

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS
Chroniques de Titan

ANDREW WRIGHT

6
LA TANIÈRE DES TROGLODYTES

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

LA TANIÈRE DES
TROGLODYTES

BRUENOR JEUNESSE

BRUENOR
JEUNESSE

Chroniques de Titan

Tome 6

LA TANIÈRE DES TROGLODYTES

Le clan de Troglodytes d'Akhuz de la Lance d'Or vit dans un réseau de tunnels constituant une antique crypte. La Lance d'Or, symbole de la force de votre clan, a été perdue dans ce dédale lorsqu'Akhuz a été tué par un sorcier. Votre chef actuel, le despotique Vurg, a envoyé ses trois meilleurs guerriers à la recherche de cette relique mais sans autre résultat que leur mort ou la folie dans le meilleur des cas. Vous êtes Skuznut le quatrième plus valeureux guerrier de votre clan et votre mission est simplement de survivre à une difficile journée dans la peau d'un Troglodyte.

*Venez vivre des récits extraordinaires en participant à de formidables aventures. Deux dés, un crayon et une gomme seront vos seules armes pour affronter les dangers des **LIVRES DONT VOUS ÊTES LE HÉROS.***

Couverture illustrée par Terry Maranda

Traduit de l'anglais par Bruenor

BRUENOR JEUNESSE



La Tanière des Troglodytes

de Andrew Wright

Chroniques de Titan / 6



Traduit de l'anglais par Bruenor.

Oeuvre originale : *Lair of The Troglodytes* parue sur le site Fighting Fantasy Project

Illustration de couverture de Terry Maranda

Couverture réalisée par Stteiph

Habilité et Endurance

Vous êtes un guerrier Troglodyte et vos caractéristiques en début d'aventure sont les suivantes :

HABILETE : 5

ENDURANCE : 5

Batailles

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Il vous faudra mener la bataille comme suit :

tout d'abord, vous inscrirez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de la créature sur une feuille. Les points correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre.

Le combat se déroule alors 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 blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* 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 deux points son ENDURANCE.
5. La créature vous a blessé, vous ôtez alors deux points à votre ENDURANCE.
6. Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas.
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).

Feuille d'Aventure

Habilité
Total de départ: 5

Endurance
Total de départ: 5

Chance : Les troglodytes ne sont pas très chanceux de nature !

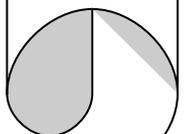
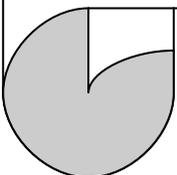
Equipement:

Bourse :

Notes :

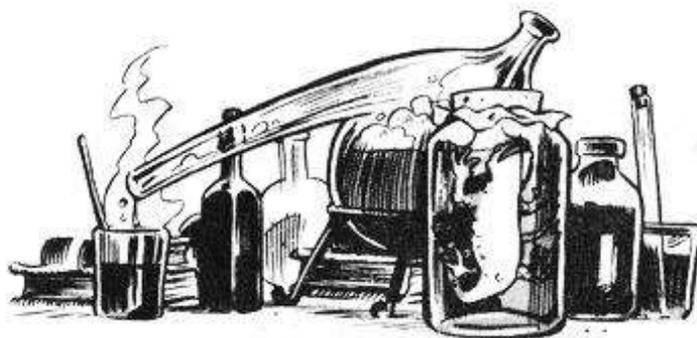
Rencontres avec un monstre

Habilité:
Endurance:



DANS LA PEAU D'UN TROGLODYTE...

D'après les prêtres adorateurs des Démons Inférieurs, les Troglodytes vivent depuis l'aube des temps dans les salles Naines de la Montagne de Feu. Les ressources étaient abondantes et les Nains "gras et complaisants" - une proie facile pour quelques chasseurs Trogs bien armés. Puis le Sorcier vint du Sud et les Nains sont tombés devant ses troupes. Cet humain maléfique parcourut les salles et les couloirs de la Montagne pour enrôler de nouvelles recrues et les Trogs souffrirent des brimades et mauvais traitements de ses sbires. Un clan, dirigé par le retors Akhuz de la Lance d'Or, a fui la Montagne de Feu, à travers les plaines de lames vertes ondoyantes. Pendant cette traversée, le clan fut attiré par une odeur étrangement maléfique venue d'un affleurement de rochers et Akhuz décida d'explorer l'ancienne crypte qui s'y trouvait. Le clan de Akhuz prit cette crypte pour résidence et envahit le dédale de tunnels humides. Ils n'étaient pas seuls cependant, un esprit malveillant hantait la tombe principale et le clan apprit bientôt à l'éviter. En outre, de nombreuses bêtes errantes venaient depuis les lames vertes ondulantes établir leurs repaires dans les tunnels et comme si cela ne suffisait pas, d'occasionnels aventuriers pénétraient dans les chambres de pierre, tuant certaines des créatures les infestant, mais n'hésitant pas à tuer quelques membres du clan au passage. Le plus puissant de ces aventuriers, un sorcier barbu avec un bâton doré, rencontra Akhuz un jour où celui-ci était parti seul en expédition de chasse, à l'époque où Ilkya la Mégère n'était qu'une apprentie prêtresse. Akhuz, confiant en sa force, brandit sa Lance d'Or et s'opposa au sorcier ce qui n'eut pour conséquence que sa mort. Sa lance magique était perdue et la tribu fut dirigée par une série de chefs despotiques après la disparition d'Akhuz. Le dernier de cette longue lignée de tyrans est le chef Vurg, un vieux Trog mais encore impitoyable malgré son tour de taille de plus en plus proéminent. Son dernier ordre était d'envoyer les trois plus grands héros (certains diraient les trois plus grands rivaux de Vurg) dans une expédition pour explorer les tréfonds de la crypte pour tenter de récupérer la Lance d'Or, que Vurg a affirmé avoir vue dans une sainte vision. Ces héros, Bosha le Teigneux, Gazoul et Kursh l'Oreille Ecorchée, ont lamentablement échoué. Seul est revenu Gazoul complètement fou, criant des choses à propos d'yeux enflammés et d'anneaux magiques. Il a disparu peu de temps après, on présume qu'il s'est noyé dans le puits. VOUS êtes Skuznut, le quatrième plus grand héros du clan des Akhuz, bien que quelque peu livré à l'ivresse suite à la mort de vos camarades, et votre mission est simplement de survivre à une journée dans la vie d'un guerrier Trog. Rendez-vous au [1](#).



1

Vous vous réveillez avec un mal de tête fracassant et le très vague souvenir de vous être querellé avec le chef à propos de quelque chose de trivial. Vous devez avoir bu une certaine quantité de Grog aux Champignons peu de temps après car votre bouche est pâteuse, vous vous sentez nauséux et le battement qui résonne dans votre tête actuellement ne montre aucun signe de vouloir s'arrêter bientôt. Vous prenez sur vous et ouvrez un œil ...

Votre cave est un capharnaüm. Une odeur nauséabonde embaume méchamment un coin de la salle où le sol est recouvert de décombres de gourdes d'argile brisées. De ces débris s'écoule un filet de liquide vert qui a déjà attiré une horde de fourmis. Vous en attrapez quelques unes et les grignotez tout en méditant sur votre prochaine action. Ce petit déjeuner improvisé est appréciable mais avant de vous rendre dans les Jardins de Champignons pour une collation plus nourrissante, vous pourriez rendre visite à Badduz le Brasseur pour voir s'il a quelque chose à vous proposer pour vous remettre en forme. Surtout que c'est son Grog aux Champignons qui est la cause de votre malaise actuel. Ou, pour passer le temps tant que vous vous sentez nauséux, vous pourriez aller voir Shunga et ses acolytes, qui sont sans aucun doute en train de parier toutes leurs possessions à des jeux de hasard. Vous prenez vos biens (ajoutez ce qui suit à votre *Feuille d'Aventure* : une Pépite de Cuivre, un Couteau de Silex (cela compte comme une arme), et une bourse contenant 4 défenses), et sortez de votre chambre pour aller dans le tunnel principal. D'autres Troggs commencent à se réveiller dans les salles alentours mais vous seriez surpris si tous étaient en aussi mauvais état que vous.

Où allez-vous vous rendre : jusqu'au Tripot de Shunga en suivant le tunnel principal (rendez-vous au [47](#)) ou descendre pour voir Badduz le brasseur (rendez-vous au [65](#))?

2

Ilkya vous remet une potion moussante qui sent très mauvais et a un aspect peu ragoûtant. Pourtant, vous avez déjà bu des choses bien pires et en haussant les épaules, vous la descendez d'une seule traite. Elle est vraiment très mauvaise; en fait, vous n'êtes pas sûr de ce qui est pire, boire l'élixir d'Ilkya ou lécher les résidus des barils à la brasserie de Badduz. Cependant, elle vous dégrise et vous pouvez supprimer le mot 'ivre' de votre *Feuille d'Aventure* si vous l'avez, et vous pouvez en plus restaurer les points d'HABILETE que vous avez perdus pour cause d'ivresse. Si vous ne possédez pas le mot 'ivre' sur votre *Feuille d'Aventure* la potion n'a aucun effet. Vous essuyez la mousse de vos lèvres et vous vous redressez. Si vous avez deux Pépites de Cuivre et que vous voulez essayer les Champignons Consacrés, rayez les Pépites de Cuivre de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [45](#). Si vous ne disposez pas de deux Pépites de Cuivre ou que vous n'êtes pas intéressé, vous pouvez vous rendre à la Chambre du Chef (rendez-vous au [34](#)), ou à la Caverne de la Lune (rendez-vous au [54](#)).

3

Vous vous penchez en avant en posant un genou à terre, offrant la Lance de vos paumes tendues vers Vurg. Deux gardes du corps avancent sur l'ordre de Vurg pour vous soulager de la Lance. Vurg s'avance ensuite à l'endroit où vous vous tenez et vous tape les deux oreilles avec le plat de sa dague.

«Skuznut, pour le service rendu au clan aujourd'hui je vous décerne les titres de 'Fléau d'Humain' et 'Gardien de la Lance!' Levez-vous maintenant ...»

Vous vous remettez sur vos pieds meurtris et fatigués. Des mains vous hissent immédiatement en l'air sur les épaules des gardes, et d'une seule voix le clan des Akhuz laisse échapper un cri de ralliement enthousiaste.

«SKUZNUT! SKUZNUT!»

Félicitations! Vous avez survécu à cette aventure et resterez dans les annales du clan comme un héros digne d'Akhuz lui-même pour avoir osé braver seul un de ces aventuriers en utilisant la Lance d'Or d'Akhuz. Cette épreuve est terminée, bien que de nouvelles vous attendent sans aucun doute, notamment quand vous prendrez part aux complots contre le chef Vurg ...

4

Vous êtes dans une petite pièce sombre basse de plafond. Deux passages identiques en pierre partent vers la gauche et la droite. Une arche plus imposante juste en face de vous mène tout droit si ce n'est que le passage est bouché par des décombres et est donc impraticable. Vous remarquez des empreintes dans la poussière sur le sol, montrant que quelqu'un a récemment emprunté le passage à gauche. Quelle voie allez-vous suivre? celle de gauche (rendez-vous au [48](#)) ou de droite (rendez-vous au [56](#))?

5

Vous êtes en difficulté. Ici, dans les entrailles de la Tanière, des fissures crachent de la fumée et des gaz fétides venant d'encore plus profond, tandis que des choses répugnantes sautent en silence dans l'ombre pour déchirer les pauvres Troggs avec leurs serres. Ce sont les Lieux Obscurs, et il y a une excellente chance qu'une de ces bêtes des profondeurs rampe jusqu'à vous en ce moment même pour vous faire du mal. Lancez un dé et rendez-vous vers le paragraphe indiqué ci-dessous selon le score obtenu pour voir ce qui vous a tendu une embuscade.

1 : Rendez-vous au [62](#).

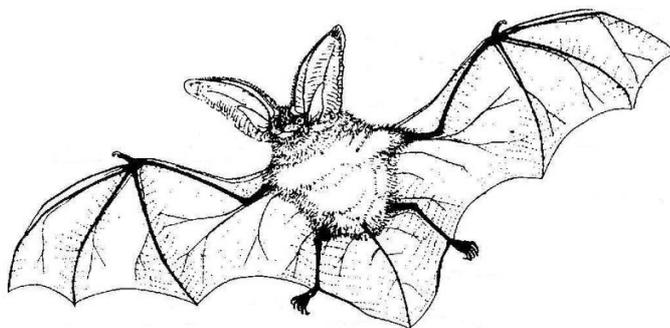
2 : Rendez-vous au [36](#).

3 : Rendez-vous au [19](#).

