

2

# LA CITÉ DES ANCIENS

MARCO ZAMANNI



Dragowolf

libri **NOSTRI**



libri **NOSTRI**

Première édition en français : Août 2020  
Titre original : La città degli antichi  
2017, texte : Marco “Zakimos” Zamanni  
2020, traduction de l’italien, mise en page : Alessandro “permusashi” Perna  
2017, Librogame’s Land – [www.librogame.net](http://www.librogame.net)  
Feuille d’aventure et illustration paragraphe 22 :  
ZUINO GIOCHI de Gabriele Simionato  
Couverture : Iryna Svitlychna (<http://irynalight.wixsite.com/illustration>)  
Illustrations : Annie Deng (<http://meiyue.deviantart.com/>)

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

# LA CITÉ DES ANCIENS

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 il y a deux semaines !

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 ».

Le seul problème est que cette Sphère a été dérobée peu après par le terrible Roi de l'Ouest, seigneur du Royaume de Maki-ritas, qui en a profité pour attaquer votre armée (un massacre auquel vous avez survécu uniquement grâce à la chance) et tuer l'Archiduc.

Votre seigneur mourant vous a confié l'ingrate tâche de poursuivre le Roi de l'Ouest et de récupérer la Sphère, vous disant adieu avec des mots mystérieux : *Soit digne du dragon.*

Après un voyage difficile dans les Terres de l'Est vous vous

êtes retrouvé face à votre adversaire qui, hélas, a réussi à s'enfuir, par deux fois même.

Depuis ce jour, la traque s'est transformée en une affaire personnelle. Vous vous êtes fait la promesse de traverser à pied les Montagnes Centrales jusqu'au Royaume de Makiritas et que vous retournerez chez vous seulement une fois en possession de la Sphère du Pouvoir.

Le moment est arrivé de continuer votre aventure.

Tournez 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**

**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**

## 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, et quelles actions effectuer afin d'atteindre les Terres de l'Ouest, en traversant indemne les terribles dangers qui se nichent dans la Cité des Anciens.

Si ceci est votre première aventure\* de la série DRAGONWOLF (ou si vous souhaitez recalculer vos caractéristiques) vous pouvez vous rendre au chapitre « *Instructions* » et continuer la lecture à partir de là.

Dans le cas où vous auriez déjà complété le livre *Voyage en Occident* (c'est le titre du premier opus de la série au cas où vous l'auriez oublié avec votre mémoire de fourmilier) et que vous souhaitez utiliser le même personnage, vous pouvez sauter les pages qui suivent et aller directement au chapitre « *Bien retrouvé !* ».

\*Je vous conseille vivement de lire le premier livre, il est très bien.



## INSTRUCTIONS

Vous êtes un petit nouveau, vous ! Ne vous inquiétez pas. Vous vous rendrez vite compte que jouer avec les livres de la série DRAGOWOLF est très simple.

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).

Dans les pages précédentes, vous avez trouvé deux copies de votre *feuille d'aventure* : vous pourrez y noter les caractéristiques de Wolf ainsi que les objets qu'il trouvera pendant l'aventure.

Commencez par créer votre personnage en calculant son HABILETE 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	HABILETE	POINTS DE VIE
1 – 2	12	22
3 – 4	14	20
5 – 6	16	18

En alternative vous pouvez choisir librement une de ces trois options sans besoin de laisser le sort en décider. Sachez qu'avec 16 points d'habileté votre mission sera plus FACILE, avec 14 points elle sera NORMALE, tandis qu'avec 12 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.

*(Nota bene : si vous avez déjà lu le premier opus de la série DRAGOWOLF vous avez certainement remarqué que dans cet épisode l'habileté initiale est plus élevée qu'auparavant. Ceci est dû au fait que le livre doit tenir compte des bonus que les joueurs du premier volume ont pu obtenir, tout en maintenant un niveau de difficulté accessible pour les autres aussi. Si votre valeur d'habileté à la fin du Voyage en Occident – bonus inclus – était inférieure à 12 je vous conseille de recréer votre personnage comme si vous jouiez pour la première fois, à moins que vous n'aimiez les défis VRAIMENT ardu !)*



## 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 affrontera (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 INITIAL

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 !



## BIEN RETROUVÉ !

C'est un plaisir de vous revoir, Wolf ! J'espère que vous n'êtes pas trop rouillé depuis la dernière fois, car ici il y aura de quoi faire et ce ne sera pas une partie de plaisir. J'espère que lors de vos vagabondages dans les Terres de l'Est vous avez pu trouver quelques objets suffisamment puissants pour vous aider dans votre mission... mais même dans le cas contraire, vous aurez quelques possibilités de sortir vivant de la Cité des Anciens.

Oups, désolé. Je voulais dire de *nombreuses* possibilités.

Vous pouvez débiter cette partie (ainsi que les suivantes si vous mourez) avec les points d'habileté et de vie que vous aviez *au début* du livre précédent (et non pas à la fin !! Faites bien attention !), ainsi qu'avec les Pièces d'or et les Repas que vous aviez à la *fin* de l'aventure précédente. NE TRICHEZ PAS ! Cela dit il n'y a rien qui vous l'interdise, mais bon... ce ne serait pas très correct, voilà tout.

(Il est évident que les Repas ne sont pas les mêmes. Après deux semaines ils seraient immangeables ! On va dire que vous les avez remplacés avec du gibier chassé dans les montagnes, on est d'accord ?)

Vous débutez la partie avec les Armes, les Objets de votre sac à dos ainsi que les Objets Spéciaux que vous possédiez à la *fin* de l'aventure précédente. Rappelez-vous que vous ne pouvez pas emporter plus de 8 Objets dans le sac à dos et 12 Objets Spéciaux, en plus bien sûr de vos 3 Armes (rappelez-vous d'en équiper une tout de suite en ajoutant les éventuels bonus d'habileté qu'elle procure).

Vous êtes maintenant prêt pour reprendre votre mission. Bonne chance, Wolf et soyez digne du dragon !

## DRAGOWOLF 2 : LA CITÉ DES ANCIENS

### 1

Une semaine, Wolf. Cela fait déjà une semaine que vous avez affronté le Roi de l'Ouest dans les Montagnes Centrales. Depuis ce jour vous n'avez fait qu'errer dans ces montagnes en perdant peu à peu l'orientation.

Vous décidez de faire une pause, l'énième, vous vous laissez tomber à terre et cherchez dans votre sac à dos quelque chose à manger. Au lieu de la nourriture, votre main se referme sur un gros médaillon gravé d'un soleil. Il était au cou du Lion d'Elite, le bizarre garde du corps du Roi de l'Ouest. Il est assez lourd (est-ce de l'or pur ? Vous en doutez) mais on ne sait jamais ce qui pourrait se révéler utile dans une aventure comme celle-ci. Si vous le gardez, notez-le comme Talisman du Lion parmi vos Objets Spéciaux. Vous le glissez distraitement dans votre poche sans plus y penser. Sinon jetez-le.

Vous levez les yeux au ciel essayant de comprendre où vous vous trouvez. D'épais nuages couvrent le soleil : d'ici peu ce sera le déluge. Maudissant votre malchance vous vous remettez en marche et rejoignez bientôt une bifurcation. La route principale se dirige au nord tandis qu'un sentier grimpe vers les monts en direction de l'ouest.

Si vous poursuivez au nord, rendez-vous au **164**.

Si vous prenez le sentier qui va à l'ouest, rendez-vous au **115**.



## 2

Vous faites de nombreux allers et retours le long du rivage mais vous ne trouvez aucune sortie de cette caverne (mis à part le tunnel qui vous a conduit ici) ni d'autres embarcations ou tout autre moyen de fortune qui puisse vous aider à traverser le lac. Il n'y a pas grand-chose à faire, Wolf...

Si vous décidez d'utiliser la barque, allez au **169**.

Si vous préférez revenir dans la grotte où vous êtes tombé pour l'explorer plus en détail, rendez-vous au **216**.



## 3

Vous examinez le coquillage avec plus d'attention, mais vous ne trouvez aucune trace de l'araignée qui vous a mordu. L'auriez-vous imaginée ? Probablement pas vous dit la douleur qui lance votre mâchoire.

Si vous portez le coquillage à votre oreille, rendez-vous au **82**.

Si vous mettez votre doigt à l'intérieur, rendez-vous au **27**.

Si vous fracassez ce machin et tout ce qu'il y a à l'intérieur, rendez-vous au **178**.

Enfin, vous pouvez ignorer ce coquillage et vous rendre au **213** pour examiner la grotte.

## 4

Vous prenez une torche du mur et votre premier instinct est celui de mettre le feu à la porte – en vain, étant donné que son bois est magique et donc ignifuge. Malgré tout, vos efforts vous permettent de remarquer une minuscule inscription sur la poignée que vous n’aviez pas vue avant. Il y est gravé : « *la plante aux pétales pointus peut passer la porte* ».

– Ça signifie quoi ? demandez-vous.

– C’est la clef pour ouvrir l’Entrée. Tu dois seulement utiliser ton cerveau et la trouver, vous répond Bain.

C’est alors que vous remarquez plusieurs aiguilles de pin répandues au sol.

Si vous en utilisez une pour ouvrir la porte, allez au **97**.

Si vous avez un Pendentif en Cristal et que vous souhaitez l’utiliser, rendez-vous au **190**.

Si vous baissez la poignée tout simplement, allez au **133**.

Si vous enfoncez la porte avec un bon coup de pied, rendez-vous au **79**.

## 5

– Je suis désolé. Ton neuf d’épée ne peut battre ma reine de denier et vice-versa. La partie se termine à égalité ce qui signifie que j’ai gagné. Prépare-toi à mourir !!

Rendez-vous au **109**.

## 6

– Que... que s’est-il passé ? murmurez-vous.

Vous avez la bouche pâteuse. Bain vous observe en agitant un éventail pour vous rafraîchir.

– La pièce était pleine d'un gaz hallucinogène. Heureusement je m'en suis aperçu à temps et j'ai ordonné aux barbares d'ouvrir un trou dans le mur.

Vous levez la tête avec difficulté ; il n'y a plus personne à part vous.

– Ils sont déjà tous partis. Ah, entre parenthèses, une fois l'effet du gaz passé, ils ont réalisé qu'ils étaient *vraiment* affamés et ils se sont donc régalés de tes provisions, étant donné que tu étais le seul à en avoir. Excuse-moi si je ne les ai pas arrêtés. Tu sais comment c'est, ils étaient nombreux et grands. Surtout grands.

– Partons d'ici, chuchotez-vous en essayant d'ignorer ce sentiment de honte qui vous étreint. Et ne pensez plus à vos provisions perdues. Effacez tous vos Repas de la feuille d'aventure et quittez cet endroit.

Rendez-vous au **49**.

## 7

Vous atterrissez sur la dalle et il ne se passe rien.

Vous sautez en avant (au **102**), à droite (au **138**) ou à gauche (au **200**) ?

## 8

– Huit ? répondez-vous hésitant. Le spectre semble déçu (vous m'expliquerez plus tard comment vous pouvez remarquer cela sur un visage évanescent).

– La réponse est correcte, techniquement, murmure-t-il. Maintenant part, derrière ce passage tu trouveras l'accès aux Portails.

Vous le dépassez rapidement et vous vous dirigez vers l'arche.

Vous vous en tirez à bon compte, mais vous ne parvenez pas à vous défaire de cette sensation comme quoi l'*énigme* devait cacher en réalité quelque chose de différent.

Rendez-vous au **160**.

## 9

– Attends, Wolf. J'ai entendu un bruit.  
– Excuse-moi, je suis un peu ballonné.  
– Pas ce genre de bruit ! On aurait dit de la ferraille, comme si on était en train de traîner des chaînes dans un escalier. Et ceci sent fort les...

Les haricots, oui ; mais aussi les apparitions démoniaques – ou peu importe le nom que vous donnez à cette monstrueuse entité qui vient de bondir sur vous entourée d'une brume violacée.

APPARITION DEMONIAQUE

HABILETE : 15 POINTS DE VIE : 15

Si vous parvenez à éliminer ce cauchemar, notez le code DEMON et rendez-vous au **142**.



## 10

– ARRIBAAA !!

Avec un cri probablement pas très adapté à un champ de bataille, Bain s'élance sur le monstre en attrapant l'œil principal. Vous ne comprenez pas du tout ses intentions – à part le suicide – mais vous avez d'autres choses plus urgentes à gérer.

KONJONKTIVIT (yeux secondaires)  
HABILETE : X-3 POINTS DE VIE : X+1

Konjonktivit débute ce combat avec vos mêmes points d'habileté et de vie, y compris les éventuels bonus de l'Arme équipée et des Objets Spéciaux en votre possession, avec en plus les modificateurs indiqués.

Si vous détruisez cette horde de yeux, rendez-vous au **16**.

## 11

Vous courez en rond en criant tandis que le guerrier s'élance sur le monstre. Malheureusement la créature est dotée d'une vision panoramique et votre manœuvre se révèle être inutile : l'humain est projeté au sol l'armure ouverte en deux comme une simple boîte de conserve. Le dragon tourne maintenant son cou serpentin vers vous : bravo, vous avez toute son attention !

DRAGON INFERNAL  
HABILETE : 18 POINTS DE VIE : 30

Vous pouvez tenter la fuite avant chaque assaut en allant au **136**.

Si vous choisissez le combat, à chaque fois que vous subissez une blessure, notez les points de vie du dragon et allez au **61**.  
Si vous survivez à ce terrible combat, rendez-vous au **210**.

## 12

La lumière qui vous entoure augmente d'intensité.

– Intéressant. Puis-je savoir pourquoi ?

– C'est simple, expliquez-vous. Comme tu l'as dit les mots sont importants. Ou plutôt : les mots comptent. L'astuce était

de compter et additionner entre elles les lettres qui forment les nombres. Le mot quatre est composé de six lettres, donc quatre plus quatre ne peut que donner douze dans l'optique absurde de ton énigme.

Le spectre vous applaudit en faisant craquer les os de ses mains.

– Je sentais que ma foi en toi n'était pas mal placée. Permetts-moi de te faire un don.

Ainsi disant il porte sa main sous son manteau, et il en sort une étrange lance de couleur argentée.

– Cette arme est faite en Zeul (prononcé : \*szoooul\*), le métal suprême créé par les Anciens. Je suis sûr qu'elle te sera très utile à partir de maintenant.

Vous acceptez le don (notez la Lance en Zeul parmi vos Armes, si vous en avez déjà trois vous devez en abandonner une à cause de sa taille). Dès que la lance quitte la main du squelette, celui-ci se dissout en poussière.

– Il a accompli sa mission, commente Bain vous faisant signe de le suivre vers une arche gravée.

Rendez-vous au **160**.

## 13

Vous n'avez parcouru que quelques mètres quand vous atteignez un passage encore plus lugubre que les précédents. Il y a des tombes un peu partout le long des murs, et le sol est parsemé d'ossements.

– On pénètre dans la Crypte des Anciens, murmure Bain. C'est ici que reposent les dépouilles des Lords. Le os, par contre, appartenaient aux gardes qui ont accepté de veiller sur leur maîtres jusqu'à la mort et au-delà.

Vous alliez demander la signification de ce « *au-delà* » quand vous remarquez une nouvelle présence à proximité : c'est un barbare habillé en peaux d'animaux. Sa large cicatrice au-



dessus de l'œil droit lui donne un air dangereux, mais pas trop intelligent (un peu comme tous les barbares disons-le).

– Hé, toi ! criez-vous. Es-tu humain ?

– Non. Moi Kan, répond le géant confirmant ainsi votre impression. Moi barbare des Terres du Nord.

Il se crispe quand il aperçoit Bain et lève sa hache.

– Nain ! A MORT !

– Hé, arrête-toi grosse bête ! intervenez-vous en déviant le coup. Qu'est ce qui te prend ? Ce nain est inoffensif, je te le garantis.

Le barbare ne semble pas très convaincu (Bain, entre-temps, sourit comme si de rien n'était).

– Désolé, homme noir. C'est beaucoup jours que j'erre dans cette crypte et nains sans peau tentent de faire peau à moi. Seulement un peu nerveux.

– Mais tu ne peux pas tout simplement...

Vous vous retournez, pour vous retrouver face à un solide mur.

– Bon, je n'ai rien dit. Ecoute, barbare : qu'en dis-tu d'unir nos forces pour sortir de ce trou ?

Kan fronce son unique sourcil.

– Unir forces ? C'est pas chose d'intellos, vrai ? Nous manger cerveau à intellos !

– Intellos ? répondez-vous. Certainement pas ! C'est... c'est de la collaboration ! Vous barbares ne collaborez jamais entre vous ?

Kan fait non de la tête.

– Mon seul objectif est prouver mes capacités. Mais si homme noir veut compagnon de voyage, Kan peut accepter. Sauf si règles des Anciens l'interdit.

– Absolument pas ! exclame Bain plus joyeux que d'habitude. Au contraire, coopérer est un excellent choix pour sortir vivant des Souterrains ! Magnifique, après tellement de temps je suis à nouveau membre d'un groupe ! Un beau groupe d'aventuriers à la recherche de trésors ! Oh, ça me rappelle cette fois où...

Il n'a fait que trois pas exactement avant de s'enfoncer dans les ossements, suivi aussitôt par le barbare et vous, bien entendu.

Lancez un dé pour savoir ce qui va vous arriver.

Si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au **192**.

Si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous au **51**.

## 14

Il est vrai que ce coquillage est bien étrange. Il est aussi gros que votre tête, et si vous le secouez, vous entendez un bruit étrange de frottement, comme s'il était plein de sable.

Si vous le portez à votre oreille pour voir si on entend vraiment la mer, comme on dit, rendez-vous au **82**.

Si vous mettez votre doigt à l'intérieur, rendez-vous au **27**.

Enfin, vous pouvez ignorer ce coquillage et vous rendre au **180** pour examiner le reste de la grotte.

## 15

L'elfe fait une grimace avant de répondre.

– Je ne sais rien de ces Portails dont tu parles. Mon seul objectif est de mettre à l'épreuve ma force et, avant que tu ne le demandes, non, je ne suis pas disposé à me battre à tes côtés.

Si vous lui demandez son nom et pourquoi une telle attitude, allez au **221**.

Si vous lui demandez comment il a été blessé, allez au **107**.

Si vous vous offrez de le soigner en échange de son aide, rendez-vous au **29**.

Si vous avez posé assez de questions, ou que vous ne souhaitez pas prolonger outre cette conversation, allez au **134**.

## 16

Le dernier des yeux secondaires cesse de bouger. C'est seulement à cet instant que vous comprenez le plan de Bain : le pouvoir régénérant du monstre perd son efficacité si l'œil principal est séparé des autres ! Ce n'est pas un hasard si, se sentant aculé, Konjonktivit reste maintenant à distance. Allez, Wolf : c'est le moment de régler les comptes !

KONJONKTIVIT (œil principal)

HABILETE : X-4 POINTS DE VIE : X

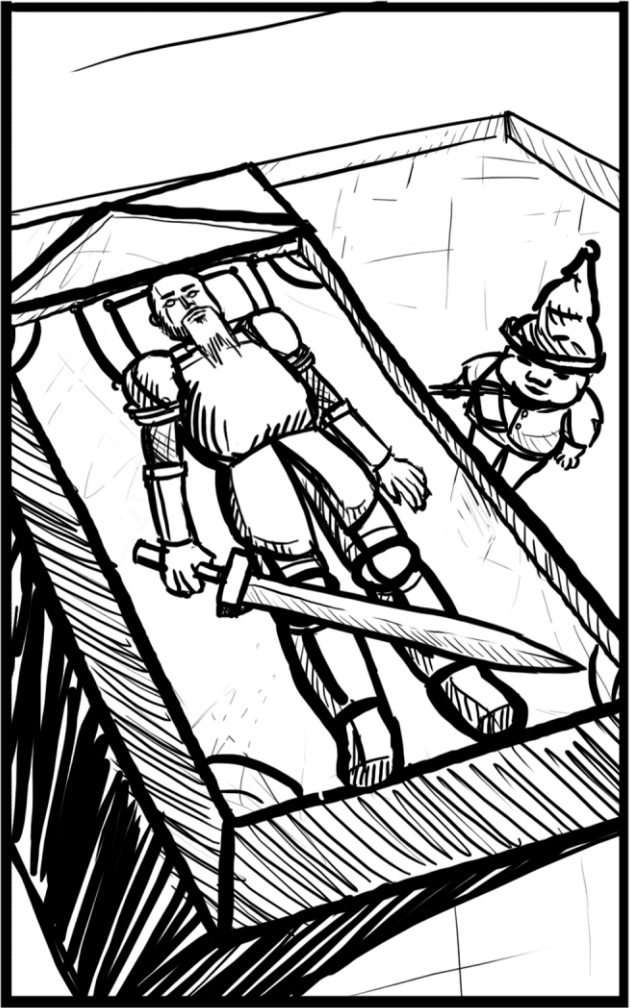
Konjonktivit débute ce combat avec vos mêmes points d'habileté et de vie, y compris les éventuels bonus de l'Arme équipée et des Objets Spéciaux en votre possession, avec en plus les modificateurs indiqués.

Si vous l'éliminez une fois pour toutes, notez le code HERO sur la feuille d'aventure et rendez-vous au **110**.

## 17

Vous êtes pétrifié en assistant à l'affrontement entre le Dragon Infernal et les aventuriers. De loin on dirait de simples marionnettes, mais les cris de douleur qui parviennent à vos oreilles sont terriblement réels. Bientôt les hurlements s'éteignent et le seul son qui se propage dans l'air est le bruit des mâchoires du dragon, suivi par un puissant battement d'ailes. – Il est parti, vous informe Bain.

Vous rejoignez le lieu de la bataille : le camp est dévasté, mais il n'y a aucune trace de cadavres – et c'est peut-être mieux ainsi. La seule chose que vous trouvez est une Épée (Arme) avec accrochée à la poignée une étrange Clef en forme de Serpent (Objet du sac à dos) que vous pouvez prendre avant de vous rendre au **40**, avec la crainte que le dragon ne revienne.



*Le sarcophage et l'homme sculpté (par. 18)*

Sur le couvercle du sarcophage est sculpté un homme avec une épée à la main. Son expression n'est toutefois pas sereine, comme cela devrait l'être pour un tombeau ornemental : elle semble figée en une grimace de surprise.

– Il y a quelque chose de gravé sur l'épée, remarque Bain. On dirait une énigme : *Untel était un Ancien comme tant d'autres, mais avec une particularité : il était pauvre mais généreux, et passa toute sa vie en aidait les autres sans rien attendre en retour. Malgré tout, à la fin de sa vie, sa seule compagne fut la Faucheuse venue lui rendre la pareille. Et puis à la fin il y a écrit : comment définiriez-vous, avec un adjectif, son état d'esprit le jour de sa mort ?*

– Stupide ? répond Kan vous enlevant le mot de la bouche.

– Regardez, il y a un autre mot sur le côté, ajoute Bain.

Vous examinez le sarcophage et trouvez une curieuse gravure :

Surpris (au 116).

Déçu (au 53).

Ravi (au 147).

Amusé (au 94).

Mal (au 24).

Choisissez attentivement et rendez-vous au paragraphe correspondant. Ou allez au 44 si vous refusez de répondre.



## 19

Exception faite pour le coquillage bleu, vous ne trouvez rien d'utile sur le sol de la grotte.

Si vous examinez le coquillage de plus près, allez au **14**.

Si vous préférez étudier l'emblème, allez au **172**.

Si vous examinez les murs à la recherche d'un éventuel passage secret, allez au **208**.

## 20

Soudainement, la Lance en Zeul se met à briller. Vous la serrez avec force et une vision de Lord Adam se forme dans votre esprit.

– *Frappe-le ! Lord... Lord...*

– DRAGOWOLF !! criez-vous de toutes vos forces.

Vous projetez la lance qui pénètre les défenses de Konjonktiv. Un dernier éclair, des coups de tonnerre et enfin le silence. Quand vous rouvrez les yeux, le monstre et ses pédoncules volants sont réduits à une écume blanche.

Rendez-vous au **110**.

## 21

Notez le code CYCLOPS sur la feuille d'aventure.

La précision de votre attaque a permis d'aveugler le monstre.

Il porte ses mains au visage couvrant son œil blessé.

– Bien fait pour toi ! le provoque Bain qui émerge d'un coffre, le regrettant tout aussitôt.

– Mon petit ! Pourquoi cries-tu ? Qui t'as fait du mal ?

Une puissante voix retentit dans la salle.

Le cyclope s'exclame à son tour :

– Oh, Lucie ! Douce Lucie ! On m'a aveuglé !! Je t'en prie, venge-moi !

– Qui t'as aveuglé ?! Comment s'appelle-t-il ? Dis-moi son nom !


– Je ne connais pas son nom !! Je ne lui ai pas demandé !! A quoi ça te sert de le savoir ?! Tu veux m'aider ou pas, vieille truie ?!

Voilà la *truie* en question : une géante encore plus grosse que Polyferme, dont le mascara (\*eeeww\*) sur son œil unique l'identifie comme étant de la gent féminine. Croyant en l'égalité des sexes, et souhaitant avoir la vie sauve, vous décidez de laisser les deux géants à leur dispute familiale et vous vous enfuyez à toute vitesse.

Ah, si vous vous posiez la question : la trappe que vous avez ouverte contenait seulement une Clef Bleue que vous pouvez mettre dans votre sac à dos. A vous de voir si cela en valait la peine, rendez-vous au **149**.



Vous avez rejoint la porte secrète qui donne accès au château de Lord Adam. Je suppose que vous ne serez pas surpris si je vous dis qu'il s'agit d'un énorme portail, et qui plus est magique, entièrement recouvert de métal enchanté et sans aucune poignée. Il n'y a même pas de serrure, seule une étrange inscription avec un visage inquiétant.

						1		1	
			1		1		1	1	
			5	1	6	1	6	1	3
		3							
	3	3							
	1	3							
1	1	3							
1	3	1							
	3	3							

Si vous comprenez la signification de cette inscription rendez-vous au paragraphe correspondant.

Si vous ne savez pas trop quoi faire, rendez-vous au **45**.





## 23

Les flèches elfiques sifflent dans le ciel... pour rebondir misérablement contre les ailes du dragon, résistantes comme une cuirasse. L'attaque a quand même été utile afin de ralentir la charge du monstre ; vous parvenez à esquiver de justesse ses griffes en vous projetant au sol.

Malgré tout, vous cognez violemment la tête contre une roche et perdez 2 points de vie.

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **39**.

Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **231**.

## 24

Ils vous fixent tous muets (y inclus la sculpture).

– Mais... pourquoi ? s'hasarde à dire Bain.

Embarrassé vous murmurez quelque chose comme quoi le bien et le mal ne font qu'un et ne peuvent exister l'un sans l'autre. Que faire le bien est...

