

La Garghomme



Pierrick HERVE
09/2020

La Garghomme

Nous sommes en 1283, au moyen âge, dans le royaume des Huit. Il est dirigé par Huit grands mages chacun spécialiste d'un des huit grands domaines de magie. C'est un petit royaume qui se compose en grande partie des Contrées inexplorées, des pans complets de landes, jungles, déserts ou montagnes, reculés, sauvages, et inhabités. La partie restante du royaume consiste en un monde exploré et civilisé, principalement des champs, des villes et des petits villages évoluant sous l'œil attentif des Huit.

Issue de l'union entre une nourrice et un paysan, vous êtes Molly La Rebelle. Vous avez gagné ce surnom en refusant le mariage arrangé que l'on avait prévu pour vous, en cassant le bras de votre futur époux. Depuis ce jour tous les membres du village vous respectent et acceptent votre émancipation. Vous participez à la vie du village en prêtant main forte aux gens dans le besoin, tour à tour les paysans et les pêcheurs. Votre village se situant à la frontière entre le monde exploré et les contrées sauvages vous devez vous battre au quotidien pour survivre.

Votre village dispose d'une école dans laquelle en plus d'apprendre les rudiments des métiers de pêcheur et de paysan l'on vous enseigné l'histoire du royaume. Vous savez donc que depuis l'an 1264 le pouvoir des Huit c'est affaibli due à la progressive disparition de la magie. Essayant d'abord de cacher la vérité à la population les Huit ont changé de stratégie quand ils ont compris que le fait était irréversible.

En 1267 ils ont alors commencé à stocker la magie dans ce qu'ils appelèrent les artéfacts, n'importe quel objet non organique faisait l'affaire, ce qui leur permit de stocker efficacement la magie. Cependant les artéfacts n'étant que des réceptacles et non des sources de magie ils étaient à usage unique. Ils ont alors envisagé d'élever et de domestiquer des créatures fantastiques mais cette solution n'était pas très populaire et a donc été avortée.

C'est alors que les seigneurs dans leurs châteaux saisirent l'occasion de prendre le pouvoir, profitant de l'affaiblissement des

Huit ils se déclarèrent la guerre entre eux dans le but de s'accaparer le contrôle du royaume tout entier !

Mais ce ne fut pas le seul changement, le crime et la délinquance prirent une place de plus en plus importante jusqu'à faire partie du quotidien des citoyens condamnés à se faire justice par leurs propres moyens. En 1282 La guerre civile n'était alors pas loin d'éclater.

Reprenons l'histoire depuis le début. . .

O C'est le jour de l'anniversaire de vos 16 ans que le scientifique entra pour la première fois dans le village.

Il était polie et prévenant avec tous les villageois et ses connaissances en magie permirent de mieux défendre le village contre les incursions de bêtes sauvages. De plus ses compétences en architecture associées à la force et à la ténacité des villageois permirent de construire une tour de guet et renforcer les palissades.

Mais les créatures sauvages évoluant derrière les hautes palissades n'étaient pas les plus à craindre. . . C'est le premier jour de l'an 1284 que le village fut gratifié de son premier malade, on le retrouva changé en pierre dans son lit, et peu à peu les villageois commencèrent à se métamorphoser en statues de pierres. Cela commençait par les extrémités du corps pour finir par le buste. Insidieuse, fourbe et implacable, rien ne semblait pouvoir arrêter la maladie. D'autant plus qu'il était impossible de prévoir à l'avance qui serait contaminé. Les doigts de la mort se posaient sur des villageois au hasard, alors même qu'il n'avait pas eu de contact avec les malades. Le scientifique essaya en vain d'enrayer le phénomène mais rien n'y fit. Les villageois prièrent sans relâche, mais les dieux n'y prêtèrent pas attention. Quand vint enfin votre tour après une attente angoissante, vous refusèrent de vous laisser abattre et employèrent toute votre force de volonté à résister au mal insidieux entrain de vous ronger. Vous vous y entreprirent si bien que seule votre main gauche se transforma en pierre. Dans les derniers jours, un silence morne s'était emparé du village, les gens vaquaient à leurs occupations quotidiennes en attendant patiemment que la mort les emporte.

Jusqu'au jour où vous vous retrouvez être la seule debout, la seule survivante, la seule en chair et en os, à l'exception de votre main gauche. Tout en pleurant vous évoluez à travers le village peuplé de statues de pierre, lisant la détresse sur leurs visages. Puis vous énumérez les possibilités qui s'offrent à vous, vous asseoir dans un coin et attendre que la mort vous cueille, trouver un autre village et vous y faire adopter, ou enfin trouver la cause de cette maladie qui vous a privée de tous vos êtres chers et les sauver de leurs cocons de pierres !

Sans hésitation vous choisissez le troisième cas et promettez de faire payer l'homme qui est la cause de cette maladie si jamais elle était de source criminelle.

Systeme de combat

Vous avez deux caractéristiques l'habileté (H) qui représente votre habileté au combat et la Vitalité (V) qui représente votre total de point de vie.

Votre profil est « (H)=3 et (V)=20 ».

Un combat se déroule comme suit :

Etape 1 : toucher l'adversaire

- Lancez 1D6 et si vous obtenez un chiffre inférieur ou égal à votre (H) passez à l'étape 2 sinon passez à l'étape 3

Etape 2 : blesser l'adversaire

- Soustrayez le résultat d'1D3 à la (V) de votre adversaire

Etape 3 : l'adversaire riposte

- L'adversaire vous attaque en reprenant les étapes 1 à 2

En tenant compte des règles suivantes :

- Vous frappez toujours en premier
- Si vous n'avez pas d'arme appliquez un malus de -1 à votre (H)

Précisions sur les armes

Vous ne pouvez transporter qu'une seule arme de corps à corps sur vous et une seule arme de jet (les sorts de pierre de prennent pas de place).

Pour connaître les effets d'une arme ou d'un équipement ou d'un sort de pierre consultez les tableaux en fin de livre.

Avertissement

Cet ouvrage est protégé par Copyright auprès de CopyrightDepot.com sous le certificat N° 00070188-1

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L122-5, 2° et 3°, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple ou d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droits ou ayants cause est illicite » (art. L122-4).

Toute représentation ou reproduction de ce type, faite par quelque procédé que ce soit, est illicite et constitue dès lors une contrefaçon sanctionnée par les articles L335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Toute personne procédant à une utilisation du contenu de ce livre, sans une autorisation expresse et écrite de l'auteur, encourt une peine relative au délit de contrefaçon détaillée à partir de l'article L 335-2 du même Code.

L'utilisation de première de couverture représente le champion du jeu league of legends Galio, tout droits réservés à RIOT GAMES.

L'utilisation des mots : malepierre et skavens, tout droits réservés à Games Workshop.

1

Quittant ces sombres pensées vous retournez à votre corps dans une réalité toute aussi sombre. Vous êtes debout au centre de ce qui était autrefois la place du marché, aujourd'hui déserte. Vous vous promenez une bonne demi-heure dans les rues silencieuses peuplées de statues de pierres dépité d'être la seule à en avoir réchappé. Vous guettez le moindre mouvement lorsque soudain vous apercevez une ombre disparaître dans une ruelle. Mais lorsque vous contournez l'angle du bâtiment le seul être vivant qui s'imprime sur votre rétine est une poule qui picore négligemment du grain.

Revenant à la raison vous cessez de rechercher d'hypothétiques survivants et vous vous concentrez sur la tâche qu'il vous reste à accomplir. En recherchant quel est le meilleur lieu pour commencer votre enquête deux lieux vous viennent à l'esprit : la maison du chef du village et le laboratoire du scientifique. Si vous décidez de commencer par la maison du chef, rendez-vous au **33**. Mais si préférez visiter le laboratoire en premier, rendez-vous au **60**.

2

Combattez l'abomination. Elle a (H)=4 et (V)=18.

Si vous survivez, rendez-vous au **87**.

3

Vous soulevez un pan de la tente en saisissant le plastron. Puis, vous vous éclipsez discrètement dans le sous-bois, rendez-vous au **29**.

4

La sentinelle se détourne de vous pour observer la vallée et saisi son arme pour l'affuter. Après un moment elle lève le camp et redescend en direction de la caravane, rendez-vous au **65**.

5

Grâce à votre connaissance de la forêt vous réussissez à vous placer dans le dos de la sentinelle. Et à l'instant où l'homme s'agenouille pour relacer ses chausses vous sortez des buissons. Surpris, l'homme se retrouve sur le dos et vous avez le temps de le blesser une fois avant qu'il ne s'empare de son épée.

Résolvez l'étape 2 une fois, puis combattez la sentinelle. Elle a (H)=3 et (V)=8.

Si vous survivez, rendez-vous au **65**.

6

Votre ruse échoue car il vient de se coller contre la paroi. Vous allez devoir le combattre à la loyale, rendez-vous au **10**.

7

Cette main en pierre est extrêmement résistante et seule une arme pourra la faire céder. Si vous possédez une arme rendez-vous au **18**. Sinon rendez-vous au **12**.

8

Votre vision s'habitue peu à peu, et très vite, un choix s'offre à vous. Emprunter un tunnel assez large pour laisser passer deux personnes de fronts, et qui d'après les traces au sol est utilisé régulièrement. Ou emprunter un tunnel biscornu, étroit et bas de plafond, qui semble manifestement abandonné depuis plusieurs années. Allez-vous vous engager dans le premier tunnel, rendez-vous au **36**. Ou préférez-vous emprunter le second tunnel, rendez-vous au **50**.