4 : Rendez-vous au [24](#).

5 : Rendez-vous au [43](#).

6 : Rendez-vous au [55](#).



6

Voulez-vous faire d'autres achats?

Boulettes de Mousse - une défense chacune	rendez-vous au 63 .
Boule de Spores - deux défenses chacune	rendez-vous au 78 .
Gourde d'Argile - cinq défenses	rendez-vous au 52 .

Si vous décidez de faire des achats, déduisez le montant approprié de défenses de votre total sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au paragraphe indiqué. En outre, si vous avez une Gourde d'Argile contenant du Grog aux Champignons, Zudda vous échangera une Boulette de Mousse contre celle-ci si vous le souhaitez (dans ce cas, rayez la gourde de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [63](#)).

Lorsque vous avez fini vos emplettes ou que vous ne pouvez plus acheter quoi que ce soit, vous vous apprêtez à partir. Zudda en profite alors pour vous offrir un dernier conseil: «Si j'étais vous, je rendrai visite à Ilkya la Mégère dans les tunnels supérieurs de la tanière. Peut-être pourra-t-elle vous aider à propos de vos problèmes avec le chef».

Vous êtes sur le point de répondre à cela, mais Zudda est déjà en négociation avec un travailleur des Jardins ce qui ne vous laisse pas d'autre choix que d'étudier les voies qui s'offrent à vous pour la suite. Il existe deux grands tunnels partant des Jardins de Champignons. Un tunnel qui descend vers le Puits, où le clan des Akhuz tire la plupart de son eau. Pour prendre ce chemin rendez-vous au [8](#). L'autre tunnel mène à la Salle des Gardes, qui veille sur le seul tunnel à la taille des Troglodytes qui relie la Tanière au reste de la crypte. Pour aller à la Salle des Gardes rendez-vous au [20](#).

7

Vous flottez dans une grande pièce aux murs de pierre d'où partent trois corridors et deux rangées de colonnes sur lesquelles sont gravées des squelettes soutiennent un haut plafond voûté. Vous sentez une présence maléfique insidieuse qui finit par se révéler sous la forme d'une ombre noire avec des yeux de braise, se levant d'une tombe à l'autre bout de la pièce. Elle s'arrête quand elle vous voit et vous avez la désagréable impression qu'elle est en train de rire.

«Vous vous amusez bien?», gronde-t-elle d'une voix forte. «Ne vous inquiétez pas - je ne peux pas vous faire de mal tant que vous êtes dans cet état! Nous nous rencontrerons à nouveau tôt ou tard, et les choses seront peut-être un peu différentes ...»

Elle fait un geste d'une griffe sombre et vous vous sentez aspiré vers l'arrière dans un couloir même si vous ne savez pas lequel. Rendez-vous au [76](#).

8

Vous suivez un tunnel fréquenté qui serpente vers le Puits, croisant de temps en temps des groupes de travailleurs portant des calebasses pleines d'eau jusqu'aux Jardins de Champignons. Le Puits lui-même est une grande salle avec une doline remplie d'une eau trouble, tandis que plusieurs seaux reliés au sol par une corde sont répartis autour du point d'eau. Une récente rumeur veut que lorsque Gazoul rentra de l'expédition qui a coûté la vie à Kursh l'Oreille Ecorchée et Bosha le Teigneux, il lança un artefact maudit, acquis lors de ses voyages, dans le puits. Il passa ensuite sept nuits à pleurer la perte de son trésor et le huitième soir il disparut; l'opinion populaire étant qu'il est mort noyé en sautant dans la doline pour récupérer l'artefact.

Si vous avez le mot 'Ivre' inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous immédiatement au [53](#). Sinon, vous pouvez jeter un des seaux dans le puits et en tirer un peu d'eau (dans ce cas, rendez-vous au [16](#)), ou vous pouvez prendre le seul tunnel devant vous, qui se tord en virages serrés vers le sommet de la Tanière (rendez-vous au [70](#)).

9

L'écume à la bouche, vous vous jetez sur l'Aventurier humain laissant derrière vous votre cachette inutile. Il fait un pas en arrière avant de récupérer de sa surprise et de donner un coup de son épée produisant un arc bleuté qui manque de vous décapiter. Vous devez vous battre contre l'Aventurier.

AVENTURIER

HABILETE 10

ENDURANCE 14

Si l'Aventurier parvient à vous blesser, déduisez trois points d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels car sa lame magique mord profondément dans votre chair. Si l'aventurier réduit votre ENDURANCE à zéro rendez-vous au [38](#). Si vous êtes encore en vie après deux assauts rendez-vous au [66](#) si vous avez la Lance d'Or d'Akhuz. Si vous ne l'avez pas, rendez-vous au [21](#) à la place.

10

(Vous êtes maintenant de retour dans le monde physique de sorte que vous pouvez supprimer le mot «Voyage» de votre *Feuille d'Aventure*. Vous pouvez également utiliser de nouveau tout votre équipement comme d'habitude.)

Vous vous retrouvez à plat ventre sur le plancher de l'atelier d'Ilkya et vous vous sentez complètement désorienté. Ilkya est assise les jambes croisées sur un tapis à proximité, en tirant sur la pipe.

«Alors, comment était-ce?» Dit-elle sur le ton de la conversation, les pupilles de ses yeux réduites à des fentes noires.

«Euh ... je ne sais pas vraiment ... intéressant, je suppose ...» murmurez-vous distraitement.

«Eh bien Skuznut,» répond Ilkya en prenant une dernière bouffée, «J'espère que cela vous a montré le chemin de la gloire. Ne passez jamais à côté de votre chance, c'est compris? Maintenant, y-a-t-il quelque chose d'autre que je puisse faire pour vous?»

Si vous avez deux défenses et que vous voulez essayer l'Elixir de Sobriété, rayez les défenses de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [2](#). Si vous ne disposez pas de deux défenses ou n'êtes pas intéressé, vous pouvez aller à la Chambre du Chef (rendez-vous au [34](#)), ou à la Caverne de la Lune (rendez-vous au [54](#)).



11

Vous maintenez la mâchoire de la bête morte ouverte, et à l'aide de votre couteau de silex comme outil dentaire improvisé, vous en extrayez deux dents (N'oubliez pas de les ajouter à votre total de défenses sur votre *Feuille d'Aventure*). Ensuite, vous décidez que ce pourrait être une bonne idée que de partir d'ici rapidement avant que quelque chose d'autre ne se montre pour tester votre courage. Vous apercevez vaguement dans l'ombre la forme de la trappe en bois menant vers le Corps de Garde. Si vous voulez frapper à celle-ci pour appeler Hortung, rendez-vous au [40](#). Autrement, vous apercevez également l'entrée d'un petit tunnel montant en spirale sans doute vers le haut de la Tanière. Rendez-vous au [70](#) si vous voulez quitter les Lieux Obscurs par cette voie.

12

«Aucune chance!» gronde le chef. «Je l'ai trouvée, je la garde!»

Un silence choqué s'abat sur la Grande Salle, si ce n'est la respiration bruyante du chef Vurg tandis que son visage vire au pourpre et ses yeux flamboient de rage.

«Alors meurs traître!», crie-t-il en vous chargeant avec son poignard en bronze. Malgré son poids, il se déplace avec une agilité surprenante et son arme d'apparat brille froidement dans la pénombre. Vous devez affronter Vurg, le chef du clan des Akhuz.

CHEF VURG

HABILETE 6

ENDURANCE 6

Si le chef Vurg réduit votre endurance à zéro, rendez-vous immédiatement au [74](#). Si vous le battez, rendez-vous au [80](#).

13

Un peu plus loin dans le tunnel principal, deux travailleurs Troglodytes se tiennent debout autour d'un corps étendu sur le sol. Vous vous rapprochez pour avoir une meilleure vue sur la scène et vous êtes momentanément choqué de voir Badduz le Brasseur immobile et saignant d'une coupure à la tête.

«Qu'est-il arrivé ici?» demandez-vous.

En s'écartant de votre souffle fétide, un travailleur répond nerveusement: «Je ne sais pas patron ... je l'ai vu courir dans le tunnel et il a juste trébuché et est tombé sur»

«Histoire plausible,» dites-vous. «Allez à la Brasserie chercher de l'aide. Je vais prendre soin de lui.»

«Bien sûr, patron.» et les travailleurs partent.

Après qu'ils soient hors de vue vous fouillez dans les poches de Badduz, et bien sûr, vous y trouvez votre Pépite de Cuivre et toutes vos défenses, plus quelques-unes supplémentaire qui devaient constituer la réserve de Badduz (ajoutez deux pépites de cuivre et six défenses sur votre *Feuille d'Aventure*.) Badduz commence à se réveiller, mais vous le frappez sur la tête avec le manche de votre couteau pour l'assommer et vous continuez à le fouiller. Le seul autre élément d'intérêt que vous trouvez est une petite Gourde d'Argile de Grog aux Champignons que vous pouvez prendre si vous le souhaitez (dans ce cas, ajoutez-la à votre *Feuille d'Aventure* et notez que vous pouvez la boire pour récupérer un point d'ENDURANCE mais vous devez déduire un point d'HABILETE et écrire le mot 'Ivre' sur votre *Feuille d'Aventure* si vous le faites. Notez que toutes les pénalités liées au mot 'Ivre' sont cumulatives, jusqu'à ce que vous trouviez un remède.)

Pleinement satisfait par le changement de tournure des événements, vous vous faufilez hors du tunnel vers les Jardins de Champignon. Rendez-vous au [42](#).

14

Vous êtes dans l'atelier d'Ilkya la Mégère dont la mauvaise humeur est notoire, devin et prêtresse de la Caverne de la Lune, bien que récemment tombée en disgrâce suite à l'ascension du nouveau chef. Vous n'avez pas envie de lui manquer de respect, d'autant qu'il se murmure qu'Ilkya peut lire dans les esprits, mais vous n'arrivez pas à déterminer si l'odeur étrange dans la salle vient d'Ilkya elle-même, des entrailles en désordre et des bâtonnets d'encens sur l'autel des Démons Inférieurs, de l'amoncellement de gourdes, pommades, onguents et poudres sur son établi, ou peut-être d'un mélange de tous ces éléments. Peu importe, votre nez se plisse de manière incontrôlable et vos yeux commencent à larmoyer.

«Skuznut!» Hurlé Ilkya en traînant des pieds dans ses robes tâchées de sang, un collier de crânes en forme de croissant se balançant à son cou. «Je ne vous ai pas vu par ici depuis que vous avez bu tellement de Grog que vous preniez les Jardins de Champignons pour les Lieux Obscurs et le chef m'a fait vous donner une potion de sommeil pour vous calmer. Qu'est-ce qui vous amène par ici?»

«Je ne sais pas vraiment. Le hasard d'une promenade, je suppose ...» répondez-vous en respirant par la bouche.

«Eh bien, vous avez l'air en assez mauvais état. Vous désirez un Elixir de Sobriété pour vous remettre de votre ivresse? Il ne coûte que deux défensesAutrement, vous pouvez essayer des champignons qui ont été consacrés par les Démons Inférieurs. Puissants mais onéreux, je vais devoir vous facturer deux pépites de cuivre pour eux. Qu'est-ce que vous prenez?»

Elixir de Sobriété - deux défenses - rendez-vous au [2](#).

Champignons Consacrés - deux pépites de cuivre - rendez-vous au [45](#).

Si vous décidez de faire des achats, déduisez le montant approprié de défenses ou de pépites de vos totaux sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au paragraphe indiqué. Si vous ne pouvez pas vous permettre ces achats, ou que vous n'êtes pas intéressé, vous avez deux sorties qui s'offrent à vous. Un tunnel éclairé par une lumière orange clignotante qui conduit jusqu'à la Caverne de la Lune dans la partie supérieure de la Tanière. Rendez-vous au [54](#) si vous voulez l'emprunter. Ou vous pouvez prendre le tunnel sombre qui mène jusqu'à la Chambre du Chef. Rendez-vous au [34](#) pour cette option.



15

Autour du cou de Kursh vous pouvez vaguement voir une amulette de bronze gravée de deux yeux ardents et démoniaques. Si vous souhaitez prendre l'amulette, rendez-vous au [73](#). Si toutefois, vous préférez extraire quelques dents de sa bouche afin d'augmenter votre stock de défenses, rendez-vous au [11](#).

16

Vous ramassez un des seaux et vous le jetez dans le point d'eau. Lancez un dé et rendez-vous au paragraphe indiqué.

1 : rendez-vous au [35](#).

2 à 4 : rendez-vous au [41](#).

5 : rendez-vous au [26](#).

6 : rendez-vous au [53](#).

