
Director's Cut !

Dans ce petit appendice, vous trouverez tout ce que nous n'avons pas intégré au Marais...



Sombreclairière

(Sombre cœur, si tu lis ces lignes, c'est uniquement pour rigoler)

1269

La clairière dans laquelle vous venez d'entrer est teintée de rouge par le soleil couchant, qui parvient à transpercer l'épaisse couche de brouillard qui plane sur le marais. On dirait que les buissons, les arbres couverts de lianes, et même le sol ont été éclaboussés de sang suite à un massacre atroce perpétré par un dangereux maniaque. Vous faites quelques timides pas, et des frissons parcouraient votre dos au fur et à mesure que vous avancez dans ce décor apocalyptique. La boue qui se colle à vos semelles semble gorgée d'hémoglobine, et vous sentiriez presque une intense odeur de putréfaction monter à vos narines.

Soudain entre avec brutalité et sans aucune subtilité un monstrueux personnage d'environ un mètre de haut. Mais sa taille est compensée par son aspect démoniaque et stupide, ainsi que par les deux lames super stylées environ deux fois plus grandes que lui qu'il fait virevolter dans ses mains de façon super classe. Il s'arrête devant chaque arbre et mollarde consciencieusement le sol devant lui. Ce personnage ne vous est pas inconnu !

Vous vous souvenez alors d'une aventure que vous aviez lu en janvier, où on jouait le faire-valoir d'un héros super stylé qui se battait avec deux épées super classes...Arandan ! Bon sang ! Vous avez face à vous un GOBELIN ARANDAN ! Mais alors, cette clairière... c'est la SOMBRE-CLAIRIÈRE ! Et tout ce rouge... ce n'est pas le soleil ! Les lianes qui pendant des arbres sont des tripes, et le sol est bel et bien gorgé de sang !

Si le choc de cette révélation vous tue, rendez-vous au **1414**.

Sinon, fuyez aussi vite que possible vers la clairière la plus proche, où vous trouverez peut-être un sac en papier pour vomir.



Clairière Mise en Abyme

Par HDV

1601

Le sentier harassant sur lequel vous marchez s'élargit bientôt pour donner naissance à une nouvelle clairière. Mais à votre surprise, une chaîne attachée à des arbres situés de part et d'autre de l'entrée bloque celle-ci et une pancarte de bois vermoulu y est fixée.

On peut y lire l'indication suivante : « NE PAS DERANGER, SVP ».

*Vous êtes dans la clairière n° 0. Si vous y êtes déjà venue, rendez-vous au **1602**.*

Vous risquez un œil à l'intérieur de la clairière, et vous découvrez l'un des spectacles les plus étranges qu'il vous ait été donné de voir à l'intérieur du Marais : une quinzaine de personnages hétéroclites se tiennent assis autour d'une table, couverte d'un tas impressionnant de paperasses, et tout ce beau monde s'insulte copieusement.

Personne ne vous a encore remarqué, et vous pouvez prendre votre décision tranquillement.

Si vous voulez rebrousser chemin, vous pouvez le faire en allant au **Z**.

Si vous voulez passer outre ce que dit la pancarte et pénétrer dans la clairière, rendez-vous au **1603**.

1602

Lorsque vous revenez dans la clairière, les rédacteurs sont plongés dans un violent débat concernant une certaine règle de santé, la quête neutre ou la clairière de Glutinus. Vous décidez de ne pas les déranger et vous vous faufilez jusqu'à l'une des sorties. Rendez-vous au **X**.

1603

Vous enjambez la chaîne et vous approchez un peu de la table, avec un peu d'hésitation car vous ne savez pas ce qu'ils sont en train de faire et si ils sont dangereux ou pas. Vous décidez donc de vous accroupir et de les espionner, cachée dans les hautes herbes.

Un fois quelques mètres parcourus, vous pouvez maintenant mieux distinguer les différents personnages : il y a là un géant tout de blanc vêtu et dont les cheveux longs sont relevés à l'aide d'un bandeau. Une épée à double tranchant pend négligemment à sa taille. Une jeune femme en furie, vêtue d'une robe à capuchon, éructe des cris que vous ne comprenez pas, et qui ressemblent à « Maaaaaachos, maaaaaaaachos ! ». Il y a également un petit humain dont les cheveux longs et la barbe trahissent manifestement une envie de se faire remarquer et de paraître moins insignifiant.

Soudain, une voix vous apostrophe : « Hola ma jolie ! Tu nous espionnes ? » Vous faites volte-face pour vous retrouver face à un homme d'une beauté extraordinaire, vêtu d'un costume noir, d'une chemise blanche et d'une cravate noir. Il semble fumer une sorte de petite tige blanche, qu'il tient avec désinvolture entre l'index et le major et porte un petit chapeau melon qu'il s'empresse d'enlever pour vous saluer.

« Je m'appelle H.d.V. Ne cherche pas à savoir ce que ça veut dire, je ne te dirai rien » vous dit-il en vous fixant d'un regard insistant.

« Je suis une aventurière. » répondez-vous avec méfiance, car ce personnage ne vous inspire rien de bon.

« Ahh, C'est donc toi, l'aventurière qui nous donne tant de peine... Au lieu de t'amuser à trucider des Gargantis, viens nous aider ! On va jamais le boucler ce marais sinon »

Vous regardez l'homme, incrédule, qui vous sourit timidement.

« Je vois que tu ne comprends pas. Tant pis. Laisse-moi donc te présenter l'équipe. » dit-il en vous tendant le bras pour que vous l'attrapiez.

Fascinée par le personnage, vous en aviez complètement oublié les autres protagonistes qui vous toisent avec dédain, tandis que H.d.V vous guide vers eux.

« Voici notre chef, Lekhor, vous dit-il en désignant la jeune femme qui hurle à tout bout de champ, c'est grâce à elle que tu es devenue une fille. »

La jeune femme vous dit en souriant : « Je ne réécrirai pas cette aventure ! »

« Ne fais pas attention à ce qu'elle dit... » dit-il en souriant.

« Lui, c'est Aragorn », dit-il en montrant le petit homme barbu, qui écrit à toute vitesse sans lever les yeux vers vous, sans doute pour essayer de masquer son insignifiance.

« Le Géant, on ne connaît pas son nom. Du coup, on l'appelle Jehan. Mais il tient à ce qu'on dise Gé-âne. »

Le Géant vous fait un sourire béat et vous dit : « Ravi de vous rencontrer, gento damoiselle. Mais si vous permettez, je vais m'absenter. » Dès lors, Jehan se lève, et sort de la clairière à grands pas. H.d.V poursuit : « Ooh, on ne le reverra pas avant deux mois ! Il fait tout le temps ça. »

L'autre côté de la table est occupé par trois autres personnages très disparates, qui ont un je-ne-sais-quoi qui vous met mal à l'aise. Il y a là un Homme-Oiseau accoutré bizarrement avec de grandes robes bariolées. Il tient dans sa main une sorte de poupée sur laquelle il plante des aiguilles en forme de \int ou de ∂ . Il porte également un signe « ∞ » tatoué sur le front. En face de lui, un Faune dont les yeux cernés traduisent un manque de sommeil latent (ou une formidable addiction aux Magical Girls). En bout de table siège un Gnome repoussant, qui porte une peau de loup sur les épaules.

Dès que vous approchez, le Faune s'exclame « Yeah. Une autre Geekette. » Votre apparition crée un trouble évident chez le Gnome qui bave en hurlant : « Ouais ! une fiiiiiiiiiiiille ». Ce qui entraîne la réaction cinglante du Faune : « Hum, Dudur, va prendre une douche. Et bien froide, la douche. »

Le dénommé Dudur répond alors : « Où veux-tu que je prenne une douche froide dans ce marais, personne n'a été foutu d'y installer l'eau courante. Et si je vais à la cascade où se baignent les nymphes on va encore m'accuser d'être un sale pervers, réputation qui n'est due qu'à des allégations sans fondement. »

Il réfléchit un instant, puis déclare : « Quoique je crois que je vais quand même aller voir cette cascade, ça fait bien dix minutes que je ne me suis pas lavé »

L'Homme-Oiseau observe le tout silencieusement, semblant attendre quelque chose avec patience (peut-être du feedback pour Xhoromag !).

H.d.V prend alors la parole : « Je suppose que tu as ressenti les ondes maléfiques qui se dégagent de ces êtres. C'est normal, ils sont réputés pour puer de l'âme. Tu as là Skarn, le Faune, Dudur le Gnome, et Z'hosio l'Homme-Oiseau. Ce dernier est un mathématicien vaudou, comme tu as pu le remarquer. »

H.d.V vous conduit ensuite vers un couple de personnages encore plus étonnant : un homme est ligoté à un arbre l'aide de solides lianes, et bâillonné. A sa solide constitution, on devine qu'il doit s'agir d'un Barbare du nord de Khul. Deux immenses haches pendent à sa taille sans qu'il puisse s'en servir, ce qui doit prodigieusement l'énerver. A côté de lui se tient un homme étrange, droit comme un piquet.

