



UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS
Chroniques de Titan

JOHN EDWARD
CHURCHILL

LE REPAIRE DE GRIMBOLD

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

LE REPAIRE
DE GRIMBOLD

BRUENOR JEUNESSE

BRUENOR
JEUNESSE

Chroniques de Titan

Tome 2

LE REPAIRE DE GRIMBALD

Tout a commencé alors que vous étiez de passage dans un agréable village du nom de Pont de Chêne. Alors que vous prenez votre repas dans l'auberge locale, vous apprenez la présence d'un géant terrifiant nommé Grimbald qui terrorise les villageois de Pont de Chêne. Cet énorme monstre du chaos vit dans un donjon souterrain au fond d'une grotte dans les collines à un jour de marche au nord du village. Les supplications des villageois et votre goût pour l'aventure vont vous mener dans les profondeurs du repaire de Grimbald...

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

Couverture illustrée par Howard David Johnson

Traduit de l'anglais par Bruenor

BRUENOR JEUNESSE



Le Repaire de Grimbald

de John Edward Churchill

Chroniques de Titan / 2



Oeuvre originale : *Passages of Peril* parue sur le site advancedfightingfantasy.com en 2003

Traduit de l'anglais par Bruenor.

Illustration de couverture de Howard David Johnson

Couverture réalisée par Steiph

COMMENT COMBATTRE LES CREATURES DU REPAIRE

Le Repaire de Grimbald est une aventure fantastique dont vous êtes le héros. Avant de commencer, vous devez d'abord créer votre personnage en lançant les dés pour déterminer votre HABILETE, ENDURANCE et CHANCE. Ecrivez vos scores sur votre *Feuille d'Aventure* au crayon à papier, pour que vous puissiez gommer les scores précédents si vous recommencez une partie. Ou faites des photocopies de la Feuille d'Aventure vierge.

Habilité, Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILETE de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez deux dés. Ajoutez 12 à ce nombre et inscrivez ce nombre dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

Vos points d'HABILETE reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général. Plus ils sont élevés, plus vous aurez de chances de sortir vivant des combats.

Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général. Plus vos points d'ENDURANCE sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps.

Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. Plus votre total de CHANCE est élevé, plus la bonne fortune vous favorisera dans certaines situations.

Vos points d'HABILETE, ENDURANCE et CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points mais ne devrez jamais effacer vos totaux de départ. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais vos totaux de départ.

Batailles

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

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

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.

2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.

3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la Force d'Attaque de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux Forces d'Attaque sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre - reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.

4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de deux points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal encore (voir rubrique *Utilisation de la chance dans les combats*).

5. La créature vous a blessé, vous ôtez alors deux points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir rubrique *Utilisation de la chance dans les combats*).

6. Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas. (Faites de même pour vos points de CHANCE si vous en avez fait usage - voir rubrique *Utilisation de la chance dans les combats*)

7. Commencez le deuxième Assaut (en reprenant les étapes de 1 à 6).

Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Chance

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes) vous aurez la possibilité de faire appel à votre CHANCE pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais attention ! L'usage de la chance comporte de grands risques et si vous êtes Malchanceux, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la chance : jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à vos points de CHANCE, vous êtes Chanceux, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est supérieur à vos points de CHANCE, vous êtes Malchanceux et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous Tenterez votre Chance, il vous faudra ôter un point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous ferez à votre chance, plus vous courrez de risques.

Utilisation de la Chance dans les Combats

A certains moments de l'aventure, il vous sera demandé de *Tenter votre Chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux. Lors des batailles, cependant, vous pourrez toujours choisir d'utiliser votre chance, soit pour infliger une blessure plus grave à une créature que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'une créature vient de vous infliger.

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Tenter votre Chance* à la manière décrite plus haut. Si vous êtes Chanceux, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôtez

deux points de plus au score d'ENDURANCE de la créature. Si vous êtes Malchanceux, cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter un point au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les deux points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté qu'un seul point).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors un point d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de deux points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez qu'un point en moins). Si vous êtes Malchanceux, le coup que vous avez pris était plus grave. Dans ce cas, enlevez encore un point à votre ENDURANCE.

Rappelez-vous que vous devez soustraire un point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance

Parfois il vous sera demandé de restaurer vos totaux d'HABILETE, d'ENDURANCE ou de CHANCE. Vous ne devez le faire que si cela vous est précisé dans le texte. Vous devrez trouver de la nourriture au cours de votre aventure pour récupérer des points d'ENDURANCE car vous ne commencez avec aucun repas. Souvenez-vous que votre HABILETE, ENDURANCE et CHANCE ne doivent jamais dépasser leur *total de départ*.

Au début de votre aventure, vous ne disposerez que d'un équipement minimum. A part vos vêtements, vous êtes armé d'une épée et portez une armure de cuir. Vous avez une lanterne pour éclairer votre chemin et un sac à dos pour transporter tous les trésors et objets que vous trouverez au cours de votre aventure. Pensez à noter toutes vos trouvailles sur la *Feuille d'Aventure* ci-dessous.

Quelques Conseils

Il y a plusieurs chemins possibles au cours de cette aventure. Cependant, il vous faudra probablement plusieurs tentatives pour trouver la voie la plus facile. Prenez des notes et dessinez une carte au fur et à mesure de votre exploration. Cette carte vous servira lors de prochaines aventures et vous permettra d'avancer plus rapidement pour atteindre des endroits encore inconnus.

Les lieux que vous visiterez ne renferment pas tous un trésor! Certains recèlent des pièges ou des monstres qui se révéleront sans doute très dangereux. Cependant, à mesure que vous explorerez et deviendrez familier de ces lieux, vous apprendrez à les éviter.

Il n'y a qu'un minimum de risques à prendre pour découvrir le bon chemin, et n'importe quel joueur, même si ses points de départ sont faibles, peut trouver très facilement la voie.

Adventure Sheet

Habilitéé
Total de départ:

Endurance
Total de départ:

Chance
Total de départ:

Équipement:
Épée
Armure de cuir
Lanterne

Trésor:

Notes:

Creature Encounter Boxes

Habilitéé:
Endurance:

Habilitéé:
Endurance:

Habilitéé:
Endurance:

Skill:
Stamina:

Skill:
Stamina:

Habilitéé:
Endurance:

Habilitéé:
Endurance:

Habilitéé:
Endurance:

Habilitéé:
Endurance:

DE PASSAGE A PONT-DE-CHENE...

La vie d'un aventurier, faite de l'ennui de la route, de fréquents dangers et d'un avenir incertain, n'a jamais été facile. Mais c'est la vie que vous aimez. La route qui s'offre à vous et l'espoir de trouver une ou deux aventures sont les raisons pour lesquelles vous avez quitté votre foyer dès votre adolescence. Vous préférez gagner votre vie à tuer des gobelins pour de l'or et des bijoux plutôt que de faucher du blé pour une maigre pitance dans une ferme perdue.

Tout a commencé alors que vous étiez de passage dans un agréable village du nom de Pont-de-Chêne, à une semaine de marche à l'ouest de la ville fortifiée de Neubourg. Au premier abord, vous avez attribué la méfiance des villageois à l'égard des étrangers et leur prudence à la présence de bandits dans les environs, mais une conversation avec le propriétaire de l'auberge du Cheval Blanc vous a fait changer d'avis.

Attablé devant une bière, un fromage et un morceau de pain, vous apprenez la présence d'un géant terrifiant nommé Grimbald qui terrorise les villageois de Pont-de-Chêne. Cet énorme monstre du chaos vit dans un donjon souterrain au fond d'une grotte dans les collines à un jour de marche au nord du village. Au cours de cette dernière année, il a usé de menaces et de violences pour extorquer leurs richesses aux bonnes gens de Pont-de-Chêne.

Au début, les villageois ont tenté d'acheter leur tranquillité en offrant leurs maigres possessions en or à Grimbald. Mais quand leurs richesses se fussent taries, le géant est revenu semer la terreur par les armes. Les misérables villageois commencent à se rassembler autour de votre table pour vous raconter leurs tristes histoires de vols de leurs biens, bétails et cultures pour nourrir la cupidité insatiable de Grimbald pour le butin. Ils ont été réduits à une extrême pauvreté à cause de ses déprédations.