9

A votre réveil vous constatez immédiatement que des affaires ont été déplacées. La pièce est sens dessus dessous et la statue du

scientifique a disparu, vous entendez des bruits de pas devant la porte et une voix forte de femme donne des ordres. A la cacophonie ambiante vous devinez qu'un très grand nombre de personnes s'affaire dans le village, mais vous êtes trop terrorisé pour aller leur parler.

Une demi-heure plus tard, les inconnus sont partis et un silence pesant est retombé sur le village. Vous vous levez précipitamment et sortez dans la rue. Un spectacle de désolation s'offre à vous. Plus aucune statue. Vous comprenez alors que ces gens étaient des hommes de main du seigneur, et ont servi à faire disparaître les dernières preuves. Sans attendre, vous entrez comme une furie dans le laboratoire, exigeant du livre qu'il vous révèle tous ses secrets et vous forme aux techniques de combat du Garghomme. Néanmoins, c'est une gargouille à l'air hautain qui vous fait face. Une fois de plus sa voix caverneuse sort de la 1^{re} de couverture, pour vous proposer un marché. Lors de leur visite, les inconnus, désireux de faire disparaître la moindre preuve ont arraché de nombreuses pages du livre (visiblement aucun d'eux ne devait avoir la force mentale pour s'opposer au livre). Si vous l'aidez à retrouver ses pages il promet de vous apprendre à déchiffrer le langage des anciens pour que vous puissiez lire son contenu. Conscient de l'équité du marché vous acceptez immédiatement, fourrez le livre dans votre sac de voyage et partez à la recherche des inconnus. Rendez-vous au **54**.

10

Prise d'une frénésie fatale, vous frappez votre adversaire au torse. Il se retrouve projeté contre la paroi de pierre et pousse un cri muet. Votre mâchoire devient alors lourde, et vous constatez avec plaisir que le livre vous fait assez confiance pour vous apprendre un autre sort de pierre : la mâchoire de pierre.

Combattez le seigneur Asertimas. Il a (H)=4 et (V)=15.

Vous décidez de laisser le seigneur en vie afin de l'interroger (le combat s'arrête si la (V) du seigneur est inférieure à 5). Si vous survivez, rendez-vous au **71**.

11

Vous prenez le temps de la réflexion et concluez qu'en abandonnant l'intégralité de votre équipement vous aurez assez de place dans votre sac à dos pour transporter la malepierre. De plus vous déduisez qu'étant déjà une garghomme les radiations émises par la malepierre ne sont plus un danger pour vous. Après une brève hésitation vous écarterez le choix de la miséricorde et de votre arme vous le décapitez, estimant ainsi rééquilibrer la balance du monde en éliminant un salaud et tant pis si vous avez fait le mauvais choix. Sentant monter votre adrénaline vous remplissez votre sac à toute vitesse et quittez les lieux en trotinant dans le tunnel obscur, rendez-vous au **63**.

12

A la nuit tombée votre longue filature touche à son but. Les guerriers ont monté le camp, car en effet au vu de leur équipement ce ne sont pas des hommes de mains ordinaires ou des brigands mais bien des guerriers rompus aux arts du combat. Les chariots ont été déployés en carré et tout autour se dressent les tentes des soldats éclairées à la lumière de feu de camp épars et peu nombreux. Vous vous êtes caché dans un buisson après avoir recouvert chaque parcelle visible de votre peau avec de la boue.

Le camp est étonnement silencieux tandis que certains préparent le repas et d'autres s'attèlent à la tâche fastidieuse qui consiste à trouver du bois au crépuscule. A l'instant où vous commencez à étudier le trajet des gardes afin de vous faufiler, dans le camp, sans vous faire prendre tous les membres du convoi ce rassemblent autour du plus grand feu et l'un d'eux saisit un gros livre couvert d'enluminure. Vous comprenez aussitôt que ce rituel a pour but d'instruire les guerriers, vous tendez l'oreille. L'homme prend la parole, et captivé par son récit vous oubliez pendant un instant votre triste situation.

« C'était une jeune femme rieuse et généreuse avec pour seul bagage un sac de toile et des habits chauds. Elle sillonnait la campagne en faisant halte dans chaque bourgade aussi modeste

fut elle pour y exercer son métier de saltimbanque et elle était accueilli par les locaux à grands cris de joie et l'on s'empressait de lui proposer nourriture et eau. Après en avoir refusé la moitié poliment elle s'installait sur la grand place et tous se taisait. Puis à l'arrivée du crépuscule elle se levait bras écarté comme pour embrasser la lune et la nuit s'illuminait alors de millions de couleurs. On l'appelait la femme arc-en-ciel.

Aperçu d'une Quetzalite,
Humble membre de la seconde obédience»

A la fin du récit, le gros livre dans les mains du conteur vous fait penser au mutisme dans lequel s'est enfermé le livre-gargouille depuis votre entretient au village. Et tandis que les hommes vont se coucher et les gardes reprennent leurs positions, vous quittez votre cachette pour vous avancer silencieusement vers le camp espérant y trouver une page du précieux livre. Si vous décidez de fouiller un chariot, rendez-vous au **20**. Si vous préférez inspecter la tente d'un guerrier, rendez-vous au **43**.

13

Vous vous approchez prudemment de la silhouette voutée sur le pupitre, tout en examinant le livre que le feu n'a pas épargné. Ce livre vous fascine, plus vous le contemplez plus vous prenez conscience de sa valeur. Sa reliure en cuir tanné et les enluminures dorées et argentées présentent sur les pages en font un ouvrage de collection, qui sont si rares dans le royaume. Cependant ce livre vous effraie autant qu'il vous fascine, bien que vos yeux vous confirme que ce n'est rien de plus qu'un tas de feuilles de papiers vous ressentez une conscience et une étincelle d'intelligence à son emplacement. De plus vous êtes convaincu qu'après l'avoir lu votre vie s'en trouvera changée à jamais. Si vous décidez de lire le livre, rendez-vous au **17**. Sinon vous pouvez continuer à explorer le village pour être prêt à tous les changements qu'apporterons ce livre à votre vie, rendez-vous au **60**.

14

Vous franchissez l'espace qui vous sépare du trou comme une furie. Puis vous sautez au-dessus du trou de quatre mètres d'envergure sur votre proie, pivotez à 180°, et tentez de la jeter dans le vide en la poussant violemment de vos deux mains. Lancez 1D6 et ajoutez +3 au résultat si vous possédez une statuette d'ange. Si vous obtenez 5 ou plus, rendez-vous au **32**. Sinon, rendez-vous au **6**.

15

Progressant à travers les fourrés, vous réussissez à vous placer dans le dos de la sentinelle. Malheureusement, la nuit est l'habitat naturel des skavens et la sentinelle commence à renifler votre odeur. Manifestement vous avez grandement sous-estimé l'odorat des skavens et celle-ci après vous avoir repéré se jette sur vous sans hésitation.

Combattez la sentinelle skaven. Elle a (H)=3 et (V)=6.

Vous livrez un combat nocturne, le domaine de prédilection des skavens, appliquez un malus de -1 à votre (H).

Si vous survivez, rendez-vous au **68**.

16

Le petit Jean habitat 15 ans sur l'île. Puis l'île se joignit au continent près de la ville de Linevol. Et il ne fut plus jamais seul.

Conte de l'île mouvante et du petit Jean

17

Vous tendez votre main valide vers l'ouvrage, quand soudain, vous êtes pris de vertiges, et vos genoux plient sous votre poids. C'est alors que des mots de têtes vous assaillent. Tout en tentant de lutter vous avez la désagréable impression que c'est le livre qui est responsable de votre état et qui fait tout son possible pour

vous empêcher de le lire. Une bouffé de colère plus tard vous êtes debout mobilisant toute votre force pour résister à l'emprise du livre, sur laquelle vous prenez peu à peu l'ascendant. Vous enragez contre le livre, après avoir résisté à la maladie vous ne courberait pas l'échine devant un tas de feuilles jaunies. Comme si un vent violent traversait alors la pièce et décidait de feuilleter le livre pour ensuite le refermer vous voyez les pages du livre s'agiter puis le livre se refermer violemment. Vous comprenez avoir remporté le duel.

Prenant le livre à deux mains pour le tourner vers vous vous êtes surpris de le trouver si lourd, sa couverture est entièrement recouverte de poussière si bien que vous ne voyez pas la 1^{re} de couverture. Epousant votre destin vous balayez la poussière d'un revers de manche et restez figé pendant qu'une goutte de sueur glacée coule le long de votre dos, la couverture représente une gargouille musculeuse au regard mauvais.

