

Livre-jeu ayant reçu le prix du mérite du concours Windhammer 2008

Une journée d'Orc

Un Livre dont Vous n'êtes Pas le Héros

Perpétré par Travis S. Casey

Traduction commise par Alexis Ravel

Introduction

Dans ce livre, vous aurez le privilège infâmant d'incarner un orc. Simple rouage au milieu des engrenages poisseux qui constituent la mécanique sans âme du genre dénommé heroic fantasy -sans fantaisie pourtant- l'orc est couramment destiné à être massacré par quelque héros. Cela ne suffisant pas, il doit aussi supporter un portrait physique et mental ignominieux, sans parler de cette indignité odieuse ; celle de ne pas voir son nom paraître à quelque endroit du récit, même en petits caractères et à titre posthume.

Peut-être que cela va changer. C'est à vous de voir. Vous montrerez-vous capable de passer outre ce refrain qui hante vos nuits - *Je ne suis pas un héros...* ? Pourrez-vous enfin quitter, la tête haute, le groupuscule des orcs à colique anonymes ?

Rien n'est moins sûr. Car vous devez garder cela à l'esprit : dans ce récit comme dans tous les autres avant lui, *Vous n'êtes Pas le Héros*.

Système de jeu

Ce livre-jeu utilise le *Système de Jeu dont Nous n'avons Pas Encore Décidé du Nom*TM, à la fois souple, complet, facilement assimilable, que nous avons conçu tout en écrivant ces lignes. (Et il s'agit d'un « nous » éditorial, pour ceux qui se demandent pourquoi il n'y a qu'un auteur répertorié).

Attention, si vous êtes déjà corps et âme dans votre personnage, vous allez devoir vous accrocher pour comprendre ce qui va suivre. Pas d'inquiétude, vous pouvez le faire. Même si vous n'êtes pas un héros, et même si vous êtes un orc...

Tests

Bien. Dans notre fameux système de jeu, les personnages sont définis par quatre caractéristiques. Les voici dans leur ordre d'importance :

Musculature

Chance

Courage

Intelligence

Au cours de la lecture, il pourra vous être demandé de tester l'une de ces capacités. Pour ce faire, vous devez lancer deux dés à six faces et ajouter les résultats obtenus (pour vérifier que vous n'avez pas commis d'erreur de calcul, sachez que vous devez obtenir au final un nombre compris entre 2 et 12). Si vous n'en avez qu'un dé en votre possession, pas de panique, lancez-le deux fois (en

n'oubliant pas de noter sur un bout de papier le premier résultat obtenu), posez l'addition et menez-la à terme. Si vous n'avez aucun dé sur vous, vous perdez automatiquement à tous les tests.

Une fois ce premier calcul terminé, ajoutez la valeur de la caractéristique que vous testez. Puis comparez le total obtenu au nombre spécifié dans le texte, qui sera d'autant plus grand que la difficulté sera importante. Si le résultat que vous avez obtenu est inférieur au score requis, vous échouez et devez en subir les conséquences. Si vos comptes semblent au contraire indiquer que vous avez réussi le test, refaites vos calculs pour éviter toute triche involontaire.

Equipement

Vous commencez avec des objets qui pourront peut-être - mis à part votre os de poulet fétiche - vous aider au cours de votre aventure. Vous devrez tâcher de ne pas les perdre, et pourrez même, si vous vous avérez particulièrement malin, en dénicher de nouveaux au cours du récit. Parfois, une action ne sera possible que si vous disposez de l'objet approprié. Vous *ne pouvez pas* faire faire un choix si vous n'avez pas l'équipement nécessaire à sa réalisation : la Police Littéractive a dit non. De plus, vous ne pouvez porter qu'une arme sur vous, une seule armure, et cinq autres objets maximum.

Il est à noter que, parfois, vous pourrez trouver des objets octroyant un *bonus d'attaque* ou un *bonus d'armure*. Ceux-ci vous aideront pour...

Les combats (Quelle transition !)

Les combats orc versus Héros : une vulgaire loterie ?

– Faux ! A la loterie, on a une chance de gagner.

Parfois, vous serez informé de la nécessité de vous battre... Bon, d'accord, cela se produira probablement un grand nombre de fois, puisque vous êtes un orc. Quand une telle situation apparaîtra, le texte vous indiquera trois caractéristiques sur votre adversaire : l'Attaque, la Défense, la Santé.

Un combat se décompose en tours. A chaque tour, votre ennemi vous attaque en premier, puis vous contre-attaquez. (Oui, votre adversaire attaque toujours en premier. Vous êtes un orc : bien sûr que vous vous faites tout le temps avoir.)

Quant votre opposant tente de vous porter un coup, comparez à son Attaque le score le plus haut que vous avez en intelligence et en chance, en y ajoutant votre éventuel bonus d'armure, et en l'augmentant encore du résultat de lancer de deux dés (grosso modo, cela revient à effectuer un test d'intelligence ou de chance majoré de votre bonus d'armure, le niveau de difficulté correspondant à l'Attaque de votre adversaire). Si vous obtenez un score insuffisant, vous perdez un point de Santé.

Quand c'est à vous d'attaquer, testez votre Musculature (majorée de votre bonus d'attaque) contre la Défense de votre ennemi. Si vous réussissez votre coup, votre adversaire subit une perte d'un point de Santé.

Épisodiquement, vous disposerez d'autres options pour régler un combat. Chérissez-les.

Si votre Santé tombe à zéro avant celle de votre adversaire, votre triste histoire s'arrête là. Sinon, votre ennemi trépassé et vous pouvez continuer l'aventure.

La fierté d'être orc

Chaque livre utilisant le *Système de Jeu dont Nous n'avons Pas Encore Décidé du Nom*TM innove en ajoutant ~~un gadget pas cher~~ une *extension unique* au système de jeu décrit ci-dessus. Dans cette œuvre, il s'agit de la caractéristique *Orquitude*, qui permet de reconnaître le pur, le vrai orc, fidèle à ses valeurs (la nourriture, l'argent, l'absence de réflexion), à ses principes (ne pas en avoir), et à ses lois (une seule : celle du plus fort, quitte à être exploité). Notons que cette conception de la vie a pu amener certains observateurs à considérer les orcs comme de simples tas de viande lobotomisés. Les orcs ne s'en sont cependant pas vexés, car ils aiment beaucoup la viande.

En pratique, vous pourrez avoir à tester ce trait de votre personnage au cours de l'aventure comme une autre capacité. En certaines occasions, subséquentement à vos choix, votre score d'Orquitude pourra fluctuer, augmentant si vous vous comportez en bon orcoleptique, diminuant sinon.

Création du personnage

Avant de commencer l'aventure, vous avez besoin d'un orc. Prenez une feuille de papier, et écrivez ce qui suit :

Nom :

Laissez cela vide. Vous êtes un orc sans nom, créature anonyme.

Race : Orc

Que pensez-vous donc pouvoir être ? Vous êtes un orc, c'est tout.

Musculature/Chance/Courage/Intelligence

Vous avez dix points à répartir entre ces capacités. Distribuez-les à votre convenance, du moment que le total ne dépasse pas dix.

Santé

Vous est doté d'une Santé de 5 en raison de votre grande vigueur. Chanceux.

Equipement

Epée rouillée (bonus d'attaque : 0)

Cote de maille rapiécée et casque cabossé (bonus d'armure : 0)

Cuisse de poulet (sans poulet)

Argent

Vous commencez avec 20 pièces de bronze (les orcs ne touchent pas à l'or).

Orquitude

Vous débutez avec une orquitude de 6. Modifiez ce score suivant ce qui suit :

Si vous avez mis un nombre négatif dans n'importe quelle compétence : -1. Les Orcs n'ont jamais entendu parler des chiffres négatifs.

Si votre Intelligence est plus importante que votre Musculature : -1. Les Orcs ne sont pas censés être futés.

Si votre Courage est plus grand que 2 : -1. Les Orcs ne sont pas réputés pour leur bravoure.

Si votre Chance est plus grande que 0 : -1. Si vous aviez un tant soit peu de chance, vous ne seriez pas un Orc.

Si votre Musculature est votre compétence la plus développée : +1. Là, vous êtes un Orc typique !

Si votre courage est plus grand que votre Intelligence : +1. Trop stupide pour s'enfuir à temps... C'est un vrai orc, ça.

A vous de jouer !

A présent, vous êtes un orc, un vrai, un dur, un peu tanné. Il est temps de commencer l'aventure. Rendez-vous au paragraphe 1.

1

C'est le matin. Du moins le supposez-vous. C'est difficile à dire, ici-bas, dans ce sombre donjon. Tout ce que vous savez est que vous vous êtes réveillé en tombant du vieux tas de peaux qui vous sert de matelas, avez avalé un rapide petit déjeuner (vraiment très rapide : il vous a fallu plus de quinze minutes pour l'attraper), puis êtes descendu ici.

Ici. La pièce de dix mètres carrés que vous gardez, chaque jour, en attendant que quelque héros vienne. Il y a un coffre ici, contenant probablement un trésor. Quelque part, dans les profondeurs, se trouve Galros le Caverneux, le sorcier démoniaque auquel appartient ce donjon. Et il y a vous. Restant assis ici, jour après jour, vieillissant peu à peu, attendant qu'un héros arrive jusqu'ici et vous tue.

Si vous voulez continuer d'attendre ici qu'un héros vous égorge ou vous éventre, allez au **44**.

Si vous désirez plutôt vous rendre dans la salle de pause, rendez-vous au **31**.

Si vous préférez ouvrir le coffre, allez au **84**.

Sinon, pour ficher le camp de cet endroit, partez au **18**.

