vous a précipité à terre, à quelques pas d'elle.

Elle lève alors les bras dans une attitude triomphante, et pousse un hurlement qui vous glace le sang. Il faut agir vite, mais que faire face à un être d'une telle force ? Votre regard se porte alors sur la souche où se tient toujours la créature, et une idée désespérée germe dans votre esprit... Cependant, les bras de la créature se rabaissent, vous n'avez plus guère de temps... Qu'allez-vous faire ?

Lancer sur la souche une Pierre de Croissance, si vous en avez une ? Rendez-vous au **937**.

Tenter de fuir, en vous rendant au **756** ?

Vous relever et jouer le tout pour le tout en poursuivant le combat jusqu'à la mort... Si vous finissez par vaincre, rendez-vous au **658**.

918

« Pauvre folle, crie le Maître des Grenouilles, tu as tué Jania et j'ai découvert ta vraie mission : ramener les Pierres de Vie et de Mort à Morgalux ! »

C'est alors que le Maître ouvre les yeux. Ceux-ci, d'un rouge écarlate, vous laissent penser que votre fin est proche. Les coassements créent une rumeur insoutenable dans la clairière tandis que l'eau des mares prend une couleur rouge sang. Mais lorsque vous regardez à nouveau le Maître, paniquée, celui-ci a complètement changé : son visage tout à l'heure si paisible est maintenant déformé par un rictus de haine abominable, et vous ne pouvez détourner votre regard de ses yeux.

« Je devrais te tuer pour venger Jania et t'empêcher d'utiliser les pouvoirs maléfiques de la Pierre de Mort !! Mais comme je suis aujourd'hui de bonne humeur, je vais me contenter de t'envoyer dans... »

A ce moment, le Maître lève ses deux paumes en votre direction et ouvre les yeux : « ...Un autre corps ! ». Dès lors, vos pieds semblent quitter cette bonne vieille terre de Khul et vous vous évanessez tandis que vous sentez le Néant vous aspirer. Lorsque vous ouvrez les yeux, vous vous rendez compte que le décor est devenu beaucoup plus « imposant ». Le Maître médite toujours paisiblement assis sur son champignon, mais celui-ci est devenu d'une taille phénoménale... Il faut bien vous rendre à la triste évidence quand vous regardez vos mains : elles sont devenues vertes et palmées. Votre aventure se termine dans la peau d'une banale grenouille du Marais.

919

Vous posez votre botte dégoûtante, sur laquelle se sont accumulés boue, insectes et feuilles mortes, au milieu de la surface immaculée, écrasant au passage quelques plantes délicates. Aussitôt, la fleur géante semble s'embraser de l'intérieur. Une lumière insoutenable s'échappe des interstices de la fleur qui s'ouvre lentement. Lorsque la lumière se dissipe enfin, vous apercevez une splendide jeune femme, aux longs cheveux roses qui lui arrivent à la taille. Elle a une peau étrangement orangée, et porte des vêtements qui semblent intégralement constitués de feuilles, formant bustier, culotte et jambières. En fait, on pourrait même dire que les feuilles sont purement et simplement collées à sa peau par la sève. Elle semble dormir, les paupières closes. Elle paraît étonnamment paisible, plutôt petite et fluette. Vous ne lui donneriez guère plus de vingt ans. Si elle ne portait pas l'amulette qui la caractérise comme étant une Maîtresse, vous pourriez jurer qu'elle est inoffensive. Mais ses yeux écarlates s'ouvrent soudain, rompant immédiatement

la paix apparente de la clairière : « Comment oses-tu profaner le jardin sacré de la Maîtresse des Fleurs ? s'écrie-t-elle. »



Si le mot « Fleurs » est inscrit sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous immédiatement au 960 (mais notez le n° de ce paragraphe pour pouvoir y revenir si besoin est). Sinon, lisez ce qui suit. Elle n'a même pas fini sa phrase que les plantes s'étirent démesurément. Tandis que les fleurs se baladent à deux mètres de hauteur, leurs tiges s'agitent et commencent à fouetter l'air devant vous, formant un RIDEAU D'ÉPINES. A peine entrée, vous vous êtes déjà mise à dos une Maîtresse. Si vous êtes courageuse mais pas téméraire, vous pouvez toujours battre en retraite et vous rendre au **218**. Sinon, vous pouvez faire face. Si vous désirez utiliser la magie, rendez-vous au **866**. Si vous préférez l'épée, rendez-vous au **230**. Enfin, si vous tentez de sympathiser avec la Maîtresse des Fleurs, rendez-vous au **905**.

920

« Une petite maison en bordure de Bourbenville », vous a dit Daigledor. Mais laquelle est-ce ? Vous tournez en rond pendant quelques minutes, consciente d'être parfaitement ridicule, avant de finir par trouver la demeure de Gayolard qui ne paye effectivement pas de mine : une minuscule maisonnette qu'on croirait tout droit sortie d'un conte de fées, avec un petit jardin amoureux-ement entretenu devant l'entrée. Vous poussez la barrière et entrez dans le jardin, pour tomber

sur une vision difficile à croire : le mage Gayolard, muni de gants et d'un sécateur, en train de s'occuper avec une infinie précaution d'un petit arbuste aux fleurs d'un blanc éclatant. Vous toussotez discrètement pour signaler votre présence, et le gros Gayolard se relève tant bien que mal.

« Bien le bonjour, petite demoiselle ! Que peut faire le vieux Gayolard pour vous ? Comment ? Vous venez de la part de monsieur Daigledor ? Et vous voulez des Pierres de Magie ? Vous aventurer dans le marais ? Quel courage, mademoiselle ! Aventurière ? Ah, j'aime beaucoup les aventuriers. C'est grâce à l'un d'entre eux que j'ai pu acquérir ce Buisson d'Anthérique, savez-vous ? Un brave garçon, pas plus vieux que vous. Et n'est-il pas beau, ce plant ? »

Assommée par le babil incessant du vieillard, vous n'arrivez que difficilement à placer quelques brefs assentiments. Il finit cependant par s'arrêter et vous fait entrer dans sa demeure, qui est dans un désordre indescriptible. Vous attendez en conséquence un long moment avant que Gayolard ne parvienne à remettre la main sur ses Pierres de Magie, ce qui ne l'empêche pas de continuer à vous parler de sa vie, du marais, de l'anthérique et de beaucoup d'autres choses. Après maints bâillements, vous pouvez enfin choisir douze Pierres dans la liste des Pierres bénéfiques et neutres. Vous prenez finalement congé de Gayolard, non sans qu'il vous ait arraché la promesse de venir prendre le thé chez lui une fois que votre quête sera accomplie. Vous frissonnez à cette seule idée, et la perspective de finir votre vie dans le marais ne vous paraît plus si désagréable ! Rendez-vous au **15**.



921

Épuisée, vous vous affalez par terre et vous adossez à la grille, haletante, pour reprendre votre souffle. La bataille fut rude ! Les images du combat défilent dans votre esprit comme dans un rêve et machinalement, vous levez à hauteur des yeux une main éraflée par le dernier coup de votre adversaire. Derrière vous, les Patrouilleurs n'ont pas manqué une miette du combat, et, sans le voir, vous devinez leur visage sidéré et sentez que vous venez de gagner leur respect éternel... Assez rêvassé, il faut vous enfuir au plus vite ! Vous vous relevez alors et vous mettez à fouiller le corps du Maître-Lame. Vous découvrez accroché à sa ceinture un trousseau qui ne porte qu'une seule clef, clef que vous vous hâtez de décrocher et de faire tourner dans la serrure du cadenas qui tombe bientôt au sol. Le grincement de porte qui s'ensuit résonne sans doute comme une musique céleste pour les deux hommes, qui se précipitent au-dehors. Mû par un réflexe professionnel, chacun se hâte de ramasser l'un des cimenterres que maniait votre adversaire, puis se retourne vers vous, attendant visiblement vos instructions. Vous les jaugez rapidement du regard... Bien que votre présence suffise à les revigorer, leur état reste inquiétant. Ce sont sans nul doute de bons combattants, mais tiendront-ils longtemps en cas d'affrontement ?... Si vous possédez deux Pierres de Bénédiction, c'est le moment de leur en faire bénéficier (Rendez-vous au **650**). Si vous n'en avez qu'une seule, vous pouvez malgré tout la leur proposer (Rendez-vous au **108**). Si vous ne disposez d'aucune Pierre ou que vous ne désirez pas vous en servir pour le moment, rendez-vous au **798**.

922

Votre violente irruption prend totalement au dépourvu l'homme en robe grise, qui écarquille les yeux d'horreur en voyant votre épée s'abattre implacablement sur lui... et fendre l'air à l'endroit où il se trouvait une seconde plus tôt ! Vous faites aussitôt volte-face, découvrant le Sorcier qui rit à gorge déployée, à l'autre bout de la caverne, ravi de son petit tour. Soit il vous avait repérée avant votre entrée fracassante, soit sa vitesse de réaction est démoniaque ! Sur votre droite, les Patrouilleurs luttent à deux contre le Troll qui fend l'air de ses bras larges comme le tronc d'un

jeune arbre, et fait trembler le sol à chacune de ses tentatives pour piétiner vos compagnons. Derrière, les trois esclaves restent sans réaction, posant sur le combat un regard qui exprime tout à la fois la terreur et l'espoir. En face de vous, le Sorcier qui a cessé de rire est sur le point de passer l'amulette à son cou ! Vous êtes trop loin pour l'atteindre, l'unique solution pour l'empêcher de profiter des pouvoirs de l'amulette est de lancer votre épée vers lui dans l'espoir de le toucher, mais c'est prendre le risque de vous retrouver désarmée ! Si vous tentez le coup, rendez-vous au **962**. Si vous gardez l'arme au poing en vous précipitant vers votre adversaire, rendez-vous au **20**.

923

Vous avez visé juste ! Le Maître pousse un cri épouvantable, avant de s'effondrer. Stupéfaite, vous le voyez prendre feu sous vos yeux, jusqu'à devenir un amas de végétal brûlé. Ce n'était pas un humain, mais plutôt une sorte de plante. Sans tarder, vous sortez de cette étrange clairière, car qui sait si cette créature ne pourrait pas renaître de ses cendres ? Vous pouvez donc sortir par l'un des deux chemins qui le permettent.

L'ouest, rendez-vous au **254**.

L'est, rendez-vous au **514**.

Le nord, rendez-vous au **847**.



924

*Si vous êtes déjà venue dans ce lieu, rendez-vous au **351**, sinon continuez votre lecture.*

Vous parcourez quelques dizaines de mètres avant de tomber sur un nouvel éboulement. Le passage est complètement bloqué. Une inspection minutieuse n'apporte rien. La flamme de votre torche ne vacille pas. En revanche, un éclat attire votre attention. Vous décidez de dégager l'endroit. A votre grande surprise vous tombez sur... un squelette serrant dans son bras un petit coffret ! Le pauvre être semble avoir été surpris par l'éboulement. Quel drame a-t-il bien pu se passer ici jadis ? Vous portez alors une attention particulière au coffret. Vous le dégagez de son écrin osseux du bout de l'épée, espérant ne pas réveiller le propriétaire... Manœuvre délicate, car il semble bien plus lourd que prévu. C'est dans le sinistre craquement des os du bras que vous libérez votre découverte. Effectivement le poids est important, il vous sera impossible de repartir avec ça tout en escaladant la paroi humide de la grotte. Il vous faudra donc l'ouvrir ici si vous voulez emporter le potentiel trésor. Vous remarquez alors que la serrure n'est pas conventionnelle, il s'agit d'un rond gravé en creux avec une forme de singe à l'intérieur.

Si vous possédez un Médaillon d'Argent avec un singe gravé dessus, rendez-vous au **484**.

Si vous n'avez pas ce médaillon et que vous souhaitez forcer le coffre à coups d'épée, rendez-vous au **567**.

Sinon, votre inspection est terminée, allez au **818**.

925

Au moment où vous entrez dans la chapelle, le prêtre semble quelque peu contrarié mais vous adresse quand même un léger sourire : « Même les brebis égarées peuvent trouver refuge ici. » Vous expliquez alors que vous cherchez des renseignements sur les Pierres de Vie et de Mort. Le Prêtre prend alors un air contrit... « Cet objet dont vous parlez est une aberration des Hommes qui veulent se hisser à la place des Dieux... Bien mal a pris celui qui créa cette horreur... Si cette abomination refait surface, Usrel punira le fautif ! Faites bien attention jeune femme, vous pourriez regretter la voie qui vous suivez. Votre quête prouve que déjà de sombres pouvoirs sont à

l'œuvre dans le Marais, les derniers événements le prouvent... Je m'en vais prier pour votre salut avant qu'il ne soit trop tard... Sortez maintenant ! ». Le prêtre disparaît alors derrière l'autel pour prier... N'ayant plus rien à faire ici, vous repartez...

Aller voir le Marchand ?

Rendez-vous au **814**.

Aller voir le Sorcier ?

Rendez-vous au **693**.

Aller à l'Auberge de l'Ours Noir ?

Rendez-vous au **21**.

Aller voir le Forgeron du Village ?

Rendez-vous au **558**.

Quitter Courbensaule ?

Rendez-vous au **387**.

926

Vous vous approchez de la jeune fille sur l'autel : elle est brune et possède un visage d'une grande beauté dont les traits paisibles contrastent avec les atrocités qu'elle a dû subir. Elle se réveille alors, se met à tousser et cracher du sang, puis tourne la tête vers vous et vous chuchote, dans un sanglot : « Aidez-moi... »

Vous lui répondez que tout va bien se passer, que vous allez l'aider. Elle vous sourit tristement, puis ses yeux se voilent, et sa tête retombe en arrière. Elle est morte. Vous vous écartez, en proie à un intense sentiment d'impuissance, de culpabilité et vous sentez des larmes d'émotion vous monter aux yeux. Vous vous dites que si vous étiez arrivée un tout petit peu plus tôt, si vous n'aviez pas discuté avec le prêtre, vous auriez peut-être pu la sauver ! Prise de remords, vous prenez le corps frêle afin de lui offrir une sépulture décente. Après avoir fini votre inhumation, qu'allez-vous faire ?

Explorer le rez-de-chaussée (à condition de ne pas l'avoir déjà fait), rendez-vous au **123**.

Vous pouvez aussi quitter la clairière par le sud (rendez-vous au **50**), l'est (rendez-vous au **495**), ou bien encore par l'ouest (rendez-vous alors au **615**).

927

Vous atterrissez douloureusement au fond d'une fosse d'environ trois mètres de hauteur, perdant 2 points d'ENDURANCE. La fosse contenait un filet de roseaux, et vous vous retrouvez donc suspendue à la branche d'un arbre, totalement impuissante. Furieuse d'être tombée dans ce piège enfantin, vous commencez à hurler des imprécations qui n'ont aucun effet, si ce n'est d'attirer deux têtes au-dessous de vous : ce sont des GOBELINS DES MARAIS. Ils commencent à glousser, visiblement satisfaits de voir que leur piège a fonctionné. Vous les insultez de plus belle, jusqu'à ce que l'un d'entre eux se décide à couper la corde retenant le filet. Vous vous effondrez au sol, et tandis que vous tentez de vous dépêtrer des mailles, vous sentez une douleur intense rayonner à partir de votre nuque. Puis ce sont les ténèbres. Rendez-vous au **78**.



928

Vous cheminez un long moment dans la clairière, et vous commencez à désespérer de ne jamais en voir la sortie ! Il semble que même en suivant une ligne aussi droite que possible, vous reveniez systématiquement au même endroit. Il ne reste plus qu'à *Tenter votre Chance* pour vous tirer de ce mauvais pas. Si vous êtes Malchanceuse, la fatigue vous fera perdre 2 points d'ENDURANCE et vous devrez alors à nouveau *Tenter votre Chance*, et ainsi de suite jusqu'à ce que le sort vous sourit ou que mort s'ensuive... Si vos points de CHANCE tombent à 0 avant vos points d'ENDURANCE, vous pouvez considérer que vous êtes définitivement perdue. Dans les deux cas, bien entendu, votre aventure prend fin ici.

Si vous possédez des Pierres de Chance et d'Endurance, vous pouvez bien sûr les utiliser pour continuer de chercher la sortie. Si vous finissez par vous sortir de ce mauvais pas, vous arriverez alors en bordure de clairière, mais vous ne saurez de quel côté vous êtes sortie qu'en lançant une pièce de monnaie par deux fois. Si vous obtenez :

Pile, pile, vous sortez par le nord.
Pile, face, vous sortez par le sud.
Face, pile, vous sortez par l'est.
Face, face, vous sortez par l'ouest.

Rendez-vous au **254**.
Rendez-vous au **225**.
Rendez-vous au **84**.
Rendez-vous au **667**.

929

« Holà, messire, attendez ! Vous avez fait tomber quelque chose ! »

Andomir ne s'arrête même pas et s'écrie : « Le Destin en a voulu ainsi, jeune fille ! Que ce soit votre récompense pour nous avoir aidés ! »

Il disparaît bientôt entre les arbres. Amusée, vous ramassez l'objet, qui se révèle être une Pierre d'Endurance, que vous empochez. La clairière ne contient plus rien digne d'intérêt, et vous pouvez la quitter en allant vers le nord (rendez-vous au **304**), l'ouest (rendez-vous au **163**), l'est (rendez-vous au **483**), ou le sud (rendez-vous au **15**).

930

Il n'y a strictement plus rien d'intéressant ici. Vous pouvez repartir en empruntant :

Le sentier nord, rendez-vous au **688**.
Le sentier est, rendez-vous au **667**.
Le sentier sud, rendez-vous au **260**.

931

Vous lui parlez de votre quête des Pierres de Vie et de Mort. Vous remarquez que le Maître semble très intéressé par tout ce que vous lui racontez. Lorsque vous avez fini, il prend la parole : « Tout cela est intéressant. Pour ne rien vous cacher, j'ai moi aussi appris que ces deux pierres se trouvaient dans le marais. J'avoue volontiers que je m'y intéresse énormément. Je peux cependant vous donner quelques informations : tout d'abord, la Pierre de Mort a été trouvée par un de mes collègues, à savoir le Maître des Grenouilles. Ce dernier, effrayé par la possibilité que la pierre tombe dans de mauvaises mains, a décidé de la cacher dans un univers parallèle. »

A ces mots, vous sentez une vague de désespoir vous envahir.

« Cependant, continue le Maître, on peut accéder à cette dimension par un portail magique qui se trouve dans la clairière la plus à l'est du marais. Bien évidemment, elle est fermée. Seul le Maître des Grenouilles qui l'a scellée en détient la clé. Tu dois donc trouver ce Maître et lui prendre la clé d'une manière ou d'une autre. Sache toutefois qu'il se trouve dans une des clairières centrales plus au sud d'ici. »

Si vous possédez déjà la clé du portail et que vous souhaitez le dire au Maître, rendez-vous au **719**.

Si vous possédez la clé mais ne souhaitez pas en informer votre interlocuteur ou si vous n'avez pas la clé, rendez-vous au **500**.

932

Il se dégage de cette clairière un sentiment de plénitude. Il n'y a pas âme qui vive à l'horizon. Vous pouvez vous déplacer en toute liberté dans cet espace herbeux et boisé. Rassurée par la froideur de votre anneau au doigt, rendez-vous au **410**.

933

Hélas pour vous, le Lutin ne semble pas décidé à vous aider. Il reste à une distance prudente de vous et commence à vous faire des grimaces en vous traitant de tous les noms. Vous fulminez, mais êtes obligée de subir les pitièreries du Lutin. Après une longue heure, il se décide à partir. *Testez votre Habileté.* Si vous êtes Habile, rendez-vous au **851**. Sinon, revenez au **508**.