Saisi d'incompréhension vous commencez à caresser la couverture de votre main en pierre et vous vous évanouissez presque en sentant la gargouille bouger sous votre main et commencer à parler d'une voie grave et caverneuse « Bienvenue à toi Garghomme ! Tu as su faire preuve d'une volonté de fer pour résister à l'emprise de la Malepierre et maintenant te voici devenu non une gargouille, non un humain mais un Garghomme ! ». « Tu n'auras pas enduré toutes ces souffrances pour rien, car tu viens d'acquérir un pouvoir incommensurable (à ces mots votre main est libéré de son entrave de pierre). ». Bouleversé par ces révélations vous quittez la gargouille des yeux qui se posent alors sur une lettre posée sur le pupitre, manifestement elle devait être cachée par le livre c'est pour cela que vous ne l'avez pas remarquée plus tôt. Votre curiosité est piquée au vif quand vous reconnaissez le seau à demi effacé d'un seigneur, ce qui vous amène à lire la lettre. Ce que vous apprenez alors faire naître au fond de vous une mélancolie sans bornes, voici de quoi il s'agit : « Le scientifique a été engagé par un seigneur pour mener une expérience dans le village. Après avoir gagné la confiance des villageois, celui-ci a mené son expérience en secret, enterrant chaque nuit des fragments de Malepierre devant la maison d'un nouveau villageois. Son but ? Créer une armée de Garghommes qui seraient au service du seigneur et

l'aiderai à se dresser à la tête du royaume, sans personne pour l'en empêcher. Le scientifique était un traître, depuis le début et c'est lui qui sur les ordres d'un commanditaire anonyme a mené le village à sa perte ». Vous savez que vous devriez être en colère et furieuse contre le scientifique, mais la fatigue et le chagrin vous rattrapent et vous êtes pris de violents sanglots. Tentant de fuir la réalité vous vous enroulez dans un rideau arraché de sa tringle et vous vous assoupissez au fond de la pièce espérant en vous réveillant vous rendre compte que tous ceci n'été qu'un mauvais rêve. Rendez-vous au **9**.

18

Tout en dégainant votre arme vous cherchez un endroit propice à servir d'enclume pour y déposer la main, une souche attire votre regard à la lisière de la forêt bordant le chemin. Après y avoir installé la main vous la brisez avec votre arme, faisant naître un nuage de petits cailloux. Vous nourrissiez peu d'espoir de trouver un objet précieux, votre surprise n'en est alors que plus grande lorsque vous découvrez le trésor que renfermait la main. Au milieu de la vieille souche neuve, parmi les débris pierreux, repose une statuette émanant une lueur blanche surnaturelle. Elle représente un ange brandissant une épée, ces ailes formant comme une cape sur son dos. Saisi par la scène, des larmes vous montent aux yeux. Cet ange représente une figure si rassurante et chaleureuse alors que votre univers vient de s'effondrer avec la mort des habitants de votre village. Vous glissez délicatement la statuette dans votre sac et reprenez votre route, rendez-vous au **12**.

19

Puisant dans les paroles de votre professeur que vous buviez avidement sur les bancs de l'école, vous reconnaissez le cri d'oiseau de la sentinelle. C'est le chant nuptial d'un Anabate ! Joignant vos mains pour former une caisse de résonance vous vous empressez de copier son cri, et votre imitation est si fidèle que vous voyez la sentinelle se détendre instantanément. Néanmoins, aurait vous la chance qu'elle retourne vers la

caravane ou terminera-t-elle sa ronde en haut de la colline en découvrant votre cachette ? Lancez 1D6. Si vous obtenez 4 ou plus, rendez-vous au **61**. Sinon rendez-vous au **4**.

20

En essayant de réduire au minimum le bruissement de vos pas sur les amas de feuille jonchant le sol, accroupi, vous initiez votre approche vers le chariot le plus en périphérie du camp. Lancez 1D6 en appliquant les modificateurs suivants.

Bonus/ malus	Si ...
-2	... vous avez tué une sentinelle
+1	... vous possédez une lame effilée

Si vous obtenez 3 ou plus, rendez-vous au **57**. Sinon, rendez-vous au **26**.

21

Soulevant la tenture de manière théâtrale, vous faite votre entrée en prononçant ces mots « Je suis la seule et l'unique Garghomme ! Prépare-toi à subir mon courroux, au nom des villageois ! Tu vas regretter d'être née ! ». À ces mots votre main gauche se change en pierre. Vous dégainez vos armes. Sursautant de surprise, il trébuche et tombe au sol. Il se relève aussitôt, alerte, cherchant des yeux d'autres agresseurs. Mais lorsqu'il comprend que vous êtes seule, il se tord de rire sans pouvoir s'arrêter. Sans pitié vous vous jetez sur lui au moment il est le plus vulnérable.

Combattez le fils du seigneur ennemi. Il a (H)=4 et (V)=9.

Grâce à votre main en pierre que vous contrôlez à la perfection vous soustrayez 1 en (V) supplémentaire à l'ennemi à chaque attaque.

Si vous survivez, rendez-vous au **77**.

22

Malheureusement les assauts du clou rouillé contre la serrure n'ont pas aboutis. Légèrement déçu vous jetez le clou avec violence sur la paroi de la grotte, ce voyage commence à vous pousser à bout. Vous pouvez toujours essayer de fracasser le cadenas (uniquement si vous possédez une arme), rendez-vous au **51**. Ou bien continuer à explorer la grotte, rendez-vous au **38**.

23

Vous soulevez un pan de toile et vous infiltrer dans la tente au moment même où un messenger entre dans la pièce et engage une discussion avec un homme richement vêtu. Vous apprenez que le déchargement des statues, contenues dans les chariots, s'est plutôt mal passé car trois d'entre elles ont été brisées. Vous apprenez aussi que le seigneur Asertimas réalise des fouilles dans des tunnels skavens à proximité mais sans savoir où précisément. A la suite de quoi il se fait congédier par l'homme qui se révèle être le fils du seigneur en question. Vous sentez le livre s'agiter avec force dans votre dos comme pour vous inciter à attaquer. Si vous décidez d'attaquer, rendez-vous au **21**. Si vous préférez ignorer le livre et vous éclipser discrètement, rendez-vous au **70**.

24

Vous approchez le bric-à-brac dans l'espoir d'y trouver quelques objets de valeur, et êtes immédiatement frappée par l'odeur repoussante de décomposition qui s'en dégage. Une chose est sûre il y a un cadavre la dessous. Pris d'une forte nausée c'est votre avidité qui l'emporte, et vous commencez à déblayer l'accès au cadavre. Il se passe alors un fait surprenant. Le tas de débris rendre en éruption et les objets qui le composent volent en tous sens, alors qu'une imposante masse de muscle en émerge. Ce que vous aviez pris pour un simple tas de rebut de matériaux de constructions mêlés à de vieux vêtement est en train de disparaître pour laisser place à une abomination. Rendez-vous au **84**.

25

Si vous venez de l'entrée secrète, rendez-vous au **38**. Sinon, si vous venez de l'entrée principale, rendez-vous au **8**.

26

A mis parcours des chariots, une sentinelle dont vous avez mal anticipé le déplacement vous fonce droit dessus ! Vous vous plaquez à terre un peu trop tard, la sentinelle trébuche sur vous et s'étale par terre. Vous êtes repéré ! A grand cris, le garde appelle des renforts, et bientôt tous les guerriers du camp seront à vos trousses.

Vous roulez loin de la sentinelle puis à l'abri d'un buisson vous vous remettez sur pied et fuyez à toute allure. Votre connaissance de la région vous est d'une aide précieuse pour semer vos poursuivants, ainsi vous êtes rapidement hors d'atteinte, cachée dans fossé. Quand soudain vous entendez un grand cri, un guerrier apparait derrière un arbre et se jette sur vous. Son premier coup tranche profondément l'arbre auquel vous étiez adossé et vous atteint aux côtes (vous perdez 2 en (V)). Heureusement, il est seul.

Combattez le guerrier. Il a (H)=3 et (V)=10.

Si vous survivez, rendez-vous au **29**.

27

A votre réveil, la seule sensation que vous ressentez est la caresse mordante du vent froid. Levant la tête vers le tas de corps de pierre, votre coeur manque quelques battements en constatant qu'il est exactement comme vous l'avez laissé hier. Si la nuit entière n'a pas suffi à les sauver alors vous ne pouvez plus rien faire pour eux.

Encaissant la mort des villageois de plein fouet vous vous agenouillez près d'eux les serrant contre vous en pleurant à

chaudes larmes. D'autant plus chaudes que vous ne pourrez pas leur offrir une tombe décente, du fait de la pierre il vous est impossible de les enterrer et leur corps restera à jamais figé dans une expression de douleur et de détresse.

Quand vous réussissez enfin à sortir de votre état, vous vous demandez si les villageois n'était pas mort depuis le début. Vous doutez de la réponse mais une chose est sûre, vos aventures dans le royaume des huit ne sont pas terminée ! Aussi vrai que l'on vous surnomme « Molly La rebelle » !

FIN

28

Marchant, droit vers l'entrée principale, vous estimez qu'il faudra vous trouver un autre surnom si jamais vous menez cette quête à bien. Regardant derrière vous pour vérifier l'absence de skaven, vous franchissez le seuil de la grotte. Rendez-vous au **38**.

29

Après avoir suivi la caravane durant trois jours celle-ci fait halte, à la tombée de la nuit, dans une carrière de pierre désaffectée qui s'avère être voisine d'une ancienne mine de charbon. Un petit détachement des guerriers installent le campement tandis que les autres conduisent les chariots au plus profond de la carrière. Vous remarquez qu'une tente particulièrement luxueuse a été dressée à l'extrémité du campement, quand soudain un homme à cheval arrive en trombe, met pied à terre puis s'installe dans celle-ci. Si vous voulez assister au déchargement des chariots, rendez-vous au **31**. Si vous préférez espionner le nouveau venu, rendez-vous au **69**.

30

Avec une lenteur calculée, et sans faire de bruit, vous vous asseyez en tailleur dans le buisson. Puis vous couvrez votre arme d'un drap, si vous en avez une, et vous fermez les yeux pour vous concentrer sur votre respiration. Après avoir atteint la sérénité vous sentez un liquide chaud vous couler sur l'épaule et une forte odeur d'ammoniaque. La sentinelle est en train d'uriner sur le buisson dans lequel vous vous cachez. Si vous désirez en profiter pour lui porter un coup fatal à l'aîne, rendez-vous au **59**. Si vous préférez ne pas éveiller les soupçons en tuant une sentinelle et rester immobile, rendez-vous au **55**.