Il est tout rouge, arbore le bouc, et porte une lourde Claymore. Deux petites cornes de part et d'autre de son front vous font penser qu'il doit s'agir d'un Diable de G(u)arde.

« Voici Guillaume, notre Diable de G(u)arde. » chuchote doucement H.d.V en vous arrêtant à une distance respectable des deux hommes.

« C'est lui qui garde notre ami Sombrecoeur. Dudur et Skarn l'ont attaché là temporairement pour incompatibilité d'humeur. »

Le Diable de g(u)arde vous aperçoit, au moment où une colombe vient apporter un message à H.d.V et vous hurle : « Bongour Madeumoaselles l'aventurier ».

Lorsque votre guide lit message, il s'étouffe soudainement, pris d'une violente quinte de toux, et avale même sa tige banche !

« Rhaaaauh euh euh argggh »

Vous lui mettez une violente tape dans le dos, sans que la tige ne réapparaisse. H.d.V vous donne le papier où vous pouvez lire : « Ne vous inquiétez pas, je suis toujours vivant. P14 »

Un miaulement retentit soudainement derrière vous. Vous tournez la tête, et vous apercevez une femme aux cheveux bruns drapée dans une robe aux couleurs chatoyantes, qui tient un petit chat roux dans ces bras.

« Bonjour, vous dit-elle amicalement. Dis H.d.V il faut quelqu'un pour ranimer Outremer...Il a encore bu. »

« Mmmh ... Ah oui, voici Yavanna, et notre chaton Orion. Allons voir ce qu'a Outremer »

Si vous acceptez de suivre les personnages, rendez-vous au **1604**.

Sinon, partez en courant vers l'une des sorties.

1604

Vous suivez H.d.V et Yavanna vers un recoin de la clairière, et vous entendez une petite musique venant de la cime des arbres. Un homme entièrement nu et dont le sexe est caché par une simple

plume joue (mal) d'un pipeau, à côté d'un petit homme du Hachiman qui regarde avec délectation des magazines érotiques.

« Ah, Plume pipo et Glutinus, il sont encore en train de composer, vous dit Yavanna avec un air pensif »

Vous apercevez soudain un homme étendu sur le dos. Il est plutôt grand, brun, habillé avec goût, porte des curieux verres sur les yeux posés sur ses oreilles à l'aide de tiges métalliques. Sa silhouette est entourée de plusieurs bouteilles où vous pouvez lire des mots tels que Ballantine ou Jack Daniel's sans que cela évoque quelque chose pour vous.

« Mmh, il a encore trop bu, tu avais raison Yavie. Tu possèderais pas une pierre d'Endurance pour le ranimer, Mademoiselle l'aventurière ? »

Si vous êtes disposée à ranimer le mystérieux Outremer, rendez-vous au **1605**.

Sinon, partez en courant de ce lieu de fous, et rendez-vous au **Y**.

1605

Vous donnez une Pierre d'Endurance à H.d.V qui la jette sur Outremer. Elle se désintègre et celui-ci se réveille alors douloureusement.

« Mmh ohh ma tête...Merci Mademoiselle... » vous dit-il.

Outremer sort alors une petite fiole de ses habits. « Tenez, c'est une eau de vie de ma composition. Je l'ai baptisée Segna. » Dans la fiole se trouve rien de moins qu'une petite chauve souris Vampire flottant dans un liquide violacé ! Cette eau de vie est en fait assez miraculeuse car elle vous fera regagner 5 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILITÉ quand vous l'utiliserez (en surmontant votre dégoût quand même).

Vous remerciez Outremer, H.d.V et les autres et vous repartez vers l'une des sorties de la clairière, non sans croiser un autre homme en treillis en train de ramper dans les fougères, avec une drôle d'arme à la main.

« Lui, c'est Niki, il traque les Gobelins du sud parce qu'il est en guerre aux côtés des Gobelins du nord, enfin c'est ce qu'il dit, on ne comprend pas grand-chose à ses histoires de « Kalachnikovs » et de « Viet-Khongs ». Bien voilà la sortie, encore merci pour votre aide. » vous dit H.d.V en vous baisant la main.

Toute frémissante, vous sortez de la clairière. Ce H.d.V est un sacré charmeur...

Rendez-vous au **Z**.



Fin Alternative de la Quête Neutre

18 ans et + !

2915

Les sensations que vous éprouvez en volant sur le dos de l'Aigle géant sont toujours indescriptibles, et vous vous abandonnez totalement au souffle du vent sur votre peau, savourant d'être enfin débarrassée des moustiques et autres insectes qui prolifèrent dans le marais. Au bout de quelques minutes, votre monture commence à perdre de l'altitude, et il finit par atterrir dans la clairière de la Maîtresse des Oiseaux. Celle-ci vous attend devant la porte de sa demeure, assise sur le perron. Elle caresse un petit étourneau d'un air distrait et maussade.

« Me revoilà, madame. J'ai réparé vos imbécillités », lancez-vous en brandissant l'amulette.

— Un travail rondement mené, jeune fille. Je ne peux que vous adresser mes félicitations.

— Attendez avant de me féliciter, madame. Vous savez qu'Ophidiane m'a demandé de lui ramener son amulette, bien sûr, mais vous ignorez peut-être qu'elle m'a aussi demandé... de lui ame-

ner le voleur ! »

Sur ces mots, vous bondissez sur la Maîtresse des Oiseaux. Celle-ci laisse échapper un cri de surprise lorsque vos mains se referment sur ses poignets, mais elle ne tarde pas à se rebiffer, et vous vous retrouvez bientôt toutes deux à rouler dans l'herbe de la clairière en jurant à qui mieux mieux, sous le regard interrogatif des sujets de la Maîtresse qui n'osent pas intervenir, pour une raison qui vous échappe.

LA MAÎTRESSE DES OISEAUX

HABILETÉ : 10

ENDURANCE : –

La première de vous deux à remporter trois Assauts l'emporte, sans faire perdre d'Endurance à l'autre. Si c'est vous, rendez-vous au **2916**. Si vous êtes vaincue, rendez-vous au **2917**.

2916

Suite à un mouvement un peu brusque, vous parvenez à vous défaire de l'emprise de la Maîtresse des Oiseaux, et quelques coups de poing bien sentis vous permettent de vous asseoir à cheval sur elle. Elle a beau tempêter et fulminer, rien ne vous empêche désormais de lui lier solidement les poignets et de la traîner derrière vous sur le dos de l'Aigle géant.

« Allez, vous exclamez-vous. Dites à cet Aigle d'aller à Bourbenville.

– Et sinon ? » vous répond-elle, un rictus aux lèvres.

Vous approchez lentement votre visage du sien, jusqu'à ce que quelques centimètres seulement vous séparent. Et vous chuchotez, avec une lenteur menaçante :

« Tu n'as pas idée de ce que je pourrais te faire... »

Elle grogne, mais finit par se soumettre et lance un cri perçant qui fait s'élever le majestueux oiseau dans les airs. Il met le cap vers Bourbenville, et le voyage se déroule en silence, vous goûtant une fois de plus l'extase de voler, la Maîtresse des Oiseaux s'étranglant de rage à vos côtés. Rendez-vous au **2918**.

2917

Toutes vos gifles et toutes vos morsures n'ont pu venir à bout de la Maîtresse des Oiseaux, et elle se retrouve assise à califourchon sur vous, un rictus cruel aux lèvres. Ses mains effleurent vos seins, et elle murmure : « Gamine, tu as eu tort de vouloir t'attaquer à moi... désormais, tu seras mon esclave. » Elle vous fixe de ses yeux perçants, et vous vous évanouissez.

Lorsque vous vous réveillez, vous avez la désagréable sensation d'être allongée, pieds et poings liés, et même l'impressionnante beauté du lit, couvert de plumes multicolores d'une douceur exquise, ne vous émeut guère ; d'autant plus que vous êtes complètement nue. À cette seule pensée, vous rougissez de honte à l'idée qu'on vous voie ; mais la chambre semble vide. Vous vous tortillez dans une pitoyable tentative de vous libérer, mais rien n'y fait : vous êtes irrémédiablement ligotée à ce lit. Une porte s'ouvre soudain et laisse passage à la Maîtresse des Oiseaux, vêtue uniquement de minces voilages transparents hautement suggestifs. Vous rougissez de plus belle devant ce spectacle, ce qui fait rire la Maîtresse. « Jeune... et si timide ! Nous allons arranger cela, ma chérie, ne t'inquiète pas. »

2918

Le vol ne tarde pas à s'achever, et l'Aigle atterrit à quelques dizaines de mètres de Bourbenville, sous le regard ébahi des habitants du bourg - ils ont beau vivre près du marais aux Scorpions, jamais un tel spectacle ne s'était offert à eux. Et quand ils voient deux femmes en descendre, une sublime brune aux poignets liés et vous-même, vos habits à moitié déchirés ne cachant plus grand-chose de votre anatomie, des sifflets approbateurs commencent à jaillir de la foule. Vous les négligez et traversez le village avec votre prisonnière, jusqu'à l'auberge où a commencé votre quête, il y a quelques jours à peine. Les réactions des hommes présents dans la salle commune sont les mêmes à l'intérieur qu'à l'extérieur, et même le patron ne peut retenir un regard gourmand. Là encore, vous les ignorez délibérément et montez l'escalier qui mène aux chambres. L'auberge n'en compte que six, et Ophidiane loge dans la quatrième. Vous frappez à la porte et

attendez quelques minutes. Pas de réponse.