934

Le terrain est en pente douce et le sol boueux laisse place à de plus en plus de cailloux. Les clapotis que vous entendez sont ceux de la Rivière Croupie. *Vous arrivez dans la clairière n°5. Si vous êtes déjà venue ici et que vous avez déjà tenté de traverser la rivière, allez directement au 5, sinon lisez ce qui suit.*

Vous êtes au bord de la rivière, l'air y est moins stagnant et la brise légère qui souffle dans le lit de la rivière vous assainit un peu les poumons. Le cours d'eau flâne tranquillement. L'eau, claire et peu profonde, laisse apparaître le fond. Les deux rives de galets blancs sont larges et désertes. Le soleil caresse votre peau malmenée dans ce marais putride. La présence d'un endroit aussi paradisiaque est à la limite du miracle, ou du mystère le plus total...

En regardant autour de vous, vous remarquez qu'il n'y a pas d'autre sentier praticable que celui par lequel vous êtes arrivée. En revanche, vous voyez qu'il y a deux chemins de l'autre côté de la rivière. Qu'allez-vous faire ?

Repartir vers le nord ?

Allez au **97**.

Tenter de traverser la rivière pour continuer votre route vers le sud ?

Allez au **490**.

935

Vous retournez à l'auberge et malgré ses atermoiements, le tenancier consent à vous expliquer qui est le troisième homme. Vous sentez cependant que vous avez baissé dans son estime, et vous perdez 1 point de CHANCE : « Il se fait appeler Morgalux. Que je sois damné s'il est autre chose qu'un vil nécromancien. Il s'est installé au pied du piton rocheux sur lequel la tour de Stragagus se dressait. Là-bas, il se livre à des expériences en pleine nuit qui terrifient tout le village. Juste à le voir, on sait qu'il a le mal dans les tripes. Paraît qu'il cherche quelque chose dans le Marais, et je suis certain que lui, il saura payer le prix que tu exigeras. Prends seulement garde à ce qu'il n'exige pas quelque chose d'autre en retour ... comme ton âme. »

Maintenant, vous êtes fixée. Si vous désirez rendre visite :

Au Mystérieux Morgalux

Rendez-vous au **549**.

A la Maîtresse des Serpents

Rendez-vous au **117**.

Au Capitaine Daigledor

Rendez-vous au **726**.

936

Vous vous approchez du trésor avec l'espoir que ce ne soit pas une illusion quelconque... Vous décidez donc de toucher les pièces avec votre épée. A votre grande surprise, elles sont bien réelles mais ne semblent pas vouloir bouger, comme si elles étaient coulées dans la masse... En approchant votre torche, vous remarquez que la surface est extrêmement brillante, plus qu'à l'accoutumée... En effet, une sorte de gangue uniforme et très dure semble recouvrir le magot du pirate et une partie du sol... Qu'allez-vous faire ?

Si vous ne l'avez pas encore fait, un petit tour de la salle pour détecter un éventuel piège ?
Rendez-vous au **737**.

Vous voulez escalader le trésor pour examiner le squelette et tenter de récupérer le papier jauni dans sa main ? Rendez-vous au **544**.

Laisser tout ça et repartir vers l'intersection ? Rendez-vous au **818**.

937

Votre Pierre ne manque pas sa cible. A votre grand soulagement, le chêne se remet à pousser à une allure surnaturelle, entraînant dans sa croissance accélérée votre adversaire empétré dans son vêtement et ses armes... Il se débat néanmoins, et pousse de grands cris de rage et de frustration. Mais il est impuissant face à cette magie de vie, les branches s'enlacent, se séparent et s'étendent dans toutes les directions. Une branche particulière enserre le cou de la créature, dans une étreinte noueuse et fatale... Un craquement sinistre retentit dans la clairière, et tandis que la brume se résorbe tout autour de vous, vous levez les yeux vers le dernier pendu du marais... Rendez-vous au **386**.

938

Ouf ! Non sans peine, vous êtes venue à bout d'Andomir, bretteur des plus expérimentés. Celui-ci met un genou à terre devant vous et déclame : « Ô belle dame ! À la beauté vous joignez l'habileté, et je ne puis sortir vainqueur face à de tels atouts. Faites de moi ce qu'il vous plaira, ma dame, car je suis à vous pieds et poings liés. »

Hésitante, vous commencez à bafouiller, mais Larka agit à votre place : elle se lève et met un coup de pied dans les côtes de votre soupirant, qui roule sur le côté et va cogner contre un arbre.

« Il ne bouge plus, remarquez-vous. Est-ce qu'il est... »

— Mort ? Lui ? Il en faudrait plus pour venir à bout d'Andomir ! s'esclaffe Larka. C'est un foutu coureur de jupons, mais il faut lui reconnaître ça, il est plus solide qu'il n'en a l'air. Mais pas question qu'il dorme jusqu'à Bourbenville. Allez, debout, flemmard ! »

Elle lui assène plusieurs claques, qui finissent par réveiller le chevalier.

« Enfin, encore faudrait-il que l'on sache où se trouve Bourbenville, soupire-t-elle. Ça fait une semaine qu'on est perdus dans ce trou vaseux, et je n'en peux plus.

— Bourbenville ? Vous n'êtes plus très loin, l'informez-vous. Prenez par ici et vous y serez dans quelques minutes. »

Les deux aventuriers vous regardent avec respect. Une simple jeune fille qui parvient à défaire un solide chevalier et qui en plus se repère sans problème dans le Marais aux Scorpions ? Il est vrai qu'on ne voit pas ça tous les jours, songez-vous *in petto*. Quelques minutes plus tard, vous êtes de nouveau seule. La clairière ne présentant rien d'intéressant, vous pouvez la quitter en allant au nord au **304**, au sud au **15**, à l'ouest au **163**, ou à l'est au **483**.

939

Déjà quelque temps que vous arpentez ce chemin boueux allant vers l'ouest. La végétation se fait des plus vivaces ici, et déborde largement sur la piste que vous suivez. L'air est toujours aussi nauséabond, mais vous y êtes désormais habituée. Vous finissez par déboucher sur une petite clairière au fond de laquelle se trouve une imposante bâtisse en pierre. Elle semble avoir été abandonnée depuis quelque temps, car des plantes grimpantes en ont envahi la façade. Votre anneau demeure froid, ce qui vous fait penser qu'aucune créature ennemie ne s'y trouve.

Le sol est en revanche ici très meuble. Des centaines de vers de terre y grouillent, ce qui vous emplit d'un sentiment intense de dégoût tel qu'aucune vision dans ce marais pourtant peu ragoûtant ne vous en avait provoqué jusqu'alors. Vous quittez les vers de vue pour étudier la bâtisse : elle est construite en pierres grises, et doit appartenir à un marchand ou un Maître... Vous avancez jusqu'à elle, en prenant garde d'éviter les vers. Vos jambes s'enfoncent dans la boue jusqu'au genou, ce qui vous angoisse particulièrement : vous êtes à la merci d'une quelconque créature souterraine. C'est pourtant sans encombre que vous arrivez non loin de la bâtisse quand, à votre grande surprise, sa porte s'ouvre lentement. Un vieux Loup au pelage gris en sort, accompagné d'un jeune homme qui ne doit pas avoir loin de votre âge, un peu plus vieux peut-être. Il a les cheveux blonds très longs et son visage, qui exprime une sorte de lassitude, vous regarde avec bienveillance. Vos yeux s'attardent sur les magnifiques reflets dorés de ses cheveux, qui tombent sur ses larges épaules. Il porte une tunique en cuir élimée, trouée en de multiples endroits et une solide épée pend à sa ceinture. Un aventurier sans doute. Une dizaine de Loups le suivent, et se

tiennent calmement à côté de lui. Ils semblent lui obéir, bien que ces animaux ne soient pas réputés très dociles. La situation n'est clairement pas à votre avantage, mais votre anneau reste froid, ce qui est hautement rassurant.

Le jeune homme vous adresse un sourire, puis déclare : « Je suis Aryoth, fils du Maître des Loups. N'aie pas peur de moi. Je ne te veux aucun mal. Je suis à la recherche de la maison de mon père. L'aurais-tu vue, au cours de ton périple ? C'est une cabane en rondins de bois. »

Si vous avez vu cette maison et que vous souhaitez le dire, rendez-vous au **499**.

Si vous ne l'avez pas vue mais que vous souhaitez mentir, rendez-vous au **948**.

Si vous l'avez vue mais que vous souhaitez mentir, rendez-vous au **130**.

Si vous préférez avouer que vous ne l'avez pas vue, rendez-vous au **701**.

Si vous voulez attaquer cet homme sans tarder, rendez-vous au **353**.

940

Vous sortez une autre Pierre et la soupesez, consciente qu'elle peut vous sauver... si vous visez mieux que l'autre fois. *Testez votre Habileté*. Si vous êtes Habile, rendez-vous au **436**. Si vous êtes Malhabile, rendez-vous au **32**.

941

Les choses finissent par prendre une forme humanoïde assez précise... Un peu trop d'ailleurs, car vous vous retrouvez face à une dizaine de femmes vous ressemblant !! Heureusement que vous êtes seule, si vous étiez avec des équipiers, cela aurait vraiment pu devenir dangereux et vous auriez pu finir par vous entretuer... Ces choses ayant fini leur transformation, elles vous attaquent ensemble. Considérez-les comme un seul adversaire, car vous allez vite vous rendre compte qu'un simple coup les fait retourner à l'état de boue amorphe qui s'affaisse au sol ! Vous avez donc 15 copies à combattre. Chaque fois que vous réussissez une attaque, enlevez 1 point à l'ENDURANCE (qui dans ce cas représente 1 adversaire) de votre adversaire. Si vous perdez un Assaut, le souffle fétide vert des monstres de boue vous infecte, vous perdez 1 point de SANTÉ. Enfin, rajoutez 1 point d'ENDURANCE à votre adversaire à la fin de tous les 5 Assauts (cela signifie qu'une créature a fini de se transformer et participe au combat en cours).

BOUE VIVANTE

HABILETÉ : 4

ENDURANCE : 15

Si vous arrivez à tuer tous vos doubles, le terrain est suffisamment dégagé pour sortir de là en courant à toutes jambes, rendez-vous au **343**.

942

L'Elfe vous donne le Talisman Trapézoïdal et range rapidement vos pièces d'or dans sa besace. Avec un petit sourire, il vous annonce qu'il doit partir. Vous le saluez tandis qu'il sort de la clairière après avoir récupéré son arc. N'ayant plus rien à faire, vous étudiez les possibilités qui s'offrent à vous :

Le sentier nord, rendez-vous au **688**.

Le sentier est, rendez-vous au **667**.

Le sentier sud, rendez-vous au **260**.

943

Vous vous retrouvez toute seule au milieu de la végétation. Si vous possédez le Talisman Gravé de Signes Runiques, rendez-vous au **193**. Si vous ne le possédez pas, rendez-vous au **928**.

944

Vous décidez de fouiller les lieux, bien que vous ne vous attendez pas à trouver grand chose d'intéressant. Alors que vous passez près d'un buisson de roseaux, ce dernier s'agite soudain et

une créature repoussante en surgit. La chose qui se tient maintenant devant vous mesure approximativement votre taille. Son corps pustuleux et trapu ainsi que sa couleur verdâtre ne vous laissent pas le moindre doute sur la nature de cet être : il s'agit là d'un HOMME-CRAPAUD, un lointain cousin du crapaud ordinaire. Ses yeux globuleux vous observent attentivement, et il pointe un trident acéré dans votre direction. Vous ne sauriez dire s'il s'agit-là d'un être maléfique ou pas et vous hésitez en conséquence sur l'attitude à tenir.

Si vous voulez tenter d'entamer le dialogue, rendez-vous au **626**.

Si vous préférez attaquer la première, rendez-vous au **552**.

Si vous désirez lever les mains pour montrer que vous ne voulez aucun mal, rendez-vous au **703**.

Enfin, si vous désirez prendre la fuite, rendez-vous au **201**.

945

Nonobstant l'indication de votre anneau, vous renvoyez son sourire au Maître tout en avançant sans crainte vers lui. Il vous prend la main avec beaucoup de douceur, et vous invite à entrer dans sa hutte. Par galanterie, il vous laisse passer la première, écartant le rideau de branchages qui en obstrue l'entrée. Dès que vous passez le pas de la porte, vous sentez un violent coup sur votre nuque, et vous vous effondrez...

Face à vous se trouve une sorte de légume mou, de la taille d'un homme, mais vous n'avez pas le temps de le contempler plus longtemps, car un second coup vous fait perdre connaissance. Quand vous vous réveillerez, vous serez à votre tour devenue une Mandragore.

946

Vous lui exposez votre recherche sur les Pierres de Vie et de Mort. C'est avec un air affecté qu'elle vous répond : « Vous ne savez pas ce que vous cherchez... La Pierre de Mort est une monstruosité ! Elle dégage des ondes maléfiques. Elle n'est plus dans le Marais maintenant, et c'est tant mieux. Elle aurait fini par tout détruire ici. Certaines clairières de ce Marais portent encore la marque de sa présence. Je vais vous y conduire, vous constaterez que votre quête ne vous mènera qu'à votre perte. Le Mal n'a jamais été la solution aux problèmes des hommes. »

Sans que vous ayez le temps de lui poser une autre question, elle se retourne tout à coup, repart vers le centre de sa clairière, puis siffle alors très fort avec un ton extrêmement aigu, presque inhumain. Après quelques minutes, un Aigle immense, majestueux, s'approche de la clairière, la plongeant dans une légère pénombre lorsque ses ailes déployées cachent le soleil. L'animal plonge alors vers vous, vous saisit le torse entre ses pattes puis remonte presque à la verticale le long de la falaise ! Après un haut-le-cœur et la peur de vous faire raboter par la paroi en granit, vous voyez alors le Marais du ciel. Le brun de la boue, le bleu de la rivière et le vert des arbres donnent une étrange vision de ce lieu étrange et redouté. Comme si aucune harmonie ne pouvait régner dans cet endroit. Vous avez l'impression que certains endroits ne sont pas à leur place, comme s'ils avaient été déplacés, des lisières étrangement découpées, rectilignes, artificielles... Juste après avoir franchi la rivière, l'animal fond en direction de l'endroit le plus sombre qui se déroule sous vos pieds. Un nouveau haut-le-cœur vous prend au moment où vous êtes persuadée que vous allez percuter le sol ! Au dernier moment, l'Aigle déploie ses ailes, freinant la chute et vous lâchant tout près du sol. Votre chute est amortie par la profondeur de la boue, mais son odeur vous révolse et vous vomissez votre bile pliée en deux dans la fange verdâtre... C'est en toussant que vous courez hors de la boue et vous enfoncez dans le premier buisson pour vous essuyer du mieux que vous pouvez. Après vous êtes calmée, vous entendez un ruissellement ! Un petit ruisseau coule non loin dans les fougères brunes et pourries. Vous vous précipitez vers ce salut inattendu pour faire une toilette rapide afin d'évacuer le maximum de boue puante. Après vos ablutions, vous décidez qu'il serait plus sage de suivre le ruisseau.

Si vous voulez aller vers l'aval, rendez-vous au **635**.

Si vous voulez aller vers l'amont, rendez-vous au **469**.

947

Vous refusez, bien décidée à vous enfuir avec la bourse. Vous mettez un brusque coup d'épaule à la porte, mais une nouvelle fois sans succès. Les larmes vous montent aux yeux quand vous voyez Morgalux prononcer quelques paroles énigmatiques en vous regardant, le Sceptre pointé sur vous.

Vous voyez alors avec horreur de multiples points mauves couvrir votre peau, provoquant une douleur insoutenable comme si des centaines d'aiguilles se plantaient dans votre corps. La douleur et la peur vous arrachent un cri de désespoir. Vous vous effondrez alors lourdement, prise de convulsions, mordant votre lèvre inférieure sous l'œil ricanant de Morgalux qui s'avance jusqu'à votre silhouette prostrée. Votre mort prochaine ne fait plus de doute, et vous implorez du regard Morgalux dont le visage angélique ne trahit aucune émotion particulière. Il se contente de vous contempler d'un air absent et tourne les talons, retournant s'allonger sur le sofa.

Grâce au Sceptre de l'Existence, il vous ressuscitera sous la forme d'une Goule, et vous combattez à ses côtés dans l'une des nombreuses guerres qu'il mènera pour mettre Titan à sous son joug. Mais cela, vous ne le savez pas quand vos paupières se referment, dans une dernière et douloureuse convulsion.

948

Vous disant qu'un bon mensonge vous permettra d'en savoir plus sur cet homme, vous vous exclamez : « Je l'ai vue. Elle se trouve au nord-est de cette clairière, par ici. », en pointant la direction de votre doigt. Aryoth vous regarde droit dans les yeux, et vous ne pouvez soutenir plus de quelques instants ce regard glacial et sans aucune tendresse, un regard dur comme vous n'en avez jamais vu. Une brève lueur jaillit dans ses yeux, pure flamme de haine froide. « L'habit ne fait pas le moine », déclare-t-il lentement, comme une sentence de mort. « Sous ce visage angélique se cache un diabolique serpent ! »

Puis sans perdre un instant, il dégaine son épée, d'un geste lourd de menace. Les loups se mettent à grogner en s'approchant doucement de vous. Il n'attendent qu'un signe de leur maître pour attaquer.

Si vous vous excusez, rendez-vous au **16**.

Si vous attaquez Aryoth, rendez-vous au **353**.

949

En acceptant, vous sentez le soulagement de Daigledor. Il vous remercie, puis vous indique de passer chez le sorcier Gayolard pour qu'il vous confie quelques-unes de ses Pierres de Magie.

« Je pense que vous en aurez bien besoin », dit-il en vous reconduisant dans le couloir. Il vous salue d'une vigoureuse poignée de main avant de refermer la porte de son bureau. L'entrevue a été brève ! Le patrouilleur qui vous avait conduit attend encore dans le couloir, et il vous fait signe de le suivre. Vous songez *in petto* que ce garçon est bien trop prévenant pour ne pas avoir une idée derrière la tête, mais autant en profiter pour lui soutirer des informations. Sur le ton de la conversation, vous lui demandez comment se fait-il qu'ils aient un capitaine aveugle. Surpris, il vous répond néanmoins : « Il est pas aveugle de naissance, mam'zelle. En fait, ça date de pas bien longtemps : il était dans l'marais, à la tête d'un petit détachement pour essayer de r'trouver les disparus, v'voyez. Et là, on sait pas trop c'qui s'est passé, mam'zelle : l'détachement est rev'nu sans lui, et on commençait à s'faire du mouron quand il a fini par rappliquer deux jours après, complètement aveugle. Sûr qu'on a tous d'la peine pour lui, mais surtout pour sa femme et ses gosses, vous comprenez, mam'zelle.»

Songeuse, vous saluez distraitement le soldat et quittez la Maison des Patrouilleurs en direction de la demeure de Gayolard. Rendez-vous au **920**.

950

Jania lève la tête et son visage semble avoir changé : elle n'abore plus son sourire permanent, et son regard est froid et désincarné. Le plus inquiétant est qu'elle possède un trident dans une de ses mains... Jania a changé, c'est sûr ! Puis, ni une ni deux, elle se jette sur vous telle une furie, laissant la Pierre de Mort sur un tronc d'arbre !

« Je vais enfin me débarrasser de ta présence encombrante. » vous dit-elle d'un ton glacial.

Un peu désarçonnée, vous ne pouvez esquiver un premier coup de trident (vous perdez 2 points d'ENDURANCE) : comment Jania a-t-elle pu changer à ce point ? Vous devez cependant vous défendre, sous peine de ne pas faire long feu.

JANIA

HABILETÉ : 10

ENDURANCE : 10

Si Jania obtient un double six au cours de ce combat, rendez-vous au **882**.

Si vous gagnez, rendez-vous au **285**.