2

« Mortimer garder sa jeune esclave ici », dit l'orc. « Nous vouloir amuser un peu avec elle », explique-t-il avec une grimace libidineuse. Vous vous en doutez, il est impossible à présent d'enlever cette idée de la tête de vos congénères.

Pour combattre les orcs, allez au **68**.

Pour ouvrir la porte, allez au **3**.

Si vous préférez vous en aller sans plus attendre, rendez-vous au **47**.

3

Soustrayez un point de votre Orquitude : quand on peut espérer qu'une action interdite passe inaperçue, désobéir aux ordres, c'est bien orc, mais défier les ordres d'un sorcier pour plonger dans l'inconnu, c'est un peu trop téméraire.

La porte que vous gardez n'est pas fermée à clé. En entrant, vous découvrez une pièce plus petite que celle dans laquelle vous vous trouviez, et à l'allure nettement moins cossue. S'y trouvent un petit lit, des coussins plus ou moins rembourrés, un pot de chambre... Mais vous n'attachez plus aucune importance à tout ceci quand vous découvrez ce qui se trouve sur le lit.

Une jeune humaine, vêtue des vêtements très raccourcis destinés aux esclaves féminines de Galros, s'est redressée tandis que vous entriez. Ses yeux sont écarquillés par la peur.

Pour la tuer, rendez-vous au **28**.

Pour lui faire subir des choses bien plus sales, rendez-vous au **67**.

Si vous préférez lui parler, rendez-vous au **98** s'il n'y a pas d'autres orcs avec vous, ou allez au **40** sinon.

4

Tandis que vous combattez, des orcs arrivent dans la salle. Voyant un de leurs frères aux prises avec le jeune sorcier et ses alliés providentiels, ils s'en prennent à Mortimer en même temps que les aventuriers s'engagent dans le combat. La bataille s'avère sanglante voire saignante, mais bientôt il n'y a plus que des orcs encore debout. Ceux qui sont encore vivants se tournent vers vous et, impressionnés par votre maîtrise des armes, et vous demandent : « Qui toi être, toi qui se battre comme un démon ? Un nom tu as ? ».

Rendez-vous au **8**.

5

« Vous ! Vous trichez ! » dites-vous en vous levant et en pointant Mortimer du doigt. Pris par surprise, l'apprenti commence à dire : « Moi ? Vous faites sûrement erreur... »

« Non ! » le coupe un autre orc. « Notre compagnon dit vrai ! Regardez, le sorcier a plus de cartes qu'il le devrait ! »

« Diantre, un orc intelligent ! » lance Mortimer en lâchant une grimace. « Eh bien, je suppose que j'allais devoir le faire tôt ou tard... Vous allez crever comme des rats ! Ou plutôt, comme des orcs. »

Allez au **91** et combattez Mortimer. Pour ce faire, vous avez le soutien des autres orcs qui vont combattre à vos côtés, avec les modalités qui suivent.

Orcs : Santé 3

Soustrayez 2 à l'Attaque et à la Défense de Mortimer du fait de l'aide qu'ils vous apportent. Chaque tour, lancez un dé pour savoir qui Mortimer attaque. Si le résultat est 1 ou 2, il attaque les autres orcs. Sinon, votre gueule ne lui revient pas et il tente de vous roussir les poils du torse avec ses fichus éclairs.

A chaque fois qu'il attaque vos congénères, ces derniers perdent un point de Santé. Si leur Santé atteint zéro, vous perdez leur soutien.

6

Craignant que Galros surveille l'entrée principale, vous décidez de vous diriger vers la porte de derrière. Vous arrivez finalement face à elle. *Enfin...* Vous souriez comme les orcs savent si bien le faire -bêtement- quand Galros apparaît soudain, son bâton à la main. Il l'incline aussitôt dans votre direction. Visé par sa baguette, vous êtes projeté dans les airs pour ensuite glisser sur le sol et en avaler la poussière.

Désespérément, vous tentez de vous relever, mais une main invisible vous attrape la jambe pour vous traîner jusqu'à Galros.

« Orc imbécile », vous lance-t-il tout en vous élevant dans les airs... pour ensuite mieux vous faire manger le parquet. « Pensais-tu que tu pourrais tuer mon apprenti impunément ? »

Il n'attend pas que vous lui répondiez, et secoue simplement la tête en disant d'un air faussement désolé : « Eh bien, tu avais tort. »

Théâtral, Galros lève sa main, et un éclair en sort pour vous foudroyer. Vous mourrez en orc anonyme. Ce ne fut certes pas un héros qui vous a occis, mais vous quand même bien été tué comme un orc. Allez à la page des scores.

7

Alors que votre combat contre Mortimer est sur le point d'arriver à sa conclusion, un grand vacarme se produit tandis que de nouveaux arrivants pénètrent dans la salle. Ce sont des humains, caparaçonnés dans de lourdes armures et portant des lames affutées – des aventuriers !

Mortimer leur lance rapidement : « Aidez-moi ! J'en ai presque fini avec ce sale orc ! »

Pour essayer de ruser et de contrer le bluff du sorcier, allez au **90**.

Si vous préférez continuer de combattre, allez au **46**.

8

Pensez-vous que vous trouver un vrai nom soit aisé ? Vous allez le découvrir par vous-même... Allez au **65** puis revenez ici.

« Je ne suis qu'un simple orc, comme vous-mêmes », répondez-vous. « N'importe lequel d'entre vous aurait fait pareil ». Ce n'est pas typiquement orc de dire ça, la modestie est plutôt l'apanage de ces hypocrites humains. Enlevez un à votre Orquitude.

Les orcs auxquels vous vous adressez semblent d'ailleurs confus, vous répétez donc de manière simplifiée : « Moi juste orc. Vous pouvoir être comme moi ».

Une lueur s'illumine dans les yeux des orcs qui vous entourent, et soudain, ils hochent tous vigoureusement leurs têtes. « Oui ! Nous vouloir être comme toi ! Toi diriger nous ! Nous tuer le sorcier et prendre tout le trésor pour nous ! ».

Testez votre Courage contre une difficulté de 8. Si vous réussissez, vous menez la Glorieuse Révolution des Orcs – rendez-vous au **26**. Si vous échouez, vous préférez vous défilier – allez au **75**.

9

« Attrape ça ! » La jeune femme a tiré une potion de son sac et vous la lance. Vous l'attrapez dans un bond désespéré, arrachez le bouchon de vos dents pointues, puis descendez la mixture cul-sec (la force de l'habitude).

Votre Santé est revenue à 5. Revenez au **96** et continuez le combat. Si votre Santé retombe encore une fois à zéro, cette fois-ci, vous mourez.

10

Testez votre Musculature contre une difficulté de 10.

Si vous perdez, vous allez devoir combattre les orcs. Allez au **68**.

Si vous gagnez, vous parvenez à intimider les orcs. Souhaitez-vous alors ouvrir la porte pour savoir ce qu'ils désiraient si ardemment (allez au **3**), ou préférez-vous simplement partir (rendez-vous au **47**).

11

Ensemble, vous parvenez à retrouver Mortimer dans son laboratoire.

« Qu'est-ce que cela signifie ? » demande-t-il quand vous entrez, mais il comprend rapidement vos intentions quand vous foncez l'arme pointée sur lui.

Allez au **91** pour combattre Mortimer. Puisque vous avez le soutien d'autres orcs, vous pourrez soustraire deux points à l'Attaque et la Défense de Mortimer.

12

S'en prendre à ses frères ne fait pas partie de la nature des orcs. Enlevez 2 points à votre Orquitude. Tandis que vous massacriez vos congénères, Mortimer observait. A présent, il applaudit

et s'exclame : « Beau spectacle ! Je pense que ces orcs trichaient aux cartes, je suis content que vous les ayez abattus... Hum... Je crois qu'un orc aussi fin que vous pourrait m'être utile. Que diriez-vous de faire partie de ma garde personnelle ? »

Rendez-vous au **58**.

13

Ajoutez un à votre Orquitude, pour foncer tête baissée -et avec fierté- dans le danger.

Avec une demi-douzaine d'orcs derrière vous, vous plongez dans les profondeurs du donjon, à la recherche des quartiers de Galros... avant de réaliser que vous-même ne savez pas où ils se trouvent. Heureusement, l'un de vos compagnons connaît leur localisation.

« Nous y être presque ! » affirme-t-il, et vous et les autres le félicitez, avant de vous précipiter... dans une imposante salle, où se tient son gigantesque locataire : un troll zombie.

« Oh... Est-ce que moi avoir oublié de vous dire que Galros avoir un garde ? » demande votre compagnon.

« Ah ! Nous pas effrayés pour si peu, crie un autre, notre chef va s'en occuper ! ».

Troll zombie : Attaque 10, Défense 9, Santé 5.

Les autres orcs ne se joindront pas à vous avant que votre Santé descende à 2, puisqu'ils s'attendent à ce que leur champion gagne aisément. S'ils se décident finalement à vous prêter main forte, enlevez deux points à l'attaque et à la défense du troll.

Si vous vainquez, allez au **83**. Sinon, la Glorieuse Révolution des Orcs meure avec vous.

14

Un homme pénètre dans la pièce que vous gardez. Vous le reconnaissez comme étant l'un des apprentis de Galros : Mortimer le Soprano (il lui reste du chemin à parcourir avant de mériter le qualificatif de Caverneux). « Ah, tu es là » dit-il d'un ton prétentieux et péremptoire. « Viens avec moi, j'ai un travail à te donner. »

Pour l'accompagner, allez au **56**.

Si vous préférez le tuer, testez votre Courage contre votre Orquitude + 5. Si vous réussissez, rendez-vous au **38**. Si vous échouez, vous restez suffisamment orc pour ne pas vous rebeller contre un ordre. Suivez alors votre chef au **56**.

