

1

# VOYAGE EN OCCIDENT

MARCO ZAMANNI



Dragowolf

libri **NOSTRI**



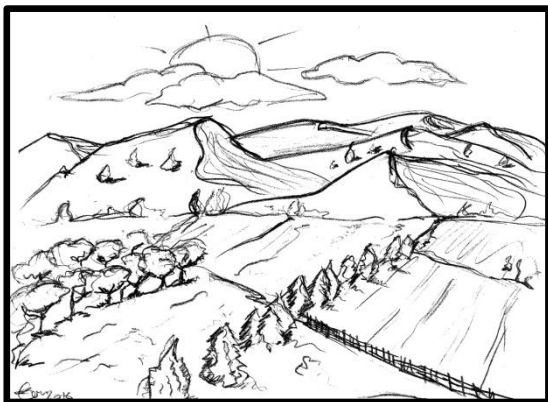
libri **NOSTRI**

Première édition en français : Août 2020  
Titre original : Viaggio a occidente  
2017, texte : Marco “Zakimos” Zamanni  
2017, illustrations : Massimiliano Amadesi  
2020, traduction de l’italien, mise en page : Alessandro “permusashi” Perna  
2020, relecture en français : Bruenor  
2017, Librogame’s Land – [www.librogame.net](http://www.librogame.net)  
Couverture : Annie Deng (<http://meiyue.deviantart.com/>)  
Remerciements à Yaztromo pour le titre et à Enrico Corso pour l’illustration  
initiale

Ce livre est uniquement destiné à un usage personnel, il en est interdit la  
vente ainsi que toute modification même partielle

# VOYAGE EN OCCIDENT

MARCO "ZAKIMOS" ZAMANNI



## INTRODUCTION

Votre nom est Wolf et ceci est votre histoire.

Vous êtes un jeune voleur recyclé en mercenaire des Terres de l'Est, une région pauvre où il ne s'est jamais rien passé depuis que les Quatre Terres ont été créées.

Ceci jusqu'à hier !

Après quatre siècles, la Sphère du Pouvoir a été confiée à votre commandant, le détesté Archiduc de Quarlam, très peu démocratiquement élu Seigneur des Terres de l'Est. Au cas où vous l'auriez oublié (mais je ne le crois pas) la Sphère du Pouvoir est un artefact légendaire créé par les Anciens, la puissante race de magiciens qui vécut sur les Quatre Terres. La légende raconte qu'elle a un pouvoir inimaginable, capable d'anéantir une armée entière. C'est pour cela que tous les cent ans depuis sa création, elle est confiée à un peuple différent. Une idée ingénieuse, après tout dans ces terres, quand on dit « paix », on entend : « attaque-moi et tu le paieras très cher ».

Les gens disent que les célébrations dans la capitale furent grandioses, mais vous n'y êtes pas allé, Wolf. Vous n'avez que faire de tout ce qui touche à la politique, et encore moins des cérémonies fastueuses. Vous avez préféré rester dans votre tente, oisif, pendant toute la journée, chose que vous auriez bien aimé faire aujourd'hui aussi si ce n'était le son d'une corne qui vous a obligé à vous lever et sortir à toute vitesse : l'Archiduc est arrivé au camp pour parler aux troupes et il est en train de les passer en revue, le torse bombé essayant de se donner fière allure.

Vous soupirez de lassitude en vous mettant au garde-à-vous et en faisant semblant d'écouter son long et ennuyeux discours. Puis, soudainement, un bruit fort et terrifiant vous met

en alerte. Il y a d'abord un éclair, suivi par un coup de tonnerre et ensuite le son familier des trompes de guerre des orques remplit l'air...

Tout se passe dans l'arc d'un instant. Une marée d'orques est en train d'assaillir le camp. Vous les reconnaissez : ce sont les orques à la peau verte, des créatures sans pitié aux ordres du maléfique Roi de l'Ouest ! Et c'est lui-même qui dirige l'assaut !

L'affrontement est inégal, malgré cela vous livrez bataille conscient que l'Archiduc fera tomber sur vos ennemis une terrible pluie de feu. Inutile de mentionner que celui qui tombe à terre c'est vous, frappé à la tête par un bon coup de massue.

Quand vous retrouvez vos sens, vous vous rendez compte que vous êtes le seul survivant. Aucune trace de feu divin, ni des troupes de l'Ouest ; probablement les orques ont cru que vous étiez mort et vous ont épargné. Remerciant le ciel pour cette chance effrontée, tant qu'à faire vous commencez à chercher parmi les cadavres un peu d'argent à voler, quand quelqu'un vous attrape le bras : c'est l'Archiduc, il est mourant mais encore capable de parler !

– Soldat..., murmure-t-il, tu dois poursuivre le Roi de l'Ouest... il a volé la Sphère avant que je n'ai eu le temps de l'utiliser... les Quatre Terres sont en danger...

Une fois la surprise passée (ainsi que la honte d'avoir été surpris en train de lui faire les poches) vous tentez de soigner ses blessures et lui dites de ne pas s'agiter, mais l'Archiduc continue de marmonner :

– Il est trop tard pour moi, soldat... toi seul peut y parvenir... poursuit le Roi de l'Ouest... il utilisera les cavernes dans les Montagnes Centrales afin de rentrer dans sa forteresse de Makiritas... et s'il y parvient ce sera trop tard...

– Mon Seigneur, je ne suis qu'un simple mercenaire, comment puis-je réussir là où une armée a failli ?

L'Archiduc sourit.

– Tu as survécu à cette bataille... tu as la bénédiction du ciel.

Quel est ton nom ?

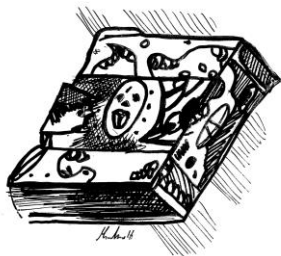
– Wolf, mon Seigneur.

– Bien, Wolf. Le destin des Terres de l'Est est entre tes mains. Sois digne du dragon...

L'Archiduc meurt en vous laissant seul dans une lande parsemée de cadavres, une mission à accomplir et une seule question en tête :

**MAIS POURQUOI ÇA TOMBE TOUJOURS SUR MOI ?!!**

Bon, ne perdez pas de temps en auto-commisération : vous devez commencer votre mission en tournant la page !





# FEUILLE D'AVENTURE

**HABILETÉ**

**POINTS DE VIE**

Vous ne pouvez dépasser votre valeur initiale ; 0= mort.

**ARMES**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

**OR**

Max = 100

**REPAS**

Max = 10

**SAC À DOS** (*max 8 objets*)

1	5
2	6
3	7
4	8

**OBJETS SPÉCIAUX** (*max 12*)

**HABILETÉ**

**POINTS DE VIE**

**HABILETÉ**

**POINTS DE VIE**

**NOTES**

**HABILETÉ**

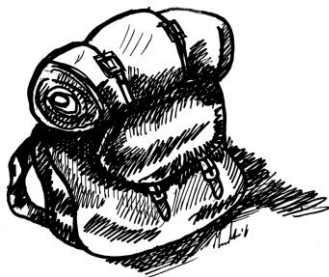
**POINTS DE VIE**

## BIENVENUE !

Le livre que vous vous apprêtez à lire est une aventure interactive dont *vous* serez le héros. En tant que Wolf vous devrez choisir le chemin à parcourir, quelles actions effectuer et quels objets ramasser afin d'arrêter le Roi de l'Ouest avant qu'il n'atteigne ses terres avec la Sphère du Pouvoir.

Pour commencer vous devez définir les caractéristiques de *votre* Wolf (car oui, à chaque partie votre personnage pourra être différent !). Pour ce faire vous aurez besoin d'un crayon, d'une gomme et d'un dé à six faces – ou même deux comme vous le verrez bientôt.

Au cas où vous n'auriez pas de dés sous la main, vous pouvez tout aussi bien utiliser une application qui simule un lancer de dés, ou les tableaux que vous trouverez à la fin du livre : il suffira de fermer les yeux et de pointer votre crayon sur le tableau (ne le ratez pas).



## CARACTÉRISTIQUES INITIALES

Dans les pages précédentes, vous avez trouvé votre *feuille d'aventure* : vous pourrez y noter les caractéristiques de Wolf ainsi que les objets qu'il trouvera pendant l'aventure. Étant donné que vous pourrez lire ce livre plusieurs fois il est conseillé que vous utilisiez un crayon, ou que vous fassiez une photocopie avant de jouer (vous pouvez tout aussi bien acheter un nouveau livre à chaque partie si vous le souhaitez).

Commencez par créer votre personnage en calculant son HABILITE et ses POINTS DE VIE. Le premier représente sa maîtrise des armes et l'agilité de Wolf, les seconds sa résistance physique. Pour savoir avec combien de points commencer le jeu, lancez un dé et consultez le tableau ci-dessous.

Lancer du dé	HABILITE	POINTS DE VIE
1 – 2	10	22
3 – 4	12	20
5 – 6	14	18

En alternative vous pouvez choisir librement une de ces trois options sans besoin de laisser le sort en décider. Sachez qu'avec 14 points d'habileté votre mission sera plus FACILE, avec 12 points elle sera NORMALE, tandis qu'avec 10 points elle sera DIFFICILE, même en comptant sur des points de vie plus élevés.

Rappelez-vous : pendant le jeu il arrivera que Wolf perde des points de vie mais il pourra aussi en récupérer sans toutefois dépasser sa valeur initiale. Par contre, sa valeur d'habileté pourra augmenter ou diminuer sans limitations, même si cela arrive plus rarement.

## LES COMBATS

Les Quatre Terres ne sont pas des lieux sûrs, et Wolf devra souvent combattre afin de progresser dans sa mission.

Quand cela arrive, vous serez informé des points d'habileté et de vie des adversaires que Wolf devra affronter (vous pouvez les noter sur votre feuille d'aventure). Si Wolf doit faire face à plusieurs ennemis, il les combattra l'un après l'autre. Vous utiliserez alors les dés pour déterminer le résultat de l'affrontement.

Lancez tout d'abord deux dés et ajoutez le résultat obtenu à la valeur d'habileté de Wolf. Après quoi faites de même pour l'ennemi.

Vous obtenez ainsi la *force d'attaque* de tous les combattants que vous devrez garder en mémoire, ou noter quelque part si vous avez une mémoire aussi courte que celle d'un fourmilier.

Ensuite, comparez les valeurs ainsi obtenues : si la *force d'attaque* de Wolf est supérieure à celle de son adversaire, celui-ci a été touché et perdra 3 (oui trois pas deux) de ses précieux points de vie.

Par contre, si c'est la *force d'attaque* de l'adversaire qui est supérieure, ce sera Wolf qui perdra 2 (oui deux pas trois) points de vie.

En cas d'égalité les deux adversaires auront esquivé leurs coups respectifs, et vous devez continuer avec un nouvel assaut.

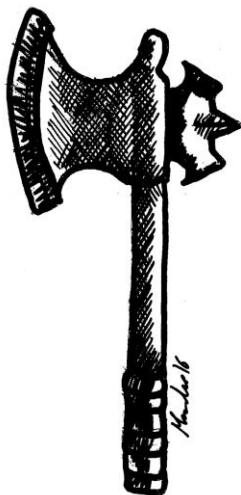
Cela va de soi que le premier des deux combattants dont les points de vie tombent à zéro (ou moins) aura perdu. Si c'est l'adversaire (je vous le souhaite) vous pourrez continuer à

lire.

Si Wolf meurt, votre mission se terminera immédiatement et vous devrez reprendre depuis le début, en recalculant vos points d'habileté et de vie. Bien sûr vous devrez effacer aussi tous les objets trouvés en court de route.

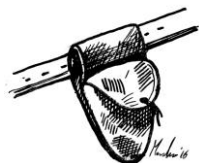
(*Nota bene* : faites de même si, pour une raison ou l'autre, les points de vie de Wolf tombent à zéro pendant l'aventure).

Si après un assaut aucun des deux adversaires est mort, vous devez relancer les dés pour débiter un nouvel assaut, et ainsi de suite jusqu'à la fin du combat, à moins que le texte ne vous donne la possibilité de fuir.



## EQUIPEMENT

Wolf débute son aventure avec 10 Pièces d'or, une Épée (Arme) et 5 Repas, que vous pouvez noter sur votre feuille d'aventure dans les espaces prévus. Voyons ça plus en détail.



L'OR: c'est la monnaie courante dans toutes les Quatre Terres. Wolf pourra emporter avec lui un maximum de 100 pièces d'or. Valent aussi comme pièces d'or les objets trouvés ayant une valeur monétaire indiquée. Ils peuvent être utilisés comme de la monnaie.



REPAS: ce sont les provisions que Wolf devra consommer pendant le voyage. Quand le jeu vous le demandera vous devrez manger ou boire, et effacer un repas de votre feuille d'aventure. Si vous n'en avez plus ou si vous ne souhaitez pas en consommer, vous perdez 2 points de vie.

Wolf peut emporter avec lui jusqu'à 10 Repas.





ARMES: Très utiles pour découper en fines tranches les ennemis, et pour faire bien d'autres choses aussi. Wolf peut transporter jusqu'à 3 armes, mais peut en utiliser qu'une seule à la fois (sur la feuille d'aventure cochez la case à côté du nom de l'arme pour vous rappeler celle que Wolf est en train d'utiliser).

Vous pouvez changer d'arme à tout moment de l'aventure sauf pendant un combat (vous avez autre chose à faire qu'un défilé de mode devant un orque).

Attention: si vous avez oublié d'équiper une arme avant un combat, ou si Wolf se retrouve sans aucune arme lors d'un affrontement, notre héros sera **AUTOMATIQUEMENT TUÉ** (des ongles manucurés faisant piètre allure face à des griffes et des crocs). Conseil du jour : pensez bien à vous procurer une Arme de réserve au plus vite !



En plus des Repas, de l'Or et des Armes, Wolf pourra transporter avec lui jusqu'à 8 objets dans son sac à dos et 12 Objets Spéciaux. Toutes ces affaires (certaines utiles, d'autres moins) peuvent être trouvées lors de l'aventure. Vous les reconnaîtrez car leur nom sera écrit avec une majuscule (ex. Clef Rouge, Épée) et pourront être jetées à n'importe quel moment sauf lors d'un combat (on vous a déjà dit que face à un orque ce n'est pas vraiment le bon moment pour trier vos déchets ?)

## LA CHANCE

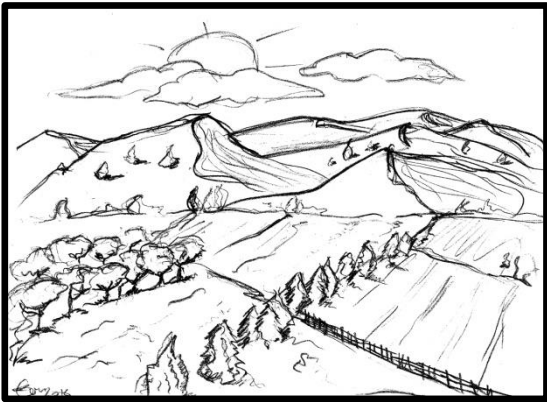
Des fois, même le meilleur des guerriers peut avoir besoin d'un petit coup de pouce du destin. Quand le texte vous demandera de tenter votre Chance vous devez lancer deux dés : si vous obtenez un nombre PAIR vous êtes chanceux, IMPAIR et le malheur tombera sur vous. C'est tout. Quel que soit le résultat le texte vous dira comment procéder.



Si vous avez tout lu consciencieusement, vous êtes prêt à débiter votre mission (sinon reprenez depuis le début !).

Bonne chance Wolf, et soyez digne du dragon !





## DRAGOWOLF 1 : VOYAGE EN OCCIDENT

### 1

Une tranquille journée de printemps, les oiseaux chantent dans un ciel clair. Rien ne laisse supposer qu'un massacre vient de se perpétrer, et pourtant c'est bien le cas. L'armée la plus puissante de l'Est a été détruite. Probablement la capitale elle-même est en danger, mais vous ne pouvez pas perdre de temps pour les prévenir : vous devez vous diriger tout de suite vers l'occident et poursuivre le Roi de l'Ouest.

Vous ramassez en toute hâte le peu d'équipement encore utilisable qui reste dans le camp (c'est-à-dire : un sac à dos, 5 Repas, 10 Pièces d'or et votre fidèle Épée) tout en estimant le nombre de jours de voyage qui vous séparent des Montagnes Centrales. Au moins deux sinon trois, et ceci sans avoir ne serait-ce que l'ombre d'un plan précis sur comment récupérer la Sphère... Allons, Wolf ! Vous êtes un mercenaire, et aussi un ancien voleur, l'un des meilleurs d'ailleurs. Depuis quand les tâches impossibles vous font-elles peur ? Il suffit maintenant, vous y penserez en cours de route !

Vous jetez un dernier regard au camp et vous réalisez qu'il ne sert à rien de tergiverser plus longtemps. Après une demi-journée de marche à travers les landes jaunies et desséchées des Terres de l'Est vous avez atteint la région qui sépare votre patrie des Montagnes Centrales, l'énorme chaîne montagneuse qui marque la frontière naturelle des Quatre Terres. À partir d'ici vous pourrez emprunter deux routes et vous devez choisir la plus appropriée – ou la plus sûre – afin de poursuivre sans trop de problèmes.

La première option est de vous déplacer en ligne droite vers l'occident. Ainsi faisant vous perdrez moins de temps, mais vous devrez affronter les Landes Grises et d'autres endroits

aux renommées des plus douteuses.

Ou sinon, dévier une partie de votre parcours en longeant le puissant fleuve Eldor qui s'écoule au nord-ouest. Les marchands disent que c'est le chemin le plus sûr pour atteindre les Montagnes Centrales, mais qui peut dire si cela correspond à la réalité ?

C'est à vous de choisir, Wolf. Si vous décidez d'aller au nord-ouest en suivant le fleuve Eldor, rendez-vous au **61**.

Si vous préférez forcer la marche vers l'occident et traverser les Landes Grises, rendez-vous au **43**.

## 2

Les peaux-vertes vous prennent pour un marchand et se préparent à vous demander un droit de passage. Ils n'ont pas eu le temps de prendre leurs armes, que vous bondissez sur eux prêt à frapper.

1<sup>er</sup> ORQUE HABILETE : 9 POINTS DE VIE : 10

2<sup>nd</sup> ORQUE HABILETE : 10 POINTS DE VIE : 9

Si vous survivez, rendez-vous au **190**.



### 3

– Félicitations, l’ami ! se complimente le chef forgeron pendant que vous frappez au hasard avec le marteau, tu te débrouilles bien pour un néophyte, à un tel point que j’en suspecterais que tu as des parents nains !

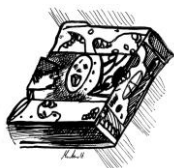
– Je ne crois pas, répliquez-vous (tout en vous le souhaitant). Mais il est bon de savoir que j’ai du potentiel comme forgeron. Au moins je saurai comment me reconverter si un jour la vie de mercenaire ne me convient plus !

Les nains approuvent tous en chœur et retournent s’occuper de leurs armes. Tout à coup la paisible atmosphère est interrompue par une irruption d’orques. Le chef de patrouille ordonne aux nains de lui remettre le fugitif humain. Le chef forgeron hausse les épaules.

– Il n’y a aucun fugitif humain ici, sergent. Que des nains travailleurs au service de communauté. Ou presque-nains, ajoute-t-il en vous faisant un clin d’œil malicieux.

Vous plongez derrière la forge juste à temps, fuyant ainsi de peu l’attention du sergent. Vous l’entendez grogner et ordonner aux nains de le suivre au quartier général. Ennuyés, mais obéissants, les petits humanoïdes acquiescent, vous laissant seul dans l’usine. Vous êtes en train de partir quand vous remarquez que les nains ont laissé la recette du jour sur un banc.

Vous pouvez la prendre (allez au **51**) ou la laisser là où elle se trouve dans un élan d’honnêteté. Dans ce cas, allez au **151**.



Vous vous retrouvez avec un boulet en fer au pied, enfermé dans un chariot affecté en prison de fortune, avec des planches en bois comme barreaux. Votre équipement se trouve dans un coin avec d'autres butins ; choix imprudent classique ou ostentation de sécurité signifiant que vous ne pourrez jamais vous enfuir ? Tiens, on dirait que vous n'êtes pas tout seul dans cette cage en bois.

– Et comme ça ils t'ont attrapé toi aussi ?

Commente un vieillard enveloppé dans un manteau noir, lui aussi aux fers malgré l'âge. Vous lui demandez qui il est et pour quelle raison il a été emprisonné.