951

Vous parvenez jusqu'à la chaumière sans difficulté, et vous poussez la porte. Elle s'ouvre sur une pièce qui doit être la chambre de la Maîtresse. Elle l'a abandonnée précipitamment, si vous en jugez l'état de désordre ahurissant de la pièce. L'intérieur semble constitué de deux pièces séparées par une cheminée centrale. A gauche se trouve un bureau envahi par des papiers de toutes sortes, et des placards au-dessus. Vous voyez également des sortes d'armoires de l'autre côté de la pièce. A droite, vous voyez une table de nuit ainsi que le lit qui va avec. Ce dernier est complètement en vrac et des vêtements jonchent le sol. Cette Maîtresse n'est pas quelqu'un de très ordonné ! Toujours est-il que vous devez décider de ce que vous allez examiner en premier.

Si vous voulez fouiller dans les placards, rendez-vous au **165**.

Si vous voulez jeter un œil sur le sol, rendez-vous au **116**.

Si vous préférez chercher quelque chose sur le bureau, rendez-vous au **140**.

Si c'est plutôt les fenêtres qui vous intéressent, rendez-vous au **849**.

Si, enfin, vous allez vers la table de nuit et le lit, rendez-vous au **618**.

Vous pouvez aussi sortir de la chaumière, et inspecter la clairière (rendez-vous au **529**), ou repartir dans le Marais (rendez-vous au **1017**).

952

Vous allez retrouver Sire Bernard dans la partie Nord des catacombes. Après lui avoir expliqué réellement ce qui s'est passé, il ne peut s'empêcher de soupirer en expliquant qu'il aurait alors cherché pendant des heures encore ce fameux Maître des Ornithorynques. Afin de vous remercier de l'avoir délivré de ce contrat sordide, il vous offre l'unique possession qui demeure dans sa besace : une Potion de Furie, qui, avalée au début d'un combat, vous confère un bonus de +2 sur votre Force d'Attaque pendant les cinq premiers Assauts de ce même combat (bonus qui ne peut être cumulé avec l'utilisation d'une pierre de Force ou Faiblesse, mais qui peut être cumulé avec celui d'une épée magique). Il prend alors congé de vous en vous saluant et vous souhaitant bonne chance pour la suite de votre aventure. Vous gagnez 1 point de CHANCE.

Si vous avez rencontré Bertillot et que vous voulez le retrouver (si ce n'est pas déjà fait), rendez-vous au **149**.

Si vous voulez sortir et continuer votre route, rendez-vous au **237** pour aller vers l'ouest ou au **15** pour aller vers l'est.



953

Vous lancez la pierre sur la créature, mais visiblement elle n'a aucun effet sur celle-ci, car un poing vient de sortir de la boue pour vous frapper (Vous perdez 2 points d'ENDURANCE) ! Vous vous relevez rapidement, en pataugeant dans la boue, car la chose se traîne pour s'approcher de vous ! Une nouvelle stratégie s'impose.

Si vous attaquez la créature à l'épée, rendez-vous au **622**.

Si vous utilisez une autre Pierre de Magie, rendez-vous au **147**.

Si vous préférez partir en courant vers une sortie, rendez-vous au **153**.

954

Vous contemplez avec mépris le Maître prosterné à terre et refourrez votre épée : « Soit, dites-vous d'une voix glaciale, je consens à t'épargner. Mais je t'ordonne de quitter ce marais et de ne plus jamais y revenir. Ce sera le prix de ta vie.

— Oh merci, merci, vous gratifie le Maître en se relevant et en vous baisant la main. Je vous jure que vous ne le regretterez pas. »

Vous récupérez alors toutes vos affaires, la Pierre de Mort (et la Pierre de Vie si vous l'aviez avant d'arriver dans cette clairière). Le Maître vous donne aussi les dix Pierres de Magie en sa possession.

Après avoir tout rangé dans votre sac et vos poches, vous faites demi-tour et sortez par le passage ouest de la clairière. Au moment où vous arrivez près du couloir de ronces, vous sentez soudain une piqûre violente dans le dos. Vous tombez à terre en hurlant de douleur et en essayant désespérément de reprendre votre souffle. Mais horreur, vous ne parvenez plus à respirer. Votre vision s'obscurcit et vous sentez vos membres se ramollir progressivement. La fléchette empoisonnée du Maître des Scorpions a parfaitement rempli son rôle en provoquant l'arrêt de votre cœur. Tandis que vous agonisez par terre, tel un poisson hors de l'eau, il ramasse toutes vos affaires et s'en va tranquillement. Les échos du rire dément du Maître sont votre seule oraison funèbre... Quelle a été votre stupidité de faire confiance au Maître des Scorpions !

955

Vous raffermissiez votre poigne sur le pommeau de votre épée tandis que le serpent franchit la courte distance qui le sépare de vous. Doté d'une intelligence et d'une souplesse redoutable, l'Ouroboros enchaîne bonds, morsures et entortillements. De plus, il est beaucoup plus résistant et fort qu'un serpent ordinaire !

OUROBOROS

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 12

Si vous parvenez à le battre, rendez-vous au **87**.

956

Vous lancez la Pierre d'Amitié dans le buisson. Les ramures s'arrêtent alors de bouger quelques secondes puis reprennent leur mouvement avec le même rythme... Qu'allez-vous faire ?

Aller vers le buisson pour voir ce qui le fait bouger ? Allez au **838**.

Rassurée de ne courir aucun risque, peut-être souhaitez-vous quitter les lieux ? Dans ce cas-là, dans quelle direction vous dirigez-vous ?

Vers le sud ?

Rendez-vous au **934**.

Vers l'ouest ?

Rendez-vous au **560**.

Vers le nord ?

Rendez-vous au **50**.

957

La berge glissante manque de vous envoyer prendre une baignade forcée dans les eaux nauséabondes qui vous entourent... Un brouillard de plus en plus épais retarde votre progression. Tout

en vous fiant aux clapotis des eaux boueuses et à votre instinct, vous continuez l'exploration de cette zone... Le brouillard finit par devenir moins dense et vous êtes rassurée de n'avoir pas fini dans l'eau. Votre sentier de boue se sépare alors en deux, sur le coin d'un lac de vase gigantesque... Si vous allez à gauche rendez-vous au **879**, si vous préférez la droite rendez-vous au **47**. Si vous souhaitez retourner sur vos pas, rendez-vous au **802**.

958

Vous dites la vérité. Tous sont déçus et vous regardent d'un air triste.

« Bon, si tu veux continuer ta route, il va falloir nous offrir un objet, ou bien 2 pièces d'or. C'est le prix à payer pour quitter notre territoire. » L'homme fait un sourire sadique à ses camarades et vous tend la main. Donnez-lui un objet de votre sac à dos ou 2 pièces d'or. Si vous n'avez rien à lui offrir, vous travaillerez une journée durant aux basses tâches que les Voleurs auront à vous « offrir » et y perdrez 1 point d'ENDURANCE.

Tous s'écartent pour vous laisser passer et vous pouvez maintenant décider quelle direction prendre :

Si vous prenez le pont et partez vers le nord, rendez-vous au **119**.

Si vous partez vers le sud, rendez-vous au **304**.

Si vous partez vers l'est rendez-vous au **635**.

959

Rassemblant vos souvenirs et toutes vos forces, vous vous retournez et foncez jusqu'à la rive d'où vous venez. C'est avec une dextérité amplifiée par votre instinct de survie que vous atteignez la berge... « A temps ! », pensez-vous... Malheureusement, la vague, en plus d'être énormément haute, est aussi bien plus large que le lit de la rivière ! Vous êtes happée en même temps que vous touchez terre, mais pas aussi violemment que si vous étiez dans la rivière. Le choc vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous réussissez à vous accrocher à des branches pendantes et vous vous maintenez pendant que le gros de la vague passe... Vous voyez aussi beaucoup de cailloux, et l'après-vague est constitué d'eau boueuse, de gravats et même de gros rochers vers la fin. Apparemment, un glissement de terrain a dû se produire en amont, ce qui explique que l'anneau de cuivre n'ait rien détecté... Il ne prévoit pas encore l'avenir ! Vous vous hissez du mieux que vous pouvez pour sortir de là. Perdue dans les joncs, vous essayez de vous éloigner le plus possible de cette rivière. Ironie du sort, vous êtes maintenant encore plus sale qu'avant d'avoir tenté de traverser ce gué. Rendez-vous au **175** si vous veniez du sud (vous êtes donc passée par la clairière 48 ou la clairière 39), et au **560** si vous veniez du nord (clairière 36).



960

Vous venez d'accuser un Maître, et vous vous trouvez actuellement aux abords de sa clairière. Possédez-vous des preuves de ce que vous avancez ? Vous avez sans doute relevé des mots de passe au cours de votre aventure, et ils sont associés à des investigations au cours desquelles vous avez découvert des indices compromettants ou des témoignages que vous pouvez considérer comme des preuves. Pour voir si vous avez découvert le coupable, ajoutez les chiffres figurant à côté des mots de passe que vous jugez *significatifs*, multipliez le tout par 11, et ajoutez 1. Rendez-vous alors au paragraphe correspondant.

Liste à la page suivante

Mots de passe :	
Vangorn	7
Andomir	7
Kavian	8
Vulgus	5
Jania	7
Xandu	13
Yuri	14
Flora	15
Shaniax ou Shaniaz	16
Xrxrqrx ou Xxrlqh	17
Senlys ou Senlis	18
Gargantis	19
Stiv ou Jaxon	20
Clairière	2
Placards	3
Tiroirs	4
Sol	5
Salle de Bain	6
Bureau	7
Fenêtre	8
Lit	9

Si ce paragraphe n'a aucun sens, c'est que vous n'avez aucune preuve contre le Maître ou que vous avez peut-être accusé le mauvais Maître.

Vous pouvez toutefois décider d'avancer arme à la main afin de forcer le Maître à avouer.

Si le mot « *Champignons* » est noté sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **911**.

Si le mot « *Fleurs* » est noté sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **550**.

Si le mot « *Scorpions* » est noté sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **124**.

Si le mot « *Oiseaux* » est noté sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **261**.

Si le mot « *Grenouilles* » est noté sur votre *Feuille d'aventure*, rendez-vous au **585**.

Si vous ne le faites pas, rayez le « domaine d'activité » du Maître, et repartez dans le Marais chercher des indices. Rendez-vous alors au paragraphe où vous vous trouviez au moment de l'accusation.

961

Assez bizarrement, le Scorpion ne tente pas de vous attaquer et repart tranquillement chasser dans le Marais. Vous finissez, après quelques minutes de lutte frénétique, par réussir à vous extirper de la fange où vous étiez, puis fuyez avant que ledit Scorpion ne change d'avis.

Si vous quittez la clairière par le sud, rendez-vous au **361**.

Si vous quittez la clairière par l'ouest, rendez-vous au **767**.

Si vous quittez la clairière par l'est, rendez-vous au **109**.

962

Votre adversaire écarquille les yeux en voyant la lame acérée fendre l'air dans sa direction, mais ses réflexes sont bel et bien hors du commun car il se ressaisit immédiatement en se jetant de côté pour éviter le projectile... *Testez votre Habileté*. En cas de succès, rendez-vous au **1050**. En cas d'échec, rendez-vous au **992**.

963

Vous entrez dans la clairière n° 53. Si vous y êtes déjà venue, rendez vous au 993.

Alors que vous quittez le sentier, votre entrée dans la clairière est saluée par une averse soudaine. Vous jetez un oeil à votre environnement : au milieu de l'étendue de terre boueuse parsemée de cailloux et de mousse se dresse un grand arbre, plus imposant que la plupart de ceux que vous avez pu rencontrer dans le marais. Il est presque totalement dépourvu de feuillage, à l'exception de rares feuilles éparses. Son tronc est verdâtre, ses branches partent dans tous les sens et sa forme tortueuse évoque un esprit tourmenté, ce qui n'est pas invraisemblable lorsqu'on connaît l'endroit où il a poussé.

En vous précipitant sous le maigre refuge que présentent les ramures dénudées de l'arbre, vous remarquez qu'une lance est profondément enfoncée dans l'écorce. Vous ignorez ce qui a amené son propriétaire à faire une telle chose, mais vous savez que cela lui a au moins coûté sa main. En effet, un gant de fer, maintenu en place par la rouille, serre l'arme, un bout de radius couvert de moisissures saillant de son extrémité. Cette lance abîmée et tordue ne présente aucun intérêt, vous vous intéressez donc au sommet de l'arbre. Vous y apercevez un sac à dos qui est retenu par sa bandoulière à une des branches les plus proches de la cime, c'est-à-dire à plus de cinq mètres du sol. Si vous voulez vous emparer du sac, il va falloir grimper. Tout en pensant à l'étourdi qui laisse traîner ses affaires, son arme et sa main n'importe où, vous faites un choix.

Allez-vous grimper à l'arbre (rendez-vous au **986**), oublier le sac et faire une pause à couvert de l'arbre (rendez-vous au **135**) ou bien quitter sans plus attendre cet endroit, par le nord (rendez-vous au **299**), ou par l'est (rendez-vous au **237**).

964

D'une souple roulade, vous esquiviez l'assaut de votre adversaire et lui portez un estoc dans le même mouvement. Malheureusement, le fil de votre lame glisse sur les écailles glissantes de la chose invertébrée qui riposte d'un coup en pleine poitrine. Vos efforts précédents commencent à se faire cruellement sentir.

TENTACULE

Habileté : 7

Endurance : 8

Si vous parvenez à trancher ce troisième appendice, vous constatez qu'il est lui aussi remplacé et deux de ces horreurs s'appêtent à vous attraper ou à vous frapper. Si vous voulez sortir vivante de ce traquenard, il vous faut attaquer le mal à la racine. C'est pourquoi vous vous ruez cette fois vers la sortie, prête à en découdre avec ce qui vous attend à l'extérieur.

Rendez-vous au **1034**.

965

La pierre magique brille d'un vif éclat tandis que vous la tenez entre vos doigts serrés. A peine s'est elle ternie que les végétaux formant le toit de la hutte se mettent à s'agiter puis à se développer à une vitesse inconcevable. Des lianes rugueuses apparaissent au milieu du chaume et ces vrilles s'enroulent autour du tentacule, qui sous la pression exercée, finit par vous libérer de son étreinte. Vous vous redressez promptement et profitez que l'appendice soit en train de se dégager des lianes pour lui asséner de furieux coups de lame. Bientôt, l'ignoble créature perd un deuxième tentacule qui frétille quelques instants au sol avant de s'immobiliser. Rendez-vous au **979**.

966

Lorsque l'eau vous arrive au-dessus de la taille, vous vous extrayez de la fange pour atteindre en quelques mouvements de brasse le pied de la butte. Mais en essorant vos vêtements, vous constatez avec un gémissement d'effroi que plusieurs petites bestioles noires et visqueuses ont eu l'occasion de passer sous votre tunique et de s'accrocher à votre chair.

Il ne vous faut que quelques minutes pour ôter de votre corps la dizaine de sangsues mais celles-

ci vous ont inoculé leur salive malsaine en suçant votre sang. Vous perdez *1 point de Santé et 1 point d'Endurance* pendant la période de faiblesse qui suit cette mésaventure.

Une fois séchée et rhabillée, vous reprenez votre chemin et parvenez devant la misérable hutte. Du sentier, l'intérieur paraît sombre en raison de la petitesse de l'ouverture.

Si vous désirez vous y faufiler pour explorer la cabane, rendez-vous au **983**. Sinon, poursuivez sur la piste en allant vers l'ouest au **119** ou vers le nord au **24**.

967

Le coup ultime que vous portez au Scorpion Géant le fait se recroqueviller sur lui-même. De ses plaies coule un sang noir que la pluie battante lave immédiatement. Si l'Arbre-Épée est encore vivant, rendez-vous au **1012**, sinon rendez-vous au **989**.

968

Soudain, une idée de génie vous vient à l'esprit : la lance, si vous arrivez à la planter au sommet de l'arbre, pourrait inciter la foudre à tomber sur l'Arbre-Épée. Vous empoignez la lance et la plantez sur une des plus hautes branches. En bas, le Scorpion continue de porter des coups, ce qui occupe suffisamment l'arbre mouvant qui ne s'intéresse aucunement à vous. Vous vous dépêchez de descendre de l'arbre, ne tenant pas à prendre la foudre vous-même. *Testez votre Habileté*, si vous réussissez, votre descente se fait sans embûche, sinon vous vous blessez et perdez un point d'ENDURANCE. Retournez au **40** et continuez le combat. Mais à chaque Assaut, lancez un dé, si vous faites un chiffre pair, rendez-vous immédiatement au **1035**.

969

Quand votre main se referme sur la pierre magique, vous vous demandez comment celle-ci pourrait vous être utile dans une situation si périlleuse. Vous n'avez cependant pas le temps de tergiverser et vous vous concentrez sur l'image d'un géant beaucoup plus imposant que vous afin de faire diversion, à quelques longueurs de votre position. Votre stratagème sommaire fonctionne car la pieuvre fait pivoter sa masse et dresse ses tentacules en direction de l'apparition. Vous en profitez pour prendre la fuite mais celle-ci ne passe pas inaperçue. Le monstre tente de vous intercepter avec certains de ses appendices. *Tentez votre chance mais réduisez de 2 points le total obtenu par les dés*.

Si vous êtes Chanceuse, rendez-vous au **621**. Sinon, allez au **1014**.

970

Vous devinez que les pinces du Scorpion Géant ne sont pas son arme principale. Elles lui suffisent sans doute à tuer les petits animaux, mais elles ne lui servent qu'à immobiliser les plus grosses proies, le temps de leur porter le coup fatal. Vous resserrez votre étreinte sur votre épée tandis que votre cœur commence à battre la charge. *Testez votre Habileté*. Si c'est un succès, rendez-vous au **565**. Si c'est un échec, rendez-vous au **750**.

971

Vous vous retournez d'un bond, découvrant l'origine du second cri. Un effroyable LÉZARD GÉANT vient d'apparaître à l'entrée de la caverne ! Se désintéressant complètement des Patrouilleurs et des esclaves, c'est bien vers vous qu'il rampe en dardant sa langue fourche... Vous vous précipitez pour ramasser votre épée et, profitant de la confusion, le Sorcier court à toutes jambes en direction du couloir, sans remarquer que quelque chose tombe des plis de sa robe – ou du moins s'en soucier. Le Patrouilleur valide s'élance aussitôt à sa poursuite, mais alors une explosion se produit et un nuage de fumée apparaît brusquement, aveuglant votre allié qui se met à tousser, les yeux embués de larmes. Une fine poussière mêlée de terre tombe alors du plafond et vient maculer vos cheveux et salir vos vêtements. La caverne va s'effondrer ! La fureur des combats conjuguée aux déflagrations magiques a considérablement diminué la stabilité déjà toute

toute relative du réseau de tunnels, et l'explosion vient de lui porter le coup de grâce. Vous hurlez aux Patrouilleurs d'emmener les prisonniers à l'air libre avant que tout ne s'écroule et détournerez aussitôt votre regard, car un problème plus urgent requiert votre attention dans l'immédiat...

LÉZARD GÉANT

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur en quatre assauts ou moins, rendez-vous au **409**. S'il vous faut plus de quatre assauts pour venir à bout du Lézard Géant, rendez-vous au **454**.

972

Bien que l'Arbre-Épée ne soit pas un exemple de végétation florissante et luxuriante, il reste suffisamment d'énergie en lui pour qu'il subisse les effets du Flétrissement. Deux de ses bras articulés pourrissent à vue d'oeil, ce qui diminue grandement leur utilité au combat. Retirez lui 2 points d'HABILETÉ et retournez au **40** pour continuer le combat.