15

Vos congénères sont ravis de vous laisser prendre place parmi eux. L'un des orcs vous tend une chope de bière brune, et vous en prenez joyeusement une gorgée -garder un trésor, ça donne soif !

La mise est une pièce de bronze. Vous pouvez monter jusqu'à cinq. Testez votre chance puis décidez combien vous voulez parier. Une fois ceci fait, allez au **97** pour savoir ce qu'il va se passer.

16

Effectuez un test d'Intelligence avec une difficulté de 10.

Si vous le réussissez, vous êtes parvenu à persuader les orcs de vous rejoindre pour combattre Mortimer. Allez alors au **11**.

Si vous échouez, les orcs vous attaquent. Rendez-vous au **68**.

17

Les autres orcs vous ont battu et abandonné sur le sol, et vous craignez pour la jeune femme vers laquelle ils se sont tournés, les yeux brillants et la gorge lâchant quelques rires gras. Elle se réfugie dans un coin de la pièce, regardant alternativement vos congénères et votre corps inerte. Soudain, elle plonge vers son lit, attrape quelque chose sous le matelas, et vous le lance.

Une fiole contenant une potion verte fend l'air dans votre direction. Usant de vos dernières forces, vous parvenez à l'attraper, à enlever le bouchon de vos crocs, et à vider la bouteille. Tandis que le liquide trouve son chemin le long de vos boyaux, vous vous sentez incroyablement revigoré. Votre santé est restaurée à 5 grâce à cette puissante potion de soin. Vous avez encore une chance de rattraper le coup. C'est la dernière. Retournez au **40** et terminez le combat.

18

Tandis que vous arpentez les corridors et les salles du donjon, vous vous demandez depuis combien de temps vous avez commencé à travailler ici comme le reste votre troupe d'orcs. Des années, réalisez-vous sans enthousiasme aucun. Des années, bloqué ici pour garder les trésors de quelque idiot de sorcier. Vous n'avez jamais rencontré Galros, pas même un « bon nonorc » de sa part ne vous a été lancé. Peut-être qu'il faudrait lui faire part de la pénibilité de votre travail. Peut-être faudrait-il lui expliquer...

Enlevez un point à votre Orquitude.

Pour aller en salle de repos et réfléchir posément, allez au **31**.

Pour poursuivre votre quête d'une sortie, rendez-vous au **80**.

Pour cesser d'essayer de fuir ce donjon et de remplir vos devoirs (attendre autant que nécessaire qu'un aventurier arrive dans la salle que vous devez garder), allez au **44**.

19

Vous plaisantez, n'est-il pas ? Quatre aventuriers à affronter, et la fille ne vous aime pas non plus... Vous n'êtes qu'un orc, pas un Seigneur Noir.

Testez votre Intelligence contre votre Orquitude + 5. Si vous réussissez, votre cerveau l'emporte sur votre stupide impulsivité d'orc et vous essayez de bluffer. Allez alors au **54**. Si vous échouez, et bien... quatre aventuriers ? Il ne restera bientôt de vous plus qu'une tâche verte sur le plancher. Allez à la page des scores.

20

En vous promenant dans les corridors, vous passez dans un angle droit pour tomber sur... et bien, ce n'est pas votre jour de chance, on dirait. Ceci dit, est-ce que les orcs ont un jour de chance ? Vous venez juste de tomber sur l'apprenti de Galros, et Mortimer est suivi par plusieurs orcs.

« Que fais-tu ici, orc puant ? Tu es censé garder mes appartements, petit arriviste impudent ! »

Il lève sa main, et celle-ci commence à s'embraser tandis que ses yeux rougeoient.

Allez au **91** pour combattre Mortimer.

21

Vous prenez la fille dans vos bras, et une bouffée d'émotions étrangères aux orcs vous traverse. Cette... cette humain a combattu à vos côtés. Peut-être qu'elle vous a même fait confiance... peut-être... Elle se met à parler :

« J'ai... j'ai une potion de soin. » Vous essayez de l'attraper, mais elle saisit votre bras.

« Non ! Ne l'utilisez pas pour moi ! Tuez Galros pour moi ! S'il vous plaît... Mon nom est Bethany. Souvenez-vous de moi. »

Peut-être pouvez-vous lui donner votre nom ? Allez au **65** et lisez les instructions qui s'y trouvent, revenez ensuite ici.

Si vous choisissez d'utiliser quand même la potion sur la fille, allez au **92**.

Si vous préférez la laisser mourir, rendez-vous au **64**.

22

Vous menez les orcs dans la salle que vous étiez censé garder, et ensemble, il devient aisé d'ouvrir le coffre de force. A l'intérieur, vous trouvez trois objets :

-Une épée dont la poignée est incrustée d'un joyau qui luit légèrement (bonus d'attaque de +2).

-Une fiole remplie d'une potion de soin verdâtre (à usage unique, vous pouvez la boire quand vous le désirez, et elle vous rendra 3 points de vie).

-Un sac contenant 500 pièces d'or (ça fait beaucoup de pièces de bronze).

Vous savez que le temps presse et qu'il faut partir rapidement, si vous voulez avoir la possibilité de prendre Galros par surprise. Rendez-vous au **86** maintenant !

23

Ajoutez un à votre Orquitude, pour avoir suivi les ordres.

Vous restez debout pendant environ une demi-heure, attendant que quelque chose se produise. La porte s'ouvre soudainement, et vous poussez presque un soupir de soulagement en pensant que Mortimer est déjà de retour. Mais ensuite, de la main ayant ouvert la porte, vous voyez sa peau verte, ainsi que ses ongles noirs. Trois orcs entrent dans la pièce. Ils ont l'air souls, et ça se sent autant que ça se voit. Ils s'arrêtent quand ils vous aperçoivent, et vous observent en louchant, visiblement surpris de vous voir ici.

Les yeux du meneur se rétrécissent tandis que ses narines frémissent : « Toi nous laisser entrer », dit-il en pointant du doigt la porte que vous êtes supposé garder.

Pour parler aux orcs, allez au **36**.

Pour les attaquez, rendez-vous au **68**.

Pour leur ouvrir la porte, allez au **3**.

24

Vous continuez à jouer, mais cette fois, davantage méfiant, vous regardez avec attention les autres joueurs manier leurs cartes. Cela réclame beaucoup d'intelligence pour un orc, aussi soustrayez un à votre Orquitude. Mettez de une à cinq pièces de bronze, testez ensuite votre Chance.

Si votre total était de 15 ou plus, vous remportez la manche ! Récupérez le double de votre mise.

Si votre total est compris entre 10 et 14 compris, vous récupérez juste votre mise.

Si votre total est inférieur à 10, vous perdez votre argent.

Testez aussi votre Intelligence avec une difficulté de 9. Si vous réussissez, allez au **94**. Sinon, rendez-vous au **41**.

25

Ajoutez un à votre Orquitude. Voyant que ses possibilités de remporter ce combat sont nulles, la fille tente de trouver une échappatoire. Tandis que vos orcs s'avancent tranquillement vers elle, et se précipite sous le lit, attrape une potion et la vide à pleines gorgées.

Elle disparaît, et vous sentez votre gorge se serrer. Est-elle invisible ? S'est-elle téléportée ? Est-elle déjà en train de raconter à Galros ce que vous comptez faire ? Rapidement, vous aboyez des ordres à vos orcs, mais ils ne trouvent aucune trace de la fille. Avec un mauvais pressentiment, vous décidez d'aller vous frotter à Galros.

Rendez-vous au **74**.

26

« Oui ! » clamez-vous. « Je vous mènerai à la victoire ! ». Tirant votre épée, vous la tenez haut dans les airs. « Aux armes, mes orcs ! Aux armes ! ».

Enlevez un à votre Orquitude. Les orcs ne prononcent pas des discours, même de bas niveau.

« Toi être notre chef ! Hourrah ! » s'écrient les autres orcs en levant leurs propres épées. Quelques instants plus tard, les clameurs décroissent, puis très vite le tumulte disparaît, tandis qu'une voix demande avec hésitation : « Euh... quoi vouloir dire « Aux armes » ? ».

Evitant de pousser un soupir, vous expliquez : « Nous préparer nous à combattre ! C'est ça que « aux armes » veut dire ! ».

Des nouvelles exclamations s'élèvent, une clameur renouvelée qui vous fait un peu douter de l'avenir de la Glorieuse Révolution des Orcs.

Pour mener la troupe et conduire vos orcs à Galros, allez au **13**.

Pour concevoir quelque plan, testez votre Intelligence contre votre Orquitude + 5. Si vous réussissez, allez au **77**. Sinon, allez au **13**.

27

Avec l'aide de vos alliés opportuns, vous vainquez facilement Mortimer. Vous les remerciez tandis que, comme tout aventurier qui se respecte, ils fouillent son cadavre à la recherche de quelque possession de valeur.

Si vous désirez vous joindre aux aventuriers, allez au **30**.

Si vous préférez poursuivre votre route seul, rendez-vous au **59**.

28

Ajoutez un point à votre Orquitude. (Oui, même si vous en avez déjà ajouté un dans le paragraphe précédent.)

Tandis que vous vous avancez en direction de la fille, elle se jette d'elle-même dans vos bras. « Vous devez m'aider ! Vous êtes mon seul espoir ! S'il vous plaît... je vous en supplie... pitié ! »

Si vous désirez continuer ce que vous étiez en train de faire, allez au **78**.

Si vous changez d'avis et essayez de lui parler, rendez-vous au **98**.