Beaucoup de jeunes hommes courageux ont essayé d'affronter et de tuer Grimbald dans son repaire souterrain, mais tous ont échoué, n'ayant pour seul résultat que de trouver une fin macabre des mains du géant. Les ouvriers et agriculteurs de Pont-de-Chêne n'ont aucune chance contre un bourreau aussi cruel que Grimbald. Seuls un soldat professionnel ou un aventurier comme vous ont une chance contre lui. Les villageois vous implorent de les aider dans cette situation critique contre cette bête immonde!

Touché par leurs supplications, vous vous décidez à les libérer de leur esclavage une fois pour toutes. Les villageois, soulagés et ravis, vous offrent à boire pour fêter votre engagement. Le propriétaire vous propose de vous héberger et de vous nourrir dans son auberge si vous tuez le géant pour eux. Ce n'est qu'une maigre rétribution pour l'utilisation de vos talents mais au vu de leur pauvreté, vous acceptez de bon cœur et lui serrez la main.

Le lendemain, un berger du village appelé Morri vous mène hors de Pont-de-Chêne pour commencer votre quête. Vous laissez bientôt les villageois pleins d'espoir derrière vous comme vous marchez une journée entière par des chemins de campagne boueux. Devant vous, le paysage commence à changer en collines rocailleuses avec de la végétation éparse. Votre guide vous emmène à une crête et s'assied derrière quelques buissons. Vous désignant la gorge rocheuse qui s'étend au pied de votre position, vous apercevez qu'elle se termine par une immense caverne naturelle. Des plantes et des racines pendent de l'entrée masquant partiellement celle-ci comme un rideau. Derrière celui-ci vous pouvez distinguer une immense herse de fer.

D'une voix calme, Morri vous annonce que c'est l'entrée principale du complexe souterrain de Grimbald. Chaque nuit, il sort par cette herse pour aller terroriser les pacifiques villageois des plaines environnantes. Cependant, avec un sourire ironique, il vous dit que le géant dort pendant la journée et ne sort que la nuit. Vous vous relevez et repartez le long de la piste

étroite de plus en plus haut dans les collines.

Comme la lumière du jour commence à décliner, vous arrivez à un petit trou circulaire dans le sol à côté d'un tronc d'arbre mort le long d'un chemin isolé. Morri vous révèle qu'il s'agit d'une entrée secrète vers le donjon de Grimbald qui se trouve loin sous vos pieds. Vous jetez un coup d'œil dans le trou et voyez qu'il s'enfonce profondément dans une obscurité totale.

Vous attachez votre corde au tronc d'arbre et la déroulez dans le puits. Vous vérifiez votre équipement une dernière fois et allumez votre lanterne. A la tombée de la nuit, vous remerciez Morri, lui promettez de le débarrasser de ce tyran et lui serrez la main. Vous commencez votre descente dans une obscurité lugubre et froide. A la seule lumière de votre lanterne, vous descendez lentement la corde quelques pieds à la fois.

Vous allez avoir besoin de toute votre intelligence et de votre ruse si vous voulez réussir et survivre à la périlleuse mission qui vous attend. Bonne chance et maintenant commencez votre quête... Rendez-vous au [1](#).

1

Vous descendez lentement le long de la corde de plus en plus profondément dans l'obscurité avec votre lanterne pour vous éclairer. La terre du puits naturel laisse progressivement la place à de la roche puis à des blocs de pierre travaillés. Peu à peu, votre lanterne finit par éclairer le sol et vous vous laissez tomber doucement. Vous êtes dans un passage silencieux et désert, fait de murs de pierre. Le sol est recouvert de pavés usés et irréguliers et l'air humide a une odeur moisie. De l'eau goutte des lichens le long des murs humides pour former des flaques en produisant un son qui vous donne des frissons. Quatre possibilités s'offrent à vous. Vous pouvez suivre le couloir vers votre gauche ou vers votre droite, inspecter une porte en bois frettée de fer fermée dans un des murs de ce même couloir ou suivre un petit passage latéral partiellement effondré et barricadé par des planches rugueuses en bois. Allez-vous:

Examiner la porte en bois (rendez-vous au [23](#))

Suivre le passage vers la gauche (rendez-vous au [12](#))

Suivre le passage vers la droite (rendez-vous au [45](#))

Examiner le passage latéral partiellement éboulé (rendez-vous au [34](#)).

2

Plaçant soigneusement vos pieds sur les petites marches de pierre pour éviter de tomber tête la première, vous descendez lentement le sombre escalier. Au bas des marches, votre lanterne illumine un large corridor qui s'étire sur une longue distance semblable à celui d'où vous venez. Vous observez ce corridor en vous tenant sur la dernière marche lorsque vous percevez un mouvement du coin de l'œil. Avant que vous ne puissiez réagir, vous recevez un coup puissant d'un assaillant inconnu sur la tête! Le coup vous fait vous effondrer sur le sol du passage. Si vous portez un casque en métal, rendez-vous au [88](#). Sinon, rendez-vous au [91](#).

3

Vous descendez l'échelle pendant quelques temps, le puits est vraiment très profond! Finalement vous atteignez un sol pavé de pierres, vous regardez autour de vous pour examiner le fonds de ce puits. En face de vous se trouve une arche de pierre assez basse et étroite couverte de gargouilles. Le bas d'une herse de fer dépasse de la voûte supérieure de l'arche. Vous passez sous la herse en vous baissant et marchez le long d'un couloir jusqu'à une petite chambre circulaire faite de murs en pierre. En étudiant plus attentivement la pièce à la lueur de votre lanterne, vous vous rendez compte qu'il s'agit d'une armurerie! Toutes sortes d'armes sont dispersées négligemment sur le sol ou empilées sur des étagères en bois. La pièce est recouverte d'une épaisse couche de poussière et de toute évidence, n'a pas été utilisée depuis des années! Allez-vous:

Décider de rebrousser chemin, remonter l'échelle, passer la trappe de métal et emprunter le passage? (rendez-vous au [32](#))

Fouiller l'armurerie (rendez-vous au [99](#)).

4

C'est le cœur cognant dans votre poitrine et les mains moites que vous vous préparez à leur tendre une embuscade. Si vous pouviez vous rapprocher suffisamment avant qu'ils ne vous voient, vous pourriez augmenter vos chances dans le combat qui vous attend. Attendant le bon moment, vous profitez que les gardes soient en pleine conversation et ne fassent pas attention à ce qui se passe autour d'eux pour vous précipiter vers eux. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, vous les prenez par surprise et tuez le SERGENT HOBGOBELIN avant qu'il ne puisse réagir à votre attaque. Sinon vous devez les attaquer tous les deux car ils vous repèrent aussitôt et tirent leurs épées.

GARDE HOBGOBELIN HABILETE : 6 ENDURANCE : 6

SERGENT HOBGOBELIN HABILETE : 6 ENDURANCE : 7

Si vous l'emportez, vous fouillez les corps sales et malodorants mais ne trouvez rien à part une cuisse de poulet à moitié mangée. La jetant de côté, vous remarquez une petite trappe en métal sur le mur. Vous essayez de tirer sur la poignée mais elle est solidement fixée avec une chaîne et un cadenas. Si vous avez une fiole d'acide, multipliez le nombre de doses par huit et rendez-vous au paragraphe correspondant au nombre obtenu. Sinon, vous devez renoncer à ouvrir la trappe et continuer le long du passage (rendez-vous au [32](#)).

5

Vous cheminez sans encombre le long du passage latéral. Celui-ci est grossièrement taillé dans la roche et ne présente pas de murs de pierres réguliers contrairement au passage principal d'où vous venez. Vous descendez ensuite un escalier creusé dans la roche et rejoignez un autre couloir. Les rats détalent de tous côtés à votre approche. Vous marchez pendant une quinzaine de minutes avant que le passage ne tourne plusieurs fois vers la droite pour aboutir à une petite porte de bois sous une arche de pierre. Vous pressez votre oreille contre la porte et vous entendez une dispute dans une langue qui vous est étrangère. Vous entendez alors des glapissements de douleur et le son d'une lutte! Regardant à travers le trou de la serrure, vous pouvez voir une pièce éclairée à la lueur d'une torche sur le mur. Du mobilier brisé jonche le sol. Allez-vous :

Laisser la porte, retourner à la pile de crânes et reprendre le chemin que vous suiviez (rendez-vous au [28](#))

Retourner à la pile de crânes et revenir sur vos pas jusqu'à la corde (rendez-vous au [25](#))

Soulever le loquet et entrer dans la pièce pour faire face à ce qui se trouve à l'intérieur (rendez-vous au [90](#)).