– Mon nom est Worth, ce qui ne te dira certainement rien, c'est juste un nom. Je ne suis qu'un pauvre commerçant de Bourg Tsunami, venu ici avec l'espoir de pouvoir faire de bonnes affaires avec les orques. Mais ces racailles de peaux-vertes m'ont fait prisonnier, peux-tu croire ça ? Juste parce qu'ils m'ont surpris en train d'estimer de la marchandise sans leur autorisation préalable.

– Tu étais en train de voler, donc.

– Peut-être. Mais ce qui compte maintenant c'est que nous pourrions fuir grâce à ton aide. Ecoute : dans quelques minutes je simulerai une intoxication au poisson araignée. Dès que les orques ouvriront la cage tu devras les attaquer en les frappant à la tête avec ton boulet en fer. Tu as bien compris ?

Le plan est intéressant mais vous avez un doute.

– Qu'est ce qui te fait penser qu'ils ouvriront la cage pour ne pas te laisser mourir intoxiqué ?

– Ils le font toujours !! répond Worth catégorique. Et puis réfléchis : ils ne nous ont pas tués immédiatement, ils doivent donc avoir un plan précis pour nous, comme de – que sais-je – nous amputer les jambes et nous utiliser comme animal de trait pour leurs chariots, ou quelque chose de semblable.

Alors, tu fais confiance au vieux Worth oui ou non ?

Si vous acceptez de collaborer au plan de cette personne peu recommandable, rendez-vous au **76**.

Si vous préférez ne pas vous fier à lui, rendez-vous au **144**.

## 5

Vous parcourez un couloir étroit et plongé dans l'obscurité qui s'enfonce dans les méandres de la terre. L'air vicié et les poussières vous irritent la gorge vous obligeant à boire en continuation (consommez un Repas ou perdez 2 points de vie). Vous n'avez pas conscience du temps qui s'écoule : vous pourriez vous trouver dans ce trou depuis des heures comme des jours.

Si vous possédez une Torche Magique, rendez-vous au **143**.

Sinon, choisissez si au prochain embranchement vous prenez à gauche au **78**, ou à droite au **18**.

## 6

La pénombre et la fatigue rendent chacun de vos mouvements de plus en plus pénibles. Après quelques heures vous devez faire une pause et manger un Repas (si vous ne le faites pas vous perdez 2 points de vie).

Pendant cette halte forcée vous remarquez quelque chose de suspect sur votre droite : sur le flanc d'une petite colline se trouve ce qui semble être l'accès d'un tunnel, peut-être la tanière d'un animal sauvage. Vous êtes terriblement fatigué et une grotte pourrait être l'endroit le plus adapté pour vous reposer.

Si vous allez vérifier cette étrange ouverture de plus près, allez au **85**. Si vous préférez l'ignorer poursuivez au **20**.

## 7

Cantu Cal est un très petit bourg, du moins pour les standards des Terres de l'Est, il est toutefois si plein de vie, sons et couleurs qu'on dirait un important carrefour commercial. Vous flânez dans les ruelles du centre historique avec un œil critique, et vous repérez trois magasins encore ouverts qui pourraient être intéressants : une boutique appelée « *Chez la Sorcière : divinations à moitié prix* », l'armurerie de « *Girimil le nain d'acier* » et enfin une échoppe qui semble bien fournie en équipement pour aventuriers, mais sans aucun nom sur l'enseigne.

Malheureusement l'heure du couvre-feu s'approche et vous n'aurez le temps de visiter qu'un seul établissement. Choisissez judicieusement !

Allez-vous vous rendre chez la sorcière (au **67**), chez le nain forgeron (au **121**) ou entrer dans l'échoppe pour aventuriers (au **126**) ?

## 8

Votre lit improvisé est bien plus confortable que ce qu'il en paraît (ou peut-être que vous êtes bien trop fatigué pour vous plaindre). Vous récupérez 4 points de vie grâce à cette nuit de repos.

Au petit matin, un bruit étrange vous sort de votre sommeil : on dirait des bûcherons en plein travail, accompagnés des aboiements et des gémissements de leurs chiens.

Si vous voulez découvrir la source de ces bruits, allez au **83**.  
Si vous préférez rester caché, rendez-vous au **192**.

## 9

Ces maudites cavernes se ressemblent toutes. Vous pourriez jurer que vous êtes déjà passé par ici... et en effet c'est bien le cas.

Rendez-vous au **5** et trouvez une autre voie de sortie.

## 10

Votre cœur battant la chamade, vous vous demandez si c'était vraiment une bonne idée de pénétrer dans le repaire de l'ennemi. De toute façon il est trop tard pour vous repentir. Vous n'avez que très peu de temps pour trouver la Sphère du Pouvoir et toutes les tentes se ressemblent l'une l'autre... à une exception près, celle marquée par un grand crâne noir.

Vous pouvez inspecter cette tente (au **149**) ou l'ignorer et chercher dans les autres, rendez-vous au **89**.





Toute la boue et le terreau des Terres de l'Est n'arrêteront pas le fleuve d'imprécations que vous êtes en train de proférer, bien que vous soyez couché sur le dos au milieu de la route tel un cadavre. Vous n'avez que faire de l'Archiduc et de la Sphère du Pouvoir. A partir de maintenant vous en faites une affaire personnelle ! Vous vous relevez avec hargne, crachant et soufflant comme un bœuf, criant à pleins poumons les pires injures que vous connaissez.

– *Arrête-toi, Wolf*, dites-vous à vous-même une fois le calme retrouvé, *il y a toujours une solution. Toujours. Tu dois juste la trouver.* Et effectivement il y en a une. Les traces de la caravane conduisent au nord, pas à l'ouest. La raison est vite dite : à l'ouest débute une dense zone boisée, différente de la steppe parcourue jusqu'à présent. Les chariots ne peuvent l'affronter : ils devront faire un détour plus large afin d'atteindre les Montagnes Centrales en suivant les routes marchandes. Par contre, vous n'aurez aucun problème à les devancer en coupant par la forêt pour leur tendre un guet-apens.

Satisfait de votre nouveau plan, vous essuyez la sueur de votre front, profitant de cette pause forcée pour manger un Repas (si vous ne le faites pas vous perdez 2 points de vie), après quoi vous reprenez votre chemin. Vous engrangez le plus de kilomètres possible accompagné par un curieux sifflement au loin, qui se fond à la perfection avec les chants des oiseaux, et dont vous ne parvenez pas à découvrir l'origine. Vous atteignez assez rapidement la lisière de la forêt où vous décidez de prendre un repos bien mérité.

Vous pouvez vous installer à même le sol herbeux (qui ne semble pas très confortable à vrai dire) en allant au **155**.

Ou essayer de dormir sur un arbre comme font les elfes, au **136**.

## 12

Vous serrez les dents tandis que la route file à quelques centimètres de votre dos. Tenez bon, Wolf : encore un petit effort et vous serez en sécurité, prêt à prendre le contrôle du carrosse. Le cocher ne s'est pas encore rendu compte de l'intrusion. Si tout va bien, même le Roi de l'Ouest n'en saura rien.

ORQUE (qui conduit) HABILETE : 7 POINTS DE VIE : 8

Combattez pendant deux tours, puis rendez-vous au **134**.



## 13

Vous sursautez, car celle qui vient de parler est effectivement une femme très belle et (*glomp* !) nue, immergée jusqu'à la taille dans les eaux près du rivage.

– Alors, beau gosse ? répète cette apparition inattendue. Qu'en dis-tu de t'unir à moi dans ce fleuve ? Il y a tant d'espace et on touche. Oh, oui... on peut toucher...

– Tu es une sirène, l'interrompez-vous, celles comme toi *tuent* les males. Ou je me trompe ?

La sirène se met à rire et frappe l'eau avec sa queue de poisson (détruisant ainsi vos dernières misérables illusions).

– Non, tu ne te trompes pas. Toutefois je pourrais t'épargner si tu parviens à résoudre une énigme de mon invention.

– Une énigme

– Oui. Une énigme mathématique.

– Mais ce n'étaient pas les sphinx qui posaient des énigmes ?

– TU VEUX QUE JE TE MANGE ?! Alors, tu acceptes ou pas?

Si vous décidez de jouer le jeu et tentez de résoudre le problème, rendez-vous au **106**. Si vous préférez l'attaquer sans autre forme de procès, rendez-vous au **31**.

## 14

Le ragran est en train de renifler l'air, mais le feuillage qui vous entoure parvient à masquer votre odeur. Peu après les créatures s'éloignent : vous pouvez redescendre de l'arbre.

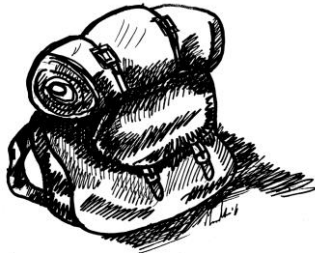
Rendez-vous au **28**.

## 15

Vous passez une nuit sereine et très reposante (vous récupérez 4 points de vie). A l'aube vous vous préparez à revenir sur vos pas, et dans un certain sens vous le faites littéralement : vous trébuchez sur quelque chose et vous tombez à terre comme une crêpe. Vous n'avez que quelques égratignures, mais en vous relevant vous réalisez avoir découvert une petite cache avec à l'intérieur 30 Pièces d'or et une quantité de fruits et légumes équivalente à 3 Repas ! Mais alors pourquoi les satyres ne les ont pas mangés ?!

Tout en réfléchissant à cette énigme existentielle (peut-être étaient-ils carnivores ? Mais alors pourquoi les cacher ?!) vous reprenez votre marche jusqu'à retrouver la route.

Rendez-vous au **29**.



## 16

Vous vous approchez de ce simulacre d'œuf au comptoir, essayant en vain de communiquer avec lui : il ne parle qu'en dialecte et bouge sa tête comme un pendule, murmurant des mots incompréhensibles. Heureusement les tarifs sont indiqués sur une pancarte. Il semble que pour un Laissez-passer qui permette d'entrer en ville il faut payer 1 seule pièce d'or.

Si vous ne voulez pas, ou ne pouvez pas, payer une somme si misérable, tournez les talons et rendez-vous au **53**.

Si vous payez, notez le Laissez-passer parmi les Objets de votre sac à dos et rendez-vous au **79**.



## 17

La recherche se termine par une découverte pas agréable du tout : il n'y a qu'une seule auberge disponible dans toute la ville, avec un tarif fixe de 10 Pièces d'or, petit déjeuner exclu.

– Ce n'est pas un peu cher ? demandez-vous à l'aubergiste.

Il vous répond que c'est déjà un miracle qu'il soit ouvert avec tous ces échauffourées et qu'en alternative vous pouvez dormir dans les écuries gratuitement (son sourire narquois signifiant clairement que ça ne doit pas être une option particulièrement tentante).

Si vous payez les 10 Pièces d'or demandées, allez au **154**.

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas payer, allez au **142**.

## 18

Après l'énième détour vous apercevez une petite source de lumière. Ne vous réjouissez pas trop vite : ce sont les yeux luminescents d'un crapaud géant, et vous vous trouvez en plein milieu de sa tanière !

CRAPAUD GEANT HABILETE : 10 POINTS DE VIE : 6

Vous devez combattre le crapaud même si vous l'avez déjà affronté une fois. Si vous tuez cette créature souterraine, rendez-vous au **9**.

## 19

Vous laissez derrière vous Cantu Cal et vous avancez à grands pas en suivant le fleuve Eldor jusqu'à atteindre un pont en pierre polie. Malheureusement il est gardé à vue par deux orques, et il n'y a pas d'abris aux alentours, *ergo* il n'y a aucun moyen de s'approcher en passant inaperçu.

Si vous décidez d'avancer vers les orques, allez au **2**.

Si vous préférez vous éloigner et chercher un autre moyen de traverser le fleuve, rendez-vous au **57**.

## 20

Moins d'une heure et vous vous retrouvez de nouveau dans une zone boisée, bien que plus aride par rapport aux Landes Grises. L'obscurité de la nuit enveloppe les arbres aux feuilles clairsemées ; vous êtes très fatigué et vous savez que vous ne pourrez pas continuer ainsi pendant encore longtemps avec le risque de vous écrouler épuisé le long du chemin. Avant de vous arrêter, vous vérifiez les alentours à la recherche d'éventuels dangers. Vous ne trouvez que de la terre retournée et des

écorces d'arbres à moitié grignotées par un animal ; rien de bien menaçant donc.

Si vous décidez de vous reposer dans un creux au milieu d'une botte de terre et d'arbustes, rendez-vous au **8**.

Si vous préférez construire votre nid douillet dans un arbre à la mode elfique (oui, votre entraînement incluait aussi ce chapitre), rendez-vous au **124**.

## 21

Soudainement retentit dans l'air le son de trompes d'orques. Une troupe ennemie est en approche ! Vous courez pour dépasser le champ d'herbe jusqu'à apercevoir les rives du fleuve Eldor, baignées comme toujours par de puissantes vagues d'une eau froide comme la glace. Un étroit pont en pierre relie les deux rives. En vous dépêchant vous pourriez l'atteindre en quelques minutes, mais il y a un petit problème : deux orques le surveillent.

Si vous courez vers le fleuve, rendez-vous au **167**.

Si vous préférez rebrousser chemin et vous cacher au milieu de l'herbe haute, rendez-vous au **77**.

## 22

Vous atterrissez sur l'un des deux gobelins le frappant à mort. Vous vous apprêtez à réserver le même sort à son compagnon quand le ragran le prévient de votre présence d'un sifflement aigu.

GOBELIN HABILETE : 5 POINTS DE VIE : 10

RAGRAN HABILETE : 13 POINTS DE VIE : 12

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, allez au **189**.

Vous vous retournez surpris, car celle qui vient de vous enlacer est effectivement une femme très belle et (*glomp* !) nue, immergée jusqu'à la taille dans l'eau boueuse. Cela pourrait être un rêve qui se réalise, ou une sirène. Laquelle de ces deux possibilités est la plus probable selon vous ?

– Alors, beau gosse ? répète l'inconnue en reniflant vos cheveux. Qu'est-ce qu'il y a ? N'as-tu jamais vu une femme de ta vie ?

– Bien sûr que si, répondez-vous en bombant le torse. Mais tu n'es pas une femme : tu es une sirène. Ou je me trompe ? La sirène se met à rire et frappe l'eau avec sa queue de poisson (détruisant ainsi vos dernières misérables illusions).

– Non, tu ne te trompes pas. En théorie je devrais te manger maintenant, à moins que tu ne parviennes à résoudre une énigme de mon invention.

– Une énigme

– Oui. Une énigme mathématique.

– Mais ce n'étaient pas les sphinx qui posaient des énigmes ?

– TU VEUX QUE JE TE MANGE ?! Alors, tu acceptes ou pas ?

Si vous décidez de jouer le jeu et tentez de résoudre le problème, rendez-vous au **106**. Si vous préférez l'attaquer sans autre forme de procès, rendez-vous au **31**.



## 24

Vous dégainez votre arme et vous vous préparez à toute éventualité. Mais ce que vous voyez vous laisse stupéfait : une énorme créature défonce le toit avec ses griffes ! La bête manque son objectif (c'est-à-dire vous) de quelques centimètres ; elle ressemble à un lion, crocs et griffes aiguisés, et porte une chaîne dorée sur un torse velu. On pourrait en rire s'il ne vous avait pas effrayé à mort !

Vous parvenez à contrer son deuxième assaut, mais pas à maintenir votre équilibre. Les cahots du chariot font le reste : au troisième coup vous tombez à la renverse sans parvenir à trouver un point d'appui.

Fermez les yeux et tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **81**.

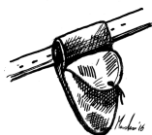
Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **48**.

## 25

Le satyre est habillé d'un gilet en peau, mais vous n'avez pas le courage de le fouiller à cause de la puanteur qui en émane. Vous vous limitez à lui soutirer la bourse qu'il portait en bandoulière, y trouvant 12 Pièces d'or. Si vous le souhaitez, vous pouvez ramasser la Massue (Arme) avec laquelle il vous a agressé, puis décidez quoi faire.

Pour pénétrer encore plus dans le bois, rendez-vous au **198**.

Pour retourner sur la route principale, rendez-vous au **29**.





## 26

Peut-être à cause de l'heure tardive, ou des ordres reçus, le garde à la porte ne bouge pas d'un poil. Il ne fait même pas un tour de ronde. Vous atteignez les fenêtres en riant sous cape de la facilité de votre tâche, même si vous réalisez avoir ri trop vite : on dirait qu'elles sont fermées à double tour. Vous utilisez toute votre adresse de voleur mais rien n'y fait : toutes les fenêtres sont impénétrables, à croire qu'elles sont faites de plomb. Etes-vous certain de vouloir insister ?

Si vous pensez que le jeu en vaut la chandelle, allez au **72**.  
Si vous jugez plus sage de renoncer, faites le tour de l'auberge et rendez-vous au **123**.

## 27

Alors que le chariot s'éloigne, vous remarquez au loin deux orques à cheval qui procèdent dans la même direction. Voilà pourquoi les marchands étaient en train de fuir ! Il n'y a plus le temps pour se cacher ou fuir : vous devez affronter cette attaque imminente. Heureusement les orques ne semblent pas habitués à chevaucher et ils maîtrisent mal leurs lances.

1<sup>er</sup> ORQUE (à cheval) HABILETE : 7 POINTS DE VIE : 9  
2<sup>nd</sup> ORQUE (à cheval) HABILETE : 8 POINTS DE VIE : 9

Si vous les éliminez tous les deux, rendez-vous au **141**.

## 28

Le terrain boisé se fait de plus en plus enchevêtré. Ce qui est un signal positif vu que les Montagnes Centrales sont entourées par des forêts. Mais cela veut aussi dire qu'il sera plus difficile de s'orienter ne pouvant plus vérifier la position du

soleil : vous devrez faire encore plus attention de ne pas vous perdre.

Selon vos calculs, vous pourriez atteindre les montagnes deux ou trois heures avant le Roi de l'Ouest, ce qui signifie que vous aurez tout le temps pour lui préparer un chaleureux accueil ! Vous êtes encore plongé dans vos pensées de vengeance, quand vous tombez sur un petit ruisseau qui s'écoule vers le sud. Il n'y a aucune trace de sentier. Il est probable que nul être vivant ne soit jamais passé par ici.

Si vous longez le ruisseau, rendez-vous au **80**.

Si vous continuez vers l'ouest dans le bois, allez au **103**.



## 29

Pour des landes « *grises* » elles ont l'air bien colorées. Vous admirez un panorama magnifique : tout autour de vous est vert, sauf les montagnes au loin recouvertes de neige. Le ciel est clair, le soleil respandit au-dessus de vous, enveloppant toute chose d'une agréable chaleur.

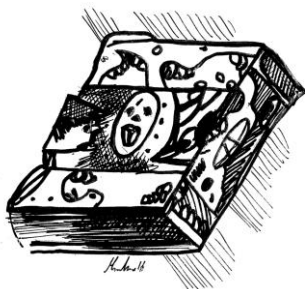
Il est presque midi quand vous atteignez un petit avant-poste au-delà duquel le chemin se fait plus abrupt ; un panneau conseille aux voyageurs de rebrousser chemin mentionnant qu'à partir de là débutent les vraies Landes Grises. Votre sixième sens vous dit que ceci est le dernier signe de civilisation que vous verrez avant longtemps.

Si vous faites une pause dans l'avant-poste, allez au **120**.

Si vous préférez éviter de vous y arrêter et continuer le long de la route, rendez-vous au **71**.

Vous laissez derrière vous la grotte en marchant au milieu de l'herbe haute jusqu'à ce que deux choses vous poussent à vous arrêter : la première est encore une fois le bruit d'un fleuve qui s'écoule à proximité. La seconde est un mouvement suspect sur votre droite, comme si quelque chose d'autre était en train de se déplacer au milieu des roseaux.

Pour contrôler ce qui cause ce mouvement, allez au **175**.  
 Pour vous cacher et éviter tout danger, rendez-vous au **21**.



Vous attaquez la sirène en essayant de la prendre au dépourvu. Malheureusement ses ongles se sont déjà transformés en griffes.

– Vas-y, mon en-cas, siffle-t-elle avant de bondir sur vous.

**SIRENE HABILETE : X POINTS DE VIE : 15**

La sirène possède votre valeur d'habileté, y compris les bonus des Armes et Objets Spéciaux que vous avez équipés.

Si vous parvenez à la vaincre, rendez-vous au **156**.

Le Roi de l'Ouest prend la Sphère du Pouvoir d'un mouvement rapide. Vous avez tout juste le réflexe de vous cacher, que les roches sont incinérées par une flamme colossale !

– Compliments pour ton courage, Wolf de l'Est. Malheureusement cela n'a pas été suffisant contre moi.