29

Alors que vous chutez à terre, mourant de vos profondes blessures, Mortimer, qui a observé la scène avec un sinistre sourire, déclare en vous désignant du doigt : « Il avait raison, vous savez : quelqu'un trichait. C'était moi. » Grimaçant, il lance un éclair sur l'un des autres orcs. « Bien, je suppose qu'il me revient de supprimer cette pagaille. Quel dommage. Galros préfère tant les serviteurs vivants aux zombis... »

Vous mourrez, sans même avoir la dignité de posséder un nom qu'on pourra citer. Vous pouvez toujours aller à la page des scores.

30

Les aventuriers acceptent de vous prendre avec eux, et vous demande votre nom. Mais en avez-vous un qui ressemble à autre chose qu'un borborygme inepte ?

Si c'est le cas, allez au **66**. Sinon, vous allez devoir vous débarrasser de votre Orquitude. Allez au **55** et suivez les instructions qui y figurent. Si vous réussissez, rendez-vous alors au **66**. Si vous échouez, les aventuriers découvrent que vous êtes un orc –menteur, mais cela va de paire- et vous tuent. Allez alors à la page des scores.

31

Vous vous traînez jusqu'à la salle de pause (appelée officiellement la salle de garde). A l'intérieur, l'habituelle bande d'orcs joue aux cartes, mais aujourd'hui, il y a quelque chose de différent : l'un des apprentis de Galros, Mortimer le Soprano (il lui reste du chemin à parcourir avant de mériter le qualificatif de Caverneux) est ici, et fait des mises avec eux.

Pour attaquer les orcs, allez au **73**.

Pour jouer aux cartes avec eux, rendez-vous au **15**.

Pour tenter de tuer Mortimer, allez au **91**.

32

La fille plisse les yeux et fronce les sourcils. « Bien sûr. Je me rends et comme ça, votre bande d'orcs me fait la gentillesse de me violer plutôt que de me tuer. Non merci. » Elle jette un regard vers son lit, comme si elle cherchait à prendre quelque chose.

Pour l'attaquer, allez au **25**.

Pour essayer de lui parler, testez votre Intelligence contre votre Orquitude + 3. Si vous réussissez, allez au **51**. Si vous échouez, vous avez encore une chance de vaincre votre Orquitude : allez au **55** et suivez les instructions qui y figurent. Si vous réussissez, vous pourrez ensuite vous rendre au **51**. Si vous préférez ne pas essayer cela, allez au **25**.

33

Vous avez gagné un nom ! Choisissez un nom pour votre orc. Ecrivez-le dans l'emplacement réservé à cet effet. Soyez fier.

Vous êtes à présent immunisé contre tous les changements pouvant survenir à votre total d'Orquitude. Vous n'aurez plus à faire des tests d'Orquitude, et pourrez faire les choix qui vous conviennent, en votre âme et conscience.

Par ailleurs, vous pouvez choisir d'augmenter d'un point deux de vos caractéristiques, et votre Santé est remise à neuf (elle remonte à 5, et ne cherchez pas à comprendre pourquoi).

Vous êtes tout heureux de donner votre nom à tout le monde autour de vous. Quand vous avez fini, retournez au paragraphe d'où vous êtes venu.

34

« Ha ! » aboyez-vous à la figure de Mortimer, pour ensuite lui cracher dessus. « Pourriture de sorcier ! Tu crois que je vais te servir ? J'ai trop de fierté pour ça. Je suis... »

Vous êtes interrompu quand Mortimer répond en hurlant : « Toi ? TOI ? Une misérable et baveuse larve d'orc pense qu'elle peut me défier ?! Je vais te faire frire sur place ! »

Allez au **65** et lisez les instructions qui y figurent, pour revenir ensuite ici.

Testez votre Chance contre une difficulté de 9. Si vous réussissez, allez au **38**. Sinon, allez au **99**.

35

« Je pourrais te tuer immédiatement, dit Mortimer, mais je ne pense pas que je vais le faire. Tu m'as impressionné, orc. Donc, au lieu de te détruire, je veux t'offrir un travail : tu vas devenir mon garde du corps. »

Allez au **58**.

36

Que désirez-vous leur dire ?

« Qu'est-ce que vous pensez trouver ici ? » : allez au **2**.

« Sortez, avant que je vous morde ! » : rendez-vous au **10**.

« Nous pouvons faire mieux que ça : nous devrions tuer Mortimer ! » : allez au **16**.

37

« Je... Je ne peux pas. »

Vos épaules s'abaissent tandis que vous ressentez de plein fouet un immense sentiment d'impuissance.

« Oh. » La déception dans son regard déchire votre cœur d'une manière que vous ne pensiez pas possible. « Eh bien... Vous feriez mieux de retourner en arrière, alors. Je ne voudrais pas vous attirer des ennuis. »

Si vous désirez faire une ultime tentative pour vaincre votre nature d'orc lâche et obéissant, allez au **55**. Si vous réussissez, allez au **95**. Si vous échouez, suivez les instructions prévues du paragraphe 55.

38

Vous combattez Mortimer. Si vous l'avez déjà affronté auparavant, remplacez sa Santé par celle qu'il avait à la fin de votre dernier combat.

Mortimer le Soprano : Attaque : 9, Défense : 9, Santé : 5.

Dès que l'un d'entre voit sa Santé tomber à 1, rendez-vous au **7**.

39

En lançant l'antique cri du « Tiroooooonsnouuusvite ! », vous fuyez à toutes jambes, en courant aussi vite que le vent. Bon, d'accord, plutôt comme un orc en armure. Testez votre Chance contre une difficulté de 10.

Si vous gagnez, allez au **80**. Sinon, rendez-vous au **45**.

40

« Qu'est-ce que toi faire ? » demande le meneur des orcs avec suspicion. Il vous attrape l'épaule et vous retourne face à lui, pour vous postillonner : « Nous pas être là pour parler à elle. Nous être là pour la prendre ! »

Il vous pousse contre le mur puis lève son poing pour vous frapper, tandis que les deux autres orcs gloussent allègrement et font craquer leurs doigts. Avant qu'ils ne puissent vous taper cependant, la fille attrape son pot de chambre et assomme l'un de vos adversaires. Vous avez un allié !

Les orcs : Attaque : 9, Défense : 9, Santé : 6.

La fille : Santé : 3.

La fille combat à vos côtés. Son aide est prise en compte dans les caractéristiques des orcs. Vous pouvez choisir à chaque tour qui de vous deux les orcs attaquent. Si votre alliée voit sa Santé tomber à 0, elle est mourante et ne peut plus vous aider. Si cela vient à arriver, augmentez l'Attaque et la Défense des orcs de deux.

Si vous vainquez les orcs et que la fille a bien survécu, allez au **85**. Si vous vainquez les orcs mais que la fille a vu sa Santé devenir nulle, allez au **21**. Si vous êtes défait, rendez-vous a **17**.

41

Vous réalisez que les autres orcs sont de mèche, et trichent contre Mortimer et vous-même. Vous levant, vous tapez bruyamment votre poing sur la table. « Tricheurs ! Rendez-moi mon argent ! » demandez-vous en pointant du doigt les orcs.

« menteur ! » répond l'un des orcs. « C'est toi qui triche ! » Tirant leurs épées, ils se rapprochent de vous, les babines retroussées, l'air menaçant.

Orcs : Attaque 8, Défense 5, Santé 5.

Combattez ces orcs. Si vous vainquez, allez au **12**. Sinon, rendez-vous au **29**.

42

La fille et vous traversez le donjon en avançant prudemment, silencieusement. Vous n'avez jusqu'à maintenant pas attiré l'attention sur vous et êtes proches de la sortie. Las ! Une patrouille tombe sur vous – presque littéralement.

« Hé ! Qu'est-ce que vous êtes en train de faire ?! » s'exclame l'orc qui, bien qu'ayant tenté de ralentir sa course, s'est luxé la mâchoire en heurtant votre épaule.

Pour le combattre, allez au **53**.

Pour ruser, testez votre Intelligence avec une difficulté de 8. Si vous réussissez, allez au **62**. Si vous échouez, allez au **53**, ou tentez de vous surpasser en allant au **55**.

43

Avec l'aide des autres orcs, vous parvenez rapidement à trouver les quartiers de Mortimer. Vous trouvez dans sa pièce de travail et dans sa chambre deux objets qui pourraient vous être très utiles :

-Une baguette magique. Vous pouvez l'utiliser trois fois ; avec elles, vous pourrez attaquer avec votre Intelligence + 3 au lieu de votre Musculature.

-Une potion de soin bleutée. Vous pouvez l'utiliser à n'importe quel moment pour récupérer 3 points de Santé (sans dépasser votre limite de 5). Elle est à usage unique.

En continuant vos recherches, vous ouvrez la porte d'une autre pièce des quartiers de Mortimer... et trouvez une jolie surprise : une jeune femme, humaine, revêtue des « vêtements » que donne Galros à ses esclaves féminins. En vous voyant ainsi que vos compagnons orcs derrière vous, elle semble avoir le souffle coupé par l'ébahissement. Puis elle se précipite sur son lit, pour tirer du dessous de son matelas une dague.

« Vous ne m'aurez pas, orcs ! », pleure-t-elle, en tenant son arme prête.

Pour l'attaquer, allez au **25**.

Pour lui demander de se rendre, rendez-vous au **32**.

Pour lui dire que vous n'allez pas la blesser, testez votre Orquitude contre une difficulté de 10. Si vous échouez, rendez-vous au **51**. Si vous le réussissez, vous devez prendre l'un des deux autres choix.

44

Si la patience est souvent récompensée chez les humains, ça ne marche pas trop pour les orcs. Enlevez un à votre Orquitude. Puis testez votre chance pour une difficulté de 9.

Si vous réussissez, allez au **14**. Sinon, rendez-vous au **88**.

45

Les aventuriers parviennent à vous rattraper. Rapidement, vous êtes découpé en rondelles. Puis votre corps est fouillé, comme ces aventuriers avides savent si bien le faire avec les créatures qu'ils tuent. Les orcs, notamment.