6

Le TROLL s'écrase au sol après que vous lui ayez porté le coup de grâce. Vous titubez, essayant de reprendre votre souffle après ce combat épuisant et vous essuyez le sang noir qui souille la lame de votre épée. En fouillant sa dépouille vous ne trouvez rien d'intéressant si ce n'est un morceau de mouton à moitié mâché et un sac de tissu rempli de billes attaché à sa ceinture. Vous pouvez manger le morceau de mouton (gagnez 2 points d'ENDURANCE) et prendre les billes si vous le souhaitez. Tout en restant sur vos gardes, vous vous dirigez vers les cellules. Ce sont six petites cavités creusées dans la paroi rocheuse. Chacune est fermée

par une solide grille de fer verrouillée par un cadenas. Elles sont remplies d'un assemblage hétéroclite d'hommes émaciés et de nains vêtus de haillons. Les prisonniers affamés exultent et vous acclament pour avoir mis fin aux jours de leur geôlier sadique. Un prisonnier s'avance près des barreaux de sa cellule, retire un cordon de cuir d'autour de son cou et vous le tend voulant vous l'offrir en signe de gratitude. Allez-vous :

Vous penchez au devant de lui et lui permettez de passer le cadeau autour de votre cou (rendez-vous au [83](#))

Laissez ces malheureux à leur sort dans les prisons de Grimbold et continuez votre quête (rendez-vous au [22](#)).

7

Vous vous asseyez et goûtez un morceau de poisson. Il est frais et délicieux. Vous vous demandez pour qui a été préparé ce repas, quelqu'un de très important sans aucun doute. Vous chassez ces pensées pour continuer à vous délecter de ce poisson succulent et boire de la bière mousseuse contenue dans la cruche de bois. Vous mangez jusqu'à être rassasié et vous vous sentez ragaillardir (gagnez 5 points d'ENDURANCE). Lorsque vous avez fini, vous vous relevez pour continuer votre mission (rendez-vous au [43](#)).

8

Vous avez de la chance, vous esquivez la boule à pointes juste à temps. Elle se balance sans danger derrière votre tête après avoir effleuré vos cheveux! Reprenant votre sang-froid après cette frayeur, vous voyez que la pièce est carrée et de taille moyenne. Trois créatures petites et laides se tiennent au milieu de cette salle. Elles ont des dents difformes et une peau brun-vert verruqueuse. Chacune est vêtue de haillons sales et porte des pièces d'armures disparates. Les trois GOBELINS étaient en train de se disputer un vêtement noir mais maintenant ils se tiennent immobiles en vous regardant avec étonnement. Leur expression perplexe se transforme en colère et en haine et ils tirent leurs cimenterres pour s'avancer vers vous et vous attaquer. Vous tenant sous l'arche, vous pouvez les combattre l'un après l'autre.

GARDE GOBELIN	HABILETE : 5	ENDURANCE : 5
---------------	--------------	---------------

GARDE GOBELIN	HABILETE : 5	ENDURANCE : 4
---------------	--------------	---------------

SERGENT GOBELIN	HABILETE : 5	ENDURANCE : 6
-----------------	--------------	---------------

Si vous venez à bout des trois créatures, vous fouillez la pièce. Il s'agit de toute évidence d'un poste de garde mais les stupides GOBELINS dans leur accès de violence ont réduit les tables, lits et chaises en morceaux de bois. L'un des gardes a une clé de fer à sa ceinture, vous pouvez la prendre si vous le désirez. Reportant votre attention sur le vêtement que les créatures se disputaient, vous voyez qu'il s'agit d'une belle cape. La mettant sur vos épaules, vous devenez invisible! Vous avez trouvé une cape d'invisibilité et vous pouvez la prendre également. Portez-vous un pendentif de sanglier en or ? Si oui, rendez-vous au [30](#). Sinon rendez-vous au [39](#).

Pétrifié par le mouvement du couvercle du sarcophage, vous vous approchez anxieusement pour éclairer l'intérieur avec votre lanterne. Soudain une main squelettique présentant encore de la chair en décomposition essaye de saisir votre avant-bras! Choqué, vous tranchez rapidement la main d'un revers de votre épée et vous reculez sous le coup de la répulsion. Un faible gémissement de douleur sort du sarcophage. Vous êtes soudainement distrait par des bruits sourds provenant de plusieurs directions et vous réalisez que tous les sarcophages s'ouvrent en même temps! En émergent des cadavres nauséabonds animés par une puissante magie noire! Les créatures sont vêtues de haillons en mauvais état qui furent autrefois des vêtements. Leurs corps sont en état de décomposition avancée, leur peau noire et pourrie pend en bandes dégoûtantes et entre les morceaux de chair, vous pouvez voir leurs entrailles décomposées et leurs os jaunis. Les yeux sans expression, les ZOMBIES commencent à traîner les pieds vers vous, bloquant toute tentative d'évasion! Vous allez devoir vous frayer un chemin hors de cette tombe infernale. Vous plaçant dos au mur, vous vous préparez à combattre ces êtres répugnants chacun leur tour jusqu'à la mort.

ZOMBIE	HABILETE : 5	ENDURANCE : 6
ZOMBIE	HABILETE : 6	ENDURANCE : 6
ZOMBIE	HABILETE : 6	ENDURANCE : 7
ZOMBIE	HABILETE : 7	ENDURANCE : 6
ZOMBIE	HABILETE : 5	ENDURANCE : 6

Si vous terrassez tous vos assaillants, vous vous reposez un instant avant de vous retrouver confronté à un adversaire encore plus puissant. Le couvercle du dernier sarcophage encore fermé bascule au sol se brisant en morceaux. Un cadavre ambulante d'apparence aussi révoltante que les précédents en sort, sauf que celui-ci est couvert d'asticots grouillants sur son corps. Fixant ses yeux sur vous, il émet un sifflement joyeux et bondit à travers la salle dans votre direction.

GOULE	HABILETE : 8	ENDURANCE : 8
-------	--------------	---------------

Si la GOULE réussit à vous toucher quatre fois ou plus au cours du combat, rendez-vous au [70](#). Sinon, après l'avoir tuée, vous vous reposez et remerciez votre bonne fortune d'être sorti vivant de ces affrontements (vous gagnez 1 point de CHANCE). Ne trouvant rien d'intéressant dans la pièce, vous décidez d'aller de l'avant. Allez-vous :

Quitter la pièce, revenir à la jonction et passer sous l'arche de pierre à travers le rideau de chaînes (rendez-vous au [67](#))

Quitter la pièce, retourner à la jonction et passer par la grille de fer (rendez-vous au [82](#)).

L'expression solennelle de la tête se transforme en sourire astucieux. «oui, c'est correct! Je n'ai aucun nom». Il continue «Si le maître vous a autorisé à quitter son sanctuaire, il a dû te donner une marque d'une certaine sorte. Si c'est le cas, montrez-la moi maintenant!». Si vous avez un sceau d'or à montrer au gardien, rendez-vous au [53](#). Autrement, rendez-vous au [66](#).

11

En vous penchant, vous essayez maladroitement d'attraper le cordon de cuir auquel est relié la clé de bronze. Se faisant vous percutez le coin de la table, suffisamment fort pour faire tomber de la main du garde sa coupe métallique. Elle tombe sur le sol de pierre dans un bruit fracassant! Alertée par le bruit, la créature dans la chaise se réveille subitement. En vous voyant, de surprise elle bascule en arrière avec son siège et roule sur le sol. L'ELFE OBSCUR bondit sur ses pieds pour vous affronter. Il est de taille humaine, mince et musclé. Sa peau est noire, son visage anguleux présente des oreilles légèrement pointues et un long nez. Un bandeau de cuir clouté couvre son œil gauche, l'autre est de couleur jaune et d'apparence féline. Il a de longs cheveux noirs attachés en tresses élaborées reposant sur ses épaules. Il est vêtu d'une étrange armure de cuir exotique et une épée courbe est attachée à sa ceinture. L'expression de l'ELFE OBSCUR passe de la surprise à la haine en vous fixant. Tirant l'épée de sa ceinture, il s'avance prestement vers vous. Vous reculez et tirez votre épée également. Vous allez devoir lutter jusqu'à la mort.