973

Vous restez encore quelques minutes à guetter les eaux marécageuses, pantelante et tremblant de tous vos membres après les efforts fournis et les coups reçus. Bien qu'aucun de ceux-ci ne vous aient atteints à un endroit vital, vous vous sentez très faible et les jambes flageolantes. Vous tombez sur les genoux et les mains dans l'herbe de la butte et tentez de calmer votre respiration sifflante sans comprendre les raisons de cette faiblesse.

L'haleine de la pieuvre des marais est particulièrement fétide. Le court moment qu'elle vous a coincée à l'intérieur de la hutte a suffi pour que vous inhaliez ses miasmes infectieux et vous devez *réduire en l'occurrence de 1 point votre total de Santé*. Après avoir bu une gorgée d'eau pure à votre gourde, vous vous ressaisissez suffisamment pour vous remettre en route et quitter cet endroit si mal fréquenté. Si vous souhaitez emprunter la piste menant vers l'ouest, rendez-vous au **119**. Si vous rejoignez plutôt celle du nord, allez au **24**.



974

Vous foncez à toute vitesse vers le tunnel, mais au dernier moment une silhouette vous barre le passage. Immédiatement après, une sensation de froid envahit votre poitrine. Hébétée, vous baissez les yeux et observez sans comprendre la poignée de l'épée que l'un des Patrouilleurs vient de vous enfoncer jusqu'à la garde à travers le corps. « Couarde ! » hurle-t-il le visage ensanglanté tandis que vous vous écroulez. Tel sera votre – peu glorieux – éloge funèbre.

975

Au moment où vous ramassez votre épée, le Sorcier passe l'amulette ensanglantée à son cou. Vous avez à peine le temps de vous retourner que vous vous retrouvez brusquement paralysée. Le pouvoir de l'amulette décuple la puissance de votre adversaire, et même si sa blessure à la main l'affaiblit, l'intensité de son aura magique suffit à vous téтанiser. Un rictus de haine déforme les traits du vieil homme et ses yeux brûlants vous fixent de toute leur intensité tandis que vous luttez de toute la force de votre volonté, vous efforçant de vous libérer de son emprise... Rendez-vous au **1007**.

976

La créature réagit promptement en tendant tous ses tentacules dans votre direction afin de vous intercepter. *Tentez votre Chance, mais appliquez les modificateurs suivants en fonction du nombre de tentacules que vous avez tranchés.*

0 tentacule : +2 au nombre obtenu par les dés

2 tentacules : Aucun modificateur

3 tentacules : -1 au nombre obtenu par les dés

Si vous êtes Chanceuse, rendez-vous au **621**. Sinon, allez au **1014**.

977

Si vous avez tué l'homme-crapaud, rendez-vous au **765**.

Si votre adversaire est toujours en vie, rendez-vous au **460**.

978

Vous poussez un cri de terreur en apercevant une gueule affreuse et immense sur le seuil de la hutte. Un bec chitineux s'ouvre et se referme convulsivement autour d'un orifice dégoulinant de mucus, qui expire de surcroît un souffle fétide à l'intérieur de la pièce.

Deux appendices épais comme des troncs d'arbre et d'aspect caoutchouteux glissent à travers les ouvertures du mur et du plafond, se dirigeant instinctivement vers vous à la manière de monstrueux serpents. Celui qui se faufile à travers le semblant de fenêtre est tout près de vous agripper. Il vous faut réagir au plus vite et vous n'avez pas le temps d'utiliser une pierre de magie.

Si vous souhaitez taillader de votre lame le tentacule le plus proche, rendez-vous au **991**. Si vous préférez vous ruer vers la sortie, quitte à affronter la gueule du monstre, allez au **1034**.

979

Vous vous collez à la paroi pour analyser la situation car de nouveaux appendices se faufilent à l'intérieur pour remplacer ceux que vous avez éliminés. Vous vous baissez juste à temps pour éviter la gifle magistrale que l'un d'eux allait vous porter et il se contente de faire trembler le bois du mur au-dessus de votre tête. Si vous souhaitez riposter en enfonçant votre épée dans sa chair violette, rendez-vous au **964**. Si vous préférez vous ruer vers la sortie pour affronter le monstre de face, allez au **1034**.

980

Le dernier Gobelin tombe sous vos coups et, ivre de rage, vous vous ruez vers le Sorcier pour en finir définitivement, mais ce dernier éclate de rire tandis que cinq autres Gobelins des Marais surgissent pour vous encercler !

« Et si ceux-là ne suffisent toujours pas, j'en ai d'autres ! J'ai en quelque sorte... *convaincu* le Maître des Champignons de me les céder ! » lance le Sorcier d'un air moqueur.

Une bouffée de désespoir vous envahit mais vous vous efforcez de ne pas y céder.

« Jusqu'à la mort ! » hurlez-vous en brandissant votre arme.

Premier GOBELIN DES MARAIS

HABILETÉ : 5

ENDURANCE : 6

Deuxième GOBELIN DES MARAIS

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 5

Troisième GOBELIN DES MARAIS

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 7

Quatrième GOBELIN DES MARAIS

HABILETÉ : 4

ENDURANCE : 7

Cinquième GOBELIN DES MARAIS

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 6

Si vous survivez à trois assauts, rendez-vous au **1005**.

981

Vous vous précipitez avec la ferme intention d'en finir au plus vite, mais l'adrénaline a occulté vos facultés de jugement, et vous n'avez même pas le temps de vous en rendre compte car vous vous évanouissez brusquement, conséquence de la rencontre inopinée entre votre tempe et le revers de la main du Troll des Marais. Ce dernier ne s'aperçoit même pas de votre présence tandis qu'il vous piétine à plusieurs reprises, mettant un terme brutal à votre vie.

982

Vous jetez la Pierre de Feu aux pieds du Maître des Scorpions et un incendie se déclenche rapidement menaçant d'embraser la cabane toute entière. Mais le Maître esquisse un sourire narquois et pointe le majeur vers le feu. Celui-ci s'éteint immédiatement comme si on avait versé un seau d'eau dessus. Vous n'avez plus le choix désormais : c'est un combat à l'épée qui vous attend. Lors du premier Assaut, le magicien essaiera de vous lancer un petit dard magique empoisonné. S'il vous touche, vous perdrez 2 points de SANTÉ. En revanche, si vous obtenez une Force d'Attaque supérieure à la sienne, vous aurez simplement paré la fléchette. Vous ne pourrez pas *Tenter votre Chance* pendant ce premier Assaut. Continuez ensuite le combat selon les règles habituelles.

MAÎTRE DES SCORPIONS

HABILETÉ : 10

ENDURANCE : 15

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au **209**.

983

Bien que meuble et légèrement collante, la terre dans la hutte est assez sèche et vous pouvez vous asseoir pour vous reposer un instant. L'espace est plutôt restreint, juste suffisant pour trois personnes prêtes à se serrer les unes contre les autres. Malgré les différentes ouvertures, l'atmosphère est imprégnée de l'odeur des végétaux en décomposition.

A l'intérieur de cette cabane, vous vous sentez plutôt en sécurité. Le calme à l'extérieur et l'intimité de l'endroit vous incitent à vous allonger pour reposer vos membres douloureux. Si vous écoutez votre corps pour vous accorder un court repos, rendez-vous au **1009**. Si vous préférez fouiller minutieusement les lieux à la recherche d'un trésor dissimulé, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceuse, allez au **999**. Si vous êtes Malchanceuse, partez au **145**.

984

Vous lancez votre Pierre de Terreur dans le buisson qui soudain s'agite beaucoup plus... Puis plus rien... Vous attendez un peu, mais rien ne se passe. Qu'allez-vous faire ?

Aller explorer le buisson ?

Allez au **141**.

Peut-être souhaitez vous quitter les lieux ?

Dans ce cas-là, dans quelle direction vous dirigez-vous ?

Vers le sud ?

Rendez-vous au **934**.

Vers l'ouest ?

Rendez-vous au **560**.

Vers le nord ?

Rendez-vous au **50**.

985

Vous assénez un coup d'épée au monstre. A votre grande surprise, la chose éclate en plusieurs morceaux, l'un d'eux manquant même de vous toucher le visage. Prise de subites convulsions, vous vous essuyez vite avec la désagréable sensation d'être recouverte de cette boue nauséabonde. Une fois cela terminé, votre attention est attirée par quelque chose qui scintille dans les débris : c'est une nouvelle Pierre !

Vous l'examinez attentivement, et, vous décidant à la toucher (car vous suspectez qu'elle soit responsable du foisonnement de la végétation des alentours), vous sentez alors une sensation de

nouvelle vigueur vous envahir (vous gagnez 6 points d'ENDURANCE). Vous décidez donc de garder cette Pierre, qui semble avoir un effet bénéfique sur votre organisme (inscrivez la Pierre Mystérieuse sur votre *Feuille d'Aventure*).

Toute joyeuse, vous partez en sifflotant.

Si vous prenez la sortie vers l'est, rendez-vous au **761**.

Si vous prenez la sortie vers le sud, rendez-vous au **495**.

986

Le tronc est déjà dégoulinant d'eau, et l'escalade s'avère très difficile. Vous devez vous y reprendre à plusieurs fois pour atteindre une branche assez solide pour y poser vos pieds. De cette branche, vous en atteignez une autre, sans plus de facilité, à partir de laquelle vous pouvez attraper le sac. A l'intérieur se trouve une paire de bottes en cuir, qui semble être de conception magique. Vous laissez tomber le sac au sol, puis vous commencez à redescendre. C'est alors que vous remarquez à quelques pas de l'arbre un SCORPION GÉANT, qui semble vous avoir remarquée. Sa cuirasse de chitine est mouillée, ce qui lui donne une apparence lisse comme un galet poli. *Si vous possédez l'Amulette des Scorpions, rendez-vous immédiatement au 259*. Vous pouvez essayer de sauter de l'arbre pour affronter la créature, mais la réception risque d'être douloureuse (rendez-vous au **1016**). Si vous préférez descendre doucement le long du tronc, en prenant le risque que le Scorpion vous attaque lorsque vous ne serez pas en position de vous défendre, rendez-vous au **178**. Enfin, si vous voulez mettre sa patience à l'épreuve en restant au sommet de l'arbre et en espérant que la pluie le convaincra de partir, rendez-vous au **994**.

987

En entrant dans la clairière vous retrouvez le Scorpion Géant sur le dos, ces pattes sont recroquevillé. Mort, il semble moins imposant. Quant à l'Arbre-Épée, il est toujours immobile à sa place, mais totalement calciné et fendu en deux à la verticale sur la moitié supérieure de son tronc. Il semble avoir pris la foudre ! En fouillant rapidement la clairière vous ne trouvez plus le sac à dos qui était accroché au sommet de l'arbre. Il a dû brûler, ou bien être emporté par une quelconque créature. Vous n'y a plus rien à faire dans cette clairière, et vous décidez donc de la quitter, par le nord (rendez-vous au **299**), ou par l'est (rendez-vous au **237**).

988

La Pierre de Glace fige les différents points d'articulations de votre cible dans de solides blocs de glace, ce qui ralentit ses mouvements. Il perd 1 point d'HABILETÉ. Retournez au **40** pour continuer le combat.

989

Vous avez vaincu vos deux adversaires !

La pluie commence à faiblir peu à peu, mais vous n'y accordez que peu d'importance, toute préoccupée que vous êtes à reprendre votre souffle. Vous remarquez que le sac à dos accroché au sommet de l'arbre (que vous l'ayez détaché ou non) est sorti intact du combat. Vous le ramassez et l'ouvrez pour y trouver une magnifique paire de bottes de cuir. Toute joyeuse, vous vous empressiez de les essayer : ce sont des bottes d'esquive, qui vous permettront d'être plus prompte à éviter les coups. Ainsi, dans les combats à venir, vous pourrez *tenter votre Chance* pour diminuer l'impact d'une blessure sans perdre de point de CHANCE. Attention, si vous ratez votre tentative, vous perdrez toujours des points supplémentaires : ces bottes facilitent les mouvements rapides, mais elles ne vous empêchent pas de faire n'importe quoi ! Cette trouvaille est néanmoins exceptionnelle, et vous gagnez donc 3 points de CHANCE. L'orage est presque terminé, et vous apprêtez à quitter la clairière. Allez-vous aller au nord (rendez-vous au **299**), ou à l'est (rendez-vous au **237**) ?

990

Vous recevez le projectile en plein ventre. Sous le choc et l'atroce douleur qui se manifeste au fond de vos entrailles, vous vous agenouillez. De votre bouche sort un râle rauque de douleur suivi d'une coulure de bave qui devient de plus en plus rouge au fur et à mesure de la progression de l'hémorragie de vos viscères déchirées. C'est baignée dans une mare de sang, les mains crispées sur la fléchette mortelle, que vous rendez votre dernier souffle... Votre aventure se termine ici.

991

Vous sortez votre épée du fourreau en esquivant dans le même mouvement le bout de l'appendice violacé qui fouette dangereusement l'air près de votre tête. D'un geste rageur, vous frappez le tentacule et la lame s'enfonce aisément entre ses ventouses, faisant jaillir un flot de sang vermillon de la blessure.

TENTACULE

Habilitété : 7

Endurance : 8

Après trois Assauts, un second tentacule s'enroule autour de vos jambes, entravant vos mouvements. Votre HABILITÉ est alors réduite de *1 point* jusqu'à la fin du combat. Dès que vous avez vaincu cet adversaire, rendez-vous au **1006**.

992

Raté ! L'épée frôle la main de votre adversaire et la lame vient se fiché dans la paroi de terre, juste derrière lui. La promptitude du Sorcier lui aura sauvé la vie, et vous êtes maintenant dans une très mauvaise posture. Il ne reste plus qu'une seule solution : courir ! Si vous tournez les talons et sprintez vers l'entrée de la caverne pour vous enfuir, rendez-vous au **974**. Si c'est vers le Sorcier que vous vous ruez, rendez-vous au **20**.

993

Si vous n'avez fait aucune rencontre dans cette clairière, elle est telle qu'elle était lors de votre dernier passage. Retournez au **963**, et faites un choix. Si vous avez pu récupérer et garder le contenu du sac à dos, alors il n'y a plus rien d'intéressant dans la clairière et vous la quittez par le nord (rendez-vous au **299**), ou par l'est (rendez-vous au **35**). Si vous n'avez pas récupéré le contenu du sac, rendez-vous au **1048** si vous possédez l'Amulette des Scorpions ou au **987** dans le cas contraire.

994

Vous ne quittez pas le Scorpion des yeux. Celui-ci semble d'abord hésiter, puis tout à coup fonce en direction de l'arbre. Ses pattes pataugent dans la boue, et arrivé au pied de l'arbre, il commence à grimper. Si vous n'étiez pas au courant, à partir de maintenant vous le saurez : les scorpions savent grimper aux arbres, même si ils sont aussi large que le tronc est épais ! Ses pattes s'enfoncent sans grande difficulté dans l'écorce de l'arbre et ses pinces restent libres de vous attraper les pieds, ce qui risque de vous poser problème. Soudain, l'arbre se met à trembler et à craquer violemment. Le Scorpion perd l'équilibre et tombe sur le dos. Vous êtes aussi déstabilisée et vous chutez de votre perchoir. Vos mains amortissent la chute, mais cela vous coûte quand même *1 point* d'ENDURANCE. Contre toute attente, l'animal géant se retourne promptement sur ses pattes. Mais vous ne vous en préoccupez pas, car vos yeux sont occupés par un autre exploit. Rendez vous au **40**.

995

Vous esquivez tant bien que mal le coup de taille porté par votre adversaire lorsque la voix de l'un des Patrouilleurs vous interpelle soudainement. Du coin de l'œil, vous apercevez votre compagnon brandissant votre propre épée en plus du cimenterre orque avec lequel il s'efforce de tenir

en respect le Troll que le second Patrouilleur n'a de cesse de harceler. Sans perdre de temps, il lance alors votre arme qui décrit une gracieuse parabole avant de venir se nicher dans votre main tendue. Un bref signe de tête à votre allié, et vous reportez toute votre attention vers le Sorcier qui se met à éructer de rage. Retournez au paragraphe d'où vous venez, et reprenez le combat sans plus tenir compte du malus à la Force d'Attaque dû à votre désarmement.

996

Vous affrontez le Scorpion Géant.

À chaque assaut, vous devrez lancer un dé pour savoir comment le Scorpion vous attaque. Si vous tirez un chiffre pair, il vous attaque avec ses pinces. Dans ce cas l'assaut se déroule normalement. Si vous tirez un nombre impair, il vous attaque avec son dard. Dans ce cas, le Scorpion écarte ses pinces et s'appuie sur ses pattes avant, et cette position particulière vous permet d'anticiper le coup. Vous avez alors le choix de mener l'assaut comme un assaut ordinaire (mais si le Scorpion à une *Force d'Attaque* supérieure à la votre, vous perdez 3 points d'ENDURANCE, au lieu des 2 habituels, 2 au lieu de 1 si vous *tentez votre Chance* et êtes Chanceuse, 4 au lieu de 3 si vous êtes Malchanceuse. De plus, le Scorpion vous administre une dose de poison : vous soustrayez votre total de SANTÉ de 1 point, sauf si vous *tentez votre Chance* pour réduire vos blessures et que vous êtes Chanceuse), ou bien de tenter d'esquiver le coup en *testant votre Habileté*. Si vous réussissez, le dard vient se planter dans l'écorce de l'arbre, rendez vous immédiatement au **40**. Si vous échouez, le dard vous frappe, et l'assaut se termine comme si le Scorpion l'avait gagné, comme expliqué plus haut.

SCORPION GÉANT

HABILETÉ 9

ENDURANCE 12

Si vous gagnez rendez-vous au **1022**.



997

Vous contournez la forge. Effectivement, vous repérez sans mal la porte recherchée, seule dans le mur nu. Vous tournez la poignée et débarquez dans ce qui semble être un atelier. Comme il n'y a pas la moindre fenêtre, la pièce est dans l'obscurité, mais vous parvenez à distinguer divers plans de travail et des outils variés dans la clarté de la porte ouverte. Un homme seul, revêtu d'une robe de bure, est assis en tailleur dans un coin, et se relève à votre approche. Il attrape un chandelier et l'allume, puis fait de même pour plusieurs autres.

« Si vous pouviez refermer la porte, demande-t-il d'une voix flûtée, je supporte mal la lumière du jour. »

Méfiante, vous obtempérez tout en laissant cette sortie éventuelle accessible, et la main sur le pommeau de votre épée. Le mystérieux homme abaisse alors sa capuche, révélant un visage sombre aux oreilles pointues et aux yeux jaunes éclatants. Un elfe noir ! Vous reculez d'un pas.