– C'est discours de philosophes. Et en Barbarie philosophes nettoient latrines. Vous interrompt Kan.

– Aussi, l'énigme te demandait un adjectif, pas un nom propre ! renchérit Bain, juste pour vous ridiculiser encore plus.

Rendez-vous au **44** et essayez de faire remonter votre cote.



## 25

– Très bien, humain. J’espère que tu as bien compris les règles car maintenant on passe aux choses sérieuses. Qui gagne cette manche gagne tout, et je te préviens : en cas d’égalité la victoire revient au donneur.

Vous tentez de protester en disant que ce n’est pas équitable, mais Saul a déjà posé sur le sarcophage sa dernière carte.

– Reine de denier ! Bien, humain. Que vas-tu jouer ?

Vous regardez votre main. Vous avez cinq cartes cette fois-ci : un neuf d’épée, un quatre de denier, un deux de denier, une reine de cœur et un roi d’épée. Kan et Bain sont en train de vous encourager, vous ne pouvez pas les décevoir !

Quelle carte allez-vous jouer ?

Si c’est le neuf d’épée, allez au **5**. Si vous jouez le quatre de denier, allez au **81**. Pour le deux de denier, allez au **184**. Pour la reine de cœur, allez au **122**. Enfin, pour le roi d’épée, allez au **214**.

## 26

Le cyclope secoue son énorme tête, il ne semble pas convaincu.

– Désolé, dit-il indiquant tout autour de lui. Comme tu peux le voir ma collection inclus déjà de nombreux nains et malheureusement ils ne valent rien sur le marché de l’occasion.

Pas plus que dans la vie réelle, seriez-vous tenté d’ajouter, mais il vaut mieux garder cela pour vous, étant donné que Bain est le seul qui puisse vous sortir de ce mauvais pas. La demi-portion n’a pas apprécié qu’il soit au centre de la conversation, chose qui a peu d’importance tant que vous resterez ligoté à la table habillé en clown.

Si vous insistez et essayez de convaincre le géant, mettant en avant le fait que Bain est un nain très spécial, allez au **70**.

Si vous optez pour un autre plan d'action, retournez au **130** et proposez quelque chose d'autre au monstre.

## 27

Quelque chose vous a mordu, Wolf ! Quelque chose de petit, poilu et inquiétant qui avait choisi ce maudit coquillage come logis avant que vous ne veniez le déranger ! Vous tombez au sol en prise à des convulsions. Kan et Bain se précipitent immédiatement à votre chevet, mais on dirait que le venin de la créature n'est pas mortel : l'effet s'estompe presque aussitôt sans que vous n'ayez subi trop de dommages (vous perdez 1 point de vie). Ou peut-être ce n'est pas le cas, étant donné que vos compagnons vous observent les yeux ronds, comme si vous étiez un monstre.

– Quaaaavezvouuusaregaaaarder ? essayez-vous d'articuler. A cet instant vous vous rendez compte que votre bouche est contractée en un sourire de fou. Heureusement le venin de l'*araignée ridens* a un effet provisoire : d'ici quelques paragraphes vous serez comme neuf. Pensez plutôt à trouver une sortie.

Rendez-vous au **3**.



- Kan ? Kan, c'est toi ? Malédiction, je te croyais mort !
- Moi aussi, homme noir, répond le barbare se grattant la tête. Il semble tout aussi surpris que vous de vous voir ou peut-être d'être encore en vie.
- Dernière chose que je me rappelle, être morts vivants qui grignotent mes fesses. Je pense qu'eux avoir possédé mon esprit en passant par porte de service.

– Mais maintenant tout est résolu ! exulte Bain. Et notre groupe est de nouveau réuni ! Reprendre les Portails sera un jeu d'enfants !

Kan atténue l'enthousiasme du nain, accompagnant ses paroles d'un sourire fraternel :

- Je peux pas, ami nain. Ma place pas ici. J'ai compris pendant lutte avec squelettes que seul but de barbare est pas forcément bagarre. Maintenant Kan renaître ! Prenez trésors trouvés dans souterrains, moi plus intéressé ! Seule chose que désire : mes fils ! Kan bientôt vous embrasser et briser vos fragiles os !!

Ainsi disant il vous donne son sac (qui contient l'équivalent d'un Repas et 20 Pièces d'or en bijoux) et puis se met à courir en direction de la surface en criant de joie.

– Comment fera-t-il avec la Fosse de Zéfir ? demande Bain le regardant bondir comme un lapin géant.

Vous haussez les épaules.

- Je ne sais pas et je ne veux pas le savoir. Partons d'ici avant qu'il ne revienne demander les bijoux.

Pour une fois vous partagez le même avis, rendez-vous au **100**.



## 29

– On ne dirait pas des blessures superficielles, dites-vous en effleurant son visage, si tu me laisse t'aider...

– NE ME TOUCHE PAS !! tonne l'elfe bondissant en arrière. C'est quoi ces manières ?! Ne me touche plus avec ces mains sales de noir, humain, ou je te les tranches avec mon épée, au nom du Sérénissime !!

Note pour la prochaine fois, Wolf : les elfes détestent être touchés.

Si vous lui révélez qui vous êtes et ce que vous cherchez, allez au **15**. Si vous lui demandez comment il a été blessé, allez au **107**. Si vous lui demandez son nom et pourquoi une telle attitude, allez au **221**. Si vous avez posé assez de questions, ou que vous ne souhaitez pas prolonger outre cette conversation, allez au **134**.

## 30

– A l'aiaiaiaide ! Aidez-moiiaiii ! crie le tavernier tournoyant dans le ciel avant de tomber dans le précipice.

– Il n'attaque pas à cause de la faim ! Il veut nous tuer tous ! crie un elfe tandis qu'il prépare son arc. C'est lui la victime suivante.

– On doit s'organiser ! ordonne un gros humain en armure. Il intime aux barbares de se disposer en défense des archers ; malheureusement les elfes sont traumatisés par la mort de leur compagnon et un nouveau piqué du monstre réduit ultérieurement vos rangs.

Le guerrier jure à haute voix : un simple battement d'ailes du dragon vient de le projeter au sol. La lourde armure qui l'a protégé jusqu'à présent des attaques, ralentit ses mouvements. Les elfes et les barbares vous regardent, vous pouvez lire la

terreur dans leurs yeux ; la bête est au-dessus de vous.

Si vous ordonnez aux archers de frapper le monstre, allez au **112**. Si vous ordonnez aux barbares de charger, allez au **141**. Si vous préférez tout simplement prendre la fuite, allez au **131**.

## 31

L'emblème n'est rien de plus qu'une simple sculpture obtenue à partir de roche vive. Sa surface est lisse, vous pouvez presque vous refléter sur le sourire malin du Joker. Si ce n'est que dès que vous le faites, les décharges électriques aux parois s'arrêtent d'un coup révélant en même temps un couloir auparavant invisible.

– Tu as réussi, Wolf ! s'exclame Bain. Tu as vu que se faire mordre par cette araignée a été utile ?

C'est effectivement le cas, mais vous feriez mieux maintenant de vous masser la mâchoire endolorie et de partir au plus vite.

Rendez-vous au **46**.

## 32

– Je sais à quoi tu es en train de penser, Wolf : *la fuite est la meilleure défense*. Ceci est vrai en absolu, mais pas dans le Royaume de Makiritas, où les dangers sont tels et tellement nombreux que s'enfuir de l'un ne pourra que te conduire dans les bras d'un autre ! Je te conseille d'affronter une nouvelle fois les Souterrains, et sois plus courageux cette fois. Tu dois résoudre les énigmes en perdant le moins de points de vie possible. Crois-moi, cela est possible, peu importe le résultat des dès ! Et n'oublie pas : la bonne éducation ouvre de nombreuses portes, en particulier avec les elfes.

Rendez-vous au **235**.

## 33

Le sentier continue vers le nord en traversant des montagnes qui semblent, et probablement sont, infranchissables. La seule autre voie praticable se dirige vers l'ouest, rejoignant les hauteurs après s'être ramifiée en de nombreux sentiers. C'est bientôt le crépuscule, lorsqu'après un énième détour, vous arrivez à proximité d'une cité qui semble abandonnée.

Si vous désirez chercher un endroit où dormir, allez au **98**.  
Si vous préférez revenir sur vos pas et prendre l'un des sentiers qui vont vers l'ouest, rendez-vous au **117**.

## 34

Vous atterrissez sur la dalle et il ne se passe rien.

Vous sautez en avant (au **138**), à droite (au **189**) ou à gauche (au **167**) ?

## 35

Vous rêvez qu'un dragon est en train de vous attaquer. L'énorme bête a des ailes de chauve-souris et une longue queue avec une crête pointue au bout ; il vole au-dessus de vous en lançant des cris inquiétants. Vous priez pour qu'il ne vous ait pas détecté, mais c'est vain espoir : rapidement la créature fond sur votre tente et de ses griffes acérées en arrache la toile, à un centimètre près il vous aurait...

Vous vous réveillez trempé de sueur. Avant que les battements de votre cœur ne se soient calmés, vous vous rendez compte que les cris sont bien réels : il y a quelque chose à l'extérieur de la tente ! Vous attrapez votre arme, soulevez un coin de l'ouverture et ce que vous voyez vous fige de terreur : c'est

un dragon ! Un vrai dragon en chair et en os ! Et il est en train de roder dans le camp en reniflant l'air.

– Qu'est qu'il y a ? murmure un Bain encore à moitié endormi. Vous lui racontez ce que vous avez vu et il vous répond :

– Ça doit être le Dragon Infernal, l'un des Gardiens les plus forts des Souterrains. On ferait mieux de rester cachés, avec un peu de chance il va s'en prendre à quelqu'un d'autre.

Si vous vous cachez dans un coin, allez au **226**.

Si vous pensez qu'il vaut mieux rester sur vos gardes et que vous continuez de l'observer, allez au **148**.

Si vous êtes assez fou et/ou téméraire pour affronter le dragon à découvert, rendez-vous au **203**.

## 36

– Bravo, bien joué ! vous encourage Bain. Mais sache que le seul point faible de Polyferme est son œil !

Il aurait pu vous dire ça avant !!

**POLYFERME HABILETE : 12 POINTS DE VIE : 45**

Le monstre est certes énorme, mais il est très lent. Chaque fois que vous le frappez, notez ses points de vie et rendez-vous au **153**.

Si vous parvenez à réduire les points de vie du cyclope à 30 ou moins, cessez le combat et rendez-vous au **21**.





Vous tendez la main (ressentez-vous cette tension ? Moi oui !) en vous préparant psychologiquement à déclencher un piège. C'est peut-être pour cela que vous bondissez comme un ressort même sans avoir reçu aucune décharge : dès que vos doigts ont touché le masque, un passage dans le mur s'est ouvert sur votre gauche.

– Tu as trouvé la sortie ! vous félicite Bain. Grandiose ! On peut maintenant retourner dans la Crypte des Anciens !

– Attends un instant, le nain, l'arrête Kan. Si ça était énigme de Saul Enigma, alors Saul vraiment peu énigmatique. Quelque chose pas sentir bon ici, et pas être moi cette fois.

Si vous partagez son avis, retournez au **180** et choisissez une autre option. Sinon, empruntez le passage au **80** en faisant fi du danger.



Vous restez immobile en observant le combat tandis que les deux adversaires se rapprochent de plus en plus de votre cachette. Soudain l'impensable arrive : le Minotaure fait tourner sa hache en abattant une grosse branche qui tombe sur vous ! Vous perdez 2 points de vie tandis que vous tentez d'éviter l'impact. Comme si cela ne suffisait pas, votre cri de surprise a distrait le guerrier qui reçoit un coup dans le dos.

– Désolé, je ne l'ai pas fait exprès ! dites-vous, ce qui ne fait qu'empirer la situation : le monstre vous aperçoit et il va maintenant diriger ses attaques contre vous.

Rendez-vous au **211**.

## 39

Vous ressentez une sueur froide pour avoir frôlé la mort d'aussi près. Vous entendez alors un cri de guerre s'élever des rangs elfiques : – Visez la queue !!

Rendez-vous au **48**.

## 40

Le sentier s'interrompt à l'improviste pour laisser place à un gigantesque ravin dont vous n'apercevez pas le fond et surtout sans aucun pont pour le traverser. QUOI ?!

– On fait comment maintenant ? demandez-vous à Bain.

Le nain ricane sournoisement.

– En théorie il faudrait descendre toute la paroi, traverser les courants de lave qui jaillissent du sous-sol, puis escalader de l'autre côté, et...

– On peut savoir pourquoi tu ris comme ça ? C'est une folie !!

– En effet j'ai dit *en théorie* ! En pratique ceci est la Fosse de Zéfir, un démon des Souterrains. Le sourire de Bain s'agrandit. Il est connu pour son avarice et pour son enclin à la corruption. Prépare la monnaie. Il nous demandera certainement un lourd péage pour traverser son trou, mais c'est toujours mieux que de prendre un bain dans le feu, tu ne crois pas ?

Cela a du sens ! Faites donc l'inventaire de vos Pièces d'or et rendez-vous au **209**.



## 41

– Vous me fatiguez maintenant ! Que croyez-vous, que j’ai besoin de deux grillons parlant qui me disent toujours quoi faire ? Restez donc ici à moisir si vous le souhaitez. On se revoit la haut.

Si c’était un jeu de mots pour l’au-delà il aurait été excellent, vu qu’à la moitié de l’escalade vous perdez prise en vous fracassant au sol. Vous n’êtes pas mort (même si vous le mériteriez) ; mais vous perdez tout de même 4 points de vie, chose qui peut encore vous tuer effectivement.

Si vous n’êtes pas réduit à une crêpe, excusez-vous pour votre arrogance et rendez-vous au **18** afin d’examiner le sarcophage.

## 42

Grussu s’écroule au sol. Maintenant que vous le regardez plus attentivement il n’a pas d’armure : c’est sa peau qui est faite ainsi ! Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre son Double Fléau d’armes. Vous n’êtes pas aussi agile que Grussu à l’utiliser, mais il causera quand même 4 points de dommages quand vous toucherez un ennemi. Attention, il occupe la place de deux armes dans votre équipement.

– Quel combat, Wolf, vous félicite Bain en sortant de l’armure. Tu as vaincu un autre traquenard des Souterrains ! Je suis certain que tu réussiras dans cette tâche.

Vous le remerciez ironiquement et vous vous préparez à repartir quand un nouveau danger vous interrompt.

– AAAAH !

– Excuse-moi si je t’ai effrayé, aventurier. Ce n’était pas mon intention.

A parler ainsi un crâne de chèvre flottant dans les airs à quelques centimètres de votre visage.

– Tu pouvais éviter d’apparaître ainsi devant moi, alors, répondez-vous votre arme au poing.

Toutefois, le crâne ne semble pas dangereux.

– Je ne suis pas ici pour te combattre, mais pour te mettre en garde. A partir de maintenant tu devras affronter des dangers de toute sortes : les épreuves et les pièges diaboliques que les Anciens ont créés pour toi. Tu es sûr de vouloir le faire ?

Vous pensez au fait que les épreuves ont dû déjà commencer, mais la créature semble avoir lu dans votre esprit et s’empresse d’ajouter :

– Ce que tu as affronté jusqu’à présent n’est rien comparé à ce qui t’attends. Avec tout ceci, si tu es convaincu, ce ne sera pas moi qui t’arrêtera. Bonne chance, aventurier. Tu en auras besoin.

Après quoi, le crâne retourne vers le plafond où il reprend sa place de simple décoration. C’est seulement à cet instant que vous remarquez que les débris dans le couloir ont disparu, remplacés par une bifurcation.

– Où dois-t-on aller maintenant ? demandez-vous à Bain.

Il secoue la tête et répond :

– Je suis désolé, mais c’est à toi d’en décider. Ça aussi c’est une épreuve, d’intuition et d’orientation.

Il n’y a pas grand-chose pour s’orienter : les deux couloirs sont absolument identiques.

Si vous prenez le passage de droite, rendez-vous au **13**.

Si vous optez pour celui de gauche, rendez-vous au **197**.



## 43

L'emblème n'est rien de plus qu'une simple sculpture obtenue à partir de roche vive. Sa surface est lisse, vous pouvez presque vous refléter sur le sourire malin du Joker. A première vue il n'y a pas de trace de boutons cachés.

Retournez au **165** et effectuez un autre choix.

## 44

Vous n'avez pas le temps de dire « *c'est l'énigme la plus stupide qui soit !* » que le sarcophage s'ouvre laissant apparaître un être translucide, maigre et désarticulé. Il est habillé luxueusement d'une veste et d'un haut-de-forme, même si la première chose que l'on remarque de lui est le masque en forme de Joker qui lui recouvre le visage.

– Stupide hein ? dit Enigma d'une petite voix aiguë. Je suppose que pour toi celui qui utilise le cerveau à la place des muscles est stupide, n'est-ce pas ?

Bain tente d'intervenir :

– Lord Saul, veuillez l'excuser, l'humain ne voulait pas...

– SILENCE, LE NAIN !! Je ne supporte pas ceux qui me manquent de respect dans ma propre demeure. Je t'offre une dernière chance pour te repentir, humain à la langue bien pendue. Bats-moi à une partie de cartes et je te laisserai vivre. Ou est-ce aussi trop *stupide* pour quelqu'un comme toi ?

Si vous acceptez le duel aux cartes du spectre, allez au **85**.

Si vous l'affrontez avec les bonnes vieilles méthodes, rendez-vous au **109**.



Pour soulager votre frustration vous frappez la porte d'un bon coup de poing, sans que celle-ci ne bouge d'un millimètre.

Bain tente de vous aider comme il peut.

– Lord Adam aimait les énigmes. Je suis certain que le résultat ne doit pas être trop difficile à trouver. On doit juste utiliser notre matière grise.

– Mon cerveau est fatigué ! (coup de poing). Et j'ajouterais même que je préférerais un monstre géant de garde plutôt qu'une serrure de ce genre ! Il nous aurait réduits en morceaux, mais cela aurait été moins frustrant ! (autre coup de poing).

– Allez, arrête maintenant. Tu es en train d'abîmer l'emblème.

– Non, ces éraflures étaient là avant. Eh, un instant ! Ce ne sont pas des éraflures mais des notes !

Vous avez raison : quelqu'un d'autre doit être passé ici avant vous et a essayé d'ouvrir ce portail ! Sur le nez de la sculpture a été gribouillé le message suivant : « *Les nombres indiquent les cases à marquer en horizontal et en vertical, ainsi que leur position – ignorez les autres cases. Regardez l'exemple* ».

Et en dessous vous trouvez ce dessin, semblable à celui du portail, mais déjà rempli.

					1				
				1	1	1	3	1	1
		3	~	~	X	X	X	~	
	1	1	~	X	~	X	~	~	
1	2	1	X	~	X	X	~	X	

Notez le code HELP sur la feuille d'aventure et retournez au **22** afin de résoudre l'énigme. Si malgré tout vous n'y parvenez toujours pas, il ne vous reste plus qu'à vous rendre au **151**.

Vous ne savez pas comment, mais vous êtes de nouveau dans la Crypte des Anciens. Les froides parois bleues sont les mêmes qui vous avaient accueillis dans les Souterrains, et pourtant elles ont l'air différentes, comme si chaque recoin de ce maudit endroit n'était qu'une variante du précédent. Cela fait des heures que vous errez entre les tas d'ossements ; vous commencez d'ailleurs à vous demander combien ils étaient ces satanés serviteurs des Anciens, quand vous remarquez un détail. Il y a des traces au sol : les empreintes de trois paires de bottes de tailles différentes...

– Nous sommes en train de tourner en rond ! Depuis des heures nous tournons en rond comme des toupies !

Vous trouvez ensuite d'autres détails qui confirment votre hypothèse. La Crypte des Anciens est en réalité un gigantesque piège circulaire !

– Si crypte est toupie alors sortie est au centre ! dit Kan.

Vous tentez alors de sonder les murs. Au moment où Bain annonce avoir trouvé un passage secret, une violente clameur secoue la crypte ; les ossements au sol s'animent formant une armée de squelettes vivant (bien qu'ils soient morts).

– Bain, ouvre cette porte ! Je m'occupe des monstres !

Le nain acquiesce, bien content de ne pas devoir prendre part à l'affrontement, et fait de son mieux pour agrandir l'ouverture. Vous éliminez les premiers squelettes avec quelques coups bien placés. Ce sont des adversaires très fragiles ; le combat ne serait pas si difficile si ce n'était pour leur nombre ! Tout à coup, l'un d'eux vous surprend par derrière. Avant qu'il ne puisse vous blesser il est réduit en petits morceaux : c'est Kan qui vient de le détruire avec son arme.

**HORDE DE SQUELETTES**

**HABILETE : 20 POINTS DE VIE : 20**

Pour ce combat ajoutez un bonus de 10 points à votre habileté et de 3 points aux dommages que vous infligez aux ennemis grâce à la présence de Kan qui vous épaula vaillamment.

Si vous éliminez les squelettes en quatre assauts, allez au **199**. Si après quatre assauts vous n'en avez pas encore fini de jouer aux osselets, notez leurs points de vie restants et allez au **206**.

## 47

– Hum, intéressant. Ton dix de cœur ne peut pas battre mon six de serpents et vice-versa. On est à égalité. Es-tu prêt à commencer la partie ?

Si vous êtes prêt, allez au **25**. Si vous préférez vous entraîner encore un peu, rendez-vous au **230**.



## 48

Précises et mortelles, les flèches elfiques transpercent la queue en plusieurs endroits. Privé de son gouvernail naturel le dragon s'écroule au sol s'agitant comme une anguille folle. Mais les elfes se réjouissent un peu trop tôt : la créature est encore capable de marcher. D'une seule charge elle s'abat sur les corps des archers, laissant derrière elle une traînée de flammes et de corps calcinés. Il ne reste plus que le guerrier et vous pour l'affronter !

– Lasse-le moi, siffle l'homme. Tu dois seulement le distraire. Je ne veux pas qu'il me crache du feu. Tu as compris ? Vous faites signe que oui. Même si vous ne savez pas trop quoi faire.



Si vous tentez de distraire le dragon pour aider le guerrier, allez au **11**. Si vous préférez vous cacher, allez au **139**. Si vous prenez la fuite tambour battant, allez au **131**.

## 49

Il n'y a que l'obscurité autour de vous. Vous risquez plusieurs fois de trébucher, mais l'air frais qui souffle vers vous et une pale lueur au loin vous donnent un objectif à atteindre. A chaque pas la luminosité augmente. Quand vous atteignez la fin du tunnel vous en découvrez l'origine : vous vous trouvez à l'air libre.

– Nous sommes sorti des Souterrains ? demandez-vous.

Bain vous fait signe que non.

– Cette zone aussi en fait partie. En réalité les Souterrains s'étendent tout autour de la Cité des Anciens. Seule une partie est de fait sous terre.

C'est étrange, mais pas *si* étrange si vous pensez à tout ce qui vous est arrivé jusqu'à présent. *Les anciens devaient être un peuple assez particulier*, pensez-vous. Vous levez les yeux afin d'admirer la vue : le soleil est en train de se coucher derrière les Montagnes Centrales leur offrant un aspect rougeoyant et faisant ressembler le sentier sur lequel vous progressez à une petite langue de feu.

Sur une étroite pente en proximité d'un précipice vous apercevez des points en mouvement, avec toute probabilité ce sont les clients de la « *taverne* » partis avant vous. Derrière vous, il n'y a plus rien qui ressemble de près ou de loin à l'ouverture par laquelle vous venez tout juste de passer. Elle a disparu.

Si vous désirez rejoindre les aventuriers, allez au **182**.

Si vous préférez maintenir une distance de sécurité, allez au **152**.

Vous crachez pour libérer votre bouche des toiles d'araignées (seule raison pour laquelle vous avez arrêté de jurer). Vous craignez que d'autres mauvaises surprises se nichent attendant votre passage, mais heureusement on dirait que le mauvais sort se soit suffisamment acharné sur vous pour l'instant.

Vous mangez un Repas (ou perdez 2 points de vie) afin de gagner un peu de temps et être certain que les ragrans soient tous retournés dans le lac. Après quoi vous descendez de l'arbre et vous pénétrez dans l'obscurité, n'apercevant la lumière du soleil que quelques minutes après.

Si vous avez le code LYCANS allez au **193**, sinon au **219**.



On ne peut pas dire que vous ayez atterri sur du souple, mais au moins vous n'avez rien de cassé. Vous n'avez pas le temps de vous en réjouir, car les orbites vides d'un crâne caressent votre joue, ce qui a pour effet de vous faire bondir de terreur et de dégoût.

- Encore morts, grogne Kan tout en serrant sa hache.
- Où sommes-nous ? demandez-vous.
- Je crains de le savoir, répond Bain, vous voyez cette tombe là-bas ? Là repose Saul Enigma. Ceci doit être sa crypte privée.
- J'apprécie choix architectonique, mais crains tombe cache pièges, commente Kan. Son instinct de barbare est probablement plus développé que ses goûts de décoration d'intérieur.

Malheureusement l'endroit est dépouillé de tout autre objet, et la seule sortie semble être le trou par lequel vous êtes tombés.

Si vous tentez l'escalade pour atteindre la sortie, allez au **92**.

Si vous examinez le sarcophage, allez au **18**.

Pour chercher un éventuel passage secret, allez au **220**.

## 52

Le noir profond. L'obscurité. Les ténèbres. L'absence de lumière. Appelez-le comme vous le voulez, le fait est que vous ne voyez que dalle. Bain tente d'allumer une torche, mais elle ne suffit pas à éclairer le passage : ce sont des ténèbres magiques, et si vous ne trouvez pas rapidement une solution, vous finirez par vous perdre.

Si vous possédez encore le Talisman du Lion d'Elite, allez au **68**. Si, pour une raison ou l'autre, vous l'avez jeté, allez au **151**.



## 53

Vous pensez qu'il était déçu le jour de sa mort ? Quelqu'un de si altruiste ayant accompli tant de choses dans sa vie ne peut probablement pas se sentir déçu. Je suis désolé, Wolf : votre réponse n'est pas la bonne.

Rendez-vous au **44**.

## 54

– Quoi... être... toi ?! articule avec peine le Minotaure. Toi être Lord ! Nous pas combattre extérieur de Souterrains ! Vous n'avez rien compris (sauf que vous êtes crasseux, mais ça, vous le saviez déjà). Avant que vous ne puissiez lui demander plus d'explications, le Minotaure lève haut sa hache et prononce des mots à vous inconnus. Tout de suite après, la terre commence à trembler et le sol se fissure sous vos pieds ; vous précipitez tous les deux dans un énorme gouffre. Vous criez de peur tandis que le sol se rapproche et vous vous écras... ah non, bizarrement le contrecoup ne vous cause aucun dommage. Pas le temps de comprendre ce qui vient de se passer.