17

Très mauvaise décision ... Non seulement vous êtes en infériorité numérique, mais vous êtes également en assez mauvais état en ce moment. Gubble vous frappe d'un coup rapide que vous ne pouvez pas esquiver, et enchaîne en s'asseyant sur votre poitrine. Shunga vide alors vos poches de vos défenses tandis que Vilkung vous cogne méthodiquement le nez. (Rayez toutes les défenses que vous possédez de votre *Feuille d'Aventure* et déduisez deux points de votre total d'ENDURANCE.) Les joueurs vous jettent ensuite hors de la pièce et vous atterrissez en un tas meurtri dans le tunnel principal.

Agitant son poing potelé vers vous, Gubble crie «..et restez loin d'ici espèce de tête de coléoptère ...» avant de rentrer à l'intérieur.

Votre mal de tête a encore empiré. Vous vous redressez et vous dépoussiérez puis vous empruntez le tunnel principal vers les Jardins de Champignons en ruminant de sombres pensées. Rendez-vous au [42](#).

18

Vous atteignez l'orbite du crâne où vous trouvez un levier que vous tirez. L'arrière du crâne s'ouvre, et vous faites le tour de l'autel rapidement pour découvrir une profonde crevasse où quelque chose brille sourdement. Vous tendez votre main dans le compartiment caché et en sortez une arme magnifique qui ne peut être que la Lance d'Or d'Akhuz. La finition est bien au-delà de ce que les artisans primitifs de votre clan sont capables de faire, et vous vous demandez où et comment Akhuz a pu initialement entrer en possession de la Lance d'Or. La pointe est fabriquée à partir d'un acier brillant et est gravée de curieux motifs noirs tandis que la hampe est finement sculptée de motifs d'or et présente en deux endroits du cuir brun pour former des poignées. La lance a été épargnée par les ravages du temps et vous sentez qu'elle est à la fois légère et bien équilibrée dans vos mains. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous possédez maintenant la Lance d'Or d'Akhuz, et que dans tout combat futur, vous pourrez ajouter un bonus de +2 à votre *Force d'Attaque* lorsque vous utiliserez cette arme enchantée.

Encore sous le choc de votre bonne fortune, vous essayez de reprendre vos esprits. Mis à part le trou dans

le plafond, il n'y a qu'une seule façon de partir d'ici; une fissure de taille dans le plancher qui mène vers la Grande Salle en dessous de vous. Vous n'avez aucune envie de retourner à l'atelier d'Ilkya si tôt, vous prenez une profonde inspiration et vous vous jetez à travers la fissure les genoux en avant et vous atterrissez rudement sur le sol de pierre de la Grande Salle ...

CRAC!

Étonnamment, vous êtes sain et sauf et vous vous relevez, vous dépoussiérez et jetez un coup d'œil autour de vous (rendez-vous au [49](#)).

19

Vous trébuchez sur quelque chose dans l'obscurité. Vous vous redressez et vous retournez pour faire face à la gueule hideuse et garnie de crocs d'un Ver des Rocs. Vous devez vous battre.

VER DES ROCS

HABILETE 2

ENDURANCE 4

Si le Ver des Rocs réduit votre ENDURANCE à zéro rendez-vous immédiatement au [29](#). Si vous le tuez, rendez-vous au [11](#).



Vous décidez de prendre le tunnel plutôt sombre et moins emprunté qui mène à la Salle des Gardes. La Tanière du clan des Akhuz comporte une pièce (commodément appelé la Grande Salle) d'une crypte beaucoup plus grande, et la salle des Gardes veille sur la seule connexion aux autres endroits de la crypte. Elle comporte un trou pour espionner les rares visites des Aventuriers. Il y a aussi une trappe en bois lourd dans la salle des Gardes qui mène dans des profondeurs obscures, un royaume de cauchemar connu comme sous le nom de Lieux Obscurs, bien que les Troglodytes ne savent pas vraiment si les Lieux Obscurs font partie de la crypte ou du monde souterrain. Le garde en service perpétuel est Hortung, un solitaire ainsi tenu à l'écart du reste du clan car parfois pris de crises de folie. Excellent garde cependant ... Il lève les yeux de sa tâche d'affûtage de ses flèches lorsque vous entrez et vous ne pouvez vous empêcher de tressaillir en voyant son regard qui ne vous rassure pas sur sa santé mentale.

«Skuznut! Vous avez vu de meilleures nuits pour sûr! Qu'est-ce qui vous amène dans cette partie de la Tanière?»

Vous restez penaud. «Je fais juste une promenade. Pour me vider la tête.»

«Eh bien, vous ne pouvez pas continuer par là, » dit-il en pointant le tunnel qui mène au reste de la crypte. «Les ordres du chef, vous savez.»

«Pourquoi? Qu'est ce qu'il s'est passé?»

«J'ai repéré un Aventurier qui a pénétré dans la crypte. Le chef a prévu une embuscade et ne veut pas que quiconque se fasse voir avant que l'Aventurier n'arrive à la Grande Salle.» Hortung commence à glousser, ce qui vous rend nerveux parce que vous ne voyez rien de drôle.

Vous remarquez dans le centre de la pièce que la trappe menant aux Lieux Obscurs est ouverte, et Hortung, en vous voyant la regarder se met à glousser encore plus fort. «Hé! soyez mon invité, mais je vais devoir fermer derrière vous!»

Voulez-vous entrer dans les Lieux Obscurs? Si oui, rendez-vous au [5](#). Sinon, vous pouvez quitter la salle des Gardes par le tunnel qui mène à la chambre du chef, rendez-vous au [34](#). Autrement, si vous vous sentez chanceux, vous pouvez tenter de courir vers le tunnel menant au reste de la crypte, bien qu'Hortung pourrait bien vous planter quelques flèches dans le dos si vous essayez. Rendez-vous au [57](#) si vous choisissez cette option.



20 *Le garde en service perpétuel est Hortung, un solitaire tenu à l'écart du reste du clan.*

Vous esquiviez tant bien que mal la grêle de coups mortels de l'Aventurier. Vous faites un bond en arrière pour éviter un nouveau balayage de son épée à la lumière bleue et vous tombez sur vos genoux. Vous le voyez alors de vos yeux larmoyants lever son arme et se préparer à livrer le coup fatal. Vous couvrez votre tête avec vos mains et vous vous recroquevillez sur le sol poussiéreux dans l'attente de la mort ...

Soudain, vous entendez une bruyante clameur, et en regardant à travers vos doigts vous voyez la herse se soulever et tout le clan des Akhuz charge en hurlant et en agitant des lances et des arcs. L'Aventurier chancelle en arrière, couvrant frénétiquement son visage pour se protéger de la volée de flèches à tête de silex rebondissant sur son armure de fer. Un autre Aventurier fait alors irruption dans la Grande Salle. Le nouveau venu est une femme aux cheveux longs noirs et tressés et elle porte un costume rouge et une armure de cuir. Elle porte aussi une épée magique, même si la sienne est enveloppée d'une flamme verte. Les deux parties se reculent momentanément en s'observant avant que la femme ne dise: «Vite! Melric! Par ici!» Et les deux Aventuriers plongent dans le second passage qui sort de la Grande Salle. Comme un seul, le clan des Akhuz se rue en avant tout en lâchant une autre volée de flèches, mais ils arrêtent leur poursuite à l'entrée du passage se contentant de lancer quelques insultes de choix aux fuyards. Le mal rôde dans ces couloirs de toute façon, et il saura sans aucun doute prendre soin de ces intrus ...

Le clan se rassemble alors en cercle autour de vous. Le chef Vurg s'avance ensuite à l'endroit où vous vous tenez et vous tape les deux oreilles avec le plat de sa dague de bronze.

«Skuznut, pour le service rendu au clan aujourd'hui je vous décerne le titre de 'Fléau d'Humain' Levez-vous maintenant ...»

Vous vous remettez sur vos pieds meurtris et fatigués. Des mains vous hissent immédiatement en l'air sur les épaules des gardes, et d'une seule voix le clan des Akhuz laisse échapper un cri de ralliement enthousiaste.

«SKUZNUT! SKUZNUT!»

Félicitations! Vous avez survécu à cette aventure et resterez dans les annales du clan comme un héros digne d'Akhuz lui-même pour avoir osé braver seul un de ces Aventuriers. Cette épreuve est terminée, bien que de nouvelles vous attendent sans aucun doute, notamment quand vous prendrez part aux complots contre le chef Vurg ...

En dépit de votre état d'ébriété, vous sortez une autre défense de votre poche et la donnez à Badduz, qui est de retour avec une nouvelle tasse de Onze Biles. Vous la descendez également, essayant la mousse pourpre de votre bouche avec le dos de votre main.

«Fantastique!» dites-vous pendant qu'une vague d'euphorie remonte de votre estomac vers votre cerveau. (Maintenant, vous êtes encore plus ivre. Déduisez un autre point de votre score d'HABILETE de votre *Feuille d'Aventure*.)

«Alors voulez-vous que je vous dise de quoi c'est fait?» dit Badduz de sa voix nasillarde.

«Bien sûr,» répondez-vous entre deux bâillements. «Racontez-moi une histoire....»

Badduz commence à expliquer, mais vous ne l'écoutez plus. Au lieu de ça vos yeux se ferment et vous tombez. Votre tête heurte le sol en pierre de la Brasserie de Badduz et vous sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous au [71](#).

23

Une créature à l'allure divine pénètre dans la Grande Salle, qui n'est autre qu'un Aventurier avec un visage barbu à l'allure féroce et protégé de la tête aux pieds dans une armure de plaques en fer. D'une main, l'homme tient une torche tandis que de l'autre il porte une épée dont la lueur bleue vous pique les yeux au point de faire monter des larmes. Il est sur le point d'emprunter le second passage sur sa droite, mais il vous remarque alors que vous tentez de vous cacher dans les fissures des dalles sans grand succès. Il fait alors osciller son épée brillante vers vous et l'homme se met à parler en affichant un sourire nonchalant derrière sa barbe.

«Vous avez l'air un peu seul ici! Je suppose que vos amis rôdent dans les parages prêts à sauter sur moi, non?»

L'épée est un peu trop proche pour votre confort maintenant, et la fumée de la torche commence à vous gêner sérieusement. Voulez-vous vous ruer sur cet aventurier en implorant les Démons de vous aider (dans ce cas, rendez-vous au [9](#)), ou allez-vous tenter de vous enfuir par le tunnel qui mène à la Chambre du Chef (que l'aventurier ne semble pas encore avoir repéré ; rendez-vous au [44](#) pour cette option)?

24

Vous entendez un bruit sinistre comme un tissu battant au vent et soudain une forme fond vers votre visage rapidement tous crocs dehors. Vous devez lutter contre une Chauve-Souris Géante.

CHAUVE SOURIS GEANTE HABILETE 3 ENDURANCE 2

Si la Chauve-Souris Géante réduit votre ENDURANCE à zéro, rendez-vous au [29](#). Si vous remportez le combat, son corps velu tombe sur le sol de la grotte, ses ailes l'enveloppant comme un linceul (rendez-vous au [11](#)).

25

Décidément, l'atmosphère au Tripot n'est pas très agréable aujourd'hui ...

«En fait, les gars,» coassez-vous en vous raclant la gorge. «Je vais passer mon tour pour aujourd'hui, si ça ne vous dérange pas.»

«Quoi?» Hurlé Vilkung.

«Quel culot!» Grogne Shunga. «Qu'est-ce que vous venez faire ici alors? La conversation?»

«Je savais que vous étiez un trouillard», ricane Gubble. «Comme l'a dit le chef.»

Si vous en avez assez de cette tirade d'insultes et que vous voulez mettre une raclée à ces Troggs, rendez-vous au [17](#). Si vous voulez changer d'avis, rendez-vous au [61](#) pour jouer à Trouver le Scarabée. Sinon, un départ rapide semble approprié, dans ce cas, rendez-vous au [42](#) pour aller aux Jardin de Champignons.

26

Vous tirez sur la corde, en essayant de faire glisser le seau (qui semble tout à coup beaucoup plus lourd) vers le bord de la doline. Quand vous réussissez enfin, vous voyez pourquoi le seau était si lourd - un corps noir informe et gluant d'où partent de nombreux tentacules et pédoncules oculaires en remplit la totalité. Vous avez entendu des histoires de ces bêtes qui rôdent dans le puits, attaquant les travailleurs Troglodytes isolés, mais vous n'en aviez jamais réellement vu une. Jusqu'à présent, tout du moins. Soudain, plusieurs des pédoncules oculaires se concentrent sur vous de leurs yeux rouges brillants, et avec une agilité surprenante le corps de la créature se propulse hors du seau à la force de ses tentacules et se dirige droit vers vous ... Rendez-vous au [67](#).