« Encore ces vieux préjugés stupides à notre rencontre ! Si j'ai quitté les miens, c'était pour avoir une vie meilleure, pas pour m'attaquer à des humains innocents ! Heureusement qu'il y a encore des gens bons en ce monde, comme ce brave forgeron qui me loge. Enfin, je lui verse un loyer tout de même. A ce sujet, il faut que je gagne ma vie, alors que désirez-vous ? Je suis spécialiste en enchantement d'objets. Une lame, un peu de magie, et je vous fabrique une merveille. Par contre, il faut me fournir la matière première. Remarquez, c'est la raison pour laquelle je vis en bonne entente avec le forgeron. »

En fait, l'elfe noir a besoin de Pierres de Magie pour y puiser la puissance nécessaire à enchanter des objets. Aussi, faites vos comptes et voyez ce que vous êtes prête à sacrifier. Une épée déjà magique ne peut être enchantée, mais vous pouvez toujours retourner en acheter une normale

chez le forgeron au **558**. De même pour le heaume. Chaque enchantement coûte 10 pièces d'or (à l'exception des Épées de Vie et de Mort qui en coûtent 15), en plus de la matière première que vous payez de votre poche et des pierres que vous amenez. L'elfe noir peut réaliser pour vous :

- La Lame de Glace. Il s'agit d'une épée ordinaire, à l'exception près que sa lame n'est pas faite d'acier mais de pure glace, ce qui lui confère des capacités d'auto-régénération fort intéressantes. Nécessite deux Pierres de Glace (le support métallique est fourni par l'elfe). Rendez-vous au **646** si vous voulez la créer.
- L'Épée de la Balance. L'union du bien et du mal, pour rendre votre épée plus précise et tranchante. Nécessite une épée, et deux Pierres Magiques opposées (Terreur et Amitié ou Bénédiction et Malédiction, ou Force et Faiblesse, ou Croissance et Flétrissure). Rendez-vous au **398** si voulez la créer.
- L'Épée de Vie. En imprégnant votre arme de la force de la vie, vous lui permettez de régénérer votre corps et d'affaiblir vos ennemis. Nécessite une épée et une Pierre Bénéfique de chaque type (Bénédiction, Force, Croissance et Amitié). Rendez-vous au **222** si vous voulez la créer.
- L'Épée de Mort. Toute la force destructrice de vos magies obscures réunies en votre lame, pour la rendre plus létale que la faux de la mort. Nécessite une épée et une Pierre Maléfique de chaque type (Malédiction, Faiblesse, Flétrissure et Terreur). Rendez-vous au **868** pour la créer.
- La Dague Invisible. Un sort d'illusion auréole votre arme de jet, réduisant fortement les chances de l'adversaire de l'esquiver. Nécessite une dague de jet et une Pierre d'Illusion. Rendez-vous au **705** pour la créer.

Bien évidemment, une fois vos emplettes finies, vous pourrez retourner au **558** sans encombre.

998

Une idée vous vient subitement, et à votre tour vous sortez l'amulette que vous brandissez sous ses yeux. Vous obtenez l'effet escompté car le Maître la reconnaît aussitôt, et ses yeux s'écarquillent tandis qu'il amorce inconsciemment un mouvement de recul. Bien décidée à ne pas lâcher prise, vous reprenez avec froideur : « Je vous l'ai dit, je n'hésite pas à employer la manière forte lorsque cela devient nécessaire... Votre défunt collègue peut en témoigner. Vous voulez vraiment connaître le même sort ? »

Cette fois, votre interlocuteur reste muet, et une goutte de sueur perle à son front tandis que son regard oscille entre vous et l'amulette argentée que vous tenez à la main. Visiblement, il est impressionné, sans doute ne vous imaginait-il pas si dangereuse. Vous enfoncez le clou : « Votre misérable vie ne m'intéresse pas. La seule chose que je veux, c'est savoir ce qui est arrivé aux Patrouilleurs et aux marchands qui ont été enlevés. Soit vous me le dites, et vous pouvez aller au diable. Soit... »

Vous posez alors votre main sur le pommeau de votre épée, l'air plus menaçante que jamais. C'en est trop pour le maître, qui tremble de tous ses membres et bafouille des paroles inaudibles. Un ultime regard, et il craque. Souriant en vous-même, vous tâchez cependant de conserver une attitude glaciale, tandis que le maître passe – enfin ! – aux aveux : « Les hommes que vous recherchez sont toujours en vie. Ils sont... « employés » comme esclaves par un sorcier, je ne sais pas dans quel but... Je lui fournissais régulièrement la main d'œuvre nécessaire en échange de pouvoir et de richesses. Au... au nord de ce marais, il existe une clairière. En son centre se trouve un arbre dont l'apparence évoque un vieillard. Ses racines dissimulent l'entrée d'un... souterrain. C'est là que le sorcier tient les hommes du capitaine en esclavage... »

Et voilà, vous avez réussi ! Lorsque vous atteindrez la clairière et que vous apercevrez l'arbre en forme de vieillard, ajoutez 30 au numéro du paragraphe où vous vous trouverez. Ceci vous donnera le numéro d'un nouveau paragraphe où vous pourrez vous rendre pour découvrir l'entrée du souterrain. Forte de ces informations, vous ordonnez au maître de déguerpir à présent, ce qu'il fait sans demander son reste, et vous vous retrouvez seule dans la clairière. Il est temps de partir. Rendez-vous au **915** pour aller à l'ouest, au **260** pour aller au nord, ou au **97** pour aller à l'est.

999

Un éclat métallique attire rapidement votre attention au sol. Vous constatez qu'il s'agit d'une statuette à moitié enfouie dans la terre et vous vous empressez de la dégager à l'aide de vos mains. Grande comme votre avant-bras, elle représente une femme nue, obèse et coiffée d'une couronne de fleurs. Finement sculptée, elle doit posséder une certaine valeur monétaire bien qu'elle soit taillée dans du bronze. Vous la glissez donc dans votre sac à dos. Si à l'avenir vous souhaitez l'utiliser en guise de paiement, la Statuette en Bronze peut remplacer jusqu'à 10 Pièces d'Or mais personne ne vous rendra la monnaie si elle sert à acquérir un objet moins coûteux.

Vous continuez vos recherches dans la hutte et votre persévérance est récompensée lorsque vos doigts rencontrent du bois dissimulé dans le sol. Il faut cette fois-ci vous aider de votre épée pour excaver une cassette vermoulue. Vous l'ouvrez et découvrez à l'intérieur plusieurs trouvailles fort intéressantes.

Un Briquet à Silex ainsi que deux Torches reposent sur un chiffon grisâtre. La boîte était suffisamment étanche car ce matériel d'éclairage vous semble encore utilisable et vous l'ajoutez à votre paquetage. La cassette contient également deux gemmes qui luisent faiblement dans la pénombre et vous reconnaissez immédiatement des Pierres de Magie. Lorsque vous vous en emparez, un frisson vous parcourt l'échine quand vous percevez instinctivement leur nature maléfique. Si vous avez néanmoins le courage de les emporter, ajoutez une Pierre de Terreur et une Pierre de Faiblesse à votre équipement.

Vous n'avez cependant pas le temps de plus vous appesantir sur votre bonne fortune car l'intérieur de la cabane est soudainement plongé dans la pénombre. Rendez-vous au **978**.

1000

Une sinistre tache rouge grandit au sein de la gemme cristalline en même temps que vous vous concentrez sur elle pour activer son pouvoir. Elle utilise votre propre énergie vitale pour alimenter sa puissance. *Lancez 1 dé et réduisez votre total d'Endurance du chiffre obtenu.*

Avant de défaillir, vous tendez la pierre maléfique en direction du poulpe et voyez une aura verdâtre recouvrir progressivement son corps et ses appendices. La bête cesse ses mouvements, comme si elle pressentait la magie mise à l'œuvre à son encontre, puis dresse subitement tous ses tentacules au-dessus d'elle. Ses yeux roulent follement dans ses orbites tandis que ses appendices s'entremêlent indépendamment de sa volonté, jusqu'à former un ignoble bouquet frétilant.

Vous voyez alors avec stupeur les tentacules fusionner entre eux puis se recroqueviller autour du corps du mollusque. En quelques instants, la pieuvre des marais s'est transformée en une sphère parfaite de laquelle saillent seulement des yeux, une bouche et un bec. La monstruosité roule finalement en contrebas et s'enfonce lentement dans l'eau vaseuse du marécage. Rendez-vous au **973**.

1001

Vous vous agrippez à l'orifice qui fait office de bouche au visage grimaçant de l'arbre pour grimper plus aisément et surtout plus rapidement le long du tronc. Vous posez votre pied sur la lèvre inférieur, puis attrapez le rebord de l'oeil gauche. Cela ne semble en rien perturber l'arbre qui vient de parer un coup de pince du Scorpion : apparemment le visage n'est là que pour l'apparence, et non pas pour la perception de l'environnement. Quoiqu'il en soit, vous tentez d'attraper une branche, puis une autre. Ces acrobaties sur un arbre mouvant ne sont pas facile : testez deux fois de suite votre Habileté : si vous échouez les deux fois, vous tombez sur les genoux, chose que vos rotules n'apprécient pas (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Retournez alors au **40** pour continuer le combat.

Si vous réussissez au moins un des deux tests d'Habileté, vous arrivez à maintenir l'équilibre. Si vous ne l'avez pas déjà décroché vous même, vous remarquez que le sac a disparu : il est sûrement tombé lorsque l'arbre a commencé à s'agiter. Maintenant que vous êtes près de la cime de l'arbre mobile, qu'allez vous faire : si vous avez récupéré la lance plantée dans le tronc, rendez-vous au **968**, sinon rendez-vous au **118**.

1002

Après un long sentier sinueux encadré par une végétation dense qui semble former tout autour de vous des murs naturels infranchissables, vous êtes soulagée de déboucher dans une vaste et désertique clairière. *Vous vous trouvez à l'entrée de la clairière n°4. Si vous êtes déjà venue ici, rendez vous au 96, sinon continuez de lire ce qui suit.*

Elle se termine en cul-de-sac et est entourée de collines rocheuses bloquant tout passage vers le nord, l'est et le sud où vous pouvez néanmoins y entendre le flux de la rivière croupie qui traverse le marais. Vous vous trouvez donc dans une des ses extrémités est. La grande étendue de sable qui se dresse devant vous ressemble à une mer. Il semble même parfois que le sol soit sujet à de petites vagues déferlantes. Vous en restez intriguée. En scrutant l'immense clairière, vous discernez quelques rochers épars, dressés tels de dangereux récifs, mais également un unique arbre mort en son centre.

Vous vous apprêtez à faire demi-tour lorsque votre pied vient buter sur un énorme pieu à peine visible enterré à l'entrée de la clairière. Vous dégagez le sable aux alentours et vous découvrez une rangée de poteaux ensablés. Vous supposez à juste titre qu'ils rejoignent les collines rocheuses de part et d'autre de l'unique passage constituant l'entrée de la clairière. Vous n'avez en revanche aucune idée de la profondeur à laquelle ils descendent dans le sol sablonneux. Cette clairière ne vous dit rien qui vaille, elle ressemble à un enclos, d'un côté fermé naturellement par la roche et de l'autre par cette barrière souterraine. Mais posée par qui, pourquoi est-elle enterrée et surtout à quelle fin ?

Vous décidez de quitter les lieux au plus vite mais un éclat lumineux attire votre attention. Il provient de l'arbre mort au centre de la clairière, il semble que quelque chose reflète la lumière du soleil. Méfiante, vous tendez la main qui porte l'anneau de cuivre droit vers le centre de la clairière mais il n'émet aucune chaleur prouvant qu'aucun être hostile ne demeure ici.

Si vous voulez avancer vers l'arbre mort et tenter de récupérer l'objet mystérieux, rendez-vous au 59. Sinon, vous pouvez revenir sur vos pas en direction de la clairière précédente, rendez-vous au 909.

1003

Lorsque le Scorpion subit les effets de la Malédiction, il commence à trébucher à plusieurs reprises sur ses pattes et ses pinces claquent dans le vide. Il semble avoir perdu le contrôle de lui-même et vous réalisez que son système nerveux a été complètement détraqué par la Malédiction. Sa queue en subit aussi les effets, et dans un brusque soubresaut, elle s'enfonce dans la propre carapace de l'arthropode. Néanmoins, le Scorpion arrive à reprendre le contrôle, et continue le combat. Il perd 3 points d'ENDURANCE pour la blessure qu'il s'est lui-même infligé, et 2 points d'HABILETÉ pour les effets de la Malédiction. Retournez au 40 et continuez le combat.

1004

Vous avez eu ici une très bonne idée : vous faire passer pour une grenouille. Vous faites donc mine de rebrousser chemin en saluant aimablement le Maître, et vous repartez jusqu'aux abords de la clairière. Là, vous utilisez votre pierre, et prenez l'apparence d'une grenouille de taille moyenne. Mais avant de pénétrer dans la clairière, vous entendez soudain une voix familière : « Attends ! Je vais intensifier le pouvoir de la Pierre, sinon le Maître découvrira le subterfuge. »

C'est Morgalux qui vient de vous parler par télépathie. Vous sautillez jusqu'à parvenir derrière le Maître, qui semble toujours en train de méditer paisiblement. « Maintenant tue-le si tu ne veux pas mourir, car je ne pourrai pas maintenir l'illusion plus longtemps », vous dit Morgalux.

Vous voyez alors le Maître se retourner brusquement et ouvrir les yeux. Ceux-ci, injectés de sang, semblent vous prédire une mort certaine. Vous décidez de ne pas le laisser faire un seul geste ou prononcer une parole. Vous levez votre épée et l'enfoncez profondément dans le cœur du Sorcier qui s'écroule en poussant un râle immonde. Le coassement se tait peu à peu et les grenouilles se dispersent dans toutes les directions. Vous en profitez pour fouiller le Maître. Avec son Amulette, vous trouvez un curieux talisman qui a la forme d'un disque avec un vortex

dessiné dessus. Notez sur votre feuille d'aventure que vous avez trouvé l'Amulette des Grenouilles ainsi que la Clé Dimensionnelle. A présent, vous ne voyez rien de plus à faire dans cette clairière et vous décidez d'en sortir. Choisirez-vous alors :

Le nord ?
Le sud ?
L'est ?
L'ouest ?

Rendez-vous au **786**.
Rendez-vous au **748**.
Rendez-vous au **813**.
Rendez vous au **613**.

1005

Cinq nouveaux Gobelins surgissent pour se joindre à la mêlée, et le rire du Sorcier résonne de plus belle. Cette fois, c'est la fin... Pour l'honneur, vous continuez à tailler sans relâche dans les chairs de vos hideux adversaires, mais vous savez pertinemment que vous ne pouvez pas gagner contre un tel nombre...

Un bruit retentit, que vous prenez tout d'abord pour une hallucination. Mais le bruit se fait plus net, et vous devez admettre qu'il est bien réel. On dirait comme une cavalcade... Les Gobelins aussi l'ont entendu, et le combat s'interrompt momentanément. Au loin, un nuage de poussière semble se rapprocher de plus en plus de votre position, et au sein de ce nuage, vous distinguez bientôt des formes humaines tandis que des cris de guerre arrivent à vos oreilles... L'espoir et l'adrénaline affluent en vous lorsque vous reconnaissez l'uniforme vert caractéristique des Patrouilleurs ! Alors, prise de frénésie, vous faites décrire à votre épée des moulinets tels que vous n'en avez encore jamais exécutés, vous frayant un passage au travers de la masse de Gobelins qui ne se soucient plus de vous et s'éparpillent en poussant des cris d'épouvantes devant la charge des Patrouilleurs. Vous vous dressez devant le Sorcier, le corps en ébullition, le cœur ivre de colère, votre esprit ne faisant plus qu'un avec votre lame.

« Personne ne contrecarrera mes desseins ! Je te tuerai ici même !! » vocifère-t-il, consumé par la haine, la peur et la folie.

SORCIER

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 11

L'état de frénésie qui est le votre vous permet d'ajouter 3 points à votre *Force d'Attaque* pour toute la durée du combat. Si vous sortez vainqueur de cet ultime combat, rendez-vous au **217**.

1006

Vous réussissez enfin à trancher dans sa largeur le tentacule dont l'extrémité tombe au sol en remuant convulsivement tandis que le moignon sanguinolent se retire de la hutte. Mais celui qui vous a agrippé les jambes vous tire à présent en direction de l'entrée, dans l'intention évidente de vous jeter à l'intérieur de la gueule béante. Vous avez cette fois-ci quelques secondes pour vous saisir d'une Pierre de Magie si vous le désirez. Dans ce cas, vous pouvez utiliser une pierre de :

Croissance
Glace
Feu

Allez au **965**.
Allez au **1019**.
Allez au **1026**.

Si vous préférez taillader l'appendice avec votre lame, menez le combat.

TENTACULE

Habilitété : 7

Endurance : 8

Réduisez votre *Habilitété* de 1 point pour l'ensemble du combat en raison de votre situation précaire. Si vous êtes à nouveau vainqueur, rendez-vous au **979**.



1007

Par un violent effort tant physique que mental, vous parvenez enfin à vous extirper de l'étai magique, mais votre adversaire n'a pas perdu de temps et commence à murmurer une incantation en vous fixant des yeux. Il vous faut agir vite ! Vous pouvez vous précipiter à sa rencontre avant qu'il ait achevé son sortilège, ou bien utiliser une Pierre de Magie. Vous avez le choix entre :

Feu	Rendez-vous au 437 .
Glace	Rendez-vous au 721 .
Illusion	Rendez-vous au 859 .
Malédiction	Rendez-vous au 427 .

Si vous optez pour le corps à corps, rendez-vous au **139**.

1008

Vous bondissez sur le dos du Scorpion, mais la pluie a rendu sa carapace glissante. Vous pouvez renoncer à avancer sur son dos en sautant en arrière sur la terre ferme (retournez au **40**, et continuez le combat), ou bien tenter de garder l'équilibre et atteindre la queue du en frappant le plus fort possible avec votre arme. Vous devrez d'abord *tester votre Habileté* pour tenter de rester sur le dos du Scorpion (si vous échouez, vous tombez et vous vous faites mal, vous perdez 1 point d'ENDURANCE et vous retournez au **40** pour continuer le combat). Vous devez alors *tester* à nouveau *votre Habileté* afin de frapper la queue, si vous réussissez, vous arriver à couper le dard, ce qui a pour effet de blesser grièvement le Scorpion, et à moyen terme le condamne à mort, privé de son arme secrète, élément vital de son anatomie. Cela lui cause une perte de 4 points d'ENDURANCE, mais, si il n'en meurt pas, un gain de 1 point d'HABILETÉ, car l'arthropode géant est fou de rage. Si vous échouez, le Scorpion réalise ce que vous tentez de faire et effectue une ruade pour vous déstabiliser.

Quoiqu'il en soit, vous sautez du Scorpion : *testez* une dernière fois *votre Habileté* : si vous échouez vous vous foutez légèrement la cheville et perdez 1 point d'ENDURANCE. Retournez au **40** et continuez le combat. Notez bien que si vous avez réussi à couper la queue du Scorpion, vous ne pourrez plus retourner à ce paragraphe.



1009

Bercée par le bruissement des roseaux agités par le vent, vous vous endormez très peu de temps après vous être allongée. Malheureusement, vous ne pouviez choisir pire endroit pour vous accorder cette sieste.

Une pression insupportable exercée sur votre poitrine vous tire brutalement du sommeil. Vos yeux écarquillés découvrent le spectacle aberrant d'une masse caoutchouteuse et violacée lovée autour de votre torse. L'immense tentacule vous soulève sans effort dans les airs puis vous entraîne à sa suite vers l'ouverture principale. Hurlant, griffant en pure perte le cuir de la chose faute de pouvoir mettre la main sur votre arme, vous êtes incapable de vous libérer de cet étai.

Votre corps est tiré violemment à l'extérieur de la hutte et l'instant d'après, vous contemplez une gueule suintante et entourée par un bec chitineux. Un jet liquide jaillit de cet orifice pour vous atteindre au visage. Vous ressentez une souffrance inouïe quand l'acide brûlant ronge vos chairs jusqu'aux os, puis sombrez dans une inconscience salvatrice.

La créature replonge bientôt vers sa tanière pour dévorer en paix votre cadavre et la clairière inondée retrouve très vite sa quiétude, seulement troublée par les vaguelettes qui continuent à lécher les rives de la butte herbeuse.

1010

Si vous avez visité la hutte, rendez-vous au **1032**. Sinon, vous avez de nouveau la possibilité de traverser la fondrière à la nage pour gagner la butte. Mais malgré vos précautions, vous ne pourrez éviter de subir les assauts de nouvelles sangsues et vous perdrez encore *1 point de Santé et 1 point d'Endurance*. Ensuite, vous pourrez explorer la hutte en allant au **966** ou l'ignorer une fois de plus pour vous rendre au **119** si vous gagnez la piste à l'ouest de la clairière ou au **24** si vous empruntez celle au nord.