Il croit vous avoir tué ! Vous restez immobile derrière la colonne de pierre en essayant d'atténuer le bruit de votre respiration. Vous avez risqué gros cette fois-ci, mais vous devez trouver un nouveau plan au plus vite, sinon vous n'aurez pas d'autres occasions ! Vous êtes encore en train de vous creuser la tête, qu'une seconde troupe d'orques entre dans la caverne attirée par le boucan.

– Seigneur ! Que s'est-il passé ?! Le Lion d'Elite...

– Il a été vaincu, répond le Roi de l'Ouest, comme garde du corps il ne valait pas grand-chose. Allons-y maintenant, la route pour Makiritas est encore longue.

Hé, il est en train de partir ! Dépêchez-vous, vous devez le poursuivre ! Vous tentez de faire un pas, mais la tension est telle que vos jambes ne vous soutiennent plus, vous tombez à terre tremblant comme une feuille.

Il n'y a plus rien à faire !

Il ne vous reste plus qu'à aller au **200** et accepter la défaite.



### 33

La route d'améthyste conduit à un village fortifié au milieu de nulle part. On dirait une implantation très grande bien que dans un état apparent de délabrement, en contraste avec le luxueux parcours qui vous a conduit ici.

Un petit groupe de gens est arrêté devant l'entrée gardée par des orques armés. Sur les tours les plus hautes et tout le long des murailles, flottent dans le vent les drapeaux de Makiritas. On dirait les mêmes que vous avez vus lors de l'attaque.

Si vous vous approchez pour découvrir ce qui se passe, rendez-vous au **130**.

Si vous préférez vous éloigner de la ville, rendez-vous au **183**.

### 34

Vous bondissez sur ces lascars de l'ouest en essayant de les prendre au dépourvu.

1<sup>er</sup> GOBELIN HABILETE : 5 POINTS DE VIE : 10

2<sup>nd</sup> GOBELIN HABILETE : 7 POINTS DE VIE : 8

RAGRAN HABILETE : 13 POINTS DE VIE : 12

Si vous parvenez à les vaincre, rendez-vous au **189**.

### 35

– Intrus ! Ne bouge pas ! Identifie-toi !

Vous sortez de l'ombre les mains levées.

– Calmez-vous, monsieur le gobelin ! Je ne suis qu'un pauvre homme de ces terres. Je me demandais si vous étiez intéressé par mes services.

Le gobelin n'a pas l'air impressionné.

- On n’a besoin de rien. Déguerpis !
- Attendez ! Je devine que vous êtes en train de voyager vers les Montagnes Centrales ; eh bien je suis du coin, je peux vous conduire plus vite vers votre objectif. Cela aura un coût bien entendu.

Vous faites résonner votre bourse, en espérant que le goblin soit moins stupide qu’il en a l’air et qu’il comprenne le geste au-delà des mots. Peut-être que c’est le cas, il semble maintenant plus attentif.

- Le Roi de l’Ouest a donné des ordres bien précis : les humains de l’Est ne doivent pas être recrutés, mais uniquement fait esclaves. On ne peut se fier à eux.
- *Imprévisibles* est le terme exact, précisez-vous touché au vif. Et je suis sûr que le Roi de l’Ouest changera d’avis une fois qu’il aura parlé avec moi. Allons, noble goblin. On pourrait se partager ma rémunération, qu’en dites-vous ? Au fond je vous demande juste de me donner une *chance*.

Et vite, vu que vos bavardages ont attiré l’attention de tous les autres gardes. Lancez un dé : le résultat déterminera le nombre de Pièces d’or que vous devrez donner au goblin pour pouvoir parler avec le Roi de l’Ouest.

- Tu le trouveras dans sa tente, ajoute le goblin.

Si vous le voulez et que vous pouvez payer la somme demandée, effacez-la de votre feuille d’aventure et allez au **10**. Sinon vous pouvez renoncer (au **183**) ou tenter de forcer le passage (au **163**).



– Hé ! Hé ! Arrêtez-vous !! criez-vous à tue-tête en agitant les bras. Le cocher tire sur les brides d'un coup sec. Vous apercevez les marchands s'agripper aux marchandises pour éviter d'être propulsé à terre, tandis que les chevaux freinent tant bien que mal.

– Que veux-tu, mon frère ? S'exclame un des passagers. Le chariot est plein et il n'y a plus de place pour personne.

– Je ne veux pas monter, mais seulement des informations. Je peux vous payer. Précisez-vous, juste pour ne pas avoir l'air d'un profiteur.

L'homme éclate de rire.

– Des informations ? C'est une blague j'espère. Nous sommes...

– Attends un instant, Clint, intervient le cocher. Même si nous sommes pressés cela ne se fait pas de refuser une demande d'aide. Que veux-tu savoir, mon frère ?

– Je me suis perdu, commencez-vous en partant du mauvais pied. Wolf, il est impossible de se perdre dans un tel endroit et de plus vous êtes en train de suivre une route. Je ne peux pas vous expliquer dans les détails, mais je dois me rendre de toute urgence aux Montagnes Centrales. Je sais que vous êtes en train d'aller dans la direction opposée, mais...

– Nous pouvons t'aider, ne t'inquiète pas, vous interrompt l'homme en souriant. Grimpe à bord, on va t'emmener jusqu'au fleuve Eldor. En le longeant tu arriveras aux montagnes en un clin d'œil. Allons-y !

Si vous acceptez l'offre des marchands, rendez-vous au **145**.  
Sinon, vous les remerciez pour l'offre avant de repartir au **27**.



C'est peut-être l'effet placebo, quoi qu'il en soit les « *soins* » du shaman vous ont permis de récupérer 1 point de vie – ce qui n'est pas beaucoup certes, mais toujours mieux que rien. Je pense qu'il est temps de retourner à la recherche de la Sphère et de remercier l'orque, en lui promettant de lui faire une bonne publicité parmi vos semblables (malgré son horrible aspect).

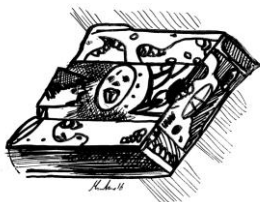
– La publicité ne se manger pas, réagit le docteur. Et il vous tend un papier où vous lisez le mot « *facture* ».

– *C'est quoi ?* pensez-vous, n'ayant jamais rien vu de semblable, même si le chiffre écrit (maladroitement) au crayon est sans équivoque. Attendez un instant, *cent-vingt Pièces d'or ?* C'est une blague j'espère, dites-vous surpris, personne ne voyage en emportant une telle somme avec lui ! Et de toute façon je ne les ai pas avec moi.

– Alors il être préférable que tu penser à une autre façon de me payer, répond l'orque en souriant comme il peut. Car je connaître très bien les os humains et je savoir aussi comment les briser.

Si vous avez un Rubis Bleu, et que vous voulez le payer avec ça, rendez-vous au **66**.

Si vous optez pour lui signer une reconnaissance de dette à payer ultérieurement, rendez-vous au **163**.





## 38

La dernière chose à laquelle vous vous attendiez, était de trouver en plein milieu d'une galerie souterraine un gigantesque portail vous barrant le passage. Et pourtant c'est bien ce qui vous fait face, et vous devez trouver un moyen de l'ouvrir si vous souhaitez poursuivre votre chemin. Avant toute chose vous cherchez la présence d'une éventuelle poignée ou de tout autre mécanisme d'ouverture, en vain. Il n'y a qu'une petite cavité en forme de losange là où aurait dû se trouver la serrure.

Si vous possédez un Pendentif en Cristal et que vous voulez l'utiliser, rendez-vous au **193**.

Si vous ne l'avez pas, ou que vous voulez tenter d'ouvrir le portail d'une autre façon, rendez-vous au **95**.

Si vous retournez sur vos pas et prenez l'autre embranchement, rendez-vous au **18**.

## 39

Le Roi de l'Ouest a pris place dans son carrosse personnel et a fermé la portière. Avant qu'il ne donne l'ordre de départ, vous rampez jusqu'au carrosse, montez sur le toit, et vous vous installez tant bien que mal en prévision des secousses à venir. Vous restez ainsi immobile, invisible aux yeux du cocher, dans l'attente de l'occasion propice pour frapper.

Peu après vous entendez en dessous de vous un étrange grognement suivi d'un bruit comme si on grattait le bois avec quelque chose d'aiguisé. Qu'est-ce que le Roi de l'Ouest est en train de faire là-dedans ?

Si vous ouvrez la portière et bondissez à l'intérieur, allez au **178**.

Si vous pensez qu'il vaut mieux ne pas bouger, allez au **24**.

## 40

Le son des cloches signifie le début du couvre-feu. Vous ne connaissez pas la peine encourue en cas de transgression. Le découvrir à vos dépens serait assez stupide, raison de plus pour trouver une auberge ouverte. Malheureusement vous n'en trouvez pas une seule ; vous êtes ainsi obligé de manger un de vos Repas sur un banc (si vous ne le faites pas vous perdez 2 points de vie) profitant au moins des derniers rayons de soleil. Autour de vous les habitants se dépêchent de rentrer chez eux. Vous devez décider quoi faire, avant qu'il ne soit trop tard.

Pour continuer la recherche d'un endroit où passer la nuit, rendez-vous au **17**, si vous décidez de quitter Cantu Cal malgré le couvre-feu, rendez-vous au **117**.

## 41

Le portail s'ouvre vous faisant tomber vers l'avant, puis il se referme d'un coup derrière vous comme un ressort. Vous avez perdu 4 points de vie (et quelques dents) à cause de la violence de l'impact, mais au moins vous avez franchi l'obstacle.

Rendez-vous au **86** avant que quelque chose d'autre n'arrive.

## 42

Le lion rugit et se prépare au combat.  
Courage, c'est la dernière bataille ! Donnez-vous à fond !!

LION D'ELITE HABILETE : 15 POINTS DE VIE : X

Le Lion d'Elite a le même nombre de points de vie que vous au début du combat.

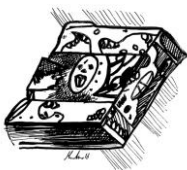
Si vous parvenez à le tuer, rendez-vous au **138**.

Lors des années passées au service de l'Archiduc vous ne vous étiez jamais approché des Landes Grises, et en votre fort intérieur vous avez toujours espéré ne pas devoir le faire : de cette région on raconte de terribles histoires impliquant monstres et dragons (oui, des dragons !) prêts à agresser n'importe quel voyageur ! Et même si vous êtes un mercenaire courageux – et que vous ne croyez pas aux dragons – vous n'avez pas tellement envie de découvrir si ces histoires sont vraies ou le fruit de quelque marchand qui aurait trop bu.

Malgré cela, il n'y a aucun doute que la voie la plus courte pour atteindre les Montagnes Centrales passe par ici, il vaut donc mieux être optimiste et ne pas penser au pire avant l'heure. Une fois votre décision prise, vous suivez pendant quelques heures la route vers l'occident sans croiser âme qui vive, confirmant que peu sont ceux qui aiment s'aventurer dans des zones sauvages et inhabitées comme celles-ci (le long du parcours vous devez manger un Repas ou perdre 2 points de vie).

C'est seulement une fois que vous avez atteint une zone plus verdoyante qu'il vous semble entendre quelque chose bouger dans le sous-bois à côté de la route. Vous dressez les oreilles, mais le bruit a disparu aussi rapidement qu'il était apparu.

Vous pouvez pénétrer dans le sous-bois (au **105**) ou éviter tout possible danger et poursuivre le long de la route (au **29**).



– Idiot !! Prépare-toi à être mangé !

La sirène bondit hors de l'eau et se met à ramper comme un serpent. Vous dégainez votre arme juste à temps ; quand la créature vous a rejoint elle n'est plus toute seule, deux nymphes des bois, tout aussi belles et tout aussi dangereuses, l'ont rejointe !

1<sup>ère</sup> NYMPHE HABILETE : 10 POINTS DE VIE : 12

2<sup>nde</sup> NYMPHE HABILETE : 10 POINTS DE VIE : 12

SIRENE HABILETE : X POINTS DE VIE : 15

La sirène possède votre valeur d'habileté, y compris les bonus des Armes et Objets Spéciaux que vous avez équipés.

Si vous remportez ce combat inégal, rendez-vous au **156**.



Votre cheval n'est pas très courageux ! Il est extrêmement agité et vous craignez qu'il ne vous désarçonne. La chose la plus sage serait de descendre de selle et le calmer, or, dès que vous le faites, il en profite pour prendre la poudre d'escampette et retourner à son écurie.

Je crains que vous ne découvriez bien assez vite ce qui l'a effrayé, rendez-vous au **157**.

## 46

Vous attaquez le Roi de l'Ouest en criant :

– Tremble, damné ! Ton heure est arrivée !!

Il vous injure derrière son masque et répond avec un sort d'évocation. Un éclair de lumière vous aveugle, mais quand vous parvenez à ouvrir les yeux rien n'est apparu !

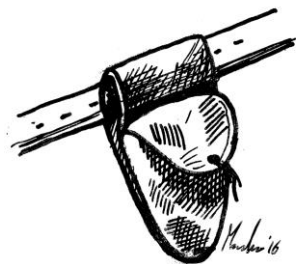
– Mais quoi... comment est-ce possible ?! marmonne le diabolique sorcier. Malheureusement il se reprend tout de suite de cette surprise et ordonne à son lion de vous attaquer.

Rendez-vous au 42.

## 47

Vous vous êtes habitué à la vie de Cantu Cal. Votre mission n'est plus qu'un lointain souvenir : pourquoi risquer votre vie en donnant la chasse au Roi de l'Ouest quand vous pouvez rester ici et gagner votre vie sur les murailles ?

La réponse ne tarde pas, deux jours plus tard des orques prennent d'assaut la ville, réduisant à néant ses défenses et massacrant tous ses habitants, vous y compris.



Qu'est-ce qui est mieux ? S'écraser au sol et mourir sur le coup ou être broyé sous les roues d'un chariot en pleine course ? Vous ne le saurez jamais.

Ce qui est certain c'est que la deuxième option n'a pas été agréable, comme vous venez de le découvrir à vos dépens.



Derrière la structure il n'y a absolument rien. La « *gallerie* » n'était autre qu'un piège de l'orque que vous venez d'occire – piège dans lequel personne n'est jamais tombé dedans, vu que ce génie n'avait pas le moindre sou sur lui !

Pour le moins vous venez de trouver un endroit idéal pour vous cacher. Vous attendez que les orques en battue se soient éloignés, et Bourg Tsunami retrouve le calme qui l'a toujours caractérisé, comme si de rien n'était.

Vous pouvez maintenant décider de retourner vers l'auberge (au **183**) ou de poursuivre l'exploration des ruelles à la recherche du Roi de l'Ouest en vous rendant au **104**.

## 50

Vous retournez les corps des trois créatures et vous fouillez leurs poches sans rien trouver d'intéressant. Votre attention se tourne alors vers les outils et sacs qui se trouvent par terre ; vous trouvez des petites gemmes (pour une valeur totale de 10 Pièces d'or) et un Gant Renforcé (Objet Spécial). Vous pourrez l'utiliser pour frapper vos ennemis pendant un combat, augmentez de 2 points votre valeur d'habileté tant que vous le posséderez.

On dirait que les autres orques ne se sont pas aperçus de tout le vacarme que vous avez fait. Tant mieux, du moins pour l'instant ! Le temps est venu de chercher un autre endroit à explorer. Rendez-vous au **135**.



## 51

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **197**.

Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **64**.

## 52

Pour une raison quelconque le côté sud est quasiment sans surveillance : il n'y a qu'un goblin de garde. Il faut dire que la caravane s'est arrêtée dans un champ ouvert et que vous ne pourrez compter que sur l'obscurité comme seule couverture.

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **10**.

Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **133**.

## 53

Malheureusement toutes les ouvertures autour du périmètre sont étroitement surveillées ; vous réalisez que pénétrer en ville par la force serait très risqué. Toutefois les murailles offrent de nombreux points d'appuis et ne sont pas suffisamment hautes pour être infranchissables par un ancien voleur comme vous.

Si vous tentez l'escalade, rendez-vous au **109**.

Si vous pensez que c'est trop risqué, reprenez la route au **183**.

## 54

L'entrée principale est fermée par un lourd verrou. Mais pas la porte de service pour les gardes : avant que les renforts n'arrivent vous êtes déjà à l'extérieur des murailles. Aucun couvre-feu ne pourra ralentir votre mission !

Rendez-vous au **19**.

## 55

Le shaman vous fait signe de vous installer sur les peaux qui recouvrent le sol. Vous obéissez et tout devient noir : l'orque a fermé le seul point de lumière de la tente. Puis il s'approche et commence à tripoter votre corps.

– Alors dire, où mal vous avoir ?

– Là où vous êtes en train de m'écraser avec le pied.

– Ahah, compris ! Ne vous préoccuper pas : j'ai remède pour vous.

Tout de suite après vous ressentez un étrange picotement au sternum.

– Comment vous sentir ?



– Comme si une armée de fourmis se baladait sur mon corps.  
– Excellent ! Soins fonctionner. Ne pas bouger.  
Vous patientez, mais la démangeaison est trop forte et l'obscurité est en train de vous énerver.  
– Pardon, pourriez-vous au moins allumer une lanterne ?  
– Lanterne ? Vous pas regarder j'ai déjà allumer lanterne !  
– Quoi ?! O MON DIEU, JE SUIS DEVENU AVEU...  
– Blague ! Humour d'orque. Ça faire rire ? Ça faire pas rire.  
Attendre que je rallumer.

– AAAAAARRRRGGH !!!!  
– Rester calme !! Fourmies ancien remède des orques !!  
– Peu m'importent les fourmis, c'est vous qui m'avez effrayé!  
Pourquoi avez-vous mis un crâne sur votre visage ?!  
– Sur visage ? Ah, compris ! Vous peur de masque de soins des orques, très utile pour chasser microbes et esprits mauvais. Attendre que je enlever.  
– AAAAAAAAAAAAAARRRRRRGGH !!!!  
– Hé, mais vous jamais content !!

Si vous profitez de l'occasion pour vous enfuir, allez au **163**, si vous continuez ce traitement assez particulier, allez au **37**.

## 56

Mais c'est magnifique ! Le sentier vous a conduit à la forêt la plus luxuriante que vous n'avez jamais vue. Il n'y a plus rien d'aride autour de vous : dans cette zone poussent des plantes et des arbustes gigantesques, verdoyants et chargés de fruits !

Si vous décidez de ramasser quelques fruits pour les emporter avec vous notez-les dans votre équipement comme Fruits Gris. Vous découvrirez qu'ils ont une très forte odeur (et pas forcément agréable) et qu'ils restent frais pendant plusieurs jours, même si vous ne savez pas encore si ce sera un bien ou un mal !

Vous êtes encore en train d'admirer le paysage quand une dense brume commence à descendre des branches. Vous pensez tout d'abord que c'est tout simplement lié à l'heure tardive, mais très rapidement vous ne voyez plus rien. Le kaléidoscope de couleurs du coucher du soleil a été remplacé par un manteau gris et impénétrable.

Rendez-vous au **45** si vous êtes à cheval, et au **157** dans le cas contraire.

## 57

Immobile, vous entendez le son des trompes des orques : une importante troupe ennemie est en train d'arriver !

Si vous vous cachez dans les alentours, allez au **77**.

Si vous préférez traverser le pont au pas de course, allez au **2**.

Si vous fuyez au nord le long du fleuve, allez au **158**.

## 58

Vous baissez la tête en avançant à l'intérieur de la grotte, et le bruit de vos pas provoque la fuite de nombreux insectes minuscules. Après quelques mètres le plafond s'élargit ; vous pouvez maintenant marcher debout. Ce qui signifie aussi que toute créature vivant dans ces réseaux souterrains doit être assez grande. On ne dirait pas vraiment que l'endroit soit le plus adapté pour...

Attendez une minute. C'était quoi ce bruit ? Vous levez le regard vers le plafond rocheux où des centaines et des centaines de petits yeux rouges sont pointés vers vous.

Si vous possédez une Mèche de Satyre, rendez-vous au **91**.

Si vous n'en avez pas, rendez-vous au **131**.

## 59

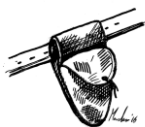
La brume se disperse au passage du dragon vous permettant de mieux l'observer (chose dont vous vous seriez bien passé). Il est bipède et sans ailes ; par contre il a des griffes acérées et un gros bec de perroquet, il se déplace rapidement sur ses pattes musclées et vous avez l'impression que son corps émet de faibles scintillements, comme s'il n'était pas vraiment de ce monde. Quoi qu'il en soit, c'est une bête terrifiante et il semble bien décidé à vous dévorer.

### DRAGON DES BRUMES

HABILETE : 12 POINTS DE VIE : 15

Vous pouvez tenter la fuite à tout moment après le premier assaut : dans ce cas notez les points de vie du dragon et rendez-vous au **110**.