31

Après avoir laissé de l'avance aux chariots vous rampez en haut de la butte de débris caillouteux délimitant la carrière. Puis après avoir analysé le chemin le moins bruyant et le plus sûr, vous entamez votre descente. Glissant à plusieurs reprises vous redoutez à tout instant de voir surgir une sentinelle, mais finalement vos bruits d'éboulis sont camouflés par le vacarme du déchargement des chariots. Vous rampez pour être au plus près de l'évènement et la première chose que vous remarquez est l'incompétence des guerriers à effectuer les tâches quotidiennes. Le déchargement est brutal, les chariots vomissent des statues de pierres qui s'empilent les unes sur les autres au fond de la carrière tandis que des pelletées de sables s'abattent sur elles. Manifestement elles ne bougeront pas d'ici avant un bon moment. Si vous souhaitez vous attarder pour écouter les ragots des soldats, rendez-vous au **73**. Si préférez remonter pour inspecter la tente luxueuse, rendez-vous au **23**.

32

Pris de surprise car il ne s'attendait pas à voir quelqu'un surgir du tunnel et encore moins à se faire agresser, il n'a pas pris la précaution de s'ancrer dans le sol pour se préparer au combat. Vous l'observez tombez la tête la première au fond du trou et se briser la nuque si vite qu'il n'a pas le temps de crier. Son valet comprenant la situation détale à toutes jambes non sans avoir

copieusement insulté son ancien maître et profané son cadavre. Vous vous élancez à sa poursuite mais la fatigue vous a rattrapé, vos jambes ne vous soutiennent plus ! Vous tombez donc en avant comme une masse. Vous commencez à estimer votre état physique pour savoir si vous aurez le temps de vous enfuir avant qu'il revienne avec une dizaine de gardes lourdement armés. Quand soudain vous entendez un gémissement provenant du fond du trou. Apparemment le seigneur est toujours vivant, le bruit de craquement correspondait sûrement à une épaule qui se brise plutôt qu'à une nuque. Saisissant votre seule et unique chance de l'interroger vous rampez jusqu'en bas de la fosse. Rendez-vous au **71**.

33

Dans un silence pesant vous pénétrez dans la maison de l'homme qui jusqu'à récemment prenait toutes les décisions importantes pour le village. Vous le trouvez là, assis à son bureau, figé, les mains sur les tempes, le front plissé. Angoissé de n'avoir pu trouver de solution pour sauver les habitants malgré ses propositions foisonnantes. La pièce est vide car ses meubles ont servi de matière première aux bûchers destinés à apaiser la fureur des dieux supposément à l'origine de la maladie. Néanmoins, quelques armes sont alignées sur le mur près de lui et un plateau repas à peine entamé est déposé devant lui. Allez-vous prendre une des armes posées sur le mur (rendez-vous en **79**) ou préférez-vous vous réchauffer en prenant un bon repas (rendez-vous en **62**) ?

34

La femme avait une carrure moyenne et des formes élancées cachées sous un plastron de fer et d'argent. Sa chevelure était châtain clair et elle vous dévisageait avec des yeux d'un vert clair perçant. On ne connaissait pas son nom et malgré sa singulière apparence peu de gens aurait été à même de vous dire si oui ou non elle était passée dans leur bourgade récemment. Si bien que naquit la légende de la femme fantôme, d'autres plus romantique

l'appelait la vierge délaissée. Et c'est à la naissance de cette légende que la dame disparu tout à coup des terres connues. Vous pouvez vous douter qu'il y eut beaucoup de bruit et d'hypothèse non-fondée autour de cette disparition qui circulèrent. La femme avait-elle cherché asile dans les terres inexplorées ? Avait-elle quittée le monde connu pour s'enfoncer seule dans les ténèbres de la forêt de Benshir ? Avait-elle rassemblé une armée de mercenaire dans le but de faire taire cette rumeur ? Pour ma part je reste plus pragmatique, et ayant lu une grande partie des ouvrages de cette terre peut-être suis-je le plus à même de répondre à cette question. Je ne me considère pas comme un sage mais pense simplement que je dispose du recul nécessaire pour pouvoir juger objectivement cette situation. Je pense que cette femme est une descendante d'une race oubliée par tous et perdue dans les tréfonds de l'histoire. Et qu'elle est la dépositaire du savoir Quetzalite, et je parle bien ici de la nation Quetzal qui fut l'objet d'un génocide orchestré par le troisième empereur en 914 de notre deuxième ère. Soit il y a 371 ans. Trop peut-être maintenant se souviennent du fait de la politique du gouvernement pour enterrer les dernières traces. Néanmoins plus pour ne pas effrayer les minorités actuelles de l'empire que pour ne pas choquer la population. Revenons à l'essentiel. Connaissez-vous le surnom dont fut affublée la nation Quetzal ? Il fut un temps où nous l'appelions nation caméléon, en référence à une capacité bien étrange de ses citoyens non à imiter le caméléon, cet animal rare dont très peu ont déjà vu la couleur, mais pour leur capacité à changer de couleur d'yeux et de cheveux en fonction de leurs émotions. A bien distinguer des capacités de camouflage du caméléon, car cette capacité que possédaient, que possèdent les Quetzals dépend étroitement de leur contrôle de soi. Seul les Quetzalites ... (parchemin brûlé)

Anonyme

35

À l'instant même où vous vous saisissez de l'épée à la lame effilée, votre confiance en vous se raffermie et vous avez la

certitude que cette épée va vous porter chance. Cette sensation l'avait-elle imaginé ou est-elle bien réelle ? Vous n'en aurez la réponse qu'en la mettant au service de votre quête ! Si vous souhaitez vous remplir l'estomac avec un repas chaud, rendez-vous au **62**. Si vous préférez visiter le laboratoire, rendez-vous au **60**.

36

Il est particulièrement praticable, assez haut pour que vous n'ayez pas à vous baisser, large et très éclairé. Révisant votre jugement sur les skavens, qui semblent finalement être doués à autre chose que la fourberie, le vol et le harcèlement des honnêtes gens (d'après les livres de la bibliothèque), vous profitez de cette exploration des tunnels qui s'est transformée en agréable promenade. Quand soudain un cliquetis bruyant se fait entendre. Lancez un 1D6, puis rendez-vous au numéro correspondant à votre lancer dans le tableau suivant (si vous êtes déjà passé par là ignorez le lancer de dé et rendez-vous directement au **25**).

Résultat du dé	Rendez-vous au ...
1	... 48
2 à 5	... 53
6	... 85

37

En enjambant les débris de verre et les livres jonchant le sol, vous arrivez au pied des étagères. Félicitant le scientifique à titre posthume pour avoir rassemblé des livres de si grande qualité vous parcourez leurs côtes. Vous lâchez alors un soupir de déception car la majorité de ces livres ne traite pas de science mais de culture ! Visiblement le scientifique les aura détruits en rageant de ne pouvoir éviter la transformation en pierre. Trois livres retiennent néanmoins votre attention, l'un se nomme « Le peuple Caméléon », un autre « Légendes du Nord » et le dernier « Gidéon le malchanceux ». Si vous désirez lire le premier,

rendez-vous au **49**, le second, rendez-vous au **72**, enfin si vous choisissez le troisième, rendez-vous au **75**. Vous pouvez aussi inspecter le livre posé sur le pupitre, rendez-vous au **13**, ou bien visiter la maison du chef du village, rendez-vous au **33**.

38

Vos yeux mettent du temps à s'habituer à la pénombre, puis vous posez les yeux sur une grande grotte circulaire, vide à l'exception d'un bric-à-brac de vêtements sales, de planches de bois et de draps. Vous remarquez, plus tard, une malle carrée dissimulée par un repli de la paroi rocheuse. Au fond de la salle vous distinguez l'entrée d'un tunnel assez large pour laisser passer deux personnes de front. Allez-vous fouiller le bric-à-brac, rendez-vous au **24**. Ou allez-vous inspecter le coffre, rendez-vous au **64**. A moins que vous ne préfériez emprunter le tunnel, rendez-vous au **36**.

39

Vous agenouillant près du coffre, vous vous rendez-compte de la futilité de votre action en effet vous ne disposez d'aucun outil de crochetage ! Mais pleine d'espoir vous essayez quand même, à l'aide d'un vieux clou rouillé. Lancez 1D6. Si vous obtenez 6, rendez-vous au **58**. Sinon, rendez-vous au **22**.

40

Vous avez semé sans problème vos poursuivants. Décidant de prendre un peu de repos vous vous adossez à un arbre et inspectez l'intérieur de la sacoche. Rien qu'un tas de vieux parchemins, vous espérez mieux ! Puis une voix caverneuse prononce « Et pourquoi crois-tu que je t'ai permis de maîtriser la main de pierre ? Parce qu'un de ces parchemins m'appartient ! ». Après un instant d'hésitation vous vous mettez à fouiller frénétiquement le tas de parchemins et la trouvez. La fibre qui la compose semble résistante car elle est intacte, un picotement naît dans vos doigts lorsque vous la touchez. Affamé, le livre

avale la feuille et vous constatez qu'elle se recoud par magie à l'ouvrage.