27

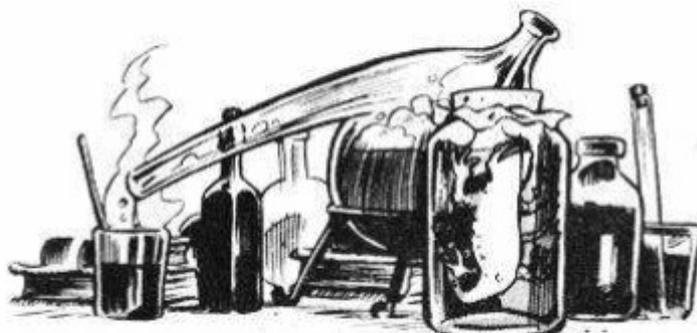
Après que le serpent a cessé ses derniers soubresauts avant la mort, vous vous mettez rapidement au travail avec votre couteau de silex sur la peau de l'horreur reptilienne, étant très intéressé par sa couleur ivoire (ajoutez une peau de serpent à votre *Feuille d'Aventure*.) Ensuite, vous contemplez les grands crochets à venin dans la mâchoire supérieure du serpent ... Rendez-vous au [11](#).

28

Vous flottez doucement à travers la fissure pour pénétrer dans une pièce que vous ne pouvez pas ne pas reconnaître. En face de vous se dresse un immense crâne, entouré de cierges qui brûlent doucement, et au-dessus du crâne vous pouvez voir un trou à travers lequel brille la Lune. Cette chambre n'est nulle autre que le sanctuaire le plus sacré du clan des Akhuz! Les trois fantômes flottent devant le crâne qui forme l'autel du sanctuaire, avant de se diriger vers l'unique orbite que comporte celui-ci.

«Cherchez la colère d'Akhuz!» les entendez-vous chanter tandis qu'ils disparaissent à l'intérieur de l'autel. A l'avenir, si vous vous trouvez dans la Caverne de la Lune, divisez le nombre du paragraphe où vous êtes par 3 et rendez-vous au paragraphe correspondant au résultat obtenu (Ainsi, par exemple, si vous êtes au 21 quand vous pénétrez dans la Caverne de la Lune, vous diviserez ce nombre par trois et vous rendrez au 7.) Vous devez cependant vous rappeler de le faire, car cette option ne vous sera pas proposée dans le texte.

Alors que vous réfléchissez aux conséquences de cette découverte et à l'ensemble de votre étrange voyage, une autre énorme main invisible vous entraîne soudainement dans un passage. Votre dernière pensée est que si cette pièce est la Caverne de la Lune, alors la seule chambre qui lui est connectée est celle d'Ilkya la Mégère. Tout autour de vous se dissout alors dans une aveuglante lumière blanche et quelque chose d'incroyablement fort vous plonge dans l'inconscience ... Rendez-vous au [10](#).



Vous rejoignez les rangs des nombreux Troglodytes qui sont tombés au combat, ici, dans les Lieux Obscurs. Votre corps restera sans sépulture et vous ne laisserez à votre clan que le souvenir d'un guerrier au potentiel jamais exploité. Votre aventure se termine ici ...

Vous vous rendez compte que les crânes sur le collier d'Ilkya sont similaires à ceux gravés sur la gourde que vous avez prise sur le cadavre de Bosha le Teigneux et vous décidez de la lui montrer.

«Savez-vous ce que c'est par hasard?» demandez-vous à la vieille prêtresse.

«Où l'avez-vous eue?» s'exclame-elle.

Normalement, vous vous lanceriez dans un mensonge plus gros que vous mais une force mystérieuse semble vous contraindre à dire la vérité.

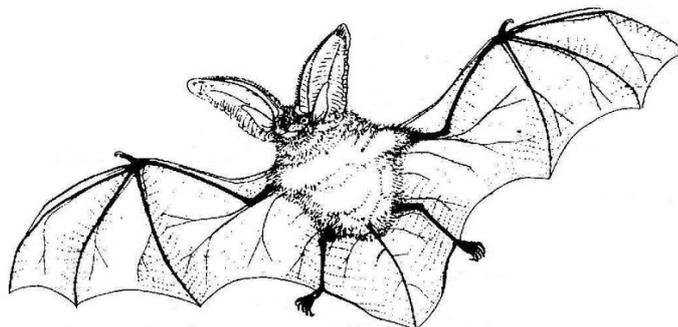
«Je l'ai trouvée» dites-vous, «Sur le corps de Bosha le Teigneux, près des Lieux Obscurs.»

Ilkya se gratte la tête, vous regarde et dit: «Eh bien, je suppose que vous pourriez aussi bien la garder maintenant. Je l'ai donnée à Bosha avant qu'il ne se lance dans cette quête ridicule de Vurg, et il est évident qu'il n'a jamais eu le temps de l'utiliser car elle est encore scellée. C'est une Potion de Croissance, Skuznut, et si j'étais vous, le seul endroit où j'oserais l'utiliser serait la Grande Salle. Sinon, vous êtes susceptible de provoquer un éboulement si vous la buvez ici dans la Tanière. Vous comprenez?»

«Je pense que oui,» dites-vous lentement. Si à l'avenir, vous vous trouvez à un paragraphe qui commence par les mots «Vous êtes seul dans la Grande Salle ...», il faut soustraire le nombre de crânes (seize) du numéro de paragraphe où vous êtes et vous rendre vers le paragraphe correspondant au résultat obtenu (Ainsi, par exemple, si vous êtes au 76 quand vous rencontrez les mots ci-dessus, vous devez soustraire 16 et vous rendre au 60.) Vous devez vous en rappeler cependant, car cette option ne vous sera pas donnée dans le texte.

Encore incertain à l'idée de porter une potion magique, vous considérez vos options. Si vous avez deux Pépites de Cuivre et que vous voulez essayer les Champignons Consacrés, rayez les Pépites de Cuivre de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [45](#). Si vous avez deux défenses et que vous voulez essayer l'Elixir de Sobriété, rayez les défenses de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [2](#).

Si vous ne pouvez pas vous permettre ces achats, ou que vous n'êtes pas intéressé, vous avez deux sorties qui s'offrent à vous. Un tunnel éclairé par une lumière orange clignotante qui conduit jusqu'à la Caverne de la Lune dans la partie supérieure de la Taverne. Rendez-vous au [54](#) si vous voulez l'emprunter. Ou vous pouvez prendre le tunnel sombre qui mène jusqu'à la chambre du chef. Rendez-vous au [34](#) pour cette option.



La créature se ramasse en arrière sur ses tentacules puis se jette sur vous et dans votre état affaibli vous êtes incapable d'esquiver son attaque qui se dirige droit sur votre tête. Ses tentacules s'enroulent étroitement autour de votre crâne et la dernière chose que vous voyez sont des rangées de dents épineuses qui se rapprochent vers votre visage avant qu'elle ne plante ses crocs profondément dans votre chair. Vous criez et vous titubez vers l'avant puis vous basculez lentement dans le plan d'eau, le sang coulant de vos blessures pour colorer l'eau avec de nuances rouillées que vous ne verrez jamais. D'autres formes sombres se détachent maintenant des parois rocheuses et se glissent dans l'eau pour se fixer avidement sur vos jambes et votre torse. Vous ne sentez pas leurs morsures cependant, car vous êtes déjà mort. Votre aventure est terminée.

Gubble se dresse sur ses pieds, une tâche difficile compte tenu de son poids.

«Les gars,» dit-il en pointant un doigt grassouillet avec dédain dans votre direction. «Skuznut triche!»

«Quoi?» crachez-vous d'indignation. «Je voudrais bien savoir comment!»

Gubble désigne sa tête et accuse : «Vous pensez!»

Les deux autres Troglodytes halètent.

«Vous n'êtes pas en train d'utiliser votre cerveau Skuznut?» Dit Shunga, son visage affichant tout d'un coup un sourire plutôt désagréable.

«Vous savez que c'est interdit,» ricane Vilkung le Potier.

Tous les trois s'avancent maintenant vers vous, les poings tendus. Derrière eux, vous voyez le scarabée sortir de sous un crâne et ramper dans les ombres. Voulez-vous tenir tête à vos accusateurs (dans ce cas, rendez-vous au [17](#)), ou préférez-vous fuir en direction des Jardins de Champignons (rendez-vous au [42](#))?

Vous vous souvenez des paroles d'Ilkya la Mégère et vous cassez le sceau de la gourde d'argile contenant votre Potion de Croissance. Vous avalez le breuvage à base de plantes au goût infect. Instantanément un éclair aveuglant de lumière jaillit et quand vous regardez vers le bas, vous remarquez que vous êtes maintenant presque de la même taille que l'un de ces Aventuriers!

(Multipliez vos scores d'HABILETE et d'ENDURANCE par 2 et notez ces nouveaux totaux sur votre *Feuille d'Aventure*. Ils resteront à ce niveau jusqu'à ce que les effets de la potion se dissipent. Tous les objets que vous possédez ont également été affectés et vous pouvez les utiliser normalement, la seule exception étant les Boules de Spores, qui vous obligent maintenant à obtenir un score inférieur ou égal à votre habileté en lançant deux dés au lieu d'un pour les utiliser avec succès. N'oubliez pas de rayer la Potion de Croissance de votre *Feuille d'Aventure*.)

Une créature à l'allure divine pénètre soudain dans la Grande Salle, qui n'est autre qu'un Aventurier avec un visage barbu à l'allure féroce et protégé de la tête aux pieds dans une armure de plaques en fer. D'une main, l'homme tient une torche tandis que de l'autre il porte une épée dont la lueur bleue vous pique les yeux au point de faire monter des larmes. À votre vue il pousse un cri de guerre et vous charge en balançant son épée bleutée que vous parvenez tout juste à éviter. Vous devez vous battre contre

l'Aventurier.

AVENTURIER

HABILETE 10

ENDURANCE 14

Si l'aventurier parvient à vous blesser, déduisez trois points d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels car sa lame magique mord profondément dans votre chair. Si l'aventurier réduit votre ENDURANCE à zéro rendez-vous au [38](#). Si vous êtes encore en vie après trois assauts rendez-vous au [58](#).

34

La Chambre du Chef est une des plus grandes pièces de la Tanière et traditionnellement la demeure de tous les despotes qui ont réussi à obtenir le soutien par l'intimidation de suffisamment de shamanes, gardes du corps et guerriers, afin de mener le Clan des Akhuz. Vurg, le chef actuel, est favorable à une approche musclée aux idéaux Troglodytes vaguement définis de pouvoir, et de même que l'échec spectaculaire de l'expédition de Kursh l'Oreille Ecorchée qui a éliminé trois des héros les plus respectés du clan, vous avez vu plus que votre compte de démonstrations de «discipline» forcée.

Votre sang se met à bouillir lorsque vous entrez dans la Chambre et que Vurg, en vous voyant, se lève de son trône de champignon pour pointer son sceptre d'os dans votre direction et crier: «Skuznut ! Au nom du Grand Monde Souterrain que faites-vous donc ici ?»

La Chambre, qui est pleine de guerriers, gardes du corps, plusieurs shamanes et devins, plus un nombre important de courtisans et de flatteurs en tout genre, est terriblement calme. Quelle sera votre réaction? La colère (rendez-vous au [68](#)), la soumission (rendez-vous au [75](#)), ou allez-vous lui offrir en cadeau une Peau de Serpent si vous en avez une (dans ce cas, rayez-la de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [59](#)).

35

Vous tirez sur la corde, en essayant de faire glisser le seau (qui semble tout à coup beaucoup plus lourd) vers le bord de la doline. Quand vous réussissez enfin, vous voyez pourquoi le seau était si lourd - il est rempli de cailloux que vous avez raclés au fond de l'eau et vous avez également récupéré un Anneau d'Or énorme qui pourrait s'adapter autour de votre poignet. Il est gravé de deux yeux flamboyants et vous vous demandez si cet artefact a appartenu autrefois à Gazoul. En tout cas, il est trop lourd et difficile à transporter avec vous et vous seriez dévalisé par la première bande de travailleurs Troggs qui poserait les yeux dessus. Vous ne voulez pas vous résoudre à le jeter dans l'eau cependant et vous cachez l'Anneau soigneusement sous un tas de décombres pour le récupérer à un meilleur moment. Vous quittez ensuite le Puits par le tunnel qui se dirige vers le haut (rendez-vous au [70](#)).



Vous prenez conscience d'une odeur musquée et vous entendez un faible grognement guttural. La forme hirsute et masquée d'un Blaireau surgit d'un terrier voisin. Vous vous préparez à combattre la bête sauvage.