CAPITAINE ELFE OBSCUR HABILETE : 8 ENDURANCE : 7

Si cela vous prend neuf assauts ou plus pour tuer l'ELFE OBSCUR, rendez-vous au [94](#). Si vous tuez votre adversaire en huit assauts ou moins, vous coupez rapidement le cordon de cuir et prenez la clé de bronze sur le cadavre. La tenant près de la lumière de la bougie, vous l'examinez en détail. Elle présente seize serpents entrelacés à sa surface, se mêlant les uns aux autres pour former un motif complexe. Vous la rangez soigneusement dans votre sac à dos. Vous entendez alors un bruit de pas lourds en dehors de la pièce. Peut-être que quelqu'un a été alerté par les bruits du combat et vient voir ce qui s'est passé! Vous allez devoir faire vite. Regardant autour de vous, vous ne voyez rien d'autre d'intéressant. Vous rebroussez chemin par la grille de fer jusqu'au rideau de cuir. Dans le couloir principal, vous entendez des bruits de pas venant de la droite, vous vous précipitez alors dans ce couloir dans la direction opposée. Rendez-vous au [35](#).

12

Déterminé à trouver et tuer Grimbald, vous marchez prudemment le long du passage en esquivant les flaques d'eau qui se sont formées sur les pavés. Le passage est large et bien entretenu, si ce n'est la toile d'araignée suspendue au toit voûté en pierre. Après un certain temps, vous croisez un couloir qui s'enfonce sur votre gauche. Il est sombre et moitié moins large que celui que vous empruntez actuellement. Un tas de crânes humains est empilé à l'entrée de ce passage et vous ignorez s'il s'agit d'un avertissement ou d'autre chose. Allez-vous :

Ignorer ce sombre passage latéral et continuer le long du couloir principal (rendez-vous au [28](#))

Emprunter ce passage latéral malgré la pile de crânes (rendez-vous au [5](#)).

13

Vous avez visé juste! La lance en plumes d'aigle transperce la gorge de Grimbald, sa pointe aiguisée s'enfonçant facilement dans sa chair. Le géant laisse échapper un gargouillement mêlé d'horreur et de douleur tandis qu'une marée de sang rouge jaillit de sa blessure mortelle! Il titube pendant quelques instants encore, essayant désespérément de saisir le manche de la lance qui ressort de sa gorge mais en vain et il finit par succomber à la froide étreinte de la mort. Vous avez tué le tyran! Rendez-vous au [81](#).

14

Vous placez la cape sur vos épaules et devenez invisible. Vous marchez lentement dans le couloir vers les gardes. Ils plaisantent, grognent et rient bruyamment tout en jetant occasionnellement un œil au couloir qu'ils sont censés surveiller. Cependant la cape vous dissimule complètement à leurs yeux et vous réussissez à vous glisser près d'eux. Comme vous passez le poste de garde, vous voyez une petite trappe métallique dans le mur fixée avec une chaîne et un cadenas. La proximité des gardes vous empêche de l'examiner plus avant. Vous marchez dans le couloir les laissant derrière vous. Rendez-vous au [32](#).

15

Vous agrippez la corde, passez vos jambes autour d'elle et commencez à glisser lentement vers le bas. Vous descendez de plus en plus, sans distinguer les parois autour de vous. Vous vous enfoncez dans le silence lorsque votre lanterne éclaire un grand tapis blanc en dessous de vous. Vous réalisez qu'il s'agit en fait d'énormes toiles d'araignée! Des centaines voire des milliers de toiles, chacune aussi grande que la voile d'un navire! Vous frémissez en songeant à la taille de la créature qui les a tissées. Cependant vous gardez votre sang-froid et continuez à glisser le long de la corde, la soie des toiles d'araignée vous effleurant à chaque mouvement. Finalement, vous apercevez la terre ferme. Vous vous laissez tomber lorsque vous êtes suffisamment proche du sol et vous êtes horrifié de voir une tête humanoïde enveloppée dans une toile d'araignée suspendue juste à côté de votre point de chute! Un reflet doré attire votre attention. Regardant de plus près, vous voyez que la tête est en fait un petit crâne en or grimaçant dans l'obscurité. Faisant attention de ne pas toucher les fils de la toile, vous réussissez à l'attraper. L'objet semble être un récipient avec une ouverture obstruée au sommet du crâne. Vous secouez le crâne et n'entendez aucun son venant de l'intérieur. Allez-vous :

Retirer le bouchon du crâne d'or et voir s'il contient quelque chose (rendez-vous au [80](#))

Ignorer le crâne, le replacer où vous l'avez trouvé et remonter par la corde (rendez-vous au [74](#)).

16

Pris au piège, vous paniquez! Prêt à tout pour échapper à ce qui pourrait devenir votre tombeau, vous vous précipitez à travers le sable qui tombe en cascade et martelez la grande porte de pierre. Soudain, la chute du sable commence à ralentir puis s'arrête complètement. Que se passe-t-il? Lentement le sable est drainé à travers les trous dans le sol pavé de la pièce, révélant de nouveau le corps du halfelin. Vous entendez un grondement sourd et la lourde porte de pierre s'élève dans l'arche de pierre vous laissant la voie libre pour sortir indemne. Vous maudissez votre manque d'attention qui a failli vous coûter la vie dans ce piège de sable. Heureusement, votre anneau de cuir poli vous a sauvé cette fois (gagnez 1 point de CHANCE). Après avoir repris vos esprits, vous retournez au couloir en passant par les marches de pierre et le suivez jusqu'à ce que vous arriviez au passage étroit marqué par la macabre pile de crânes. Allez-vous :

Retourner sur vos pas jusqu'à l'endroit où vous êtes entré par la corde (rendez-vous au [25](#))

Quitter le couloir principal et explorer l'étroit passage latéral (rendez-vous au [5](#)).

17

Jetant un dernier coup d'œil, vous voyez que le passage est désert et silencieux. Vous commencez à monter l'escalier en colimaçon. Vous montez de plus en plus haut et votre lanterne illumine les marches les unes après les autres. Certaines marches de pierre usées présentent des taches pourpres. Vous vous demandez ce que c'est, peut-être du sang! Vous atteignez finalement le sommet de l'escalier et passez sous une petite arche de pierre pour déboucher sur un large couloir au sol régulier et pavé. Vous l'empruntez pour arriver à une large porte de bois. Vous distinguez de la lumière qui filtre à travers des fissures dans la porte. Vous poussez lentement la porte et regardez furtivement à l'intérieur. La pièce est une cuisine avec des dizaines de placards et de tables en bois couverts d'ingrédients étranges et exotiques de toutes sortes, y compris des têtes humaines coupées! Des dizaines d'assiettes sales en étain sont empilées dans un coin avec un tas de viande et de légumes en décomposition. Au centre de la cuisine se trouve un énorme chaudron de fer bouillonnant. La pièce est déserte excepté un nain étroitement bâillonné et ligoté, enfermé dans une cage. Vous ne doutez pas une seconde qu'il s'agit du prochain repas! La scène effroyable est éclairée par des torches disposées le long des murs. Vous remarquez également un couloir fermé par une herse de fer sur le mur droit. En examinant la pièce, vous voyez un casque laissé à l'abandon sur un tabouret. Vous pouvez prendre le casque de métal avec vous si vous souhaitez vous protéger la tête. Vous pouvez aussi manger un peu de pain et de bœuf salé présent sur l'une des tables (vous gagnez 4 points d'ENDURANCE). Vous réfléchissez à ce que vous allez faire ensuite lorsque soudain vous entendez des bruits de pas provenant du couloir derrière la herse. Si vous avez une cape d'invisibilité pour vous dissimuler, rendez-vous au [48](#). Sinon, rendez-vous au [36](#).

18

Continuant le long du couloir pavé, vous arrivez à un coude. Vous vous glissez le long du mur pour jeter un coup d'œil et vous assistez à un spectacle inquiétant. Le couloir continue sur environ vingt pas avant d'atteindre deux créatures répugnantes en pleine conversation. Elles sont aussi grandes que des hommes, portent des pièces d'armures mal réparées et des épées. Elles sont extrêmement laides avec leur nez plat et leurs yeux globuleux. Leurs membres sont fins et musclés et leur peau est brune, bosselée et marquée par des cicatrices. Les créatures sont éclairées par trois torches accrochées aux murs du couloir. Les HOBGOBELINS ne vous ont pas encore remarqué. Ils plaisantent, rient bruyamment, se poussent de temps à autres pour rompre la monotonie de leur travail de sentinelle. Vous réalisez que vous n'avez pas d'autre choix que de passer par ce poste de gardes. Allez-vous :

Charger et les attaquer avec votre épée (rendez-vous au [4](#))

Si vous avez une cape d'invisibilité, vous pouvez la mettre et essayer de vous faufiler (rendez-vous au [14](#))

Si vous ne voulez pas prendre le risque de les affronter, vous pouvez rebrousser chemin pour retourner là où vous êtes entré par la corde (rendez-vous au [21](#)).