Si vous voulez coller votre oreille à la porte, rendez-vous au **2919**.

Si vous préférez l'enfoncer, rendez-vous au **2920**.

Si vous décidez d'attendre encore un peu, rendez-vous au **2921**.

2919

De l'intérieur de la pièce vous parviennent de petits cris étouffés, des gloussements et d'étranges ahanelements. Si cela vous convainc qu'Ophidiane est en danger et que vous voulez enfoncer la porte, rendez-vous au **2920**. Si vous pensez qu'elle se contente de prendre du bon temps, rendez-vous au **2921**.

2920

La porte semble vous narguer, mais elle est solide, plus qu'il n'y paraît. Vous allez devoir lutter contre elle.

PORTE DE LA CHAMBRE D'OPHIDIANE

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 6

Elle ne devrait pas causer trop de problèmes à une aventurière aguerrie, non ? Lorsque vous vous en serez débarrassée, rendez-vous au **2922**.

2921

Au bout de quelques minutes supplémentaires, Ophidiane finit par vous ouvrir. Elle est dans un état surprenant : elle est nue jusqu'à la taille, complètement décoiffée, et elle a l'air essouffée. Il semble qu'elle vienne de faire des choses pas très avouables. Le doute n'est plus permis lorsque vous voyez les deux hommes allongés nonchalamment dans le grand lit de la chambre.

« Oh, c'est vous, ma chérie ! s'exclame Ophidiane comme si de rien n'était. Alors, cette mission ?

– Succès complet, dites-vous en lui tendant son amulette. Et j'ai aussi attrapé la voleuse. »

La Maîtresse des Oiseaux regarde ostensiblement ses pieds. Son forfait lui fait toujours aussi honte, visiblement.

« Fiona ? » La voix d'Ophidiane trahit la surprise ; puis elle éclate de rire. « Au fond, rien d'étonnant là-dedans. Je suppose que cela vient d'un conflit entre mes serviteurs et les tiens. Donnez-moi cette corde, jeune fille (ce que vous faites) ; je sais déjà quelle sera sa punition. Alvar ? »

L'un des deux hommes, tout à fait charmant, songez-vous avant de vous reprendre, accourt et attrape la Maîtresse des Oiseaux par le bras pour l'entraîner dans la chambre, où elle disparaît de votre vue.

« Eh bien, jeune fille, comme je vous l'avais dit, je n'ai rien à vous offrir en rétribution, sinon mes plus vives félicitations, dit Ophidiane. Vous vous êtes acquittée avec brio et vivacité de votre mission, et je vous prédis une belle carrière d'aventurière. »

Ophidiane se prépare à prendre congé de vous. Si, finalement, l'appât du gain est le plus fort, et que vous décidez de lui réclamer une récompense en espèces sonnantes et trébuchantes, rendez-vous au **2923**. Si vous estimez qu'une rétribution en nature pourrait être tout aussi intéressante, rendez-vous au **2924**. Enfin, si vous quittez la séduisante Ophidiane sans rien d'autre qu'un adieu, rendez-vous au **2925**.

2922

Votre coup d'épaule fait éclater en trois morceaux, et vous avez la surprise de découvrir Ophidiane allongée sur le lit, à moitié nue, en train de batifoler avec deux hommes qui sont eux complètement nus. La Maîtresse des Oiseaux et vous-même piquez un fard et ne tardez pas à détourner le regard, mais Ophidiane éclate de rire. Elle se lève après avoir dit aux deux hommes de patienter et vous rejoint dans le couloir.

« Eh bien, ma chérie, je vois que vous avez bien compris que les aventuriers devaient faire des entrées fracassantes, mais vous ne trouvez pas que vous poussez le bouchon un peu loin ? » Elle se rembrunit. « Comment vais-je expliquer ça à l'aubergiste, moi ? soupire-t-elle Il va falloir que je joue de mes atouts, encore une fois », soupire-t-elle, et vous rougissez de plus belle en imaginant comment Ophidiane doit payer sa chambre.

« Alors, jeune fille, avez-vous récupéré mon amulette ?

– Oui, Ophidiane, acquiescez-vous en lui tendant l'objet tant convoité. Et j'ai aussi attrapé la coupable, dites-vous en désignant la Maîtresse des Oiseaux.

– Fiona ? » La voix d'Ophidiane trahit la surprise ; puis elle éclate de rire. « Au fond, rien d'étonnant là-dedans. Je suppose que cela vient d'un conflit entre mes serviteurs et les tiens. Donnez-moi cette corde, jeune fille (ce que vous faites) ; je sais déjà quelle sera sa punition. Alvar ? »

L'un des deux hommes, tout à fait charmant, songez-vous avant de vous reprendre, accourt et attrape la Maîtresse des Oiseaux par le bras pour l'entraîner dans la chambre, où elle disparaît de votre vue.

« Eh bien, jeune fille, comme je vous l'avais dit, je n'ai rien à vous offrir en rétribution, sinon mes plus vives félicitations, dit Ophidiane. Vous vous êtes acquittée avec brio et vivacité de votre mission, et je vous prédis une belle carrière d'aventurière. »

Ophidiane se prépare à prendre congé de vous. Si, finalement, l'appât du gain est le plus fort, et que vous décidez de lui réclamer une récompense en espèces sonnantes et trébuchantes, rendez-vous au **2923**. Si vous estimez qu'une rétribution en nature pourrait être tout aussi intéressante, rendez-vous au **2924**. Enfin, si vous quittez la séduisante Ophidiane sans rien d'autre qu'un adieu, rendez-vous au **2925**.

2923

Votre requête déclenche un nouvel éclat de rire chez Ophidiane.

« Mais enfin, ma chérie, je vous ai dit que je n'avais rien ! Comment voulez-vous que je vous paie quoi que ce soit ?

— Vu la façon dont vous prenez du bon temps, ça m'étonne que vous ne rémunériez pas vos services... » persiflez-vous.

Pour la première fois, vous semblez avoir réussi à choquer Ophidiane : une légère rougeur apparaît sur ses joues.

« Je ne suis pas une catin, jeune fille, vous répond-elle sèchement. Mais je présume que l'on peut s'arranger... un paiement en nature vous dérangerait-il ? » Un clin d'œil aguicheur vient ponctuer cette proposition. Si vous acceptez, rendez-vous au **2924**. Sinon, vous n'avez plus qu'à partir : rendez-vous au **2925**.

2924

Sans hésiter, vous entrez dans la chambre, et Ophidiane sourit en vous suivant. Les deux éphèbes s'occupent de la Maîtresse des Oiseaux, et vous montez à votre tour sur le grand lit en abandonnant vos vêtements. La nuit sera longue...

2925

Vous quittez donc Bourbenville, non sans vous être rachetés des vêtements décents, et vous partez vers le sud et la grande propriété de votre père, que vous avez hâte de revoir. Le voyage sera long et difficile, et il est probable que vous serez seule pendant plusieurs semaines. Dégainant votre épée, vous examinez son pommeau : il est d'une longueur et d'un diamètre appréciables, ni trop grands ni trop petits. Remplacera sans problème un homme, songez-vous en partant vers de nouvelles aventures.



Clairière Rejetée d'Aragorn

Injustement boutée hors du Marais pour cause d'aventurier humain !

3000

Le chemin s'élargit et vous approchez d'une nouvelle clairière. *C'est la clairière n°20. Si vous y êtes déjà venu, rendez-vous au 3001, sinon lisez ce qui suit.* Il s'agit là d'une petite clairière boueuse, où seuls quelques palétuviers rompent le triste vide du décor. Il n'y a pas âme qui vive, et vous constatez de surcroît qu'il n'y a nulle trace de pas dans la boue, preuve que nul n'a mis les pieds ici depuis longtemps. Vous êtes d'un côté rassurée de ne pas avoir à combattre, mais d'un autre point de vue, vous auriez bien aimé rencontrer un allié. Enfin ! Prenez maintenant une décision sur ce que vous désirez faire dans l'immédiat :

Si vous voulez fouiller la clairière, rendez-vous au **3002**.

Si vous voulez repartir immédiatement, rendez-vous au **3003**.

3001

Vous reconnaissez cet endroit : vous y êtes déjà venue et vous n'y trouverez plus rien d'intéressant. Vous décidez donc de repartir sur le champ. Rendez-vous au **3003**.