MINOTAURE (blessé)

HABILETE : 12 POINTS DE VIE : 10

Si vous éliminez cet adversaire, rendez-vous au **173**.

## 55

Bain libère l'ouverture de votre cachette, et se trouve face à face avec... le Ninja Fantôme qui vous sourit. Soit, ceci est assez embarrassant, Wolf. Essayez de laver cette honte avec le sang, un tant soit peu que les fantômes en aient.

NINJA FANTOME HABILETE : 18 POINTS DE VIE : 9

Si vous parvenez à le réexpédier dans le monde des morts, notez le code GHOST et rendez-vous au **90**.



Vous arrivez dans une pièce éclairée par une dizaine de chandelles et décorée de plusieurs meubles aux dimensions énormes, qui vous font sentir tout petit (minuscule en ce qui concerne Bain). La faible lumière de la lune filtre à travers des fenêtres ; il fait déjà nuit. Bain propose de faire une pause et de partager ses provisions.

– Ici on sera tranquilles, prétend le nain. Les géants ne sont pas des créatures dangereuses. Au contraire, ce sont des bambins malgré leurs dimensions. Regarde par exemple le nombre de poupées qu'ils ont, tu t'imagines des bêtes hautes de trois mètres tandis qu'elles jouent avec des figurines ?

Vous les voyez très bien les poupées. Elles sont disposées sur des coussins tout le long de la pièce, aussi grandes que vous et *très* réalistes, même trop pour votre goût (mais on reparlera une autre fois de vos rapports problématiques avec les poupées, ok ?). Raison pour laquelle vous les déplacez et les retournez face contre terre avant de vous installer à côté. Bain semble moins pédiophobe que vous et préfère les utiliser comme coussins, plongeant aussitôt dans un profond sommeil. Couché à côté de Bain, un morceau d'étoffe vous couvrant les yeux pour atténuer la lumière, vous vous demandez pour la première fois si c'était vraiment une bonne idée de suivre le nain dans cette folie. Toutefois, on dirait bien que vous n'êtes pas vraiment en danger : la nuit s'écoule paisible, ce qui vous permet de récupérer 4 points de vie. A votre réveil vous aimeriez vous frotter les yeux pour bien vous réveiller. Dommage que vous soyez lié avec des cordes sur une table.

– Je m'en doutais que ça finirait comme ça, murmurez-vous avant que ce bref instant de calme ne soit interrompu de la pire façon qui soit.

Rendez-vous au **84** pour lire la suite de vos misères.

La petite porte s'ouvre révélant... un immense dépôt d'infusions de lawmort ! Félicitations, Wolf. On dirait que vous avez trouvé les réserves personnelles de Lord Adam ! Bain en a déjà les yeux humides d'émotion.

– Je savais que le Roi était un grand buveur, mais je n'aurais jamais imaginé une telle quantité ! Et que des millésimes ! Wolf, que fais-tu ? Arrête-toi !!

– Comment ça ce que je fais ? Je m'en approprie, non ? Ou sont-elles périmées ? Effectivement elles pourraient être ici depuis des siècles...

– Ce n'est pas ça. C'est juste qu'il ne nous est pas consenti d'en prendre plus qu'une bouteille chacun. Ce serait un manque de respect envers le Roi.

– Quel manque de respect ? dites-vous, le Roi est mort, les Anciens aussi, tu préfères que tout ceci reste ici à moisir ? Allons, essaye d'être raisonnable.

Raisnable ? Le nain est inflexible !

– Désolé, Wolf. Ce sont les règles. Et *toooi* tu ne veux pas enfreindre les règles. Tu ne voudrais pas que le chemin pour les Portails te soit interdit, n'est-ce pas ?

Effectivement, cela ne vaut pas la peine de risquer, vous prenez donc une seule bouteille – à contrecœur – et l'ajoutez aux Objets de votre sac à dos. Vous pourrez boire l'Infusion de Lawmort à tout moment sauf pendant un combat (même maintenant donc) afin de ramener vos points de vie à leur niveau initial. Il n'y a qu'une dose dans la bouteille, effacez-la de votre équipement après usage.

Au moment de repartir, vous apercevez une clef en forme de serpent accrochée au mur, la même forme que la serrure de la

grille. C'est la bonne ! Une fois l'obstacle franchi, vous laissez les caves derrière vous et vous vous dirigez vers la Porte des Anciens.

Rendez-vous au **22**.

## 58

Vous avez de la chance : après une rapide recherche vous trouvez une grande caverne, l'idéal pour se protéger de la pluie imminente. Vous l'explorez à tâtons, mais vous ne trouvez pas la moindre trace d'animaux, seulement les restes d'un petit bivouac de fortune qui vous aident à récupérer 4 points de vie.

La tempête se déchaîne pendant toute la nuit se calmant seulement le lendemain matin. Le soleil s'est déjà levé quand des hurlements vous réveillent. Vous contrôlez rapidement à l'extérieur et apercevez deux hommes-loups sortir d'une autre caverne ; du sang dégouline de leurs crocs. Quoi qu'ils aient fait là-dedans, ce ne devait pas être plaisant.

Si vous décidez d'attaquer les hommes-loups, allez au **181**.  
Si vous restez caché dans la caverne, allez au **95**.

## 59

Vous ne pouvez pas rester caché trop longtemps car une autre troupe du Roi de l'Ouest pourrait se trouver à proximité ; toutefois un combat aussi épique mérite une récompense ! Vous fouillez les corps des créatures à terre à la recherche de quelque chose d'utile (le Minotaure a disparu dès que vous l'avez battu). Malheureusement les attaques de l'homme-bête ont détruit ou rendu inutilisables quasiment toutes les armes et armures, exception faite pour une Lance et une petite

Hache (Armes). L'un des orques que vous avez affrontés utilisait un Bouclier, c'est un Objet Spécial qui vous donne un bonus de 2 points d'habileté tant que vous le possédez.

Malheureusement vous ne savez pas utiliser les arbalètes des gobelins et la hache du Minotaure a disparu avec lui. Vous ne pouvez qu'espérer que ce sera la dernière fois que vous rencontrez un tel adversaire. Prenez ce que vous voulez et rendez-vous au **65**.

## 60

Prenant votre courage à deux mains, vous commencez à chercher parmi les cadavres. Vous récupérez 7 Pièces d'or, plusieurs Epées (Armes), de la nourriture équivalente à 2 Repas et surtout un Bracelet en Or, un Objet Spécial d'origine elfique qui augmente l'agilité de la personne qui le porte (ajoutez 2 points à votre habileté tant qu'il sera en votre possession).

Il n'y a rien d'autre d'intéressant, vous décidez donc de sortir de la caverne et de retourner sur le sentier principal avant que d'autres hommes-loups ne fassent leur apparition.

Rendez-vous au **33**.

## 61

Les griffes du Dragon Infernal ne sont rien comparé à son souffle de feu.

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Malchanceux, vous êtes incinéré sur place.

Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à esquiver son souffle : retournez au **11** et poursuivez ce combat.



– Je te remercie, Fox mais je pense qu'on s'en sortira tout seuls.

– Eh ? Qu'est ce qui te prend, mon ami ? On est presque arrivés !

– Voilà, je me disais bien que je n'avais pas été assez clair. Donc je te l'explique en termes plus simples : ferme ta gueule et casse-toi ou je ne réponds plus de mes actes ! Quel que soit ton plan, tu ne parviendras pas à nous bernier.

Bien qu'outré par vos propos, Fox décide de s'en aller.

– Soit. Je comprends, mon ami. Pas besoin de s'énerver. Excuse-moi, je voulais seulement aider un frère, mais je respecte ton choix si c'est ce que tu veux.

– Oui, merci, c'est comme tu dis. Allons-y le nain, et soit attentif : surveille-le du coin de l'œil. Il ne faut jamais tourner le dos à un *chasseur de trésors*, surtout si de l'Est.

Vous avez tout à fait raison, Wolf. Dommage que le chasseur ait déjà frappé depuis longtemps, quand il vous a embrassé il en a profité pour vous délester de votre bourse de Pièces d'or. Vous vous en rendrez compte seulement dans quelques minutes, ce qui aura pour effet d'effacer ce petit sourire de suffisance que vous arboriez jusqu'alors. Ne pensez même pas de pouvoir le poursuivre : d'une façon ou d'une autre vous approchez de l'Antre des Géants et vous n'avez pas de temps à perdre avec un misérable vide-gousset.

Apprenez de vos erreurs et rendez-vous au **56**.



Vous comprenez n'avoir aucun espoir plié en deux comme un bossu et vos premiers assauts avec l'étrange individu le confirment bien. Heureusement pour vous, il s'éloigne de lui-même : maintenant les éclairs lumineux brillent dans le couloir.

– Hé, fantômette !! Essaie de m'attraper si tu peux !  
C'est la voix de Bain ! Il agit comme appât. En remerciant le nain pour son aide, vous parvenez à sortir du tunnel vous trouvant à nouveau face à face avec votre adversaire : il tient Bain en otage l'épée à hauteur de sa gorge.

Vous donnez l'ordre au fantôme de le laisser partir immédiatement ; le spectre se fend d'un sourire narquois, se prépare à traverser le mur... et se cogne violemment la figure, on dirait qu'il a perdu la capacité de le faire !

– Maintenant, Wolf ! dit Bain. C'est notre seule chance !  
Vous dégainez votre arme et vous vous élancez contre le monstre étourdi. Même ainsi, il sera un adversaire difficile à vaincre.

NINJA FANTOME (étourdi)

HABILETE : 17 POINTS DE VIE : 9

Si vous parvenez à le renvoyer dans l'au-delà, notez sur la feuille d'aventure le code GHOST et rendez-vous au 90.



## 64

Bien vous en a pris : sous le lit de Lord Adam vous avez trouvé un gros coffre. Il est fermé, mais la serrure est vieille et ne résistera certainement pas à un voleur expérimenté comme vous.

Vous allez l'ouvrir quand Bain intervient.

– Réfléchis, Wolf ! Nous n'avons trouvé pas un seul coffre ou trésor depuis que nous sommes entrés dans les Souterrains. N'es-tu pas surpris d'en trouver un ici, encore fermé ? Et dans la chambre de Lord Adam qui plus est ?

C'est une bonne objection, à laquelle vous pourriez répliquer que personne n'a jamais survécu aussi longtemps pour arriver jusqu'ici. Deux points de vue équivalents, si ce n'était que l'affrontement final s'approche et qu'il vaudrait mieux ne pas risquer de perdre la vie à cause d'un piège aussi stupide.

Si vous ouvrez le coffre au nez et à la barbe de toute précaution, allez au **228**. Si vous utilisez votre arme pour en forcer la serrure, allez **75**. Si vous changez d'idée, prenez les escaliers et rendez-vous au **104**.

## 65

Les yeux grands ouverts vous explorez à nouveau la cité assistant à un miracle (ou plus probablement à un sortilège) : maintenant elle n'est plus en ruine ! Vous êtes entouré par une splendide ville aux maisons décorées de symboles runiques et avec de nombreuses tours qui s'élèvent haut vers le ciel. Vous êtes encore sous le coup de la surprise quand une voix vous interpelle.

– Hé, humain ! Quel plaisir de te voir !

Vous vous retournez sur vos gardes, craignant de rencontrer un quelconque monstre démoniaque (oui, ils peuvent faire preuve de cordialité, que croyez-vous ?), mais celui qui a parlé n'est autre qu'un petit nain.

– C'est... c'est à moi que tu parles ?

– Pourquoi, tu vois d'autres humains à proximité ? dit-il. Bien sûr que je parle à toi, idiot. On t'attendait.

– Vous m'attendiez... moi ?

Le nain vous regarde comme si vous étiez un simple d'esprit.

– Dis un peu, tu t'es cogné la tête par hasard ? Ou peut-être que tu n'as pas confiance en un nain apparu de nulle part au milieu d'une cité fantôme ?

Vous allez répondre que c'est cela, mais il vous anticipe.

– Je sais, c'est une chose assez troublante, mais elle est nécessaire ! Le Roi de l'Ouest nous donne la chasse depuis des années, et nous sommes fatigués de nous défendre, donc, dès que les sentinelles aperçoivent l'un de ses sous-fifres, la cité disparaît. Les Gardiens se chargeant du reste. C'est là un désagrément nécessaire quand on vit dans la Cité des Anciens. Bien, Wolf. On dirait que vous êtes dans la Cité des Anciens. Il y a des bruits qui courent au sujet de cet endroit : on dit qu'elle fut la capitale de l'Empire il y a bien longtemps et que dans ses Souterrains sont cachés de riches trésors, si opulents et nombreux qu'ils attirent tous les jours des aventuriers des Quatre Terres.

– Je sais ce que l'on raconte au sujet des trésors, mais je t'assure qu'ils en restent très peu. Je ne comprends vraiment pas ce qui passe par la tête de tous ces aventuriers d'aujourd'hui : ce n'est pas comme si les trésors repoussaient une fois qu'on les a ramassés, comme si c'était une espèce de plante ! Par contre il y a des monstres. De ceux-là on n'en manque jamais. Vous fixez le nain surpris, vous demandant s'il est capable de lire dans les pensées...

– Non, sois tranquille !

...et surtout pourquoi vous êtes en train de perdre du temps

avec un nain télépathe alors que vous avez une mission à mener à bien.

– Justement, à propos de ta mission. Broredain t’attend. Tu ferais mieux de le rejoindre.

Broredain ? Qui c’est encore que celui-là ? Tout ceci est en train de devenir trop compliqué pour vous. Allons éclaircir un peu votre lanterne au **177**.

## 66

– Désolé humain, mais mon deux de cœur bat ton cinq de cœur. A toi de comprendre le pourquoi.

Saul distribue de nouvelles cartes et joue un cinq de denier.

Vous regardez votre main : si vous jouez un valet de serpent, allez au **159**. Si vous jouez un roi de cœur, allez au **176**. Si vous posez un dix d’épée, allez au **128**.

## 67

Vous parvenez à esquiver sa première attaque et à atteindre le couloir. En un instant le Ninja Fantôme est sur vous : cette terrible créature peut traverser les murs ! Malgré tout, le son que vous entendez ensuite n’est pas l’inquiétant rire du monstre.

– Il s’est cogné contre le mur, exulte Bain. Je m’en doutais ! Ce couloir est recouvert d’un métal spécial, le Ninja Fantôme ne peut pas le traverser ! Allez ! Cachons-nous ici !

Bain déplace quelques pierres révélant ainsi une niche. Vous vous enfémez à l’intérieur et attendez patiemment que les rires du Ninja se fassent plus lointains.

Rendez-vous au **55**.

Vous êtes bel et bien perdus ! C'est alors que quelque chose commence à briller dans votre poche : c'est le Talisman du Lion ! Vous le prenez en main et vous le frottez avec force, mais la lumière est encore trop faible.

– C'est quoi ce truc ? demande Bain.

Vous lui racontez comment vous êtes entré en possession de cet objet. Le nain écoute pensif (ou du moins vous l'imaginez ainsi car vous ne pouvez pas le voir). A la fin il formule une étrange hypothèse.

– Il se peut que le *Lion d'Elite* dont tu parles n'était autre qu'un Malako, un demi-humain des Terres du Nord. Il me semble qu'ils vénèrent le soleil, ou du moins c'est ce que j'ai lu dans un livre, et qu'ils aient l'habitude de se revêtir de pierres spéciales capables d'émettre une lumière continue. Donne-moi ce truc, j'ai une idée.

– Ok, mais fait attention. Ça pourrait être notre seul moyen de surv... \*CRASH\* QUE DIABLE AS-TU... ?! Eh, c'est quoi ce machin ? Ne le pointe pas vers mes yeux, merci !

– Je m'en doutais ! sourit satisfait Bain. A l'intérieur du médaillon a été placé un Joyau de Lumière ! je n'ai pas réussi à le libérer complètement, mais ça suffira pour chasser les ténèbres. Allons-y maintenant, on n'a pas de temps à perdre !

Je pense que vous pouvez effacer de votre feuille d'aventure le Talisman du Lion et le remplacer par un plus utile Joyau de Lumière (Objet Spécial). Vous pouvez maintenant poursuivre votre chemin, car cette nouvelle acquisition vous permet de voir où vous allez, c'est-à-dire jusqu'à atteindre un énorme portail.

Rendez-vous au **22**.

Vous attirez l'attention des troupes en criant.

– Hé, vous ! Affrontez-moi si vous en avez le courage !

Appel auquel un goblin armé d'arbalète répond immédiatement en décochant un carreau (Tentez votre Chance : Si vous êtes Malchanceux le carreau se fiche dans votre épaule et vous perdez 2 points de vie).

Le Minotaure lance un cri surhumain dans sa langue. Il ne semble pas apprécier votre aide, mais qui peut dire à quoi pense un homme-bête ? Avant que vous ne puissiez vous interroger plus longuement sur la bonne éducation des minotaures, deux énormes reptiles cuirassés vous attaquent. Il vaudrait mieux vous défendre, après tout c'est vous qui avez commencé.

1<sup>er</sup> RAGRAN HABILETE : 13 POINTS DE VIE : 13

2<sup>nd</sup> RAGRAN HABILETE : 13 POINTS DE VIE : 12

Si vous éliminez ces deux adversaires, rendez-vous au **137**.



Félicitations ! Vous avez convaincu le cyclope que Bain mérite une place dans sa collection. Comme ça, il pourra vous tenir compagnie pour l'éternité dès que le monstre vous aura réservé le même traitement.

Vous me direz comment on se sent une fois rempli de paille, et tachez d'être plus judicieux la prochaine fois.

Malheureusement, les seules informations que vous obtenez pendant votre promenade ne concernent que le grand attrait que les Souterrains exercent sur les aventuriers en tous genre et l'énorme quantité d'épreuves, monstres et pièges qui se cachent à l'intérieur.

– Nous sommes arrivés, déclare à un certain point Bain en indiquant un escalier qui s'enfonce dans le sous-sol. C'est l'Entrée. Nous pouvons aller faire la queue.

Effectivement devant les escaliers se trouvent deux autres personnes en attente, elles font face à un nain armé d'une poinçonneuse. Le premier est un elfe vêtu d'un long manteau et probablement spécialisé dans la sorcellerie ; le second un solide guerrier en armure.

– Qu'est-ce qu'il y a, humain ? ricane l'elfe. Tu ne peux pas entrer sans être accompagné ? Tu as besoin d'une nounou ? Vous attrapez votre arme prêt à lui faire avaler ses insultes et ses oreilles à pointe, mais Bain vous réprimande.

– Les affrontements ne sont pas admis ici. Et ceci est valable pour toi aussi, elfe. Tiens-toi bien ou ton ticket sera invalidé. L'elfe se tait immédiatement (ce ticket doit être très cher !) et reprend sa place dans la queue jusqu'à ce que l'autre nain ne lui fasse signe de la main.

– Au pied de l'escalier t'attend l'Entrée, dit le petit homme. C'est la première épreuve afin d'accéder aux Souterrains. Bonne chance, et surtout amuse-toi bien !

L'elfe vous lance un dernier sourire moqueur et puis descend les escaliers laissant sa place au guerrier. Quelques minutes plus tard un atroce cri de retentit.

– Eh bien ! Je dirais qu'il n'a pas réussi, commente Bain. Ce sera bientôt à nous. Après vous monsieur le guerrier.

Le cuirassé descend les marches (un peu titubant) tandis que vous vous préparez psychologiquement à un autre cri qui se



fait attendre.

– On dirait qu’il a réussi. C’est notre tour, Wolf. Faisons de notre mieux.

Vous passez le contrôleur (*Il est avec moi*, dit Bain) et vous affrontez les nombreuses marches jusqu’à atteindre un portail à peine éclairé par des torches aux murs. A terre gît le corps de l’elfe. Son visage est défiguré par la douleur, mais il n’a pas de blessures apparentes.

– C’est à ton tour maintenant, vous invite Bain. Essaye d’être plus fourbe que cet oreilles-en-pointe.

Vous examinez l’Entrée. La première chose que vous remarquez est une grosse poignée gravée au-dessus d’une serrure en forme de losange. Les charnières semblent très solides et il n’y a pas de traces d’effraction sur le bois. Qu’allez-vous faire ?

Si vous avez un Pendentif en Cristal et que vous souhaitez l’utiliser, rendez-vous au **190**.

Si vous prenez une torche afin de mieux en observer les contours, allez au **4**.

Si vous enfoncez la porte par la force, allez au **79**.

Si vous baissez la poignée tout simplement, allez au **133**.

## 72

Bain vous dit de vous dépêcher, le cyclope pourrait revenir d’un instant à l’autre, mais cette maudite trappe ne veut pas s’ouvrir. Il est hors de question que vous quittiez cet endroit sans avoir volé tout ce qui peut l’être ! Quand elle cède enfin, vous avez à peine le temps de ramasser le contenu de cette alcôve qu’un cri colossale se propage : c’est le cyclope bien entendu. Il serre entre ses mains le corps inanimé et horriblement estropié de Fox.

– ÇA NE VA PAS !! crie le monstre. IL EST CASSE !! REMBOURSE-MOI !! Puis il réalise que vous n’êtes plus attaché à la table et sa colère se fait encore plus violente. Bon, l’heure est venue de déguerpir, à moins que vous n’ayez des tendances suicidaires et préféreriez affronter un géant haut de trois mètres.

Si c’est ce que vous voulez, prenez votre arme et allez au **36** (pour être remboursé, il va bien être remboursé, oh oui !). La fuite vous attend au **227** : elle ne sera pas glorieuse, mais ce sera toujours mieux que de finir en poupée.

## 73

– Suffit les hésitations ! exclamez-vous. Nous avons une sortie, non ? Utilisons-la ! Ce n’est pas une toilette qui nous fera peur !

Une toilette peut-être pas, mais un piège tournoyant avec la vitesse d’une centrifugeuse vous procurera certainement quelques soucis. Quand le tunnel cessera de tourner, vous aurez rendu les restes de vos repas des deux dernières semaines, ainsi que plusieurs points de vie (pour savoir combien lancez un dé et ajoutez trois au chiffre obtenu).

– Je l’avais dit que je ne voulais pas monter sur les Montagnes Russes... murmure Bain plié en deux.

Vous ne comprenez pas ce dont il est en train de parler, mais si la terrible expérience ne vous a pas tué, tentez de vous remettre d’aplomb et allez au **129**.

## 74

– Félicitations, humain. Ton quatre de denier bat mon deux de cœur. A toi de comprendre le pourquoi.

Saul distribue les cartes et pose un cinq de denier.

Vous regardez votre main : si vous jouez un valet de serpent, allez au **159**. Si vous jouez un roi de cœur, allez au **176**. Si vous posez un dix d'épée, allez au **128**.

## 75

Un grognement sourd vous met en alerte. Trop tard ! Vous venez de déranger le repos d'un camaleontide, une créature perfide qui se nourrit de trésors ! Sa bouche s'élargit à démesure et avale en un coup votre arme, manquant de peu votre main. Vous n'êtes pas blessé, toutefois vous devez rayer l'Arme que vous équipiez. Il n'y a pas moyen de la récupérer : après un rot sonore, le camaleontide a déjà filé entre les fissures du plancher tandis que vous êtes encore sous le choc de la surprise.

– Essaye de dire « *je t'avais prévenu* » et je te tue, grognez-vous. Bain ne le dit pas, mais en revanche il le mime dans votre dos, avec moult grimaces. Puis il vous escorte en empruntant les escaliers jusqu'à atteindre une grotte naturelle (pensez à équiper une Arme au plus vite, sinon au prochain combat vous mourrez automatiquement).

Rendez-vous au **104**.

## 76

Dès que vous effleurez la paroi avec un doigt, une forte décharge électrique vous traverse le bras : vous perdez 2 points de vie.

– Je savais que c'était piège ! vous réprimande Kan. Mais toi pas écouter ! C'est toujours ainsi ! Jamais compris pourquoi ! Il est clair que sortir d'ici ne sera pas simple.

Retournez au **165** et effectuez un autre choix.

La prochaine fois vous feriez mieux d'utiliser un chien guide : vous venez de trébucher contre quelque chose et vous tombez à terre comme un sac de patates.

– Aïe ! Qui me heurte si maladroitement ? proteste le quelque chose (qui, comme vous venez de le deviner, est en réalité un quelqu'un). Vous venez de buter contre un elfe en armure de cérémonie ; ses bras et son visage sont recouvert de tatouages typiques de sa race, mais entrecoupés ici et là par de nombreuses petites blessures.

– Qui êtes-vous, messire ? murmure avec peine l'elfe, peut-être à cause de la douleur. J'espère que vous avez une bonne raison pour m'avoir frappé ainsi. Sinon vous devrez en payer l'affront avec un duel !

Vous pouvez accepter le duel au **162**.

En alternative vous pouvez lui demander qui il est *lui* pour avoir une telle attitude, allez au **221**.

Si vous lui révélez qui vous êtes et ce que vous cherchez, allez au **171**.

Si vous lui demandez comment il a été blessé, allez au **107**.

Le ragran retombe dans le lac lâchant prise. Le cœur battant la chamade, vous regardez à gauche et à droite observant les autres bêtes qui vous fixent curieuses. Pour une quelconque raison elles ne vous ont pas encore attaqué en masse (peut-être pour ne pas contrarier celui à la crête ?) mais on dirait bien qu'elles veulent maintenant récupérer le temps perdu.

Les ragrans nagent vers la barque les mâchoires grandes ouvertes. La vue de milliers de crocs aiguisés qui brillent dans

l'obscurité vous donne le coup de fouet nécessaire pour réagir malgré la fatigue. Sans même vous rendre compte de ce qui se passe, vous ramez comme un fou vers le rivage et de là vous courez, courez, courez jusqu'à un gigantesque arbre souterrain, auquel vous grimpez dans l'espoir que les ragrans ne puissent vous suivre. Et c'est le cas !

– Ah ahah, maudits reptiles ! Vous voudriez avoir les pouces opposables, hein ?! criez-vous à vos poursuivants, qui se contentent de pousser des cris aigus avant de retourner dans le lac. Vous êtes encore en train de vous réjouir de leur déconfiture, quand quelque chose de gros et velu vous effleure le bras.

– Je t'en prie, fait que ce soit un gentil écureuil, murmurez-vous dans l'obscurité. La seule réponse que vous obtenez est l'horrible sifflement de quatre araignées géantes.