19

Vous prononcez le nom avec autant d'autorité et de confiance que vous le pouvez et la tête de pierre éclate de rire. «Faux !» indique-t-elle lentement. Rendez-vous au [66](#).

20

Vous laissez votre lanterne et votre sac à dos sur l'avant-dernière marche émergée et vous vous enfoncez dans l'eau sale en continuant de descendre l'escalier jusqu'à ce qu'elle arrive juste en dessous de votre menton. Faisant fi de l'odeur, vous essayez d'ignorer votre répulsion, prenez une inspiration profonde et plongez sous la surface. Vous servant des prises sur les murs, vous descendez de plus en plus profondément et explorez l'obscurité glauque à tâtons. A votre grande surprise vos mains rencontrent un corps de forme humanoïde. Vous êtes sur le point de le remonter vers la surface pour l'examiner lorsque quelque chose vous tire en arrière! Horrifié, vous remontez à la surface pour fuir la créature immonde qui vous a attrapé. Mais il est trop tard! Des tentacules coriaces saisissent vos jambes et les serrent comme dans un étau tandis que d'autres s'enroulent autour de votre torse et vous attirent vers le fond. En luttant vous réussissez à sortir la tête de l'eau et à donner des coups d'épée rageurs vers les tentacules, ce sera une bataille acharnée.

BETE TENTACULAIRE

HABILETE : 8

ENDURANCE : 10

Si vous tuez le monstre en 10 assauts ou moins, rendez-vous au [31](#). Sinon, rendez-vous au [64](#).

21

Vous décidez de faire demi-tour et retournez à votre point d'entrée. Marchant à travers l'obscurité silencieuse et humide vous contemplez le couloir que vous venez d'emprunter. Celui-ci est toujours aussi désert et vous vous demandez où se cachent les sbires répugnants de Grimbald. Comme vous approchez du puits vertical par où vous êtes entré grâce à votre corde, vous remarquez à votre grande surprise que la corde repose en tas sur le sol pavé. Quelqu'un a volontairement coupé la corde! Votre seule issue de secours est maintenant bloquée! Vous regardez autour de vous mais ne voyez aucune trace de ce qui a coupé votre corde. Peut-être que celui qui a fait ça est parti alerter les gardes! Vous devez décider rapidement de ce que vous allez faire. Trois choix s'offrent à vous :

Examiner la porte de bois (rendez-vous au [23](#))

Explorer le couloir vers la gauche (rendez-vous au [12](#))

Examiner le passage latéral partiellement éboulé (rendez-vous au [34](#)).

22

Les prisonniers protestent bruyamment mais vous ignorez leurs plaintes et leurs menaces et vous avancez le long du couloir. Bientôt vous vous retrouvez seul et dans le silence de nouveau. Le passage continue tout droit pendant un certain temps avant de tourner à droite et de descendre légèrement. L'air devient de plus en plus froid et humide. Plusieurs fois vous mettez les pieds dans de larges flaques d'eau froide qui se sont formées sur le sol du couloir. Droit devant vous voyez une lumière! Vous avancez prudemment et tirez votre épée pour ne pas être pris par surprise. Comme vous approchez, vous voyez qu'un grand plateau en métal a été laissé sans surveillance sur le sol du passage. Il est éclairé par une bougie sur un chandelier ce qui vous permet de voir ce qu'il contient : un succulent repas de poisson cuit avec une énorme choppe de bière. Ceci vous met l'eau à la bouche et vous regardez autour de vous mais aucun signe de la personne à qui est destiné ce repas. Le poisson sent très bon et c'est une trop bonne occasion pour la laisser passer. Allez-vous :

Vous délecter de ce repas et de cette bière (rendez-vous au [7](#))

Ignorer la nourriture pour continuer le long du passage (rendez-vous au [43](#)).

23

Levant votre lanterne, vous vous avancez vers la porte et l'examinez. Elle est grande et robuste et solidifiée par de gros rivets de fer. Elle est solidement verrouillée et vous vous agenouillez pour regarder par le trou de la serrure. Au début vous ne voyez rien. Soudain, votre cœur fait un bond, un œil rouge injecté de sang vous fixe! Vous êtes encore sous le choc que quelqu'un ou quelque chose vous ait observé par le trou de la serrure en même temps que vous y jetiez un œil. Vous faites demi-tour et essayez de vous ressaisir (vous perdez 1 point d'HABILETE et 1 point de CHANCE). Vous décidez de laisser la porte et de prendre une autre voie. Allez-vous :

Suivre le passage vers la gauche (rendez-vous au [12](#))

Suivre le passage vers la droite (rendez-vous au [45](#))

Examiner le passage latéral partiellement éboulé (rendez-vous au [34](#)).

24

A votre grande surprise, vous vous retrouvez plongé soudainement dans l'eau froide! Le courant glacé vous saisit brutalement jusqu'aux os comme vous êtes momentanément submergé et vous ressortez la tête de l'eau pour recracher l'eau que vous aviez dans la bouche. Avant de pouvoir réagir, le fort courant vous éloigne du passage principal et vous entraîne vers une arche de pierre menaçante sur votre gauche. Votre lanterne est submergée et s'éteint vous laissant dans l'obscurité totale. Vous êtes ballotté le long de la rivière, le bruit du courant résonnant dans vos oreilles. Vous essayez d'agripper le fond de la rivière pour vous ralentir mais vous n'attrapez que du sable qui file entre vos doigts et des cailloux. Votre tête heurte un rocher (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Remontant à la surface, vous voyez devant vous une caverne éclairée par une torche! Vous réussissez à vous hisser hors de l'eau sur une petite plage de gravier. Vous regardez autour de vous pour voir que la grotte est à moitié remplie d'eau et l'autre moitié est constituée de la plage où vous vous trouvez. Il y a un homme dans une cage étroite et rouillée à côté d'une porte. Soudain, il tend un bras atrophié en dehors de la cage dans votre direction et crie un avertissement! Regardant par dessus votre épaule, vous voyez un grand crocodile à la peau vert sombre émerger de l'eau et s'avancer vers vous. Vous vous retournez et tirez votre épée, c'est un combat à mort!

CROCODILE

HABILETE : 7

ENDURANCE : 7

Après avoir vaincu le CROCODILE, vous rallumez votre lanterne à l'aide de la torche et vous vous dirigez vers l'homme pour lui parler. Il a l'air d'avoir été battu et est affamé, a de longs cheveux sales et une barbe en désordre. Il vous supplie de le laisser sortir de sa prison. Si vous le faites et lui donnez votre cape, il vous donnera des informations sur les gardes du donjon. Si vous voulez libérer le vieil homme et lui donner votre cape d'invisibilité en échange d'informations, rendez-vous au [50](#). Sinon, vous ignorez ses plaintes et quittez la caverne par la porte (rendez-vous au [44](#)).

25

Vous parcourez le chemin que vous avez déjà emprunté en sens inverse. Vous marchez dans le couloir principal le plus silencieusement possible, à l'écoute du moindre bruit annonciateur de problèmes. De retour au puits vertical, vous réfléchissez à votre plan d'action. Le passage est aussi sombre et silencieux que lors de votre arrivée. Allez-vous :

Examiner la porte en bois (rendez-vous au [23](#))

Suivre le passage vers la droite (rendez-vous au [45](#))

Examiner le passage latéral partiellement éboulé (rendez-vous au [34](#)).

26

Vous tirez le rideau pour constater que le passage latéral est assez étroit. Vous le suivez lentement en ligne droite jusqu'à ce qu'il tourne sur la gauche pour aboutir à une porte impressionnante. Vous avançant jusqu'à la porte, vous voyez qu'elle est faite de fer et que des créatures bestiales sont gravées à sa surface. Alors que vous observez des gravures de gargouilles, vous remarquez un rabat en métal recouvrant deux barillets en laiton sur lesquels sont gravés des chiffres. Il s'agit d'une serrure à combinaison! Vous essayez de pousser la porte mais elle est bel et bien verrouillée. Une plaque de bois brute fixée sur la porte indique : «Capt. Ezded». La porte est trop solide pour être forcée, connaissez-vous la combinaison qui ouvre la chambre de Ezded? Si oui, rendez-vous au paragraphe correspondant au nombre en question. Sinon, vous devez faire demi-tour vers le rideau de cuir et reprendre le passage principal (rendez-vous au [35](#)).