3002

Vous entreprenez une fouille des lieux, mais vous déchantez rapidement : il n'y a strictement rien à découvrir ici. Alors que vous vous préparez à repartir, vous entendez soudain des bruits de pas. Quelqu'un arrive dans la clairière ! Vous devez prendre rapidement une décision.

Si vous voulez vous cacher derrière un arbre, rendez-vous au **3005**.

Mais si vous préférez dégainer votre épée et attendre de pied ferme l'arrivant quel qu'il soit, rendez-vous au **3004**.

3003

Hormis celui par lequel vous êtes arrivé, pas moins de deux chemins permettent de quitter la clairière. Choisissez celui que vous souhaitez emprunter.

Si vous voulez aller au sud, rendez-vous au **X**.

Si vous préférez prendre la direction de l'ouest, rendez-vous au **Y**.

Enfin, si le nord vous tente plus, rendez-vous au **Z**.

3004

Vous sortez votre épée de son fourreau, et fermement campée sur vos jambes, vous attendez nerveusement l'arrivant. Celui-ci apparaît bientôt devant vos yeux : c'est un homme et il n'a pas l'air très en forme. Ses vêtements sont déchirés en de multiples endroits et son visage tâché de sang tire une mine fatiguée. Lorsqu'il vous aperçoit, il sursaute et tire rapidement une épée de sa ceinture. Cependant, vous voyez bien que l'idée d'un combat ne l'enchanté guère. Si vous voulez rengainer votre arme et tenter d'engager la discussion, rendez-vous au **3014**. Si vous voulez mener le combat coûte que coûte, rendez-vous au **3015**.

3005

Vous vous hâtez de vous dissimuler derrière le plus gros palétuvier de la clairière. Il était temps, quelques secondes plus tard un homme débouche à quelques mètres de vous. Il n'a pas l'air très en forme : ses vêtements sont déchirés, recouverts de boue et de sang, et son visage fatigué vous laisse deviner les épreuves qu'il a dû traverser dans le Marais. Il ne vous a vraisemblablement pas aperçu car il s'affale contre un arbre, espérant sans doute prendre du repos dans cette clairière vide.

Si vous voulez maintenant sortir de votre cachette pour lui parler, rendez-vous au **3006**.

Si vous voulez lui révéler votre présence mais pour l'attaquer, rendez-vous au **3007**.

Enfin, si vous préférez demeurer cachée, rendez-vous au **3008**.

3006

Vous sortez lentement de votre cachette pour ne pas effrayer l'homme. Ce dernier se retourne au bruit de vos pas et porte la main à son épée. Vous levez alors vos mains au dessus de votre tête pour lui montrer que vos intentions sont purement amicales. Il se détend un peu mais vous remarquez que sa main ne s'éloigne pas du pommeau de son arme. D'une voix méfiante, il vous demande ce que vous faites dans le Marais. Comme votre anneau reste froid, vous en concluez que l'homme n'est pas dangereux et vous entreprenez de lui dire la vérité.

Si vous êtes au service de Daigledor, rendez-vous au **3009**.

Si votre employeur est Ophidiane, rendez-vous au **3010**.

Enfin si votre Maître est Morgalux, rendez-vous au **3011**.

3007

Vous surgissez de votre cachette tel un diable de sa boîte et vous vous jetez sur l'homme. Ce dernier fait un bond de stupeur et vous en profitez pour lui infliger une blessure. Il se ressaisit vite cependant et dégaine son épée pour se défendre.

AVENTURIER

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 10

Votre adversaire est comme vous l'aviez devinée extrêmement fatigué, vous pouvez donc ôter un point à sa force d'attaque tout au long du combat. Si vous réduisez son total d'Endurance à 3 ou moins, vous pouvez choisir de lui laisser la vie sauve. En ce cas, rendez-vous au **3012**. Si vous décidez de l'achever, rendez-vous au **3013**.

3008

Vous voyez l'homme sortir quelque chose de son sac à dos et vous reconnaissez une pierre magique pareille aux vôtres. L'homme l'utilise sur lui-même et paraît immédiatement requinqué. Il s'agissait sans nul doute d'une pierre d'ENDURANCE. Puis, vous l'observez quitter la clairière par le chemin qui mène à l'ouest. Vous décidez, puisque vous n'avez rien trouvé d'intéressant, d'en faire de même. Rendez-vous au **3003**.

3009

L'homme se présente : il est, comme vous, un aventurier intrépide qui recherche gloire et fortune dans le Marais. D'après ce qu'il vous raconte, il est au service d'un certain Morgalux, un sorcier maléfique qui le paie pour découvrir deux pierres magiques dissimulées dans le marais. Tout cela ne vous intéresse pas des masses et vous attendez patiemment qu'il ait fini son exposé. Vous lui parlez alors de votre recherche des patrouilleurs disparus. Il vous répond qu'il ne peut malheureusement pas vous aider, n'étant pas au courant de cette histoire. L'entrevue se termine par une solide poignée de mains et l'homme quitte la clairière par le chemin de l'ouest. Vous décidez de ne pas vous éterniser non plus dans les parages et vous faites donc de même. Rendez-vous au **3003**.

3010

L'homme se présente : il est, comme vous, un aventurier intrépide qui recherche gloire et fortune dans le Marais. D'après ce qu'il vous raconte, il est au service d'un certain Morgalux, un sorcier maléfique qui le paie pour découvrir deux pierres magiques dissimulées dans le marais. Tout cela ne vous intéresse pas des masses et vous attendez patiemment qu'il ait fini son exposé. Vous lui parlez alors de votre recherche du talisman de la Maîtresse des Serpents. Il vous répond qu'il ne peut malheureusement pas vous aider, n'étant pas au courant de cette histoire. L'entrevue se termine par une solide poignée de mains et l'homme quitte la clairière par le chemin de l'ouest. Vous décidez de ne pas vous éterniser non plus dans les parages et vous faites donc de même. Rendez-vous au **3003**.

3011

L'homme se présente : il est, comme vous, un aventurier intrépide qui recherche gloire et fortune dans le Marais. Et, si vous en croyez ce qu'il vous raconte, il est lui aussi au service de Morgalux ! Vous vous empressiez de lui révéler que vous poursuivez le même but. L'homme paraît stupéfait :

« Morgalux ne m'avait pas dit qu'il mettrait quelqu'un d'autre sur le coup !

– Moi non plus, répondez-vous. Sans doute pour avoir plus de chances de découvrir les deux pierres. »

Vous en venez alors à comparer les différents indices que vous avez découverts dans le Marais. Lorsque vous demandez à l'homme s'il a une idée de la cachette des deux pierres, il vous répond :

– Ma foi, je n'ai pour l'instant rien trouvé de concret. J'ai seulement appris que deux personnes savent où se trouve la Pierre de Mort : le Maître des Grenouilles et le Maître des Scorpions. Le Maître des Grenouilles se trouve tout près d'ici, juste à quelques clairières au nord-ouest. Quand au Maître des Scorpions je n'ai malheureusement aucune idée de sa localisation. »

Vous gagnez un point de Chance pour ces précieux renseignements. Puis l'homme vous annonce qu'il est temps de repartir et vous lui répondez que vous allez en faire de même.

Rendez-vous au **3003**.

3012

Alors que vous êtes sur le point de lui porter le dernier coup, un réflexe retient votre main et vous décidez d'épargner l'aventurier. Ce dernier se relève péniblement et vous remercie chaleureusement de votre décision.

Si vous êtes au service de Daigledor, rendez-vous au **3009**.

Si votre employeur est Ophidiane, rendez-vous au **3010**.

Enfin si votre Maître est Morgalux, rendez-vous au **3011**.

3013

Le cadavre de votre ennemi s'effondre dans la boue. Après avoir soufflé quelques secondes, vous vous penchez pour le fouiller. Vous trouvez 10 pièces d'or dans une de ses poches ainsi qu'une Pierre d'ENDURANCE et une Pierre de Malédiction dans une autre. Vous rangez le tout dans votre sac à dos, assez satisfaite de vos trouvailles. Vous gagnez un point de CHANCE et vous vous préparez maintenant à quitter la clairière. Rendez-vous au **3003**.

3014

Vous voyez nettement que l'homme est soulagé lorsque vous rengainez votre épée dans son fourreau. Visiblement, il n'aurait pas eu la force de supporter ce combat.

Si vous êtes au service de Daigledor, rendez-vous au **3009**.

Si vous servez Ophidiane, rendez-vous au **3010**.

Enfin, si votre employeur est Morgalux, rendez-vous au **3011**.

3015

Eh bien, combattez à présent, puisque vous l'avez voulu :

AVENTURIER

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 10

Votre adversaire est comme vous l'aviez devinée extrêmement fatigué, vous pouvez donc ôter un point à sa force d'attaque tout au long du combat. Si vous réduisez son total d'Endurance à 3 ou moins, vous pouvez choisir de lui laisser la vie sauve. En ce cas, rendez-vous au **3012**. Si vous décidez de l'achever, rendez-vous au **3013**.