Votre triste histoire est terminée. Allez à la page des scores.

46

Vous poursuivez le combat, espérant qu'au moins, vous pourrez tuer Mortimer avant que vous ne soyez vous-même abattu. Testez votre Chance contre une difficulté de 10.

Si vous réussissez, allez au **4**. Sinon, rendez-vous au **60**.

47

Vous abandonnez les appartements de Mortimer en fulminant, autant à cause de lui que de vous. Comment avez-vous pu vous faire entraîner là-dedans ? Tout ceci ne sentait pas bon, même pour vous. Et vous êtes un orc ! Rien ne devrait sentir mauvais pour vous !

Alors que vous errez dans vos pensées, testez votre Chance avec une difficulté de 10. Si vous réussissez, allez au **80**. Sinon, allez au **20**.

48

Dire la vérité ? Quel orc ferait ça ?! Enlevez un point à votre Orquitude.

« Je... Je suis un orc. Mais peut-être que vous avez raison. Je ne me sens plus orc. »

« M'aidez-vous à m'échapper ? » demande-t-elle.

Testez votre Courage contre votre Orquitude + 6. Si vous réussissez, allez au **95**. Si vous échouez, rendez-vous au **37**.

49

Peu à peu, la pente du tunnel s'accroît en direction de la surface. Vous tombez même sur des escaliers qui rendent votre ascension plus rapide encore. Il vous semble que cela fait au moins une demi-heure que vous êtes là, à poser le pied sur chaque marche en craignant que Galros apparaisse et attaque, mais finalement, vous voyez de la lumière devant vous.

Emergeant du tunnel, vous vous trouvez sur une plaine éclairée par la pleine lune. Vous remerciez les dieux de ne pas avoir à subir l'aveuglante lumière du soleil qui est si douloureuse pour

les yeux des orcs. Vos compagnons regardent autour d'eux, puis commencent à s'exclamer : « Libres ! Nous être libres maintenant ! Nous plus servir Galros ! »

Félicitations : vous êtes parvenu à vous échapper. Allez au **100** pour votre final.

50

Vous croisez d'autres orcs tandis que vous vous dirigez vers la sortie, mais aucun d'entre eux ne tente de vous stopper. Pourquoi le feraient-ils ? Vous êtes juste un orc, comme eux. Personne ne fait attention à une créature telle que vous, même un autre orc.

Après environ trois heures de marche au travers du donjon de Galros, vous parvenez finalement à trouver une sortie. Il fait plein jour dehors, et la lumière du soleil vous brûle les yeux. Grimaçant, vous vous élancez néanmoins dans ce monde ouvert, déterminé à vous frayer un chemin dans ces vastes contrées, et à vivre en orc libre.

Votre histoire se termine ici. Allez à la page des scores.

51

Soustrayez un point à votre Orquitude. « Vraiment ? Vous n'allez pas me toucher ? ». Elle cligne les mirettes de surprise, puis hoche lentement la tête, vous regardant dans les yeux. « Je... Je peux le sentir. Vous n'êtes pas comme les autres orcs, n'est-ce pas ? »

« Lui pas comme nous ! Lui chef ! Lui intelligent ! Lui courageux ! » Il semblerait que l'un des autres orcs soit en train de postuler pour devenir votre porte-parole aux affaires publiques. Vous lui donnez une petite tape pour le faire taire, puis parlez à la fille :

« Je ne sais pas. Mais j'ai une parole. Vous ne serez pas blessée. Aucun orc ne contestera ma décision. Elle est irréfutable. »

« Uhh... » dit l'un des orcs, « Quoi vouloir dire « irréfutable » ? »

Vous lui donnez une tape à lui aussi. « Moi vouloir dire que elle sera jamais blessée ! Toi pas faire mal à elle ! Toi comprendre ? »

Les orcs grommellent un peu et regardent leurs pieds. « Oui, patron. »

« Bien ! » Vous retournant vers la fille, vous continuez. « Nous allons tuer Galros pour nous libérer de nos chaînes et devenir des orcs libres. Nous aideras-tu ? »

Ses yeux s'illuminent quand elle entend ça. « Et comment que je vais vous aider ! J'ai réfléchi à comment m'échapper d'ici depuis des semaines ! Et j'ai réussi à rassembler quelques objets utiles... ». La fille tire du matelas les choses suivantes :

-Une espèce d'horrible potion noire, qui s'avère être une potion de contrôle de zombi !

-Une dague magique (bonus d'attaque : +1).

Avec la fille et les orcs, rendez-vous au **86**.

52

« Epatant, dit Mortimer quand vous acceptez, j'ai d'ailleurs un travail à te confier tout de suite. Viens avec moi. »

Suivez Mortimer au **56**.

53

Vous dégainez votre épée et attaquez votre adversaire. Son acolyte, une recrue sans expérience, prend la fuite. Sans son compagnon de patrouille, vous voyez les babines de votre adversaire frémir et de peur et de colère mêlées.

Orc seul : Attaque : 7, Défense : 6, Santé 3.

Si vous le vainquez, rendez-vous au **89**.

Sinon, allez à la page des scores.

54

« Je suis un aventurier, comme vous ! » affirmez-vous. « Ce... Galros m'a donné l'apparence d'un orc ! Et, euh... m'a donné la voix d'un orc ! ». Vous avalez votre salive jaunâtre en voyant le doute dans leurs yeux, et vous préparez à saisir votre épée. Ou peut-être à courir.

Mais ensuite, de manière surprenante, la fille prend la parole : « Il dit vrai. Nous essayons de nous échapper d'ici. Pouvez-vous nous aider à sortir d'ici ? »

Testez votre Chance contre votre Orquitude + 5. Si vous réussissez, allez au **66**. Sinon, rendez-vous au **96**.

55

Vous voilà au moment de vérité. Plutôt que de continuer à coller à votre nature profonde, vous souhaitez vous humaniser. Il va falloir lutter contre votre Orquitude.

Testez votre Courage + votre Intelligence contre votre Musculature et votre Orquitude + 5. Chaque fois que le test réussit, réduisez votre Orquitude d'un point. Dans le cas contraire, diminuez votre Courage d'un point.

Si votre Orquitude atteint zéro en première, vous êtes libéré de votre nature d'orc et allez pouvoir vous soumettre aux différentes aliénations que connaissent les humains. Augmentez votre Courage de trois points, suivez les instructions du paragraphe 33 (rendez-vous au **33**), puis revenez au paragraphe d'où vous veniez.

Sinon, vous continuez à être un vrai orc. Rendez-vous au **69**.

56

Vous suivez Mortimer dans ses quartiers avec des sentiments contradictoires. Certes, il s'agit sans doute d'une promotion, et vous allez monter dans la hiérarchie des orcs. Mais votre enthousiasme est mitigé par le fait que votre désignation n'ira pas plus loin que de demeurer le serviteur d'un serviteur. Pourquoi fallait-il que vous naissiez orc ? Etes-vous destiné à passer votre vile vie entière en tant que valet pouilleux de quelque seigneur diabolique ou autre maître démoniaque ? La vie sauvage de vos ancêtres vous rend nostalgique des temps passés, où les orcs pouvaient anarchiquement décapiter tous les humains à portée de lame...

Votre train de pensée sort soudain de ses rails, redevenant vides comme à leur habitude, quand Mortimer vous parle à nouveau : « Ah, nous sommes arrivés. » En regardant autour de vous, vous comprenez que tandis que vous étiez distrait par vos réflexions embryonnaires, vous avez été mené jusqu'aux quartiers privés de l'apprenti : une salle dans les profondeurs du donjon, dont vous arpentez l'intérieur de vos yeux avides. Comparé aux pièces et chambres collectives prévues pour les orcs, cet endroit est quasiment un palace, avec des chaises qui ont tous leurs pieds, un bureau muni de l'attirail nécessaire à l'écriture, un vrai lit qui semble moelleux, des coussins soyeux...

Mortimer reprend la parole. Montrant une porte au fond de cette pièce charmante, il énonce d'un ton ferme : « J'ai des affaires importantes à traiter quelque part. J'ai besoin de toi pour garder mes biens tant que je serai parti. Tu vas garder cette porte. Tu n'entreras pas dans la pièce derrière, ne permettras à personne d'y pénétrer, jusqu'à ce que je revienne. »

Il ne vous demande même pas si vous avez compris ses instructions et s'en va simplement, fermant derrière lui d'un geste négligent la porte de son appartement. Si ton péremptoire vous a énervé et vous appuyez votre dos avec force contre le battant en bois tout en entendant les pas de votre maître décroître.

Pour rester ici et garder la porte comme un bon nonorc, allez au **23**.

Pour voir ce qu'il y a derrière, allez au **3**.

Si vous désirez simplement partir d'ici, rendez-vous au **47**.

57

« Plus tôt nous sortirons, mieux cela vaudra » affirmez-vous. Mais prendre des risques n'est pas caractéristique des orcs ; enlevez un point à votre orquitude.

La jeune femme hoche la tête en signe d'accord et dit : « Très bien... C'est dans cette direction. »

Votre marche s'avère de courte durée, et bientôt vous arrivez à la porte gardée par le troll zombie. Derrière se trouve la sortie. Vous prenez une respiration profonde pour contrer la peur grandissante en vous. Il va falloir vous montrer courageux. Heureusement que ça n'arrive pas souvent.

Le Troll Zombie : Attaque 10, Défense 9, Santé 6.