Si vous l'affrontez et en sortez vainqueur, rendez-vous au **65**.



## 60

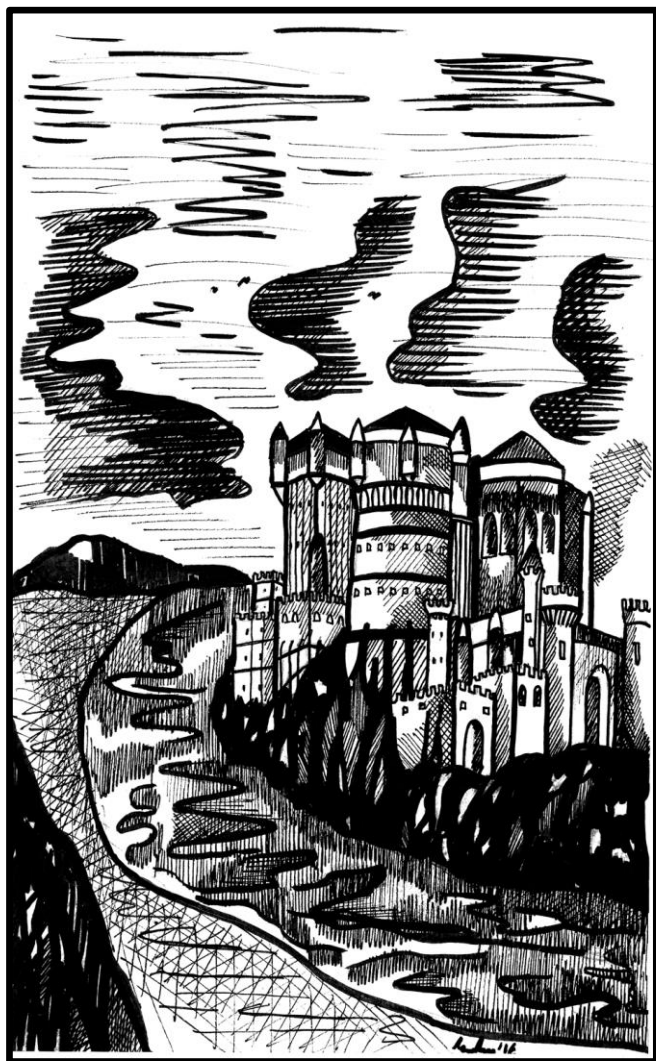
En criant de toutes vos forces vous vous élancez vers les orques, essayant de vous frayer un passage vers le Roi de l'Ouest. Les peaux-vertes font barrage devant leur seigneur et dégainent leurs armes.

1<sup>er</sup> ORQUE HABILETE : 10 POINTS DE VIE : 8

2<sup>nd</sup> ORQUE HABILETE : 11 POINTS DE VIE : 6

3<sup>ème</sup> ORQUE HABILETE : 9 POINTS DE VIE : 7

Si vous éliminez ces trois adversaires poursuivez au **162**.



*Cantu Cal (par. 61)*

Vous aviez déjà eu l'occasion d'admirer le grand fleuve Eldor, malgré cela vous ne pouvez réprimer un sursaut quand vous atteignez son rivage : il est énorme, avec un débit important et des courants violents, portant dans tout le pays les eaux froides des Montagnes Centrales. Il est exclu que vous traversiez à la nage, mais vous savez qu'au nord plusieurs ponts ont été construits. Il ne reste plus qu'à en trouver un.

Vous vous mettez en route avec l'espoir d'atteindre un passage avant que la nuit tombe. Malheureusement, la seule chose que vous trouvez après des heures de marche est une petite ville fortifiée. Une pancarte sur la route mentionne son nom : *Cantu Cal*, qui dans le dialecte de l'Est signifie quelque chose comme « *dernier avant-poste* ».

Il se fait tard et l'envie de dormir dans un bon lit se fait sentir. Il ne tient qu'à vous de l'assouvir.

Si vous voulez visiter la ville, rendez-vous au **194**.

Si, stoïquement, vous passez outre, rendez-vous au **19**.



Rejoindre le fleuve Eldor signifierait se diriger trop au nord ; la nuit est en train de tomber et vous ne pouvez pas perdre trop de temps encore. Une demi-heure plus tard, vous êtes de toute façon obligé d'interrompre votre progression : un nuage de poussière annonce l'arrivée d'un chariot de marchands.

Il est assez fréquent d'en croiser dans les Terres de l'Est. Mais celui-ci semble s'avancer bien trop rapidement, comme s'il était en train de fuir quelque chose.

Si vous restez au milieu de la route pour les arrêter, rendez-vous au **36**. Si vous préférez vous mettre de côté et les laisser passer, rendez-vous au **27**.



Vous remettez aux orques votre Laissez-passer accompagnant le geste d'un sourire innocent. Votre expression change totalement quand un des peaux-vertes s'exclame :

– Ce laissez-passer est un faux !! Qui crois-tu tromper avec ça ? Arrêtons-le !

Comment ?! Malédiction, Wolf ! Voilà pourquoi il ne coûtait que si peu ! Maudissant votre malchance vous bondissez vers une ruelle au hasard. Peut-être qu'une action rapide vous permettra de semer la patrouille ?

Rendez-vous au **115** pour voir si cela fonctionne.

## 64

En sortant de la boutique, vous cognez par inadvertance contre une échelle, causant ainsi la chute de plusieurs objets : haches, épées, lances et autres armes qui se trouvaient en un équilibre précaire.

Vous trépez sur le coup (et vous ne pouvez pas dire que l'on ne vous avait pas prévenu).

## 65

Le monstre s'effondre au milieu des feuilles et disparaît dans le vide d'où il était venu. Ces terribles créatures ne vivent pas dans le monde réel, Wolf. Sa présence ici est présage de gros problèmes en perspective ! Comme autre confirmation de l'origine fantastique du dragon, l'Arme que vous venez d'utiliser pour l'affronter est en train de fondre. Effacez-là de votre feuille d'aventure et équipez-en une autre au plus vite, sinon au prochain combat vous serez automatiquement tué !

Une fois le dragon disparu, la brume aussi disparaît : vous vous retrouvez dans un endroit complètement différent.

Pour savoir où, rendez-vous au **180**.

## 66

L'orque vous remercie avec courtoisie et prend un de ses nombreux colliers, un truc dégoûtant, sans aucune valeur, décoré de cristaux en forme de losange.

– Voici ta monnaie, humain. A la prochaine.

Effacez le Rubis Bleu et notez le Pendentif en Cristal parmi les Objets de votre sac à dos (si vous souhaitez le garder, sinon jetez-le à la première occasion).

Après quoi décidez si vous continuez à explorer les tentes (au 89) ou optez pour un *modus operandi* différent au 135.

## 67

Dès que vous entrez dans la boutique, vous êtes accueilli (on peut dire comme ça) par une vieille mégère au nez crochu qui hurle :

– Qu'est-ce que tu fais ici ?! Tu ne vois pas que je suis en train de faire mes bagages ?! Je dois partir, cet endroit est maudit !

– Excusez-moi, madame, dites-vous encore perturbé par cet accueil si chaleureux. J'avais lu *divinations à moitié prix* et...

– C'est donc ça ?! vous interrompt la femme. Tu veux connaître ton futur ?! Eh bien je vais te le dire tout de suite ton futur !! TU MOURRAS !!

Ce disant elle vous lance un puissant sort.

Félicitations, Wolf. Vous venez de déranger la célèbre Sorcière de l'Est ! Si vous ne la connaissez pas, sachez qu'elle est capable de lancer des sorts très dangereux et qu'elle ne supporte pas les visiteurs impromptus. Elle combattra donc jusqu'à la mort.

SORCIERE DE L'EST

HABILETE : 13 POINTS DE VIE : 6

Si vous parvenez à l'éliminer, rendez-vous au 181.

## 68

Vous posez votre main sur la poignée ; la porte n'est pas fermée à clef. Par contre quelqu'un a griffonné avec de la peinture rouge et une graphie incertaine :

GALLERIE DART MODERN



Ce sont peut-être des erreurs voulues, Wolf. On ne sait jamais quoi s'attendre avec les artistes !

Si vous voulez vous cacher dans la « *galerie* », allez au **182**. Si la culture ne vous intéresse pas, cherchez une autre cachette au **104**.

## 69

La fatigue et les blessures vous ont réduit à l'état de larve humaine. Vous ne pouvez espérer abattre un tel portail avec vos seules forces. Mais vous ne pouvez pas laisser tomber : têtue vous continuez de frapper l'entrée encore et encore, causant un tel bruit qu'il se propage jusqu'aux entrailles les plus profondes des Montagnes Centrales. Les prédateurs qui vivent dans ces souterrains, et que vous venez d'attirer, vous trouveront écroulé à terre au milieu de vos vomissures.

Malheureusement cela ne vous rendra que plus appétissant à leurs yeux.

## 70

Vous avancez pendant des heures montant et descendant, descendant et montant, jusqu'à atteindre une immense grotte naturelle, vide et sans aucune voie de sortie. Comment ?! Vous avez fait tant de chemin pour rien ?!

Attendez : une des pierres dans la paroi qui vous fait face semble être différente des autres. Vous la poussez et la roche s'écroule, laissant place à un champ d'herbe haute baigné par le soleil. Vous êtes resté piégé à l'intérieur pendant toute la nuit !!

Vous n'avez aucune idée d'où vous vous trouvez, mais vous pouvez le découvrir en vous rendant au **30**.

Le premier jour de voyage dans les Landes Grises touche à sa fin vous laissant déconcerté : toutes ces histoires inventées au sujet de ce lieu fantastique. Le terrain est bien plus riche que la moyenne des terres de l'Est, il y a de la végétation partout. Vous ne comprenez vraiment pas pourquoi l'Archiduc n'a jamais pensé à les exploiter comme il le faut.

– *De toute façon il est mort maintenant, pensez-vous.*

C'est vrai, toutefois vous vous sentez coupable au seul souvenir de ses derniers mots : vous devez accélérer le pas ou le Roi de l'Ouest pourrait parvenir à s'enfuir.

Le seul problème est que le chemin battu que vous suiviez n'existe plus. Si vous n'êtes pas à cheval, vous trébuchez plusieurs fois le long du parcours et vous perdez 1 point de vie à cause de la fatigue. Au coucher du soleil vous atteignez une colline, premier signe que vous vous rapprochez des Montagnes Centrales. La voie grimpe vers l'ouest se réduisant à un sentier. Tandis que la plaine continue vers le nord à travers un champ d'herbe haute et parfumée.

Si vous continuez tout droit remontant la colline, allez au **56**.  
Si vous préférez rester sur un terrain plat, rendez-vous au **187**.



– Hé, toi ! Reste où tu es ! »

Vous sursautez quand une troupe d'orques apparaît soudainement derrière vous. L'officier en tête du groupe s'avance menaçant et vous ordonne de leur montrer votre laissez-passer.

Vous réalisez qu'il est rare de croiser des citoyens circulant librement dans Bourg Tsunami et que votre comportement les a rendus suspicieux.

Si vous possédez un Laissez-passer, rendez-vous au **63**.  
Dans le cas contraire, rendez-vous au **128**.

## 73

Bonne intuition : sur les chariots sont repliés les drapeaux du Roi de l'Ouest, les mêmes que vous avez vu pendant l'attaque. Votre adversaire doit avoir installé son camp ici pour se reposer en attente de reprendre le voyage de retour. C'est une chance inespérée, vous devez en profiter coûte que coûte, vous pourriez ne pas avoir une autre occasion !

Vous attendez patiemment jusqu'à ce que le soleil se soit couché complètement ; pendant ce temps vous élaborez un plan pour pénétrer dans le camp.

Si vous tentez de corrompre un garde (allez au **35**), si vous l'attaquez (allez au **129**), enfin si vous préférez entrer tout en finesse en vous cachant entre les chariots (allez au **52**).

## 74

Derrière la porte se trouvent de nombreux nains en train de fabriquer des armes de tout genre. L'un d'eux remarque votre entrée essoufflée et s'exclame :

– Hé, humain ! Quelle hâte ! Tu cherches du travail ?

– Quel genre de travail ? demandez-vous.

– FORGERON, QUELLE QUESTION ! répond en cœur l'usine entière (et effectivement vous n'avez jamais vu un nain avec une toute autre occupation).

– Mais je te préviens, précise le chef forgeron. La paye est très bonne, mais je n'assume aucune responsabilité pour tout dommage physique ou moral que tu pourrais subir.

– Quel genre de dommage ? demandez-vous encore.  
Le nain murmure une série de mots que vous ne parvenez pas à comprendre, même s’il vous semble avoir entendu « *scorbut* », « *jaunisse* » et surtout un inquiétant « *mort* » (!!).

Si vous acceptez l’offre de travail en échange d’un lieu pour vous cacher, rendez-vous au **3**.

Sinon déclinez l’offre et cherchez un autre endroit au **104**.

## 75

Vous atteignez une caverne plus grande que les autres de laquelle provient une petite lueur. Vous savez qu’il n’y a aucune raison de se sentir tranquille, et vous n’avez pas tort : une voix soudaine vous met immédiatement en alerte.

– Mon serviteur, je suis fatigué. Arrêtons-nous quelques minutes afin que je puisse me reposer.

Vous la reconnaissez entre mille : c’est la voix du Roi de l’Ouest ! Une grosse colonne de pierre vous cache de sa vue. Il est assis sur une chaise à porteur, maintenant posée au sol, et a toujours son masque, tandis que le maudit lion humanoïde se dégorde les muscles devant lui. Malheureusement ils ne sont pas tout seuls : il y a aussi trois orques.

Si vous possédez des Fruits Gris ou une Dent de Loup, rendez-vous au **132**. Si vous n’avez aucun de ces objets, rendez-vous au **171**.

## 76

Le vieux marchand commence à se tordre de douleur avec un air théâtral.

– Ouille, mon dieu, quelle douleur !! Quelle douleceur !! Appelez-un médecin, vite !!

– Que se passe-t-il ici ?! Qu’est-ce que ce vacarme ? crie l’un des orques de garde à l’extérieur.

– C’est le poisson araignée du déjeuner !! crie encore plus fort Worth. Je le sens, il est entré dans mon sang !! Bientôt il explosera dans une telle flatulence létale qui se répandra avec ses effluves toxiques sur deux hectares de terrain !! Il faut agir tout de suite !! Appelez un médecin !!

Même un enfant de la maternelle ne tomberait pas dans un piège aussi absurde, pensez-vous, mais le poisson araignée doit être tristement célèbre car les orques entrent dans le chariot terrorisés.

– Appelez le shaman ! ordonne un officier à ses compagnons. Faites résonner l’alarme, et vite fait ! Ah, je l’avais dit que nous devons les donner aux chevaux comme nourriture ces deux-là !

Il reste tout seul. Ouvre la porte de la cellule, et...

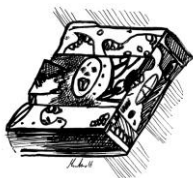
\*VLAN\*.

– Bougeons-nous d’ici, ordonne Worth en prenant les clés pour vous libérer tous les deux. Puis il jette un regard derrière la porte et commence à se faufiler à l’extérieur du chariot. Vous ramassez vos biens (vous ne devez rien effacer de votre feuille d’aventure) et découvrez d’autres sacs emplis de butin à proximité.

– J’ai déjà contrôlé ces sacs ! Il n’y a rien d’intéressant ! crie Worth. Allons-y, dépêche-toi !

Si vous le suivez dans la fuite, rendez-vous au **169**.

Si vous vérifiez de vos propres yeux, rendez-vous au **191**.



## 77

Mauvais choix, Wolf. Maintenant il y a une troupe d'orques qui campe juste devant vous, et ils sont nombreux, TRES nombreux. Vous ne pouvez que tenter votre Chance pour voir s'ils vous ont aperçu.

Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à vous enfuir au **102**.  
Si vous êtes Malchanceux, vous êtes découvert, allez au **96**.

## 78

Vous parcourez le passage sans problème particulier jusqu'à une galerie remplie de stalactites et stalagmites. Ici le tunnel bifurque.

Si vous prenez à droite, rendez-vous au **38**.  
Si vous préférez la gauche, rendez-vous au **9**.

## 79

Les orques de garde se limitent à vérifier si vous possédez un laissez-passer sans poser d'autres questions. Le cœur battant la chamade vous pénétrez dans un dédale de ruelles à la recherche d'indices sur le lieu où se trouve le Roi de l'Ouest.

Rendez-vous au **148**.

## 80

Vous vous traînez pendant des heures entre ronces et buissons tout en suivant le petit ruisseau. Celui-ci fait une courbe au sud et puis à nouveau vers l'ouest, s'élargissant en un vrai et propre cours d'eau. Vous êtes fatigué et surtout sale, pourquoi ne pas faire une pause et en profiter pour vous laver un peu ?

Si vous le souhaitez, vous pouvez encore abandonner le ruisseau et retourner dans le bois (au **103**), sinon, choisissez si poursuivre le long du ruisseau (au **87**) ou vous arrêter pour prendre un bain (au **188**).

## 81

Vous rouvrez les yeux : vous n'êtes pas encore mort. Votre jambe gauche est restée bloquée à des crochets près des roues du chariot. Cela vous a épargné une mort horrible, ou peut-être juste retardée...

Vous devez vous libérer au plus vite.

Si vous possédez un Gant Renforcé, rendez-vous au **166**.

Si vous n'en avez pas, mais vous avez une Arme, allez au **164**.

Si vous n'avez rien de tout cela, rendez-vous au **48**.

## 82

Il va de soi que ça ne fonctionne pas. Qui serait aussi stupide pour laisser un mot de passe à la vue de tout le monde ?!

Si vous avez un Billet, rendez-vous au **147**.

Sinon, préparez-vous au combat et rendez-vous au **94**.

## 83

Vous y étiez presque : il s'agit de deux hommes-loup en train de couper des arbres avec leurs crocs et des instruments de fortune. On dirait un comportement insensé, je le conçois, mais vous connaissez l'étiologie des lycanthropes et vous comprenez qu'ils sont en train de chercher du bois pour leur tanière.

C'est la saison des amours, une période pendant laquelle les hommes-loup peuvent être très agressifs.

Si vous quittez votre cachette pour les attaquer préventivement (on ne sait jamais) rendez-vous au **179**.

Si vous préférez rester caché, rendez-vous au **192**.

## 84

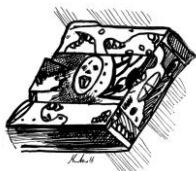
Il se passe que vous finissez brutalement empalé par deux orques à cheval, Wolf. Ils vous ont peut-être confondu avec une cible, ou tout simplement vous étiez sur leur passage et vous dérangiez.

Quelle qu'en soit la raison, il ne vous reste plus qu'à recommencer votre aventure, et soyez plus attentif la prochaine fois.

## 85

Poussé par la curiosité vous regardez à l'intérieur de l'ouverture : un passage assez large pour accueillir un homme adulte semble s'enfoncer dans les profondeurs du sous-sol. Qu'allez-vous faire, Wolf ? D'habitude des galeries comme celles-ci regorgent de trésors... ou de pièges mortels !

Si jouer au petit explorateur ne vous fait pas peur, entrez dans la grotte au **58**. Si vous préférez éviter l'obscurité du sous-sol, continuez le long de la route au **20**.





## 86

Vous progressez pendant quelques minutes et vous arrivez à un embranchement. Encore une fois rien ne vous permet de distinguer une quelconque différence entre les deux passages, seul votre sens de l'orientation peut vous aider.

Si vous prenez le passage de droite, rendez-vous au **100**.

Si vous optez pour la gauche, rendez-vous au **75**.

## 87

Se laver ? *Bah !* Un vrai homme doit sentir fort, comme disait toujours votre grand-père. A propos, qui sait si votre papy a déjà été saisi par-derrière par quelque chose d'humide et dégoulinant. Quelque chose d'humide, de dégoulinant et *doux*.

– Tu es à moi, beau gosse, murmure une voix féminine à votre oreille avant de tenter de la mordre voracement.

Si vous frappez ce mystérieux assaillant, rendez-vous au **23**.

Si vous acceptez votre destin de périr des mains d'une femme nue, rendez-vous au **177**.

## 88

Vous avez très faim et vous devez prendre un Repas ou perdre 2 points de vie. L'après-midi arrive accompagné d'une mauvaise surprise : la Voie des Anciens vous a conduit à l'un des ponts sur le fleuve Eldor, ce qui signifie que vous avez été téléporté de nombreux kilomètres au nord-est des Landes Grises, perdant ainsi un jour entier de voyage !