27

Grimbald s'élançait à l'attaque confiant de l'allonge supérieure de son épée, de la haine et de la colère dans ses yeux. Soudain, il s'arrête et se balance d'avant en arrière sur ses pieds. Mettant la main sur son estomac, une grimace de douleur déforme son visage perplexe «Qu'est-ce que c'est? J'ai été empoisonné par un assassin!». Vous souriez avec satisfaction car votre poison commence à faire effet sur le géant. Grimbald vous regarde avec surprise et incrédulité « Vous! Pourquoi? Je vais vous démembrer! » hurle-t-il dans sa rage. Profitant qu'il est affaibli, vous vous ruez vers lui pour prendre les devants. Avez-vous une lance à plumes d'aigle? Si oui, multipliez le nombre de plumes d'aigle par quatre et rendez-vous au paragraphe correspondant à ce nombre. Autrement, vous le combattez avec votre épée dans un combat à mort.

GRIMBALD LE GEANT

HABILETE : 9

ENDURANCE : 27

Si vous survivez et terrassez le tyran, rendez-vous au [81](#).

28

Le passage pavé se poursuit en ligne droite en ne déviant jamais ni à droite ni à gauche. Tout est silencieux, excepté le bruit des gouttes d'eau tombant dans les flaques qui se forment au sol. Le passage tourne brusquement vers la droite et vous montez un large escalier de pierre. Au sommet de l'escalier, vous passez sous une arche et vous vous trouvez dans une pièce circulaire pavée de pierres. En foulant le sol de la pièce vous vous rendez compte qu'il est percé de centaines de trous, chacun de la taille d'une pièce d'or. Vous vous demandez ce que cela peut être lorsque votre lanterne éclaire un corps prostré sur le sol. Il semble que ce soit le cadavre d'un halfelin. La pauvre créature serre une grande clé de bronze dans sa main. Vous lui prenez et voyez que la clé est sculptée en treize serpents entrelacés. Dans son sac à dos, vous trouvez de la nourriture en décomposition et une petite boîte en bois. Sur la boîte il y a une étiquette à moitié effacée mentionnant «flacons d'acide, douze doses». Vous ouvrez le

couvercle et constatez que la boîte est vide exceptée un flacon d'acide. Vous jetez la nourriture avariée mais vous pouvez emporter la clé de bronze en forme de serpents et le flacon d'acide (notez le nombre de doses sur votre *Feuille d'Aventure*) si vous le souhaitez. Soudain, vous entendez un lourd grondement derrière vous! Vous vous retournez et vous êtes choqué de voir l'entrée de la pièce bloquée par une lourde porte de pierre qui finit de descendre du plafond. Vous êtes pris au piège! Des tonnes de sable se déversent alors dans la salle par des trous au plafond, remplissant la pièce rapidement. Portez-vous un anneau de cuivre poli? Si oui, rendez-vous au [16](#). Sinon, rendez-vous au [69](#).

29

Soulevant doucement le loquet de métal rouillé, vous entrouvrez la porte et jetez un œil par l'ouverture. La pièce derrière la porte est plongée dans l'obscurité. Vous l'éclairiez avec votre lanterne et voyez une pièce carrée de vingt pas de côté environ remplie de sarcophages de pierre dont certains sont recouverts de toile de lin. Un tombeau! Les murs et le plafond sont faits de panneaux de bois et un lustre élaboré dont les bougies sont éteintes depuis longtemps est suspendu par une corde. Vous vous avancez dans la pièce l'épée à la main et vous remarquez un rouleau de corde accroché derrière la porte, vous pouvez le prendre si vous le souhaitez. Soudain, vous entendez le bruit de grattement de nouveau! Vous constatez avec horreur qu'une dalle d'un des sarcophage se met à bouger! Comme vous observez la scène incrédule, le couvercle continue de bouger comme si quelqu'un à l'intérieur le poussait. Vous allez devoir penser vite, allez-vous :

Vous approchez et voir ce qui essaye de sortir du sarcophage (rendez-vous au [9](#))

Quitter la pièce, retourner au croisement et passer sous l'arche et par le rideau de chaînes (rendez-vous au [67](#))

Quitter la pièce, retourner au croisement et passer par la grille de fer (rendez-vous au [82](#)).

30

Vous vous demandez ce que vous allez faire ensuite lorsque votre attention est attirée par un tableau d'une peinture laide d'un gobelin accroché à un mur. Vous vous approchez et l'observez, vous demandant quel peut être ce gobelin. Vous pensez qu'il s'agit d'une femelle mais ils sont tous aussi hideux à vos yeux et vous ne pouvez en être sûr. Soudain, votre pendentif de sanglier en or se met à vibrer et à produire une légère chaleur. Le tableau émet alors un cliquetis et pivote laissant apparaître une niche abritant deux bouteilles derrière lui. L'une est rectangulaire, faite d'un verre bleu et scellée avec de la cire. Sur l'étiquette est indiqué «Elixir de force» (vous pouvez boire l'élixir pour restaurer votre ENDURANCE à son *total de départ* une fois au cours de votre aventure). L'autre bouteille fait dix pouces de haut et est faite d'un verre noir. La bouteille a un symbole de tête de mort dessiné sur elle et a un bouchon de liège. Vous avez trouvé une bouteille de poison! Vous pouvez prendre les deux bouteilles avec vous si vous le voulez (gagnez 1 point de CHANCE). Vous décidez ensuite de presser le pas (rendez-vous au [39](#)).

31

Plongeant votre épée profondément dans le corps de la BÊTE TENTACULAIRE, vous êtes couvert par un flot de sang pourpre. Heureusement, en mourant la créature desserre l'emprise de ses tentacules et coule lentement sous la surface. Vous sondez l'eau pour retrouver le corps de l'humanoïde que vous aviez repéré précédemment et vous finissez par le remonter sur les marches émergées. Le cadavre est celui d'un jeune homme, certainement la dernière victime de la BÊTE TENTACULAIRE. Vous fouillez ses vêtements détrempés et trouvez quelques

objets intéressants : un collier en argent, un anneau de cuivre poli, un pendentif en or représentant un sanglier et 8 pièces d'or. Vous pouvez prendre tout ou partie de ces trouvailles. Vous décidez que la meilleure chose à faire est de revenir sur vos pas vers l'endroit où vous êtes entré dans le donjon par la corde. Vous emballez votre équipement et remontez les marches. Rendez-vous au [47](#).

32

Vous ne vous détendez que lorsque vous avez laissé le poste de garde loin derrière vous et que vous ne pouvez plus voir la torche. Vous continuez de marcher le long du couloir en silence. Celui-ci tourne légèrement vers la gauche et revient plus nettement vers la droite. Tout est silencieux, sombre et désert. Comme vous progressez, l'air se fait de plus en plus froid et humide. Vous entendez le bruit d'un cours d'eau devant vous. Votre lanterne révèle bientôt une vue surprenante, le passage finit brusquement dans une rivière souterraine dont les flots sont très rapides. L'eau jaillissante provient d'une arche basse sur votre droite pour sortir sous une voûte sur votre gauche. Votre cœur ne fait qu'un bond en apercevant un petit visage grimaçant vous fixer. Regardant de plus près, vous vous rendez compte qu'il ne s'agit en fait que d'une gargouille en pierre taillée en forme de tête de crocodile. Il y en a plusieurs autres émergeant du torrent. Ils forment un passage pour franchir le cours d'eau. Vous commencez à sauter prudemment d'une tête de crocodile à une autre. La plupart sont recouvertes de plaques de lichen mouillées ce qui rend votre tâche encore plus précaire. *Testez votre habileté* en lançant deux dés trois fois de suite. Si vous obtenez plus que votre total d'HABILETE une fois ou plus, vous glissez sur l'une des gargouilles et tombez la tête la première dans la rivière déchaînée (rendez-vous au [24](#)). Si les nombres obtenus sont inférieurs ou égaux à votre HABILETE trois fois de suite, rendez-vous au [72](#).