Vous découvrez par hasard une lettre du seigneur adressé à son fils, elle mentionne des tunnels skavens dans lesquelles le seigneur réalise actuellement des fouilles. Maintenant que vous connaissez le responsable de tous vos malheurs et où le trouver vous allez aller lui rendre visite. Malheureusement la mention de tunnels skavens est trop vague pour que vous puissiez le retrouver. Vous avez besoin des cartes de la région et des ouvrages traitant des skavens entreposé dans la bibliothèque de la ville de Chunfod à trois heures de route de votre village. Rendez-vous au **45**.

41

Vous soulevez un pan de la tente en saisissant le casque. A l'instant même où votre peau entre en contact avec le casque, vous sentez qu'une énergie maléfique l'habite, ce casque est maudit ! Vous vous éclipses discrètement dans le sous-bois, rendez-vous au **29**.

42

Félicitation ! Si vous lisez ces lignes c'est que vous avez triché car aucun numéro ne peut amener au 42. Vous gagnez le succès « bug dans la matrice (avoir lu le paragraphe 42) » ! Comme récompense j'ai listé ici des numéros de paragraphes amenant à des récits détaillant plus précisément l'univers dans lequel évolue la Garghomme (c'est-à-dire vous). Bonne lecture ! Paragraphes : **16, 34, 47, 66, 76**.

43

En portant toute votre attention aux gardes arpentant le campement, vous repérez une tente isolée et commencez à ramper jusqu'à son emplacement.

Bonus/ malus	Si ...
-2	... vous avez tué une sentinelle
+1	... vous possédez une lame effilée

Si vous obtenez 3 ou plus, rendez-vous au **46**. Sinon, rendez-vous au **44**.

44

Alors que vous êtes presque arrivé à destination, un garde arrivant d'un angle mort vous marche sur la main. Curieux de savoir à quel animal appartient cette texture mollassonne, il ramasse votre main, puis ses yeux remontent le long de votre bras et vous regarde dans les yeux pendant une seconde ahuri. Profitant de son hébétude, vous retirez votre main, et d'un même mouvement, vous roulez loin de la sentinelle puis à l'abri d'un buisson vous vous remettez sur pied et fuyez à toute allure. Votre connaissance de la région vous est d'une aide précieuse pour semer vos poursuivants, ainsi vous êtes rapidement hors d'atteinte, caché dans fossé. Quand soudain vous entendez un grand cri, un guerrier apparait derrière un arbre et se jette sur vous. Son premier coup tranche profondément l'arbre auquel vous étiez adossé et vous atteint aux côtes (vous perdez 2 en (V)). Heureusement, il est seul.

Combattez le guerrier. Il a (H)=3 et (V)=10.

Si vous survivez, rendez-vous au **29**.

45

Ereintée par votre filature, vous prenez lentement le chemin de la cité, sentant que votre quête touche à son but. Votre plan pour récupérer les documents dont vous avez besoin est le suivant :

vous irez à la bibliothèque de nuit et profiterai de l'absence des gardes pour repartir avec les plans des tunnels skavens.

Votre plan se déroule sans accroc. Dans la bibliothèque vous avez appris que les skavens sont une race d'hommes rats de petite taille rusés mais surnois. Vous avez aussi appris que la Malepierre sert souvent d'outil aux bourreaux afin que leur victime avoue des crimes imaginaires, en effet ce n'est rien de plus qu'une caillasse extrêmement nocive. Néanmoins ses effets sur le corps humain sont d'une diversité surprenante : brûlures, puissantes fièvres, nausées et bien sûr transformation en pierre. Vous avez esquissé un petit sourire à votre première lecture en pensant à la chance insolente dont vous êtes pourvu et qui vous a permis de survivre au mal de pierre. Et c'est avec des parchemins plein les mains que vous vous dirigez vers le Nord-Est, en direction des tunnels, rendez-vous au **83**.

46

Surpris de vous être infiltré si facilement, vous vous glissez entre les tentures qui forment l'entrée de l'abri et refermez derrière vous. Vous êtes aussitôt assailli par une odeur de moisi et de renfermé caractéristique d'une tente de soldat. Vous farfouillez, jusqu'à déplier le drap, qui sert d'oreiller au guerrier absent. Celui-ci se révèle être une tunique portant l'emblème de Lothar, un noble peu influant de la région ayant des affinités avec deux seigneurs. Vous supposez que ce noble sert d'homme de main à l'un de ces deux seigneurs, reste à trouver lequel !

Ensuite, profitant du calme ambiant, vous vous allongez sur le sol irrégulier de la tente et glissez votre tête à l'extérieur. Dans cette position vous avez une vue imprenable sur les chariots, organisés en cercle, au milieu du campement. C'est alors que votre cœur cesse de battre un court instant, lorsque vous apercevez une main en pierre dépassant de l'un des chariots. Sans aucun doutes, ces chariots doivent être rempli des statues de pierre des villageois.

Vous vous rasseyez au milieu de la tente pris d'une grande tristesse. Quand soudain, vos yeux se posent sur du métal reluisant, et vous apercevez ce que vous auriez dû voir en

premier. Devant vous, se tiennent respectivement un plastron d'armure en métal de bonne facture, et un casque aux cornes de taureau d'un noir profond. N'ayant trainé que trop longtemps dans le camp vous devez vous écarter au plus vite avant d'être repéré. Si vous choisissez de prendre le plastron, rendez-vous au **3**. Si vous préférez vous saisir du casque, rendez-vous au **41**.

47

Un prêtre essaya un jour de décrire les obédiences comme des grandes familles de principes moraux plutôt que comme des allégeances à des entités supérieures. Son étude fut appuyée par les travaux de bon nombre d'adeptes des différentes allégeances et son travail fut publié par le conseil lui-même.

Chronique du monde, moine anonyme

48

Le cliquetis est immédiatement suivi d'un bruyant « chtong » et le plafond du tunnel s'effondre sur vous. Vous avez à peine le temps de comprendre ce qui vous arrive que la vie a déjà quitté votre corps.

FIN

49

Vous chassez la poussière de la première de couverture du revers de votre manche et vous plongez dans la lecture.

« C'était une jeune femme riieuse et généreuse avec pour seul bagage un sac de toile et des habits chauds. Elle sillonnait la campagne en faisant halte dans chaque bourgade aussi modeste fut elle pour y exercer son métier de saltimbanque et elle était accueillie par les locaux à grands cris de joie et l'on s'empressait de lui proposer eau et nourriture. Après en avoir refusé la moitié poliment elle s'installait sur la grand place et tous se taisait. Puis à l'arrivée du crépuscule elle se levait bras écarté comme pour

embrasser la lune et la nuit s'illuminait alors de millions de couleurs. On l'appelait la femme arc-en-ciel.

Villageois anonyme»

Après réflexion vous avez du mal à saisir le lien entre le peuple Caméléon et cette femme, mais vous êtes persuadé qu'il existe bel et bien. Rendez-vous au **37**.

50

Courageuse vous vous lancez dans l'exploration du tunnel. Il se révèle être humide, particulièrement sombre et jonché d'excréments. Vous commencez à regretter de l'avoir emprunté, et à la suite de plusieurs glissades vous avez failli vous casser le bras.

Quand soudain, un bruit caractéristique de métal rencontrant la pierre se fait entendre et vous stoppez net. Au bout du tunnel, un homme est en train de piocher. Vous surprenez aussi une conversation, et d'après l'écho le tunnel doit déboucher sur une grotte. Vous prêtez l'oreille à la conversation et constatez qu'un des deux hommes est le valet de son interlocuteur. C'est alors que vous remarquez le don que vous a fait le livre : des yeux de gargouille. Et grâce à ce don vous êtes maintenant capable de voir comme en plein jour ! Vous remerciez le livre à voix basse tandis qu'il garde le silence. Enfin vous arrivez à leur hauteur et leur tabard confirme votre hypothèse. Le seigneur Asertimas se tient devant un grand trou et vocifère sur son valet qui ne pioche manifestement pas assez vite à son goût. Il se tient à côté d'une brouette chargée de Malepierre.

Prise d'une fureur noire vous entrez dans le halo de lumière de la torche. Allez-vous faire tomber le seigneur dans le trou, rendez-vous au **14**. Ou préférez-vous l'affronter directement, rendez-vous au **10**.

51

Vous vous placez au-dessus du coffre en écartant bien les jambes, selon la posture des bûcherons, pour ne pas vous blesser au pied. Et vous portez un coup violent au cadenas, qui cède immédiatement et se retrouve projeté à quelques mètres. Le

bruit se répercute alors sur les parois et vous craigniez que des skavens ne pénètrent dans la grotte, mais c'est en entendant un bruit près du bric-à-brac que vous vous retournez en sursautant. Rendez-vous au **84**.

52

Vous filez donc la caravane des voleurs de statues, faire de l'exercice vous fera le plus grand bien après votre sieste prolongée dans l'atelier du scientifique. Aucune péripétie ne vient perturber votre avancée et vous n'avez rien d'autre à faire qu'observez la forêt broussailleuse et sombre qui s'étant des deux côtés du chemin. L'ennui vous rattrape, vous avez imaginé votre quête pour sauver le village bien plus mouvementée ! Soudainement vous trébuchez sur une grosse pierre, vous étiez perdu dans vos pensées et vous vous étalez de tout votre long sur le sentier poussiéreux. Mécontente, vous vous retournez, vous saisissez de l'objet et l'envoyez valdinguer dans les fougères, en vous rendant compte trop tard qu'il s'agit d'une main en pierre. Après avoir retrouvé la main dans les fourrés, vous l'observez, elle est fermement serrée. Une pensée vous vient alors à l'esprit, peut-être est-elle refermée sur un objet de valeur ? Si vous souhaitez détruire la main pour découvrir ce qu'elle renferme, rendez-vous au **7**. Si vous préférez la conserver pour vous en servir comme arme de jet, rendez-vous au **78**.