Et ce n'est même pas la mauvaise nouvelle : le pont est surveillé par deux orques et il n'y a pas de moyens de le traverser

sans qu'ils ne vous aperçoivent.

Si vous décidez d'approcher les orques, rendez-vous au **2**.  
Si vous préférez chercher un autre pont pour traverser le fleuve, rendez-vous au **99**.

## 89

Vous élaborez un plan pour identifier les dortoirs : vous approchez l'oreille à chaque tente, et vous ignorez celles d'où parviennent des ronflements (les problèmes respiratoires des orques sont chose connue de tous, en particulier quand ils sont allongés, avec ces museaux écrasés dont ils sont pourvus).

Vous repérez enfin une tente plongée dans le silence. Vous en écarterez les bords en pensant vous trouver face à face avec le Roi de l'Ouest : malheureusement, ou heureusement, ce n'est pas le cas, vous avez trouvé un dépôt de butin et matériaux divers, essentiellement des outils pour réparer les chariots.

Soudain, vous sentez un courant d'air sur votre nuque. Un orque et deux gobelins désarmés vous ont suivi à l'intérieur.

Si vous les attaquez immédiatement, rendez-vous au **174**.  
Si vous jugez plus sage de vous rendre, rendez-vous au **163**.

## 90

L'eau glacée pénètre dans vos poumons. Les rochers que vous heurtez déchirent votre corps. En d'autres mots vous coulez comme une pierre.

Personne n'a jamais été aussi téméraire à vouloir affronter les courants du fleuve Eldor à la nage, et vous venez de découvrir pourquoi.

## 91

Vous ne pouviez pas le savoir, mais ces créatures s'appellent *mange-pierres* et les satyres sont leurs prédateurs naturels. L'odeur de la Mèche suffit à terroriser ces petits êtres, les faisant fuir dans tous les recoins à la recherche d'un refuge (en fin de comptes vous voyez que ça vous a porté chance ?). Le seul à ne pas fuir est un insecte plus gros que les autres : au contrario, il s'avance vers vous en rampant et en émettant un sifflement aigu.

Vous pouvez l'affronter au **139**, ou fuir une fois pour toutes cet endroit peu recommandable en allant au **150**.



## 92

Vous n'avez même pas le temps de vous retourner que le dragon bondit sur vous prêt à vous frapper de ses griffes. Vous perdez 2 points de vie.

Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au **59**.

## 93

Vous chevauchez paresseusement au milieu de l'herbe haute quand quelque chose s'agrippe à votre dos vous projetant par terre. C'est un orque éclaireur, et son but c'est votre cheval !

ORQUE ECLAIREUR

HABILETE : 9 POINTS DE VIE : 9

Si vous parvenez à ne pas vous faire dérober comme un pigeon, rendez-vous au **111**.

## 94

Vous dégainez votre arme et tentez de vous défendre comme vous le pouvez, mais les orques sont bien trop nombreux pour espérer les vaincre. Vous êtes arrêté et conduit dans les geôles du Bourg Tsunami, où vous serez nourri avec du poisson araignée pendant les quelques jours qu'il vous reste à vivre.

Votre mission est un échec.

## 95

Vous n'avez pas d'autre choix que d'enfoncer le portail à coups d'épaule. Serez-vous assez fort pour y parvenir ?

Si vous avez au moins cinq points de vie, rendez-vous au **41**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **69**.

## 96

Vous réussissez à faire trois pas avant d'être criblé de flèches. Désolé, Wolf. Vous aurez plus de chance la prochaine fois.



– Tu t’es trompéééé !! s’esclaffe la sirène. Idiot ! Idiot ! Le total est quatre-vingt-onze et non quatre-vingt-dix-sept !

– Détrompe-toi, vous la corrigez. Sans les parenthèses il faut d’abord faire les divisions et les multiplications et puis les additions et les soustractions. On apprend ça en primaire, eh. La sirène ne semble pas très convaincue.

– Tu es sûr ? Maintenant que tu le dis, effectivement...

Elle s’est distraite, Wolf. C’est le moment parfait pour l’attaquer ! Vous prenez votre arme et vous sautez dans l’eau, mais une autre créature féminine fait son apparition pour protéger la sirène.

NYMPHE HABILETE : 10 POINTS DE VIE : 12

SIRENE HABILETE : 9 POINTS DE VIE : 9

Si vous les réduisez à l’état de poissons panés, allez au **156**.

L’homme ouvre le sac noir et commence à déclamer d’un ton excessivement militaire.

– Bienvenu, cher client ! Dernièrement je n’ai pas pu écouler tellement de marchandises donc ouvre bien les oreilles, car je vais te faire une bonne offre, que dis-je bonne, une *super* offre, une *méga* offre, une *hyper* offre, une...

– J’ai compris, l’arrêtez-vous avant qu’il ne continue. Etes-vous sûr de vouloir acheter quelque chose d’un tel individu ?

Entre-temps, le vieil homme a disposé devant lui une grande quantité de provisions de voyage toutes parfaitement confectionnées. Vous n’êtes pas certain qu’il s’agisse d’une *hyper* offre, vous pouvez néanmoins acheter autant de Repas que vous le souhaitez pour le prix d’une Pièce d’or chacun, dans

la limite des dix repas que vous pouvez porter.

Vous êtes sur le point de vous en aller quand le vieillard fait sortir de nulle part deux Armes : une Lance (5 Pièces d'or) et une Épée (10 Pièces d'or).

Une fois vos achats terminés vous pouvez aller au **185**.  
Si vous préférez ne rien acheter, éloignez-vous d'ici au **72**.

## 99

Vous préférez éviter tout risque inutile et le sort vous est favorable : quelques kilomètres plus loin vous trouvez un autre pont, celui-ci n'est pas gardé.

Vous le traversez au pas de course pour vous rendre au **184**.

## 100

Je sais, c'est moche à dire mais vous vous êtes perdu. Après plusieurs croisements et nombreuses déviations vous arrivez dans une étrange grotte.

Rendez-vous au **18**.

## 101

La salive du ragran est corrosive et elle a endommagé de façon irréparable la Cotte de mailles pendant le combat. Effacez-la de votre feuille d'aventure, non sans un pincement au cœur (n'oubliez-pas d'enlever les 2 points de bonus qu'elle vous procurait).

Entrez-la avec tous les honneurs et rendez-vous au **28**.

## 102

Quelle chance ! Les orques sont tous trop occupés à se goinfrer avec les provisions qu'ils ont certainement pillées pour remarquer votre présence. Vous devez absolument fuir et la seule voie praticable est par le fleuve.

Si vous affrontez les gardes sur le pont, rendez-vous au **2**.

Si vous tentez la traversée à la nage, rendez-vous au **90**.

## 103

Le voyage entre ronces et buissons se poursuit sans que vous déviez d'un centimètre de la direction établie. Malheureusement la végétation dense n'est pas le seul obstacle à affronter, à chaque pas la sensation d'être suivi se fait de plus en plus forte. Vous n'entendez plus le chant des moineaux, ni même le croassement des corbeaux, seuls les lugubres chants des hiboux et des chouettes remplissent l'air (le *boubouler* et le *chouler* dirait quelqu'un de plus cultivé que vous).

Après trois heures d'une marche pénible, vous comprenez que toute la faune de la zone est en train de converger vers vous : le seul homme assez fou ou téméraire pour traverser le Bois Sombre dans les deux derniers siècles.

Si vous avez des Fruits Gris, allez tout de suite au **113**.

Sinon, choisissez entre combattre les créatures de la forêt (au **137**) ou tenter une fuite rocambolesque (au **108**).



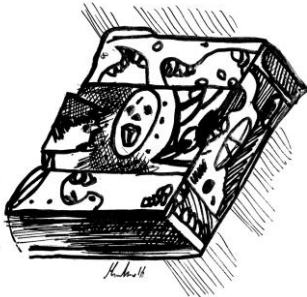
Au détour de l'énième croisement vous vous retrouvez face à face avec une autre troupe d'orques. Vous tournez les talons, aussi rapide que l'éclair, et empruntez la première ruelle que vous voyez sans trop y penser, pour vous rendre compte que vous êtes coincé dans un cul-de-sac ! Vous tâtez le mur à la recherche désespérée d'une voie de fuite ou de points d'appui pour l'escalader, mais vous ne trouvez que des graffitis du genre « *longue vie à l'Archiduc* » et autres semblables bêtises, remontant probablement, vous l'espérez, à avant sa mort. Vous allez céder au désespoir quand vous voyez un texte différent des autres : « *dites le Mot, ami, et entrez* ».

Un peu particulier comme *graffiti*, non ? Même si ce n'est pas la chose la plus étrange que vous ayez vu dans Bourg Tsunami. Quoi qu'il en soit, il vaut mieux que vous pensiez à un moyen de vous sortir de ce pétrin, car les orques vont arriver d'un instant à l'autre.

Si vous avez un Billet, rendez-vous au **147**.

Si vous prononcez le mot « *ami* », rendez-vous au **82**.

Si vous tournez le dos au mur et vous vous préparez au combat, rendez-vous au **94**.





Intrigué par le bruit, vous vous aventurez dans le bois l'arme au poing. Votre prudence se révèle excessive : il n'y a aucun brigand caché dans les buissons, juste un humanoïde accroupi, entouré de petites pierres noires. Quelle que soit cette chose, elle a des sabots caprins et une dense fourrure ; mais surtout, il tremble comme une feuille.

– Hé, petit, tu as besoin d'aide ? demandez-vous.

Il vous répond avec un bruit et une odeur tellement puissants que vous vous sentez étourdi pendant un instant ! Vous réalisez alors la vraie nature de ces petites pierres : vous êtes dans les toilettes d'un satyre ! Pas la peine de tenter de discuter avec lui. Il est affamé et en plus vous étiez en train de l'épier alors qu'il faisait ses besoins ! Vous ne pouvez que l'affronter.

SATYRE HABILETE : 8 POINTS DE VIE : 12

Si vous remportez ce combat de rue, pardon, de latrines, allez au **25**.

– Attention, humain vous prévient la sirène. Aucun de tes semblables n'a jamais réussi à le résoudre ! Prépare-toi : combien font vingtplussixfoisneufplusquinzeplusvingt-quatre divisé par trois ?!

– HEEEIN ?! vous vous exclamez n'ayant rien compris du tout. Rien d'étonnant que personne n'ait pu résoudre une telle énigme !

– Pardon, mais pourrais-tu répéter plus lentement ?

Sa première réaction est un soupir d'impatience.

– Bon très bien... Mais seulement parce que tu es mignon. J'ai dit : combien font vingtplussixfoisneufplusquinzeplusvingt-quatre divisé par trois ?!

Ça ne vous avance pas plus.

– C'est un jeu de mots ?

– NON !! C'EST UNE ENIGME MATHEMATIQUE !!

Oooh, tu me fatigue maintenant ! Tiens, prends ça !

Elle ramasse dans le lit du fleuve une pierre plate et elle commence à l'inciser de ses griffes avant de la jeter vers vous. Il y a écrit : « *combien font  $20 + 6 \times 9 + 15 + 24 : 3$  ?* ».

Ok, Wolf. Maintenant c'est bien plus clair. Trouvez la solution de l'énigme et rendez-vous au paragraphe correspondant. Attention : vous n'avez qu'une seule tentative à disposition.

Si vous préférez ne pas répondre, ou si vous donnez une mauvaise réponse, rendez-vous au **44**.

## 107

Vous tentez de fuir mais vos jambes sont bloquées. Malheureusement les mange-pierres vous ont déjà attrapé avec leurs tentacules, petits mais mortels. Votre vue se brouille, les images deviennent floues une à une... Le venin des insectes est en train de rapidement se répandre dans votre organisme.

Vous tombez à terre et il ne vous reste plus qu'à attendre la mort, qui ne viendra qu'après une longue agonie (vous saviez que les mange-pierres ont de toutes petites bouches ?).

## 108

Le bruit de crocs, de griffes et d'ailes résonne tout autour de vous.

– *Mais combien de sales bêtes vivent dans cet enfer vert ?!*

Arrêtez donc de poser des questions inutiles et pensez à courir, Wolf !

Lancez un dé : le nombre obtenu correspond aux points de vie

que vous perdez pendant la fuite. Si l'Arme que vous avez équipée est une Épée, une Épée Runique ou une Hache vous pouvez réduire ce nombre de 1, car vous l'utiliserez pour vous frayer un chemin entre les ronces. Essayez de semer tous ces prédateurs sans risquer d'y perdre votre vie.

Si vous y parvenez, rendez-vous au **173**.

## 109

Vous frottez vos mains avec un peu de terre, attachez bien votre sac à dos, et commencez l'escalade, vous dirigeant vers la brèche la plus basse que vous ayez pu identifier. Une fois au sommet, vous regardez la rue déserte en dessous de vous et vous vous laissez glisser le plus silencieusement possible.

Vous atterrissez assez lourdement ; la tâche a été pénible et non sans conséquences (vous perdez 2 points de vie à cause des douleurs aux jambes et aux mains) mais vous avez réussi à entrer sans que l'on vous remarque.

Rendez-vous au **148**.



## 110

Vous n'avez même pas le temps de vous retourner que le dragon disparaît dans les airs. Une seconde plus tard il se matérialise devant vous ! Le monstre vous frappe de ses griffes aiguisées : vous perdez 4 points de vie. Si vous êtes encore en vie continuez le combat.

### DRAGON DES BRUMES

HABILETE : 12 POINTS DE VIE : X

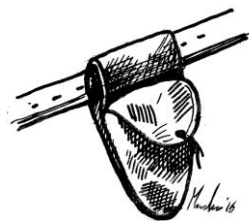
Le dragon reprend le combat avec les mêmes points de vie qu'il avait à la fin de l'assaut précédant votre fuite ratée.

Si vous parvenez à le battre, rendez-vous au **65**.

## 111

Vous éliminez cet ennuyeux adversaire en un tour de main. Comment a-t-il pu croire pouvoir affronter un ex-voleur comme vous ? Vous souriez satisfait sans raison particulière, mais quand vous regardez autour de vous la plaine herbeuse, vous réalisez que votre cheval n'est plus là. Il s'est enfui pendant le combat.

Modifiez votre feuille d'aventure, et effacez ce sourire malin de votre visage. Rendez-vous au **161**.



## 112

Vous attaquez les deux orques avec l'intention de les faire tomber à terre. Heureusement les orques ne semblent pas habitués à chevaucher et ils maîtrisent mal leurs lances.

1<sup>er</sup> ORQUE (à cheval) HABILETE : 7 POINTS DE VIE : 9

2<sup>nd</sup> ORQUE (à cheval) HABILETE : 8 POINTS DE VIE : 9

Si vous les éliminez tous les deux, rendez-vous au **141**.



## 113

Attends un instant, Wolf : si les animaux sont attirés par l'odeur de la nourriture, les Fruits Gris pourraient constituer un appât idéal ! Vous les sortez en toute hâte de votre sac à dos pour ensuite les jeter le plus loin possible (effacez-les tous de votre feuille d'aventure). Leur puanteur se propage dans l'air ; vous espérez ainsi masquer votre odeur corporelle.

Reprenez votre course au **108**.

## 114

Vous étirez vos bras pour dégourdir vos muscles, tandis que vous vous dirigez d'un pas rapide vers le centre historique. Vous le rejoignez peu avant le couvre-feu et vous repérez trois magasins encore ouverts qui pourraient être intéressants : une boutique appelée « *Chez la Sorcière : divinations à moitié prix* », l'armurerie de « *Girimil le nain d'acier* » et enfin une échoppe sans nom, spécialisée dans les articles pour aventuriers.

Choisissez lequel visiter en sachant que vous ne pouvez pas vous rendre dans un magasin que vous avez déjà visité. La sorcière (au **67**), le nain forgeron (au **121**) ou l'échoppe pour aventuriers (au **126**) ? Si vous les avez déjà visités tous les trois, rendez-vous au **47**.

## 115

Vous filez dans les ruelles en choisissant exprès les plus étroites afin de semer les orques. Vain espoir : le son de l'alerte a mis en branle l'entière garnison !

Vous devez vous cacher quelque part, mais où ?

Vous voyez deux portes fermées se faisant face des deux côtés de la rue : l'une conduit à une boutique de laquelle proviennent des bruits métalliques, l'autre semble en mauvais état comme le reste de la ville.

Si vous souhaitez explorer le premier édifice, allez au **74**.

Si le second vous inspire plus, rendez-vous au **68**.

Si vous préférez continuer votre course dans les ruelles, rendez-vous au **104**.

## 116

Vous avez été bien trop lent. Vous êtes rapidement entouré par de nombreux gardes armés jusqu'aux dents et vous finissez au cachot avec sept chefs d'accusation divers. Demain vous serez condamné aux travaux forcés sur les murailles de la ville avec un joli boulet de forçat.

Pour consolation sachez que cette honte ne durera que peu de temps : deux jours plus tard, les orques vont assiéger Cantu Cal réduisant à néant ses défenses et massacrant tous ses habitants, vous y compris.

## 117

Les gardes ont été on ne peut plus clairs : personne ne peut entrer ou sortir des murailles une fois le couvre-feu commencé. Sauf que vous n'avez que faire de ce que disent les autorités !

Tous vos sens en alerte comme un félin, vous observez tout autour de vous à la recherche d'une issue possible. Le portail est bien gardé : il n'est jamais sans surveillance, mais chaque heure une escouade part faire un tour de ronde. A ce moment, seul un soldat reste de garde.

Si vous profitez de cette occasion, rendez-vous au **199**.  
Si cela vous semble trop risqué, renoncez à votre projet et partez à la recherche d'une auberge au **17**.

## 118

Vous tentez tout le répertoire possible dans ce genre de situation (message urgent à livrer, marchandise rare à vendre, petit creux imprévu). Rien n'y fait : le colosse ne vous permet pas d'entrer. Comme si cela ne suffisait pas, votre insistance l'a rendu suspicieux et il a demandé l'intervention d'une patrouille armée. Vous êtes rapidement entouré d'une troupe d'orques qui demande de leur montrer votre laissez-passer.

Si vous en avez un, allez au **63**, dans le cas contraire, rendez-vous au **128**.



## 119

La reine des mange-pierres portait autour du cou une bourse, peut-être arrachée à une précédente victime. Vous trouvez dedans 10 Pièces d'or, des galettes (suffisantes pour 1 Repas) et un Poignard (Arme). Vous pouvez prendre ce que vous voulez, nourriture incluse – elle sent un peu le moisi mais semble encore comestible. Une fois la reine morte, les mange-pierres se sont enfuis à la recherche d'une nouvelle tanière. Mais dieu seul sait ce qui vous attend encore dans ces souterrains.

A vous de voir si vous continuez cette exploration (au 70) ou si vous ressortez et revenez sur la route principale (au 20).

## 120

Cet endroit a tout d'un élevage de chevaux. Il y a des selles, des étriers et des harnais un peu partout. Les animaux sont présents dans leur box, protégés du soleil chaud de l'après-midi. Ils ont l'air splendides, chose que l'on ne peut pas dire de leur éleveur, un vieillard édenté qui vous accueille d'un : – Ehiissss, voyageu' !! Qu'est' amèn' dan' c'terr' ?

Ce que vous interprétez comme étant une salutation.

– J'essaye de rejoindre les Montagnes Centrales et je dois faire vite, répondez-vous. As-tu quelques conseils à me donner brave homme ? Probablement connais-tu cette zone mieux que moi.

Le vieillard fronce tellement les sourcils que ses yeux semblent disparaître entre de profondes rides.

– Donc t'veux travers' les Land' Griz' ? marmonne-t-il. M'vaise idé', voyageu'. Tu t'rouv'ra perd' comm' un bambin à la Foir' du Spaghet' Malcui' du Gran' Feu de Bour' Tsunam', quant'aux présent', il y'a un tel borde', avec des gen' quitir' des pétar' de tou' les côté', boom b'da boum, et pui' arriv' Wor' avec les feuxd'artific' et ceux d'lanne' dernie' qui sontvieu' et explos', et sa maiso' prend'feu, ce qui serai' aussi



une tragédi', mais entr' pétar' et feuxd'artific' y font'une c'réographi' exceptione', mais si t'veux vraimen' travers' les Land' Griz', j'te di', j'te conse', uncheva', mais que di'j uncheva', *lecheva'* !! Pinu ! L'meilleu' ! Belbêt', coût'peux, tout'un'journé', sans t'va, QUINZE PIECES D'OR.

– Eh ?! vous bondissez surpris par le ton impérieux et la clarté des derniers mots ; mais le vieux a déjà repris sa litanie incompréhensible s'arrêtant juste pour répéter encore une fois avec le même ton :

– QUINZE PIECES D'OR.