Si vous avez une potion de contrôle des zombis, vous pouvez l'utiliser maintenant. Testez votre Intelligence contre votre Orquitude + 8 (les orcs ne sont pas bons en magie !). Si vous réussissez, vous contrôlez le zombi à présent. Vous le vainquez alors immédiatement, et pourrez enlever 3 à l'Attaque et à la Défense de tout ennemi que vous aurez à combattre plus tard, en raison de l'aide que votre apporte votre nouveau compagnon, que vous baptisez George. George est fétide, George est brutal, mais George est vraiment pratique.

Si vous vainquez le troll, allez au **76**.

Sinon, allez à la page des scores.

58

Impressionné, Mortimer vous offre de devenir son garde du corps.

Si vous acceptez sa proposition, allez au **52**.

Pour lui dire où se mettre son offre, allez au **87**.

Pour essayer de le tuer, allez au **38**.

59

Vous faites des adieux sommaires aux aventuriers puis poursuivez votre route dans le donjon, en quête de la sortie.

Testez votre Chance contre une difficulté de 10. Si vous réussissez, allez au **80**. Sinon, rendez-vous au **70**.

60

Des orcs surgissent de nulle part, et s'en prennent aux aventuriers. Traîtreusement, néanmoins, Mortimer en profite pour vous lancez une attaque surprise à base d'éclairs jaillissant de ses paumes.

Rendez-vous au **99**.

61

Vous auriez dû dénoncer Mortimer, pensez-vous (vraiment, vous pensez ?). Il l'aurait mérité pour tricher contre de simples orcs. Mais c'est quelque chose d'habituel de toutes manières. Tous les sorciers démoniaques abusent des orcs. Peut-être que quelqu'un devrait agir pour changer ça...

Vous vous rendez compte que votre marche vous a ramené à votre pièce de 10 mètres carrés et à son coffre.

Pour s'asseoir ici et réfléchir un moment, allez au **14**.

Pour essayer d'ouvrir le coffre, rendez-vous au **84**.

Pour s'en aller, partez au **18**.

62

« Tout va bien », dites-vous avec un rictus ignoble dont seuls les orcs ont le secret. « J'emmène cet esclave à l'extérieur sur ordre de Galros. »

Votre interlocuteur doute de vous et les regards lubriques qu'il jette à votre compagne ne sont pas bon signe.

Testez votre Musculature contre une difficulté de 12 moins votre Orquitude. Si vous réussissez, allez au 82. Si vous échouez, vous n'intimidez pas assez l'orc. Allez alors au **53**.

63

Au cours de votre combat, les autres orcs se sont rassemblés autour de vous, enchaînant les paris, et tandis que vous reprenez votre souffle, vous entendez des perdants se plaindre en grognant d'avoir perdu à 1 contre 50. L'un des orcs fait un pas en avant, vers vous :

« ça être... ça être la plus grande chose que moi avoir jamais vu ! Vous devoir être chef à nous ! Quoi... quoi être votre nom ? »

Pour donner votre nom aux orcs, allez au **8**.

Pour vous en aller d'ici avant que quelque lieutenant de Galros se rende compte que vous avez tué son apprenti, allez au **81**.

64

Elle voulait que vous gardiez la potion. C'est chose faite. Allongeant Bethany avec toute la délicatesse dont vous êtes capable, vous vous sentez bouillonner de colère. Maudit Galros ! S'il n'avait jamais existé, cela ne se serait pas produit ! Une part de vous souhaite le tuer, une autre désire juste s'enfuir d'ici...

Pour essayer de quitter le donjon, allez au **50**.

Pour tenter de trouver Galros, rendez-vous au **20**.

65

Félicitations ! Si vous êtes en train de lire ceci, cela signifie que vous avez à présent le potentiel d'obtenir un nom qui vous est propre ! Notez soigneusement le numéro 33. Si, à tout moment, votre Orquitude tombe à zéro, allez au 33, lisez les instructions que vous y trouverez, puis revenez d'où vous venez.

66

Vous donnez un votre nom aux aventuriers et ils font des tapes amicales dans le dos, vous donnant une part du trésor qu'ils viennent de piller. Puis vous continuez tous les cinq, vous enfonçant dans les profondeurs du donjon...

Eh bien, vous y êtes allé, et avez fait le ménage dans les bas-fonds de la forteresse. Vous êtes un héros à présent, or ceci est un Livre dont Vous n'êtes Pas le Héros. Allez tout de même à la page des scores.

67

Désolé, ce livre-jeu n'a pas ce genre de vocation (Note du traducteur : on m'aurait donc menti ?). En tout cas, avec une réaction comme ça, vous êtes définitivement un orc. Ajoutez un point à votre Orquitude.

Jetant un regard libidineux à la jeune femme, vous commencez à vous approcher. Mais avant de pouvoir faire davantage que la lorgner, vous êtes interrompu. Allez au paragraphe **28**.

68

Heureusement pour vous, les trois orcs ne sont pas de service, et ne portent ni armes ni armures ! Cependant, il s'agit tout de même d'un combat à trois contre un...

Trois orcs : Attaque : 8, Défense : 8, Santé : 4.

Si les orcs vous vainquent, votre histoire se termine par une fin ignoble. Allez alors à la page des scores.

Si vous remportez cette bataille, vous pouvez :

Aller voir ce qui se passe dans la pièce que vous êtes censé garder : rendez-vous au **3**.

Quitter cet endroit : allez au **47**.

69

Manquant cruellement de courage, vous êtes définitivement esclave de votre nature orque. Quelques nouvelles choses pourront vous arriver après ce tournant dans votre vie, mais ceci est la fin de votre histoire. Allez à la page des scores.

70

Par malchance, tandis que vous arpentez le donjon, vous vous perdez, revenez sur vos pas, et finalement tombez à nouveau sur les aventuriers. Les voyant brandir leurs armes, vous protestez en leur disant que vous êtes leur ami, mais ils ne sont pas capables de distinguer un orc d'un autre orc. Aussi, ils ne vous croient pas, vous tuent, et fouillent votre cadavre.

Vous êtes mort, et votre carcasse dépossédée de ses biens. Allez à la page des scores.

71

Vous êtes un orc. Face à quatre aventuriers. Vous n'avez quasiment pas le temps de regretter votre choix que vous êtes déjà mort, et tandis que votre fantôme pousse à peine un soupir de regret, vos adversaires sont déjà en train de fouiller votre cadavre.

Allez à la page des scores.

72

« Je... Je suis un aventurier », lui racontez-vous, afin de conserver ses bonnes grâces. Et bien, mentir à propos de sa nature d'orc devant une situation compliquée est, étonnamment, caractéristique des orcs. Ajoutez un point à votre Orquitude.

Heureusement, elle vous croit : il existe des humains encore plus bêtes que les orcs. Allez au **95**.

73

Testez votre Orquitude avec une difficulté de 12. Si vous réussissez, vous êtes suffisamment fidèle à votre nature pour ne pas attaquer vos congénères, contrairement aux humains. Revenez alors au **31** pour faire un autre choix. Si vous échouez, vous pouvez combattre les orcs :

Orcs : Attaque 8, Défense 5, Santé 5.

Si vous triomphez, allez au **12**.

Sinon, allez à la page des scores.

74

Tandis que vos compagnons qui connaissent le chemin vous guident, vous vous rapprochez des quartiers de Galros, vous attendant à être attaqué à n'importe quel tournant. Mais votre progression se fait sans heurts, et vous supposez que vous êtes chanceux, que la fille s'est simplement enfuie... puis la grande porte des appartements de Galros s'ouvre, et un troll zombi s'avance vers vous, faisant tourner son énorme massue ! Vous apercevez Galros loin derrière lui, se bouchant le nez, et vous savez que vous allez devoir détruire ce troll fétide avant de pouvoir attaquer le sorcier. Vous auriez dû vous douter que vous ne pourriez pas être chanceux bien longtemps : après tout, vous êtes un orc.

Troll zombi : Attaque : 10, Défense : 9, Santé 6.

L'aide que vous apportent les autres orcs est déjà intégrée dans les caractéristiques du troll (eh, oui...).

Si le troll vous vainc, vous mourez, et la Glorieuse Révolution des Orcs s'éteint avec vous. Allez à la page des scores. Si vous battez le troll, rendez-vous au **93** pour combattre Galros.

75

« Je... Je ne peux pas... » commencez-vous, puis vous vous arrêtez. Au fond de vous, vous savez que vous voulez le faire. Si seulement vous le pouviez...

Pour faire un ultime effort pour vaincre votre nature, allez au **55**. Si vous réussissez, allez au **26**. Sinon, suivez les instructions figurant au **55**.

76

Votre adversaire gigantesque gît à terre, et vous pouvez vous enfuir par le tunnel privé de Galros. Il se fait de plus en plus pentu, jusqu'à être remplacé par des escaliers. La sortie est proche. Rendez-vous au **82**.

Un plan ? Quelle sorte d'orc êtes-vous donc ? Enlevez un à votre Orquitude.

Quelques orcs commencent déjà à sortir de la pièce, mais vous les ramenez vers vous en beuglant : « Ecoutez-moi ! ». Les orcs rassemblés vous regardent avec curiosité. Prenant garde aux mots que vous allez utiliser, qui doivent être compréhensible pour un esprit orc, vous finissez par dire : « Galros fort. Galros intelligent. Nous déjà plus forts... mais si nous plus intelligent, nous sûrs de gagner ! »

Vous entendez des murmures d'approbation, et de nombreux orcs hochent la tête, mais l'un d'eux lance : « Nous orcs ! Nous pas intelligents ! »

Vous faites quelques pas en avant puis lui mettez une gifle. Puis vous vous remettez à parler : « Un orc seul pas intelligent... mais plusieurs orcs qui pensent ensembles, ça intelligent ! »

Avant que personne ne remette en doute votre sagesse, vous demandez : « Qui sait où se trouvent les quartiers de Galros ? »

Plusieurs orcs lèvent leurs mains. « Bien ! » vous écriez-vous. « Est-ce que Galros a des gardes ? »

« Oui, répond l'un d'entre eux, un grand-grand troll. Pas vivant... pas mort... euh... mort-vivant ! Et lui avoir grosses grosses canines ! »

« Nous devons être plus nombreux, alors », dites-vous.