33

«Comme vous le désirez!» Aezeltbur utilise ses pouvoirs magiques pour faire apparaître sur le sol devant vous une lance de sept pieds de long. Vous la ramassez et l'examinez de près. L'arme est une véritable œuvre d'art qui a été finement forgée par un maître en la matière à partir des meilleurs métaux. Vous passez le doigt légèrement sur la pointe et votre sang se met à couler, un témoignage du vif tranchant de cette lance! La lance est décorée de dix-sept plumes d'aigle juste après la pointe en métal et des motifs sont gravés sur le manche (vous pouvez ajouter 1 à votre *Force d'Attaque* en combat quand vous la maniez). Vous pouvez prendre la lance à plumes d'aigle avec vous si vous le souhaitez. Enchanté, vous êtes sur le point de remercier le génie mais le nuage pourpre est revenu à l'état d'une masse bouillonnante qui est bientôt aspirée à l'intérieur du crâne d'or de nouveau, le bouchon se remplaçant tout seul! Vous décidez qu'il est temps de reprendre votre route. Vous vérifiez votre équipement et remontez par la corde le long du trou jusqu'à revenir dans le couloir et ensuite jusqu'à la jonction. Allez-vous:

Emprunter le petit passage pour examiner la porte de bois (rendez-vous au [77](#))

Pousser le rideau de chaînes de côté et passer sous l'arche de pierre (rendez-vous au [67](#)).

34

Vous vous faufilez entre les morceaux de bois qui bloquent l'entrée et éclairez le passage avec votre lanterne. C'est un boyau étroit et vos bras frottent contre ses parois rugueuses. Vous trébuchez souvent car le sol est recouvert de poutres brisées et les murs et la voûte sont dans un état déplorable. Le passage bifurque tantôt à gauche, tantôt à droite, de manière assez hasardeuse. Après une heure de marche, vous arrivez à un escalier en colimaçon partiellement achevé s'enfonçant dans l'obscurité. Vous entamez la descente sur les marches branlantes

lorsque vous glissez sur une plaque de mousse. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, vous reprenez votre équilibre facilement. Sinon vous chutez et vous vous heurtez douloureusement la jambe sur les marches (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Finalement, quelques marches plus loin la cage d'escalier est inondée par de l'eau couverte d'écume. Votre seule issue dans cette direction est bloquée! Vous maudissez le sort de vous avoir mis dans cette situation et de vous avoir fait perdre votre temps. Allez-vous :

Plonger sous la surface de l'eau pour voir s'il y a un moyen de continuer (rendez-vous au [20](#))

Retourner à l'intersection et suivre le passage principal vers la gauche (rendez-vous au [12](#))

Retourner à l'intersection et suivre le passage principal vers la droite (rendez-vous au [45](#))

Retourner à l'intersection et jeter un œil à la porte (rendez-vous au [23](#)).

35

Laissant le rideau de cuir derrière vous, vous marchez le long d'un passage morne dans une atmosphère humide et sombre. Après un certain temps, vous rencontrez une trappe carrée en bois sur le sol du passage. La plupart de sa surface est recouverte d'un lichen vert et elle présente un lourd anneau en fer rouillé en guise de poignée. Vous regardez devant vous et voyez que le corridor continue à s'enfoncer aussi loin que porte la lumière de votre lanterne. Allez-vous :

Ignorer la trappe et continuer à marcher le long du passage (rendez-vous au [84](#))

Ouvrir la trappe et explorer ce qui se trouve en dessous (rendez-vous au [61](#)).

36

Vous paniquez et regardez frénétiquement autour de vous à la recherche d'une cachette. Trop tard! La herse s'ouvre et une créature portant un seau entre dans la pièce. Elle est de taille humaine et vêtue de haillons déchirés couverts d'un tablier de cuir sale. Bien que d'apparence humaine, elle est plus musclée, sa peau est sombre et bigarrée, son nez est plat et ses oreilles en lambeaux sont percées par des anneaux. Cette créature est un HOMME-ORQUE, la progéniture bâtarde des humains et des orques! Même s'ils ont des origines dans les deux races, ils sont universellement rejetés. Le CUISINIER HOMME-ORQUE pousse un hurlement de colère en vous voyant dans sa cuisine. Laissant tomber le seau, il saisit une hache attachée à sa ceinture et se précipite sur vous pour vous attaquer.

CUISINIER HOMME-ORQUE HABILETE : 8 ENDURANCE : 8

Si vous l'emportez, vous fouillez dans ses poches et trouvez 5 pièces d'or et les clés de la cage du nain. Tandis que vous le libérez, il vous remercie chaleureusement et disparaît ensuite par la herse dans le couloir sombre. Ne trouvant rien d'autre d'intéressant, vous décidez de revenir sur vos pas avant que d'autres gardes ne fassent leur apparition. Vous empruntez la porte en bois et redescendez le long de l'escalier en colimaçon, rendez-vous au [2](#).

37

Repoussant le couvercle du coffre, vous voyez qu'il est rempli de bijoux et de pierres précieuses de toutes sortes! Emeraudes, rubis, saphirs et diamants se mêlent à de l'argent et de l'or. Cette vision stupéfiante vous coupe le souffle! Sur ces richesses se trouve une chevalière faite pour la main d'un géant. Elle présente une surface plane ornée d'un blason et elle est incrustée de diamants et de rubis. L'anneau est aussi gros qu'un chou et est très lourd, il doit valoir une fortune! Vous mettez soigneusement la chevalière en or dans votre sac à dos et reprenez l'examen du trésor. Soudain vous êtes stoppé dans vos investigations par des voix gutturales qui se dirigent vers vous. Vos pires craintes se sont réalisées, les sbires de Grimbold viennent voir ce qui se passe dans la chambre de leur maître! Les cris alarmés et les bruits de pas s'intensifient à mesure qu'ils approchent de plus en plus nombreux. Comment allez-vous vous dissimuler? Si vous possédez une cape d'invisibilité, vous pouvez l'utiliser maintenant, rendez-vous au [55](#). Sinon, rendez-vous au [79](#).

38

Remonter par la corde vous demande beaucoup d'efforts. Vous vous frayez un chemin à travers les toiles d'araignées, essayant de ne pas trop les faire bouger. Finalement vous laissez le tapis de soie derrière vous et atteignez le trou sans encombre. Vous rebroussez chemin jusqu'à la jonction et passez par la grille de fer. Allez-vous :

Emprunter le court passage et examiner la porte en bois (rendez-vous au [77](#))

Pousser le rideau de chaînes et passer sous l'arche de pierre (rendez-vous au [67](#)).

39

Vous ne trouvez rien d'autre d'intéressant dans le poste de garde et décidez de partir. Allez-vous :

Revenir sur vos pas vers le tas de crânes et continuer le long du passage d'où vous venez (rendez-vous au [28](#))

Revenir sur vos pas vers le tas de crânes et retourner à l'endroit où vous êtes entré par la corde (rendez-vous au [25](#)).

40

Vous montez dans le puits le long de l'échelle en silence. Des toiles d'araignées se collent à votre visage tandis que vous progressez et après dix minutes d'escalade vous atteignez le sommet. Le puits s'arrête soudainement, comme si les ouvriers qui l'ont creusé avaient arrêté leur travail brusquement. Il n'y a rien d'autre que de la pierre solide au dessus de vous! Vous remarquez alors une petite niche dans la roche. A l'intérieur se trouve un levier dans une fente verticale. Vous vous demandez à quoi il peut bien servir et si vous devez le tirer. Allez-vous :

Tenter votre chance et tirer le levier pour voir si quelque chose se produit (rendez-vous au [62](#)).

Ignorer le levier, redescendre par l'échelle, repasser la trappe métallique et continuer le long du passage (rendez-vous au [32](#))

Ignorer le levier, redescendre l'échelle, passer devant la trappe métallique et explorer ce qui se trouve plus bas (rendez-vous au [73](#)).

41

Vous prenez la clé de fer dans votre sac à dos, l'insérez dans la serrure et la tournez. La clé est bien celle de cette serrure et vous déverrouillez la porte (vous gagnez 1 point de CHANCE). Vous entrez dans une pièce apparemment déserte qui est si grande que la lumière de votre lanterne n'atteint pas le mur opposé. Le sol est recouvert d'une fine couche de vieille paille. A l'entrée se trouve une table de bois sur laquelle sont disposés quelques objets. Vous les examinez et vous voyez une plaque d'étain avec une gravure : «Chambre d'Ezded, cinquante sept». Il y a également un bracelet qui se présente sous la forme d'un poisson et un morceau de fromage. Vous pouvez prendre le bracelet de poisson en argent et si vous le souhaitez manger le fromage (vous gagnez 3 points d'ENDURANCE). Vous reportez ensuite votre attention sur la salle. Allez-vous :

Pousser vos recherches dans cette pièce pour ne rien rater d'intéressant (rendez-vous au [54](#))

Quitter la pièce et continuer le long du passage (rendez-vous au [18](#)).