Nous avons organisé une sorte de concours pour désigner la clairière #16 (où l'on doit trouver un Talisman Gravé de Signes Runiques). Voici les perdants, dont la mythique clairière Livingstone de Dudur.



Clairière Livingstone

Une version de la clairière #16 par Meneldur

4240

Vous entrez dans la clairière n°16. Si vous y êtes déjà venue, rendez-vous au 4252.

Rien ne distingue cette clairière des autres, si ce n'est une atmosphère à peine plus pesante qu'à l'accoutumée ; mais peut-être n'est-ce dû qu'à votre esprit. Dès l'entrée de la clairière, vous voyez une boîte posée au sol. Si vous voulez l'ouvrir, rendez-vous au **4241**. Sinon, rendez-vous au **4242** pour poursuivre votre chemin.

4241

La boîte contenait un Rat Pustuleux Bicéphale qui vous saute dessus dès que vous l'ouvrez et vous mord violemment la main, manquant de peu vous arracher un doigt. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ (de façon définitive bien sûr). Vous reprenez votre chemin en maudissant le marais de cette mauvaise rencontre, qui vous coûte 1 point de CHANCE. Rendez-vous au **4242**.

4242

Un peu plus loin dans la clairière, vous voyez un tronç dans le tronc d'un imposant palétuvier. Si vous voulez l'examiner, rendez-vous au **4243**. Sinon, rendez-vous au **4244**.

4243

Le trou contenait une ruche de Guêpes Vicieuses du Marais, et lorsque vous les dérangez, elles vous fondent dessus, prêtes à vous empaler sur leurs longs dards effilés. Lancez un dé et ajoutez-y 6 : c'est le nombre de Guêpes Vicieuses qui vous piqueront. Chaque piqûre vous coûte 2 points d'ENDURANCE, et cette sinistre péripétie vous fait perdre 1 point de CHANCE. Vous reprenez votre chemin en maudissant les dieux. Rendez-vous au **4244**.

4244

Encore un peu plus loin dans la clairière, vous voyez un Nain occupé à affûter sa hache. Si vous voulez lui parler, rendez-vous au **4245**. Sinon, rendez-vous au **4246**.

4245

Vous souhaitez le bonjour au Nain, et celui-ci vous dit : « J'ai pour coutume d'agresser tous les passants qui ne savent pas répondre à ma question. La voici : combien de pièces d'or (au cours de l'année) coûtait une tonne virgule deux cent trente cinq de boulons d'acier au Mr. Bricolage de Kharé lors de leurs offres promotionnelles de printemps d'il y a huit ans ? » Si vous connaissez la réponse, rendez-vous au numéro correspondant. Si vous l'ignorez, rendez-vous au **4247**.

4246

Possédez-vous le Ressort Écarlate à Distorsions Amères ? Si oui, rendez-vous au paragraphe égal à son nombre de spires. Sinon, rendez-vous au **4248**.

4247

Le Nain se jette sur vous avec sa hache, et vous devez le combattre.

NAIN

HABILETÉ : 12

ENDURANCE : 30.

À cause de l'effet de surprise, vous subissez un malus de 5 points d'HABILETÉ pour toute la durée du combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **4249**.

4248

Vous mourez dans d'atroces souffrances. Ha ha !

4249

Sur le cadavre du Nain, vous découvrez vingt pièces d'or, et vous pouvez aussi prendre sa Hache. Maintenant, rendez-vous au **4246**.

4250

« Bravo ! s'écrie le Nain après que vous lui ayez dit la bonne réponse. Permettez que je vous offre ce Ressort Écarlate. » Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*, ainsi que son nombre de spires, qui est très exactement de quatre mille deux cent cinquante-et-un. Rendez-vous ensuite au **4249**.

4251

Possédez-vous un Mouchoir en écailles de Gargantis ? Si oui, rendez-vous au **4253**. Sinon, rendez-vous au **4248**.

4252

Vous avez beau avoir déjà exploré cette clairière, tout est mystérieusement redevenu comme avant. Eh oui, il va vous falloir retourner au **4240** et vous retaper toute cette saleté de clairière sadique.

4253

Grâce au Ressort Écarlate à Distorsions Amères et au Mouchoir en écailles de Gargantis, vous parvenez à éviter le piège mortel que dissimulait un innocent carré d'herbe et à quitter la clairière. Dépêchez-vous de vous tirer avant que je ne trouve une nouvelle merde à coller sur votre chemin. Oh, et vous trouvez un Talisman Gravé de Signes Runiques à la sortie de la clairière, il vous permet de dissiper les illusions.



Clairière #16 – Version H.d.V
Une autre version !

5240

Quelle est cette curieuse impression que vous ressentez depuis quelque temps ? Cela fait bien des heures que vous avez pénétré dans le Marais, et vous n'avez jamais ressenti cela... Un malaise indicible qui s'introduit en vous et distille une sorte de peur incontrôlable.

Devant vous, le sentier s'élargit bientôt pour déboucher sur une clairière plongée dans une demi-obscurité des plus inquiétantes.

Vous entrez dans la clairière n° 16. Si vous y êtes déjà entrée, rendez-vous au 5249. Sinon, lisez ce qui suit.

C'est un spectacle incroyable qui vous accueille quand vous posez votre botte dégoûtante à l'entrée de la clairière... Un gigantesque monolithe noir, couvert de lierre et de mousse, se dresse en son milieu. Fascinée, vous étudiez du regard cette masse prodigieuse, hésitant à vous aventurer à proximité d'elle. C'est à peine si vous remarquez que les rares chants d'oiseaux se sont tus, de même que les bourdonnements d'insectes : un silence surnaturel s'est semblé-t-il abattu sur le marais. Que faire ?

Vous pouvez quitter la clairière : par l'est (au **X**), le sud (au **Y**) ou l'ouest (au **Z**).

Vous pouvez aussi vous laisser porter par votre curiosité et vous approcher de ce mégalithe en vous rendant au **5241**.

5241

Dominant votre appréhension, vous faites quelques pas pour examiner le monolithe de plus près. Et ce sont les interrogations qui dominent après un coup d'œil prolongé, car il s'agit certainement d'une sorte de vestige d'une ancienne civilisation, bien qu'aucune ruine ne soit présente dans les parages. Mais comment un tel bloc de pierre a-t-il pu être érigé ici, dans la boue instable de ce lieu maudit ?

Vos yeux se promènent dans le vague, et... mais quel est ce prodige ? Un étalon, noir comme la nuit, vient d'entrer dans la clairière ! Vous n'osez bouger, stupéfaite par cette apparition, et vous éprouvez une sorte d'admiration devant la musculature effrayante de l'animal.

L'étalon s'avance un peu vers vous, puis s'immobilise, plongeant un intense regard dans le votre... Rendez-vous au **5242**.

5242

Le regard ardent de la bête vous hypnotise, vous êtes incapable de décoller vos yeux des siens. Un regard noir, violent et tendre à la fois. Un malaise profond vous attaque et des bouffées de chaleur humidifient vos vêtements. La tête commence à vous tourner et pourtant ... Ces yeux... Ces yeux !... Vous perdez bientôt connaissance.

Rendez-vous au **5243**.

5243

Un peu d'eau fraîche sur le front vous réveille en sursaut. Un visage souriant et barbu se penche au dessus de votre tête. Stupéfaite, vous vous relevez brusquement, pour vous apercevoir que vous êtes allongée sur un lit, et dans une charmante maisonnette !

Le nain - puisque c'en est un- recule avec hésitation, puis bougon, vous dit : « C'est comme cela que vous me remerciez de vous avoir tirée de ce mauvais pas ? »

Interloquée, vous demandez ce qu'il s'est passé.

« Oh c'est très simple, vous avez été piégée par le monolithe noir. Il s'agit d'une sorte de sculpture maudite, qui crée des hallucinations pour ceux qui le contemplent. Certains racontent que ce sont des Elfes qui l'ont construit à une époque où ils vivaient dans le Marais, afin de protéger l'entrée de leur village...Les éventuels rôdeurs se trouvaient effrayés et ne pouvaient y entrer. A vrai dire, j'en sais rien, mais je sais que ceci peut vous préserver de toutes les hallucinations. », dit-il en sortant de sa poche un Talisman gravé de signes étranges.

Vous en profitez pour étudier le Nain, il est certainement vieux, très vieux, si vous en jugez de son visage ridé et de ses longs cheveux blancs tressés. Sa longue barbe n'a pas été taillée depuis des années, et descend jusqu'au niveau de sa bedaine, maintenue grâce à une épaisse ceinture de cuir. Il porte une tenue de tissu rouge vif, et une imposante (du moins compte tenu du gabarit de l'homme) hache est accrochée à sa taille par une lanière de cuir.