Si vous préférez revenir sur vos pas, allez au **119** si vous venez de l'ouest ou au **24** si vous venez du nord.



1011

Vous refermez votre poing sur l'anneau. « Après tout le mal que je me suis donné pour l'avoir, je crois que je vais le garder. »

Ophidiane plonge ses yeux dans les vôtres. Vous n'y lisez aucune surprise, juste une froide résignation. « C'était inéluctable. Si j'ai bien calculé, il doit juste rester assez de puissance dans le corps de Stiv et en moi pour un dernier sortilège. »

La Maîtresse des Serpents se penche alors sur son animal de compagnie et pose sa main à plat sur le crâne reptilien. Elle prononce quelques mots et vous êtes éblouie par une forte lueur quand le serpent s'illumine et se fond en une masse informe qui semble entrer en Ophidiane. La peau de la jeune femme se change en écailles, son corps s'étire, une queue pousse au bas de son dos en déchirant ses habits. L'être qui vous fait face ressemble à un gigantesque lézard bipède vêtu d'une robe. Son visage est allongé comme celui d'un serpent, et deux crochets à venin ressortent de sa gueule. Le monstre vous fixe de ses yeux jaunes. Il mesure deux ou trois têtes de plus que vous, et ses membres sont démesurément longs. Une langue fourchue siffle entre ses lèvres et ses deux pupilles jaunes sont braquées sur vous. Et la bête s'élance d'un bond et fond sur vous, déchirant les derniers morceaux de tissus qui la recouvraient. Saisissant votre arme d'une main et glissant l'anneau du serpent à l'autre, vous vous préparez à la recevoir comme il se doit.

REINE-SERPENT

HABILETÉ : 10

ENDURANCE : 6

Ce monstre qui était auparavant Ophidiane n'est qu'une chimère artificielle et temporaire. Même si sa force et sa vitesse sont décuplées, elle n'en reste pas moins instable. L'Anneau du Serpent a sur vous une légère influence due aux facultés latentes de l'Ouroboros. Vous êtes donc immunisée contre le venin de votre adversaire. En revanche, sa redoutable queue lui confère un avantage fort appréciable. La fuite est bien évidemment inenvisageable. Si vous l'emportez, rendez-vous au **788**.

1012

L'arbre mobile vous fait face, et vous devez l'affronter. Si il a déjà subi des pertes d'Endurance, n'oubliez pas d'en tenir compte.

GRAND ARBRE-ÉPÉE

HABILETÉ 10

ENDURANCE 11

Vous ne pouvez pas tenter d'attaques spéciales, mais vous pouvez prendre la *Fuite*. Dans ce cas, n'oubliez pas les dégâts subis, puis dirigez vous vers le nord (rendez-vous au **299**), ou l'est (rendez-vous au **237**).

Si vous battez l'Arbre-Épée, rendez-vous au **1027**.

Si il vous tue, rendez-vous au **554**.

1013

La Pierre de Malédiction ne semble n'avoir aucun effet sur l'Arbre-Épée, mais au bout de quelques instants vous remarquez que ses mouvements ralentissent progressivement et que ses racines semblent plonger dans le sol : la nature sylvestre du monstre semble prendre le dessus sur sa nature humanoïde. Néanmoins, il garde assez de mobilité pour continuer le combat. Il perd 3 points d'HABILETÉ, et vous retournez au **40** pour menez le combat.

1014

L'extrémité d'un tentacule s'enroule autour de votre gorge. Vos cervicales produisent un bruit effrayant quand vous êtes stoppée net dans votre fuite et ramenée brutalement en arrière. Un deuxième appendice de la pieuvre géante vous immobilise ensuite les jambes. Tel une offrande présentée à leur maître, les tentacules vous attirent lentement vers la gueule ouverte du monstreux mollusque dont le bec s'ouvre et se referme à un rythme frénétique. Quelque chose s'est brisé en vous quand l'appendice vous a étranglée car vous êtes incapable de remuer la tête ni le moindre petit doigt. Même votre bouche est paralysée car vous ne parvenez pas à hurler quand la gueule se referme sur vos pieds. La douleur dépasse tout ce que vous pouviez concevoir. Un liquide brûlant semble dissoudre vos chairs et de minuscules mais nombreuses dents déchirent votre corps ainsi ramolli. Vous voyez vos genoux disparaître dans l'ouverture mais êtes toujours autant dans l'incapacité de crier. Seule la souffrance vous est permise.

Avant que la folie ne submerge votre esprit, vous pensez incongrûment que votre bassin sera trop large pour passer la bouche du monstre mais un jet d'acide issu de ses entrailles vient liquéfier votre corps jusqu'au bas-ventre. Votre chair et vos os réduits en bouillie sont aisément grignotés par la pieuvre dont le bec et les dents s'échinent désormais à briser votre cage thoracique. L'adrénaline vous empêche encore de sombrer dans l'inconscience, à moins que ce ne soit l'acide qui produise un mystérieux effet anesthésiant car la douleur semble peu à peu se retirer. C'est presque avec détachement que vous contemplez l'orifice gluant désormais à quelques centimètres de votre visage. Avec intérêt vous notez que le monstre est pourvu d'une langue, mais que celle-ci se contente d'ôter au fur et à mesure les morceaux de chair coincés entre ses petites dents serrées.

1015

Vous lancez la pierre à la créature, mais visiblement elle n'a aucun effet sur celle-ci, car un poing vient de sortir de la boue pour vous frapper (vous perdez 2 points d'ENDURANCE) ! Vous vous relevez rapidement en pataugeant dans la boue, car la chose se traîne pour s'approcher de vous ! Une nouvelle stratégie s'impose.

Si vous attaquez la créature à l'épée, rendez-vous au **622**.

Si vous utilisez une autre Pierre de Magie, rendez-vous au **147**.

Si vous préférez partir en courant vers une sortie, rendez-vous au **153**.

1016

Vous sautez de l'arbre en vous préparant à un atterrissage difficile, d'autant plus que la terre est boueuse et glissante. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceuse, vous vous réceptionnez sur vos deux pieds et vous gardez votre équilibre. Si vous êtes Malchanceuse, vous glissez, et vous vous retrouvez les fesses dans une flaque d'eau : la chute vous a fait perdre 1 point d'ENDURANCE, ce qui ne vous empêche pas de vous relever rapidement.

En effet, le Scorpion ne perd pas une seconde et fonce sur vous, le grincement de ses articulations et le claquement des ses pinces recouvrant le bruit des gouttes de pluie. Il est bien plus rapide que vous, et c'est dos à l'arbre que vous allez devoir l'affronter en vous rendant au **996**.

1017

Vous débouchez dans une clairière clairsemée, quelques buissons se dressent ici et là. *Vous êtes dans la clairière n°2, si vous êtes déjà venue ici, rendez vous au 609. Sinon continuez de lire ce qui suit.* Seul un poteau en bois vous nargue de toute son inutilité en ces lieux marécageux. La clairière propose quatre sorties à chaque point cardinal. Vous êtes au centre du marais et le sol dur, où la mauvaise herbe elle-même a du mal à pousser, vous indique que cet endroit est un lieu de passage très fréquenté. Il règne en cet endroit un silence des plus inquiétants, seulement troublé par le flux d'une rivière provenant du nord. Qu'allez-vous faire à présent ?

Partir vers le nord ?
Vous diriger vers l'est ?
Vous en aller par le sud ?
Sortir par l'ouest ?
Inspecter le poteau en bois ?

Rendez-vous au **91**.
Rendez-vous au **835**.
Rendez-vous au **469**.
Rendez-vous au **635**.
Rendez-vous au **733**.

1018

Votre dernière attaque ne rencontre que le vide, votre adversaire rompant la distance et se plaçant en garde longue pour vous empêcher d'approcher. Le combat est en train de tourner en sa défaveur, et il le sait. Vous vous apprêtez à tenter une attaque au fer pour vous ouvrir la ligne de quarte et enchaîner avec un couronné lorsque, brusquement, une sensation d'engourdissement vous saisit. Involontairement, vous lachez votre arme. Titubante, vous vous rendez compte avec appréhension que tout votre corps est entouré d'une faible aura lumineuse. En relevant les yeux, vous constatez qu'il en est de même pour votre vis-à-vis, mais contrairement au votre, le regard du Sorcier reste parfaitement calme. L'image devient alors floue et vous vous sentez de plus en plus légère... Jusqu'à ne plus rien ressentir du tout. Mais où êtes-vous donc ? Vous n'avez plus de corps, tous vos sens ont cessé de fonctionner, et pourtant vous parvenez, par des moyens que vous ne pouvez vous expliquer, à ressentir votre environnement, qui pourrait pour le moment se résumer à une angoissante obscurité. Est-donc cela, la mort ? Une petite voix, quelque part dans votre inconscient, vous susurre que non... Petit à petit, le décor s'éclaircit et vous pouvez « voir » (faute d'un terme plus adéquat) à nouveau, découvrant la caverne où les esclaves terrifiés observent d'un côté le combat qui fait toujours rage entre les Patrouilleurs et le Troll des Marais, et de l'autre... Si vous aviez encore des cordes vocales et une échine, les premières émettraient un cri d'épouvante et un frisson glacé parcourerait la seconde. Sur le sol, votre corps est étendu les yeux grands ouverts, sans vie, au côté de celui du Sorcier qui semble avoir également quitté ce monde... Vous aimeriez vous déplacer, mais l'existence même de cette notion paraît désormais absurde. Jamais vous n'avez connu un tel désespoir, jamais vous ne vous étiez senti aussi impuissante, réduite à l'état d'objet immatériel et conscient...

Brusquement, la scène rétrécit, comme si elle s'éloignait, et vous savez au moment où le désir de crier naît en vous qu'il est vain... L'environnement se fige alors de nouveau, et vous sentez soudainement, les dieux de Khul seuls savent comment, une présence à vos côtés, si l'on peut parler de côté dans ce lieu sans dimension... Cette présence se fait de plus en plus... *irradiante*, et vous comprenez qu'il ne s'agit d'autre que du Sorcier. Il n'y a aucun doute là-dessus, et pourtant... Vous êtes saisie de stupeur car ce que vous voyez – sans vraiment le voir – n'est pas le vieillard que vous affrontiez quelques secondes auparavant. Le Sorcier est maintenant un jeune homme de belle allure, le teint pâle, les cheveux bouclés, respirant la noblesse et affichant un sourire sardonique...

« Surprise ? »

Vous ne savez comment la notion de mot peut prendre un sens dans cet univers, ni par quel moyen ces mots parviennent jusqu'à vous...

« Il y a de quoi », reprend-il. « J'ai perdu l'habitude de parler, mais il est rare que j'aie l'occasion de faire montre de mon savoir et de ma puissance... Mon corps va m'en vouloir si je ne cède pas au besoin de satisfaire son orgueil... »

Les... « paroles » (quoi d'autre ?) du jeune homme provoquent un brusque afflux de questions,

et la première qui vous vient à l'esprit est :

« Comment puis-je encore ressentir des émotions, voir et entendre alors que je n'ai manifestement plus de corps ? »

Vous n'avez pas la moindre idée de la façon dont vous avez exprimé cette phrase, mais il semble que vous n'ayez eu aucun problème pour cela car vous pouvez sentir l'étonnement de votre interlocuteur.

« Tu es surprenante. N'importe qui aurait commencé par un *où sommes-nous ?* désespérément convenu... Mais au fond, ces deux questions sont liées. Pour te répondre, tu ne ressens, ne vois et n'entends rien, du moins pas à la manière habituelle... Seulement, ton esprit est incapable de s'adapter à cette nouvelle réalité dans laquelle il ne possède aucun repère, aussi tente-t-il de transformer cette réalité sous une forme qu'il connaît. Transformation illusoire, mais qui te donne la vague impression de faire encore usage de tes sens. Car ton esprit fonctionne toujours, au sein de ton corps qui vit encore, tout comme le mien. Ce lien entre l'esprit et l'âme et la seule chose qui continue à nous rattacher au monde que nous connaissons... »

Le Sorcier fait ici une pause... L'excitation semble le gagner de plus en plus... Vous sentez que son attention se détourne un moment de vous, et vous repensez au combat qui est toujours en train de se livrer dans la caverne... Vous comprenez alors brusquement le but du Sorcier. Il ne doute probablement pas un seul instant de la défaite de vos compagnons. Or, si ces derniers sont vaincus, votre corps fera une cible des plus faciles pour le Troll des Marais... Votre vis-à-vis reprend alors :

« Les humains, et par extension tout être intelligent – quelle vaste blague ! – ne sont qu'un troupeau de moutons abrutis par leur condition d'être vivant, incapable de se servir du cerveau que la nature leur a donné. Ils sont les esclaves de leur corps et de leurs instincts animaux. Ils passent leur temps en querelles futiles, ils poursuivent le pouvoir ou l'amour, sans se rendre compte à quel point l'un comme l'autre sont insignifiants... Et même les rares qui recherchent la connaissance sont incapables de se rendre compte que toutes leurs vaines quêtes de réponses sont conditionnées à la seule et unique question qui mérite d'être posée : l'homme est-il mortel ? »

Vous restez un moment interdite, sans comprendre où il veut en venir, tandis qu'il poursuit :

« Du plus humble des mendiants au plus puissant des empereurs, chacun mène sa vie du mieux qu'il le peut. Chaque homme cherche à réussir, quel que soit ce que ce mot sous-entend, à trouver le bonheur et l'épanouissement dans sa vie... Aucun n'est capable de se rendre compte de la futilité de telles entreprises. Leur vie ne vaut pas plus – et pas moins – qu'un battement d'aile de papillon. À l'échelle de l'univers, ces deux périodes de temps sont tout aussi éphémères l'une que l'autre. Or, l'éphémère n'a aucune valeur. Celui qui meurt perd tout. Que sa vie ait été un bonheur parfait ou un calvaire de tous les instants, tout cela n'a plus la moindre importance, tout est irrémédiablement perdu... »

Sans vraiment savoir pourquoi, vous objectez :

« Mais l'éphémère n'existe pas. N'importe quel événement – y compris une vie humaine – continue à « vivre » via les personnes qu'il a influencées, laisse son empreinte dans son environnement ! Tout est lié au sein de la trame du temps, même le plus insignifiant des événements passés influe sur le futur ! »

L'étonnement de votre interlocuteur grandit.

« Décidément, je t'ai sous-estimée. Oui, c'est vrai, l'éphémère n'existe pas. Ou, pour être plus correct, il n'existe pas du point de vue de l'univers. Mais quel valeur a ce point de vue ? La valeur, voilà la vraie question. Qu'est-ce qui définit la valeur de quelque chose ? La notion même de valeur implique celle de jugement, jugement qui implique une intelligence. Sans cette intelligence, le jugement disparaît. Sans ce jugement, la valeur disparaît. Autrement dit, toute chose n'a d'importance que parce que quelqu'un est là pour lui donner cette importance, quelle qu'elle soit. On en revient à la mortalité de l'homme. Si la conscience de l'homme cesse d'exister à sa mort, alors la notion même d'existence n'a plus aucun sens. Peu importe que son œuvre ait eu une influence sur le monde qui l'entoure, il n'est plus là pour en juger. Il aurait pu ne jamais naître, ça aurait été strictement la même chose pour lui. Et le même raisonnement s'applique aux personnes qu'il a cotoyées. Si l'homme est mortel, la vie n'a aucun sens. Mais les hommes ne sont pas capables de se rendre compte de cette vérité élémentaire, englués dans leur condition

d'animaux... »

Un court silence s'installe, que vous rompez bientôt :

« L'immortalité, c'est donc ça, votre but ? »

Un rire cristallin retentit vous ne savez trop comment...

« Moi, chercher l'immortalité ? Foutaises, la seule chose qui m'intéresse est de savoir si l'immortalité existe ou non, et la plus formidable réponse que je puisse espérer est *non*. Rends-toi compte, si tu en es capable : quelle volupté cela serait si l'homme était *réellement* mortel. Quel bonheur plus grand peut-il exister que celui de l'homme qui dort pour l'éternité, qui ne se rend plus compte de rien, qui ne se rend même plus compte qu'il ne se rend compte de rien ? »

À nouveau, un silence... À nouveau, vous le rompez après quelques instants :

« Qui êtes-vous ?... »

— Mon nom n'a pas la moindre importance, il y a longtemps que je l'ai oublié. J'étais de sang noble, comme disent les privilégiés pour se démarquer du commun des mortels alors qu'il n'y a pas plus commun qu'eux... J'ai eu une éducation classique de nobliau. Je ne le regrette pas, mon habileté à l'épée m'a rendu bien des services. Mais la nature m'a doté de capacités mentales – et physiques, comme tu as pu le constater – remarquables. J'ai vite compris que mon destin était de percer l'énigme de la mortalité, puisque je suis le seul être pensant sur cette planète capable de me rendre compte de l'absolue importance de cette question, la seule dont la réponse décidera si l'humanité a, ou non, un sens... J'ai abandonné mon ancienne vie il y a des années, allant jusqu'à modifier mon apparence. Et aujourd'hui, me voilà sur le point d'atteindre la vérité ! J'ai découvert que l'âme n'était qu'une sorte de passerelle entre notre esprit et un monde qu'il me reste encore à explorer. Je suis à ses portes... prêt à les franchir... mais mon pouvoir n'est pas encore suffisant... Je ne cherche à devenir Maître que dans ce but ultime ! Tous ceux qui se sont mis d'une façon ou d'une autre en travers de mon chemin ont été renvoyés au néant ! De toutes façons, si l'homme est mortel, alors leur mort n'a pas plus de signification que leur vie ! pas plus de signification QUE LA TIENNE !! »

Les derniers mots ont été prononcés de plus en plus rapidement et de plus en plus fébrilement, conclus par un cri de haine, la haine qu'il éprouve à votre égard, à l'égard de ce qu'il considère comme le dernier obstacle à ses grandioses desseins...

« Si la vie a un sens, alors chercher à savoir si elle possède un sens est inutile. Et si la vie n'a aucun sens, alors chercher à savoir si elle possède un sens n'a aucun sens non plus... »

C'est vous qui venez de prononcer ces paroles. Elles vous sont venues spontanément, vous prenant par surprise, vous aussi bien que le Sorcier. S'en suit un silence de cathédrale... Vous ne parvenez pas à définir le sentiment qui habite votre adversaire, mélange de fureur, de haine et... Est-ce de la peur ? Du rejet ? Vos paroles l'auraient-elles ébranlé ? Mais vous vous désintéressez de lui car quelque chose vient brusquement de changer. Quoi, vous l'ignorez, mais vous ressentez très clairement une modification brutale dans votre environnement. Le Sorcier aussi l'a remarquée et détourne également son attention de vous. C'est alors que l'évidence vous frappe : le combat entre les Patrouilleurs et le Troll vient de cesser ! Rendez-vous au **1036**.

1019

Vous trouvez la Pierre de Glace dans la bourse suspendue à votre ceinture et la posez directement contre la chair du tentacule en vous concentrant sur son pouvoir. Elle s'illumine d'une lueur bleutée un bref instant puis vous voyez avec satisfaction du givre apparaître sur la chair violette et s'étendre rapidement sur toute la longueur de l'appendice. Comme tétanisé par le froid, ce dernier vous relâche et remue très faiblement tandis qu'il disparaît sous une gangue cristalline. Vous abattez alors votre arme d'un violent moulinet sur le tentacule qui se voit à son tour sectionné. Rendez-vous au **979**.