Vous devinez qu'il doit s'agir du prix d'un cheval (et probablement les seuls mots en langage normal que le vieillard connaisse). Si vous le souhaitez et que vous pouvez payer cette somme, vous donnez les 15 Pièces d'or au vieillard et notez dans votre feuille d'aventure que vous possédez un cheval.

Dans tous les cas vous repartez au 71.





*La boutique de Girimil (par. 121)*

– Bienvenu dans la boutique de Girimil ! vous salue ainsi le nain forgeron. Puis-je vous être utile en quoi que ce soit ?

– Oui, merci, répondez-vous. Je cherchais une bonne arme, possiblement à bas prix. Vous savez, comme arme de réserve.

– Alors vous êtes au bon endroit ! s'exclame le nain joyeusement. Attendez ici, j'ai exactement ce qu'il vous faut !

Avant que vous ne puissiez réagir il est déjà dans l'arrière-boutique fouillant dans un tas d'armes et de documents en tout genre (n'ayez crainte : les nains sont connus pour être tous un peu toqué). A la fin il en ressort avec une grosse épée.

– Voilà ! L'offre du jour est cette splendide Épée Runique ! Qui sera vôtre pour seulement 10 Pièces d'or ! Qu'en pensez-vous ?

– Je dirais que c'est une bonne arme. Même si je me méfie un peu des *offres*. Si elle est si admirable comme vous dites... pourquoi ne l'avez-vous pas encore vendue ?

Le nain se rend compte que vous n'êtes pas un pigeon et ajoute :

– Ne vous inquiétez pas. Ce n'est pas ce que vous pensez, il n'y a aucune entourloupe. Le fait est que les humains n'ont pas confiance quand ils achètent des choses aux nains, en effet je gère cet endroit seulement comme un loisir. Vous savez, ils ont toujours peur que les armes explosent et...

– Un moment, quoi ?! Cette Épée... *explose* ?!

– Non, pas celle-ci !! Je disais... en général ! Qui serait si stupide au point de mettre de l'explosif dans une arme blanche ?

Pendant qu'il parle il tente de cacher, de façon maladroite, une épée avec une grosse gâchette attachée à la poignée.

– Ecoutez, je vous assure que cette arme est très fiable même pour nos standards. Alors ? Affaire conclue ?

Qu'en dites-vous, Wolf ? Faut-il faire confiance à ce nain un peu cinglé ?

Si vous achetez son Épée Runique, donnez-lui les 10 Pièces d'or qu'il demande et allez au **195**, sinon, repartez au **40**.

## 122

En passant à côté de votre cachette le ragran lève son museau au ciel et émet un sifflement aigu. Je crains qu'il n'ait senti votre odeur !

– Que tout le monde s'arrête ! Il y a quelqu'un caché dans les alentours ! s'exclame l'un des gobelins. Eh, toi ! Qui que tu sois rends-toi et dépose tes armes, au nom du Roi !

– Je viens en paix, répondez-vous en sortant à découvert.

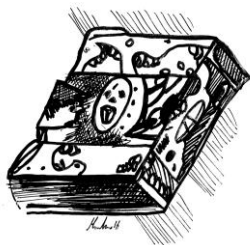
Votre approche diplomatique n'a guère de succès : le ragran vous mord l'épaule vous faisant perdre 2 points de vie. Vous le frappez entre les yeux d'un bon coup de poing, réussissant à vous libérer et étourdissant le reptile. Vous devez combattre.

RAGRAN (sonné) HABILETE : 11 POINTS DE VIE : 12

1<sup>er</sup> GOBELIN HABILETE : 5 POINTS DE VIE : 10

2<sup>nd</sup> GOBELIN HABILETE : 7 POINTS DE VIE : 8

Si vous survivez à ce combat, rendez-vous au **189**.



## 123

En empruntant une rue avec des arcades en briques à l'arrière de l'auberge, vous atteignez une grande place où se trouvent les restes d'un bûcher. Une plaque explicative vous informe que c'est la Place du Grand Feu : « *se tient ici l'énorme bûcher d'automne, pendant lequel les habitants de Bourg Tsunami brûlent une marionnette en souvenir de on ne sait plus quoi* » (hein ?).

Vous portez votre regard sur le tas de bois brûlé. Vous ne remarquez rien qui soit, de près ou de loin, intéressant... à part un vieux mendiant, barbu, vautré sur un sac noir, qui se rend compte de votre présence et s'exclame :

– Que le diable m'emporte !! Tu es ici pour acheter quelque chose au vieux Worth, n'est-ce pas ?

Point de mendiant ici ! C'est un marchand pur et dur, et de plus, l'un de ceux qui se placent exprès dans les lieux culturels, une catégorie que vous détestez !

Si malgré tout vous jetez un coup d'œil à sa marchandise, rendez-vous au **98**. Si vous respectez votre vœu de ne jamais parler aux démarcheurs, rendez-vous au **72**.

## 124

Le matin se lève.

\*CRAC\*.

C'était le bruit de l'arbre qui tombe à terre, évidemment suivi par votre corps. Vous perdez 1 point de vie. La cause : deux hommes-loup qui semblent enragés. Cet arbre leur servait de tanière et le trouver occupé ne les a pas ravis.

Reprenez-vous et courez au **179**, il y a du combat dans l'air.

## 125

Votre cœur bat la chamade quand vous le voyez en personne, le Roi de l'Ouest, monter dans son carrosse personnel. Il est entouré d'une troupe d'assistants et il endosse la même livrée rouge avec cape qu'il portait pendant l'attaque. De même pour le masque doré sur son visage, avec cet éternel rictus malfaisant ; mais ce qui vous frappe le plus, c'est la petite boule de verre qu'il serre dans sa main droite, la Sphère du Pouvoir ! L'objectif de votre traque !

Qu'allez-vous faire ? Il est impensable de l'agresser avec autant de serviteurs tout autour. Mais vous pourriez monter dans son véhicule en attente d'une meilleure occasion. A vous de choisir.

Si vous vous cachez sous le carrosse, rendez-vous au **196**.  
Si vous préférez monter sur le toit, rendez-vous au **39**.

## 126

Il y a une terrible odeur d'anti-termites et de naphthaline ici.  
– BONJOUR !! crie l'homme au comptoir. Un client !! Splendide ! Ils sont si rares dans le coin !  
Vous en déduisez que les affaires ne doivent pas être si florissantes pour lui, ce qui est surprenant vu qu'il vend de nombreux objets utiles. Par pur hasard vous repérez une petite plaque au-dessus de sa tête qui signale : « *Boutique de l'Occase pour l'Aventurier* ».

– Toutes ces choses... sont usées ? demandez-vous hésitant.  
– Certainement, monsieur ! Mais de très grande qualité ! Je ne suis pas allé dérober des cadavres dans les champs, que croyez-vous ?

C'est un doute légitime au vu des taches de sang sur les vêtements en vente. Vous n'avez pas le temps de répondre que l'homme attrape une cape et l'agite sous votre nez (ce qui vous fait éternuer).

– Regardez ceci par exemple ! Vous voyez ceci ? C'est une *Cape Elfique*, monsieur !! Oui, une VRAIE *Cape Elfique* !! Vous savez comment je la reconnais ? Vous voyez ces trous sur les côtés ? On dirait des trous causés par les mites, vrai ? ET BIEN NON !! Ce sont des *prises pour l'air*, faites exprès pour diminuer votre sueur !! Comprenez-vous le génie des stylistes du Sud ? Comprenez-vous la quantité d'études que nécessite la création d'un artefact aussi simple ? Oui que vous le comprenez ! Vous êtes un connaisseur, pas de doutes, je le vois dans votre regard ! Oooh et regardez cette torche ! RE-GARDEZ-CETTE-TOOORCHEEE !! Elle est magique ! Oui monsieur, elle est vraiment magique ! Elle ne lui manque que la parole, y compris celle pour l'allumer, mais ce n'est qu'un détail, je baisse son prix !! Oh monsieur, vous ne savez pas combien vous êtes chanceux que je vous offre ces objets ! Vous ne savez pas combien vous êtes chanceux !!

Vous ne le savez pas, mais par contre vous savez que le visage de l'homme s'est fait dangereusement rouge. A la fin de cette tirade il est écarlate, tandis que vous n'avez pas bougé d'un poil pendant tout ce temps.

– Je t'en prie, achète quelque chose ou ma femme va demander le divorce, murmure-t-il d'un filet de voix. Vous craignez qu'il ne s'écroule sur le comptoir d'un instant à l'autre.

Si, ému par sa situation, vous lui achetez quelque chose, déboursez 5 Pièces d'or pour la Cape Elfique et 3 pour la Torche Magique (ce sont des objets à mettre dans votre sac à dos).

Puis repartez au **40**, en le laissant à son triste sort.

## 127

Vous tentez une estocade mais le Roi de l'Ouest est plus rapide que vous : les dernières choses que vous voyez sont la Sphère du Pouvoir et une flamme énorme.

Désolé de vous dire ça, Wolf : votre mission se termine à un pas de la victoire.

## 128

– *Laissez-passer* ? Quel laissez-passer ? Allons donc, gentilshommes, je suis sûr que l'on peut résoudre la chose entre personnes civilisées.

Le grognement animal que vous obtenez comme réponse semble suggérer le contraire. Il vaudrait mieux que vous changiez d'air au plus vite, et sans vous retourner.

Rendez-vous au **115**.

## 129

Pour une raison quelconque le côté sud est quasiment sans surveillance : il n'y a qu'un gobelin de garde et il semble somnoler.

– Quo vadis ?! Identifiez-vous ! crie le petit être à la peau verte. Vous n'en avez aucune intention.

GOBELIN HABILETE : 8 POINTS DE VIE : 6

Si vous remportez le combat, vous pouvez cacher son cadavre dans les buissons, et vous infiltrer entre les chariots.

Rendez-vous au **10**.



## 130

Quelques minutes suffisent pour que vous vous fassiez un état des lieux : la ville a été conquise par les troupes de l'Ouest qui ont imposé aux citoyens un péage pour accéder à leurs propres maisons. Les laissez-passer peuvent être achetés à un comptoir sommairement dressé à l'extérieur des murailles. A une table est assis un homme chauve avec des lunettes épaisses, peut-être l'ancien trésorier de la ville qui par opportunisme, ou force majeure, sert les nouveaux maîtres.

Vous faites mine de vous en aller dégoûté quand le doute surgit dans votre esprit : et si le Roi de l'Ouest était ici ? Et qu'il soit en train de se reposer avant de repartir vers Makiritas ? Ceci expliquerait les drapeaux sur les murailles. Si c'est le cas vous ne pouvez pas laisser passer une telle opportunité !

Si vous tentez d'acheter un laissez-passer, rendez-vous au **16**.  
Si vous préférez entrer en ville par un autre moyen, rendez-vous au **53**.

## 131

Vous les reconnaissez : ce sont des *mange-pierres*, créatures vermiformes aux longs tentacules, et avec un appétit insatiable. Normalement ils ne sont pas dangereux, à moins que quelqu'un ne soit assez stupide pour pénétrer volontairement dans leur tanière – sans vouloir vous offenser, cela va de soi !

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **150**.

Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **107**.



## 132

Quelle chance : les orques sont en train de partir pour aller en patrouille. Vous attendez qu'ils soient au loin et que le Roi de l'Ouest reste seul avec l'étrange lion. Le moment est venu d'attaquer, Wolf !

Si vous possédez un Rubis Bleu ou un Anneau Enchanté, allez au **46**. Si vous n'avez aucun de ces objets, allez au **171**.

## 133

Malédiction ! Un goblin de garde a remarqué votre intrusion et donné l'alerte. Vous êtes arrêté, désarmé et conduit de force en prison en moins de temps qu'il faut pour le dire.

Rendez-vous au **4**.

## 134

Vous allez donner le coup de grâce au cocher quand un puissant rugissement se lève du carrosse.

– Un rugissement ? Comment ça un rugissement ? Il y a le Roi de l'Ouest là-dedans, pas une bête féroce !

En réalité il y a les deux à la fois. Derrière vous fait son apparition un humanoïde gigantesque avec le visage d'un lion et une grosse chaîne dorée autour du cou. On pourrait croire à une scène humoristique, si ce n'est que vous êtes en train de risquer votre vie !

L'attaque de l'homme-lion vous surprend. Votre pied glisse et vous tombez tête première vers le sol. La mort s'approche inexorable... il ne vous reste plus qu'à fermer les yeux et à vous préparer au choc.

Rendez-vous au **81**.

## 135

Jusqu'à présent votre incursion n'a pas donné grand-chose. Mais cela va changer : vous avez entendu une voix provenant d'une des tentes, une voix qu'il y a peu de temps de cela a ordonné l'extermination de vos compagnons d'armes. Je suis en train de parler du Roi de l'Ouest si vous ne l'aviez pas encore compris.

Vous allez bientôt être face à face avec l'ennemi. Vous cherchez rapidement une cachette près des chariots, et vous attendez patiemment son arrivée.

Rendez-vous au **125**.



## 136

Grâce à une technique apprise pendant votre entraînement militaire, vous vous assurez à une branche. Heureusement l'arbre est recouvert de feuilles larges et souples qui feront office de matelas naturel et vous protégeront de la rosée nocturne (Vous récupérez 2 points de vie grâce à cette nuit paisible).

Le matin est déjà bien avancé quand l'étrange sifflement d'hier vous réveille. Cette fois-ci il est plus fort et vous parvenez à l'identifier : c'est l'appel d'un ragran, un gigantesque reptile à quatre pattes, avec un museau de crapaud et un corps semblable à un crocodile. En regardant au travers du feuillage, vous en voyez un juste en dessous de vous, retenu par

une chaîne, avec difficulté, par une patrouille de petits gobelins.

Ils sont en train de chercher quelque chose dans les environs, une autre troupe peut-être, à moins que ce ne soit *vous*, étant donné qu'ils arborent les insignes du Roi de l'Ouest.

Si vous vous laissez tomber de l'arbre pour les surprendre, rendez-vous au **22**. Si vous restez caché dans les branchages, rendez-vous au **14**.

## 137

– Venez !! criez-vous pour vous donner courage. Je n'ai pas peur de vous, je vous attends !

Vous devriez en avoir peur par contre. L'entière population du Bois Sombre vous attaque comme une horde infinie.

### FAUNE DU BOIS SOMBRE

HABILETE : 12 POINTS DE VIE : X

Vous ne pouvez pas vaincre autant d'ennemis.

Après chaque assaut que vous gagnez, tentez votre Chance.

Si vous êtes Malchanceux vous devez continuer le combat.

Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à fuir au **108**.



Le Lion d'Elite expire son dernier souffle, soulevant un immense nuage de poussière en tombant au sol.

– Tu es seul maintenant, Roi de l'Ouest. Rends-toi !

Vous pointez votre arme vers ce maudit envahisseur. Il reste immobile, sa vraie expression cachée par le masque en or.

– On peut savoir qui tu es ? demande-t-il d'une voix feutrée.

– Mon nom est Wolf, et je suis un soldat de l'Archiduc. Je suis ici pour reprendre ce qui nous appartient : livre-moi la Sphère du Pouvoir et peut-être que je t'épargnerai.

– Mais certainement, soldat, murmure le Roi de l'Ouest tandis qu'il porte une main derrière son dos. Tu veux la Sphère du Pouvoir ? Tu l'auras. Bien sûr que tu vas l'avoir...

Votre instinct vous prévient d'un danger imminent, Wolf. Auriez-vous sous-estimé votre adversaire ?

Si vous attaquez le Roi de l'Ouest, rendez-vous au **127**.

Si vous préférez fuir, rendez-vous au **32**.



Avant toute chose vous évitez les tentacules qui vous entourent, puis vous rejoignez un endroit plus espacé dans le tunnel afin de pouvoir combattre plus aisément. La créature vous rejoint rapidement : c'est la reine des mange-pierres et elle défendra sa tanière jusqu'à la mort.

REINE DES MANGE-PIERRES

HABILETE : 9 POINTS DE VIE : 10

Si vous parvenez à éliminer cet insecte, allez au **119**.

## 140

Vous avez réussi ! Vous êtes libre ! L'Arme que vous avez utilisée est maintenant inutilisable (à moins que vous n'ayez utilisé une Massue ou un Marteau de Guerre) toutefois cela en valait la peine étant donné le danger encouru. Effacez-la de votre feuille d'aventure et équipez-en une autre, sinon au prochain combat vous serez tué automatiquement.

Faites les modifications nécessaires et rendez-vous au 11.

## 141

Dans l'agitation du combat vous avez dû tuer un des deux chevaux, tandis que l'autre a pris la fuite après avoir désarçonné son cavalier. Vous êtes contrarié d'avoir perdu un possible moyen de transport, et vous ne pouvez même pas vous consoler avec le misérable butin obtenu en fouillant les orques : une bourse avec 2 Pièces d'or et les deux Lances (Armes).

Vous pensez un instant à poursuivre le cheval en fuite, malheureusement il s'est déjà éloigné dans la direction opposée ; il vaut mieux continuer à pied.

Rendez-vous au 6.



## 142

Radin ou dépensier que vous soyez, vous êtes obligé de passer la nuit dans les froides et bruyantes écuries à l'arrière de l'auberge, en compagnie d'un nombre important de sans-abri (vous perdez 1 point de vie à cause de cette pénible nuit).

À l'aube, quand les cloches de la ville résonneront, vous pourrez choisir entre repartir immédiatement (au **19**) ou rester encore un peu à Cantu Cal en vous rendant au **165**.

## 143

Vous prenez la Torche Magique et tentez de l'allumer. Vous essayez des mots au hasard, à partir des mots magiques les plus archaïques, jusqu'aux noms de lieux, villes, animaux, plats typiques, drogues, armes, mers, fleuves, lacs, marques d'armures, même vos terribles « *ex* » l'une après l'autre – accompagnés d'épithètes que l'on ne mentionnera pas ici – mais toujours sans aucun résultat.

– Maudite torche ! vous vous écriez las. Allume-toi !

Soudainement l'objet s'illumine de lumière propre (genre : c'était plus simple qu'il n'y paraissait).

– Eh bien ! Pas mal comme acquisition ! murmurez-vous en changeant d'idée sur le marché de l'occasion.

Vous avez à peine eu le temps de le penser que la torche s'éteint. Vous essayez de nouveau « *allume-toi* » à plusieurs reprises, mais on dirait bien qu'elle s'est cassée pour de bon (effacez-la de la feuille d'aventure). Consolez-vous, grâce à la luminosité dont vous avez profité, vous avez pu remarquer des empreintes au sol. Si vous le souhaitez, vous pourrez les suivre à partir de maintenant.

Notez ce parcours : gauche, droite, gauche. Puis retournez au **5** et choisissez où aller.

Le « *vieux Worth* » n'inspire pas trop de confiance.

– Il vaut mieux laisser tomber, dites-vous, si pour les orques on est vraiment *précieux* comme tu dis, ils ne nous feront aucun mal. Attendons la bonne occasion pour nous enfuir.

Occasion qui n'arrivera jamais. Le Roi de l'Ouest a donné l'ordre de vous tuer dès qu'il a entendu votre description, reconnaissant en vous un soldat de l'Archiduc.

On vous décapite pendant votre sommeil. Ce qui est toujours mieux que le destin réservé à Worth qui devra nettoyer les latrines des orques pendant les vingt prochaines années.



L'arrière du chariot est assez inconfortable, mais vous êtes tellement fatigué que vous avez l'impression d'être assis sur une tendre couche. Les marchands vous offrent à boire et à manger (vous récupérez 2 points de vie). Ils sont curieux de savoir ce qui pousse un mercenaire comme vous vers les Montagnes Centrales. Vous inventez quelque chose, feignant la surprise quand ils mentionnent l'invasion des orques.

– Orques ? Quels orques? murmurez-vous.

Puis vous baillez à vous en décrocher la mâchoire, avant de vous endormir d'un coup.

Rendez-vous au **186**.



## 146

– Ils sont tous fous à Bourg Tsunami, murmurez-vous en levant les yeux, et croisant ainsi le beau museau de l’orque qui vous sourit.

– Bonjour, mon joli, dit-il avant de vous attaquer.

ORQUE HABILETE : 9 POINTS DE VIE : 9

Si vous remportez ce combat inattendu, rendez-vous au **49**.

## 147

– *Zumerle* !

Vous prononcez à haute voix cet ancien mot qui en dialecte local signifie « *poisson bouilli* ». Soudainement une porte dérobée s’ouvre et une main vous tire à l’intérieur. Vous vous retrouvez dans un salon richement décoré, face à face avec un être tout aussi horrible que les orques qui vous poursuivaient (pire même, si on tient compte des moustaches en pagaille et de l’odeur persistante qui émane de son corps).

Il est certainement plus petit et pétulant.

– Comment connais-tu le mot de passe ? demande-t-il d’une voix aiguë. Es-tu membre de la résistance ?