« Ce talisman, mademoiselle, vous coûtera 3 pièces d'or. Et je vous garantis que plus aucune illusion ne pourra vous piéger. Fabrication Elfique. » dit-il en vous faisant un clin d'œil.

« Ah oui, au fait, je ne me suis pas présenté. Je suis Mirlin, pour vous servir. Je vous ai trouvé évanouie dans le Marais, alors je vous ai ramenée ici. Je m'y aventure parfois afin de trouver des baies rares ou autres, pour les vendre ensuite aux marchands qui n'osent plus y aller. J'arrive toujours à m'y repérer, mais je ne m'aventure pas plus loin que deux-trois clairières. Je ne sais ce qu'on peut trouver plus loin et je ne veux pas le savoir. La seule fois où je m'suis un peu enfoncé dans le Marais, j'ai vu c't horrible bestiole, là...Une sorte de lézard géant avec une corne sur le museau. J'ai eu la frousse de ma vie ce jour là ! Ah, et il y a eu cette fois où... »

Bon, c'est pas tout, mais ce nain vous fait perdre votre temps. Si vous voulez acheter le Talisman qu'il vous propose, coupez-lui la parole et rendez-vous au **5244**. Sinon, demandez-lui de vous rendre vos affaires au **5245**.

5244

« Bon d'accord, donnez moi mes affaires et je vous achète ce Talisman. » lancez-vous en vous frottant la tête.

Mirlin sort une minute de la pièce, puis revient avec votre équipement complet. Vous lui donnez ses trois pièces d'or, et vous le remerciez de vous avoir sauvé la vie. (Notez le Talisman gravé de signes runiques sur votre *Feuille d'Aventure*)

Le vieil homme sourit avec bienveillance, et vous souhaite bonne chance. Vous comprenez en regardant la cabane avec plus d'attention que le pauvre homme ne doit pas vivre dans le luxe...

Si vous voulez lui donner une pièce d'or supplémentaire, rendez-vous au **5246**.

Sinon, vous sortez de la cabane en vous rendant au **5247**.

5245

« Oui, merci... mais je me contenterais de mon équipement. » susurrez-vous d'une voix douce.

Mirlin affiche une moue désabusée, puis semble changer de visage : « Vous les humains, vous n'êtes pas généreux pour un sou. Et bien merci...La prochaine fois, vous pourrez crever comme la vermine que vous êtes ! »

Oh, il semblerait que vous l'ayez fâché. Néanmoins, il s'absente une minute pour revenir avec vos affaires en jurant dans sa barbe. Il vous les lance à la figure en maugréant : « On m'y reprendra, avant d'aider une belle aventurière en danger. Allez, ouste ! »

Si vous voulez l'attaquer, rendez-vous au **5248**.

Sinon, Vous sortez de la cabane, et Mirlin claque la porte derrière vous. (Vous perdez un point de CHANCE pour avoir manqué à ce point de générosité.)

A l'extérieur, la surprise est de taille : vous n'êtes plus dans le Marais ! En fait, vous vous en doutez, mais votre survie était à ce prix...Vous apercevez sa lisière droit devant vous et décidez de reprendre votre quête.

Vous rentrez donc à nouveau dans ce borbier infernal aux moustiques joyeux et revigorants... Bientôt, vous retrouvez un sentier semblable à ceux que vous aviez parcouru jusque là. Rendez-vous au **W**.

5246

« Tenez, les affaires n'ont pas l'air de marcher du tonnerre pour vous. » dites-vous en donnant votre pièce d'or.

Mirlin l'accepte avec joie, et vous remercie : « Il y a donc encore des gens qui ont du cœur en ce monde ! Merci mademoiselle. Un dernier conseil, méfiez vous des apparences. Tout est trompeur dans ce maudit Marais. A bientôt. »

Mirlin vous accompagne à la sortie de sa cabane, et vous serre chaleureusement la main. (Vous gagnez deux points de CHANCE)

Mais à l'extérieur, la surprise est de taille : vous n'êtes plus dans le Marais ! En fait, vous vous en doutiez, mais votre survie était à ce prix... Vous apercevez sa lisière droit devant vous et décidez de reprendre votre quête.

Vous rentrez donc à nouveau dans ce borbier infernal aux moustiques joyeux et revigorants... Bientôt, vous retrouvez un sentier semblable à ceux que vous aviez parcouru jusque-là. Rendez-vous au **W**.



5247

Mirlin vous accompagne à la sortie de sa cabane, et vous serre chaleureusement la main. (Vous gagnez un point de CHANCE)

Mais à l'extérieur, la surprise est de taille : vous n'êtes plus dans le Marais ! En fait, vous vous en doutiez, mais votre survie était à ce prix... De mornes plaines s'étendent au loin, et vous apercevez la lisière du sinistre Marais aux Scorpions sur votre droite. Vous décidez de reprendre votre quête.

Vous rentrez donc à nouveau dans ce borbier infernal aux moustiques joyeux et revigorants... Bientôt, vous retrouvez un sentier semblable à ceux que vous aviez parcouru jusque-là. Rendez-vous au **W**.

5248

Vous tirez votre épée, il ne sera pas dit que ce petit personnage vous insulte gratuitement !

Mirlin est étonné de votre réaction, mais se reprend vite. Il se tient face à vous, une flamme de haine irrépressible dans son regard myope. Serrant convulsivement le manche de sa hache, il ne se retient de vous bondir dessus que pour cracher ces quelques mots : « Tu vas payer cher ton ingratitude. » Il faut défendre votre vie face à lui.

MIRLIN

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 6

Si vous gagnez, rendez-vous au **5250**

5249

Vous revoilà dans la clairière au mystérieux monolithe noir. Si vous ne l'avez pas fait, vous pouvez l'examiner (rendez-vous au **5241**).

Sinon, vous préférez sortir le plus vite possible : ce monolithe ne vous dit rien qui vaille.

Trois chemins permettent de sortir de la clairière : l'est (au **X**), le sud (au **Y**) et l'ouest (au **Z**).

5250

Vous tirez votre lame du cadavre du Nain, qui s'écroule dans un dernier râle, vous maudissant une dernière fois du regard avant de rendre son ultime soupir. A la vue de son sang répandu sur le sol, vous ne pouvez empêcher les remords d'envahir votre conscience...Cet homme ne vous avait-il pas sauvé la vie ?

Si vous êtes au service de Morgalux, rendez-vous au **5251**.
Sinon, allez au **5252**.

5251

Vous reprenez vite vos esprits : après tout, c'est lui qui vous a agressée ! Vous ne tardez pas à trouver, après une rapide fouille, le Talisman gravé de signes runiques que cet escroc essayait de vous vendre à prix fort (notez le sur votre *Feuille d'Aventure*). L'examen de la cabane ne révèle rien qui ne pourrait vous être utile, à part la hache du Nain, qui se révèle trop lourde à transporter. Vous décidez de sortir.

Dès que vous passez le pas de la porte, vous voyez que vous n'êtes plus dans le Marais...

De mornes plaines s'étendent au loin, d'un immobilisme larmoyant d'ennui et vous apercevez la lisière du sinistre Marais aux Scorpions sur votre droite. Vous décidez donc de reprendre votre quête. Votre aventure redémarre !

Vous rentrez donc à nouveau dans ce borbier infernal aux moustiques joyeux et revigorants... Bientôt, vous retrouvez un sentier semblable à ceux que vous aviez parcouru jusque-là. Rendez-vous au **W**.

5252

Rongée par votre conscience, vous préférez sortir de la cabane, laissant le Nain reposer en paix. Vous perdez néanmoins 3 points de CHANCE pour ce crime.

Dès que vous passez le pas de la porte, vous voyez que vous n'êtes plus dans le Marais...

De mornes plaines s'étendent au loin, d'un immobilisme larmoyant d'ennui et vous apercevez la lisière du sinistre Marais aux Scorpions sur votre droite. Vous décidez donc de reprendre votre quête. Votre aventure redémarre !

Vous rentrez donc à nouveau dans ce borbier infernal aux moustiques joyeux et revigorants... Bientôt, vous retrouvez un sentier semblable à ceux que vous aviez parcouru jusque-là. Rendez-vous au **W**.



Bonus Track
Par Dudur

6969

Mais, avez-vous la berlue ? Non, ce sont bien des nymphes lesbiennes que vous voyez au loin ! Et là ! des satyres qui foncent sur vous !

Au moment où vous vous préparez à être sauvagement violée, une voix jaillit derrière les arbres du marais : « COUPEZ ! Non mais Jean-Mi t'as foutu toute la scène en l'air, faut tout refaire là ! » Incrédule, vous regardez le décor en carton-pâte du marais s'effondrer subitement pour laisser place à un sordide studio de tournage de pornos



Clairière #16 – Version Lekhor
La Maîtresse des Délires entre en jeu

7240

Si vous avez un Talisman Gravé de Signes Runiques, rendez-vous directement au **7241**. Vous arrivez dans une clairière complètement déserte, rien... Et quand on dit rien, c'est... RIEN !! Pas de sol ni de ciel... Vous êtes dans un noir total, vous flottez dans l'éther... Vous êtes paniquée. Vos sens en alerte, vous essayez de vous orienter, mais impossible. Même votre Anneau de Cuivre est inerte.