« Moi aller trouver d'autres orcs ! Moi aller leur dire que nous avoir chef maintenant ! » dit un orc qui s'en va vers les casernements pour ramener, quelques minutes plus tard, beaucoup d'orcs supplémentaires.

« Bien, bien ! » criez-vous. « Nous êtres nombreux maintenant ! Nous avoir tous arme ? » Pour toute réponse, les orcs lèvent leurs épées en hurlant des cris de guerre.

« Quelqu'un savoir autre chose qui pourrait nous aider ? » Le silence se fait, et les orcs se grattent la tête tout en tentant de penser.

Vous savez que vous disposez d'un temps limité avant que Galros ne remarque ce rassemblement. Vous avez le temps de faire une seule action parmi les suivantes :

Pour voir s'il y a quelque chose d'intéressant dans le coffre que vous gardiez, allez au **22**.

Pour fouiller les quartiers de Mortimer, allez au **43**.

Pour aller directement combattre le troll, rendez-vous au **86**.

Tout à coup, un groupe de quatre aventuriers fait irruption dans la pièce. Voyant votre intention de vous en prendre à l'esclave, ils se préparent à attaquer, en vociférant : « Ne touchez pas à cette jeune fille ! ».

Pour essayer de faire croire aux aventuriers qu'ils font erreur sur vos intentions, allez au **54**.

Pour les combattre, rendez-vous au **19**.

79

Vous braillez aussi fort que seul un orc faisant face à quatre aventuriers hostiles peut le faire. Quelques instants après vos beuglements, tandis que vos adversaires cessent de boucher leurs oreilles, Mortimer, l'apprenti de Galros, arrive en courant, escorté par plusieurs orcs, et tirant des éclairs de ses mains.

Ensemble, tout devient possible, et vous emballez bientôt dans de petits paquets les restes des aventuriers. Les têtes évidées serviront de lanterne, les boyaux de guirlande, la chair de petit déjeuner. Epoussetant ses mains fumantes, Mortimer vous regarde. « Eh bien, j'ai l'impression que vous êtes un orc responsable et fiable. Je crois que j'ai un travail pour vous. Suivez-moi. »

Pour l'accompagner, allez au **56**.

Si vous préférez le tuer, testez votre Courage contre votre Orquitude + 5. Si vous réussissez, rendez-vous au **38**. Si vous échouez, vous restez suffisamment orc pour ne pas vous rebeller contre un ordre. Suivez alors votre chef au **56**.

80

Dans le coude d'un couloir, vous manquez de rentrer dans quelqu'un. Vous commencez par grogner une salutation typiquement orc (traduction : « Hors de ma route, minable ! »), mais vous remarquez ensuite qu'il ne s'agit pas d'un orc. Mais alors, pas du tout. C'est une jeune humaine, vêtue de l'« habit » - disons-nous en attendant de trouver un terme plus approprié - que Galros aime voir porter ses esclaves féminins. Les yeux de la jeune femme sont écarquillés par la peur.

Pour la tuer, rendez-vous au **28**.

Pour lui faire subir des choses plus sales, rendez-vous au **67**.

Si vous préférez lui parler, rendez-vous au **98** s'il n'y a pas d'autres orcs ici, ou allez au **40** sinon.

81

Vous ralentissez tandis que vous vous approchez de la sortie, en espérant que Galros réalisera le plus tard possible que son apprenti est décédé.

Testez votre Intelligence ou votre Chance (au choix), contre une difficulté de 10. Si vous réussissez, allez au **80**. Sinon, rendez-vous au **6**.

82

Quelques minutes après, la fille et vous parvenez à sortir du donjon sous les étoiles et la pleine lune. Après avoir pris par le bras l'humaine et parcouru une certaine distance, vous estimez qu'on ne devrait pas vous retrouver avant un moment.

« On a réussi ! » dit-elle. « Je ne peux pas le croire ! Oh, merci... mon héros ! »

Elle ne se doute pas que votre sourire victorieux a peut-être quelque chose de carnassier...

Félicitations ! Si vous n'avez pas déjà gagné un nom, vous avez la possibilité d'en trouver un à présent. Aujourd'hui, il semblerait que ce soit vous, le héros. Allez à la page des scores.

83

Après avoir vaincu le troll, vous remarquez qu'il gardait en fait deux portes à la fois –sans peine du fait de sa taille.

« Où mènent ces portes ? » demandez-vous aux orcs, et l'un d'eux vous répond :

« Celle-là aller chez Galros. L'autre être tunnel secret menant à la surface. Sortir du donjon très bonne idée. »

Pour aller déloger Galros, rendez-vous au **93**.

Pour sortir d'ici, allez au **49**.

84

Soustrayez 1 à votre Orquitude pour votre petite rébellion. Ceci dit, le coffre est fermé, bien sûr. Pensiez-vous vraiment que le sorcier se fierait à un orc ? Vous essayez de crocheter la serrure, mais ne savez pas réellement ce que vous êtes en train de faire. A la fin d'une de vos tentatives, vous entendez un bruit, et vous retournez pour en connaître l'origine.

Oh oh. Des aventuriers. Ils sont quatre. Et il y juste... un... oui, seulement un orc pour les arrêter. Vous.

Pour fuir à toutes jambes, rendez-vous au **39**.

Si vous préférez crier à l'aide, allez au **79**.

Si attaquer les aventuriers est votre dernière volonté, allez au **71**.

85

Quand vos adversaires baignent finalement dans leur sang, la fille vous serre dans ses bras, et vous embrasse sur la joue. « Merci de m'avoir sauvée ! », dit-elle. Elle fait une pause quand elle s'aperçoit que vous avez mis du sang vert sombre sur ses quelques habits. « Oh ! Tu es blessé ! ». Elle va chercher dans une armoire de la chambre de Mortimer des bandages et des herbes de soin. Elle s'occupe de vous suffisamment bien pour vous faire récupérer 3 points de Santé.

Rendez-vous à présent au **98**.

86

Comme prévu, vous vous laissez guider par les orcs qui savent où se trouvent les quartiers de Galros. Vous stoppez votre troupe devant la grande porte des ses appartements, sachant que le troll qui la garde doit se trouver derrière.

« Orcs ! Nous intelligents ! Pas bêtes ! » dites-vous. « Nous combattre tous ensemble, et nous gagner ! Êtes-vous avec moi ? »

« Oui ! » répondent vos congénères comme un seul orc. Avec eux derrière vous, vous ouvrez l'immense porte d'un puissant coup de pied. Devant vous se dresse le zombi troll. Vous levez votre lame dans les airs et avec vous, les orcs s'élancent sur votre adversaire.

Zombi troll : Attaque : 8, Défense : 7, Santé : 6.

(L'aide des orcs a baissé les caractéristiques originelles du troll.)

Si vous avez une potion de contrôle des zombis, vous pouvez l'utiliser maintenant. Testez votre Intelligence contre votre Orquitude + 8 (les orcs ne sont pas bons en magie !). Si vous réussissez, vous contrôlez le zombi à présent. Vous le vainquez alors immédiatement, et pourrez enlever 3 à l'Attaque et à la Défense de tout ennemi que vous aurez à combattre plus tard, en raison de l'aide que votre apporte votre nouveau compagnon, que vous baptisez George. George est fétide, George est brutal, mais George est vraiment pratique.

Si vous vainquez le troll, allez au **83**. Sinon, vous mourrez et la Glorieuse Révolution des orcs meure avec vous.

87

Testez votre Courage contre votre Orquitude + votre Intelligence. Quel que soit votre résultat, soustrayez un à votre Orquitude, pour avoir essayé de vous opposer à lui.

Si vous réussissez, allez au **34**. Si vous échouez, votre nature d'orc est trop profondément ancrée en vous pour refuser l'offre de Mortimer. Vous acceptez ; rendez-vous au **52**.

88

Et bien, voilà en face de vous ce que vous attendiez depuis bien longtemps. Des aventuriers. Ils sont quatre, lourdement caparaçonnés et armés, sauf l'un d'eux, qui est probablement un magicien.

Votre œil exercé -diantre ! s'il était si entraîné que ça à jauger des adversaires, et que vous aviez ne serait-ce qu'une fois affronté des aventuriers, vous seriez déjà mort (ou mort-vivant, selon votre maître)- vous indique que la partie s'annonce mal.

Pour fuir à toutes jambes, rendez-vous au **39**.

Si vous préférez crier à l'aide, allez au **79**.

Si attaquer les aventuriers est votre dernière volonté, allez au **71**.

89

Debout devant le corps inerte de la sentinelle, votre cœur se vide de sa fureur guerrière et est submergé par une vague de triomphe. Qu'il est bon de se battre. Vous allez être servi, puisqu'une voix rageuse retentit derrière vous :

« Orc impudent ! Pensais-tu que tu pourrais impunément me voler l'une de mes esclaves et t'enfuir avec ?! »

Vous vous tournez pour tomber naseaux à nez avec Galros, le visage déformé par la rage, les mains crépitantes de magie.

Galros le Caverneux : Attaque 10, Défense 11, Santé 8.

Chaque fois que Galros attaque, lancez un dé pour savoir s'il vous attaque ou s'il s'en prend à la fille. Cette dernière a quatre points de Santé. Si Galros lui enlève toute sa Santé, ses attaques vous cibleront systématiquement (en tant que Nécromant, il ne s'acharne pas sur les cadavres, qu'il veut garder en bon état). Si la fille ne vous a pas déjà donné une potion de soin, vous pourrez l'utiliser pour soigner entièrement la fille ou vous-même. Vous ne pourrez utiliser ce remède qu'une seule fois. Si vous mourrez, Galros tuera ensuite la fille sans états d'âme.