BLAIREAU DES CAVERNES HABILETE 3 ENDURANCE 3

Au cours de ce combat déduisez un point de votre *Force d'Attaque* en raison de l'odeur fétide. Si le Blaireau réduit votre endurance à zéro rendez-vous au [29](#). Si vous remportez ce combat, son corps sans vie s'effondre sur le sol mais son odeur persiste. Rendez-vous au [11](#).

Vous prenez une défense dans votre bourse et la tendez à Badduz. Vous prenez la choppe qu'il vous donne en échange et la buvez d'un trait. Pendant un moment vous pensez que vous allez vomir, mais cette sensation finit par passer et vous sentez la chaleur se propager dans votre corps. Vous êtes ivre (Ecrivez le mot 'Ivre' sur votre *Feuille d'Aventure* et déduisez un point de votre score d'HABILETE jusqu'à ce que vous trouviez un remède.)

«Délicieux!» hoquetez-vous.

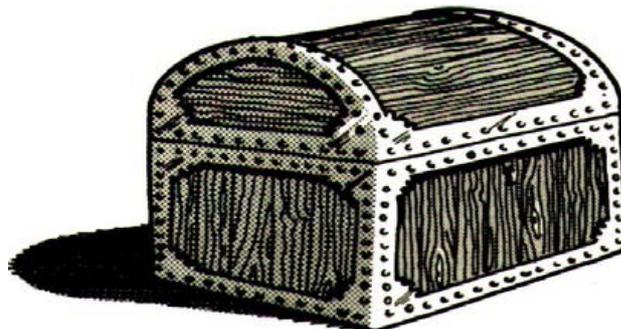
«Heureux que vous aimiez», sourit Badduz. «Vous en voulez un autre?»

«Cadeau?» Dites-vous en espérant.

«Allons donc! Il vous en coûtera une autre défense imbécile!»

Si vous voulez boire une autre choppe de Onze Biles, rayez encore une défense de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [22](#). Sinon, si vous pensez que votre foie a absorbé une quantité de boisson suffisante pour le moment, vous dites au revoir à Badduz et empruntez le tunnel principal vers les Jardins de Champignons. Rendez-vous au [42](#).

Qui êtes-vous, pauvre Troglodyte vêtu de haillons pour tester votre courage contre un aventurier rompu aux combats et lourdement armé? L'Humain vous frappe de sa torche et, pendant que vous chanceliez aveuglé par la fumée, il vous porte un coup vertical de son épée qui vous coupe en deux. Votre corps se sépare lentement en tombant et votre aventure est maintenant terminée ...



39

Vous dérivez dans les airs dans une antichambre carrée faite de pierre, où des couloirs partent de quatre murs, sauf un, qui présente une magnifique arche voûtée et obstruée par les décombres. Au centre de la pièce se trouve un immense coffre noir cerclé de fer terne. Comme vous vous approchez du coffre, le couvercle s'ouvre soudainement et trois petites ombres vaporeuses et encapuchonnées en émergent.

«Vous êtes le sauveur,» chuchotent les trois petits fantômes. «Délivrez-nous du Seigneur barbu.»

Ils s'élèvent et vous les suivez hors de l'antichambre par le couloir sur votre droite en faisant face à l'arche obstruée de décombres. Le couloir se termine sur un passage allant de gauche à droite, et le trio de fantômes flotte vers la droite, l'un d'eux tournant sa tête minuscule pour s'assurer que vous suivez. Vous tournez à droite également, et flottez dans une salle étrangement familière ...

Rendez-vous au [60](#).

40

Vous cognez contre la trappe et êtes récompensé quand elle s'ouvre et la main d'Hortung descend pour vous tirer dans la Salle des Gardes. Pendant qu'il vous hisse, quelque chose essaye de vous mordre votre cheville et vous entendez le son de dents qui claquent les unes contre les autres, mais vous n'avez aucune envie de voir ce que c'était d'autant plus qu'Hortung referme précipitamment la trappe derrière vous.

«Vous êtes un fou, Skuznut,» dit-il en secouant la tête. «Je ne peux pas croire que les gens pensent que je suis fou comparé à ce que vous êtes capable de faire. Sortez de là!»

«Hé» dites-vous en haussant les épaules tandis que vous quittez la salle des Gardes. «Normalement, je ne ferais pas ce genre de choses, mais je ne suis pas dans mon état normal en ce moment.»

Vous prenez le tunnel qui serpente vers la Chambre du Chef. Rendez-vous au [34](#).

41

Vous tirez sur la corde réussissant finalement à sortir le seau d'eau de la doline. L'eau est claire et rafraîchissante à boire, à part une légère saveur de fer, et vous pouvez récupérer un point d'ENDURANCE si vous êtes actuellement blessé (bien que vous ne puissiez pas dépasser votre Total de départ d'ENDURANCE de 5). Vous vous renversez le reste du contenu du seau sur la tête pour atténuer les derniers souvenirs évanescents de votre gueule de bois et vous réfléchissez à ce que vous allez faire ensuite. Si vous souhaitez tirer un autre seau d'eau, rendez-vous au [16](#). Sinon, vous pouvez entrer dans le tunnel montant, dans ce cas, rendez-vous au [70](#).



Vous errez dans le tunnel principal pour arriver aux Jardins de Champignons, un ensemble labyrinthique de catacombes humides où la plupart des membres du clan des Akhuz travaille dur pour récolter des champignons, des boules de spores, des moisissures visqueuses et autres champignons souterrains plus exotiques les uns que les autres. Sous un champignon rouge particulièrement grand se tient un petit marché, géré par Zudda, un Troglodyte femelle célèbre pour son beau nez aux proportions parfaites, ainsi que pour ses compétences de négociatrice.

«Par ici, Skuznut,» dit-elle quand elle vous voit. «J'ai entendu dire que vous vous êtes moqué du chef. Vous feriez mieux de faire attention, vous savez qu'il a un très mauvais tempérament!»

«J'ai fait ça?» répondez-vous. «Honnêtement, je ne m'en souviens pas.» Ce qui est vrai, vous ne vous rappelez de rien. «Quoi qu'il en soit, je suis affamé. Qu'est-ce que vous avez à manger?»

Zudda vend les articles suivants :

Boulettes de mousse - une défense chacune rendez-vous au [63](#).

Boule de spores - deux défenses chacune rendez-vous au [78](#).

Gourde d'argile - cinq défenses rendez-vous au [52](#).

Si vous décidez de faire des achats, déduisez le montant approprié de défenses de votre total sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au paragraphe indiqué. En outre, si vous avez une Gourde d'Argile contenant du Grog aux Champignons, Zudda vous échangera une Boulette de Mousse contre celle-ci si vous le souhaitez (dans ce cas, rayez la gourde de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [63](#)).

Si vous n'avez pas les moyens d'acheter quelque chose ou que vous n'êtes pas intéressé, vous avez le choix entre deux grands tunnels partant des Jardins de Champignons. Un tunnel qui descend vers le Puits, où le clan des Akhuz tire la plupart de son eau. Pour prendre ce chemin rendez-vous au [8](#). L'autre tunnel mène à la Salle des Gardes, qui veille sur le seul tunnel à la taille des Troglodytes qui relie la Tanière au reste de la crypte. Pour aller à la Salle des Gardes rendez-vous au [20](#).



Vous entendez un couinement et le bruit que produisent des griffes sur la pierre puis vous voyez une forme grise aux incisives surdimensionnées qui se projette vers votre gorge dans le but de la déchiqueter. Vous faites face à un Rat Géant.

RAT GEANT

HABILETE 4

ENDURANCE 2

Si le Rat Géant réduit votre ENDURANCE à zéro, rendez-vous au [29](#). Si vous le tuez, il s'effondre comme une masse, rendez-vous au [11](#).

Vous vous enfuyez et vous jetez contre la herse en criant «Les gars! Laissez-moi rentrer!»

La seule réponse est un petit rire derrière vous et vous jetez un regard par-dessus votre épaule pour voir l'Aventurier quitter la Grande Salle par le deuxième passage, en secouant la tête comme s'il venait d'entendre une plaisanterie.

«Pauvre idiot d'Humain!», lui criez-vous dans son dos, «Seules des choses maléfiques rôdent dans cette direction ... urk ...»

Soudain, vous sentez une douleur assez vive et inattendue dans vos tripes. Vous vous tournez de nouveau vers la herse et Vurg se tient debout derrière elle, flanqué de ses gardes. Son bras est passé entre les barreaux et dans sa main il tient un poignard en bronze barbouillé de sang ... le vôtre, bien sûr.

«Vous êtes un lâche Skuznut,» grogne Vurg, les yeux brillants de rage, « et en tant que tel, vous méritez de mourir ...»

Vous vous effondrez sur le sol de la Grande Salle les mains pressées contre votre ventre dans une tentative désespérée et vouée à l'échec de stopper le flux impressionnant de sang. Votre aventure est terminée ...

«Très bien!» dites-vous en posant les deux Pépites de Cuivre sur la table fongique aplatie qui sert de plan de travail à Ilkya. «Donnez-moi de ces champignons alors.»

«Prenez garde! Mon déjeuner est quelque part par là! » bafouille-t-elle avant d'accepter votre paiement.

Elle fouille un peu dans ses affaires et finit par en sortir une grande pipe à eau qui ressemble un peu trop à votre goût à celles des Nains. Vous êtes également horrifié de voir qu'elle ne semble pas avoir changé l'eau récemment et vous jurez que vous avez vu quelque chose bouger à l'intérieur. Néanmoins, elle dépoussière l'extrémité de bronze, enflamme deux cubes bruns, et vous la tend. Vous prenez quelques bouffées mais rien ne semble se passer. Vous regardez Ilkya en haussant les épaules et vous êtes surpris de la voir ricaner.

«Qu'est-ce qui vous fait rire?»

«Regardez vers le bas Skuznut ..» dit-elle en désignant le sol.

Vous regardez le sol. Il faut du temps pour vous en rendre compte, mais finalement vous vous

apercevez qu'il ne devrait pas y avoir un tel écart entre vous et le sol. Oui, ça y est ... vous êtes en train de flotter! Vous regardez Ilkya pour en avoir la confirmation seulement pour voir qu'elle a changé de couleur! En fait, tout est en train de changer de couleur, un étrange bourdonnement résonne dans vos oreilles et Ilkya semble soudain beaucoup plus vieille et grosse. Elle se penche alors vers vous.

«Allez!» commande-t-elle et vous vous tournez pour voir ce qu'elle pointe de son doigt derrière vous, un doigt incroyablement long. Elle désigne un tunnel dans le mur que vous savez conduire au sanctuaire connu sous le nom de la Caverne de la Lune. Vous êtes ensuite arraché par un énorme poing invisible qui vous traîne tandis que vous criez dans le tunnel jusque dans la Caverne de la Lune. Le poing vous emmène ensuite à travers un trou dans la voûte du sanctuaire et vous vous retrouvez dans le vide où la Bête aux Milles Yeux se tient sous la Lune. Ici, vous plongez dans le vide, en voyant un paysage de cauchemar d'innombrables bras bleus se tordant en vagues se rapprocher à toute vitesse. Quelques instants avant l'impact vous êtes traînés latéralement et vous frôlez les étranges bras et lorsque vous levez les yeux vous voyez une montagne sombre devant vous. Vous passez devant une sorte de garde aux cheveux noirs à travers une gueule béante dans le flanc de la montagne, avant d'être recraché sur un sol en pierre.

(Écrivez le mot «Voyage» sur votre *Feuille d'Aventure* et notez que jusqu'à ce que vous arriviez à un paragraphe où il vous est dit d'effacer le mot «Voyage», vous ne pouvez pas utiliser l'un de vos biens.)

Rendez-vous au [4](#).

46

Pour passer le temps à la Brasserie en attendant que ce voleur de Badduz réapparaisse, vous décidez de voir ce que vous pouvez récupérer. Un rapide tour d'horizon de la pièce vous permet de trouver 2 défenses et une gourde de Grog aux Champignons planquées dans une vieille boîte que vous brisez soigneusement contre le mur (ajoutez-les à votre *Feuille d'Aventure*. En outre, en ce qui concerne la gourde de Grog aux Champignons, notez que vous pouvez la boire pour restaurer un point d'ENDURANCE mais vous devrez déduire un point de votre total d'HABILETE et écrire le mot 'Ivre' sur votre *Feuille d'Aventure* si vous le faites. Notez que toutes les pénalités relatives au mot 'Ivre' sont cumulatives, jusqu'à ce que vous trouviez un remède.) il n'y a rien d'autre d'intéressant, cependant, et après un certain temps votre estomac commence à vous rappeler que manger quelque chose pourrait être une bonne idée. Tout en maudissant le Brasseur, vous sortez en traînant les pieds hors de la pièce pour emprunter le tunnel principal vers les Jardins de Champignons. Rendez-vous au [79](#).