53

Vous avez à peine le temps de déglutir qu'un morceau de la paroi s'effondre sur vous, écrasant tout votre flanc droit. Vous rampez pour vous dégager de l'étreinte du rocher mais il est trop tard et les dégâts sont irréversibles. Votre jambe droite n'a par chance que peut souffert, mais votre bras droit est cassé tandis que vos côtes vous font souffrir à chaque respiration. Soustrayez 5 à votre (V), et 1 à votre (H) jusqu'à la fin de votre aventure. Puis vous repérez la corde très discrète tendue au ras du sol avec laquelle vous avez été piégée. Seule la moitié du tunnel est condamné, vous pouvez continuer votre chemin. Rendez-vous au **25**.

54

Il ne vous est pas difficile de retrouver leur trace. Visiblement très nombreux, les inconnus se sont rassemblés sur la place du marché avant de quitter le village. Mais là, leurs routes se séparent. Un groupe peu nombreux, est parti vers le centre du royaume. L'autre, très nombreux se dirige vers les forêts denses des contrées sauvages. Vous réfléchissez à la démarche à suivre, aux traces qui strient le sol vous déduisez que des chariots sont partis vers la forêt, il vous sera donc facile de les suivre. Tandis que seul des traces de pas s'éloignent du village en direction du royaume, votre vie sera moins mise en danger si vous les suivez, néanmoins il vous sera plus difficile de les rattraper. Si vous décidez de poursuivre le premier groupe vers le centre du royaume, rendez-vous au **79**. Si vous préférez poursuivre le second vers les contrées sauvages, rendez-vous au **74**.

55

Imperturbable, vous attendez que la sentinelle aie fini et s'en aille. Vous vous félicitez pour avoir gardé votre calme et espérez que cela rendra votre filature plus aisée, rendez-vous au **12**.

56

Sans perdre de temps vous vous enfoncez dans les fougères et buissons piquants qui bordent la route. Par votre connaissance des alentours du village vous savez que la caravane des voleurs de statues est engagée dans un long virage et vous allez tenter de la rattraper en gravissant la colline qui se trouve au cœur de ce virage. En chemin vous passez devant un parterre de Droséra et en ramassez un bouquet. Arrivé au sommet, la caravane s'étant sous vos yeux, comme un serpent ondulant au fond de la vallée. Elle se compose de quatre chariots menés par une trentaine d'hommes. Les chariots sont tous bâchés et l'on ne peut apercevoir leur contenu. Un cri d'oiseau inhabituel attire votre attention, et en regardant d'où il provient vous constatez qu'une sentinelle de la caravane se tient à moins de dix mètres de vous. Vous jetant au sol vous tentez de contrôler votre respiration et

être la plus immobile possible, mais c'est trop tard la sentinelle est méfiante. Allez-vous l'attaquer, rendez-vous au **5**. Ou préférez-vous imiter un cri d'oiseau, rendez-vous au **19**. A moins que vous ne préfériez rester immobile sans bouger, rendez-vous au **30**.

57

Etonné, vous-même, d'être parvenu jusqu'au chariot sans encombres, vous vous redressez et vous glissez sous la bâche du chariot. Vous attendez, dans un silence pesant que vos yeux s'habituent à l'obscurité, tout en prêtant l'oreille aux bruits de pas des gardes. Vous y voyez maintenant beaucoup mieux et c'est avec la boule au ventre que vous découvrez les statues des villageois entassées en désordre au fond du chariot. Vous découvrez aussi un tas de tuniques portant l'emblème de Lothar, un noble peu influent de la région ayant des affinités avec deux seigneurs. Vous supposez que ce noble sert d'homme de main à l'un de ces deux seigneurs, reste à trouver lequel.

Abandonnant l'idée de voler une tunique, car votre physique aurait tôt fait de vous trahir, vous saisissez un étui contenant trois couteaux de lancer posé au fond du chariot et vous vous éclipez discrètement dans le sous-bois, rendez-vous au **29**.

58

Par miracle et sûrement à cause de son état de vieillesse avancée, le cadenas cède en produisant un bruit sourd. Vous rabattez son couvercle et êtes agréablement surpris par son contenu. Il est entièrement vide à l'exception d'un bracelet en or reluisant, c'est de toute évidence un artefact. Cependant vous n'avez pas la moindre idée quant au sortilège qu'il pourrait contenir, vous rangez précieusement votre trouvaille dans votre baluchon. Puis vous continuez à explorer la salle, rendez-vous au **38**.

59

Contractant l'intégralité de vos muscles puis les relâchant au même instant. Vous bondissez sur votre proie à la vitesse de l'éclair en lui portant un coup pénétrant à l'aine. Celle-ci tombe violemment sur le dos en poussant un cri terrifiant qui se répète en écho dans toute la vallée, pendant qu'une gerbe de sang jaillit de son entre jambe. Votre forfait accompli vous entreprenez de fouiller le cadavre, rendez-vous au **65**.

60

En pénétrant chez le scientifique votre nez est assailli par une odeur de brûlé, mais après avoir embrassé le laboratoire du regard vous constatez que la seule chose qui ait en partie brûlé est le livre posé sur le pupitre. Le dernier espoir que vous aviez de trouver des survivants est annihilé lorsque vous apercevez la statue du scientifique penché sur son pupitre. Vous aviez toujours pensé que ce serait le plus à même de survivre à la maladie. La pièce est sens dessus dessous, de nombreux livres sont tombés de leur étagère et plusieurs fioles et flacons sont brisés sur le sol. Aller vous lire le livre, à moitié brûlé, posé sur le pupitre (rendez-vous au **13**) ou préférez-vous inspecter les étagères (rendez-vous au **37**) ?

61

Visiblement au bord de l'épuisement la sentinelle observe une dernière fois les alentours avant de prendre le chemin du campement. A nouveau seule, vous reprenez votre filature, rendez-vous au **12**.

62

En vous installant à la table, à côté du chef du village, vous vous rendez-compte à quel point vos récents soucis vous ont détournés du plaisir simple de la chair. Après avoir tiré le plateau devant vous, vous commencez à manger lentement en appréciant chaque bouchée, chaque mâchonnement. Vous dévorez sans scrupules tout le contenu de l'assiette, pas le moins du monde

gêné par votre main en pierre. Quand Soudain vous vous étouffez avec un os de poulet disproportionné. Vous crachez, toussiez et poussez quelque jurons bien sentis jusqu'à régurgiter l'os. Mais ce que vous preniez pour un os se révèle être un œuf en pierre de très petite taille peint en trompe-l'œil pour faire croire à de la nourriture. Vous soupesez l'objet et l'observez sous toutes ses coutures. Aucun doute possible, c'est un artéfact magique. Cependant vous n'avez pas la moindre idée quant au sortilège qu'il pourrait contenir, vous rangez précieusement la précieuse trouvaille dans votre baluchon. Si vous souhaitez vous emparer d'une des armes posez sur le mur, rendez-vous au **79**. Si vous préférez quitter la maison pour visiter le laboratoire, rendez-vous au **60**.

63

Prenant le chemin qui mène à la carrière de pierre et aux corps immobiles des villageois. Vous refusez de prendre la moindre pose pour dormir, vous sustenter ou vous soulager. Enfin arrivé à la carrière vous contournez la butte caillouteuse et descendez tout en bas. Alors arrivé vous pelletez frénétiquement jusqu'à avoir révélé la peau rugueuse de 5 des villageois et vous leur déversez la malepierre dessus. Puis sans prévenir la fatigue prend le dessus et vous vous effondrez sur le sol sombrant dans le sommeil, rendez-vous au **27**.

64

C'est une grande malle à vêtements tout ce qu'il y a de plus classique, fermée par un cadenas. Ce qui est étrange c'est que les skavens n'apportent aucune importance à l'apparence physique et donc aucune importance à ces bouts de tissus si chère aux nobles et aux seigneurs. Vous en arrivez à la conclusion que cette malle renferme tout sauf des vêtements. Allez-vous tenter de crocheter la serrure, rendez-vous au **39**. Ou préférez-vous la fracasser (uniquement si vous possédez une arme), rendez-vous au **51**. Enfin vous pouvez choisir de continuer à explorer la grotte, rendez-vous au **38**.

65

Toute étourdie qu'elle était la sentinelle a oublié un couteau de lancer, vous le glissez dans votre sac à dos et vous reprenez votre filature de la caravane, rendez-vous au **12**.

66

Il lançait les dés depuis maintenant une heure lorsqu'on frappa à la porte de sa chambre située dans l'aile des lilas destinés à recevoir les invités de marque. Depuis sa plus jeune enfance il était passionné par le mécanisme du hasard. Alors que ses parents n'hésitez pas à lui rappeler que son rôle serait de les remplacer en qualité d'ambassadeur de Shabenie, lui était fasciné par ses dés qu'il envoyait, tant ceux-ci ne paraissait pas se soumettre à un avenir prédestiné. Ne comptant pas parmi les plus pauvres il avait alors décidé sur un coup de tête d'assouvir son penchant pour le hasard en achetant le plus de Dé possible. Un deuxième bruit ce fit entendre et il alla finalement ouvrir. C'était la commande qu'il attendait depuis six mois, et qui constituerait le clou de sa collection. Deux gros dés à six faces taillés à même la pierre précieuse, l'un d'eux était en jade l'autre en opale. Fébrile il réceptionna la boîte en bois de hêtre usée sans prêter la moindre attention à l'individu homme ou femme qui la lui livra. Aussitôt il l'ouvrit et jeta les dés une première fois. Et c'est à ce moment précis qu'il sût avoir été piégé. Il se précipita au bac à eau et y plongea sa main mais déjà le poison faisait effet et rongeaient ses tendons et ses nerfs. Alors il se rendit compte d'à quel point il avait été aveuglé par sa passion dévorante par le hasard et se promit aussitôt de retrouver ses parents pour apprendre le métier d'ambassadeur.