1<sup>ère</sup> ARAIGNEE GEANTE

HABILETE : 11 POINTS DE VIE : 9

2<sup>nde</sup> ARAIGNEE GEANTE

HABILETE : 10 POINTS DE VIE : 10

3<sup>ème</sup> ARAIGNEE GEANTE

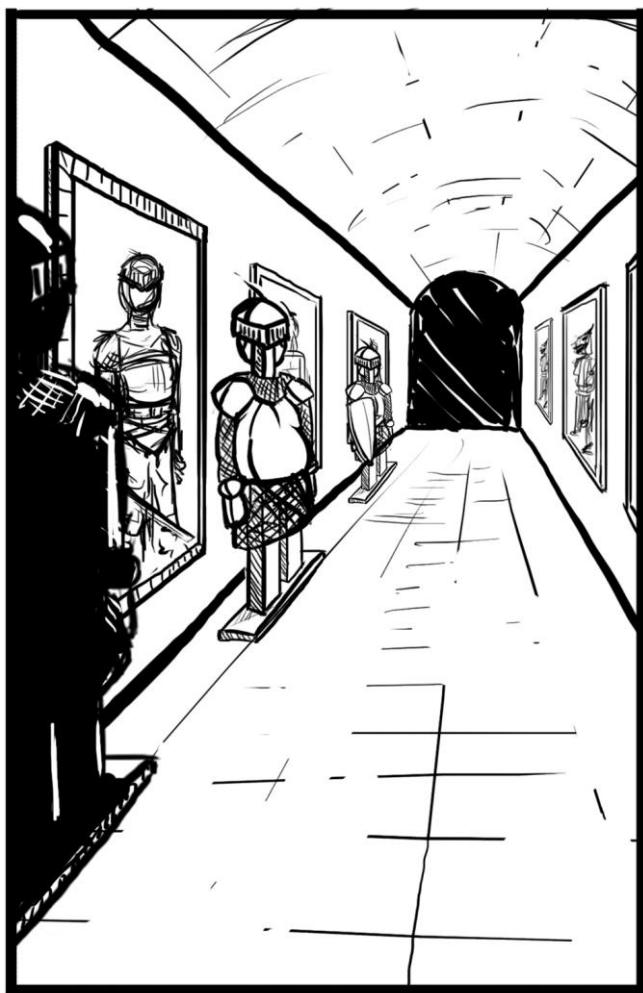
HABILETE : 12 POINTS DE VIE : 8

4<sup>ème</sup> ARAIGNEE GEANTE

HABILETE : 13 POINTS DE VIE : 6

Si vous les éliminez en évitant ainsi de finir comme une mouche, rendez-vous au **50**.





*L'Entrée des Souterrains (par. 79)*

Vous levez votre jambe prêt à donner un puissant coup de pied. La porte s'ouvre d'elle-même avec une lueur éblouissante et vous tombez à la renverse.

– Bravo, Wolf ! Nous pouvons maintenant entrer dans les Souterrains, s'exclame tout content Bain tandis qu'il vous enjambe.

– Mais quelle sorte de...

– Les anciens étaient fait ainsi, il vaudrait donc mieux que tu t'y habitue. Ce que tu vois ici est la première partie des Souterrains. Un aspect assez banal, j'en conviens. Effectivement vous pensez qu'ils ressemblent à un simple donjon. Mais tu t'apercevras vite que l'apparence est trompeuse quand on se trouve dans la Cité des Anciens. Attention, car bon nombre d'autres pièges t'attendent, qui mettront ta force et ton intelligence à l'épreuve, aussi...

– Pourrions-nous éviter de perdre du temps en bavardages et commencer à avancer ? vous l'interrompez tandis que vous vous relevez. Je ne sais pas où se trouvent les Portails, mais j'imagine qu'on ne les trouvera pas ici.

Bain murmure quelque chose au sujet de votre manque d'esprit d'aventure et vous suit, reprenant son explication sur la structure des Souterrains.

– Ici sont conservés les portraits autographiés des plus grands Anciens de l'histoire, tandis que les armures que tu vois étaient leurs uniformes de guerre.

*\*scratch scratch\**

– C'était quoi ? exclamez-vous effrayé.

Bain hausse les épaules.

– Juste une souris probablement. Il y en a beaucoup ici. Je disais donc, cette armure un peu brûlée appartenait à Lord Axelot, tué en bataille par un dragon, alors que celle qui lui

fait face appartenait à Lord Mangelot, plus connu pour son amour des banquets que pour ses faits d'armes, comme on peut le deviner par ses dimensions, et...

*\*SCRATCH SCRATCH\**

Ok, Wolf. Ce ne sont pas des souris, et si oui, il y a de quoi s'inquiéter. Pour connaître la cause de ce bruit, allez au **126**.

## 80

– Pourquoi tant de précautions ? Nous avons une sortie : utilisons-la ! Qu'est ce qui pourrait se passer d'aussi terrible ? Effectivement vous n'en avez aucune idée : vous vous rappelez seulement le dos musclé de Kan en train de vous porter, ainsi que de Bain les cheveux hérissés et quelques points de vie en moins (pour savoir combien vous en avez perdus *vous*, lancez un dé et ajoutez deux au chiffre obtenu).

– Que... que s'est-il passé ?

– Sol du tunnel était piège, explique Kan. Heureusement mes bottes en peau de dragon être bon isolant. Vous chanceux à vous fier à technologie barbare au lieu de cerveau de nain. Heureusement Bain est encore trop choqué pour répondre.

Kan vous traîne jusqu'au **46**.

## 81

Saul reste silencieux. Vous vous moquez de lui.

– Le chat a mangé ta langue, Enigma ? Permet-moi alors de le dire à ta place : mon quatre de denier bat ta reine de denier. La victoire me revient ! Puis, face aux regards étonnés de vos compagnons, vous donnez une explication. Le secret n'était pas dans la valeur ou l'enseigne des cartes, mais dans leurs initiales. Un cinq de n'importe quel enseigne perd toujours



face à une carte de cœur, Tout comme une carte six ou sept perd face à une carte serpent. A la fin il a essayé de me bernier en annonçant une reine de denier, mais la reine peut aussi être appelée *dame* et donc être battue par n'importe quelle carte denier, il suffit que sa valeur ne soit pas le deux, auquel cas les deux cartes se détruisent mutuellement.

– Félicitations, humain. Je suis heureux que mon sommeil n'ait pas été dérangé par des brutes sans cervelle. Mais dites-moi : qu'êtes-vous venu faire ici, si ce n'est pour me défier aux cartes ?

– A vrai dire, noble Lord, nous sommes ici par erreur et nous souhaiterions retourner dans la Crypte des Anciens, lui révèle Bain. Pourriez-vous nous aider ?

Le spectre réfléchit derrière son masque.

– Je comprends. Normalement je ne serais pas autorisé à le faire, mais vous avez fait preuve d'esprit, et il n'est pas dit que Saul Enigma ne respecte pas les gens brillants ! Il suffit que vous déplaciez le sarcophage, en dessous vous trouverez un escalier en colimaçon qui vous conduira à la Crypte. Adieu, aventuriers. Je vous attendrai ici au cas où vous souhaiteriez me défier à nouveau, j'ai tout mon temps.

Notez le code CARD sur la feuille d'aventure et allez au **46**.

## 82

Il se peut que la légende soit vraie, même si le bruit que vous entendez ne ressemble pas trop à celui de la mer (et puis franchement c'est quoi le son de la mer ? Les vagues ? Le ressac ? Les appels des vendeurs de glaces ?) mais plutôt à des petites pattes qui courent.

Si vous continuez à écouter, rendez-vous au **27**.

Si vous préférez en rester là, ausculter un coquillage n'étant pas votre fort, retournez au **14** et choisissez une autre option.

Vous parvenez enfin à vous approcher suffisamment du bord pour pouvoir l'atteindre en un seul saut. La terrible épreuve terminée, vous faites une pause pour souffler un peu, les Anciens devaient être de vrais sadiques pour excogiter de tels pièges.

Si vous avez réussi cette épreuve sans perdre le moindre point de vie notez le code **BLADES** sur la feuille d'aventure. Dans tous les cas, pestez un bon coup et remettez-vous en marche.

Rendez-vous au **129**.



Vous ouvrez grand les yeux et contemplez une scène qui va au-delà de toute imagination possible. Vous êtes attaché à une table, revêtu d'un indécent body couleur fuchsia, et un géant avec un seul œil se trouve à côté de vous (probablement le propriétaire de la pièce au vu des dimensions des meubles). La créature fait au moins trois mètres de haut et est en train de coudre un chapeau en feutre, décoré d'une plume d'oie, en utilisant une aiguille et un fil bien trop petits pour ses mains. Vous retenez votre première impulsion, vous mettez à crier de peur, et reportez votre attention sur Bain : il est en train de ramper à distance de sécurité et vous fait signe de garder le silence. Peut-être qu'avec un peu de chance...

- Bonjour, homme de l’Est. Tu as bien dormi ?  
Pas de chance. On va essayer avec la force !
- Bouge un seul muscle et je t’écrase. Et si je ne l’ai pas déjà fait c’est parce que tu es une pièce manquante, essaye donc de rester tranquille.
- Un instant ! Ça veut dire quoi *je suis une pièce manquante* ?  
Le cyclope indique les coussins.
- Ma collection de poupées, bien sûr. J’en ai une pour chaque race qui existe, mais il me manque la tienne. Donc ne bouge pas : je n’aimerais pas que ton petit corps noir se casse.

Magnifique, Wolf. Il semble bien qu’aujourd’hui ça va encore être une de ces journées pleine d’aventures et de rebondissements (et puis on ose vous demander pourquoi vous avez peur des poupées !!). Pendant ce temps, Bain a commencé à se rapprocher de vous petit à petit, mais il tremble de peur, ce qui n’est pas dans son habitude. Vous craignez qu’il ne puisse empirer une situation déjà assez compliquée comme ça.

Si vous faites confiance au nain, allez au **186**. Si vous tentez de faire copain copain avec le géant, allez au **88**.



Saul Enigma vient de commettre une grave erreur, au vu des nombreux tournois que vous avez remportés dans votre pays.

– Tu ne me fais pas peur, spectre. A quoi veux-tu me défier ? Au poker ? Bridge ? Brusquembille ? Choisis ce que tu veux et je te battrai toujours. Il n'y a pas un seul jeu de cartes auquel je ne sois pas un maître.

– Oh, il y en a un, réplique le fantôme en ricanant. Et j'en suis sûr à cent pour cent, je viens tout juste de l'inventer ! BWAHAHAHAH !!

– Pas juste ! intervient Kan visiblement fâché. Pas accepter, homme noir. Brisons crâne translucide, plus efficace.

Votre orgueil de joueur est trop grand pour faire marche arrière. Sans rien dire vous écartez la main du barbare et vous vous installez d'un côté de la tombe tandis que Saul distribue les cartes : trois chacun.

Les cartes ressemblent à des tarots avec les symboles de cœur, de denier, de serpent et d'épée.

On va faire quelques manches d'échauffement pour que tu comprennes les règles, après quoi on jouera pour de vrai. Tu es prêt ?

– Je suis né prêt, répondez-vous.

Le spectre pose sur le sarcophage un deux de cœur. Vous devez jouer une carte pour le battre.

Si vous jouez un cinq de cœur, allez au **66**. Si vous optez pour un quatre de denier, allez au **74**. Si vous jouez un trois d'épée, allez au **212**.



Le portail d'accès s'ouvre et il vous conduit à une énorme terrasse en pierre, probablement le toit d'un grand donjon. Vous vous approchez des remparts et apercevez au loin la Cité des Anciens, minuscule comme un point. Vous demandez à Bain comment se fait-il qu'on ne voit pas le château de là-bas.

– En un certain sens ils nous voient, mais sous la forme d'une montagne. Les Souterrains s'étendent tout autour de la cité, invisibles et inaccessibles pour les communs des mortels. Même le sentier que tu as parcouru pour y accéder en fait partie, mais bien sûr tu ne pouvais pas le savoir.

– C'est tellement absurde. Maintenant que j'y pense, je ne t'ai jamais demandé pourquoi les Anciens ont construit les Souterrains. Peut-être pour protéger les Portails ? Et comment sont-ils devenus une sorte d'attraction touristique ?

– C'est simple, explique le nain tandis qu'il vous montre le chemin. Les Anciens étaient un peuple très orgueilleux. Après la chute de Lord Adam on décida de choisir le nouveau Seigneur parmi ceux qui seraient sortis vivants d'une épreuve impossible. Si ce n'est qu'avec le temps, trouver à chaque fois une nouvelle épreuve impossible devenait de plus en plus compliqué... Les Anciens décidèrent alors de construire les Souterrains. Les Lords s'aventuraient constamment dans ces territoires dangereux peuplés de monstres et pièges sans fin ; celui qui en sortait vainqueur en premier s'octroyait le droit de gouverner pour toute l'année suivante. Sauf qu'à cause de leurs nombreux différents le nombre de Lords diminua, jusqu'à ce que le dernier ne meure. Les Anciens restèrent ainsi... AAAAAH !!!

Qu'est ce qui s'est passé ?! Une ombre noire vient de plonger sur Bain et l'a attrapé ! Si vous voulez le sauver vous devez combattre au **150**.

Vous rêvez qu'un dragon vous attaque. L'énorme bête a des ailes de chauve-souris et une longue queue avec une crête pointue au bout ; il vole au-dessus de vous en lançant des cris inquiétants. Vous priez pour qu'il ne vous ait pas détecté, mais c'est vain espoir : rapidement la créature fond sur votre tente et de ses griffes acérées en arrache la toile, à un centimètre près il vous aurait...

Vous vous réveillez trempé de sueur. Avant que les battements de votre cœur ne se soient calmés, vous vous rendez compte que les cris sont bien réels : il y a quelque chose à l'extérieur de la tente ! Vous jetez un coup d'œil et votre cœur manque de s'arrêter : un dragon ! Un vrai dragon en chair et en os est en train d'attaquer le camp au loin. Vous ne rêvez plus !

– Qu'est qu'il y a ? murmure un Bain encore à moitié endormi. Vous lui racontez ce que vous avez vu et il vous répond :  
 – Ça doit être le Dragon Infernal, l'un des Gardiens les plus forts des Souterrains. On a bien fait de rester à distance ! Si on reste cachés il va dévorer ces gars et puis s'en retournera dans sa tanière pour digérer. Crois-moi, je le connais. Ici on ne court aucun danger.

C'est probablement vrai, mais je vous rappelle que si hier vous aviez écouté Bain, maintenant vous seriez en plein cœur de la bataille. Vous ne savez donc pas combien les conseils du nain peuvent être fiables !

Si vous restez caché en attente que le dragon reparte, allez au **17**. Si vous préférez aider les aventuriers, rendez-vous au **30**.



- Et donc vous êtes un collectionneur, monsieur le cyclope.
- C’est ainsi, humain. Tu peux m’appeler Polyferme si tu veux.
- *Polyferme* ? Vraiment ? Intéressant. C’est votre vrai nom ?
- TU TE FOUS DE MOI ?! A ton avis ?!
- Je présume que non !! C’est un nom d’emprunt !!
- Non, non, c’est mon vrai nom. Pourquoi penses-tu que c’est un nom d’emprunt ? Tu le trouve bizarre ?
- Veuillez m’excuser, mais c’est vous qui avez réagi en disant « *tu te fous de moi ?* » avec une grosse voix, j’ai donc pensé devoir répondre par la négative...
- Parce que je pensais que c’était évident. Polyferme, le Gardien à l’Œil Unique... Tu n’as jamais entendu parler de moi ?
- Maintenant que j’y pense, oui en effet. Et de toute façon il n’a rien d’étrange, au contraire. Polyferme est un très beau nom.
- TU TE FOUS DE MOI ?!

Si cela n’était pas assez clair, votre approche diplomatique est en train partir en vrille.

Vous pouvez faire confiance à Bain (au **186**) ou tenter de négocier votre liberté au **130** espérant en un meilleur résultat.



– *Ils sont tous fous, ou pire victimes d'un sort*, pensez-vous, déclinant gentiment l'invitation. Bain se moque de vous mentionnant quelque chose au sujet de votre estomac fragile. Tandis qu'il rejoint le groupe vous mangez un Repas assis tout seul dans votre coin. L'atmosphère rappelle celle de votre première année en tant que mercenaire, avec en prime les blagues des elfes à votre égard. A la quinzième blague sur l'homme-singe et sa peau noire d'homme de l'Est, vous décidez de réagir... mais votre vue se trouble et vous vous écroulez par terre.

Rendez-vous au 6.



Le Ninja Fantôme s'évanouit dans les airs, cette fois de façon définitive. Ne pouvant et ne voulant plus revenir dans le tunnel étroit, vous décidez de poursuivre dans le couloir recouvert de métal. Croisements, déviations, portes secrètes et autres passages exigus. En quelques mots, après une demi-journée de marche, vous n'avez plus aucune idée de l'endroit où vous vous trouvez et vous ne pouvez qu'espérer que votre bizarre guide ait un meilleur sens de l'orientation.

– Tu sais où on va, oui ? demandez-vous par scrupule.

Le *ouais, ouais* de Bain ne semble pas trop convaincant. Vous ne donnez pas cher de votre peau, quand à un énième détour vous rencontrez un humain. Il a la peau noire comme la vôtre



et est habillé de vêtements usés, particulièrement voyant à cause des nombreux raccommodages. Par instinct, vous dégainez tous les deux vos armes et vous vous les pointez l'un contre l'autre en attente (les Souterrains usent les nerfs, c'est évident) ; mais ça dure seulement un instant.

– Eh ? Mon ami, c'est toi ? Mince alors ! C'est moi, Fox, tu ne me reconnais pas ? Oh, laisse-moi t'embrasser, mon frère ! Attends, c'était quoi ton nom déjà ? Non, ne me le dis pas... Path ! Rain ! Rock !

– Je m'appelle Wolf, l'interrompez-vous. Et je n'ai pas souvenir de t'avoir jamais rencontré, *Fox*. Pourquoi autant de confiance ?

Son sourire encore plus grand, l'homme ne cède pas.

– Allez, Wolf ! Nous étions camarades de classe à Quarlam, quand on était enfants ! Possible que tu ne t'en rappelle pas ? Nous étions certes beaucoup dans la capitale mais je ne pensais pas être si invisible...

– Oui, peut-être que maintenant je m'en souviens, dites-vous en souriant, mais restant sur vos gardes. Que fais-tu ici ? Je ne m'attendais pas à rencontrer un autre oriental dans un tel endroit.

Fox vous donne raison. Il plisse ses yeux ronds.

– Eh ! Disons que j'ai eu quelques soucis avec les autorités. J'ai dû me cacher dans les montagnes en attente que les eaux se calment. Mais lors de mes déplacements j'ai découvert la Cité des Anciens, incroyable ! Un chasseur de trésors comme moi ne pouvait certes ignorer l'existence des Souterrains et tenter d'en profiter, non ? Et vous ? Pourquoi êtes-vous ici ? Rêves de gloire et de richesse, hein ?

– Nous, nous cherchions les Port... hem, les Porte-clefs d'Argent ! se rattrape à la dernière seconde Bain, fulminé par votre regard. On dit qu'ils se trouvent dans l'Antre des Géants. Ça te dirait de nous aider à les trouver ?

La réaction de Fox est excessivement surfaite tandis que son sourire à triplé de dimensions.

– Certainement ! Avec grand plaisir ! Oh, vous ne me croirez pas, mais j’ai quitté l’Antre des Géants il y a peu de temps de cela ! Suivez-moi, je vous y emmène tout de suite !

Si vous suivez Fox vers l’Antre des Géants (et puis combien ça peut valoir un Porte-clefs d’Argent ?) rendez-vous au **174**. Si vous vous méfiez de votre bizarre compatriote, allez au **62**.

## 91

Le ciel vous épargne une nuit de pluie, même si le sol dur n’est pas l’endroit le plus confortable pour dormir (vous récupérez 2 points de vie). C’est le petit matin quand un étrange bruit de pierre qui cogne contre une autre pierre vous réveille. Vous ouvrez les yeux et remarquez avec stupeur qu’il pleut – ok, vous n’êtes pas surpris du fait qu’il pleuve comme tel, mais plutôt parce qu’il pleut des PIERRES ! C’est bien ainsi : apparues de nulle part, de grosse pierres tombent du ciel. Mais ce n’est pas tout ! Juste après, un guerrier en armure et un monstre armé de hache font leur apparition.

Vous n’avez jamais vu une créature pareille : on dirait un croisement entre un homme et un taureau, elle a la peau bleuâtre et un gros anneau au nez. Serait-ce le Minotaure de la légende ? Pendant ce temps les deux adversaires s’élancent l’un contre l’autre dans un duel acharné.

Si vous restez caché à les observer, rendez-vous au **38**.

Si vous criez pour distraire le monstre, rendez-vous au **211**.

## 92

– Pas bonne idée, vous préviens Kan. Parois de grotte trop lisses. Pas appuis. Si tu tombes moi pas ramasser. Homme noir prévenu et barbare pas secourir.

– Il a raison, Wolf, lui fait écho Bain. C'est trop dangereux. Laisse tomber. Je suis certain que le sarcophage est la clef pour sortir d'ici.

Si vous vous rangez à l'avis de vos compagnons, allez au **18**. Si vous êtes fatigué de recevoir des conseils et que pour une fois vous n'en faites qu'à votre tête, allez au **41**.

## 93

Vous venez de déclencher un piège !

Lancez quatre dés : si le résultat est inférieur à votre habileté, vous parvenez à esquiver la lame. Dans le cas contraire, vous perdez 1 point de vie. Vous ne pouvez que continuer.

Vous sautez en avant (au **189**), à droite (au **200**) ou à gauche (au **138**) ?

## 94

Vous êtes un petit rigolo, Wolf. Désolé mais sa mort n'avait rien d'amusante pour lui.

Rendez-vous au **44**.

## 95

Excellent choix, Wolf ; sauf que ces sales bêtes étaient en train de fouiller toutes les cavernes et qu'elles tombent sur vous en quelques instants. L'un d'eux parvient à vous mordre avant que vous ne puissiez réagir : vous perdez 2 points de vie. Si cela ne vous a pas tué, rendez-lui la monnaie de sa pièce en allant au **143**.

Le squelette *ronfle*, et déjà ça ce n'est pas normal, surtout pour un monstre final ! Dès que vous vous approchez, la créature se réveille. Elle soulève son inquiétant crâne et parle d'une voix calme que vous avez déjà entendue une fois : c'était la chèvre qui vous a accueillis dans les Souterrains.

– Je vous attendais, dit-elle. Wolf et Bain, un homme de l'Est et un nain de la Cité des Anciens. Vous êtes ceux dont parle la Prophétie.

– Tu vois ? Je te l'avais dit ! s'enorgueillie Bain.

Ignorant le nain, vous êtes plutôt intéressé à découvrir qui est ce squelette aux manières si bien éduquées. Vous le lui demandez.

– Je suis le Spectre de l'Épreuve, Lord Dragowolf. Ce qui reste du magicien de cour de Lord Adam. Quand le château fut abandonné, j'ai reçu la tâche d'accueillir et d'attendre les aventuriers suffisamment courageux pour affronter et vaincre les pièges des Souterrains. Vous êtes les premiers à y parvenir, à confirmation que la Prophétie ne se trompait pas.

– Attends une seconde, comment m'as-tu appelé ?

Le squelette sourit (ne le font-ils pas tout le temps ?) et explique.

– Je t'ai appelé Dragowolf. C'était le titre de Lord Adam. Je vois en toi une partie de mon suzerain et non seulement par le nom. Sa voix devient plus grave. En d'autres occasions je vous aurais accueillis avec extrême joie, vous montrant la route vers les Portails. Aujourd'hui je ne puis le faire car notre trésor suprême a été profané !

– Donc le Roi de l'Ouest a vraiment conquis les Portails.

– C'est ainsi, Lord Dragowolf. Tu dois l'arrêter ! Toutefois, avant que tu ne repartes, je souhaite te soumettre à une dernière énigme. Ça devait être votre épreuve finale, vous savez, mais je crains que l'affrontement qui vous attends soit nettement plus redoutable.

Si vous acceptez cette dernière énigme, rendez-vous au **111**.  
Si vous en avez ras le bol de résoudre des énigmes, le squelette ne s'opposera pas et vous laissera aller au **160** vers les Portails.

## 97

Dès qu'elle touche la serrure, l'aiguille de pin se transforme en gélatine. Le problème c'est que l'Arme que vous avez équipé subit le même sort, tout comme votre Bouclier et/ou Bracelet en Or si vous les possédiez. Effacez les objets perdus de votre feuille d'aventure et modifiez votre habileté si nécessaire.

Si vous avez un Pendentif en Cristal et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **190**.

Si vous baissez la poignée tout simplement, allez au **133**.

Si vous n'en pouvez plus de cette maudite porte et que vous décidez de l'enfoncer d'un bon coup de pied, allez au **79**.

## 98

Les maisons sont toutes en piteux état, mais il reste encore quelques lits intacts, même s'ils doivent avoir connu de meilleurs jours. Enfin, c'est toujours mieux que les pierres sur lesquelles vous avez dormi cette semaine. Vous passez une nuit paisible qui vous permet de récupérer 4 points de vie. Au réveil vous mangez un Repas avant de quitter votre logement pour explorer les alentours (si vous ne mangez pas vous perdez 2 points de vie).

À l'improviste, des bruits suspects vous incitent à vous cacher. Bien fait ! Car il s'agit d'une troupe de soldats du Roi de l'Ouest : humains, goblin, orques, et mêmes des monstrueux ragrans. Ils sont nombreux et semblent tous engagés dans une

farouche bataille. Vous essayez de comprendre quel est l'armée contre laquelle ils se battent ; en réalité leur adversaire est un seul, bien qu'énorme. C'est un gigantesque homme-bête avec la tête d'un taureau et la peau dorée, capable de faucher en un seul coup de hache trois ennemis en même temps. Malgré cette puissance, il est en nette infériorité numérique et semble être en train de perdre l'avantage.

Si vous aidez l'homme-bête, rendez-vous au **69**.

Si vous restez caché et le laissez combattre tout seul, rendez-vous au **154**.

## 99

– Tu as été très courageux. Je vais donc te donner un conseil : quand tu atteindras la tour du Roi de l'Ouest ne monte pas les escaliers avant de l'avoir rencontré en personne ! Dans le cas où tu souhaiterais affronter à nouveau ce livre, sache que la clef pour résoudre l'énigme du Spectre de l'Epreuve réside dans ses paroles, et que suivre le bruit de l'eau te procureras un objet très utile pour vaincre Konjonktivit, mais seulement si tu auras récupéré une certaine clef colorée avant.

Si vous souhaitez savoir ce qui se serait passé si vous aviez obtenu moins de points, allez au **119**, sinon au **235**.



## 100

Le chemin vers les Portails ne semble être qu'une succession de salles vides. Tout ce qu'elles avaient dû contenir à une époque a disparu, transformant le palais de Lord Adam en un nid pour monstres et pièges semblable au reste des Souterrains.

Vous ne faites qu'une brève halte pour manger un Repas (si vous ne le faites pas vous perdez 2 points de vie).