Vous marchez le long du tunnel principal en esquivant quelques travailleurs Trogs plus sobres que vous jusqu'à ce que vous arriviez au Tripot de Shunga. Grand et mince pour un Troglodyte, Shunga porte également un manteau à capuchon foncé d'origine douteuse, sous lequel est attaché un petit arsenal de couteaux en silex vicieux. Avec lui se trouvent Gubble, un Trog obèse actuellement au repos de sa tâche de garde du corps du chef et Vilkung le Potier, qui fabrique les gourdes qui contiennent le Grog de Badduz.

«Skuznut! Quoi de neuf?», dit Shunga lorsque vous entrez dans la pièce. «J'ai entendu dire que vous aviez eu une journée très difficile. Je dois admettre que cela se voit ...»

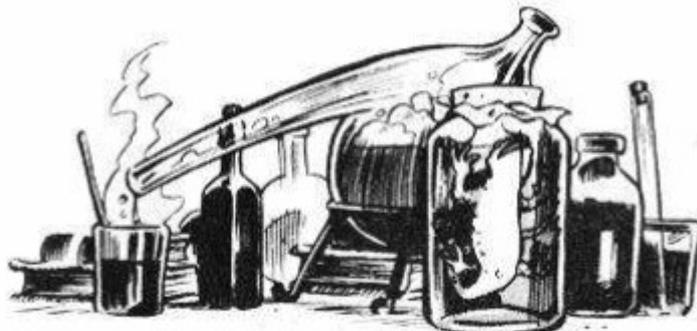
Il jette un regard oblique sur Gubble qui essaie de ne pas ricaner trop fort. Ayant repris son calme, le garde du corps se tourne alors face à vous en disant: «Vous avez rendu le chef complètement fou, Skuz. Il n'aime pas passer pour un imbécile. Si j'étais vous je resterais hors de son chemin pour quelques jours, compris?»

Incapable de parler, la bouche toujours trop pâteuse pour cela, vous vous résignez à jeter un regard torve à Gubble, qui fait un pas en arrière.

«Les gars, s'il vous plaît!», dit Vilkung le Potier. «Nous sommes censés nous amuser ici, pas nous menacer les uns les autres. Asseyez-vous Skuznut et faites quelques petits paris avec nous ...»

Ils jouent à Trouver le Scarabée. Les moitiés supérieures de trois crânes Trog gisent sur le sol en face de Shunga, et sous l'un d'entre eux il place un coléoptère noir, avant de mélanger les crânes entre eux. Vous devez alors deviner sous quel crâne se dissimule le scarabée. Si vous souhaitez parier une défense ou deux et jouer à ce jeu, rendez-vous au [61](#). Si le jeu n'est pas à votre goût cependant, rendez-vous au [25](#).

Vous continuez de flotter en suivant les traces de pas dans le couloir de gauche. De très loin, vous croyez entendre des sons de combats et vous débouchez bientôt dans une caverne humide où un chevalier barbu avec une épée lumineuse est engagé dans un combat mortel avec un immense dragon ailé. Ne voulant pas vraiment les déranger, vous vous dirigez rapidement vers la sortie, un couloir de pierre sur votre droite. Sur le chemin, vous ne pouvez pas vous empêcher de baisser la tête et de regarder vers le bas, où vous apercevez une amulette de pierre dont vous êtes sûr qu'elle a appartenu à un Troglodyte que vous connaissez. Etrange ... Flottant le long du couloir, vous voyez un autre corridor bifurquer à nouveau vers la droite. Allez-vous continuer tout droit (dans ce cas, rendez-vous au [76](#)) ou allez-vous prendre ce nouveau passage sur la droite (rendez-vous au [39](#))?



49

Vous êtes seul dans la Grande Salle, entouré de sculptures cyclopéennes de pierre totalement différentes du style des cavernes composant la Tanière des Akhuz. De votre position sur le sol poussiéreux vous voyez la herse qui garde le tunnel menant à la Chambre du chef, et au dessus de vous, malheureusement hors de portée, se trouve la fissure qui mène à la Caverne de la Lune. Les deux énormes corridors béants sur les murs de la Grande Salle et s'enfonçant dans le reste de la crypte sont encore plus impressionnants. De l'un d'eux vous entendez des pas lourds approcher (rendez-vous au [23](#)).

50

Vous vous faufilez en une mince volute entre les barreaux de la herse et après avoir remonté un tunnel, vous entrez dans une pièce que vous ne pouvez pas ne pas reconnaître. Une petite horde de Troglodytes constituée de guerriers, shamanes et autres sujets, est entassée dans une chambre assez grande au centre de laquelle se dresse un trône taillé dans un champignon. Un Troglodyte obèse est vautré sur celui-ci en train de se gratter avec un sceptre d'os tout en parlant avec un de ses gardes du corps. Cette grotte n'est nulle autre que la Chambre du chef de votre propre clan des Akhuz, et ce Trog est Vurg en train de se prélasser sur son trône!

«... Bien sûr, rien ne vaut une peau de serpent ... » murmure-t-il à son garde du corps.

«... Je ne sais pas chef, cela me provoque des démangeaisons ...» répond le garde.

Alors que vous réfléchissez à ce que vous venez d'entendre et à l'ensemble de votre étrange voyage, une autre énorme main invisible vous entraîne soudainement dans un passage. Votre dernière pensée est que si cette pièce est la Chambre du chef, alors l'une des autres pièces qui y est connectée est celle d'Ilkya la Mégère. Tout autour de vous se dissout alors dans une aveuglante lumière blanche et quelque chose d'incroyablement fort vous plonge dans l'inconscience ... Rendez-vous au [10](#).

51

Vous pensez que boire ce truc est une idée particulièrement mauvaise.

«Regardez, je vais bien,» dites-vous à Badduz. «Je me sens déjà mieux. Je pense que je ferais mieux de me nourrir.»

«En êtes-vous vraiment sûr?» demande Badduz visiblement déçu. «Cela va vraiment vous mettre en appétit.»

Dernière chance. Si vous décidez de changer d'avis et vous vous sentez d'attaque pour boire un verre, rayez une défense de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [37](#). Toutefois, si vous n'en voulez toujours pas, vous dites au revoir à Badduz et empruntez le tunnel principal en direction des Jardins de Champignons.

«J'aurais dû vous facturer le simple fait de l'avoir senti,» marmonne Badduz tandis que vous partez. Rendez-vous au [42](#).



Notez que Zudda n'a qu'une seule Gourde d'Argile disponible à la vente. Elle contient un breuvage de guérison qui restaurera votre ENDURANCE à son niveau maximum. Elle ne contient qu'une seule dose, vous devrez la rayez de votre *Feuille d'Aventure* quand vous avalerez son contenu. Rendez-vous au [6](#).

Oups! Vous basculez, et vous battez des bras futilement dans une tentative de reprendre votre équilibre mais vous finissez par tomber dans les profondeurs obscures de la doline. Heureusement c'était une courte chute avant de tomber dans l'eau glacée et vous remontez à la surface indemne. Vous vous félicitez de votre bonne fortune, cependant vous ne parvenez pas à voir une forme sombre se détacher de la paroi rocheuse et se glisser dans l'eau pour agripper une de vos jambes avec un long bras noir. Vous ressentez une douleur brûlante dans votre jambe et vous vous libérez pour vous hisser hors de l'eau en grim pant frénétiquement les parois de la doline, en utilisant les points d'appui formés par les pierres. Vous arrivez finalement sain et sauf sur la terre ferme et vous jetez un œil en arrière pour voir une forme noire flotter brièvement sous la surface de l'eau avant de sombrer dans les profondeurs.

Vous regardez votre blessure et vous constatez que votre jambe a été écorchée en plusieurs endroits. vous devez déduire un point d'ENDURANCE de votre score à cause de cette blessure. Cependant, cette expérience effrayante, comprenant ce bain inattendu, a servi à vous dégriser de sorte que vous pouvez supprimer le mot 'Ivre' de votre *Feuille d'Aventure* si vous l'avez, et en plus restaurer vos points d'HABILETE perdus pour cause d'ivresse. Vous quittez le Puits en frissonnant et vous prenez le petit tunnel montant. Rendez-vous au [70](#).

Vous sortez de la caverne d'Ilkya par le tunnel à la lumière orange scintillante vers la Caverne de la Lune. Ce lieu saint est le sanctuaire du clan, une caverne au sommet de l'affleurement rocheux, avec un trou dans la voûte par lequel la lune baigne l'autel de sa clarté. L'autel, un énorme crâne poli présentant un seul orbite et des dents redoutables, a été apporté avec Akhuz lors du grand voyage en provenance de la Montagne de Feu. Sa surface polie reflète les flammes d'une centaine de chandelles de suif disséminées dans le sanctuaire. Mis à part le trou dans la voûte, il n'y a qu'une seule façon de partir d'ici; une fissure de taille dans le plancher qui mène vers la Grande Salle en dessous de vous. Vous n'avez aucune envie de retourner à l'atelier d'Ilkya si tôt, vous prenez une profonde inspiration et vous vous jetez à travers la fissure les genoux en avant et vous atterrissez rudement sur le sol de pierre de la Grande Salle ...

CRAC!

Étonnamment, vous êtes sain et sauf et vous vous relevez, vous dépoussiérez et jetez un coup d'œil autour de vous (rendez-vous au [49](#)).

Vous regardez autour de vous attentivement à l'affût du moindre signe de danger. Dans votre hâte votre pied nu heurte ce qui semble être une longue racine d'arbre. Le contact était un peu étrange pour être une racine cependant, et à votre surprise la chose se déplace en glissant sous votre pied. Vous effectuez des mouvements très lents afin de voir ce que vous avez touché sans l'effrayer et vous finissez par repérer une forme blanche mince se dressant sur le sol. Le Serpent Venimeux émet un sifflement détestable, avant de frapper en projetant des gouttelettes de poison. Vous devez vous battre.

Si le Serpent Venimeux parvient à vous blesser, déduisez quatre points d'ENDURANCE au lieu des deux habituels. S'il réduit votre ENDURANCE à zéro rendez-vous au [29](#). Si vous êtes victorieux, vous coupez sa tête et son corps retombe sans vie. Rendez-vous au [27](#).

56

Vous continuez de flotter dans le couloir de droite. Vous arrivez bientôt à une pièce en pierre non achevée dont le sol est recouvert de gravats. Vous empruntez la seule autre sortie, un passage immédiatement sur votre gauche et vous flottez dans une autre pièce peu de temps après. Celle-ci dispose de deux sorties, un couloir droit devant vous et un autre dans le mur sur votre gauche, mais le squelette d'un de ces Aventuriers retient votre attention. Vous remarquez qu'une amulette est suspendue autour du cou du squelette, mais dans votre état actuel, vous êtes incapable de la prendre. Quel chemin allez-vous emprunter ensuite, tout droit (rendez-vous au [72](#)) ou à gauche (rendez-vous au [39](#))?

57

Vous prenez Hortung complètement au dépourvu avec votre sprint soudain dans le tunnel qui mène à la crypte.

«Vous êtes fou Skuznut!» hurle-t-il. «Je viens juste de creuser une nouvelle ...».

Etrange, il ne semble pas y avoir de sol sous vos pieds. Vous regardez en bas pour vous voir tomber dans les noires profondeurs d'une fosse béante et vous n'avez même pas le temps de crier avant que vous ne heurtiez le sol de la fosse au milieu de décombres. Déduisez deux points de votre score d'ENDURANCE et si vous survivez, rendez-vous au [69](#).

58

Soudain, vous sentez que les effets de la Potion de Croissance commencent à se dissiper et vous et votre équipement reprenez votre taille d'origine. (Divisez vos scores d'HABILETE et d'ENDURANCE actuels par 2, en arrondissant à l'entier supérieur et notez ces nouveaux scores sur votre *Feuille d'Aventure*.)

Craignant la sorcellerie, l'Aventurier fait quelques pas en arrière, mais une fois qu'il se rend compte que vous êtes plus inoffensif que jamais, il vous charge de nouveau en ricanant méchamment. Avez-vous la Lance d'Or d'Akhuz? Si oui rendez-vous au [77](#). Sinon, rendez-vous au [21](#) à la place.



A la grande surprise de tous les Troglodytes, y compris la vôtre, vous vous inclinez devant le chef Vurg en lui offrant la peau du serpent que vous avez tué plus tôt. Le chef se lève et marche vers vous pour prendre votre offrande, faisant bien attention de vérifier que le cadeau n'est pas encore en vie.