L'insolite homme aux dés de Shabénie

67

Vous apprenez que le seigneur réalise des fouilles dans des tunnels skavens à proximité. Maintenant que vous connaissez le responsable de tous vos malheurs et où le trouver vous allez aller lui rendre visite. Malheureusement la mention de tunnels skavens est trop vague pour que vous puissiez le retrouver. Vous avez besoin des cartes de la région et des ouvrages traitant des skavens entreposé dans la bibliothèque de la cité de Chunfod à une demi-heure de route de votre village. Rendez-vous au **50**.

68

Épuisée par la lutte acharnée que vous avez livrée avec la sentinelle, vous traînez son corps dans les fourrés, à l'abri des regards et pénétrez dans l'obscurité des tunnels. Rendez-vous au **8**.

69

Vous vous infiltrerez dans la tente en rampant sans aucun souci. L'homme qui a pris ses appartements dans la tente n'est visiblement pas une petite frappe au vu de son équipement très fourni et de qualité. Vous remarquez aussitôt le blason sombre et discret de la famille Asertimas, c'est donc eux qui ont engagé le scientifique, et qui ont donné l'ordre aux guerriers d'évacuer les statues. Si vous choisissez de le combattre en lui faisant face dans la lumière, allez au **21**. Si vous préférez l'espionner cachée derrière une tenture, allez au **80**.

70

Vous avez quitté l'atmosphère oppressante du camp et vous baladez dans la forêt. Décidant de prendre un peu de repos vous vous adossez à un arbre et réfléchissez à la suite des événements. Vous ne disposez malheureusement pas d'assez de renseignements pour retrouver le seigneur Asertimas qui a ruiné votre vie en engageant le scientifique. Soufflant de dépit à la pensée de la fastidieuse tâche à laquelle vous allez être confrontée, vous mettez au point un plan. Vous choisissez d'épier

le fils du seigneur en espérant glaner les informations qui vous manquent. Lancez 1D6 en appliquant les modificateurs suivants.

bonus	Si ...
+1	... vous possédez une lame effilée

Si vous obtenez 4 ou plus la collecte des informations est un succès, rendez-vous au **67**. Sinon votre aventure s'arrête ici, **FIN**.

71

Ereinté par votre face à face avec le seigneur vous le redressez et l'adossez à la paroi rocheuse. Il saigne abondamment du visage et a plusieurs côtes cassées ainsi que son épaule droite. Puis vous prenez la parole « Donne-moi la solution pour inverser la transformation en pierre ! Ou je réalise une ablation de tes parties génitales ! Gros porc ! ». Mais au lieu de vous répondre il vous observe tant bien que mal à travers le rideau de sang qui lui barre le visage et chuchote « Enfin te voici Garghomme », avec un souffle saccadé il reprend « j'aurai réussi finalement ... » enfin il se tait et s'affaisse. « Trop tôt pour crever mon gars ! Je t'avais prévenu ! », et vous lui donnez un grand coup de pied dans le bras droit. Enfin, c'est après un grand cri de douleur qu'il commence à parler avec un rythme soutenu « Achever la transformation ... ça doit être la seule solution ... mais pour ça il faudrait une grande quantité de malepierre ... ». Tout en l'écoutant vous avisez le chariot plein de malepierre rempli par son serviteur. « ... vous devrez leur apposer directement la malepierre sur la peau ... et vous aurez une armée de garghomme de pierre », après vous avoir dit ces mots il est pris d'une crise de toux et se crache du sang dessus, rendez-vous au **11**.

72

En saisissant le livre vous vous rappelez l'avoir déjà vu dans les mains du scientifique lorsque qu'il enseignait aux enfants

l'histoire du royaume autour d'un feu de camp à la nuit tombée. Vous ouvrez le livre et commencez à lire.

« Parmi les contes et légendes du nord celle des barbares et de la forêt d'Ulfid reste l'une des plus mystérieuses. Les barbares menés par Kardal le pyromane avait dévasté plusieurs villages et camps de bucheron saisonnier quand ils arrivèrent devant les arbres clairsemés de la forêt blanche d'Ulfid. Par deux fois ils y mirent le feu et par deux fois il s'éteignit. Seul furent brûlés les fougères, les petits buissons et les plantes rampantes mais les arbres eux tinrent bon. Et quand intrigué il ordonna à ses hommes d'user du tranchant de leurs haches pour les abattre. La forêt gronda et le vent ce mis à souffler. Ce ne fut d'abord qu'une légère brise d'automne mais il allait en forcissant. Soudain ce fut un maelström près à engloutir quiconque entrerait dans la forêt. Les hommes de Kardal tétanisés par leur peur inconditionnée du surnaturel prirent leurs jambes à leur cou. Mais Kardal fou de rage apprêta son cheval, s'empara de sa hache et chargea en direction de la forêt. On ne retrouva jamais son corps. Cependant une rumeur c'est répandue, celle d'une ombre rodant dans la forêt. Une ombre blanche de grande taille . . . et la forêt ne prit plus jamais feu.

Conte moralisateur»

Vous revenez à vous, à bout de souffle, pressé de savoir quelle est la part de vérité qui se cache derrière cette légende. Rendez-vous au **37**.

73

Les soldats ne sont pas avarés en jeux de mots grossiers en tous genres et en calembours. Vous les écoutez copieusement insulter leur supérieurs hiérarchique de les avoir choisi pour cette mission. Quand soudain l'un d'entre eux dit : « Vous y croyez à cette histoire de surhomme de pierre ? J'veux dire c'est assez invraisemblable quand même. ». Un autre lui répond avec un ton ironique « Bien sûr ! Et puis même qu'il a des ailes et qu'il peut voler ! Ahahah. ». Suite à son intervention tous se mettent à rire puis continuent à enterrer les statues. Enfin, les statues enterrées, un guerrier empoigne le grimoire aux enluminures débordant de légendes, dont vous avez eu un aperçu il y a 3

nuits. C'est dans la catégorie « Histoire du royaume » qu'il choisit un récit et commence à lire.

« En ce jour de fin d'automne de l'an 978, Méandélien de Saratova n'est plus, c'était le dernier grand mage à avoir connu le célèbre Balthus principal théoricien de la magie sous toutes ces formes. En ce jour de deuil national je ne peux m'empêcher de faire le bilan de la disparition progressive de la magie. Ce phénomène d'origine inconnue ayant poussé grand nombre de mes pairs dans le ravin de la folie ou le gouffre de l'isolement, et je regrette la réaction logique, sensée mais lâche de ceux ayant mis fin à leur vie. Néanmoins l'avenir n'est pas aussi sombre que mon récit peut prêter à le croire. En effet en travaillant de paire avec les joailliers et les ingénieurs mécaniciens, nous avons pu trouver une technologie nommée « réceptacle » permettant de conserver la magie pour des durées courtes de six à huit mois. Mais ne doutez pas de nos futures améliorations au « réceptacle » qui assurera bientôt la conservation de la magie aussi longtemps que dure une vie humaine. Nous sommes comme des nomades dans le désert remplissant notre gourde pour conserver le plus longtemps possible le précieux liquide et pouvoir faire face à l'avenir en toute sérénité.

Bien sûr le concile est le seul à connaître nos agissements en plus de quelques grands nobles, la chose sera rendue publique bien assez tôt à la cérémonie de passation de pouvoir du conseil.

Traité sur la disparition de la magie,
Bibliothèque du concile»

Intrigué par ses informations, vous prenez le chemin de la tente luxueuse dressée à l'entrée du campement, rendez-vous au **23**.

74

Trébuchant sur le sol ravagé par les chariots, vous vous engagez sur le chemin forestier. Le livre pèse lourd dans votre sac, vous rappelant à tout instant le pacte que vous avez passé avec lui. Vous ne tardez pas à entendre les bruits de vos proies, du bois qui craque, des bâches en tissu qui claquent au vent et le piétinement des hommes contraint de s'adapter à la lente progression des chariots. Si vous avez une certitude c'est bien que vous ne perdrez pas leur trace, vous commencez votre

filature et hésitez alors sur la marche à suivre. Vous pourriez les filer de près en vous cachant dans les bois pour en apprendre plus sur eux et en espérant ne pas être repéré. Mais vous pourriez aussi les suivre à une distance respectable tout en restant sur la route en réfrénant votre curiosité. Si vous décidez de les suivre de près par le bois, rendez-vous au **56**. Si vous préférez les suivre à longue distance par la route, rendez-vous au **52**.

75

Ayant décidé qu'un peu de littérature orientale vous fera le plus grand bien, vous ouvrez l'ouvrage et vous laissez absorber par les premières lignes du texte.

« Gidéon perdit son bracelet lors de son passage à travers le désert caillouteux du Nord. Fou de rage il dressa aussitôt son campement avec la volonté de ne repartir qu'à la condition d'avoir retrouvé son bracelet mais à son réveil le désert avait laissée place à une forêt luxuriante. Or cet évènement inexplicable compliqua si arduement les recherches qu'elles furent abandonnés. Aujourd'hui les plus curieux peuvent se rendre au site suite à un jour de marche plein sud au départ de Naïajen.