Tout à coup, une présence... Lourde, oppressante, immense, omnipotente... Elle semble par sa simple existence pouvoir vous écraser comme un rien... Jusqu'à votre âme... Votre mal être augmente avec la proximité de la chose...

Tout à coup, des objets défilent dans votre tête... Communication ?

- Pain
- Lait
- Terrine de foie de Volaille
- 2 oeufs
- Lessive Couleur
- Papier Essuie-tout
- Papier Toilette
- Eau de Javel

Si vous avez tous ces objets, rendez-vous au **7242**, sinon rendez-vous au **7243**

7241

La clairière est un désert de sable vide, vous sortez par :

- Le sud, rendez-vous au **X**.
- L'est, rendez-vous au **Y**.
- L'ouest, rendez-vous au **Z**.

7242

Soit vous trichez, soit vous êtes en train de faire cette aventure avec votre liste de commission comme feuille d'aventure !! Refermez ce livre et allez faire vos commissions. Et n'oubliez pas de prendre des feuilles blanches pour votre prochaine tentative. Votre lecture s'arrête ici !

7243

L'entité vous propulse alors au Mini-Market le plus proche de votre univers (une bagatelle de 69 millions d'années-lumières !!)

Vous êtes dans un endroit étrange, enfermée dans les vitres, très lumineux... Plus de personnes que vous n'en avez jamais vu... Des accoutrements étranges, bariolés de couleurs vives, agressives même.... Tout à coup un homme (il est moustachu, donc...) s'approche et vous parle... Mais vous ne comprenez strictement rien à ce qu'il dit... Où êtes-vous tombé ?? Votre coeur bat la chamade et vous hurlez pour évacuer votre désorientation...

Une femme viens alors vers vous et vous prend la main. C'est alors que vous voyez que vous êtes bizarrement accoutrée. Un jupe très courte (mi-cuisse que vulgarité) jaune vive et un haut des

plus.... Vous ressemblez à une catin, pas d'autres mots. Vous tentez de resserrer le vêtement mais il est trop court, et tout ces gens qui peuvent voir vos seins... Vous piquez un phare, extrêmement embarrassée. La femme prend alors les papiers que vous avez dans la main... Il y en avait un blanc, et 2 autres avec des têtes de personnes dessinées dessus... Vous suivez la femme du regard qui disparaît dans la foule. Interdite, vous restez là, pantoise, perdue... Votre coeur se serre, et vous êtes au bord des larmes... Est-ce l'Enfer ? Ce lieu bruyant, nauséabond, surlumineux, des murs partout, des images géantes... Sont-ce des gens ?

Après une éternité, la femme revient avec une sorte de sac rouge vif... Elle vous le tend dans les mains montrant le papier blanc avec un grand sourire...

Noir !!

Vous tremblez de peur, traumatisée par cette épreuve horrible... Vous flottez de nouveau dans le Noir Flottant... Elle est là, patiente...

Un sentiment de bonheur vous entoure, manifestation de la chose ?

Vos mains, de leur propre volonté se mettent en coupe devant vous, et un point lumineux se crée dedans. Petit au début, puis de plus en plus grand. Vous distinguez une sorte de médaillon avec une chaîne avant d'être éblouie par le flash lumineux...

Lorsque vous vous réveillez, vous êtes étendue dans une clairière de sable, vide... Autour de votre cou se trouve un Talisman Gravé de Signes Runiques (*ajoutez-le sur votre feuille d'aventure*). Cet objet est précieux, il vous protégera sûrement de quelques maléfices dans ce Marais. Rendez-vous au **7241**.

Enfin, voici une exclusivité mondiale !



LE MARAIS AUX SCORPIONS 3

Par Skarn

Voilà 5 ans que vous avez arpenté pour la première fois les terres bourbeuses du marais aux scorpions. Selon les cas, vous y avez obtenu gloire, richesse ou pouvoir. Vous ne pensiez n'avoir jamais à l'explorer à nouveau. Cependant, les caprices du destin ont décidé de le remettre sur votre route. Lustrez votre vieille épée, ressortez votre anneau de cuivre, vous allez en avoir besoin. Selon la façon dont vous avez fini le Marais 2, de multiples possibilités s'ouvrent à vous.

Si vous avez fini la quête du bien avec les honneurs et la main de Daigledor :

Voilà 5 ans que vous êtes mariée. Vous menez une petite vie tranquille à Bourbenville, accompagnant parfois votre mari dans ses explorations, servant d'autres fois de coordinatrice pour les patrouilleurs lors des absences de votre cher époux, profitant pleinement de la vie le temps restant. Votre petite existence idyllique s'est cependant interrompue brutalement. Alors que le soleil était couché depuis fort longtemps et vous dormiez tranquillement, vous avez été réveillée brutalement par un débarquement de patrouilleurs dans votre chambre. Ils vous ont immédiatement mis aux arrêts. Les yeux encore embués par le sommeil et votre arme trop loin de votre main après ces années de paix, vous n'avez rien pu faire et vous croupissez maintenant dans une des geôles de

Bourbenville. Vous avez pu reconstituer les faits d'après les brides de conversation que vous avez entendus. Apparemment, votre mari et sa bande étaient sur le chemin du retour quand vous êtes apparue en travers de la route. Ils ont été fort étonnés de votre présence, mais leur surprise a été à son comble quand vous avez transpercé par surprise le cœur de Daigledor avant de vous enfuir. Bien évidemment, vous n'avez rien fait de tout cela. Les patrouilleurs ont sans doute été victimes d'un très puissant sort d'illusion, ou d'un habile déguisement dans la nuit sombre et brumeuse. Mais vous semblez être la seule à penser cela. Alors que vous vous morfondiez dans votre cellule, un des plus jeunes patrouilleurs arrive, un nouveau du nom de Tim. Il ouvre la porte de votre cellule, et vous tend une épée et un sac à dos.

« Je n'étais pas là, mais je suis persuadé que vous n'avez n'auriez jamais pu faire une chose pareille madame. Voilà, une arme, quelques vivres et votre anneau. Prenez-les et partez d'ici. »

Vous vous empressiez d'accepter l'offre. Cependant, contrairement à ce que pense Tim, vous n'allez pas vous enfuir, mais vous introduire dans ce marais pour tenter de comprendre la nature de l'horrible machination dont vous êtes la cible. Vous glissant discrètement dans le village alors que les premiers rayons de l'aube éclairent le paysage, vous entrez dans le marais. Vous n'avez à ce moment pas la moindre idée de la puissance des forces que vous allez devoir affronter.

Si vous êtes devenue la Maîtresse des Serpents :

Voilà 5 ans que vous vivez dans le marais. Vous avez entièrement réaménagé l'ancienne demeure d'Ophidiane, qui est maintenant un chez vous fort confortable. L'anneau du serpent qui brille à votre doigt n'a plus de secret pour vous, et les rares personnes assez folles pour s'en prendre à vous ont appris à leurs dépens votre toute puissance. Cependant, vous commencez à vous ennuyer de votre vie sédentaire. Même si vous vivez dedans, vous n'avez pas énormément exploré le marais ces dernières années. D'ailleurs, vous n'avez pas vraiment exploré quoi que ce soit. Votre vie d'aventurière vivant au gré du vent et de ses humeurs vous manque. Mais vous ne voulez pas vous passer des pouvoirs de votre amulette, qui ne fonctionne que dans le marais. Un jour, la solution à ce dilemme se présente à votre esprit avec une telle simplicité que vous vous mordez les doigts de ne pas y avoir pensé avant. La civilisation qui a créé les amulettes, celles qui a scellé les bêtes mystiques dans des breloques d'argent, il doit en rester des traces. Si vous parveniez à découvrir ces restes, peut-être y trouverez-vous un moyen d'étendre les pouvoirs de l'amulette hors du marais. Rien qu'à cette perspective, vous en frémissez d'avance d'excitation. Vous allez préparer vos affaires, ressortir votre vieille armure de cuivre, enfiler des habits amples et pratiques ainsi que des chaussures de marche, nettoyer votre épée. Vous rassemblez vos cheveux qui vous tombent jusqu'à la taille et les coupez courts d'un coup de votre lame pour vous assurer de son tranchant. Demain, dès l'aube, vous partirez explorer ce marais. Vous êtes prête à retourner chaque pierre, à creuser au pied de chaque arbre pour retrouver les ruines de ce que vous appelez pour l'instant « la civilisation de l'Ouroboros ».