– Résistance ? lui faites-vous écho, ne comprenant pas trop de quoi il est en train de parler.

Un noble doit habiter ici, ou quelqu’un de semblable, au vu du faste du mobilier qui est presque insupportable.

– Oui, la résistance !! insiste le petit être. Ceci est l’entrée de service de Villa Windsurf, la demeure de notre seigneur. D’ici nous comptons bien reprendre ce qui nous appartient, l’arrachant des mains de l’orque envahisseur !

Il remarque enfin le billet que vous serrez dans vos doigts et devient moins grincheux.

– Je comprends. C’est donc Worth qui t’a choisi. Laisse-moi te montrer le bon chemin, recrue. Tu as beaucoup à apprendre.

Vous apprenez ainsi que dans cette maison a vécu pendant un certain temps l’Archiduc de Windsurf, le précédent Seigneur des Terres de l’Est, et que ce fût lui qui a ordonné la construction de Bourg Tsunami comme dernier rempart de civilisation avant les Montagnes Centrales. Du jour de son décès, à cause d’une intoxication au poisson araignée (plat typique de la région, ce qui pourrait expliquer les nombreuses étrangetés de ce lieu) les habitants ont décidé de garder la vieille villa en état – y compris le squelette du propriétaire, confortablement installé au-dessus d’un pot de chambre.

– Admire la noblesse de l’Archiduc alors qu’il accomplit son dernier acte, s’exclame avec enchantement le petit gars. Qui sait si l’odeur de la mort qui plane dans la salle est due au cadavre décomposé ou à son haleine.

Vous ignorez le reste de l’ennuyeuse rengaine sur ce qu’est et ce que fait la résistance, car vous préférez vous concentrer sur le pendentif aux multiples cristaux en forme de losange que vous avez repéré au cou de l’Archiduc (ou de ce qui en reste).

Si vous voulez prendre le pendentif, rendez-vous au **170**.  
Si vous préférez rester sage, surtout avec un alerte représentant de la résistance juste à côté de vous, rendez-vous au **153**.



## 148

La ville s'appelle Bourg Tsunami, un nom assez curieux il faut bien dire. Elle devait être importante dans le passé, du moins à en juger par les ornements sur les murailles et les toits des habitations. Mais sous ces signes ostentatoires se cache une ville en ruines : les quelques édifices que vous croisez sont tous délabrés. De plus, les rues semblent désertes, mais la chose ne vous surprend guère : vous aussi vous resteriez barricadé chez vous en cas d'invasion !

Vous ne savez pas trop quoi faire, quand vos pas vous mènent à une auberge : c'est un vrai taudis, mais c'est toujours mieux que de passer la nuit par terre dans la rue. L'entrée est surveillée par un orque haut de presque deux mètres et avec un physique digne d'un garde du corps. Votre sixième sens vous dit que le Roi de l'Ouest pourrait se trouver à l'intérieur.

Si vous vous approchez de l'orque et tentez d'entrer par la ruse, rendez-vous au **118**.

Si vous préférez passer par une fenêtre, rendez-vous au **26**.

Si vous jugez plus sage de renoncer et continuez l'exploration de la ville, rendez-vous au **123**.

## 149

Vous vous attendiez au pire, et vous avez trouvé un orque gigantesque, à moitié nu et tatoué, assis nonchalamment sur une peau de bête. Il porte un masque en bois qui lui couvre le visage. Disons que vous n'êtes pas tombé loin !

– Bonsoir, humain, vous accueille l'orque shaman (parce que c'est un shaman, si la description n'était pas suffisamment stéréotypée). Que vous amener dans ma tente à cette heure tardive ? Vous désirez soins traditionnels de mon peuple ?

Si vous répondez par l'affirmative, rendez-vous au **55**.  
Si vous n'avez aucune confiance en un médecin orque et tatoué, ressortez vite au **135**.

## 150

Avec un sprint dont vous ne vous doutiez pas être capable, vous parvenez à rejoindre la surface avant de devenir le dîner des mange-pierres (lesquels, malgré le nom, ne dédaignent pas un petit en-cas humain de temps en temps s'ils ont faim).

Vous vous jurez de ne plus vous arrêter tant que vous ne trouverez pas un lieu sûr pour dormir, rendez-vous au **20**.

## 151

Les orques semblent avoir renoncé à vous chercher. Bourg Tsunami a retrouvé le calme qui le caractérise.

A vous de voir s'il vaut mieux retourner vers l'auberge (au **183**) ou poursuivre l'exploration des ruelles en allant au **104**.

## 152

Vous pouvez enfin souffler un peu et faire le point de la situation. Les créatures velues vivaient dans un bidonville fait de tentes et de cabanes, au milieu de nulle part. Les Montagnes Centrales sont derrière vous, tout comme la forêt que vous avez traversée. Le soleil va bientôt se coucher.

Conscient que votre décision de dévier de la route principale n'était pas des meilleures, vous décidez d'allumer un feu et de camper sur place pour la nuit, vous dormirez sur une confortable couche. Avant de vous coucher vous pouvez prendre une des Massues des satyres (Arme) et éventuellement une

Mèche de leurs poils : on dit que cela porte chance et elle pourrait valoir gros au marché noir (si vous la prenez notez-la comme un Objet Spécial).

Vous ne trouverez rien d'autre dans le camp, encore moins de la nourriture – ce n'est pas un hasard si les satyres étaient affamés. Vous devez donc manger un de vos Repas ou perdre 2 points de vie. Après avoir nettoyé le camp des cadavres, vous vous installez dans une tente et vous fermez les yeux.

Rendez-vous au **15**.

## 153

Enfin ce long monologue au sujet de la résistance semble être terminé. Juste à temps car quelque chose de bouleversant est en train de se passer.

– Il est ici !! Il se rapproche ! s'exclame le petit homme après avoir reniflé l'air. Le moment est enfin arrivé ! On doit se préparer à la bataille ! Aux armes ! Aux armes ! En quelques secondes à peine il a déjà franchi la sortie.

Ne parvenant pas à comprendre ce qui se passe, vous le suivez au **183**.



## 154

Vous passez une excellente nuit dans un bon lit confortable (ce qui est la moindre des choses avec le prix que vous avez payé !). Vous récupérez 3 points de vie.

Le lendemain matin choisissez entre repartir immédiatement (au **19**) ou rester encore un peu à Cantu Cal en allant au **165**.

## 155

La nuit s'écoule paisiblement, votre couche n'était pas si confortable, mais vous récupérez quand même 1 point de vie. Le matin est déjà bien avancé quand l'étrange sifflement d'hier vous réveille. Cette fois-ci il est plus fort et vous parvenez à l'identifier : c'est l'appel d'un ragran, un gigantesque reptile à quatre pattes, avec un museau de crapaud et un corps semblable à un crocodile. Vous en voyez un entre les buissons pas très loin, retenu par une chaîne, avec difficulté, par une patrouille de petits gobelins. Ils sont en train de chercher quelque chose dans les environs, une autre troupe peut-être, à moins que ce ne soit *vous*, étant donné qu'ils arborent les insignes du Roi de l'Ouest.

Si vous leur tendez un guet-apens entre les buissons, allez au **34**. Si vous préférez rester caché, rendez-vous au **122**.

## 156

Touchée à mort, la sirène bascule en arrière et s'écroule dans le fleuve. Il ne reste plus rien de son magnifique aspect, seule la carcasse d'un gros et malodorant poisson qui flotte dans l'eau. Dégoûté par vos précédentes pensées vous vous retournez et partez en courant, qui sait quels autres dangers se cachent dans ces eaux.

Rendez-vous au **173**.

## 157

La brume se fait de plus en plus dense. Ce n'est pas naturel, Wolf. Il y a de la magie dans l'air, et vous n'aimez guère la magie. Raison de plus pour s'en aller, diriez-vous, si ce n'est que vous ne voyez pas plus loin que votre nez ! Vous procédez à tâtons jusqu'à vous cogner, comme un idiot, contre une statue apparue de nulle part.

Vous vous massez le front. L'obstacle a la forme d'un dragon et ses écailles sont faites d'un matériel indéfinissable, froid au toucher. C'est peut-être l'entrée d'un temple ou... Mince ! La statue vient de bouger, Wolf. Quelque chose me dit que ces histoires au sujet des dragons étaient vraies !! Qu'allez-vous faire ?

Si vous tentez la fuite au milieu de la brume, allez au **92**.

Si, faisant preuve de bravoure, vous décidez d'affronter cette créature, rendez-vous au **59**.

## 158

Vous courez de toutes vos forces le long du fleuve craignant une pluie de flèches qui ne tombe pas. C'est à cet instant que vous réalisez que les orques provenaient de la direction opposée ! Le son porté par le vent peut causer ce genre de canular, Wolf. Ça s'appelle « *effet doppler* », mais vous n'avez jamais aimé ce genre de sorcelleries.

Vous continuez tout droit sans vous poser d'autres questions. La chose qui compte c'est que cette fuite rocambolesque vous ait conduit à un autre pont – et qui n'est pas gardé.

Vous le traversez au pas de course, rendez-vous au **184**.

## 159

Vous vous cachez entre les roches qui longent la route et vous attendez que les orques vous dépassent. Ils sont tous les deux anxieux de rejoindre leurs proies et ne remarquent pas votre présence. Vous attendez encore quelques minutes, par simple précaution, puis vous reprenez votre voyage sur la Voie des Anciens.

Rendez-vous au **6**.

## 160

Un des lycanthropes avait sur lui de vieilles pièces en cuivre (votre œil d'expert les évalue à 2 misérables Pièces d'or) ainsi que de la nourriture équivalente à 2 Repas. L'autre portait autour du cou une étrange amulette qui ressemble en tous points à une dent d'animal. Elle sent mauvais, mais elle est certainement élégante, c'est de l'art tribal. Si vous voulez la prendre notez la Dent de Loup dans vos Objets Spéciaux.

Ces deux-là ne pouvant plus vous créer d'ennuis, vous reprenez votre voyage vers le **88**.

## 161

Vous ne vous êtes pas trompé : vous êtes arrivé à proximité du fleuve Eldor, ce qui signifie que vous vous êtes dirigé trop au nord. Vous atteignez rapidement son rivage baigné par une eau froide comme la glace : le fleuve naît des Montagnes Centrales et il est d'une importance vitale pour l'écosystème de l'Est. Traverser à la nage serait un suicide à cause de ses courants violents et imprévisibles, mais vous savez que plusieurs ponts ont été construits. Il ne reste qu'à en trouver un.



Vous trouvez un vieux panneau au sol. A une époque il devait indiquer une ville en direction de l'est : le nom est encore lisible « *Cantu Cal* », ou « dernier avant-poste » en dialecte oriental.

Si vous voulez rejoindre la ville pour vous y approvisionner, rendez-vous au **194**.

Si vous craignez de perdre un temps précieux, allez au **19**.

## 162

– Roi de l'Ouest !! Je vais enfin avoir ma vengeance !! criez-vous à pleins poumons.

Votre adversaire sourit et réponds par une évocation. Un éclair aveuglant illumine la caverne ; quand vous retrouvez la vue, vous faites face à un ragran et à un monstrueux dragon aux longues griffes ! Ça risque d'être un rude combat, mais vous ne pouvez pas fuir : vous touchez au but !

RAGRAN HABILETE : 13 POINTS DE VIE : 12

DRAGON DES BRUMES

HABILETE : 12 POINTS DE VIE : 15

Si vous survivez à ce terrible combat, rendez-vous au **42**.

## 163

Ce n'est pas vraiment une bonne idée : le boucan, les cris et les injures qui s'ensuivent ont tôt fait d'attirer sur vous l'ensemble du camp ennemi. Vous êtes arrêté et enchaîné en un clin d'œil.

Rendez-vous au **4** afin de connaître votre sort.

## 164

Le seul espoir de pouvoir vous en sortir vivant est de frapper les crochets avec votre arme afin de vous libérer au plus vite.

CARROSSE HABILETE : 6 POINTS DE VIE : 6

Effectuez ce combat en suivant les règles d'un combat normal. Les points de vie que vous perdez représentent les coups que vous subissez en vous cognant contre le sol ou le carrosse lui-même.

Quand les points de vie du carrosse tombent à 0, les crochets finissent par céder, rendez-vous alors au **140**.



## 165

Dès que vous sortez de l'auberge, vous êtes emporté par une vague humaine.

- Que faites-vous ?! criez-vous tandis qu'ils vous poussent vers les murailles.
- On doit renforcer les défenses !! répond une petite vieille armée d'un rouleau à pâtisserie et d'une coiffe pour la nuit. On doit renforcer les défenses ! Et toi, jeunot, tu devras nous aider !
- Je suis désolé, mais je suis un peu pressé...
- Pas de *mais* !! Ou tu goûteras de mon rouleau !

Impossible de discuter avec cette aimable petite vieille, Wolf. Le travail vous occupera pendant une bonne partie de la journée, au terme de laquelle vous pourrez dire adieu à cette bande de fous furieux (en allant au **19**) ou aller faire quelques emplettes dans le quartier des commerçants au **114**.

## 166

Avec la force du désespoir vous frappez les crochets de votre main gantée. Au quatrième coup les crochets, mais aussi le Gant Renforcé, se brisent (n'oubliez-pas d'enlever les 2 points de bonus qu'il vous procurait et de l'effacer des Objets Spéciaux). Ce qui compte c'est que vous êtes sauf ; vous roulez dans la poussière tandis que le chariot poursuit sa course.

Rendez-vous au **11**.

## 167

Vous courez vers le pont craignant à tout moment une pluie de flèches qui ne tombe pas. C'est à cet instant que vous réalisez que les orques provenaient de la direction opposée ! Le son porté par le vent peut causer ce genre de canular, Wolf. Ça s'appelle « *effet doppler* », mais vous ne pouvez pas comprendre comment cela fonctionne il est donc inutile que je perde du temps à vous l'expliquer. D'autant plus que vous avez des problèmes plus urgents à résoudre.

Si vous approchez des orques qui gardent le pont avec nonchalance, rendez-vous au **2**.

Si vous cherchez un autre passage, rendez-vous au **99**.

## 168

Ces deux drôles vous ont joué un sale tour, mais ce n'est pas la première fois que vous vous retrouvez dans une telle situation ; ajoutez à cela la hâte de serrer les nœuds et vous obtiendrez un travail bâclé. Vous frottez la corde contre le poteau jusqu'à ce qu'elle commence à se desserrer : vous êtes libre ! Vous pourriez partir tout de suite si ce n'était pour les deux orques en approche, chevauchant deux splendides montures, probablement volées.

Le mystère est levé : les marchands étaient en train de fuir et ils vous ont utilisé comme appât pour les ralentir !

Vous avez tout juste le temps de quitter la route avant que les orques ne remarquent votre présence, en allant au **159**.

Vous pouvez aussi les affronter et ainsi leur prendre un cheval qui vous sera bien utile pour votre voyage, si vous optez pour ce choix rendez-vous au **112**.

## 169

L'alarme résonne dans tout le camp. Personne ne prête attention à deux silhouettes dans l'ombre qui s'éloignent de l'enceinte et courent ventre à terre au milieu de la steppe. Le vieil homme semble rayonnant de joie.

– C'est la première fois que quelqu'un met au fer le vieux Worth !! dit-il essoufflé.

Il s'arrête pour reprendre son souffle.

– Mais grâce à ton aide on leur a rendu la monnaie de leur pièce. Bravo, mon petit. Je te dois une fière chandelle et pour te remercier de ta courtoisie et de ta collaboration j'ai décidé de partager avec toi une partie du butin, comme ça, gracieusement ! Voilà, prends ceci. Je suis certain que ça te plaira.

Vous n'avez même pas le temps de dire ouf, que vous vous retrouvez avec un gros anneau serti de rubis (mince alors !!).

– Mais... c'est des vrais ?! demandez-vous les yeux brillants.

– Bien sûr que non, répond Worth, vous regardant comme si vous étiez idiot. Penses-tu que je te le donnerais si c'étaient de vrais rubis ?! Mais ne te focalise pas sur les pierres : c'est la monture qui compte. Je sais de source sûre qu'elle faisait partie d'un Anneau Enchanté, un talisman des Anciens capable de protéger des sorts. Mets-le dans ton sac à dos si tu ne me crois pas, tu verras bien le moment venu.

Pouvez-vous vous fier au « *vieux Worth* », Wolf ? Un pareil objet devrait valoir beaucoup d'argent et il est étrange qu'il veuille s'en séparer à votre seul bénéfice... mais il faut dire que dans les Terres de l'Est les gens détestent la magie, donc il craint peut-être de ne pas réussir à le vendre. Si vous acceptez ce cadeau, notez l'Anneau Enchanté parmi les Objets de votre sac à dos.

Après quoi vous laissez ce vieux vole... hem, marchand à son destin et vous vous dirigez à nouveau vers le camp (au **183**). Vous avez toujours une mission à accomplir si vous l'aviez oublié !



**170**

- Hé, mais c'est le Roi de l'Ouest là-bas ?
- OU ?! OU ?! Mon Dieu, je dois me cacher !!
- Ah non, désolé, je me suis trompé, ce n'était qu'un nuage de poussière.

On dira que la résistance n'était pas aussi *alerte* qu'elle le semblait. Notez le Pendentif en Cristal parmi les Objets de votre sac à dos et rendez-vous au **153**.

**171**

- Il y a quelqu'un !! Je sens une odeur humaine ! s'écrie le lion après avoir reniflé l'air. Malédiction, Wolf ! Ils vous ont repéré ! Attiré par le rugissement, les orques trouvent facilement votre cachette.

Rendez-vous au **60**.

## 172

Le fumée ne vous semblait pas si distante, cela fait maintenant plus d'une heure que vous marchez ! Malgré tout, vos efforts sont récompensés car vous atteignez un petit camp.

Quiconque ait décidé de faire étape ici a disposé les chariots en cercle pour protéger les tentes ; et ce quelqu'un pourrait bien être le Roi de l'Ouest vu que les gardes en faction que vous apercevez sont des gobelins, petits êtres avec la peau verte de la même famille des orques et typiques de Makiritas.

Si vous vous approchez pour en avoir le cœur net, allez au **73**. Si la sagesse prime et que vous retournez sur la route, rendez-vous au **183**.

## 173

Le souffle court à cause de votre agitation, vous avancez avec obstination dans la forêt, essayant d'ignorer la douleur aux jambes et aux bras à chaque fois que vous vous égratignez à cause des ronces et des buissons. Le parcours est exténuant. Quand vous atteignez enfin la lisière du bois, la lumière du soleil blesse vos yeux, vous obligeant à les couvrir de votre avant-bras. Malgré tout, vous l'accueillez comme une vraie bénédiction.

Enfin, Wolf. Ce que vous apercevez sont les Montagnes Centrales, la grande chaîne de montagnes qui sépare les Quatre Terres, la seule voie pour rejoindre l'Ouest, et de là la forteresse de Makiritas ! A proximité vous voyez plusieurs chariots abandonnés : ce sont ceux qui composaient la caravane que vous poursuivez. Ne pouvant pas les conduire dans les passages souterrains le Roi de l'Ouest a été obligé de les laisser sur place. Cela signifie aussi que vous n'avez pas réussi à devancer votre ennemi, mais point de désespoir, les traces sont

encore fraîches. Il est probable que les orques ne soient partis que depuis peu.

Vous adressez un dernier regard derrière vous, au complexe enchevêtrement de la forêt, au fleuve Eldor et aux collines autour. Vous ne vous étiez jamais autant éloigné de vos terres natales. Vous avez affronté des dangers en tout genre, parvenant à les vaincre à chaque fois. Qui sait, peut-être que l'Archiduc avait raison et que vous avez vraiment été choisi par le ciel.

Quoi qu'il en soit, vous devez poursuivre votre route maintenant – cela n'aurait aucun sens de rebrousser chemin après être arrivé aussi loin ! Vous faites un dernier salut aux Terres de l'Est, et puis vous commencez à grimper les rochers jusqu'à atteindre une grande caverne. Il y a des empreintes d'orques un peu partout : vous êtes sur la bonne piste.

Préparez-vous à reprendre votre traque ! Rendez-vous au **5**.

## 174

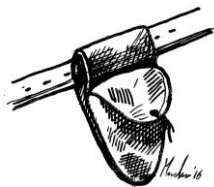
Vous réagissez avant que les créatures ne donnent l'alerte.

ORQUE HABILETE : 7 POINTS DE VIE : 9

1<sup>er</sup> GOBELIN HABILETE : 6 POINTS DE VIE : 8

2<sup>nd</sup> GOBELIN HABILETE : 7 POINTS DE VIE : 8

Si vous les éliminez tous les trois, rendez-vous au **50**.