«Je suis impressionné Skuznut! Ceci est un cadeau merveilleux! Une telle générosité devrait être récompensée, et je vous offre donc ceci -» il vous tend un poignard en bronze (ajoutez le Poignard en Bronze à votre *Feuille d'Aventure* et notez que lorsque vous l'utilisez au combat vous pouvez ajouter un point à votre *Force d'Attaque*). «Ne vous avisez pas de passer dans mon dos avec cette arme!»

«Je suis désolé chef, j'ai dépassé les bornes la nuit dernière. S'il y a quelque chose que je puisse faire ...»

«En fait,» vous interrompt le chef, vous n'aimez pas beaucoup la lueur qui brille dans ses yeux, «nous avons un besoin urgent de quelqu'un qui possède vos talents en ce moment. Gardes! Emmenez-le à la Grande Salle!»

Vous n'aimez pas trop le déroulement des événements mais vous ne pouvez pas faire grand-chose contre les six gardes Troggs costauds armés de lances qui vous pressent dans le tunnel principal. Avec une dernière poussée, ils vous font entrer dans la Grande Salle et une herse vient barrer le passage derrière vous. Rendez-vous au [49](#).

60

Les trois petits fantômes vous ont conduit dans une grande chambre aux parois de pierre qui vous semble vaguement familière. Il y a un autre couloir dans le mur à côté de vous, mais la pièce présente également deux autres sorties qui vous donnent un tel sentiment de déjà-vu que vous vous sentez étrangement obligé de les observer. L'une est un passage à taille de Troglodyte fermé par une herse, l'autre se trouve au dessus de vous sous la forme d'une fissure dans la voûte qui mène à l'étage supérieur.

«Venez avec nous Skuznut» gémissent les fantômes d'un ton doux en s'élevant vers la fissure.

Où se trouve la réponse à cette expérience bizarre? En haut, avec les fantômes, à travers le trou dans la voûte (Rendez-vous au [28](#)) ou derrière la herse (rendez-vous au [50](#))?

61

Vous vous asseyez et fouillez dans votre bourse à la recherche de quelques défenses à parier. Pour jouer à Trouver le Scarabée, écrivez un numéro de un à trois, puis lancez un dé et consultez le tableau suivant. Si vous obtenez :

de 1 à 3 : Si le résultat du dé est identique à votre numéro vous gagnez une défense. S'il est différent, vous perdez une défense.

4 : Le coléoptère s'échappe de sous un des crânes. Shunga jure et recommence le mélange une fois rattrapé le scarabée. Lancez le dé à nouveau.

5 : Gubble mange accidentellement le scarabée et Shunga est obligé de creuser dans le sol du Tripot pour en trouver un autre. Lancez le dé à nouveau.

6 : Rendez-vous au [32](#).

Vous devez jouer au moins une fois. Si vous n'avez plus de défenses, ou lorsque vous voulez arrêter de jouer, vous vous levez, prenez congé de vos camarades de jeu avant d'emprunter le tunnel principal à la recherche des Jardins de Champignons. Rendez-vous au [42](#).

62

Vous entendez des bruits de pas dans l'obscurité. Des pas de Troglodytes. Une forme familière rentre dans votre champ de vision silencieusement et à en juger par la forme des oreilles, il ne peut s'agir que de Kursh l'Oreille Ecorchée! Vous vous précipitez vers lui pour le saluer mais vous stoppez votre course dès que votre nez détecte une hideuse odeur de chair en décomposition. Kursh titube vers vous, les griffes tendues, ressemblant à un cadavre possédé par des esprits maléfiques. Vous devez combattre le zombie de l'un des plus grands héros du clan.

ZOMBIE

HABILETE 4

ENDURANCE 4

Si le Zombie réduit votre ENDURANCE à zéro, rendez-vous au [29](#). Si vous le terrassez rendez-vous au [15](#).

63

A tout moment au cours de votre aventure, sauf pendant les combats bien sûr, vous pouvez manger une Boulette de Mousse. Si vous le faites, rayez-la de votre *Feuille d'Aventure* et récupérez un point d'ENDURANCE. Maintenant, rendez-vous au [6](#).

64

Vous flottez doucement à travers la fissure pour pénétrer dans une pièce que vous ne pouvez pas ne pas reconnaître. En face de vous se dresse un immense crâne, entouré de cierges qui brûlent doucement, et au-dessus du crâne vous pouvez voir un trou à travers lequel brille la Lune. Cette chambre n'est nulle autre que le sanctuaire le plus sacré du clan des Akhuz! Alors que vous réfléchissez sur la raison de votre présence dans cet endroit et à l'ensemble de votre étrange voyage, une autre énorme main invisible vous entraîne soudainement dans un passage. Votre dernière pensée est que si cette pièce est la Caverne de la Lune, alors la seule chambre qui lui est connectée est celle d'Ilkya la Mégère. Tout autour de vous se dissout alors dans une aveuglante lumière blanche et quelque chose d'incroyablement fort vous plonge dans l'inconscience ... Rendez-vous au [10](#).



Alors que votre estomac gargouille, torturé par la faim, vous descendez dans le tunnel principal, croisant d'autres Troglodytes qui vous sont inférieurs dans la hiérarchie du clan dont la tâche est de travailler dans les Jardins de Champignons. Ils s'écartent sagement de votre chemin, que ce soit par peur ou par dégoût vous ne sauriez le dire. Après une bonne marche vous arrivez enfin à la malodorante mais chaleureuse Brasserie de Badduz, et vous vous effondrez sur le sol.

«... .urgh» coassez-vous, ou quelque chose dans ce style.

Badduz, un Trog ventru dont les mains sont devenues vertes des suites d'une vie consacrée à la distillation, se détache de l'inspection de l'une de ses énormes cuves d'argile et se traîne vers vous.

«Skuz! Vous avez l'air dans un sale état ce soir. Vous avez abusé du Grog aux Champignons?»

«... .aargh» répondez-vous.

«Excellent! Je me doutais que vous aimeriez. Qu'est-ce que je peux faire pour vous ce soir alors?»

«... .oof» expirez-vous.

«Soit, il semble que vous ayez besoin d'un bon remontant mon ami.» Badduz se rend dans son arrière-chambre et revient avec une tasse d'argile minuscule. Il la pose sur le sol, à votre niveau d'existence actuel, d'où vous inspectez l'intérieur de la tasse d'un air dubitatif avec des globes oculaires injectés de sang. Vous avez un aperçu rapide d'une sorte de sirop pourpre visqueux, avant que votre nez n'attrape une bouffée de la substance et vous fasse presque suffoquer.

«Qu'est-ce?» toussiez-vous.

«Eh bien,» glousse Badduz, «au moins vous pouvez parler maintenant.»

Il désigne la tasse.

«C'est une nouveauté de ma confection et il vous en coûtera une défense. Je l'appelle Onze Biles parce qu'elle est constituée de ...»

«Je ne veux pas savoir ce qu'il y a dedans!» l'interrompez-vous.

«Eh bien, vous en voulez ou non?» demande Badduz, vexé de ne pas être en mesure de terminer son explication.

Si vous voulez boire une tasse de Onze Biles, déduisez une défense de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [37](#). Si toutefois, vous pensez que vous avez assez bu pour un bon moment, vous pouvez décliner l'offre, rendez-vous au [51](#).



Vous esquivez tant bien que mal la grêle de coups mortels de l'Aventurier et avec la Lance d'Or de Akhuz dans vos mains vous réussissez à riposter. Vous le frappez dans les tibias avec le manche ce qui le fait trébucher et vous vous préparez alors à lui porter un coup à la poitrine. Soudain, vous entendez une bruyante clameur, et en regardant derrière vous, vous voyez la herse se soulever et tout le clan des Akhuz charge en hurlant et en agitant des lances et des arcs. L'Aventurier chancelle en arrière, couvrant frénétiquement son visage pour se protéger de la volée de flèches à tête de silex rebondissant sur son armure de fer. Un autre Aventurier fait alors irruption dans la Grande Salle. Le nouveau venu est une femme aux cheveux longs noirs et tressés et elle porte un costume rouge et une armure de cuir. Elle porte aussi une épée magique, même si la sienne est enveloppée d'une flamme verte. Les deux parties se reculent momentanément en s'observant avant que la femme ne dise: «Vite! Melric! Par ici!» Et les deux Aventuriers plongent dans le second passage qui sort de la Grande Salle. Comme un seul, le clan des Akhuz se rue en avant tout en lâchant une autre volée de flèches, mais ils arrêtent leur poursuite à l'entrée du passage se contentant de lancer quelques insultes de choix aux fuyards. Le mal rôde dans ces couloirs de toute façon, et il saura sans aucun doute prendre soin de ces intrus ...

Le clan se rassemble alors en cercle autour de vous. Le chef Vurg s'avance ensuite à l'endroit où vous vous tenez en tenant sa dague de bronze.

« Très bien Skuznut. Vous pouvez me remettre la Lance maintenant. Félicitations ...» dit-il.

Trop fatigué pour opposer la moindre résistance vous vous penchez en avant en posant un genou à terre, offrant la Lance de vos paumes tendues vers Vurg. Deux gardes du corps avancent sur l'ordre de Vurg pour vous soulager de la Lance. Vurg s'avance ensuite à l'endroit où vous vous tenez et vous tape les deux oreilles avec le plat de sa dague.

« Skuznut, pour le service rendu au clan aujourd'hui je vous décerne les titres de 'Fléau d'Humain' et 'Gardien de la Lance' Levez-vous maintenant ...»

Vous vous remettez sur vos pieds meurtris et fatigués. Des mains vous hissent immédiatement en l'air sur les épaules des gardes, et d'une seule voix le clan des Akhuz laisse échapper un cri de ralliement enthousiaste.

«SKUZNUT! SKUZNUT!»

Félicitations! Vous avez survécu à cette aventure et resterez dans les annales du clan comme un héros digne d'Akhuz lui-même pour avoir osé braver seul un de ces Aventuriers après avoir retrouvé la Lance d'Or. Cette épreuve est terminée, bien que de nouvelles vous attendent sans aucun doute, notamment quand vous prendrez part aux complots contre le chef Vurg ...



Tout en agitant de nombreux tentacules crochus, le monstre ouvre une gueule béante garnie d'un nombre impressionnant de dents à mesure qu'il s'avance vers vous en crachant de la bile. Vous devez lutter contre la Chose Tentaculaire.

CHOSE TENTACULAIRE

HABILETE 4

ENDURANCE 4

Si la créature réduit votre ENDURANCE à zéro, rendez-vous au [31](#). Si toutefois vous parvenez à la vaincre, vous prenez en hâte le petit tunnel ascendant. Rendez-vous au [70](#).

68

«Soyez maudit chef!» criez-vous, «Pourquoi devrais-je continuer de vous lécher les pieds? Vous avez envoyé trois de nos plus grands guerriers à la mort ...»

Vous n'avez pas l'occasion de continuer sur votre lancée cependant car le chef Vurg, rouge de colère, aboie un ordre : «gardes! Saisissez ce vermisseau!»

Avant que vous ne puissiez tirer votre couteau, vos bras sont plaqués le long de votre corps par plusieurs gardes du corps et vous pouvez sentir les pointes de silex aiguisées de lances dans votre dos crasseux. Le chef Vurg marche jusqu'à vous et même si vous essayez de soutenir son regard, c'est impossible. Ses yeux sont comme deux flamboyantes sphères d'or et quand vous baissez la tête, il vous frappe brusquement de son poing dans votre estomac. Vous perdez un point d'ENDURANCE. Tandis que vous poussez un râle sous l'effet du coup, vous sentez que votre couteau vous est retiré (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure* et notez que jusqu'à ce que vous trouviez une autre arme, vous devez déduire un point de votre *Force d'Attaque* à chaque bataille que vous mènerez), avant que les gardes ne vous mènent hors de la chambre . Vous parcourez le tunnel principal et les brutes vous jettent sans ménagement dans la Grande Salle tandis qu'une herse se referme derrière vous, vous empêchant de réintégrer la Tanière. Rendez-vous au [49](#).