– Cet endroit est lugubre, dites-vous pour rompre un silence pesant. Bain est toutefois trop concentré pour vous répondre. Il est en train de chercher le bon chemin parmi les myriades qui composent la forteresse, avec en plus l'angoisse de ne pas savoir où se trouve exactement la Salle des Portails.

– On y est ! s'exclame-t-il tout à coup. Ce sont les appartements privés de Lord Adam. Notre objectif est ici.

– Et, connaissant les Anciens, j'imagine que ÇA c'est notre épreuve finale. Le ÇA a l'aspect d'un énorme squelette lumineux enveloppé dans une cape rapiécée et armé d'une robuste faucille.

Encore un autre non-mort, Wolf. Si vous êtes fatigué de ces êtres maléfiques et que vous préférez éviter le combat allez au **215**. Si, stoïquement, vous l'affrontez, rendez-vous au **96**.

## 101

Vous tendez la main (ressentez-vous cette tension ? Moi oui !) en vous préparant psychologiquement à déclencher un piège. C'est peut-être pour cela que vous bondissez comme un ressort même sans avoir reçu aucune décharge : dès que vos doigts ont touché le masque, un passage dans le mur s'est ouvert sur votre gauche.

– Tu as trouvé la sortie ! vous félicite Bain. Grandiose ! On peut maintenant retourner dans la Crypte des Anciens !

– Attends un instant, le nain, l'arrête Kan. Si ça était énigme de Saul Enigma, alors Saul vraiment peu énigmatique. Quelque chose pas sentir bon ici, et pas être moi cette fois.

Si vous partagez son avis, retournez au **165** et choisissez une autre option. Sinon, empruntez le passage au **80** en faisant fi du danger.

## 102

Vous atterrissez sur la dalle et il ne se passe rien.

Vous sautez en avant (au **34**), à droite (au **93**) ou à gauche (au **189**) ?



## 103

– Félicitations, Lord Dragowolf. Tu as démontré posséder une grande habileté et un peu de chance, ou peut-être que tu as tout simplement triché ! Ce qui serait assez inconvenant. Quoiqu'il en soit j'ai décidé de récompenser ton exploit en te donnant un important conseil : quand tu atteindras la zone haute de Makiritas se montrer courageux ne servira à rien, tout comme se cacher dans des rues éclairées ou suivre des étranges crépitements électriques. Si tu chéris mes conseils, tu trouveras une arme qui te sera très utile lors de l'affrontement final.

Si vous souhaitez savoir ce qui se serait passé si vous aviez obtenu moins de points, allez au **99**, sinon au **235**.



Vous vous trouvez dans une grotte naturelle aux reflets d'améthystes. Dans chaque coins se trouvent de larges ouvertures noires, au-delà desquelles on ne voit rien si ce n'est une sorte de vortex de la même couleur. Ce sont certainement les Portails ! Vous avez enfin trouvé ce que vous cherchiez, mais il est encore trop tôt pour crier victoire. Les empreintes au sol sont nombreuses et récentes, signe que les troupes du Roi de l'Ouest pourraient être à proximité.

– Plus proches que ce que tu penses, murmure Bain.

Et il a raison : par un des Portails apparaît petit à petit un gigantesque œil flottant dans l'air, entouré par une multitude d'autres petits yeux ailés.

– Moi Konjonktivit, dit-il dans votre esprit. Ceci est territoire du Roi de l'Ouest. Vous intrus. Moi tuer.

### KONJONKTIVIT

HABILETE : X-1 POINTS DE VIE : X+3

Konjonktivit débute ce combat avec vos mêmes points d'habileté et de vie, y compris les éventuels bonus de l'Arme équipée et des Objets Spéciaux en votre possession, avec en plus les modificateurs indiqués.

Si vous parvenez à le vaincre, rendez-vous au **118**.

Prenant votre courage à deux mains, vous commencez à chercher parmi les cadavres. Vous récupérez 7 Pièces d'or, plusieurs Epées (Armes), de la nourriture équivalente à 2 Repas et surtout un Bracelet en Or, un Objet Spécial d'origine el-

fique qui augmente l'agilité de la personne qui le porte (ajoutez 2 points à votre habileté tant qu'il sera en votre possession).

Il n'y a rien d'autre d'intéressant, vous décidez donc de sortir de la caverne et de retourner sur le sentier principal au cas où quelques hommes-loups auraient survécu.

Rendez-vous au **163**.



**106**

Au mépris du ridicule vous inventez une excuse bidon, prétextant que la bourse qui contient vos pièces d'or est en réalité une Bourse Magique qui ne peut être ouverte que par vous, et seulement avec un mot magique particulièrement impossible à deviner. Si l'on se trompe ne serait-ce qu'une seule fois, la bourse se met alors à crier : « *aidez-moi on est en train de me dérober !!* » d'une voix aiguë et insupportable pendant dix-sept heures en continu. Polyferme vous fixe de son œil unique, vraisemblablement incrédule.

Quelque chose me dit que la quantité d'argent que vous lui offrirez sera utile à rendre votre histoire plus crédible. Lancez deux dès et ajoutez le résultat aux nombre de Pièces d'or en votre possession.

Si le total est inférieur ou égal à 20 le cyclope sera frappé par une étincelle d'intelligence et comprendra que vous êtes en train de lui raconter des balivernes. Rendez-vous au **186**, votre seul espoir restant est Bain.

Si le total est supérieur à 20 le cyclope accepte votre offre : effacez toutes vos Pièces d'or et rendez-vous au **217**.

## 107

L'elfe plisse les yeux et répond :

– Blessures ? Quelles blessures ? Ce ne sont que de simples éraflures, humain. Des blessures c'est ce que subirent mes frères pendant la guerre de l'Est, si tu l'as oubliée. Quoi qu'il en soit, je suis de bonne humeur, je vais donc te révéler que dans la prochaine pièce se trouve un piège diabolique auquel j'ai pu fuir grâce à mon agilité. Je me suis réfugié ici afin de revoir ma stratégie étant donné que les richesses matérielles n'ont aucune emprise sur moi.

Si vous vous offrez de le soigner en échange de son aide, rendez-vous au **29**.

Si vous lui révélez qui vous êtes et ce que vous cherchez, allez au **15**.

Si vous lui demandez son nom et pourquoi une telle attitude, allez au **221**.

Si vous avez posé assez de questions, ou que vous ne souhaitez pas prolonger outre cette conversation, allez au **134**.

## 108

Dans cette pièce il n'y a rien si ce n'est la latrine au sol. On dirait qu'elle n'a pas été utilisée depuis des siècles – ce qui n'est pas un mal – malgré tout vous n'arrivez pas à comprendre comment elle pourrait vous servir.

Si vous pensez avoir trouvé une porte secrète, rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon allez au **140**.



## 109

Profitant d'un instant de distraction vous transpercez le spectre avec votre arme. Toutefois le coup passe au travers comme s'il était fait d'air (après tout c'est un fantôme !) et vous ne parvenez qu'à frapper le sarcophage. Immédiatement une terrible décharge d'énergie traverse votre corps : vous perdez deux dés de points de vie. Si vous êtes encore en vie vous réalisez que l'usage de la force n'a pas été totalement inutile : une fissure est apparue sur la statue, et elle est en train de s'élargir de plus en plus. Le sarcophage finit par s'effriter, révélant ainsi l'escalier en colimaçon qui se trouvait en-dessous.

- Ma maison !! crie Enigma. Comment as-tu pu ?! Maudit humain ! Que tu sois persécuté pour le restant de tes... Un vortex d'énergie obscure emporte avec lui Enigma et ses derniers mots.
- Force brute pas mauvaise, commente Kan quand le vent s'est calmé, descendant en premier les marches.

Rendez-vous au **46** pour savoir où elles mènent.

## 110

Du Konjonktivit ne reste plus qu'une tache noire au sol. On dirait bien que vous avez réussi !

Bain vous serre la main.

- Ce fut un plaisir de te connaître. En traversant les Souterrains tu es devenu un vrai Lord de la Cité des Anciens. Maintenant je suis sûr de ne pas m'être trompé et que tu es l'homme de la Prophétie.
- Je ne suis pas un expert de prophéties, mais je sais que sans ton aide je n'aurai jamais pu atteindre les Terres de l'Ouest. Je dois donc te remercier pour cela.

– Ce n’était que mon devoir, dit-il. Après quoi il indique deux Portails. Si tu traverses le premier, tu arriveras dans le Royaume de Makiritas. Je vais le sceller tout de suite après ton départ, de cette façon le Roi de l’Ouest ne pourra plus l’utiliser. Et ne te préoccupe pas, je n’ai pas l’intention de jouer au héros me sacrifiant ou d’autres balivernes du genre. Je prendrai l’autre Portail et retournerai ainsi dans ma ville. Adieu, Wolf, et dépêche-toi : d’autres montres pourraient arriver si on tarde trop !

Il a raison, il faut y aller ! Vous entrez dans le Portail avec un dernier salut aux lèvres. Rendez-vous au **234**.

## 111

- Vas-y, en quoi consiste cette dernière épreuve ?
- C’est très simple. Tu devras répondre à une question.
- J’ai compris, une autre stupide devinette.
- **CE N’EST PAS UNE DEVINETTE !!** s’échauffe le spectre en élevant la voix. C’est une énigme ! Tu ne dois pas *deviner* la réponse ! Tu dois faire preuve de raisonnement !
- C’est la même chose....
- Ce n’est pas la même chose !! Les mots sont importants ! les mots comptent !

Une fois son calme retrouvé, le spectre s’excuse pour s’être emporté et avec son index trace dans l’air des signes lumineux qui forment trois simples opérations :

$$14 + 1 - 9 = 6$$

$$15 - 11 + 2 = 6$$

$$4 + 4 = ?$$

Un peu décevante comme dernière épreuve, vous ne trouvez pas ? Réfléchissez à la solution de l’énigme et rendez-vous au paragraphe correspondant : si le texte n’a aucun sens cela voudra dire que vous vous êtes trompé et vous devrez quitter

la pièce. Vous pouvez tout aussi bien ne pas répondre si vous le souhaitez : comme l'a dit le spectre, cette énigme est optionnelle.

Dans ce cas, allez au **160** pour accéder aux Portails.

## 112

– Qu'est-ce qu'il y a, oreilles-en-pointe de mes deux ? Vous avez peur ? J'ai toujours su que derrière vos attitudes de gandins se cachait un cœur de lâche !!

– Je ne te permets pas, sale noir ! répond l'un d'eux en brandissant son arc. Je vais te faire regretter tes insultes !

Vous souriez à cause de l'absurdité de la situation et de la stupidité (ou prévisibilité) des elfes.

– On peut faire ça plus tard ? Tirez sur ce maudit dragon avant qu'il ne revienne !!

Les elfes semblent retrouver leurs esprits et lèvent leurs arcs.

Mais où doivent-ils viser pour abattre le dragon ?

La tête (au **183**), les ailes (au **23**) ou la queue (au **48**) ?

## 113

Malgré sa blessure, le monstre semble encore capable de cracher du feu, bien qu'en quantité réduite.

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à esquiver son souffle.

Si vous êtes Malchanceux, vous êtes brûlé et perdez 4 points de vie.

Dans tous les cas (si vous êtes toujours en vie bien sûr) retournez au **136** pour continuer le combat.

Voici donc la cause de cet étrange bruit : de petits filets d'eau jaillissent des parois du tunnel. L'eau s'écoule le long des murs et se concentre en deux petits ruisseaux sur les côtés du passage. Le bruit continu de l'eau qui ruisselle vous donne soif ; vous devez faire une pause et prendre un Repas ou perdre 2 points de vie.

– On se dirige à nouveau vers l'extérieur, dit Bain. Nous allons bientôt atteindre la Porte des Anciens, après quoi nous serons enfin dans le château de Lord Adam. Les Portails se trouvent à l'intérieur.

La mémoire du nain doit lui faire défaut, car vous ne vous retrouvez pas face à une porte, mais à une grille.

– C'est ça la Porte des Anciens ?

– Non, malheureusement pas. Je crains m'être trompé de chemin : nous sommes dans les caves du château.

La grille semble solide malgré l'âge. Il est impossible de l'ouvrir par la force, mais il y a une serrure en forme de serpent, chose assez curieuse. Ce n'est pas la seule voie de sortie du tunnel : pas si loin de vous, et camouflée dans la paroi à l'est, vous remarquez une petite porte bleue, elle aussi renforcée et fermée à clef.

Si vous avez la Clef en forme de Serpent vous pouvez ouvrir la grille et poursuivre votre chemin au **22**.

Si vous souhaitez explorer la pièce avec la porte bleue, vous avez besoin d'une Clef de cette couleur. Si vous l'avez allez au **57**.

Si vous n'avez aucun des deux objets, vous ne pouvez que faire marche arrière et prendre l'autre passage. Sauf que le tunnel ne conduit plus vers l'extérieur : rendez-vous au **151**.

## 115

Le sentier gravit les montagnes. Comme toujours il n'y a aucune trace de civilisation dans les parages et, en plus de la pluie, la nuit est en train de tomber. Je suis désolé, Wolf : il faut vous préparer pour une nouvelle nuit à la dure.

Si vous cherchez une grotte pour dormir au sec, allez au **58**.  
Si vous vous contentez d'une couche entre deux rochers en espérant qu'il cesse de pleuvoir, rendez-vous au **91**.

## 116

Il est certain que le jour où l'on meurt on peut être surpris, mais il y avait un autre adjectif plus adapté. Votre réponse n'est pas la bonne.

Rendez-vous au **44**.

## 117

Vous parcourez le sentier pendant un jour entier sans rencontrer aucune trace de vie présente ou passée. Après avoir consommé un maigre repas à base de racines et de fruits de bois que vous avez cueillis, vous vous étendez entre les rochers, dans l'espoir que la nuit vous porte conseil et éventuellement aussi un lit plus confortable demain.

Rendez-vous au **91**.





## 118

Les pédoncules ailés qui entourent Konjonktivit tombent tous au sol sans mourir. Ils semblent indestructibles ! Vous n'avez pas encore réussi ne serait-ce qu'effleurer l'œil principal.

– Nous devons détruire le truc au centre !! crie Bain.

– Et on fait comment ? Il est protégé !

– J'ai peut-être une idée. Tiens-toi prêt !

Pendant ce temps Konjonktivit a régénéré ses yeux secondaires et il est prêt à repartir à l'attaque.

Si vous possédez une Lance en Zeul et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **20**. Sinon, rendez-vous au **223**.

## 119

– Tu as été courageux, même si tu aurais pu l'être encore plus. Je te donne donc un conseil : tu savais qu'il était possible d'obtenir le Bracelet en Or avant la Hache du Minotaure ? Il suffit que tu prennes le sentier vers l'ouest et que tu choisisses de dormir dans une grotte... et puis que tu retournes sur les sentiers le lendemain, ignorant la Cité des Anciens ! Souviens-toi d'une autre chose : quand tu seras dans le Royaume de Makiritas fait attention aux nains du Nord. Ils sont très dangereux.

Si vous souhaitez savoir ce qui se serait passé si vous aviez obtenu moins de points, allez au **32**, sinon au **235**.



## 120

Le bruit de la sirène d'alarme retentit dans toute la salle, Wolf. On dirait bien que vous n'êtes pas capable de vous retenir ! Heureusement, vous ne devrez pas supporter trop longtemps les reproches de Bain : une trappe vient de s'ouvrir sous vos pieds.

Lancez un dé.

Si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au **161**.

Si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous au **140**.

## 121

Vous frappez la créature avec une rame avant qu'elle ne fasse chavirer l'embarcation. Mais ce n'est pas suffisant : vous attrapez votre arme pour vous défendre malgré votre équilibre précaire.

RAGRAN AVEC CRETE

HABILETE : 14 POINTS DE VIE : 14

Si vous gagnez, rendez-vous au **78**.

## 122

– Désolé, humain. Ma reine de denier bat ta reine de cœur. Tu as perdu, prépare-toi à mourir !!

Rendez-vous au **109**.



## 123

Un sourire illumine votre visage quand vous repérez la sortie.

– Je te félicite, Wolf. Je ne pensais pas que les graffitis pouvaient être la clef pour trouver un passage secret. Mais on fait quoi maintenant ?

– On continue, quelle question !

Empruntez cette sortie inespérée et rendez-vous au **129**.

## 124

Vous passez devant le chasseur de trésors lequel ne perd pas de temps et tente de vous pousser dans le couloir. Tente, car vous aviez anticipé son méfait, vous l'esquivez et c'est lui qui, déséquilibré, tombe en avant comme un poids mort pour finir brutalement empalé par un piège.

– CQFD... vous soupirez en regardant le sourire malin de l'homme encore gravé sur son visage ; la mort est survenue si rapidement qu'il ne s'en est même par rendu compte.

– Mince, Wolf. Tu avais raison, s'excuse Bain. Comment as-tu compris qu'il était en train de nous doubler ?

– C'est simple, répondez-vous avec un air d'acteur accompli. Je ne suis jamais allé à l'école.

Alors que vous repartez, vous remarquez un objet familier au milieu des lambeaux de chair de Fox : c'est votre bourse ! L'homme vous en a délesté en cours de route. Une fois votre bien récupéré, vous découvrez que Fox vous a effectivement conduit à l'Antre des Géants, l'a-t-il fait volontairement ou pas, qui sait ? Derrière une deuxième arche vous attends un spectacle qui ne laisse aucun doute.

Après avoir vérifié l'absence d'autres pièges, allez au **56**.

Vous n'êtes plus dans la Crypte des Anciens. En fait, si vous n'étiez pas en compagnie de Bain, vous pourriez jurer n'avoir fait qu'un mauvais rêve, étant donné que maintenant vous vous trouvez dans une taverne de votre pays d'origine, à un détail près... il n'y a aucun meuble.

– Oh, de nouveaux arrivants ! vous salue un humain gras-souillet tandis qu'il nettoie avec un chiffon l'inexistant comptoir. Venez donc, joignez-vous à nous ! Ici il y a de la nourriture pour tous !

Les autres aventuriers, assis par terre dans toute la pièce, accompagnent l'invitation en levant les poings en l'air et on les cognant entre eux.

– C'est quoi cet endroit ? murmurez-vous à Bain.

– Je n'en ai aucune idée, répond-il l'air tout aussi surpris que vous.

– Eh, brave homme ! Pourriez-vous m'expliquer ce que vous faites ici ?

Le gros reconnaît Bain et change tout de suite d'attitude.

– Oh, monsieur le nain ! Vous ne devez pas vous préoccuper : on n'enfreint aucune règle des Anciens ! J'ai seulement décidé d'ouvrir cet endroit de repos pour tous les braves qui osent défier les Souterrains. Comme vous pouvez le constater, l'initiative a eu un certain succès ! Il indique la pièce et les aventuriers font un autre toast. Mais unissez-vous donc à nous, la coopération est bien vue par les Anciens si je ne me trompe pas.

– Tu ne te trompes pas ! confirme Bain. Et je commence à avoir un petit creux... Qu'en dis-tu, Wolf ? On se joint à eux ?

– Un petit creux pour quoi ? tentez-vous de demander, mais Bain s'est déjà assis par terre en mordant voracement l'air.

– Ne fais pas de compliments, ajoute le tavernier. C'est moi qui régale. Je peux aussi t'offrir une pinte de bière runique, il vous tend un poing vide, mais pour ceci je dois te demander

une pièce d'or. Pour les frais, rien de plus.  
Quelle situation bizarre, Wolf. Même si votre estomac commence à crier famine, de là à vous nourrir d'air...

Si vous payez 1 Pièce d'or pour la bière runique, allez au **146**.  
Si vous acceptez la « *nourriture* » offerte par le tavernier, allez au **170**.

Si vous préférez manger un de vos Repas (si vous en avez encore), rendez-vous au **89**.



## 126

Un pan du couloir s'effondre ! A l'abattre, un gigantesque orque recouvert d'une lourde armure en écailles et armé d'un double fléau d'armes.

– Et lui c'est qui ?!

– C'est Grussu, un Gardien des Souterrains ! répond Bain.

Et il est ici pour mettre à l'épreuve notre force !

*Votre* force, étant donné que le courageux nain ira se cacher dans l'armure de Lord Mangelot pour toute la durée du combat.

**GRUSSU HABILETE : 12 POINTS DE VIE : 11**

Grâce à son double fléau d'armes Grussu cause 4 points de dommages, car il vous touche deux fois.

Si vous parvenez à le vaincre, rendez-vous au **42**.

Zéfir prononce une formule magique ; Bain et vous êtes immédiatement téléportés de l'autre côté du ravin. Heureux d'avoir pu vous épargner un bain de lave, vous continuez à suivre le sentier jusqu'à ce que la route converge dans un creux entre les montagnes, s'arrêtant net.

– Ne me dis pas qu'on va devoir grimper maintenant, marmonnez-vous.

Bain se retient de toute tentative de sarcasme, montrant pour la première fois un visage sérieux.

– Mon ami, sache que dans cette vallée est cachée l'entrée secrète pour atteindre le château de Lord Adam, le dernier Roi des Anciens. Je t'ouvrirai la route, mais toi, tu devras faire **EXTREMEMENT ATTENTION** aux chemins qui s'offriront à toi, en notant chacun d'eux. Tu as compris ? C'est important.

Vous acquiescez, un peu intimidé par son ton. Le nain commence à fouiller parmi les rochers et révèle un panneau caché par des buissons. Le panneau recouvre l'entrée d'un tunnel. Vous y pénétrez, et après quelques pas vous atteignez une bifurcation : au sud-est vous entendez un étrange gargouillement d'eau, tandis qu'aucun son ne provient du sud-ouest.

Si vous empruntez le passage d'où provient le bruit, allez au **114**. Si vous optez pour l'autre direction, allez au **52**.



## 128

– Désolé humain, mais mon cinq de denier bat ton dix d'épée.  
A toi de comprendre le pourquoi.  
Saul distribue les cartes et pose un six de serpents.

Vous regardez votre main : si vous voulez jouer un dix de cœur allez au **47**. Si vous jouez un deux d'épée allez au **198**. Si vous posez un as de serpent, allez au **144**.



## 129

Le passage se réduit à un tunnel creusé dans la pierre à hauteur de nain. Bain n'a aucun problème à le parcourir tandis que vous devez garder la tête baissée dans une posture nullement confortable. Tout à coup, un éclair de lumière vous fait bondir (et cogner la tête contre le plafond). Au début vous pensez qu'il s'agit seulement d'une hallucination ; puis l'éclair se répète avec une cadence de plus en plus rapide.

– Mince, Wolf !! Cours, on a un problème ! crie Bain.  
– Pourquoi aurait-on des problèmes ? lui demandez-vous.  
Le nain a déjà rejoint un couloir plus large quand un être translucide apparaît entre vous deux. Voilà le problème : un fantôme armé d'une longue épée, protégé par une voyante armure orientale et avec de majestueuses moustaches bouclées.  
– *Hello, sir*, se présente-t-il, je suis le Ninja Fantôme et je veux ta tête.

Si vous affrontez cet étrange personnage, allez au **63**.  
Si vous préférez vous échapper vers le couloir, allez au **67**.

Vous dégainez votre plus beau sourire de commerçant.

– Monsieur Polyferme, il se trouve que j’ai beaucoup mieux à vous offrir comparé à mon corps empaillé.

– Ah bon ? demande le géant sans s’arrêter de coudre. Et c’est quoi ? Juste pour savoir. Sache que ça devra être réellement précieux car je cherche un humain de l’Est, pur-sang et sans aucun défaut, depuis deux-cents ans.

Mince alors. J’imagine que s’est un honneur, mais aussi un fardeau si vous ne parvenez pas à vous libérer. Qu’allez-vous offrir au cyclope ?

Toutes vos Pièces d’or (au **158**) ? Le corps empaillé d’un nain (au **26**) ? L’adresse d’un bon sorcier pour corriger son défaut de vue (au **145**) ? Si aucune de ses options ne vous semble acceptable, allez au **168**.



Vous courez à en perdre haleine, utilisant toute l’énergie dont vous disposez. Vous tentez ainsi de mettre le plus de distance possible entre le champ de bataille et vous. Derrière vous, retentissent des insultes et des cris d’aide, mais pas assez forts pour vous inciter à vous retourner. Quand, à bout de souffle, vous interrompez votre fuite le camp n’est plus visible, et à côté de vous se trouve l’omniprésent Bain, qui s’est enfui lui aussi, on ne sait pas trop comment, des griffes du monstre.

Allez vite au **40** avant que le dragon ne vous aperçoive.



La gargouille redevient de pierre, se brisant en mille morceaux.

– Merci, dit Bain en toussant. J’ai craint le pire. D’ailleurs je n’ai jamais vu un monstre pareil, je me demande d’où il sort.

– Je croyais que tu connaissais tous les Gardiens des Souterrains.

– C’est le cas en effet, mais je n’ai jamais entendu parler d’un monstre fait de pierre. Ce qui est étrange.

Une rapide analyse des restes de la gargouille vous permet de résoudre ce mystère.

– C’est le symbole du Roi de l’Ouest...

– Une créature de l’Ouest ? Dans les Souterrains ?? C’est impossible. Aucun ennemi n’a jamais réussi à passer par l’Entrée. Coupe court Bain.

Malgré tout le symbole gravé sur les pierres ne laisse aucun doute.

– Un instant, murmurez-vous craignant avoir compris la vérité. Peut-être que ce monstre n’est jamais passé par l’Entrée car il n’en a pas eu besoin. Peut-être qu’il a pris un autre chemin. Au travers...

– Les Portails !! intervient Bain.

– Nous devons nous dépêcher ! dites-vous en commençant à courir.

Un cri de Bain vous arrête net.

– ATTENDS !

– Qu’est-ce qu’il y a ?? Nous devons nous dépêcher ! Le Roi de l’Ouest...

– Le Roi de l’Ouest peut attendre. Nous avons maintenant un autre problème.

Il indique un large passage sur la droite.

– J’ai compris, une autre porte magique.

– Non, Wolf. C'est bien pire. A partir d'ici il y a deux escaliers : l'un conduit aux appartements privés de Lord Adam. L'autre... à la mort !

– Comment ça : à la mort ?!

– Oui. Si on emprunte le mauvais chemin, une dalle en pierre tombera derrière nous, nous condamnant à mourir de faim dans cet endroit.

– Et comment allons-nous faire pour choisir le bon escalier ?!

– Tu te souviens quand je t'ai dit de noter les chemins qu'on pouvait prendre ? Bien, si tu l'as fait, l'un des deux escaliers sera associé à un nombre que tu as déjà vu. **TU NE DOIS PAS LE CHOISIR**, c'est le mauvais passage !

Quelle absurdité, Wolf ! J'espère que vous avez bien noté les numéros des paragraphes qui vous ont été proposés dans les pages précédentes, car c'est seulement ainsi que vous pourrez identifier l'escalier à **NE PAS** emprunter. Sinon, vous devrez vous fier au hasard (ce qui, arrivé à ce stade de l'aventure, serait vraiment bête !)