1020

Dans la chute qui suit le coup fatal, l'Arbre-Épée lance désespérément une de ses branches tenant une épée vers le ciel, comme pour se rattraper à quelque chose, ce qui a pour effet d'attirer un éclair. L'explosion provoquée par la chute de la foudre arrache presque toutes les branches. De

l'Arbre-Épée il ne reste plus qu'une longue bûche crépitante. Par contre, le Scorpion est toujours là et il compte bien en découdre une bonne fois pour toutes.

À chaque assaut, vous devrez lancer un dé pour savoir comment le Scorpion vous attaque. Si vous tirez un chiffre pair, il vous attaque avec ses pinces. Dans ce cas l'assaut se déroule normalement. Si vous tirez un nombre impair, il vous attaque avec son dard. Si le Scorpion a une Force d'Attaque supérieure à la votre, vous perdez 3 points d'ENDURANCE, au lieu des 2 habituels, 2 au lieu de 1 si vous *tentez votre Chance* et êtes Chanceuse, 4 au lieu de 3 si vous êtes Malchanceuse. De plus, le Scorpion vous administre une dose de poison : vous soustrayez votre total de SANTÉ de 1 point, sauf si vous *tentez votre Chance* pour réduire vos blessures et que vous êtes Chanceuse). Bien entendu si le Scorpion n'a plus de dard, ne tenez pas compte de cette règle : il vous attaquera normalement avec ses pinces. S'il a déjà subi des blessures, n'oubliez pas d'en tenir compte.

SCORPION GÉANT

HABILETÉ 9

ENDURANCE 12

Si vous gagnez rendez-vous au **967**, mais si c'est le Scorpion gagne, rendez-vous au **356**. Vous ne pouvez pas fuir, le Scorpion est bien trop rapide et déterminé.

1021

Vous prenez les jambes à votre cou vers l'une des sorties de la clairière. L'homme se lance alors à votre poursuite sans perdre de temps et vous rattrape rapidement. Une fois sur vos talons, il bondit et vous plaque au sol en crochétant vos jambes à l'aide de ses bras. Vous vous débattez, le nez dans un rhododendron, puis vous vous retournez sans perdre de temps. Un combat au corps à corps s'engage. Retirez 2 points à votre HABILETÉ pour la durée de ce combat car vous n'avez pas le temps de tirer votre arme. Affrontez le Maître à terre.

MAÎTRE DES JARDINS

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : –

Si le Maître réussit à gagner deux Assauts de suite, rendez-vous au **241**.

Si c'est vous qui réussissez à gagner deux Assauts de suite, rendez-vous au **883**.

1022

Vous venez de terrasser le Scorpion Géant, mais un phénomène étrange se produit au dernier souffle de la bête : l'arbre se met à trembler et à quitter la terre !

Deux yeux et une bouche se dessinent au milieu du tronc, pendant que quatre branches vont fouiller dans deux trous béants situés de part et d'autre du visage, pour en ressortir des épées. Vous avez affaire à un énorme Arbre-Épée, qui est prêt à en découdre avec vous ! Il émet un grondement sourd qui recouvre la pluie et l'orage, qui ont pourtant augmenté d'intensité. Vous pouvez vous enfuir maintenant en quittant la clairière par le nord (rendez-vous au **299**), par l'est (rendez-vous au **237**), ou bien affronter cette créature en vous rendant au **1012**.

1023

À votre entrée dans la ville, quelques regards étonnés se posent sur vous, mais vous les ignorez et continuez à marcher en direction de la caserne des Patrouilleurs. L'homme qui en garde l'entrée reste impassible à votre approche – ce dont vous lui savez gré – et s'incline sans dire un mot lorsque vous demandez à voir le capitaine Daigledor. Il vous accompagne jusqu'au bureau de son supérieur avant de vous abandonner, devant la porte. Vous n'avez même pas le temps de frapper que résonne alors la voix puissante du capitaine : « Entrez ! »

Si vous n'avez pas réussi à retrouver les disparus, rendez-vous au **77**.

Si vous avez seulement retrouvé les Patrouilleurs, rendez-vous au **294**.

1024

Avec horreur, vous voyez le second Patrouilleur se relever en hurlant comme un possédé pour se jeter, ivre de vengeance, sur le Troll, mais un coup de ce dernier l'envoie s'écraser contre le mur, et son corps brisé retombe sur le sol froid, immobile. Sans pouvoir rien faire, vous observez le Troll des Marais se diriger lentement vers votre corps inconscient, qu'il soulève bientôt dans sa main. Un cri épouvantable retentit alors : sous les yeux terrifiés du Sorcier, le Troll ramasse également son propre corps ! Vos os sont rapidement broyés par la poigne du monstre, mais vous ne pouvez vous empêcher de ressentir une certaine satisfaction à la pensée ironique que votre ennemi s'est fait prendre à son propre piège. Vous n'aurez pas réussi à sauver les prisonniers, vous aurez au moins empêché que d'autres malheureux subissent le même sort. C'est sur cette pensée reconfortante que le rideau tombe, et que tout devient noir.

1025

Le vague sentier que vous suivez depuis déjà une bonne dizaine de minutes devient de moins en moins praticable. Vous avez à plusieurs reprises manqué de perdre une botte en vous extirpant violemment de la vase et c'est désormais avec circonspection que vous négociez les rares mottes de terre affleurantes. Autour de vous, les derniers arbustes ont disparu. Les touffes de roseaux ployant sous la brise représentent l'essentiel de la végétation au sein de cette étendue liquide.

Vous vous apprêtez à faire demi-tour quand vous apercevez devant vous une butte herbeuse qui émerge des eaux stagnantes. Comme si la piste avait été immergée lors des temps anciens, vous la voyez resurgir à la base de ce monticule puis serpenter au-delà, vers une partie du marais qui semble bien plus ferme que celle dans laquelle vous pataugez actuellement. Une étrange cabane a été édiflée au sommet de la butte. Ses murs sont en bois recouvert de mousse mais elle est recouverte d'un chaume constitué de roseaux séchés et de plantes lacustres inconnues aux larges feuilles. Vous discernez trois ouvertures à cet abri : une juste assez large pour y pénétrer, en bordure du sentier, une étroite faisant office de fenêtre sur son côté et une de forme circulaire dans le toit de branchages, sans doute pour évacuer la fumée d'un éventuel feu de camp. Mais qui serait assez fou pour vouloir bâtir cette demeure dans un endroit aussi inhospitalier ?

Vous vous trouvez dans la clairière n° 52. Si vous l'avez déjà traversée, rendez-vous au 1010.

Si ce n'est pas le cas et si vous désirez explorer cette hutte ou juste poursuivre sur la piste au-delà du monticule, il vous faut traverser à la nage la fondrière qui vous en sépare. Rendez-vous alors au 966. Si vous préférez revenir sur vos pas, allez au 119 si vous venez de l'ouest ou au 24 si vous venez du nord.



1026

Vous trouvez la Pierre de Feu dans la bourse suspendue à votre ceinture et la posez directement contre la chair du tentacule en vous concentrant sur son pouvoir. Elle s'illumine d'une lueur écarlate un bref instant puis vous voyez des cloques apparaître sur la chair du mollusque et s'étendre tout le long de l'appendice. La chaleur et les premières flammes sont cependant diminuées par la vase qui le recouvre et le tentacule, bien qu'affaibli par cette épreuve résiste à la magie de la gemme.

Vous poussez un juron à faire rougir un charretier et donnez des coups d'épée avant que l'étreinte ne vous brise les deux jambes.

TENTACULE

Habilitété : 7

Endurance : 4

Réduisez votre Habilitété de 1 point pour l'ensemble du combat en raison de votre situation précaire. Si vous êtes à nouveau vainqueur, rendez-vous au 979.

1027

Dans la chute qui suit le coup fatal, l'Arbre-Épée lance désespérément une de ses branches tenant une épée vers le ciel, ce qui a pour effet d'attirer un éclair. L'explosion provoquée par la chute de la foudre arrache presque toutes les branches. De l'Arbre-Épée ne reste plus qu'une longue bûche crépitante. Rendez-vous au **989**.

1028

Ni vous, ni la Licorne, n'osez réduire la distance qui vous sépare. Ce face-à-face insolite dure un petit moment, puis sans crier gare, l'animal pousse un hennissement, fait volte-face et s'enfuit au galop. Si vous désirez suivre la bête, rendez-vous au **83**. Sinon, rendez-vous au **943**.

1029

Vous pouvez utiliser une des Pierres suivantes (attention, vous ne pouvez pas utiliser un même type de Pierre plusieurs fois sur le même adversaire) :

- une Pierre de Feu : contre le Scorpion, rendez-vous au **486**, contre l'Arbre-Épée, rendez-vous au **640**.
- une Pierre de Glace : quelque soit la cible, rendez-vous au **988**.
- une Pierre de Flétrissure : contre l'Arbre-Épée, rendez-vous au **972**.
- une Pierre de Croissance : contre l'Arbre-Épée, rendez-vous au **438**.
- une Pierre de Malédiction (n'oubliez pas de jeter un dé et de déduire le chiffre obtenu de votre Endurance) : contre le Scorpion, rendez-vous au **1003**, contre l'Arbre-Épée, rendez-vous au **1013**.

Vous pouvez aussi utiliser une autre Pierre, ou n'importe quel autre objet dont vous connaissez les effets. Dans ce cas, ou si vous renoncez à utiliser une Pierre de Magie, Rendez-vous au **40**.

1030

D'un violent coup poing au menton, vous faites vaciller Morgalux, puis un coup de pied bien placé sur le genou droit le fait chuter et son arme tombe au sol. Vive comme une anguille, vous en profitez pour récupérer le Sabre que Morgalux utilisait, et vous le levez pour achever le Sorcier. Mais celui-ci roule sur le côté, et évite votre attaque. Puis, plongeant une main dans sa robe, il en ressort une poignée de poussière qu'il jette sur vous !

Testez votre Habileté. Si vous réussissez, rendez-vous au **675**, sinon rendez-vous au **52**.

1031

Vous apparaissez au grand jour, en faisant bruisser un maximum la végétation. L'homme se retourne tandis que vous enquêrez de la situation, la main sur le pommeau de votre épée.

« Cela ne vous regarde pas mademoiselle. Ma fille m'a dérobé quelque chose de précieux, et s'est enfuie dans le marais pour échapper à ma colère. Maintenant que je l'ai retrouvée, je vais lui apprendre à vivre moi, je vous le dis. »

Et il assène une claque assourdissante à sa progéniture, qui ne réagit absolument pas. Il lève encore la main, rouge comme une pivoine. Si vous préférez vous désintéresser de la situation, vous pouvez quitter la clairière par l'une de ses sorties en vous rendant au **615** pour aller au nord, au **560** pour aller au sud, ou au **50** pour aller à l'est.

Si vous voulez tenter de raisonner l'homme, vous pouvez le faire au **604**. Si vous voulez lui « apprendre à vivre » d'un grand coup d'épée, rendez-vous au **873**. Si vous préférez utiliser une Pierre de Magie, rendez-vous **715**.

1032

Avec beaucoup d'appréhension, vous vous immobilisez à la recherche du moindre mouvement suspect à la surface de l'eau. Mais, hormis les ballets des moucheron autour de votre visage, tout semble immobile dans la clairière. Si vous devez traverser de nouveau cet endroit, ce sera cette fois-ci avec beaucoup de célérité car vous ne désirez pour rien au monde affronter de nouveau la résidente des lieux.

Vous pouvez de nouveau traverser à la nage la fondrière pour gagner la butte. Mais malgré vos précautions, vous ne pourrez éviter de subir les assauts de nouvelles sangsues et vous perdrez encore *1 point de Santé et 1 point d'Endurance*. Ensuite, vous pourrez vous rendre au **119** si vous gagnez la piste à l'ouest de la clairière ou au **24** si vous empruntez celle au nord.

Si vous préférez revenir sur vos pas, allez au **119** si vous venez de l'ouest ou au **24** si vous venez du nord.

1033

Malgré tous vos efforts, vous n'arrivez pas à vous dégager de l'étau magique qui vous enserme, et votre dernier choix, dans cette aventure, consistera à garder ou non les yeux ouverts en attendant que le Sorcier achève le sort qui vous expédiera dans l'outre-monde... Votre aventure prend fin ici.



1034

Un tentacule fouette l'air devant vous mais vous baissez la tête à temps pour ne pas être assommée. A l'approche de l'étroite ouverture, vous vous pliez en deux en tenant votre épée pointée devant vous et poussez un cri de guerre en chargeant le monstre. Mais votre ardeur est douchée par un jet de liquide acide qui jaillit de la gueule ouverte !

Lancez *1 dé* et consultez le résultat ci-dessous. Vous pouvez *ajouter 1 au résultat* pour chaque tentacule que vous avez tranché.

- 1 :** Vous recevez l'acide en plein visage. Aveuglée et rendue folle par la douleur, vous tombez au sol et ne pouvez résister aux tentacules qui vous agrippent avant de vous projeter dans le gosier de la créature. Votre aventure s'achève au fond de ses entrailles.
- 2 :** Le jet brûlant vous atteint au bras droit. C'est à peine si vous pouvez encore tenir votre arme tant l'acide ronge rapidement vos chairs et vos tendons. Vous perdez *2 points d'Habilité* et *3 points d'Endurance*.
- 3 :** C'est votre bras gauche qui est touché. Trois de vos doigts se racornissent et votre membre se recouvre de cloques purulentes jusqu'à l'épaule. Vous perdez *1 point d'Habilité* et *4 points d'Endurance*.
- 4 :** Vos jambes sont arrosées par le jet brûlant. La chair se liquéfie autour de votre genou droit et vous voyez avec effroi apparaître la tête blanche de la rotule. Vous perdez *1 point d'Habilité* et *2 points d'Endurance*.
- 5 ou plus :** Par miracle, mais aussi grâce à vos prodigieux réflexes, vous esquivez le jet d'acide.

Si vous êtes encore en vie, vous enfoncez la pointe de votre lame dans la chair violette du monstre, juste au-dessus de son bec. Un mugissement caverneux se fait entendre puis la bête recule sous votre attaque, laissant à présent l'espace nécessaire pour vous extraire de la hutte. Vous distinguez maintenant plus en détail votre assaillant mais le spectacle n'est pas en mesure de raffermir votre courage. Un poulpe au corps plus imposant que la cabane s'est extrait du marécage pour vous piéger à l'intérieur de la hutte. Son corps squameux et dégoulinant de vase présente une teinte d'un violet profond et il vous observe à l'aide de deux énormes globes oculaires sans

paupière qui roulent de chaque côté de sa tête. Ses tentacules abandonnent leur étreinte autour de la cabane pour converger vers vous.

Vous pouvez, dans un élan de courage, larder de coups d'épée le corps de la pieuvre. Rendez-vous alors au **370**. Si vous préférez utiliser une Pierre de Magie, vous pouvez choisir :

Une Pierre de Malédiction
Une Pierre de Terreur
Une Pierre d'Illusion

Allez au **1000**.
Allez au **68**.
Allez au **969**.

Dans les circonstances actuelles, les autres pierres vous semblent inutiles. Si vous ne pensez pas pouvoir affronter le poulpe géant, vous tentez de le fuir. Partez alors au **976**.

1035

Soudain, un éclair éblouit tous les belligérants, et le bruit de la foudre vous assourdit. Lorsque vous rouvrez vos yeux, vous voyez l'Arbre-Épée en flamme. Votre stratagème s'est donc avéré efficace : gagnez 2 points de CHANCE.

Le tronc de la créature est fendu dans son tiers supérieur, et le bois brûle dans un concert de crépitements et de sifflements stridents. Vous avez l'impression que le visage que constituent les trois orifices a pris une expression de rage et de douleur. L'odeur de la braise chaude et de la résine fondue envahit la clairière, où les nombreuses flaques laissées par la pluie reflètent le rouge ardent des flammes. L'arbre a perdu 2 points d'ENDURANCE, et en perdra dorénavant 1 à chaque tour, en raison du feu qui le consume. Condamné, il se lance dans la bataille avec une fureur peu commune pour un végétal. Retournez au **40** si le Scorpion est encore en vie, ou au **1012** sinon pour continuer le combat !

1036

« Tseev, planque-toi, je vais le finir ! »

Le cimeterre n'est décidément pas son arme favorite, mais à en juger par les nombreuses balafres qui zèbrent à présent le torse, les bras et les jambes de l'hideux Troll des Marais, Kilian ne s'en tire pas si mal...

« Tseev, dégage, tu ne peux plus te battre ! Fous le camp ! »

Du coin de l'œil, Kilian aperçoit son compagnon battre en retraite en hochant faiblement la tête. Il s'affaisse alors contre un des pans de la caverne, du sang s'écoulant de ses nombreuses blessures...

« On va l'avoir, cette saloperie ! »

Il aimerait paraître aussi convaincu qu'il en a l'air. Cela fait maintenant une bonne minute que le Sorcier et la fille se sont écroulés. Kilian n'a pas la moindre idée de la façon dont ils ont trouvé leur compte, et c'est pour le moment le cadet de ses soucis. La mort de leur libératrice décuple ses forces, mais sa haine suffira-t-elle face à ce monstre ? Inutile de compter sur une quelconque aide de la part des esclaves, mais il n'arrive pas à leur en vouloir, ils doivent être encore plus mal que le pauvre Tseev...

« Crève !! »

Avec un cri de rage, il se jette à nouveau à l'assaut du Troll.

TROLL DES MARAIS

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 10

PATROUILLEUR

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 6

*Menez ce combat contre le Troll des Marais en vous plaçant du point de vue du Patrouilleur. Vous ne pouvez bien entendu pas vous servir de votre Chance dans ce combat auquel vous ne prenez pas part. Si vous avez fait usage d'une Pierre de Bénédiction sur vos alliés, vous pouvez ajouter 1 point d'HABILETÉ et 3 points d'ENDURANCE au Patrouilleur. Si vous avez utilisé une deuxième Pierre de Bénédiction, retranchez également 5 points d'ENDURANCE au Troll des Marais. Si le Patrouilleur est tué, rendez-vous au **1024**. Si c'est le Troll qui meurt, rendez-vous au **99**.*

1037

Vous vous apprêtez à partir lorsque vous vous apercevez tout à coup d'un détail qui vous avait échappé jusque-là. Au pied de l'arbre mort, la boue paraît marquée, comme si quelque chose s'était tenu à cet endroit... Vous vous penchez plus en avant pour examiner cette trace. Les contours dessinent une forme irrégulière, plutôt grande et allongée. Une forme qui ressemble fort à celle d'un corps humain... Et qui que soit celui qui s'est trouvé étendu là, vous doutez fort qu'il n'y faisait qu'une sieste ! Vous examinez attentivement les alentours, sans rien découvrir toutefois. Vos yeux se posent de nouveau sur la flaque de liquide jaune, et vous pensez aux champignons que vous avez ramassés... Y a-t-il un lien entre tout cela ? Plongée dans vos pensées, vous vous éloignez lentement afin de quitter la clairière... Rendez-vous au **208**.

1038

Le temple est toujours là et, vous rappelant le sacrifice, vous préférez ne pas y retourner pensant avoir tiré tout ce que vous pouviez de ce lieu maléfique. Vous pouvez donc quitter la clairière par le sud (rendez-vous au **50**), l'est (rendez-vous au **495**), ou bien encore par l'ouest (rendez-vous alors au **615**).

1039

Assez curieusement, le Scorpion se détourne de vous et repart patauger dans les fourrés. Vous n'êtes soulagée qu'un court instant, car un phénomène incroyable semble se produire : l'arbre se met à trembler et à quitter la terre. Deux yeux et une bouche se dessinent au milieu du tronc, pendant que quatre branches vont fouiller dans deux trous béants situés de part et d'autre du visage, pour en ressortir des épées. Vous avez affaire à un énorme Arbre-Épée, qui est prêt à en découdre avec vous ! Il émet un grondement sourd qui recouvre la pluie et l'orage, qui ont pourtant augmenté d'intensité. Vous pouvez vous enfuir maintenant en quittant la clairière par le nord (rendez-vous au **299**), par l'est (rendez-vous au **237**), ou bien affronter cette créature en vous rendant au **1012**.