69

Vous laissez glisser votre corps endolori sur le sol de la fosse et regardez autour de vous. En face vous pouvez voir un petit tunnel qui ressemble plus à un terrier d'animal. Cependant, c'est une meilleure option que de faire face à la colère d'Hortung, que vous entendez approcher à grands pas dans le tunnel au-dessus de vous. Vous décidez donc de vous y engouffrer. Le tunnel se dirige de façon constante vers le bas, et la plupart du temps vous êtes obligé de ramper sur le ventre en écartant les saletés et les pierres avec vos mains. Finalement, vous débouchez dans une petite grotte sur le sol de laquelle gît ce qui ressemble étrangement au cadavre en décomposition de Bosh le Teigneux, qui a été vu pour la dernière fois lorsqu'il s'est lancé dans l'expédition décidée par le chef en compagnie de Kursh l'Oreille Ecorchée et Gazoul. Une de ses mains serre encore une gourde d'argile fermée sur laquelle sont gravés des crânes en forme de croissant. Vous avez un peu de mal à tous les compter mais finalement vous vous rendez compte que seize crânes sont gravés autour de la base de la gourde. Vous pouvez la prendre si vous le souhaitez - Ajoutez la Gourde d'Argile à votre *Feuille d'Aventure*. A l'avenir, si vous rencontrez quelqu'un que vous pensez susceptible de savoir quelque chose à propos de la gourde, ajoutez le nombre de crânes (seize) au paragraphe où vous vous trouvez à ce moment et rendez-vous au paragraphe correspondant au résultat obtenu. Si le nouveau paragraphe n'a aucun lien logique avec celui d'où vous venez c'est qu'il ne s'agit évidemment pas de la bonne personne. Vous devrez vous en rappeler cependant, car cette option ne vous sera pas donnée dans le texte.

Vous sortez de la grotte par le tunnel d'en face et vous émergez dans un endroit plongé dans l'obscurité. Rendez-vous au [5](#).

70

La pente du tunnel est raide et vous êtes bientôt à bout de souffle. A un moment, un autre tunnel descendant rejoint le vôtre mais malgré votre fatigue vous continuez de grimper. Finalement, au moment où vous sentez que vos jambes sont sur le point de céder et que la sueur s'écoule comme l'eau d'une rivière dans votre dos, le tunnel débouche dans une grande chambre d'où embaume la puanteur douceâtre et épaisse d'encens fongiques. Rendez-vous au [14](#).

71

Vous vous réveillez avec un mal de tête fracassant et le très vague souvenir de vous être querellé avec le chef à propos de quelque chose de trivial. Vous devez avoir bu une certaine quantité de Grog aux Champignons peu de temps après car votre bouche est pâteuse, vous vous sentez nauséux et le battement qui résonne dans votre tête actuellement ne montre aucun signe de vouloir s'arrêter bientôt. Vous prenez sur vous et ouvrez un œil ...

Etrange, ce n'est pas votre chambre! En fait, cet endroit ressemble étrangement à la Brasserie. Tout cela est très bizarre parce que vous êtes pratiquement sûr que vous êtes rentré chez vous hier matin pour finir de boire le Grog aux Champignons que vous avez acheté à Badduz. Puis vous voyez la petite tasse d'argile en face de vous dans laquelle se trouve encore un résidu violet nauséabond, et tout commence à vous revenir. Lentement

Vous vous asseyez et regardez la Brasserie autour de vous, mais Badduz n'est pas là. Vous touchez distraitement une nouvelle bosse sur votre front et vous regardez votre bourse pour vous rendre compte qu'elle est ouverte, et, sans surprise, vide.

«Vermine!» Criez-vous et vous vous remettez sur vos pieds en chancelant sous l'effet de la colère (rayez toutes vos défenses restantes et votre Pépite de Cuivre de votre *Feuille d'Aventure*.) Vous ruminez votre vengeance à l'encontre de ce voleur de Brasseur, en supposant que vous puissiez le trouver, et envisagez un plan d'action. Allez-vous faire quelques recherches dans la Brasserie en attendant que Badduz ne se montre (auquel cas rendez-vous au [46](#)), ou allez-vous vous diriger vers le tunnel principal en direction des Jardins de Champignons pour essayer de le trouver (rendez-vous au [13](#))?

72

Vous flottez dans le couloir de pierre pour vous retrouver dans une caverne irrégulière. Vous apercevez brièvement un passage immédiatement sur votre gauche avant que vous ne soyez attaqué par un énorme géant, dont la chair est horriblement décomposée et couverte de touffes emmêlées de poils roux. La créature enragée essaye de vous frapper avec un os rongé et sanglant, cependant sa masse de fortune passe à travers vous, ce qui la déstabilise quelque peu, et vous en profitez pour emprunter rapidement l'entrée sur votre gauche. Rendez-vous au [7](#).



Vous vous bouchez le nez et vous arrachez l'amulette d'autour du cou pourri de Kursh. L'artisanat de cet objet est superbe et vous n'en avez jamais vu de tel auparavant. Vous la frottez un peu dans la poussière, pour la débarrasser des quelques morceaux de Kursh qui y étaient encore attachés, et vous la passez autour de votre cou.

Instantanément, votre corps est ravagé par des douleurs fulgurantes, et sous vos yeux, votre chair commence à peler et à cloquer, se détachant rapidement de votre corps chétif en bandes suppurantes. Vous essayez d'arracher furieusement l'amulette, mais vous ne pouvez pas l'enlever, et cet effort ne fait que provoquer plus de douleur. Puis deux lumières pâles semblent se dessiner devant vous dans l'obscurité, et comme elles se rapprochent vous remarquez avec un frisson de peur que ce sont deux yeux de feu identiques à ceux de l'amulette. Vous entendez un ricanement et puis une voix de plomb parle dans un grondement sourd. «Excellent! Je vois que j'ai un nouveau jouet! Eh bien, mon petit ami, j'ai besoin que vous trouviez quelque chose pour moi, un anneau pour être précis. Il a été volé il n'y a pas si longtemps par l'un d'entre vous et je voudrais tellement le récupérer.»

Ces derniers mots sont cependant devenus un simple bavardage inaudible tandis que la décomposition se répand comme un feu à votre cou puis sur votre visage et votre crâne. Vous essayez de crier, mais ne réussissez qu'à cracher du sang, et vous vous effondrez au milieu des décombres des Lieux Obscurs, en saignant de mille plaies suintantes. Vous êtes devenu un Zombie comme Kursh, contrôlé par une puissance maléfique, et votre aventure se termine ici ...

Cela ne sert à rien, vous êtes tout simplement trop épuisé après avoir combattu l'Aventurier humain. Malgré les pouvoirs latents de la Lance d'Or d'Akhuz, Vurg parvient à esquiver l'un de vos coups fatigués et parvient à plonger son poignard de bronze jusqu'à la garde dans votre poitrine. Dans une torsion vicieuse, il libère la lame dentelée et vous vous affaissez sur le sol de la Grande Salle en serrant vos côtes dans une tentative frénétique et finalement infructueuse de stopper le flux impressionnant de sang. Votre dernière chance de rédemption s'est soldée par votre mort, et, ce qui est pire, vous êtes mort en traître. Votre aventure est terminée ...

A la grande surprise de tous les Troglodytes, y compris la vôtre, vous vous inclinez devant le chef Vurg.

«Je suis désolé chef, j'ai dépassé les bornes la nuit dernière. S'il y a quelque chose que je puisse faire ...»

«En fait,» vous interrompt le chef, vous n'aimez pas beaucoup la lueur qui brille dans ses yeux, «nous avons un besoin urgent de quelqu'un qui possède vos talents en ce moment. Gardes! Emmenez-le à la Grande Salle!»

Vous n'aimez pas trop le déroulement des événements mais vous ne pouvez pas faire grand-chose contre les six gardes Trogs costauds armés de lances qui vous pressent dans le tunnel principal. Avec une dernière poussée, ils vous font entrer dans la Grande Salle et une herse vient barrer le passage derrière vous. Rendez-vous au [49](#).

Vous flottez dans le couloir et débouchez dans une grande chambre aux parois de pierre qui vous semble vaguement familière. Il y a un autre couloir dans le mur à côté de vous, mais la pièce présente également deux autres sorties qui vous donnent un tel sentiment de déjà-vu que vous vous sentez étrangement obligé de les observer. L'une est un passage à taille de Troglodyte fermé par une herse, l'autre se trouve au dessus de vous sous la forme d'une fissure dans la voûte qui mène à l'étage supérieur.

Où se trouve la réponse à cette expérience bizarre? En haut, à travers le trou dans la voûte (rendez-vous au [64](#)) ou derrière la herse (rendez-vous au [50](#))?

Vous esquiviez tant bien que mal la grêle de coups mortels de l'Aventurier et avec la Lance d'Or de Akhuz dans vos mains vous réussissez à riposter. Vous le frappez dans les tibias avec le manche ce qui le fait trébucher et vous vous préparez alors à lui porter un coup à la poitrine. Soudain, vous entendez une bruyante clameur, et en regardant derrière vous, vous voyez la herse se soulever et tout le clan des Akhuz charge en hurlant et en agitant des lances et des arcs. L'Aventurier chancelle en arrière, couvrant frénétiquement son visage pour se protéger de la volée de flèches à tête de silex rebondissant sur son armure de fer. Un autre Aventurier fait alors irruption dans la Grande Salle. Le nouveau venu est une femme aux cheveux longs noirs et tressés et elle porte un costume rouge et une armure de cuir. Elle porte aussi une épée magique, même si la sienne est enveloppée d'une flamme verte. Les deux parties se reculent momentanément en s'observant avant que la femme ne dise: «Vite! Melric! Par ici!» Et les deux Aventuriers plongent dans le second passage qui sort de la Grande Salle. Comme un seul, le clan des Akhuz se rue en avant tout en lâchant une autre volée de flèches, mais ils arrêtent leur poursuite à l'entrée du passage se contentant de lancer quelques insultes de choix aux fuyards. Le mal rôde dans ces couloirs de toute façon, et il saura sans aucun doute prendre soin de ces intrus ...

Le clan se rassemble alors en cercle autour de vous. Le chef Vurg s'avance ensuite à l'endroit où vous vous tenez en tenant sa dague de bronze.

« Très bien Skuznut. Vous pouvez me remettre la Lance maintenant. Félicitations ...» dit-il.

Vous, Skuznut, guerrier Troglodyte barbouillé du sang de l'Aventurier humain, êtes un genou à terre. Allez-vous offrir la Lance d'Or d'Akhuz au chef Vurg (rendez-vous au [3](#))? Ou, allez-vous la garder pour vous (dans ce cas, rendez-vous au [12](#))?



78

Vous ne pouvez pas les manger, mais avant le combat, vous pouvez jeter une Boule de Spores vers votre ennemi. Si vous le faites, lancez un dé. Si vous obtenez un score égal ou inférieur à votre HABILETE alors votre coup est victorieux et vous pouvez déduire 3 points d'ENDURANCE du total de votre adversaire qui sera pris dans un nuage de spores toxiques. Cependant si vous obtenez un score supérieur à votre total d'HABILETE, vous manquez votre coup et rien ne se passe. Dans les deux cas vous rayez la Boule de Spores de votre *Feuille d'Aventure*. Maintenant, rendez-vous au [6](#) pour continuer votre aventure.

79

Vous parcourez le tunnel principal en ruminant de sombres pensées lorsque la vue d'un Trog inconscient affalé sur le sol du tunnel vous arrête net. A votre grande surprise, il s'agit de Badduz qui semble avoir été frappé à la tête. Cependant, votre fouille des poches du Brasseur ne donne rien - le voleur a apparemment été volé à son tour. Maudissant à la fois votre malchance et le Trog qui est passé avant vous, vous repartez en colère vers les Jardins de Champignons, mais pas avant d'avoir donné quelques coups de pied dans les côtes de Badduz. Rendez-vous au [42](#).

80

Ca ne sert à rien. Les feintes et contre-attaques de Vurg ne font pas le poids face à vous qui brandissez la lance d'Akhuz et dont le sang bouillonne de fureur. Le tournant final survient lorsque son poignard cogne le manche de votre lance et se brise en mille morceaux. C'est un Vurg sanguinolent et vaincu qui s'effondre à genoux en hurlant à ses gardes du corps de vous tuer. Trop tard, vous le tailladez d'un vicieux coup de côté qui l'éventre et il s'affaisse en haletant sur les dalles poussiéreuses de la Grande Salle, avant de pousser son dernier soupir. Un silence surnaturel s'abat pendant que le clan contemple cette apparition d'un guerrier Troglodyte recouvert de sang, debout au milieu d'eux en brandissant fièrement au dessus de sa tête la relique tribale récemment retrouvée. Vous ne l'aviez pas remarquée avant, mais vous entendez Ilkya crier «Longue vie au nouveau chef! Skuznut! Héritier de Akhuz!» Et tous les Trogs se jettent alors sur le sol, à plat ventre devant vous. Un chant monte dans un murmure d'admiration religieuse:

«SKUZNUT! SKUZNUT!»

Félicitations! Par cette nuit des plus étrange, vous êtes devenu le nouveau chef du clan des Akhuz, une position impensable lorsque vous avez quitté votre chambre quelques heures plus tôt. La question maintenant est de savoir si vous allez mener votre clan à de grandes choses ou à une insignifiante médiocrité