Si vous choisissez l'escalier de droite, rendez-vous au **151**.

Si vous choisissez l'escalier de gauche, rendez-vous au **202**.



## 133

Vous posez la main sur la poignée et une puissante décharge d'énergie vous frappe (vous perdez 6 points de vie). Quand vous revenez à vous, Bain secoue la tête.

– C'est une épreuve d'astuce, Wolf. Tu pensais vraiment que ça aurait été aussi facile ?

– Tu ne peux pas tout simplement me dire ce que je dois faire ?! protestez-vous.

Le nain s'y refuse.

– Tu dois te montrer digne d'utiliser les Portails. Je suis désolé mais ce sont les règles.

Si vous avez un Pendentif en Cristal et que vous souhaitez l'utiliser, allez au **190**. Si vous enfoncez la porte par la force, allez au **79**. Si vous prenez une torche afin de mieux en observer les contours, allez au **4**.

## 134

– Bon, si tu n'as pas l'intention de nous aider, il ne sert à rien de rester ici à glander. Bonne chance pour ta mission, elfe. Quelle qu'elle soit.

L'elfe grogne et vous savez pourquoi : souhaiter bonne chance est une insulte gravissime chez les elfes. Votre regard innocent ne laisse rien paraître au fait que vous le saviez très bien.

Bain anticipe le fait que la situation pourrait devenir explosive et il vous tire par la manche. Vous êtes tout près de la sortie quand l'alarme résonne. Le nain se retourne fâché, même si vous jurez et parjurez que vous n'avez rien volé. Le tintement d'une armure interrompt la discussion.

– Nous procédons juste dans la même direction, précise l'elfe. On peut savoir pourquoi vous me regardez ainsi ? C'est une

cotte de mailles, il est normal qu'elle fasse du bruit.

Vous n'avez pas le temps de prononcer quoi que ce soit, une trappe s'ouvre sous vos pieds vous faisant précipiter dans le vide.

Lancez un dé.

Si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au **161**.

Si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous au **140**.

## 135

Pendant que vous jouiez avec les ragrans et les orques, le minotaure a exterminé le reste de la troupe laissant derrière lui une traînée de cadavres et de sang.

– Pas mal ! Bien fait ! le félicitez-vous. Je suis content que tu sois un ennemi du Roi de l'Ouest. Comme on dit : l'ennemi de mon ennemi est un...

– Mort, grogne la créature.

– Non, pas vraiment, essayez-vous à nouveau, avalant votre salive. On dit *ami*, pas *mort*. Moi... toi... amis ! Tu comprends ? Moi-humain-tuer-ragrans-et-orques, toi-grosse-bête-tuer-ragran-et-orques. Nous semblables. Compris ? Je te le répète ? Je te fais un dessin ?

MINOTAURE DORE

HABILETE : 17 POINTS DE VIE : 20

Ok, Wolf. Je sais à quoi vous pensez : « *j'ai fait une connerie !* ». Certes oui, vous l'avez faite, mais j'ai une bonne nouvelle pour vous : si vous possédez une Hache du Minotaure vous pouvez tuer la bête D'UN SEUL COUP ! Ne vous demandez pas comment cela est possible : équipez-la rapidement et tentez de gagner un assaut. Si par contre vous n'avez pas cette Arme, vous devrez combattre normalement, et prier

que les dés vous soient toujours favorables.

Si, d'une façon ou l'autre, le monstre meurt, notez le code GOLD sur votre feuille d'aventure et rendez-vous au 59 où vous pourrez réévaluer vos aptitudes diplomatiques.

## 136

Vous tournez le dos au dragon, mais le monstre réagit en crachant du feu tout autour de vous, vous êtes encerclé par les flammes. Il est en train de jouer au chat et à la souris.

– Mais bien. Tu es aussi intelligent, eh ? murmurez-vous. Toute crainte vous a quitté grâce à l'adrénaline et à la tension.

– Tu me fatigues, dragon de mes deux. Tu veux que je meure en me battant ? Soit !! Viens, je t'attends !

Le dragon émet un son semblable à un rire, puis vous entendez des gargouillis et il lève la tête se préparant à ...

– FAITES PLAAAAAAACE !!

Comment ? Un instant, c'est Bain ! Il roule comme une boule de billard à l'intérieur du cercle de feu, serrant dans ses mains des fils très fins qui forment un nœud coulant ! Ce qu'il veut faire est évident. Malgré le danger, vous ne pouvez pas vous empêcher de sourire face à un plan si audacieux.

L'effet de cette muselière improvisée est surprenant : les fils sont en réalité des cordes d'arcs elfiques, connues dans les Quatre Terres pour leur résistance. La boule de feu que le dragon vous destinait explose dans son œsophage le blessant et l'empêchant ainsi de pouvoir faire usage de son souffle mortel.

– Maintenant, Wolf ! crie Bain. C'est le moment ! Réduis-le en petits morceaux !!

Vous remerciez le nain pour son aide (cette fois-ci vraiment) et vous vous préparez à régler une fois pour toutes vos comptes avec ce monstre.

### DRAGON INFERNAL

HABILETE : 16 POINTS DE VIE : 15

A chaque fois que votre adversaire parvient à vous toucher, rendez-vous au **113**.

Si vous réussissez à le vaincre, rendez-vous au **210**.

## 137

Pas le temps de vous réjouir de cette victoire : deux orques bondissent déjà sur vous. Aux armes, Wolf.

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

2<sup>nd</sup> ORQUE HABILETE : 9 POINTS DE VIE : 8

Si vous les tuez eux aussi, rendez-vous au **135**.

## 138

Vous venez de déclencher un piège !

Lancez quatre dés : si le résultat est inférieur à votre habileté, vous parvenez à esquiver la lame. Dans le cas contraire, vous perdez 1 point de vie. Vous ne pouvez que continuer.

Vous sautez en avant (au **185**), à droite (au **189**) ou à gauche (au **200**) ?



Vous ne savez pas trop bien combien de temps s'est écoulé quand vous sortez du rempart des rochers ; le camp est totalement détruit. Il n'y a plus aucune trace des aventuriers ni de leur équipement. La seule chose que vous trouvez au milieu des braises ardentes est une Épée (Arme) avec accrochée à la poignée une étrange Clef en forme de Serpent (Objet du sac à dos). Vous allez la prendre quand quelqu'un vous tapote le dos : c'est Bain.

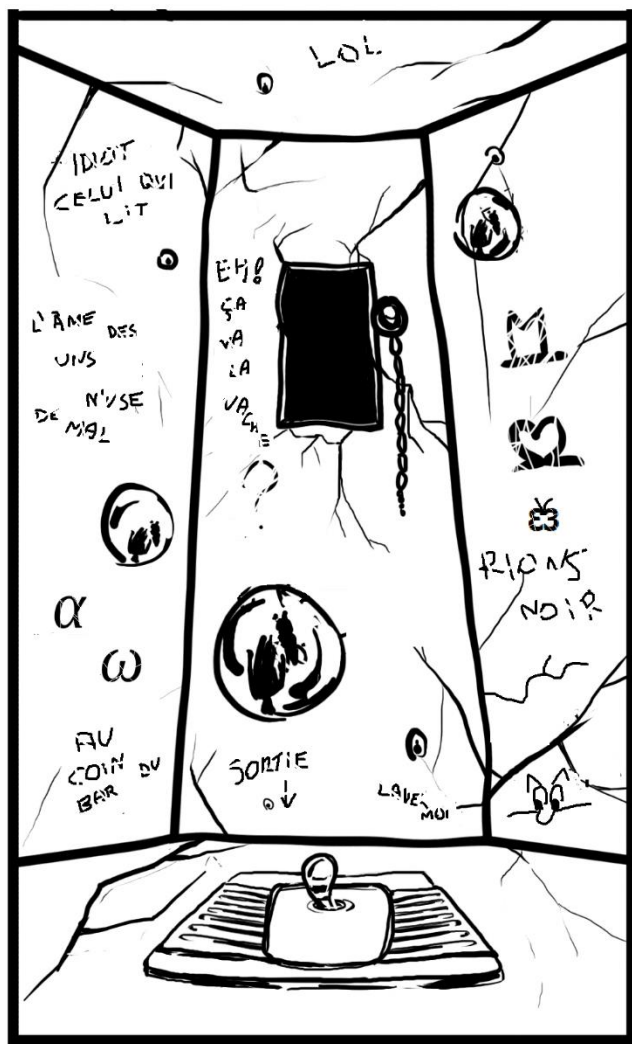
– Je croyais que le dragon t'avait tué, dit-il.

– Non, mais tu aurais pu le faire toi en me causant une attaque cardiaque, répondez-vous.

Le nain sourit : vous êtes tous les deux plus coriaces de ce qu'il paraît, ou peut-être tout simplement chanceux.

Prenez l'Épée et la Clef si vous le souhaitez, puis allez au 40.





*Vous avez découvert les toilettes des souterrains ! (par. 140)*



– AAAAAAAH !!

*\*BOING\**

*\*Boing\** ? C'est quoi comme bruit *\*boing\** ? Après une telle chute vous vous attendiez à un *\*crash\** ou du moins à un *\*plaf\**, par contre vous avez rebondi sur du mou. Ce n'est pas la seule particularité de la pièce : de nombreuses bulles translucides et multicolores s'élèvent du sol pour être absorbées par le plafond. Vous avez presque l'impression d'être au fond d'un océan entouré de méduses. Les murs sont recouverts d'inscriptions que vous déchiffrez non sans difficulté, déformées au travers des bulles.

– Hé regarde, Wolf ! Je suis grand ! rit Bain indiquant son image reflétée dans une bulle.

– Arrête de faire l'idiot et cherche la sortie !

Toutefois la recherche ne donne qu'un seul résultat... des toilettes. Voilà expliqué la présence des inscriptions : vous vous trouvez dans les sanitaires des Souterrains !!

Si le choc de cette découverte vous fait régresser à l'état pré-pubère, vous pouvez vous mettre à jouer avec les bulles en compagnie de Bain en vous rendant au **194**.

Si vous restez concentré et que vous cherchez une porte secrète, allez au **108**.

Si vous tirez la chasse d'eau, rendez-vous au **155**.

Si vous tentez de grimper la paroi pour atteindre la trappe par laquelle vous êtes tombés, rendez-vous au **218**.



## 141

Les barbares réagissent à l'ordre en criant comme des animaux, ils lèvent leurs armes au ciel et frappent leurs poitrines. Malgré tout cela ils ne peuvent rien contre le dragon et finissent tête première dans le précipice, les corps déchiquetés par les griffes de la bête.

Vous, vous êtes tombé au sol à la dernière seconde. Vous avez ainsi évité l'attaque, mais votre sac à dos s'est ouvert renversant tout son contenu (Vous perdez tous les objets qui s'y trouvaient : effacez-les de la feuille d'aventure). Vous ressentez une sueur froide pour avoir frôlé la mort d'aussi près. Vous entendez alors un cri de guerre s'élever des rangs elfiques.  
– Visez la queue !!

Rendez-vous au **48**.

## 142

La brume violette se dissipe absorbée par les murs, laissant sur la pierre froide du sol le corps évanoui d'un barbare. Il est habillé avec des peaux d'animaux et a une large cicatrice au-dessus de l'œil droit.

Si vous avez le code SKELETON, rendez-vous au **28**.  
Si vous ne l'avez pas, rendez-vous au **205**.



## 143

Vous devez vous défendre des deux hommes-loups.

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

2<sup>nd</sup> HOMME-LOUP HABILETE : 12 POINTS DE VIE : 9

Si vous les éliminez, rendez-vous au **196**.

## 144

– Félicitations, humain. Ton as de serpent bat mon six de serpents, mais c'est à toi de comprendre le pourquoi. Es-tu prêt à commencer la partie ?

Si vous êtes prêt, allez au **25**. Si vous préférez vous entraîner encore un peu, rendez-vous au **230**.

## 145

– QUEL DEFAULT ?!

Le tact ne semble pas être votre fort, hein Wolf ? Seul Bain peut vous sauver maintenant.

Rendez-vous au **186**.

## 146

Vous donnez l'argent à l'homme et vous prenez le rien qu'il vous tend. L'ensemble des présents vous fixe avec des regards à moitié curieux et à moitié préoccupés. Ne sachant pas trop quoi faire, vous portez le poing à votre bouche et levez le coude accompagnant le geste d'un bruyant *\*SLURP\**, c'est

alors que les aventuriers explosent en un joyeux « *Hourra !* » qui fait presque trembler les fondations des Souterrains. Vous vous sentez euphorique, et même Bain rit quelque peu grisé, vous invitant à commander une autre bière et à boire encore.

Dix minutes plus tard le nain et vous êtes en train de chanter des chansons paillardes en compagnie des elfes, tandis que les barbares des Terres du Nord improvisent un concert en utilisant leurs peaux d'animaux et les os récupérés dans la Crypte des Anciens comme tambours. Vingt minutes plus tard, vous avez tous perdu connaissance.

Effacez 10 Pièces d'or de votre bourse (ou toutes vos Pièces d'or si vous en aviez moins de 10) et rendez-vous au **224**.

## 147

Le sarcophage s'ouvre laissant apparaître un être translucide, maigre et désarticulé. Il est habillé luxueusement d'une veste et d'un haut-de-forme, même si la première chose que l'on remarque de lui est le masque en forme de Joker qui lui recouvre le visage.

– Bonne réponse, aventurier, couine Enigma en faisant tourner une canne. Comment es-tu parvenu à cette réponse ?

– Avec la logique, répondez-vous. Altruiste, il a ravi les autres jusqu'à sa mort, et puis c'est la mort qui l'a ravi à son tour, lui rendant la pareille. Quel meilleur adjectif pour définir son état d'esprit ?

– Félicitations, continue le spectre. Je suis heureux que mon sommeil n'ait pas été dérangé par des brutes sans cervelle. Mais dites-moi, vous êtes ici pour me défier aux cartes ?

– A vrai dire, noble Lord, nous sommes ici par erreur et nous souhaiterions retourner dans la Crypte des Anciens, lui révèle Bain. Pourriez-vous nous aider ?

Le spectre semble déçu ; même si comprendre ce qu'il est en

train de penser est impossible à cause du masque.

– Je comprends. Normalement je ne serais pas autorisé à le faire, mais vous avez fait preuve d'esprit, et il n'est pas dit que Saul Enigma ne respecte pas les gens brillants ! Il suffit que vous déplaciez le sarcophage, en dessous vous trouverez un escalier en colimaçon qui vous conduira à la Crypte. Adieu, aventuriers. Je vous attendrai ici au cas où vous souhaiteriez me défier un jour, j'ai tout mon temps.

Vous remerciez le spectre pour son aide. Une fois la sortie dégagée, vous descendez les marches jusqu'au 46.

## 148

Vous retenez votre souffle et observez les mouvements du Dragon Infernal ; le monstre se balade dans le camp et semble renifler l'air. Ses écailles sont vert foncé. Ses ailes puissantes semblent recouvertes par une membrane qui reflète la lumière de la lune. De la gueule de la créature s'écoule une bave noire et poisseuse, une substance qui s'enflamme avec l'air avant même de toucher le sol.

Le fait qu'il soit une créature volante est renforcé par son aspect : des pattes postérieures de dimensions réduites, plus semblables à celles d'un oiseau qu'à celles d'un reptile, ainsi qu'une très longue queue avec une crête pointue au bout, qu'il garde dressée afin de balancer sa démarche. La dernière chose que vous remarquez ce sont ses yeux, aux pupilles multicolores. C'est seulement à cet instant que vous réalisez que la créature vous a aperçu et se dirige tout droit vers vous.

Rendez-vous au 226.



## 149

Vous fuyez à la vitesse maximale permise par vos jambes, vous éloignant le plus possible de l'Antre des Géants. Votre vue se brouille et votre gorge brûle à cause de votre respiration saccadée. Vous titubez plusieurs fois et craignez de ne pas y arriver, mais une lueur guide votre chemin ; quelques minutes plus tard et vous vous retrouvez à nouveau à l'extérieur sur une immense terrasse.

– Nous sommes sortis des Souterrains ? demandez-vous essoufflé. Bain vous fait signe que non.

– Cette zone aussi en fait partie. En réalité les Souterrains s'étendent tout autour de la Cité des Anciens. Seule une partie est de fait sous terre.

C'est étrange, mais pas *si* étrange si vous pensez à tout ce qui vous est arrivé jusqu'à présent – et à ce qui va encore vous arriver. De la terrasse part un étroit sentier qui traverse les monts. Une fois que vous vous êtes remis en route, vous rencontrez rapidement un nouvel obstacle.

Rendez-vous au **40**.

## 150

Ok, Wolf, je sais à quoi vous venez de penser, mais réfléchissez un instant : vous ne savez pas comment trouver les Portails sans Bain. Aussi, tout compte fait, ce nain pétulant vous a quand même été utile... ou pas ? Allez, courage, attaquez ce monstre et ne protestez pas !!

GARGOUILLE HABILETE : 15 POINTS DE VIE : 16

Si vous éliminez la gargouille, rendez-vous au **132**.

## 151

Bain et vous êtes condamnés à errer sans fin dans les Souterrains de la Cité des Anciens !

Votre mission se termine ici.

## 152

Bain et vous parcourez le sentier entre les montagnes jusqu'à ce que le soleil se couche complètement ; le rouge laissant place aux tons bleuâtres de la nuit. Le groupe d'aventuriers a décidé de camper, à en juger par les feux au loin. Vous faites de même et vous installez un camp de fortune.

– Tu les entends ? Ils chantent autour du feu et ceci est sans aucun doute l'odeur d'un lapin rôti. On ne pourrait pas les rejoindre ? vous supplie Bain.

– Avec la chance qu'on a il s'agit d'une autre illusion, répondez-vous, et puis je me méfie des elfes. Ils sont bien capables de te poignarder pendant ton sommeil à cause d'un simple pet qui t'aurais échappé. Crois-moi, il vaut mieux rester ici.

Bain soupire et termine de monter la tente. Il glisse ensuite dans son sac de couchage et s'effondre de fatigue. Vous vous installez à votre tour et fermez les yeux (vous récupérez 2 points de vie). Mais rapidement votre sommeil est tourmenté par des cauchemars, à moins que ce ne soit les ronflements de Bain.

Rendez-vous au **87**.



## 153

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à sauter assez haut pour frapper l'œil de Polyferme : votre arme cause un dommage normal.

Si vous êtes Malchanceux, vous le frappez dans une autre partie du corps : votre arme ne cause aucun dommage.

Dans tous les cas retournez au **36** et continuez à combattre.

## 154

Le monstre s'écroule à genou, visiblement fatigué. Les troupes du Roi de l'Ouest se jettent alors sur lui sans se rendre compte de la feinte : l'homme-bête les réduit en charpie en un rien de temps. Les rares soldats survivants s'enfuient tandis que le vainqueur meugle de triomphe.

Pendant toute la bataille, vous êtes resté aplati contre la roche comme un lézard, dans la crainte d'être repéré. Quand vous sortez enfin de votre cachette, il ne reste plus aucune trace du monstre.

Rendez-vous au **65**.





## 155

Vous tirez la chasse et la latrine triple immédiatement de taille. Vous avez maintenant face à vous un imposant passage circulaire.

– On doit *vraiment* entrer là-dedans ? demande Bain, son visage en disant plus.

Vous mettez un pied dans l'ouverture pour voir si ça glisse. Tout semble en ordre – sauf le fait de devoir s'engouffrer dans une toilette gigantesque bien sûr.

Si vous le faites, bouchez-vous le nez et rendez-vous au **73**.  
Sinon, retournez au **140**.

## 156

– Mon nom est Prince Llarion Roth de la Septième Dynastie d'Eldareth, Guerrier du Soleil à la Cour du Sérénissime. Je te remercie de me l'avoir demandé.

Si vous lui demandez comment il a été blessé, allez au **179**.

Si vous vous offrez de le soigner en échange de son aide, rendez-vous au **29**.

Si vous lui révélez qui vous êtes et ce que vous cherchez, allez au **15**.

Si vous avez posé assez de questions, ou que vous ne souhaitez pas prolonger outre cette conversation, allez au **204**.



## 157

- Tu es sûr qu'on se dirige vers l'Antre des Géants ?
  - Sûr ? Sûr et certain, mon frère ! Il y a des géants là-dedans ! Mais vraiment gros, eh ! Genre la vache de l'oncle Shank ! Tu te souviens de l'oncle Shank ? Le maigrichon qui travaillait au marché et qui lançait tout le temps du tabac aux canards ?
  - Fox, ne te distrais pas. Où est l'Antre ?
  - Quoi ? Ah oui, l'Antre ! Juste ici, derrière le coin. C'est plein de Porte-clefs d'Argent, vous allez voir ! Il suffit de tourner ici.
- Il fait un pas de côté et déclame avec déférence :
- Après-vous messires.

Si vous acceptez l'invitation (en prenant quelques précautions) allez au **124**. Si vous pensez qu'il est plus sage de rebrousser chemin, allez au **62**.

## 158

- Je suis désolé, j'ai arrêté les pièces. Elles causent des caries aux dents.
  - Mais l'argent ne se mange pas ! dites-vous. Il sert pour acheter d'autres choses ! Genre... les corps de nombreux humains de l'Est ! Imaginez combien vous pourriez en avoir si vous acceptiez la somme que je suis gentiment en train de vous offrir !
- Le cyclope réfléchit en silence, des rides se forment sur son énorme front.
- Un instant. Tu es attaché et à ma merci. Qu'est-ce qui m'empêche de prendre tes petites pièces ET de garder ton corps, les deux ensemble ?

Si vous avez de l'argent et que vous pensez être assez rusé

pour corrompre le cyclope sans y laisser la peau, allez au **106**. Dans le cas contraire retournez au **130** et choisissez une autre option.

## 159

– Hum, intéressant. Ton valet de serpent ne peut pas battre mon cinq de denier et vice-versa. C’est une égalité. Saul distribue les cartes et pose un six de serpents.

Vous regardez votre main : si vous voulez jouer un dix de cœur allez au **47**. Si vous jouez un deux d’épée allez au **198**. Si vous posez un as de serpent, allez au **144**.

## 160

Vous traversez une arche qui vous conduit dans une pièce meublée, la première contenant autre chose que de la poussière.

– On y est, Wolf. Nous avons atteint les appartements privés de Lord Adam. L’escalier là-bas conduit aux Portails. On devrait se tenir sur nos gardes, je crains qu’on va avoir de la compagnie.

Si vous descendez l’escalier sans perdre de temps, allez au **104**. Si vous préférez fouiller un peu la chambre, allez au **64**.

## 161

Avec un effort dont vous ne pensiez pas être capable, vous parvenez à attraper le rebord de la trappe. Il ne vous reste plus qu’à vous hisser en emportant avec vous le sac de patates accroché à votre ceinture.

– Demain je commence une diète, promis juré ! dit Bain tandis que vous le soulevez avec peine.

Après avoir repris votre souffle, vous faites un rapide inventaire de votre sac à dos (heureusement vous n'avez rien fait tomber, on dirait bien que vous vous en tirez à bon compte). Malheureusement les trésors ont tous disparus (c'était une illusion au cas où vous ne l'auriez pas compris). Il n'y a plus rien qui vous retienne ici.

Quittez cet endroit en allant au **195**.

## 162

La dernière chose que vous voyez est le plafond de la pièce qui rebondit partout. Dommage qu'en réalité ce soit votre tête qui rebondit.

La prochaine fois, évitez d'énerver un elfe Guerrier du Soleil si vous tenez à votre peau.

## 163

Vous quittez la caverne en suivant un sentier qui se dirige au nord et qui croise de nombreuses autres ramifications mineures qui grimpent vers l'ouest. A la tombée du crépuscule, vous arrivez à proximité d'un centre habité – ou ce qui en reste. C'est une cité en ruine qui semble abandonnée depuis bien longtemps.

Si vous désirez chercher un endroit où dormir, allez au **98**.  
Si vous préférez revenir sur vos pas et prendre l'un des sentiers qui vont vers l'ouest, rendez-vous au **222**.



## 164

Le sentier continue vers le nord en traversant des montagnes qui semblent, et probablement sont, infranchissables. La seule autre voie praticable se dirige vers l'ouest, rejoignant les hauteurs après s'être ramifiée en de nombreux sentiers. La nuit est en train de tomber lorsqu'après un énième détour, vous arrivez à proximité d'un centre habité. Songeant enfin à un possible moment de répit, vous vous rendez compte qu'il n'y a pas âme qui vive : tout autour de vous n'est que ruines. La cité semble être bel et bien abandonnée (d'ailleurs qui aimerait vivre dans un lieu pareil ?).

Si vous désirez chercher un endroit où dormir, allez au **98**.

Si vous préférez revenir sur vos pas et prendre l'un des sentiers qui vont vers l'ouest, rendez-vous au **115**.

## 165

La caverne est relativement petite et le seul élément distinctif qui s'y trouve est l'emblème de Saul Enigma représenté par un masque en forme de Joker.

Si vous touchez le masque, allez au **101**.

Si vous l'examinez plus attentivement, allez au **43**.

Si vous ignorez l'emblème pour vous mettre à la recherche d'un éventuel passage secret, allez au **76**.

Enfin, si vous explorez le sol de la grotte, rendez-vous au **187**.



## 166

Vous fouillez le corps du guerrier trouvant ainsi plusieurs objets utiles : une Épée (Arme), un Bouclier et un Heaume (Objets Spéciaux, chacun permet d'ajouter 1 point d'habileté tant que vous les possédez) ainsi que de la nourriture équivalente à un Repas. Cela en plus de la Clef Bleue que vous avez déjà.

Choisissez quoi prendre et puis récitez une petite prière – juste pour la forme – avant de vous rendre au **40**.

## 167

Vous atterrissez sur la dalle et il ne se passe rien.

Vous sautez en avant (au **232**), à droite (au **7**) ou à gauche (au **93**) ?

## 168

– Attendez un instant ! exclamez-vous. Vous souhaitez un corps d'homme de l'Est, c'est bien ça ? Mais il n'est écrit nulle part que ça doit forcément être le mien !

– Eh bien, non, dit le cyclope. Mais tu es ici, maintenant et tout de suite. Pourquoi ne pas en profiter ?

– Parce que j'ai un vice caché ! Vous avez dit chercher un pursang, c'est bien ça ? Je ne le suis aucunement ! Ma mère vivait à la frontière avec le Nord et mon père... mon père je ne sais même pas qui il est, il se peut même que ce soit un orque ! Vous voyez mes dents toutes tordues ? Et puis mon grand-père était albinos, ou du moins c'est ce qu'on me racontait, il y en a aussi qui m'ont dit que j'avais de parents nains ! Mais ce n'est pas tout...

Un éclair de génie vous traverse l'esprit.

– ...mais oui, bien sûr ! Fox ! J'aurais dû y penser plus tôt !