Légendes Orientales »

Le bracelet de Gidéon vous évoque immédiatement un artefact et vous vous demandez si les plus puissants d'entre eux ne sont pas équipés d'un système d'auto-défense. Rendez-vous au **37**.

76

Elle s'en vint des terres fertiles bien que glacées du nord au cœur d'une tempête de neige. Blonde platine, pâle de peau et les yeux d'un léger gris bleuté elle montrait tous les attributs physiques d'un spectre. Elle s'en allait seule, accompagné par le cliquetis de ses dagues. Et quand elle nous eut dépassés je pus apercevoir son dos nu lacéré de zébrures de fouet et sa dague aérienne fixée au bout de sa natte de 3 pieds de long, elle-même recouverte

d'une fine cote de maille épousant parfaitement sa forme, oscillant au gré du vent frais du matin.

La fascinante femme spectre, bailli de Chunfod

77

Exalté par la main en pierre dont vous êtes maintenant pourvu et ravi d'avoir gagné la confiance du livre-gargouille, vous fouillez le corps encore chaud de l'homme que vous venez de terrasser. Quand soudain, l'alerte est donnée. Vous êtes repéré ! Les cris des soldats que vous rapporte le vent, vous informe qu'ils vont, sous peu, encercler la tente. C'est dans les cris et le bruit du métal contre du métal que vous détalez dans le sous-bois, après vous être emparé de la sacoche du mort. Rendez-vous au **40**.

78

La forme du poing fermé en pierre que vous tenez dans les mains a, par un heureux hasard, une forme aérodynamique et est assez lourd pour pouvoir servir de projectile. Vous le fourrez donc dans votre sac. Rendez-vous au **12**.

79

Vous contournez le bureau pour contempler les armes alignées sur le mur, et les effleurez avec votre main de pierre. Toutes semblent bien entretenues et de bonne qualité, excepté une épée courte à la lame effilée mais à la pointe cassée. Vous vous souvenez qu'il s'agit de l'arme fétiche du chef du village, que celui si emportait partout où il allait en clamant qu'elle lui portait chance. Si vous possédez déjà une de ces armes, qui sont très encombrantes, vous ne pourrez malheureusement pas en emporter une autre (rendez-vous au **33**). Allez-vous emporter une épée longue, reluisante et de bonne facture (rendez-vous au **81**) ou allez-vous, par superstition, vous emparer de l'épée courte (rendez-vous au **35**) ?

80

Un messager entre dans la pièce et engage une discussion avec lui. Vous apprenez que le déchargement des statues, contenues dans les chariots, s'est plutôt mal passé car trois d'entre elles ont été brisées. Vous apprenez aussi que le seigneur Asertimas réalise des fouilles dans des tunnels skavens à proximité mais sans savoir où précisément. A la suite de quoi il se fait congédier par l'homme qui se révèle être le fils du seigneur en question. Vous sentez le livre s'agiter avec force dans votre dos comme pour vous inciter à attaquer. Si vous décidez d'attaquer, rendez-vous au **21**. Si vous préférez ignorer le livre et vous éclipser discrètement, rendez-vous au **70**.

81

En empoignant l'épée vous constatez que son équilibre est parfait et êtes surpris par sa légèreté. Vous vous sentez plus serein à savoir votre vie protégée par une arme si puissante, et êtes presque pressé de participer à un combat pour évaluer son potentiel. Si bien que vous vous surprenez à trembler d'excitation. Si vous souhaitez vous remplir l'estomac avec un repas chaud, rendez-vous au **62**. Si vous préférez visiter le laboratoire, rendez-vous au **60**.

82

Votre sac-à-dos est pris de violents soubresauts. Si bien que la lanière de cuir lui servant de fermeture cède en projetant un petit objet au sol. L'abomination curieuse observe l'objet tandis qu'interloqué vous reconnaissez l'artéfact trouvé dans la maison du chef du village. Celui se met alors à émettre une lumière vive et puissante qui éclaire la grotte comme en plein jour. L'abomination trébuche en arrière désorientée par le changement de luminosité soudain.

Combattez l'abomination. Elle a (H)=3 et (V)=18.

Si vous survivez, rendez-vous au **87**.

83

Vous savourez le picotement des derniers rayons du soleil sur votre peau, annonciateur du crépuscule. En route vous faite halte à l'ombre d'un grand chêne pour inspecter votre équipement. C'est alors que vous l'entendez chuchoter « nous nous rapprochons d'une de mes pages, je le sens, je suis liées à elles », satisfait de suivre le bon chemin vous décidez de repartir aussitôt en forçant l'allure. Peut d'autre telle que vous pourrez endurer ce voyage mais vous savez que chaque enjambée vous rapproche un peu plus du responsable de tous vos malheurs, et vous comptez bien lui faire cracher comment réparer les dégâts ! Enfin, vous l'apercevez à travers les branchages, l'entrée des tunnels ! Ce n'est rien de plus que l'entrée d'une caverne, élargie par le travail des ouvriers skavens. La nuit n'est pas encore tombée et il n'y a aucune trace de vie à l'extérieur, si ce n'est un renard en train de fureter. Soudain, un skaven surgit de la paroi rocheuse à 20mètres de l'entrée, comme sortit de nulle part. L'éclat de la lune, tout juste levée, éclaire alors une seconde entrée de petite taille camouflée en partie par des buissons. Si vous choisissez de vous infiltrer dans les tunnels par l'entrée principale visiblement déserte, rendez-vous au **28**. Si vous préférez passer par l'autre entrée après avoir neutralisé la sentinelle, rendez-vous au **15**.

84

C'est une abomination. Un skaven de 4 mètres de haut dont la peau est parsemée de fragments de Malepierre (sûrement une expérience qui aura mal tournée), armé d'une imposante massue. Contrairement aux autres skavens plutôt minces, celui-ci est fort et sa bedaine est si proéminente qu'elle lui empêche de voir ses pieds. Ses intentions sont claires : vous allez lui servir de déjeuner de gré ou de force ! Si vous possédez un artéfact qui a la forme d'un œuf en bois, rendez-vous au **82**. Sinon, rendez-vous au **2**.

85

Vif comme l'éclair vous bondissez en arrière pour esquiver le pan du plafond qui s'effondre sur vous, la moitié du tunnel se retrouve ainsi condamné. Surprise par vos réflexes vous vous félicitez d'avoir évité ce piège qui vous aurez surement fortement affaibli. Vous continuez votre chemin, rendez-vous au **25**.

86

Malheureusement le pressentiment qui vous a assailli lorsque vous avez commencé à suivre leur piste se révèle fondé. Les indices de leur passage ici se sont déjà en grande partie estompés, il vous est donc impossible de les rejoindre par ce chemin ! Déçu vous retournez sur vos pas en direction de la forêt, rendez-vous au **74**.

87

Les tripes de l'abominable skaven se déversent à vos pieds en relâchant une odeur fétide, et elle s'effondre sur le ventre en manquant de peu de vous ensevelir sous sa masse de chair. Dégouté vous régurgitez à vos pieds et vous asseillez en vous servant du cadavre comme dossier. Après avoir un peu sangloté, vous vous rendez compte de l'absurdité de votre réaction.

Vous avez assisté à la mort de votre famille et de vos amis, vous avez pourchassé vos ennemis à travers les contrées inexplorées et vous venez d'abattre un monstre. Rien ne pourra plus vous arrêter maintenant ! C'est cette pensée à l'esprit que vous vous redressez, bombant le torse, serrant les dents et regardant droit devant vous d'un air déterminé (vous regagnez 5 en (V)).

Dans la suite de votre aventure ignorez les combats avec l'abomination car vous venez de la vaincre définitivement. Vous pouvez continuer à explorer la salle, rendez-vous au **38**, ou emprunter le tunnel au fond de la grotte, rendez-vous au **36**.

Liste des succès :

- Carnage (tuer 4 personnes)
- Tueur de monstre (tuer l'abomination)
- Catcheur né (jeter le seigneur dans le trou)
- Golden-shower (se faire uriner dessus)
- Collectionneur (récupérer 2 pages du livre, une statuette d'ange, un bracelet en or reluisant et un œuf en pierre)
- Garghomme initié (maîtriser 3 sorts de pierre)
- Bug dans la matrice (succès secret)

Listes des armes de corps à corps

Nom	Effet
Aucune arme	- 1 (H)
Épée de bonne qualité	+ 1 (H)
Lame effilé à la pointe cassé	+ 1 (H), chance accrue

Listes des armes de jet

Nom	Effet
Poing en pierre de lancer	- 3 (V) avant le début du combat, usage unique
Couteau de lancer	- 2 (V) avant le début du combat, usage unique

Listes des équipements divers

Nom	Effet
Bouquet de Droséra	+ 2 (V) dans un paragraphe non combat, usage unique
Casque maudit	+ 1 (H), + 4 (V), si vous le retirez - 4 (V)
Plastron	+ 4 (V)

Listes des sorts de pierre

Nom	Effet
Main de pierre (arme)	+ 1 (H), + 1 dégât
Machoire de pierre (arme)	dégât*2
Yeux de pierre	Nictalopie, pas de malus pour les combats nocturnes

Liste des artéfacts

Nom	Effet
Statuette d'ange	secret
Bracelet en or reluisant	secret
Oeuf en pierre	secret