1040

Vous jetez la Pierre de Flétrissure à la base du massif de fleurs. Ses effets ne se font pas attendre. En quelques instants, toutes les fleurs se fanent, les tiges géantes retrouvent leurs tailles normales puis s'effondrent. Tout le jardin n'est bientôt plus que mort et désolation. Seules la fleur géante et sa Maîtresse ont survécu à l'effet dévastateur de votre pierre. Le regard que vous lance la Maîtresse est chargée d'une telle haine que vous restez pétrifiée quelques instants. Oubliant toute prudence, elle se jette sur vous en poussant un hurlement bestial.

MAÎTRESSE DES FLEURS

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 10

La Maîtresse des Fleurs combat à mains nues et sans l'usage de la magie. Inutile de vouloir lui échapper, ce sera sa vie ou la vôtre. Si vous gagnez, rendez-vous au **330**.

1041

Vous mettez un violent coup d'épée au loup, et vous sentez immédiatement une douleur intense dans la jambe. Ce que vous redoutiez se produit : un autre loup vient en fait de vous attaquer. Sa morsure vous fait grimacer, tant l'emprise est puissante. Aryoth bondit alors subitement, tel un fauve qui attendait son heure pour attaquer, et vous plante son épée dans l'œil gauche sans que vous puissiez l'esquiver. Désespérée et frémissante de douleur, vous donnez des coups à l'aveuglette dans l'espoir de toucher le jeune homme, qui les évite en se déplaçant avec l'agilité d'un félin. D'autres loups se joignent à la bataille, tous crocs en avant, et Aryoth a tôt fait de vous trancher brutalement la main avec laquelle vous tenez votre épée. Le geste est vif, précis, et vous arrache le plus terrible hurlement de douleur qu'on puisse entendre. Votre souffrance est telle que vous préférez fermer l'œil qu'il vous reste en attendant la mort. Quelques gromements vous serviront de marche funèbre.

1042

Vous sentez que ces considérations bassement matérielles vous font baisser dans l'estime de Daigledor : vous perdez 1 point de CHANCE. Néanmoins, il vous répond : 20 pièces d'or, ni plus, ni moins.

Si vous décidez d'accepter cette quête, rendez-vous au **949**.

Sinon, vous pouvez aller voir la Maîtresse des Serpents au **117** ou retourner demander à l'aubergiste plus d'informations au sujet du troisième commanditaire « peu recommandable » (rendez-vous au **935**).

Si l'aubergiste vous en déjà parlé, vous pouvez aller directement voir ce sinistre personnage en vous rendant au **549**.

1043

Un puissant coup de queue vous fauche brusquement les jambes et vous tombez à la renverse sur le sol boueux ! Aussitôt, tous les Crocodiles – même ceux qui s'acharnaient jusque-là sur la tortue – se précipitent sur vous, leurs mâchoires grandes ouvertes. Vous en repoussez un d'un coup d'épée désespéré, mais tous les autres sont sur le point de vous réduire en lambeaux sanguinolents lorsqu'une lumière verdoyante emplit soudain l'espace autour de vous. Médusée, vous voyez des convulsions terrifiantes secouer le corps des reptiles, comme si une souffrance abominable les déchirait de l'intérieur. La scène dure quelques secondes, puis les Crocodiles cessent de se débattre et restent sans vie, des flots de sang coulant de leurs gueules entrouvertes. Alors que vous vous relevez, encore stupéfaite de ce retournement salvateur, vous voyez la clarté d'émeraude s'estomper jusqu'à disparaître. Vous vous tournez vers la tortue, mais le premier coup d'œil vous apprend qu'elle a cessé de vivre. Était-elle à l'origine du phénomène qui vous a sauvé ? Vous n'en aurez sans doute jamais la certitude. Quoi qu'il en soit, vous ne pouvez plus rien pour elle et il ne vous reste plus qu'à quitter les lieux. Rendez-vous au **137**.

1044

Vous pressentez un coup fourré et décidez de ne pas prendre de risque : d'un violent coup d'épée, vous décapitez le Maître. Son corps s'effondre sur le sol et une mare de sang commence à s'étendre. Vous pensiez que les deux scorpions qui montaient la garde devant la porte allaient entrer pour vous attaquer mais il n'en est rien. Vous pouvez donc fouiller tranquillement la cabane. Après quelques minutes, vous admettez enfin l'évidence : il n'y a strictement aucun indice qui pourraient laisser penser que le Maître des Scorpions ait été le voleur de l'Amulette. Faute de ne pas trouver celle des Serpents, vous récupérez l'Amulette des Scorpions près du cou sectionné du Maître mort (*ajoutez-la à votre équipement*).

Vous décidez de ne pas perdre de temps et vous vous dirigez vers la porte. Vous dégainez votre arme et l'entrebaillez doucement, mais aucun danger ne vous menace. Sans doute à cause de la mort de leur Maître, les scorpions de la clairière sont en train de s'entretuer féroce-ment. Il ne vous prêtent donc aucune attention. Vous en profitez donc – avec la protection de l'Amulette – pour quitter tranquillement les lieux par un des deux chemins possibles.

Si vous voulez aller vers l'est, rendez-vous au **406**.

Si vous préférez la direction de l'ouest, rendez-vous au **91**.

1045

*Si vous avez combattu dans la salle au trésor, rendez-vous au **491**, sinon lisez ce qui suit.* Vous continuez votre chemin à travers les alcôves macabres. Arrivée au bout du couloir, vous remarquez que l'entrée de la grotte est bouchée par une substance molle mais solide. Un coup d'épée ne semble pas affecter la chose. Alors que vous observez en approchant la torche, vous entendez comme un bruit de gouttes qui tombent derrière vous... En tendant la torche au-dessus de votre tête, vous remarquez une sorte de liquide qui suinte des aspérités de la grotte sur presque deux

mètres de longueur. C'est lorsque l'une des gouttes vous tombe sur la tête et vous brûle aussitôt le crâne que vous déalez comme un lapin dans la direction d'où vous êtes venue sans demander votre reste. Rendez-vous au **818**.

1046

Vous lancez la Pierre de Feu au Maître, qui se jette sur le côté pour l'esquiver. *Testez votre Habileté*. Si vous êtes Habile, rendez-vous au **923**. Sinon, vous pouvez tenter de lancer une autre Pierre de Feu en recommençant le *Test d'Habileté* tant que vous avez des Pierres de Feu jusqu'à réussir. Si vous êtes à court de Pierres de Feu ou si vous voulez utiliser une autre Pierre, rendez-vous au **830**.

Si vous voulez attaquer l'homme à l'arme blanche, rendez-vous au **79**.

Si vous préférez lui parler, rendez-vous au **95**.

1047

Vous prenez la pierre de vie, et retrouvez votre manche pour soigner une vilaine blessure qui vous fait souffrir, au coude.

Lorsque vous tenez la pierre dans votre main, vous ne pouvez que sentir l'incroyable puissance qui en émane. Vous l'apposez sur votre blessure, et c'est comme si un flot formidable d'énergie vous emplissait, vous vous sentez bien... bien, jusqu'à ce que vous perdiez connaissance. L'énergie contenue dans la pierre est trop forte pour qui vous puissiez y survivre. Vous vous écroulez, sans vie, dans la boue. Quelques sangsues s'approchent déjà de votre cadavre fumant.

1048

En entrant dans la clairière vous retrouvez l'Arbre-Épée. Il est toujours immobile à sa place, mais totalement calciné et fendu en deux à la verticale sur la moitié supérieure de son tronc. Il semble avoir pris la foudre !

En fouillant rapidement la clairière vous ne trouvez plus le sac à dos qui était accroché au sommet de l'arbre. Il a dû brûler, ou bien être emporté par une quelconque créature. Vous n'y a plus rien à faire dans cette clairière, et vous décidez donc de la quitter, par le nord (rendez-vous au **299**), ou par l'est (rendez-vous au **237**).



1049

Lorsque vous revenez voir la Maîtresse des Serpents, celle-ci vous accueille avec un certain dédain, feignant de ne pas vous voir.

Si vous lui annoncez que vous acceptez la mission qu'elle vous propose, rendez-vous au **396**. Sinon, vous pouvez toujours rendre visite au capitaine Daigledor (rendez-vous au **726**), ou retourner demander à l'aubergiste demander des informations sur le mystérieux troisième commanditaire « peu recommandable », si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au **935**).

Si l'aubergiste vous en déjà parlé, vous pouvez aller directement voir ce sinistre personnage en vous rendant au **549**.

1050

Un hurlement retentit dans la caverne au moment où la pointe de votre épée atteint le Sorcier à la main, et votre cœur fait un bond dans sa poitrine. Le coup ne suffit pas cependant à lui faire lâcher prise, car la lame n'a pas transpercé le membre et le choc l'a envoyée voltiger à quelque distance de là. Votre adversaire agrippe le poignet de sa main blessée en rampant pour se mettre à l'abri à l'ombre du Troll, toujours occupé à en découdre avec vos alliés Patrouilleurs. Que faire, maintenant ? Si vous décidez de courir vers le Sorcier pour essayer de profiter de son état de faiblesse, rendez-vous au **981**. Si vous ne prenez pas ce risque et allez récupérer votre épée tombée à terre, rendez-vous au **975**.

1051

Vous nagez vers un petit arbre qui pousse à même la roche. Vous vous accrochez du mieux que vous pouvez à l'arbuste décharné, mais celui-ci ne supporte pas votre poids. Le tronc craque et vous replongez aussitôt dans la rivière. Lorsque vous émergez, vous voyez de part et d'autres de vous des sillons typiques de crocodiles nageant entre les eaux... Il ne va pas faire bon moisir ici ! Vous vous dirigez derechef vers la paroi accessible de la falaise. Vous plantez votre main sur la racine qui reste de l'arbre que vous venez d'arracher et sortez vivement de l'eau afin d'éviter de finir en déjeuner. Les lamentations de rage des crocodiles accompagnent votre fuite vers des cieux plus cléments... La progression se passe bien, vous évitez de faire subir tout votre poids à la végétation fragile, ne l'utilisant que pour avoir un appui de compensation. Vous atteignez facilement la moitié du chemin lorsque la végétation devient plus rare et surtout moins préhensible. En effet, arrivée à cette hauteur, vous remarquez que la végétation est surtout formée d'acacias, de cactus, d'herbe et de mousse jaunies... La pente commence aussi à s'accroître fortement. Votre ascension va se finir en escalade en bonne et due forme. Vous cherchez alors la meilleure option. La partie plus accidentée, et donc plus facile à grimper, continue sur votre gauche, mais vous ne voyez pas comment franchir les cinq mètres de paroi verticale lisse qui sont en haut de ce passage. Sinon, vous pouvez escalader la zone verticale à votre droite, les aspérités y sont nombreuses, et donc les prises assurées. Quelle direction prenez-vous ? Si c'est le passage de gauche, rendez-vous au **200**. Si c'est celui de droite qui a votre préférence, rendez-vous au **292**.

1052

Les créatures vous entourent, pointant leurs tridents en direction de votre ventre. Alors que vous vous interrogez sur l'attitude à tenir, l'une d'entre elles, sans doute le chef, prend la parole :
« Etrangère, tu as profané notre clairière. Ce crime ne mérite qu'un seul châtement : la mort. »
A ces mots, les hommes-crapauds se rapprochent de vous, si près que leurs tridents effleurent presque votre corps. Vous vous préparez à dégainer votre épée et à vendre chèrement votre peau, en étant toutefois parfaitement consciente que vous ne pourrez jamais vaincre tous vos adversaires. Mais à votre grande surprise, l'homme-crapaud reprend la parole :
« Toutefois, je vais être magnanime. Si tu me donnes tous les objets que contient ton sac à dos, je te laisserai repartir pour cette fois. Mais si tu reviens, nous ne te donnerons pas de deuxième chance. »

Si vous voulez obéir à cet ordre, et donner tout le contenu de votre sac à dos à l'homme-crapaud, rendez-vous au **171**.

Si vous préférez tenter d'utiliser une Pierre de Magie, rendez-vous au **181**.

Si vous pensez que votre seul espoir réside dans la *Fuite*, rendez-vous au **672**.



La Fine Équipe !

Chefs de Projet :	Caïthness, HDV
Responsables des Quêtes :	Caïthness, HDV, Aragorn, Jehan
Scénario / Quête du Bien :	Ookami, Jehan
Scénario / Quête Neutre :	Outremer
Scénario / Quête du Mal :	Skarn, Aragorn, HDV
Illustrations :	Chimaera (11), Niki (2) White-Raven (1), Meneldur (1)
Relecture :	Segna, Caïthness, HDV
Mise en Page :	The Oiseau

Introduction Générale : Là où tout commence. *Par The Oiseau.*

Introduction de la Quête du Bien : Où notre héroïne apprend que des disparitions mystérieuses surviennent dans le marais. *Par Meneldur.*

Introduction de la Quête Neutre : Où notre héroïne rencontre une Maîtresse en détresse. *Par Skarn.*

Introduction de la Quête du Mal : Où notre héroïne se voit informée des plans de domination d'un nécromancien maléfique. *Par HDV.*

Clairière n°1 : Où notre héroïne pose pour la première fois le pied dans le marais. *Par Caïthness.*

Clairière n°2 : Où un étrange poteau nargue notre héroïne. *Par Orion.*

Clairière n°3 : Où la visite d'un temple antique se révèle être la seule chose à faire pour notre héroïne. *Par Guillaume.*

Clairière n°4 : Où notre héroïne découvre un décor ensablé plutôt inattendu. *Par Orion.*

Clairière n°5 : Où notre héroïne atteint les rives de la Rivière Croupie. *Par Caïthness.*

Clairière n°6 : Où notre héroïne comprend pourquoi le marais porte ce nom. *Par Outremer.*

Clairière n°7 : Où notre héroïne peut choisir de s'impliquer dans un combat animal. *Par Outremer.*

Clairière n°8 : Où notre héroïne se retrouve face à un pouvoir ancestral. *Par Skarn.*

Clairière n°9 : Où une grotte ténébreuse n'attend que d'être explorée par notre héroïne. *Par Caïthness.*

Clairière n°10 : Où notre héroïne arrive dans une clairière vide. Ou du moins le dirait-on... *Par HDV.*

Clairière n°11 : Où notre héroïne rencontre encore un Maître. *Par HDV.*

Clairière n°12 : Où notre héroïne a l'opportunité de faire un peu d'escalade. *Par Caïthness.*

Clairière n°13 : Où notre héroïne retrouve les traces d'un Maître disparu. *Par Aragorn.*

Clairière n°14 : Où l'issue se révèle proche pour notre héroïne. *Par Caïthness.*

Clairière n°15 : Où un Maître revient d'entre les morts pour faire face à notre héroïne. *Par HDV.*

Clairière n°16 : Où notre héroïne se retrouve dans une situation apparemment sans danger. *Par The Oiseau.*

Clairière n°17 : Où un péril peu ragoûtant menace notre héroïne. *Par HDV.*

Clairière n°18 : Où d'étranges papillons attirent l'œil de notre héroïne. *Par Niki.*

Clairière n°19 : Où notre héroïne tombe sur un échantillon de la vicieuse faune du marais. *Par Meneldur.*

Clairière n°20 : Où notre héroïne entend résonner autour d'elle la musique des morts... *Par Plume.pipo.*

Clairière n°21 : Où un étrange labyrinthe s'offre aux pas de notre héroïne. *Par Caïthness.*

Clairière n°22 : Où notre héroïne rencontre encore un Maître. *Par Aragorn.*

Clairière n°23 : Où notre héroïne rencontre encore un Maître. *Par Aragorn.*

Clairière n°24 : Où notre héroïne rencontre encore un Maître. *Par Skarn.*

Clairière n°25 : Où notre héroïne se voit prise pour cible par un assaillant invisible. *Par Jehan.*

- Clairière n°26** : Où notre héroïne est en proie à un étrange sentiment de déjà vu. *Par The Oiseau.*
- Clairière n°27** : Où notre héroïne atterrit dans une clairière à l'intérêt discutable. *Par HDV.*
- Clairière n°28** : Où notre héroïne tombe sur un spectacle macabre et inattendu. *Par Aragorn.*
- Clairière n°29** : Où notre héroïne visite la demeure d'un Maître et croise l'héritier d'un autre. *Par HDV.*
- Clairière n°30** : Où un archer inconnu s'en prend à notre héroïne. *Par Segna.*
- Clairière n°31** : Où notre héroïne assiste au retour d'un Maître inattendu. *Par HDV.*
- Clairière n°32** : Où notre héroïne comprend que se baigner dans la Rivière Croupie n'est pas forcément une bonne idée. *Par Aragorn.*
- Clairière n°33** : Où notre héroïne croise brièvement la route de deux aventuriers aux motivations étranges. *Par Meneldur.*
- Clairière n°34** : Où rien d'autre qu'une clairière vide n'attend notre héroïne. *Par Aragorn.*
- Clairière n°35** : Où, semble-t-il, rien n'attend notre héroïne. *Par Jehan.*
- Clairière n°36** : Où un buisson mystérieux nargue notre héroïne. *Par Caithness.*
- Clairière n°37** : Où notre héroïne fait une rencontre singulière. *Par HDV.*
- Clairière n°38** : Où notre héroïne découvre une population autochtone de batraciens. *Par Aragorn.*
- Clairière n°39** : Où un patrouilleur égaré croise le chemin de notre héroïne. *Par Aragorn.*
- Clairière n°40** : Où notre héroïne rencontre un mage colérique et une jeune fille bien étrange. *Par Skarn.*
- Clairière n°41** : Où notre héroïne comprend que les périls du marais ne sont pas tous dus qu'à sa faune. *Par Meneldur.*
- Clairière n°42** : Où une étrange cabane n'attend que la visite de notre héroïne. *Par Sombreceur.*
- Clairière n°43** : Où notre héroïne découvre un lieu bien sinistre. *Par Jehan.*
- Clairière n°44** : Où un Maître étrange se retrouve confronté à notre héroïne. *Par Glutinus.*
- Clairière n°45** : Où notre héroïne rencontre un Maître plus vénal que la moyenne. *Par Jehan.*
- Clairière n°46** : Où notre héroïne découvre l'un des animaux les plus envoûtants du marais. *Par Jehan.*
- Clairière n°47** : Où notre héroïne rencontre encore un Maître... ou pas. *Par HDV.*
- Clairière n°48** : Où notre héroïne tombe sur l'un des animaux les plus dangereux du marais. *Par HDV.*
- Clairière n°49** : Où notre héroïne, interloquée, tombe sur une créature qu'elle ne pensait certes pas trouver dans le marais. *Par Yavanna.*
- Clairière n°50** : Où notre héroïne est aux prises avec une étrange boue. *Par Caithness.*
- Clairière n°51** : Où notre héroïne comprend que la curiosité féminine est un vilain défaut. *Par P14 et HDV.*
- Clairière n°52** : Où notre héroïne découvre une étrange cabane, perdue au milieu des eaux boueuses. *Par Fitz.*
- Clairière n°53** : Où un arbre imposant semble être la seule chose à voir. *Par Salla.*
- Courbensaule** : Où notre héroïne visite la ville à l'autre bout du marais. *Par Caithness et Skarn.*
- Fin de la Quête du Bien** : Où Daigledor se voit enfin expliqué le mystère du marais. *Par Jehan.*
- Fin de la Quête Neutre** : Où Ophidiane rentre en possession de son bien. *Par Skarn.*
- Fin de la Quête du Mal** : Où Morgalux met à exécution ses plans démoniaques. *Par HDV.*

Merci d'avoir lu cette aventure !