Monsieur le cyclope, si vous avez la patiente de chercher dans les couloirs à votre gauche, vous trouverez un homme de l'Est pur-sang entièrement pour vous. Je vous le garantis ! Il est originaire de Quarlam, la capitale ! C'est lui qui me l'a dit !

– Quarlam, hein ? réfléchit Polyferme en posant fil et aiguille. Intéressant. On va faire comme ça, je vais contrôler, de toute façon tu es ligoté et tu ne peux pas fuir. Mais si je découvre que tu m'as berné, je t'étriperai sans te suffoquer avant.

– Il n'y aura pas besoin de m'éviscérer, Monsieur Polyferme ! J'attendrai votre retour ficelé comme un saucisson.

– Trop fort ! s'exclame Bain dès que vous êtes seuls. Même si cela m'attriste un peu pour Fox. Devenir une poupée pour géants n'est pas trop...

– Tu seras triste pour nous si on ne se dépêche pas, l'interrompez-vous.

Vous arrachez le body et vous vous préparez à fuir. Mais à la dernière seconde (hélas) vous remarquez une trappe cachée là où était assis Polyferme.

Si vous tentez de l'ouvrir, allez au **72**.

Si vous retenez plus sage déguerpir au plus vite, allez au **149**.

## 169

Vous montez sur la petite barque et prenez les rames. Lentement mais sûrement vous commencez la traversée ; l'embarcation fend le brouillard en suivant le courant dans l'obscurité la plus profonde. Le son des rames qui frappent l'eau est entrecoupé par un étrange bourdonnement, amplifié par la réverbération de la grotte qui le rend vraiment agaçant. On dirait le bruit d'un géant qui ronfle, et quand vous vous penchez, vous vous rendez compte d'avoir presque deviné.

Des Centaines et des centaines de ragran sont en train de dormir immergés dans l'eau. Vous connaissez très bien la dangerosité de ces reptiles, croisement entre un crapaud et un crocodile, mais plus gros que ces derniers. Vous devrez faire le maximum pour ne pas les réveiller, sinon... gare à vous ! Vous considérez la possibilité de retourner vers le rivage quand un bruit sec \*BAM\* met fin à la traversée. Vous venez de percuter un ragran à la queue crêtée qui n'a pas vraiment apprécié le fait d'être réveillé de telle manière.

Si vous l'attaquez avant qu'il ne tente de monter à bord, allez au **121**. Si vous ramez plus fort pour vous enfuir, allez au **233**.

## 170

– Sers-toi je t'en prie. Bain indique le vide devant lui. Les autres aventuriers aussi vous incitent à vous unir au banquet, mais dès que vous tendez la main ils sursautent effarés.

– Qu'est-ce que j'ai fait ?! exclamez-vous.

Bain vous murmure rapidement :

– Les couverts !! Tu ne vas pas manger avec les mains quand même !

Vous parez à cette mégarde en touchant votre jambe et puis en soulevant les doigts comme un trophée. Les regards passent de la désapprobation à une joie sincère.

– Allez, homme noir ! Montre-nous ce que tu sais faire !

Vous vous jetez sur la nourriture invisible. Dix minutes plus tard vous pourriez jurer sentir le goût du rôti de sanglier, la saveur piquante des épices du Sud et le ton délicat d'un velouté de courgettes des Terres de l'Est, exactement comme celui de votre mère. La joie des saveurs s'unit à l'arôme aigre-doux des souvenirs, et en moins de temps qu'il faut pour le dire vous vous écroulez à terre avec Bain, évanouis.

Rendez-vous au **224**.



## 171

– J’apprécie que tu aies répondu à ma question, humain. Malheureusement je ne puis t’aider car je ne sais rien de ces Portails dont tu parles. Mon seul objectif est de mettre à l’épreuve ma force et, avant que tu ne le demandes, non, je ne suis pas disposé à me battre à tes côtés.

Si vous lui demandez son nom et pourquoi une telle attitude, allez au **156**.

Si vous lui demandez comment il a été blessé, allez au **107**.

Si vous vous offrez de le soigner en échange de son aide, rendez-vous au **29**.

Si vous avez posé assez de questions, ou que vous ne souhaitez pas prolonger outre cette conversation, allez au **134**.

## 172

L’emblème n’est rien de plus qu’une simple sculpture obtenue à partir de roche vive. Sa surface est lisse, vous pouvez presque vous refléter sur le sourire malin du Joker. A première vue il n’y a pas de trace de boutons cachés.

Retournez au **180** et effectuez un autre choix.





*C'est une grotte souterraine (par. 173)*

– Tuuu... es Looord... répète le monstre avant de disparaître. Sorcellerie, Wolf : et vous devriez maintenant savoir que quand il y a de la sorcellerie, les choses ne sont pas toujours ce qu'elles semblent être. Tout comme la Hache du Minotaure qui gît au sol. Vous pouvez la prendre si vous le souhaitez (c'est une Arme en bonne et due forme) mais je n'exclus pas qu'elle puisse cacher une quelconque surprise.

Mais pour l'instant, il vaut mieux tenter de comprendre où vous vous trouvez ; on dirait une grotte artificielle de grandes dimensions. Un tunnel s'étend à partir de la paroi sud et une alcôve peu profonde a été creusée à l'est. Si vous levez les yeux, vous pouvez apercevoir le ciel par le trou par lequel vous êtes tombé. Il est exclu que vous puissiez grimper jusque là-haut : les murs n'offrent pas assez de prises et vous risqueriez de vous fracasser la tête en tombant. Mieux vaut ne pas trop tenter le diable après cette première chute assez chanceuse.

Si vous parcourez le passage au sud, rendez-vous au **229**.  
Sinon, rendez-vous au **216** pour explorer l'alcôve.

– Reste sur tes gardes, murmurez-vous à Bain. Je n'ai pas trop confiance en ce gars.

– Pourquoi ? demande le nain sur le même ton. Il m'est assez sympathique. Et puis il vient de l'Est, tout comme toi, non ? Hé, il se peut même que ce soit lui l'Homme de la Prophétie, qu'est-ce que t'en sais.

– J'en doute fort.

– Allez, tu vas voir que tout ira bien. C'est le chemin pour l'Antre des Géants, et de là ce sera du gâteau pour trouver les

Portails. Et puis tu sais que nous, les nains, avons une intuition particulière pour...

– HE, VOUS ETES ENCORE LA ?! dépêchez-vous, ne restez pas à la traîne !

Fox accélère le pas.

Si vous continuez à le suivre en allant au **157**.

Ou si vous n'en faites qu'à votre tête, rendez-vous au **62**.

## 175

Le conseil de l'elfe vous permet de traverser indemne la Salle des Lames. Notez le code **BLADES** sur la feuille d'aventure.

Même si un peu navré d'avoir dû faire confiance à un oreilles-en-pointe, vous remerciez le sort de l'avoir mis sur votre chemin, rendez-vous au **129**.

## 176

– Félicitations, humain. Ton roi de cœur bat mon cinq de denier. A toi de comprendre le pourquoi.

Saul distribue de nouvelles cartes et joue un six de serpents.

Vous regardez votre main : si vous voulez jouer un dix de cœur allez au **47**. Si vous jouez un deux d'épée allez au **198**. Si vous posez un as de serpent, allez au **144**.



– Broredain c'est moi, quelle question ! intervient un autre nain d'aspect jovial. Ou plus précisément : Broredain Brore-dermolec de Baraingonato !

– Brore... quoi ?!

Le nain vient à votre secours.

– Oui, je sais. C'est difficile à mémoriser pour vous les humains, je t'autorise donc le luxe d'utiliser mon surnom officiel : BAIN ! Ça te plait ? C'est très aulique, tu ne trouves pas ? Ça a un quelque chose d'épique, on le dirait presque sorti d'une œuvre littéraire...

– Soit, soit ! l'interrompez-vous. Bain ! Ça je peux me le rappeler. Mais je crois qu'il est temps d'avoir quelques explications, non ?

– Tu as raison, approuve le nain. Il fait signe de le suivre. Viens avec moi. Je t'expliquerai tout ça devant une bonne tasse de thé.

Cela ne vous enchante guère, mais on dirait bien que c'est le seul moyen pour découvrir quelque chose de plus sur cet endroit si déroutant. Vous acceptez l'invitation. Vous traversez une bonne partie de la Cité des Anciens, croisant d'autres nains ainsi que quelques guerriers en armures, jusqu'à atteindre une petite mesure.

– Installe-toi, vous invite le nain en montrant un tabouret. Après vous avoir offert à boire, il commence enfin son explication.

– Bien, humain. Nous, les nains, savons tout de ta mission. Nous savons que tu viens de l'Est, que tu t'appelles Wolf et que tu veux rejoindre Makiritas, la capitale des Terres de l'Ouest...

– Stop, un instant, l'interrompez-vous. Comment fais-tu pour savoir autant de choses à mon sujet ?

Cela est curieux, en effet ; et si ces nains étaient des sujets du

Roi de l'Ouest ?

– Nous ne sommes pas des sujets du Roi de l'Ouest, Wolf ! Il existe une prophétie millénaire. Elle dit : *un jour viendra un homme de l'Est, il aura la peau noire et voudra rejoindre Makiritas. Toi, Broredain Broredermolec de Baraingonato, tu devras l'accompagner dans les Souterrains et...*

– Une prophétie millénaire avec ton nom ?

– Les Anciens étaient très prévoyants, tu ne le savais pas ? Nous sommes les descendants des nains qui les servaient, et depuis des siècles nous gardons les Souterrains pour une raison bien précise : ils renferment dans leur profondeur les Portails Runiques, qui permettent de rejoindre facilement chacune des Quatre Terres. Comprends-tu maintenant pourquoi je dois t'accompagner et pourquoi cette cité est si importante pour ta mission ?

Oui, maintenant tout est plus clair, plus ou moins, si vous parvenez à traverser le Portail Runique pour les Terres de l'Ouest vous pourrez rejoindre Makiritas en très peu de temps, sans que les troupes ennemies ne vous aperçoivent !

– L'idée est intéressante, mais comment puis-je te faire confiance ?

– Fais-le et puis c'est tout. Nous, les nains, avons une intuition particulière pour ces choses. Et puis, si j'avais voulu te tuer je ne t'aurais pas fait boire une infusion de lawmort. Effectivement le thé devait avoir des propriétés curatives car vous vous sentez en plein forme (ramenez vos points de vie à leur valeur initiale).

– Bien, c'est le moment de partir, le temps presse. Es-tu prêt à me suivre ?

– Je n'ai pas beaucoup de choix, je pense. On va où ?

– De l'autre côté de la cité, là où se trouve l'Entrée. Viens avec moi. Je t'expliquerai mieux chemin faisant.

Rendez-vous au 71.

## 178

Vous jetez le coquillage au sol, le piétinez, lui sautez dessus, l'insultez, lui mettez le feu, lui donnez des coups de boule, l'utilisez comme cochonnet pour une partie improvisée de pétanque (que vous perdez misérablement). Tout cela inutilement : il ne se brise pas et le seul résultat que vous obtenez est de paraître encore plus ridicule aux yeux de Bain et Kan.

Rendez-vous au **19** et prenez une décision sensée.

## 179

– Blessures ? Quelles blessures ? Ce ne sont que de simples éraflures, humain. Quoi qu'il en soit, je suis de bonne humeur, je vais donc te révéler que dans la prochaine pièce se trouve un piège diabolique auquel j'ai pu fuir grâce à mon agilité. Je me suis réfugié ici afin de revoir ma stratégie étant donné que les richesses matérielles n'ont aucune emprise sur moi.

Si vous vous offrez de le soigner en échange de son aide, rendez-vous au **29**.

Si vous lui révélez qui vous êtes et ce que vous cherchez, allez au **15**.

Si vous lui demandez son nom et pourquoi une telle attitude, allez au **156**.

Si vous avez posé assez de questions, ou que vous ne souhaitez pas prolonger outre cette conversation, allez au **204**.



## 180

La caverne est relativement petite et le seul élément distinctif qui s'y trouve est l'emblème de Saul Enigma représenté par un masque en forme de Joker.

Si vous touchez le masque, allez au **37**.

Si vous voulez l'examiner plus attentivement, allez au **172**.

Si vous ignorez l'emblème pour vous mettre à la recherche d'un éventuel passage secret, allez au **208**.

Enfin, si vous explorez le sol de la grotte, rendez-vous au **19**.

## 181

Vous n'avez aucune intention de vous laisser surprendre come un rat ; vous bondissez de la grotte l'arme au poing en essayant d'effrayer les créatures. Les hommes-loups sont tout d'abord surpris, mais se trouvant en pleine battue de chasse ils ne fuient pas au combat.

Rendez-vous au **143**.

## 182

Vous accélérez le pas. Bain semble plus radieux que le soleil au travers des montagnes. Vous parvenez enfin à annuler la distance avec les aventuriers alors que le soleil commence à peine à se coucher. Votre arrivée au camp est accueillie par quelques grognements, pas plus, sans l'effet du gaz le groupe montre son vrai aspect : de simples types bourrus, attirés par la notoriété des Souterrains et ses trésors à piller.

Le silence pendant votre maigre repas n'en est pas moins plus amical et familier que de nombreuses ripailles auxquelles vous avez participé. De conséquence vous ne vous plaignez



pas quand les autres se retirent dans leurs tentes pour dormir, vous déléguant le premier tour de garde.

Seul dans la nuit profonde, et enveloppé dans un chaud manteau, vous réfléchissez au nombre de jours de marche qui vous attendent encore avant d'atteindre les Portails. Malheureusement vous n'aurez jamais une réponse précise, il vous est clair maintenant que le temps et les routes dans la Cité des Anciens sont des concepts bien relatifs. A propos du temps : la position de la lune vous signale la fin de votre tour de garde.

Après avoir réveillé l'un des elfes de façon un peu plus rude de ce qui était nécessaire, vous vous dirigez vers la petite tente montée par Bain. Vous êtes prêt à finir cette journée sans fin, en souhaitant que la prochaine soit meilleure. Malheureusement votre prière n'a pas été entendue.

Rendez-vous au **35**.

## 183

Les flèches elfiques sifflent dans le ciel. Mais le dragon a anticipé l'attaque et les réduits en cendres en crachant une gigantesque boule de feu. La boule explose au sol sans faire de victimes, mais rend l'air irrespirable à cause de la fumée et des poussières soulevées. Vous toussiez avec force en tentant de protéger votre bouche avec votre manche (vous perdez 1 point de vie). Quand la fumée se disperse un nouvel ordre s'élève des rangs elfiques :

– Visez la queue !!

Rendez-vous au **48**.



## 184

– Désolé, humain. Ton deux de denier et ma reine de denier se détruisent mutuellement. La partie finit à égalité, ce qui signifie que c'est moi qui gagne. Prépare-toi à mourir !!

Rendez-vous au **109**.

## 185

Vous venez de déclencher un piège !

Lancez quatre dés : si le résultat est inférieur à votre habileté, vous parvenez à esquiver la lame. Dans le cas contraire, vous perdez 1 point de vie. Vous ne pouvez que continuer.

Vous sautez en avant (au **83**), à droite (au **167**) ou à gauche (au **7**) ?

## 186

La dimension du mobilier joue en votre faveur. Le champ visuel limité du monstre fait le reste : Bain parvient à atteindre la table sans être vu et à couper les liens qui vous emprisonnaient. Votre réaction est immédiate. Malheureusement celle du cyclope l'est tout autant. Malgré sa mauvaise vue, son ouïe est plus qu'excellent.

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Malchanceux la main colossale du monstre vous frappe dans le dos avec une force inouïe et vous perdez 4 points de vie.

Si vous n'êtes pas mort, ou si vous êtes chanceux, vous parvenez à atteindre un passage assez étroit où le cyclope ne

pourra pas vous suivre. Vous l'entendez crier de rage tandis que vous arrachez ce ridicule body et courez vers la liberté.

Rendez-vous au **149**.

## 187

– Il se peut qu'il y ait une sortie ici en dessous, dites-vous. Vous frappez avec force le sol à l'écoute de tout son suspect. Bientôt un bruit sourd vient confirmer votre hypothèse : une partie du sol sonne creux.

– J'ai trouvé la sortie ! exclamez-vous fièrement.

Le coup de hache de Kan ne révèle ni passage secret ni échelle : juste une petite niche qui contient un coquillage bleu.

Si vous examinez le coquillage de plus près, allez au **14**.

Si vous préférez étudier l'emblème, allez au **172**.

Si vous examinez les murs à la recherche d'un éventuel passage secret, allez au **208**.

## 188

Attendez une seconde : vous êtes déjà passé par ici ! C'est la caverne où les hommes-loups et les soldats de l'Est se sont affrontés en bataille, la même où vous êtes arrivé après le combat contre le Minotaure ! Vous savez ce que cela signifie, oui ? Exactement : que vous avez perdu un jour entier de marche.

Râlez autant que vous le voulez, mais il n'y a rien à faire, à part reparcourir vos pas jusqu'à atteindre à nouveau la cité en ruine. Une fois sur place, exténué, vos jambes refusent de vous porter plus loin ; il vaut mieux camper ici pour la nuit.

Rendez-vous au **98**.

## 189

Vous venez de déclencher un piège !

Lancez quatre dés : si le résultat est inférieur à votre habileté, vous parvenez à esquiver la lame. Dans le cas contraire, vous perdez 1 point de vie. Vous ne pouvez que continuer.

Vous sautez en avant (au **167**), à droite (au **34**) ou à gauche (au **185**) ?

## 190

Vous prenez le Pendentif et vous placez un de ses cristaux dans la serrure : une puissante décharge d'énergie vous traverse le bras (vous perdez 4 points de vie). Quand vous revenez à vous, Bain secoue la tête.

– C'est une épreuve d'astuce, Wolf. Pas un prix pour celui qui aurait ramassé le plus de pacotilles ! Tu devras faire plus attention si tu veux survivre.

Vous êtes vraiment dans un beau pétrin...

Si vous prenez une torche afin de mieux en observer les contours, allez au **4**.

Si vous enfoncez la porte par la force, allez au **79**.

Si vous baissez la poignée tout simplement, allez au **133**.

## 191

Normalement vous avez l'estomac bien accroché, toutefois, ce que vous voyez a de quoi choquer le plus rude des guerriers. Tous les murs de la grotte sont maculés de sang et au sol se trouvent au moins une dizaine de cadavres. Leurs visages sont méconnaissables, mais les insignes sur leurs uniformes sont celles de l'Archiduc. Ce sont probablement des soldats de

l'Est qui ont tenté comme vous de rejoindre Makiritas, mais sans y parvenir hélas. Il y a aussi des corps d'hommes-loups ; ce sont des créatures qui se déplacent en meutes assez nombreuses, et les survivants pourraient bien être encore dans les parages.

Notez le code LYCANS sur la feuille d'aventure, puis décidez si vous vous éloignez le plus vite possible (au **33**) ou si vous commencez à fouiller les cadavres (au **60**).

## 192

Vous chutez ! Et ce malgré vos tentatives de freiner ou du moins ralentir la chute. Heureusement, en fin de course vous atterrissez sur Kan qui, grâce à sa robuste constitution, amortit le choc avec le sol ; vous vous en tirez avec quelques bleus. – Où diable sommes-nous ? murmurez-vous.

Vos yeux s'habituent lentement à l'obscurité ambiante. Vous avez chuté pour sur une dizaine de mètres, et vous vous trouvez maintenant dans une grotte circulaire aux parois bleues. Pas d'ossements au sol. Par contre on dirait que les murs sont parcourus par des éclairs électriques.

– Je crains de le savoir, répond Bain. Vous voyez ce symbole gravé là-bas ? C'était l'emblème de Saul Enigma, un Ancien avec la passion pour les devinettes.

– Devinettes égale pièges, grogne Kan. Son instinct de barbare ne se trompe probablement pas. Les décharges électriques font partie de ces pièges qui ont tendance à griller les aventuriers quand ils s'y attendent le moins.

Si vous regardez autour de vous plus attentivement, allez au **165**.

Si vous cherchez un éventuel passage secret, allez au **76**.

Enfin, si vous explorez le sol de la grotte, rendez-vous au **187**.

## 193

Attendez une seconde : vous êtes déjà passé par ici ! C'est la caverne où les hommes-loups et les soldats de l'Est se sont affrontés en bataille, la même que vous avez visité hier ! Vous savez ce que cela signifie, oui ? Exactement : que vous avez perdu un jour entier de marche.

Râlez autant que vous le voulez, mais il n'y a rien à faire, à part reparcourir vos pas jusqu'à atteindre à nouveau la cité en ruine. Une fois sur place, exténué, vos jambes refusent de vous porter plus loin ; il vaut mieux camper ici pour la nuit.

Rendez-vous au **98**.

## 194

On dirait des bulles de savon tout à fait normales, avec la seule différence qu'elles n'ont aucune odeur. Il y en a de toutes les sortes : certaines vous font sembler plus grand, d'autres plus petit, d'autres encore dupliquent votre silhouette, comme si vous aviez un miroir à hauteur de la taille. Enfin, elles explosent toutes dès que vous tentez de les toucher et ne semblent avoir aucune utilité pratique.

Rendez-vous au **140** avant que vous n'ayez une migraine.

## 195

Ce qui vous fait face arriverait bon dernier à un concours pour élire « *l'endroit le plus sympa des Souterrains* », Wolf. Une pièce lugubre, pleine de toiles d'araignées et de taches de sang séché, ainsi qu'une dizaine de lames recourbées qui pendent du plafond. Au sol, un carrelage en échiquier : du genre qui enclenchent des pièges quand vous posez le pied dessus.

- Toi d'abord, propose Bain.
- Non, toi, répondez-vous.

Vous continuez ainsi pendant quelques minutes, jusqu'à ce qu'un partie (truquée) à Shifumi désigne le nain comme scout. Votre cœur battant la chamade, vous assistez à sa lente traversée, toutefois, contrairement à vos attentes, aucun piège ne se déclenche.

- Tu peux y aller, il n'y a aucun danger ! crie Bain de l'autre côté de la pièce. Encore hésitant, vous posez un pied sur la première dalle, puis sur la seconde, la troisième, la quatrième...

- ON PEUT SAVOIR CE QUE TU ES EN TRAIN DE FAIRE ?! BOUGE-TOI UN PEU !!

Vous sursautez, tendu comme vous l'êtes. C'est ce qui vous permet d'esquiver une lame qui descendant du plafond passe à quelques centimètre de votre nez.

- Oh, j'ai compris ! crie Bain. C'est la Salle des Lames ! Ses pièges ne réagissent pas au poids d'un nain !

Vous le maudissez en silence, tout en faisant attention à ne pas perdre l'équilibre. Vous n'êtes même pas à moitié du parcours. Revenir sur vos pas est exclu : vous ne pouvez que choisir sur quelle dalle sauter en espérant faire le bon choix.

Vous sautez en avant (au **102**), à droite (au **167**) ou à gauche (au **138**) ?



## 196

Les hommes-loups gisent à vos pieds. Quelque chose doit les avoir effrayés à mort ; même si ce sont des créatures agressives, elles n'ont pas l'habitude de combattre avec une telle férocité.

Avant de poursuivre vous devez prendre un Repas (si vous ne le faites pas vous perdez 2 points de vie). Après avoir mangé vous décidez d'explorer la grotte d'où les hommes-loups étaient sortis. Vous vous préparez au pire, et effectivement...

Si vous avez le code LYCANS, allez au **188**, sinon au **191**.

## 197

Mince alors, Wolf ! Ne vous demandez pas comment c'est possible, mais vous venez d'arriver dans la salle du trésor. Tous les Souterrains qui se respectent doivent en avoir une et celui de la Cité des Anciens ne fait pas exception : entre les caisses remplies d'or, d'armes magiques, d'armures, de talismans et autres objets en tous genre, vous n'avez que l'embaras du choix pour ce qui est d'emporter avec vous. Soyez heureux : à partir de maintenant vous pourrez devenir une vraie machine de mort ! Comment dites-vous ? Ce n'est pas normal de trouver une salle du trésor au début d'un souterrain ? Bon, oui, vous avez raison. D'ailleurs, ce n'est pas un hasard si Bain est en train de répéter depuis cinq minutes la même chose.

– Mais enfin, Wolf !! qu'est-ce qui te prend ?

– Quoi ? Oh, désolé. Tout ceci doit m'être monté à la tête.

Bain murmure quelque chose puis conseille de ne rien toucher.

– Cette salle a été créée exprès pour mettre à l'épreuve la cupidité des aventuriers. Si tu prenais ne serait-ce qu'une pièce



d'or, l'alarme au plafond se mettrait à retentir.

Il indique alors une sphère lumineuse renfermée dans du verre rouge au-dessus de vos têtes.

– Ne fait donc pas de bêtises. Allons-y, maintenant.

– Certainement. Pour qui te me prend ? Vous reprenez votre route. Quelle épreuve stupide. Comme si un aventurier n'était pas capable de laisser derrière lui...

– RANGE CETTE MAIN, JE T'AI VU !!

Mince, Wolf ! On dirait bien que vous n'êtes pas capable de dominer votre nature de voleur ! Comment pensez-vous y parvenir ?

Si vous décidez de marcher les yeux fermés pour éviter toute tentation, allez au **77**.

Si vous avez une meilleure estime de vous-mêmes et pensez pouvoir résister en gardant les yeux ouverts, allez au **120**.

Si vous pensez que Bain n'est qu'un idiot et que vous ne vous pouvez pas laisser passer une telle occasion, allez au **201**.



**198**

– Hum, intéressant. Ton deux d'épée ne peut pas battre mon six de serpents et vice-versa. On est à égalité. Es-tu prêt à commencer la partie ?

Si vous êtes prêt, allez au **25**. Si vous préférez vous entraîner encore un peu, rendez-vous au **230**.

– J’ai trouvé la sortie ! crie Bain. Vraiment ! Faut y aller !!  
 Sa voix vous parvient comme étouffée. Les monstres ne semblent finir jamais; la fatigue se fait sentir de plus en plus, et votre arme risque de glisser de votre main à tout moment. Même votre vue est obscurcie, mais ceci dépend peut-être de la montagne de muscles qui vient de se positionner devant vous.

– Fuyez ! crie Kan. Je couvre les arrières !

– Kan ? Ils sont trop nombreux ! Tu ne peux pas y arriver !

Le barbare ricane, ce qui met encore plus en évidence sa cicatrice.

– Maintenant je comprends pourquoi pas parvenir à sortir de crypte. Ma place est ici, pour combattre ! Partez et pas vous retourner !

Ce n’est pas le moment de tergiverser sur qui doit être le héros du jour, Wolf ! Bain et vous bondissez par l’ouverture à toute vitesse, tandis que les squelettes déferlent contre l’impénétrable barrière formée par le barbare. Vous serrez les dents et les yeux. Vous sentez l’odeur des non-morts sur vous, mais vous parvenez tant bien que mal à vous arracher à leurs métacarpes.