## 175

Vous observez attentivement et vous remarquez un orque en fuite : c'est un éclaireur, ce qui signifie qu'il vous a vu et qu'il va bientôt signaler votre présence à ses compagnons ! La dernière chose que vous voulez c'est d'être encerclé par une troupe d'orques ; vous vous lancez à sa poursuite et parvenez heureusement à le rejoindre assez rapidement.

### ORQUE ECLAIREUR

HABILETE : 9 POINTS DE VIE : 9

Une fois cet imprévu éliminé, vous pouvez poursuivre votre chemin en toute sécurité en allant au **161**.

## 176

Dès que vous dépassez les portes de la ville, vous vous trouvez au milieu d'une foule déferlante, qui court dans tous les sens comme si elle se préparait à une guerre. Vous tentez d'aborder quelqu'un pour lui demander des indications : personne ne vous prête attention, seule une personne vous chasse en criant que les orques vont bientôt attaquer. Il est probable que la nouvelle de l'invasion s'est déjà répandue dans toutes les Terres de l'Est.

Il n'y a pas grand-chose que vous puissiez faire dans un endroit pareil, hormis vous reposer ou faire du *shopping*. Comme si cela ne suffisait pas, vous devrez attendre le lendemain matin avant de pouvoir quitter la ville.

Si vous partez immédiatement à la recherche d'une auberge où passer la nuit, rendez-vous au **40**.

Si vous préférez visiter la ville afin de dénicher quelques magasins qui puissent être utiles, rendez-vous au **7**.



## 177

– Bas les pattes, sale porc !!  
Voyons, Wolf ! Quelles manières !

Rendez-vous au **23**.

## 178

Non sans difficultés vous attrapez la poignée de la portière et l'ouvrez, vous propulsant à l'intérieur d'un bon coup de reins. Vous annoncez votre arrivée en criant :

– Rends-toi, Roi de l'Ouest !! Ton heure est venue ! tandis que vous agitez votre arme en tentant de sembler plus menaçant que vous ne l'êtes vraiment. Dommage qu'assis dans le carrosse il y ait en réalité un énorme lion bipède, habillé de façon voyante et portant une chaîne dorée au cou.

– Hem, veuillez m'excuser. J'ai dû me tromper de carrosse. L'homme-lion rugit avant de vous projeter par la portière ni une ni deux.

Vous fermez les yeux, maudissant tout ce que vous pouvez maudire, et rendez-vous au **81**.

## 179

Vous devez affronter deux hommes-loup visiblement très contrariés par votre présence !

Ils se mettent à hurler avant de bondir sur vous.

1<sup>er</sup> HOMME-LOUP HABILETE : 11 POINTS DE VIE : 10

2<sup>nd</sup> HOMME-LOUP HABILETE : 10 POINTS DE VIE : 10

Si vous parvenez à les éliminer, rendez-vous au **160**.



*La Voie des Anciens (par. 180)*

## 180

Cela n'a pas de sens : il y a à peine quelques minutes vous étiez plongé dans le vert. Alors que maintenant il n'y a qu'une terre aride tout autour de vous, qui a l'air assez familière d'ailleurs. De même pour la chaussée très fine qui la traverse : c'est certainement la Voie des Anciens, la route principale des Terres de l'Est. Ce qui signifie que vous vous trouvez toujours en orient (heureusement car la magie qui vient de s'opérer aurait pu vous téléporter qui sait où !); toutefois les Montagnes Centrales sont encore loin, très loin.

Vous faite une pause pour manger un Repas (si vous ne le faites pas vous perdez 2 points de vie) avec l'espoir qu'un ventre plein puisse vous aider à mieux réfléchir. Au loin vous entendez un fort bruit d'eau qui s'écoule : serait-ce le fleuve Eldor ? Si vous aviez longé son cours depuis le début, peut-être que vous auriez pu éviter de nombreux soucis.

Si vous décidez de rejoindre le fleuve et de le longer à partir de maintenant, rendez-vous au **161**. Si vous l'ignorez et préférez suivre la Voie des Anciens, rendez-vous au **62**.

## 181

Vous retenez votre souffle, immobile, dans la crainte que le bruit ait pu attirer des gardes citadines. Heureusement on dirait que la sorcière était une habituée de ces éclats de colère. Vos profitez de cette occasion pour fouiller la boutique de fond en comble, récupérant ainsi 10 Pièces d'or, de la nourriture suffisante pour 1 Repas et surtout un précieux Rubis Bleu, un Objet Spécial aux propriétés magiques (étant donné la profession de la mégère qui vous a si bien accueilli !).

Cachez son cadavre dans un placard et repartez au **40** sans trop de remords.

## 182

Dès que vous ouvrez la porte un individu, habillé d'un long manteau avec une capuche qui lui couvre le visage, vous barre le chemin.

– Arrête-toi ! ordonne-t-il d'une voix sèche et brutale. Si tu veux entrer il faut acheter un ticket.

– Et combien coûte ce ticket ?

– 10 Pièces d'or, dit-il d'un air ennuyé.

– Autant ? protestez-vous. Je comprends que vous devez gagner votre vie, mais...

– Et ta vie, bien entendu.

Mais de quoi parle ce gardien ?

Pour le savoir, rendez-vous au 146.

## 183

Vous venez de faire quelques pas à peine, quand le bruit d'un chariot en mouvement vous met en alerte ! D'un bon félin vous vous mettez à l'abri tandis qu'un frisson vous parcourt l'échine. Sensation tout à fait justifiée comme vous allez bientôt le constater.

Rendez-vous au 125.



## 184

Une fois le fleuve traversé, la route devient pavée avec de grandes pierres d'améthyste encastrées entre elles comme un puzzle géant. C'est une vision fascinante, mais en même temps assez inattendue vu que vous devriez vous trouver en terres sauvages !

Au nord vous voyez s'élever de la fumée : elle provient peut-être d'un camp ennemi ? Ou d'un village ? Difficile à dire d'aussi loin.

Voulez-vous en découvrir l'origine en vous dirigeant vers le nord au **172**, ou préférez-vous ignorer la fumée et continuer le long de la route d'améthystes au **33** ?

## 185

– Je te remercie du fond du cœur, ajoute le mendiant-marchand. C'est agréable de rencontrer quelqu'un qui veut faire tourner l'économie malgré l'actuelle situation difficile de Bourg Tsunami.

– Oui, et à tel propos, en profitez-vous, je me demandais si par hasard le Roi de l'Ouest était ici en ville. Vous en savez quelque chose ?

– LE ROI DE L'OUEST ?! ICI ?! il se relève d'un coup en vous attrapant le bras. Qui t'as donné cette information réservée ?!

– Hem... Personne, c'était juste une question...

– Cela a du sens. L'homme se rassied. Cher ami, je ne peux rien te dire de ce monsieur Delouest, dont je n'ai jamais entendu parler, mais je peux te dire avec certitude que tu ne le trouveras pas au taudis du père Peppy avec son garde du corps. Eh, qu'as-tu là ? il s'interrompt indiquant votre bras. Vous baissez les yeux : l'homme a laissé tomber sur votre manche un billet avec écrit « le Mot est *Zumerle* ».

– Ça signifie quoi ? demandez-vous, mais l’homme s’est déjà volatilisé avec son sac.

Il n’y a que des gens vraiment bizarres dans cet endroit ! Si vous gardez le Billet, notez-le comme un Objet du sac à dos, puis rendez-vous au **72** pour décider quoi faire maintenant.

## 186

Vous vous réveillez ficelé comme un saucisson à un poteau sur la route principale. Les marchands vous ont drogué, mais pas volé, du moins à en juger par le bruit des pièces dans votre bourse. Cela est déjà assez inhabituel (comme si le fait d’attacher des gens sur la voie publique l’était, diriez-vous), le fait qu’ils aient déguerpi tout de suite après est encore plus étrange.

Les cordes semblent bien serrées. Plus vous restez dans cet état, plus vos chances de rejoindre la caravane ennemie se réduisent.

Si vous tentez de vous libérer, rendez-vous au **168**.

Si vous attendez pour voir ce qui va se passer, allez au **84**.

## 187

Vous continuez dans l’herbe haute jusqu’à ce que deux choses vous poussent à vous arrêter : la première est le bruit d’un cours d’eau à proximité. La seconde est un mouvement suspect sur votre droite, comme si quelque chose était en train de ramper dans l’herbe.

Si vous possédez un cheval, rendez-vous au **93**. Sinon, allez-vous contrôler ce qui cause ce mouvement (au **175**) ou continuer tout droit et éviter tout possible danger en allant au **21** ?

## 188

Vous commencez à vous déshabiller, quand une voix féminine s'exclame derrière vous :

– Oh, mais quel beau gosse ! Que dirais-tu de me tenir un peu compagnie ?

C'est une femme qui a parlé, Wolf. Une *femme* ! Serait-ce un miracle ! Ou une sirène. Laquelle des deux hypothèses est la plus probable selon vous ?

Rendez-vous au **13** pour le découvrir.

## 189

Vous fouillez les sacoches et les poches des gobelins trouvant de la nourriture équivalente à 3 Repas, 15 Pièces d'or, une Lance (Arme) et une petite Hache (Arme). Pas mal comme butin !

Si vous possédez une Cotte de Mailles, rendez-vous au **101**. Sinon au **28**.

## 190

Vous traînez les corps sur la rive opposée et vous les fouillez rapidement dans l'espoir de trouver quelque chose d'utile. Ils n'ont rien de précieux sur eux, toutefois l'un des deux orques avait revêtu une Cotte de Mailles (Objet Spécial, ajoute 2 points à votre valeur d'habileté tant que vous la possédez). Vous pouvez endosser la Cotte de Mailles car elle est de votre taille – et elle ne sent pas trop mauvais non plus : en dépit de ce qu'on dit sur eux, les orques sont des créatures propres. Vous pouvez aussi prendre un des deux Marteaux de Guerre (Arme) qu'ils utilisaient comme armes.

Une fois le fleuve traversé, la route devient pavée avec de grandes pierres d'améthyste encastrées entre elles comme un puzzle géant. C'est une vision fascinante, mais en même temps assez inattendue vu que vous devriez vous trouver en terres sauvages !

Au nord vous voyez s'élever de la fumée : elle provient peut-être d'un camp ennemi ? Ou d'un village ? Difficile à dire d'aussi loin.

Voulez-vous en découvrir l'origine en vous dirigeant vers le nord au **172**, ou préférez-vous ignorer la fumée et continuer le long de la route d'améthystes au **33** ?

## 191

Dans les sacs vous trouvez un Poignard (Arme) et des bijoux d'une valeur de 30 Pièces d'or. *Rien d'intéressant* mon œil !!

Rendez-vous au **169**.

## 192

Vous restez immobile dans votre cachette jusqu'à ce que n'entendiez plus aucun bruit ; à cet instant seulement vous sortez votre tête pour observer les alentours : il n'y a plus rien de potentiellement dangereux.

Vous reprenez votre chemin au **88**.





Après une vérification plus poussée, vous remarquez que le losange a la même forme que le Pendentif en Cristal. Etant donné que vous l'avez obtenu d'une façon si absurde, il se pourrait qu'il soit la clef de cet tout autant absurde portail, qu'en dites-vous ?

Oui, je sais que cela est très peu probable, mais vous n'avez pas trop d'alternatives pour le moment. Vous tentez le tout pour le tout : vous sortez le Pendentif de votre sac à dos, puis vous l'appuyez sur le trou jusqu'à ce qu'avec un « *click* » sec la porte ne s'ouvre.

Rendez-vous au **86** et remerciez votre bonne étoile.



Vous atteignez Cantu Cal sans croiser âme qui vive, orque ou humain. C'est seulement une fois à l'entrée, au pied des murailles qui entourent la ville, que vous êtes bloqué par des gardes armés jusqu'aux dents. Les soldats vous informent qu'en ville a été déclaré le couvre-feu et que les portes d'accès vont bientôt être fermées. Ils vous laissent entrer, mais vous ne pourrez pas quitter la ville avant le lendemain matin.

Si passer la nuit à l'abri des murailles vous semble une idée alléchante, rendez-vous au **176**.

Si vous craignez que le Roi de l'Ouest ne profite de votre pause pour s'enfuir, reprenez votre poursuite au **19**.

## 195

Vous soupesez l'arme que vous venez d'acquérir, et vous comprenez tout de suite que vous avez fait un très bon achat. La lame de l'Épée Runique est si aiguisée que quand vous l'utiliserez, vous obtiendrez un bonus de 2 points habileté (bonus que vous perdrez si vous décidez d'utiliser une autre arme à sa place). Satisfait de cette bonne affaire, vous quittez l'armurerie.

Rendez-vous au **40**.



## 196

Vous attendez que le Roi de l'Ouest se soit installé dans son carrosse et ait refermé la portière. Avant qu'il ne donne l'ordre de départ, vous rampez jusqu'au carrosse. En dessous se trouvent des crochets auxquels vous vous agrippez.

Malheureusement, une fois le carrosse en branle, vous réalisez le manque d'appréciation de votre choix : le sol dans ces zones est irrégulier ; des cailloux et des pierres aiguisées de toutes dimensions. Vous risquez à tout moment de cogner la tête ou de lâcher prise et d'être écrasé par les roues. Après l'énième secousse, vous comprenez que vous devez sortir de là où vous êtes si vous ne voulez pas finir en petits morceaux.

Vous pourriez ramper jusqu'au siège du cocher (au **12**). Ou tenter d'ouvrir la portière du carrosse pour grimper à l'intérieur en vous rendant au **178**.

## 197

Vous sortez de l'usine avec 20 Pièces d'or en plus dans votre bourse, et une Épée toute neuve dans son fourreau (Arme). Voyez cela comme une rémunération pour le travail effectué: après-tout le chef forgeron avait bien dit que la paye aurait été très bonne !

Rendez-vous au **151**.

## 198

Traverser l'enchevêtrement de buissons et ronces se révèle plus difficile que prévu : vous perdez rapidement l'orientation. Quand enfin vous parvenez à sortir des broussailles c'est pour vous retrouver face à face avec quatre autres satyres assis au milieu d'une petite carrière. Ils ont l'air encore plus maigres que le précédent. Vous levez la main pour les saluer, et eux, ils bondissent sur vous armés de massues, pierres, fourchettes et serviettes.

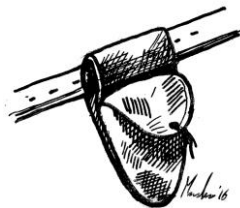
1<sup>er</sup> SATYRE HABILETE : 7 POINTS DE VIE : 8

2<sup>nd</sup> SATYRE HABILETE : 8 POINTS DE VIE : 6

3<sup>ème</sup> SATYRE HABILETE : 9 POINTS DE VIE : 6

4<sup>ème</sup> SATYRE HABILETE : 6 POINTS DE VIE : 10

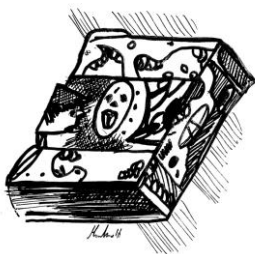
Si vous parvenez à ne pas finir sur le barbecue allez au **152**.



Vous bondissez d'une cachette à l'autre jusqu'au portail, parvenant ainsi à surprendre le garde. Vous devez l'éliminer rapidement ou vous risquez d'être découvert !

**GARDE HABILETE : 10 POINTS DE VIE : 8**

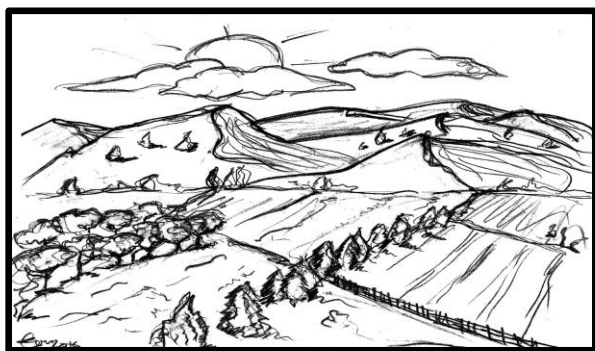
Si vous menez le combat à son terme en cinq assauts ou moins, rendez-vous au **54**. Si le combat dure plus de cinq assauts, rendez-vous au **116**.



C'est ainsi, Wolf. Le Roi de l'Ouest vous a échappé encore une fois, mais vous avez néanmoins réussi à survivre jusqu'ici, donc ne lâchez rien : vous pouvez encore le poursuivre ! Et en plus, vous pourrez emporter avec vous tous les objets, repas, armes et pièces d'or en votre possession actuellement, ainsi que votre valeur initiale d'habileté et vos points de vie.

Vous aurez bientôt une nouvelle occasion de vous refaire dans le second volume de la série DRAGOWOLF : LA CITÉ DES ANCIENS !

Bonne chance et soyez digne du dragon !



# FEUILLE D'AVENTURE

**HABILETÉ**

**POINTS DE VIE**

Vous ne pouvez dépasser votre valeur initiale ; 0= mort.

**ARMES**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

**OR**

Max = 100

**REPAS**

**SAC À DOS** (*max 8 objets*)

Max = 10

1	5
2	6
3	7
4	8

**OBJETS SPÉCIAUX** (*max 12*)

**HABILETÉ**

**POINTS DE VIE**

**HABILETÉ**

**POINTS DE VIE**

**NOTES**

**HABILETÉ**

**POINTS DE VIE**

# FEUILLE D'AVENTURE

**HABILETÉ**

**POINTS DE VIE**

Vous ne pouvez dépasser votre valeur initiale ; 0= mort.

**ARMES**

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

**OR**

Max = 100

**REPAS**

Max = 10

**SAC À DOS** (*max 8 objets*)

1	5
2	6
3	7
4	8

**OBJETS SPÉCIAUX** (*max 12*)

**HABILETÉ**

**POINTS DE VIE**

**HABILETÉ**

**POINTS DE VIE**

**NOTES**

**HABILETÉ**

**POINTS DE VIE**

TABLE DU HASARD (1 DE)

1	4	5	3	6	2	6	5	1	2	4	3
4	2	6	1	3	5	4	1	6	2	3	5
2	1	3	4	5	6	3	6	4	5	2	1
6	5	1	2	4	3	4	2	6	1	3	5
4	3	2	6	1	4	2	1	3	4	5	6
2	3	5	4	6	1	3	5	4	6	5	1
3	4	2	5	1	3	4	6	3	2	1	6
4	5	1	2	6	1	3	2	4	1	4	3
2	6	1	5	4	5	2	3	1	6	5	2
3	1	2	5	4	6	3	2	5	4	6	1
4	5	3	6	2	3	4	6	1	5	2	6
2	6	3	5	4	1	3	5	2	1	6	5
5	3	1	6	2	4	5	1	6	2	3	4
6	5	4	3	1	2	1	2	5	4	6	3
3	4	2	1	5	6	5	3	1	6	2	4



TABLE DU HASARD (2 DES)

6	11	8	9	7	5	6	9	8	5	7	3
7	4	10	6	3	12	7	2	10	8	4	11
9	6	5	7	4	8	5	6	9	7	10	8
8	5	7	3	6	11	8	9	7	5	6	9
10	8	4	11	7	4	10	6	3	12	7	2
9	7	10	8	9	6	5	7	4	8	5	6
7	5	6	9	8	5	7	3	6	11	8	9
3	12	7	2	10	8	4	11	7	4	10	6
4	8	5	6	9	7	10	8	9	6	5	7
6	11	8	9	7	5	6	9	8	5	7	3
7	4	10	6	3	12	7	2	10	8	4	11
9	6	5	7	4	8	5	6	9	7	10	8
8	5	7	3	6	11	8	9	7	5	6	9
10	8	4	11	7	4	10	6	3	12	7	2
9	7	10	8	9	6	5	7	4	8	5	6





# VOYAGE EN OCCIDENT

Traduit de l'italien par Alessandro Perna

Il y a des histoires qui ont comme protagonistes des héros, des magiciens, des hommes courageux sans taches ni peurs. Et puis il y a vous, Wolf.

**Dans ce livre le protagoniste c'est vous !**

Préparez-vous à endosser les vestes délabrées de Wolf, un jeune voleur à qui a été confié une tâche bien plus grande que lui.

Votre voyage débutera dans les Terres de l'Est, la région la plus pauvre des Quatre Terres qui forment le monde, à la poursuite du maléfique Roi de l'Ouest et de la Sphère du Pouvoir qu'il a volé.

Combattre ou fuir ?

Se rendre ou lutter ?

Mais surtout : pourquoi ça tombe toujours sur vous ?!

**Dans ce livre le protagoniste c'est vous !**

Soyez digne du dragon !

Couverture : Annie Deng (<http://meiyue.deviantart.com/>)

librogame'S LAND

libri NOSTRI

1



Dragowolf