Si vous vainquez, vous pourrez atteindre le bout du tunnel sans peine. Sinon... Dans tous les cas, allez à la page des scores.

90

« Ne l'écoutez pas ! C'est l'apprenti de Galros ! Il m'a transformé en orc ! » criez-vous en retour. Les aventuriers hésitent. Testez votre Chance ou votre Intelligence (au choix) contre une difficulté de 10.

Si vous échouez, les aventuriers se joignent à Mortimer. Allez alors au **46**. Si vous réussissez, ils vous aident : rendez-vous au **27**.

91

Eh bien, en attaquant l'apprenti du sorcier démoniaque Galros, on dirait que vous avez décidé de faire bouger les choses. Enlevez un à votre Orquitude. Ensuite, combattez Mortimer.

Mortimer le Soprano : Attaque 10, Défense 8, Santé 6.

Si par un incroyable coup de chance, vous remportez le combat, allez au **63**.

Si, comme cela paraît plus probable, votre Santé descend à zéro et que Mortimer est encore bien vivant, rendez-vous au **35**.

92

Enlevez deux points à votre Orquitude.

« Vous... vous m'avez sauvée. Vous auriez pu utiliser la potion pour vous aider à sortir d'ici, mais vous ne l'avez pas fait... »

Soudain, Bethany se redresse et vous embrasse. Cela vous surprend, et après un moment de stupéfaction, vous essayez de faire avec vos lèvres les mêmes choses qu'elle fait avec les siennes, mais on dirait que les lèvres orques ne sont pas faites pour ça...

Finalement, la fille stoppe le baiser. « Oh ! Nous devons sortir d'ici avant que quelqu'un ne se rende compte que je ne suis plus à ma place ! Vite ! »

Elle prend votre main puis vous guide, et parle tout en marchant :

« Il y a deux manières de sortir d'ici. Il y a le chemin menant à la sortie habituelle, mais qui est assez long. Et il y a une route plus courte, mais que Galros a décrété comme étant son issue de secours personnelle. Il faudra pour l'emprunter passer par ses quartiers, et vaincre le troll zombi qui garde cette sortie. J'ai une potion qui devrait nous aider contre ce dernier, ceci dit. Quel chemin préférez-vous ? » (N'oubliez pas que vous possédez à présent une potion de contrôle de zombi)

Pour prendre le plus long, allez au **42**.

Pour tenter la route le plus courte et son troll zombi, rendez-vous au **57**.

93

Ravissant votre courage, vous rassemblez autour de vous vos compagnons orcs. « A présent, nous allons tuer Galros. Nous ne devons plus le craindre. Nous serons libres si nous le tuons ! »

Une lueur anormale, froide et uniforme, remplit la chambre. « Orcs ! » rugit une voix furieuse. « Vous pensez pouvoir vous rebeller contre moi ?! A défaut de la cervelle, je vous arracherai votre foie cirrrosé pour cela ! ». Galros attaque, lançant des éclairs qui roussissent ses ongles.

Galros le Caverneux : Attaque 10, Défense 11, Santé 8.

Chaque fois que Galros attaque, lancez un dé pour voir s'il vous attaque vous ou les autres orcs (de 1 à 3, ce sont vos compagnons qui sont touchés, de 4 à 6, c'est vous). Les autres orcs ont une Santé de 5 tous ensemble. Si Galros réduit leur Santé à zéro, il se concentrera ensuite sur vous. Si vous avez une potion de soin et un problème au cerveau, vous pouvez choisir de l'utiliser pour redonner de la Santé aux autres orcs.

Si vous vainquez Galros et qu'il y a d'autres orcs encore vivant, allez au **100**. Autrement, il ne vous reste plus qu'à sortir du donjon et de poursuivre votre vie, seul. Allez alors à la page des scores.

94

Tandis que vous jouez, vous voyez Mortimer faire un geste discret avec sa main gauche... et soudain, il possède une carte de plus qu'il ne devrait !

Pour accuser Mortimer de tricherie, allez au **5**.

Pour arrêter de jouer et essayer de penser à autre chose, rendez-vous au **61**.

95

« Il y a deux manières de sortir d'ici », vous affirme la fille. « Un long chemin et un plus court, mais le plus court est aussi plus dangereux. »

Il vous semble avoir déjà entendu ça un paquet de fois.

« Pourquoi le chemin le plus court serait le plus dangereux ? »

« Il passe par un tunnel des quartiers de Galros... et le passage est bloqué par un troll zombie ».

Pour prendre le chemin le plus court, allez au **57**.

Si vous préférez l'autre voie, rendez-vous au **42**.

96

« C'est un orc, qui utilise une stupide ruse d'orc », affirme l'un des aventuriers, dont les yeux plissés vous transpercent. « Quant à elle, si elle essaie de le protéger, c'est qu'elle est malfaisante. Je n'ose imaginer ses perversions. Tuons-le tous les deux ! »

Les Aventuriers : Attaque 10, Défense 8, Santé 5.

La fille : Santé 3.

La jeune femme vous aidera durant ce combat : vous pourrez choisir à chaque tour qui de vous deux les aventuriers attaquent. Mais si l'humaine voit sa santé tomber à 0, elle meurt et ne vous sera plus d'aucun soutien. Par ailleurs, si cela arrivait, multipliez par deux l'Attaque et la Défense des Aventuriers, qui ne sont plus distraits par ses formes à moitié dévoilées.

Si vous remportez ce combat que la fille n'est pas morte, allez au **85**. Si vous gagnez mais que votre alliée décède, rendez-vous au **21**. Si vous êtes vaincu mais que la fille est toujours en vie, allez au **9**.

97

Si votre total était de 15 ou plus, vous remportez la manche ! Récupérez le double de votre mise.

Si votre total est compris entre 12 et 14 compris, vous récupérez juste votre mise.

Si votre total est inférieur à 12, vous perdez votre argent.

A présent, vous pouvez :

Vous en aller et retourner à la pièce que vous êtes censé garder. Allez au **14**.

Penser (est-ce le terme approprié ?) que les orcs trichent et les attaquer : rendez-vous au **73**.

Penser que Mortimer truque son jeu l'attaquer. Rendez-vous au **91**.

Continuer de jouer. Allez au **24**.

98

Vous n'avez rien fait de mal à la fille, avez même fait en sorte qu'elle survive... Enlevez deux points à votre Orquitude.

Confirmant votre manquement à l'esprit orc, vous remerciez la jeune femme. Avant que vous puissiez dire quoique ce soit d'autre, elle se met à parler :

« Vous... Vous avez l'air d'être un orc, mais vous n'en avez pas le comportement. Qui êtes-vous ? »

Vous avez peut-être gagné un nom. Allez au **65** pour le savoir, et revenez ensuite ici.

Pour raconter à la fille que vous êtes un orc, allez au **48**.

Si vous préférez lui dire que vous êtes un aventurier déguisé, rendez-vous au **72**.

99

Alors que les mains de Mortimer se mettent à luire puis très vite rougeoient, les autres orcs se tournent vers lui. Ses éclairs vous frappent, mais vous avez la joie de voir l'apprenti sorcier transpercé par une lame crasseuse.

Vos blessures sont trop graves pour que des orcs puissent s'en charger, mais ils se rassemblent autour de vous. « Quoi ton nom être ? », demandent-ils. « Nous aller nous rassembler et tuer Galros, mais nous avoir besoin de ton nom pour le... euh... scander tandis que nous combattons. Toi nous donner ton nom, héros ! » ;

Choisissez-vous un nom et écrivez-le sur votre feuille de personnage. Bien que vous ne puissiez pas vivre suffisamment longtemps pour le voir, vous pouvez espérer qu'ils se délivreront de l'emprise de Galros. A présent, vous allez pouvoir à jamais vous gorger de bière dans le paradis des orcs, héros.

100

Tandis que les orcs autour de vous éclatent de joie et vous portent sur leurs épaules, vous sentez quelque chose en vous s'éveiller. Les orcs ont besoin d'un meneur... et aujourd'hui, vous êtes ce chef. Mais voulez-vous être ce chef ? Voulez-vous être un nouveau Seigneur Noir pour la horde ?

Si votre Orquitude n'est pas nulle, rendez-vous au **55** pour revenir ici si vous réussissez. Sinon, vous pouvez faire votre propre choix. Quel qu'il soit, et même si ça n'en a pas l'air, votre aventure est terminée. Allez à la page des scores.

Page des scores

Eh bien, vous êtes arrivé à la fin de l'aventure... ou à une de ses fins, tout au moins.

Donnez-vous au point pour chacun des cas de figure suivants :

- *Etre encore en vie
- *Obtenir un nom
- *Atteindre une Orquitude nulle
- *Avoir battu Mortimer
- *Avoir vaincu Galros
- *Etre sorti du donjon
- *Avoir appris le nom de la jeune esclave
- *Avoir fini l'aventure avec vous et l'esclave tout les deux sains et saufs
- *Etre libre et capable de forger votre propre destinée
- *Etre devenu un aventurier

Enlevez-vous-en un pour ces cas-là :

- *Avoir eu son cadavre pillé
- *Etre devenu esclave de votre nature orque
- *Etre devenu un nouveau Seigneur Noir

Le score maximum qu'on puisse atteindre est a priori de neuf. Alors, êtes-vous un orc d'élite ?

Traduction effectuée avec l'accord de l'auteur.

Version originale disponible ici : http://www.arborell.com/windhammer_prize.html