– Une porte ! dit Bain essoufflé en courant de son mieux avec ses courtes jambes. Il y a une porte là-bas !

Avec un dernier effort vous parvenez à l’atteindre, des mains squelettiques se dirigent vers vous, vous refermez la porte derrière vous et Bain met le loquet juste à temps. Quand la furie des non-morts s’est calmée, vous découvrez avoir atteint l’endroit le plus absurde que vous n’ayez jamais vu.

Notez le code SKELETON sur la feuille d’aventure et rendez-vous au **125**.

## 200

Vous atterrissez sur la dalle et il ne se passe rien.

Vous sautez en avant (au **34**), à droite (au **7**) ou à gauche (au **102**) ?

## 201

Le bruit de la sirène d'alarme retentit dans toute la salle, ce qui n'est rien comparé aux reproches de Bain. Heureusement, vous ne devrez pas les supporter trop longtemps : une trappe vient de s'ouvrir sous vos pieds.

Lancez un dé.

Si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au **161**.

Si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous au **140**.

## 202

Vous atteignez la dernière marche des escaliers sans qu'aucune dalle en pierre, piège ou autre mauvaise surprise ne fasse son apparition.

– Je dirais que tu as fait le bon choix, se complimente Bain en essuyant la sueur de son front.

Votre cœur aussi retrouve son rythme normal vous poussant enfin à donner libre cours à la frustration cumulée jusqu'à présent.

– J'en ai marre !! Je n'en peux plus !! On peut savoir ce que j'ai fait de mal ? Malédiction, si j'avais traversé à pied les Montagnes Centrales j'aurais certainement encouru moins de dangers ! On peut savoir ce qui passait par la tête des Anciens quand ils ont créé un tel endroit ?!

– Aie du respect pour les Anciens, Wolf, dit Bain le regard

sérieux, c'était un peuple noble et courageux, qui ne craignait pas la mort. Et tu devras faire de même si *tu* veux vaincre le Roi de l'Ouest. Je te rappelle aussi que si tu avais traversé à pied les Montagnes Centrales, tu serais encore à un mois de route de Makiritas et probablement en proie à la faim et au froid. Reprends-toi et ne te laisse pas abattre ! Nous sommes presque arrivés aux Portails.

Si tant est que vous ne rencontriez pas d'autres Gardiens !

Lancez un dé.

Si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au **100**.

Si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous au **9**.

## 203

Vous prenez votre arme et vous vous lancez à découvert, ignorant Bain qui vous hurle que vous êtes un fou.

– Alerte, un dragon ! Alerte, un dragon !! criez-vous à plein poumons dans l'espoir de recevoir de l'aide rapidement.

Après deux secondes vous êtes toujours tout seul, après cinq vous vous trouvez en compagnie d'un dragon qui vous crache une boule de feu.

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à l'esquiver. Allez au **226** et réfléchissez un peu à combien vous avez été imprudent.

Si vous êtes Malchanceux, la seule chose à laquelle vous pourrez réfléchir sera l'usage que les autres feront de vos cendres, à supposer qu'il y ait des survivant à la bataille qui s'annonce.



– Attends, ajoute l’elfe.

Votre première pensée est qu’il cherche encore à vous provoquer, mais le visage tatoué de l’oreilles-en-pointe s’est fait un peu plus amical.

– Etant donné que malgré ta nature tu t’es comporté de manière pas trop incorrecte, je tiens opportun devoir te prévenir. Les lames dans la prochaine pièce émettent un sifflement juste avant de s’activer ; si tu baisse la tête à chaque fois que tu en entends un, il y a de bonnes chances pour que tu parviennes à les esquiver. Et qu’on ne vienne pas dire que les elfes ne sont pas altruistes.

Altruistes je ne sais pas, antipathiques certainement ; mais un conseil reste un conseil, pas besoin de faire la fine bouche. Si lors de votre aventure vous trouvez la Salle des Lames, déduisez 20 du numéro du paragraphe auquel vous vous trouvez et rendez-vous au nouveau paragraphe obtenu pour mettre en pratique les instructions de l’elfe.

Pour l’instant, rendez-vous au 134.



– Hu ? Qui êtes-vous ? Pourquoi moi ici ? demande le barbare se grattant la tête.

Il semble surpris de vous voir ou peut-être l'est-il encore plus de se savoir toujours en vie.

Malgré tout il n'en oublie pas moins les bonnes manières qui caractérisent sa race et se présente.

– Mon nom est Kan. Moi barbare des Terres du Nord. Plaisir de vous rencontrer, nain et homme noir.

– Enchanté, monsieur le barbare ! répond Bain en massant sa main écrabouillée. C'est un vrai soulagement de rencontrer un visage ami dans les Souterrains ! Comment avez-vous fait pour rejoindre le château, si je ne suis pas indiscret ?

Le barbare ne connaît pas la réponse.

– Dernière chose que je me rappelle, être morts vivants qui grignotent mes fesses. Je pense qu'eux avoir possédé mon esprit en passant par porte de service et transformé moi en monstre. Mais vous avoir tout résolu maintenant ! Moi pouvoir retournez chez famille qui m'attend ! Prenez trésors trouvés dans souterrains, moi plus intéressé ! Seule chose que désire : mes fils ! Kan bientôt vous embrasser et briser vos fragiles os !!

Ainsi disant il vous donne son sac (qui contient l'équivalent d'un Repas et 20 Pièces d'or en bijoux) et puis se met à courir en direction de la surface en criant de joie.

– Comment fera-t-il avec la Fosse de Zéfir ? demande Bain le regardant bondir comme un lapin géant.

Vous haussez les épaules.

– Je ne sais pas et je ne veux pas le savoir. Partons d'ici avant qu'il ne revienne demander les bijoux.

Pour une fois vous partagez le même avis, rendez-vous au **100**.

## 206

– J'ai libéré le passage ! vous prévient Bain.

Domage que de l'autre côté il y ait des dizaines de sarcophages, demeures d'inquiétantes momies.

– Oups, commente le nain.

C'est la seule chose qu'il puisse dire avant d'être recouvert par les bandages.

### SQUELETTES + MOMIES

HABILETE : 25 POINTS DE VIE : X + 10

Les ennemis débutent ce combat avec les mêmes points de vie qu'ils avaient au terme du précédent plus le modificateur indiqué. Pour ce combat aussi ajoutez un bonus de 10 points à votre habileté et de 3 points aux dommages que vous infligez aux ennemis grâce à la présence de Kan.

Si vous tuez à nouveau ces terribles non-morts, notez le code MUMMY sur la feuille d'aventure et rendez-vous au **199**.

## 207

Saul bat les cartes et débute une nouvelle partie d'échauffement en posant sur le sarcophage un deux de cœur. Choisissez votre riposte.

Si vous jouez un cinq de cœur, allez au **66**. Si vous optez pour un quatre de denier, allez au **74**. Si vous jouez un trois d'épée, allez au **212**.



## 208

Dès que vous effleurez la paroi avec un doigt, une forte décharge électrique vous traverse le bras : vous perdez 2 points de vie.

– Je savais que c’était piège ! vous réprimande Kan. Mais toi pas écouter ! C’est toujours ainsi ! Jamais compris pourquoi ! Il est clair que sortir d’ici ne sera pas simple.

Rendez-vous au **180** et optez pour un autre choix.

## 209

Zéfir se matérialise devant vous : il a l’aspect d’un génie à la peau bleue et, à la place de jambes, un vortex tourbillonnant qui fait voler des feuilles un peu partout.

– Qui êtes-vous voyageurs ? *Vouuus* qui osez me déranger ?! demande-t-il d’une voix grave et puissante.

– Bien le bonjour, noble Zéfir ! répond Bain. Je suis Broredain de la Cité des Anciens et je requiert ton aide pour guider l’homme de la prophétie à son objectif !

Zéfir vous observe avec ses yeux complètement bleus ; l’intensité du vortex augmente.

– Eh bien, qui me garantît que cette personne est vraiment l’homme de la prophétie, le nain ? Tu as déjà utilisé plusieurs fois cette excuse avec moi.

– Ben, il vient de l’Est et il a la peau noire ! lui fait remarquer Bain comme si c’était quelque chose d’évident.

– Tout le monde dans mon pays à la peau noire, précisez-vous. Le nain vous écrase un pied pour vous faire taire.

– Noble Zéfir, ne faites pas attention à lui : il est très humble. Je sais de *source sûre* qu’il est l’homme de la prophétie et je suis tout aussi affirmatif en disant que, en vous remboursant pour votre dérangement, nos supérieurs n’auront rien à redire.



Zéfir médite quelques instants, puis dit :

– Je vais me fier à ton instinct, le nain... pour ce qui est du remboursement, c'est vite fait : regardez !

Il fait apparaître de nulle part un parchemin.

– C'est quoi ? demandez-vous tout en le prenant en main et en lisant « *liste des courses* ».

– Juste quelques petits trucs qui pourraient m'être utiles, se défend le démon. Si vous me donnez l'un de ces objets je vous téléporte de l'autre côté du ravin. Sinon...

– Sinon ?!

– Sinon je vous enverrai dans les méandres de la terre, vous condamnant à mourir d'une mort atroce pour avoir tenté de me corrompre moi, un Gardien Sacré des Souterrains !!

Cela n'est guère une prospective réjouissante comme on dit, pas vrai Wolf ? Vous consultez la « *liste des courses* » et découvrez que Zéfir acceptera uniquement : un Bouclier, un Heaume, un Bracelet en Or (si vous lui donnez l'un de ces objets, vous perdrez le bonus d'habileté qu'il vous confère) ou la Hache du Minotaure.

Si vous lui donnez l'un des objets de sa liste, modifiez votre feuille d'aventure et rendez-vous au **127**.

Si vous n'avez aucun de ces objets ou si vous ne souhaitez pas vous en séparer, rendez-vous au **151**.



Avec un cri à glacer le sang le Dragon Infernal quitte enfin le monde des mortels. Le monstre roule le long de l'escarpement pour disparaître dans le vide. Vous n'arrivez pas à croire que vous venez de terrasser un tel monstre et vous restez, de façon quasi instinctive, en position de défense, comme s'il pouvait réapparaître à tout instant.

A vous secouer de cet état presque second, arrive Bain qui vous saute au coup gai comme un pinson, vous remplissant d'éloges pour cet fait extraordinaire. Vous acceptez ses compliments avec un demi-sourire tout en gardant vos sens à l'affût, jusqu'à ce qu'un bruit suspect n'attire votre attention. Rassurez-vous, il ne s'agit pas du battement d'ailes du dragon ; ce sont les gémissements d'un survivant.

– Aaah... quelle douleur...

Vous vous mettez à chercher parmi les corps. C'est le guerrier en armure, son état est critique, mais il est encore vivant, bien qu'il ne lui reste que peu de temps à vivre.

– Félicitations, homme de l'Est...articule-t-il faiblement. Tu as été courageux pour un gars de l'Est... tu as réussi là où un guerrier tartakian a failli...

Mais pourquoi donc les soldats mourants ont toujours envie de parler ? Vous lui dites de garder ses forces, mais il continue.

– Tiens, prend ceci... elle te sera utile... plus tard...

Il vous tend une Clef entièrement peinte en Bleu (Objet du sac à dos) après quoi ses yeux se renversent et il trépane. En parfaite synchronie, Bain et vous portez le regard sur le reste de son équipement. Vous tendez inconsciemment la main ; l'homme l'attrape au vol (il n'était pas vraiment mort) !

– Stop ! Qu'est-ce que tu es en train de faire ?!

– Hem, rien, je voulais seulement sentir...

– Enterre-moi avec le reste de mes biens, s'il te plait, demande-t-il. C'est une tradition de mon pays. Et maintenant... adieu.

Il est mort (pour de bon cette fois). Notez le code DRAGON sur la feuille d'aventure. Qu'allez-vous faire maintenant.

Si vous souhaitez réaliser son dernier souhait, allez au **225**.

Si votre instinct de voleur prime sur votre pitié envers les défunts, rendez-vous au **166**.

## 211

– Attention ! criez-vous au guerrier, mais c'est inutile : avec un meuglement le Minotaure tranche en deux son adversaire et s'approche maintenant pour vous réserver le même sort.

MINOTAURE HABILETE : 15 POINTS DE VIE : 18

Si vous réduisez les points de vie du Minotaure à 10 ou moins, interrompez le combat et rendez-vous au **54**.

## 212

– Hum, intéressant. Ton trois d'épée ne peut pas battre mon deux de cœur et vice-versa. C'est une égalité.

Saul distribue les cartes et pose un cinq de denier.

Vous regardez votre main : si vous jouez un valet de serpent, allez au **159**. Si vous optez pour un roi de cœur, allez au **176**.

Si vous posez un dix d'épée, allez au **128**.



## 213

La caverne est relativement petite et le seul élément distinctif qui s'y trouve est l'emblème de Saul Enigma représenté par un masque en forme de Joker.

Si vous touchez le masque, allez au **37**.

Si vous voulez l'examiner plus attentivement, allez au **31**.

Si vous ignorez l'emblème pour vous mettre à la recherche d'un éventuel passage secret, allez au **208**.

Enfin, si vous explorez le sol de la grotte, rendez-vous au **19**.

## 214

– Je suis désolé. Ton roi d'épée ne peut battre ma reine de denier et vice-versa. La partie se termine à égalité ce qui signifie que j'ai gagné. Prépare-toi à mourir !!

Rendez-vous au **109**.

## 215

En vous aplatissant contre le mur, vous parvenez à vous frayer un passage sans être vu. Une fois le monstre derrière vous, vous vous mettez à courir de toutes vos forces dans la crainte qu'il ne se réveille. Chose qui n'arrive pas heureusement.

Rendez-vous au **160**.



## 216

A y regarder de plus près, vous découvrez une fente dans l'alcôve. Vous déplacez une pierre révélant ainsi un étrange trou en forme de hache. On dirait qu'il a la même taille que la Hache du Minotaure, si vous l'aviez prise vous l'y insérez spontanément (effacez-la de la feuille d'aventure).

Vous n'avez même pas le temps d'éloigner vos mains que tout disparaît autour de vous, et vous vous retrouvez dans une caverne complètement différente.

Si vous avez le code LYCANS, allez au **193**, sinon au **219**.

## 217

Polyferme se met à compter et recompter l'argent entre ses doigts disproportionnés pour cette tâche. Entre-temps vous massez vos poignets endoloris par les cordes.

– On peut y aller vraiment ? demandez-vous un peu surpris.

Le cyclope vous fait signe que oui.

– J'ai donné ma parole et un géant ne la trahit jamais ! Et puis je pense avoir fait une très bonne affaire : cette Bourse Magique vaut nettement plus que ton cadavre.

Il secoue la bourse entre son index et son pouce ; un frisson court le long de votre dos à l'idée qu'il puisse l'ouvrir et découvrir ainsi la supercherie.

– Bon, eh bien, j'y vais alors !

– Oui, oui. Et surtout emporte avec toi le nain sous la table. Il ne me sert à rien. Les nains... *beurk* !

– Hé, je ne te permets pas ! bondit Bain, mais vous avez la présence d'esprit de le faire taire et vous le chargez sous votre bras avant de partir vers...

– Pas si vite ! crie le cyclope (ah, c'était trop beau).  
– Qu'est-ce qu'il y a, monsieur Polyferme ? Il me semblait que vous aviez dit...  
– Je suppose que vous vous dirigez vers les Portails, correct ? Vous n'irez pas loin sans la clef de la grille. Tenez.  
Il vous lance un objet minuscule qui, une fois attrapé au vol, se révèle être une Clef de dimensions normales en forme de Serpent.

Notez-la comme un objet de votre sac à dos et fuyez au **149**.

## 218

Les murs mous offrent de bonnes prises et vous parvenez à atteindre le plafond avec facilité. Malheureusement il n'y a plus aucune trace de la trappe. Elle a dû se refermer hermétiquement sans qu'on puisse même plus l'entrevoir. Vous lâchez prise et tombez au sol, rebondissant comme la fois précédente. Par réaction, de nombreuses bulles s'élèvent vers le plafond créant une multitude de reflets colorés.

Une fois que vous en aurez fini de jouer les singes, rendez-vous au **140**.

## 219

Normalement vous avez l'estomac bien accroché, toutefois ce que vous voyez a de quoi choquer le plus rude des guerriers. Tous les murs de la grotte sont maculés de sang et au sol se trouvent au moins une dizaine de cadavres. Leurs visages sont méconnaissables, mais les insignes sur leurs uniformes sont celles de l'Archiduc. Ce sont probablement des soldats de l'Est qui ont tenté comme vous de rejoindre Makiritas, mais sans y parvenir hélas. Il y a aussi des corps d'hommes-loups ;

ce sont des créatures qui se déplacent en meutes assez nombreuses, et les survivants pourraient être encore dans les parages.

Notez le code LYCANS sur la feuille d'aventure, puis décidez si vous vous éloignez le plus vite possible (au **163**) ou si vous commencez à fouiller les cadavres (au **105**).

## 220

Aucune porte dérobée, rien de rien. Après tout, vous vous y attendiez un peu, non ?

Si vous tentez l'escalade pour atteindre la sortie, allez au **92**.  
Si vous examinez le sarcophage, allez au **18**.



## 221

L'elfe semble irrité, puis répond.

– Mon nom est Prince Llarion Roth de la Septième Dynastie d'Eldareth, Guerrier du Soleil à la Cour du Sérénissime. Je te remercie de me l'avoir demandé.

Si vous lui révélez qui vous êtes et ce que vous cherchez, allez au **15**.

Si vous lui demandez comment il a été blessé, allez au **107**.

Si vous vous offrez de le soigner en échange de son aide, rendez-vous au **29**.

Si vous avez posé assez de questions, ou que vous ne souhaitez pas prolonger outre cette conversation, allez au **134**.

## 222

La journée de voyage s'écoule sans aucun événement notoire. Au coucher du soleil le ciel est traversé par des éclairs et le bruit du tonnerre résonne au loin : une tempête s'approche. Vous accélérez le pas et vous atteignez un ensemble de grottes naturelles. Voilà ce qui semble bien être un refuge idéal.

Cherchez une grotte qui puisse faire l'affaire en allant **58**.

## 223

– Essaye de le distraire, ordonne Bain. Fait de ton mieux pour qu'il baisse sa garde, même si juste pour un instant.  
Facile à dire !

KONJONKTIVIT (blessé)

HABILETE : X-2 POINTS DE VIE : X+2

Konjonktivit débute ce combat avec vos mêmes points d'habileté et de vie, y compris les éventuels bonus de l'Arme équipée et des Objets Spéciaux en votre possession, avec en plus les modificateurs indiqués.

Si vous le battez une deuxième fois, rendez-vous au **10**.

## 224

Vous revenez à vous, la bouche pâteuse. Bain tente de vous rafraîchir avec un éventail.

– Que... que s'est faaaai... tentez-vous d'articuler comme un gamin lors de sa première cuite.

– La pièce était pleine d'un gaz hallucinogène. Heureusement je m'en suis aperçu à temps et j'ai ordonné aux barbares d'ouvrir un trou dans le mur.



Il indique un mur avec un trou béant. Il n'y a plus personne à part vous.

– Ils sont déjà tous partis. Une fois l'effet du gaz passé, ils ont réalisé qu'ils étaient *vraiment affamés* et je n'ai pas cru bon devoir les retenir. Tu peux te lever ?

– Oui, ça va, murmurez-vous les lèvres serrées.

Vous vous sentez plus indisposé par le sentiment de honte de ce qui vient de se passer, que par la nausée encore persistante. Mais dès que vous vous levez, votre estomac réagit avec un bruyant grognement : vous aussi êtes affamé !

Mangez un Repas si vous le pouvez (ou perdez 2 points de vie) après quoi rendez-vous au **49**.

## 225

– Qu'es-tu en train de faire ? demande Bain tandis que vous creusez une fosse avec le bouclier du guerrier et que vous le traînez dedans.

– Je respecte ses dernières volontés, expliquez-vous. Je suis certain que les Anciens auraient agi de cette façon et que je serai récompensé pour cet acte généreux.

– Si tu le dis... commente le nain en haussant les épaules.

Vous récitez même une petite prière – juste pour la forme – avant de vous rendre au **40**.

## 226

Vous plongez au fond de la tente. Des cris de surprise et de terreur se propagent dans le camp. La réaction du Dragon Infernal ne se fait pas attendre : vous voyez son ombre se diriger vers le sol. Le bruit suivant est celui de ses mâchoires qui se referment sur quelques malheureux, s'en suit un puissant battement d'ailes et puis plus rien.

– Il est parti ? demande Bain.

Vous priez tous les dieux qui existent pour que ce soit le cas. Quand enfin vous décidez de sortir à découvert, vous retrouvez le camp dévasté et assistez à un scène angoissante.

Rendez-vous au **30**.

## 227

Vous fuyez à toute vitesse suivi par Bain tandis que le monstre vous lance tout genre de babioles. Par chance (et aussi un peu grâce à votre habileté, je vous le concède) vous sortez indemne de cette énième ordalie. Vous y gagnez même une Clef en forme de Serpent : elle était cachée dans la trappe, ce doit donc être un objet important.

Notez-la comme un Objet du sac à dos et rendez-vous au **149**.

## 228

Dès que vous touchez le coffre un grognement sourd vous met en alerte : vous venez de déranger le repos d'un camaleontide, une créature perfide qui se nourrit de trésors ! Heureusement votre bras ne semble pas être de son goût (vous perdez quand même 2 points de vie à cause de la morsure) ; puis il se cache sous le lit en attente d'une proie plus savoureuse.

– Essaye de dire « *je t'avais prévenu* » et je te tue, grognez-vous.

Bain ne le dit pas, mais en revanche il le mime dans votre dos, avec moult grimaces. Puis il vous escorte en empruntant les escaliers jusqu'à atteindre une grotte naturelle.

Rendez-vous au **104**.

## 229

Vous quittez la grotte et parcourez le tunnel plongé dans la pénombre jusqu'à ce que vous vous retrouviez les pieds dans l'eau. Vous tentez d'aiguiser votre vue : dans la caverne flotte un étrange brouillard et on dirait que vous avez atteint un lac souterrain. Vous faites quelques pas sur le rivage, et vous finissez par trouver une petite barque amarrée à un poteau. Il y a des rames à bord et elle semble suffisamment solide. Vous pourriez peut-être l'utiliser pour traverser le lac ?

Si vous vous sentez l'âme d'un moussaillon, allez au **169**.

Si vous cherchez un autre moyen de traverser le lac, rendez-vous au **2**.

Vous pouvez tout aussi bien revenir dans la grotte où vous êtes tombé pour l'explorer plus en détail, dans ce cas rendez-vous au **216**.

## 230

Saul murmure quelque chose, mais ne s'y oppose pas. Notez le code SLOW sur la feuille d'aventure (à moins que vous ne l'ayez déjà fait, dans ce cas ajoutez aussi le code SLOWER).

Puis rendez-vous au **207**.

## 231

La dernière chose que vous voyez avant de perdre connaissance ce sont les elfes qui s'enfuient dans tous les sens en abandonnant leurs armes.

Quand vous revenez à vous, vous vous trouvez au **139**.

## 232

Vous atterrissez sur la dalle et il ne se passe rien.

Vous sautez en avant (au **200**), à droite (au **102**) ou à gauche (au **189**) ?

## 233

Vous serrez fort les rames et vous redoublez d'énergie pour vous éloigner le plus vite possible du ragan.

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à ramer assez vite et à fuir le danger, rendez-vous au **78**.

Si vous êtes Malchanceux, la barque se renverse et vous coulez dans les profondes eaux glacées en compagnie d'une centaine de bêtes affamées.

Il vaut mieux que vous ne sachiez pas ce qui se passe ensuite.



## 234

Dès que vous entrez dans le vortex, les murs de la grotte commencent à disparaître. Sans savoir pourquoi ni comment, vous vous sentez catapulté dans un autre espace dimensionnel qui sépare le château de Lord Adam Dragowolf du reste du monde. Les images s'estompent les unes après les autres laissant la place à une silhouette féminine au visage splendide qui contraste avec sa queue de reptile.

– Il n'est point important de savoir qui je suis, Wolf, dit-elle en anticipant votre question. Ce qui compte sont ta force, ton ingéniosité et ton astuce. As-tu prouvé en avoir suffisamment ? J'espère que oui, car seulement en les utilisant au mieux tu pourras sortir vivant de l'affrontement final.

Très juste, Wolf. C'est le moment de voir quel a été le résultat de votre parcours dans les Souterrains de la Cité des Anciens. Vérifiez si vous possédez les codes suivants et notez les points gagnés ou perdus correspondant.

LYCANS : +5	GOLD : +5
SKELETON : +5	CARD : +3
MUMMY : +2	SLOW : -1
BLADES : +3	SLOWER : -1
DRAGON : +12	GHOST : +5
CYCLOPS : +10	HELP : -5
DEMON : +5	HERO : +10

Ecrivez ici votre score :

Si vous avez obtenu 0-10 points : rendez-vous au **32**.

Si vous avez obtenu 11-24 points : rendez-vous au **119**.

Si vous avez obtenu 25-29 points : rendez-vous au **99**.

Si vous avez obtenu 30 points ou plus : rendez-vous au **103**.

L'étrange apparition disparaît comme absorbée par les murs. Vous vous trouvez maintenant dans un tunnel vide et froid ; qui lui aussi disparaît vous catapultant dans un tunnel de couleurs stroboscopiques. Quelque chose vous attire vers le haut ; un point de lumière indique la voie au-delà de laquelle vous attend...

Félicitations, Wolf. Vous avez mené à bien la deuxième étape de votre voyage et avez atteint les convoitées Terres de l'Ouest. Dans ces landes hostiles et lointaines, 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 de départ.

Je vous attendrai dans le troisième livre de la série DRAGONWOLF : LE ROYAUME DE MAKIRITAS pour affronter ensemble la bataille finale !

Bonne chance, Wolf 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 DÉ)

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	5	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	4	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 DÉES)

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





# LA CITÉ DES ANCIENS

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.

Après avoir traversé les Terres de l'Est, vous devrez affronter les Souterrains de la Cité des Anciens à la recherche des Portails Runiques. Ils sont votre seul espoir de rejoindre le Roi de l'Ouest et récupérer la Sphère du Pouvoir qu'il a volé. Ferez-vous preuve d'assez de courage et de ruse pour vaincre les dangers qui vous guettent ? Ceci est le monde de DRAGOWOLF, un monde où les héros n'ont pas la vie facile.

**Dans ce livre le protagoniste c'est vous !**  
Soyez digne du dragon !

Couverture : Iryna Svitlychna  
(<http://irynalight.wixsite.com/illustration>)

2



Dragowolf

librogame's LAND

libri NOSTRI