Si vous avez absorbé l'Ouroboros :

Voilà 5 ans que vous arpentez les champs de bataille, mercenaire crainte de tous mais que tous les chefs de guerre rêvent d'embaucher. Vous ne trouvez plus aucun plaisir à passer au fil de votre épée les guerriers du monde entier. Tous tombent trop vite, défaits en quelques instants par l'incroyable pouvoir de l'Ouroboros. Votre sang bouillonne, mais aucun adversaire n'est digne de le faire gicler. Tout est devenu trop simple et vous êtes chaque jour plus hargneuse. Il vous faut un vrai combat ! Un jour, un messenger se présente à vous alors que vous êtes au camp d'entraînement, seule. Plus personne n'ose vous affronter, même en guise d'échauffement et à mains nues. Il dit s'appeler Stanislas, et vient d'apporter divers renseignements à votre général actuel. Il en possède d'autres qui pourraient peut-être vous intéresser. Vous lui posez la pointe de votre arme sur la gorge et lui ordonnez de parler. Sans se laisser démonter, il vous regarde droit dans vos yeux jaunes dont la simple vision terrifie bien des hommes.

« Il est connu que vous avez obtenu vos pouvoirs dans le mystérieux marais aux scorpions. Par contre, nul ne sait comment, et tous ceux qui ont essayé d'appliquer la même méthode sont revenus bredouille ou ne sont pas revenus. Néanmoins, ces derniers temps, la situation s'est aggravée

dans le marais. Je suis passé à Bourbenville, et j'ai croisé une femme qui prétendait avoir été la Maîtresse des Oiseaux. Elle m'a raconté que son amulette était devenue instable, conséquence indirecte de ses expériences sur celle des Serpents. Depuis, elle a dû fuir le marais quand son pendentif est devenu une bête ailée d'une force considérable. Et d'après ce que j'ai compris, plusieurs autres bêtes semblables sont également apparues dans le marais. »

Devant votre sourire, il ajoute :

« J'étais sûr que cela vous intéresserait. Etrangement, j'ai l'impression que vos pouvoirs ne sont pas sans rapport avec cette histoire d'amulette des serpents... »

Vous retirez votre arme. L'homme se gratte machinalement la gorge, et vous lui envoyez un sac lesté en plein ventre.

« En remerciements de la peine que vous vous êtes donné. »

L'homme s'apprête à protester, quand il ouvre le sac et y aperçoit l'amoncellement de pièces d'or. Ceci aurait dû être votre paye de mercenaire. Mais maintenant, vous avez d'autres chats à fouetter que cette ridicule petite guerre. Si d'autres amulettes se sont effectivement brisées, alors d'autres esprits aussi forts que l'Ouroboros sont libres. Des adversaires de choix. Et si vous absorbez leurs pouvoirs en vous... vous pourriez devenir une véritable déesse ! Tout votre corps tremble d'excitation, et vous marchez avec une cadence soutenue vers l'extérieur du camp. Vous partez immédiatement pour le marais !

Si vous êtes devenue la lieutenant de Morgalux :

5 ans ont passé depuis que vous avez remis les deux pierres à Morgalux. 5 ans depuis que le sceptre de l'existence a été recomposé. 5 ans que votre maître et vous dominez le pays. 5 ans que le pays tout entier ne vous connaît plus que sous le nom de l'ange de la mort, chef de guerre émérite et assassin professionnel. Vous avez appris quelques tours de magie fort intéressants, mais surtout vous avez travaillé sur votre image et sur votre réputation. Beaucoup pensent que vous êtes une vampire, rumeur que vous entretenez du mieux que vous pouvez avec votre armure noir comme la nuit, votre cape flottante et votre fond de teint blanchâtre. Il n'y a rien de plus amusant que de voir un imbécile risquer la mort au combat pour vous lancer un flacon d'eau bénite ou une gousse d'ail, ou tentez de vous arrêter avec un crucifix. Vous avez fini de soumettre le royaume il y a peu, et envisagiez de vous attaquer à son voisin. Mais Morgalux vous a convoqué pour vous parler d'un problème grave. Assis sur son trône dans la salle d'audience déserte, le sceptre de l'existence dans la main droite, il vous accueillit avec respect, mais crainte et duplicité. Il sait que vous êtes son meilleur atout, mais aussi la plus grande menace pour son existence.

« Tous les rapports sont formels, a-t-il commencé à expliquer. Les maîtres du marais se sentent responsables de notre accession au pouvoir. Eux qui vivent ordinairement coupés du monde extérieur ont décidé de lui porter assistance. Ils se sont presque tous unis pour fabriquer quelque chose. Quelque chose de très puissant, dans le but évident de détruire mon sceptre. Je n'en sais pas plus, mes espions ont fait le maximum mais cela n'a pas été suffisant. De plus, ils ont protégé le marais contre toute intrusion de mort-vivants. Je ne peux donc lancer une attaque de mes troupes régulières, et les auxiliaires vivants sont trop versatiles. Il faut qu'une personne de confiance, qui connaisse un peu les lieux et qui soit d'une habileté diabolique, aille voir ce qui se trame et mette un terme à ce projet. Bref, je me repose entièrement sur vous. »

Vous vous inclinez devant votre maître. Morgalux a prononcé les derniers mots à contrecœur. Il a toujours des doutes sur votre fidélité, mais il n'a pas le choix. Car vous êtes malgré tout l'être en qui il a le plus confiance. Il est vrai que l'idée d'utiliser ce nouveau pouvoir pour prendre sa place vous trotte dans la tête. Il faudra y réfléchir. Le soir venu, vous enlevez tous les signes distinctifs de l'ange de la mort pour redevenir une banale aventurière au tient frais. Un vieux sac à dos, une épée correcte mais qui vous semble un bout de bois face à votre lame acérée d'assassin, malheureusement trop précieuse pour passer inaperçue, une armure de cuir fatigué, quelques vivres, votre anneau de cuivre, et quelques sorts nécromantiques simples gravés dans votre mémoire vous tiendront lieux d'équipement. Vous êtes prête à repartir en quête. Reste à savoir pour quel maître vous l'effectuerez : Morgalux ou vous-même ?

Si vous avez reconstitué le Sceptre de l'Existence

5 ans se sont écoulés depuis que vous avez ressuscité le sceptre de l'existence pour votre propre usage. Avec une facilité déconcertante, vous avez levé une petite armée de zombies, conquis quelques villages, puis quelques villes, puis tout le pays. Vous êtes maintenant à la tête d'une armée de plusieurs milliers de mort-vivants, secondés par des auxiliaires humains et des mercenaires. Vous avez constitué un petit gouvernement, que vous surveillez étroitement. Le peuple vous craint en tant que la « reine noire ». Les pires rumeurs circulent à votre sujet. Certains pensent que vous êtes une vampire, d'autres une liche, et pour les derniers, une démons surgie des enfers. Bien peu se doutent que vous n'êtes encore qu'une simple mortelle qui a plutôt bien réussi. Vous êtes en train de réfléchir à la stratégie à adopter pour étendre votre influence sur l'état voisin, quand vous recevez un certain nombre de rapports alarmants. Dans le marais aux scorpions, les maîtres s'agitent. Apparemment, ils se sentent responsables de votre accession au pouvoir, et se sont presque tous alliés dans le but de créer quelque chose. Quelque chose qui mettrait en péril votre suprématie. De plus, ils ont enchanté le marais de façon à ce qu'aucun mort-vivant ne puisse y entrer. Vous réfléchissez à qui envoyer régler le problème, mais personne n'est assez fidèle à vos yeux pour cela. Si quelqu'un trouvait un moyen d'annihiler la force du sceptre de l'existence, il chercherait ensuite à prendre votre place. Non, il n'y a qu'une seule solution : y aller en personne. Vous ne pouvez vous permettre d'emporter le sceptre de l'existence avec vous, son pouvoir vous ferez immédiatement repérer. Mais vous connaissez un sort qui permet de sceller un objet jusqu'à ce que le lanceur décide de briser le sceau, ou meurt. Vous pourriez ainsi mettre le sceptre en sécurité pendant votre voyage. Vous organisez scrupuleusement votre départ. Seuls quelques familiers sont au courant, mais ils n'ont pas la moindre idée de la raison qui vous y pousse. Ils devront maintenir l'illusion de votre présence pendant un mois environ. Vous donnez également à votre armée mort-vivante une impulsion suffisante pour tenir un mois seule, et passez son contrôle à votre général en chef pour la même durée. Enfin, vous vous préparez à partir. Demain, à l'aube, et ce durant 30 jours, vous redeviendrez une banale aventurière. Vous scellez le sceptre dans un endroit connu de vous seule, ressortez votre vieille épée, votre sac à dos, votre armure de cuir et votre anneau de cuivre. Dans les premières lueurs du jour, vous sortirez de votre palais par une porte dérobée. Le marais vous attend, et les maîtres vont découvrir que vous n'avez besoin de votre sceptre pour être redoutable !

*Le projet démarrera dès qu'Advelh aura pour nouvelle limite 9999 paragraphes.
P.S. Ne prenez pas trop au sérieux ce document.*