42

Vous progressez contre la paroi du large passage en silence. Lorsque vous apercevez une lumière au loin vous vous mettez à courir dans cette direction. Vous réalisez à mesure que la lumière se rapproche que la caverne devant vous s'ouvre sur l'extérieur et la liberté! Vous forcez sur vos membres fatigués pour avancer, conscient que la fin de votre quête est proche. Mais vos espoirs sont vite refroidis en voyant qu'une énorme herse de fer bloque la sortie. En regardant à travers les barreaux rouillés vous voyez un rideau de racines et de lianes tomber de la voûte de la caverne et au delà se trouve la terre de la surface et le soleil! Vous êtes en train de réfléchir à un moyen de passer lorsque vous remarquez un trou dans le mur de pierre du passage bien au dessus de votre tête. A l'intérieur de cette cavité vous apercevez une sculpture en pierre représentant une tête. Vous vous demandez quoi faire lorsque la tête se met à pivoter et à baisser les yeux vers vous! «Je suis le gardien de l'ancre de Grimbald. Qui êtes-vous?» déclare t-elle impassible. Vous réfléchissez rapidement et vous déclarez en toute confiance que vous avez reçu la permission de Grimbald pour quitter son complexe souterrain. La tête de pierre répond : «si c'est le cas alors vous devez connaître mon nom! Dites-moi comment je m'appelle». Voici quelque chose que vous n'aviez pas prévu! Qu'allez vous répondre :

«Votre nom est Ezded» (rendez-vous au [95](#))

«Votre nom est Balthus» (rendez-vous au [19](#))

«Votre nom est Aezetbur» (rendez-vous au [85](#))

Dire que vous ne savez pas (rendez-vous au [10](#))

43

Le couloir dans lequel vous êtes engagé tourne doucement vers la gauche puis vers la droite. Vous marchez le plus silencieusement possible tout en vous demandant quelles horreurs peuvent vous attendre plus loin. Vous constatez que les murs sont délabrés et que des morceaux de pierre jonchent le sol du passage. Vous arrivez bientôt à un rideau de cuir miteux masquant un petit passage latéral sur votre gauche. Allez-vous :

Pousser le rideau de côté et emprunter le passage latéral (rendez-vous au [26](#))

Continuer le long du passage principal (rendez-vous au [35](#)).

44

Vous passez sous la voûte de la porte et vous retrouvez au pied d'un escalier étroit qui mène à des hauteurs obscures et silencieuses. Vous gravissez les marches de pierre pour déboucher sur un grand couloir où se dresse une statue de pierre. La statue semble représenter un guerrier mais il manque sa tête! Le nom de «Balthus» est inscrit à sa base. Vous décidez de passer votre chemin et de poursuivre le long du grand couloir qui se dirige vers la gauche. Finalement, vous arrivez au palier d'un escalier en colimaçon. Une odeur de viande cuite descend du haut des marches usées. Allez-vous :

Décider de monter prudemment l'escalier (rendez-vous au [17](#))

Choisir de descendre cet escalier pour voir ce qu'il y a plus bas (rendez-vous au [2](#)).

45

Vous marchez le long du passage et vous devez sauter de temps à autre par dessus les flaques qui se sont formées pour garder vos pieds au sec. Le couloir suit la même direction pendant un moment avant de tourner doucement vers la gauche. Le passage tourne alors brusquement vers la droite lorsque vous entendez des rires gutturaux venant de cette direction. Certainement des sbires de Grimbald! Juste avant ce virage à droite, la lumière de votre lanterne révèle une porte en fer dans le mur de gauche. La porte est fermée. Allez-vous :

Examiner la porte de fer (rendez-vous au [97](#))

Ignorer la porte de fer et prendre le tournant vers la droite en direction des sons que vous avez entendu (rendez-vous au [18](#)).

46

Avec une certaine appréhension, vous vous avancez prudemment sur le bois pourri du pont. Les planches craquent et gémissent sous vos pas mais heureusement supportent votre poids. Lentement vous progressez vers le milieu du pont puis de l'autre côté sans incident. Heureux d'être de retour sur la terre ferme, vous empruntez un couloir de pierre qui s'élève légèrement avant d'aboutir à une salle. Cette pièce est assez petite et presque vide à l'exception d'un muret de pierre encerclant l'ouverture d'un puits et une statue de pierre représentant une créature ressemblant à un goblin qui fait à peu près votre taille. La statue a la bouche ouverte et vous

pouvez voir une émeraude à l'intérieur. Du lichen recouvre la plus grande partie du gobelin en pierre. Vous regardez dans le puits et vous apercevez un courant d'eau loin au fonds de celui-ci. Allez-vous :

Descendre le long du puits à l'aide d'une corde si vous en possédez une (rendez-vous au [75](#))

Essayer d'attraper l'émeraude dans la bouche de la statue (rendez-vous au [56](#))

Explorer la pièce à la recherche d'autre chose d'intéressant (rendez-vous au [63](#))

Revenir sur vos pas par le pont vers la jonction et emprunter le court passage qui mène à la porte de bois (rendez-vous au [77](#))

Revenir sur vos pas par le pont vers la jonction et passer par la grille de fer (rendez-vous au [82](#)).

47

Il vous faut une heure complète pour retourner jusqu'à la jonction à travers les débris du passage délabré. Vous vous faufilez entre les poutres de bois, satisfait d'être de retour dans le passage principal. Vous regardez à gauche et à droite et constatez que le couloir est aussi désert et silencieux qu'auparavant. Vous levez les yeux lorsque vous êtes sous l'ouverture du puits vertical par où vous êtes entré pour voir le ciel nocturne avec de nombreuses étoiles scintillantes. Vous réfléchissez pour savoir laquelle des trois options qui se présente vous allez choisir. Allez-vous :

Examiner la porte (rendez-vous au [23](#))

Emprunter le passage principal vers la gauche (rendez-vous au [12](#))

Emprunter le passage principal vers la droite (rendez-vous au [45](#)).

48

Vous mettez votre cape, devenez invisible et attendez tranquillement le long du mur sachant que vous ne risquez pas d'être découvert. Le herse s'ouvre, le métal crissant sur la pierre, laissant entrer une créature portant un seau dans la cuisine. Elle est de taille humaine et porte des vêtements mal ajustés couverts d'un tablier de cuir sale. Bien que d'apparence humaine, elle est plus musclée, sa peau est sombre et bigarrée, son nez est plat et ses oreilles en lambeaux sont percées par des anneaux. Cette créature est un HOMME-ORQUE, la progéniture bâtarde des humains et des orques! Vous l'observez remuer le contenu du chaudron et en goûter un peu avec une louche. Une autre de ces créatures répugnantes approche et ils discutent pour savoir s'ils doivent rajouter du sel dans la soupe de leur maître. Finalement ils décident d'aller en chercher pour en rajouter. Vous vous retrouvez seul dans la cuisine pour quelques minutes. Avez-vous une bouteille de poison ? Si oui, rendez-vous au [92](#). Sinon, vous ne voyez pas d'intérêt à rester ici et repassez par la porte en bois pour descendre l'escalier en colimaçon (rendez-vous au [2](#)).

Aezetbur sourit : «Bien aventurier! Si tel est votre désir!» Il prononce une formule magique et un épais nuage de fumée pourpre vous enveloppe et tourbillonne autour de vous. La fumée se dissipe aussi vite qu'elle est apparue et vous laisse quelque peu désorienté. Vous êtes stupéfait de vous retrouver à l'entrée d'une grande salle rectangulaire qui s'apparente plutôt à un énorme hall. Il est vraiment gigantesque, comme s'il s'agissait du plus grand hall du plus grand temple existant! Une volée de marches de pierre descend vers un sol marbré de carrés noirs et blancs disposés comme un échiquier. Les murs sont décorés d'obscures boiseries qui s'étendent du sol au plafond loin au dessus de vous et recouverts sur presque toute la surface de tapisseries colorées aussi grandes que des maisons. Elles dépeignent des scènes épiques avec des armées titanesques, des engins de siège et des batailles acharnées. Le plafond est des plus ingénieux avec des troncs d'arbre entiers utilisés comme poutres massives pour soutenir la forme triangulaire de la toiture. A l'opposé de la double porte où vous vous tenez se trouve une cheminée dont l'âtre est aussi grand et large qu'un pont de pierre. A côté du foyer brûlant se trouve une arche de pierre sous laquelle se trouve un épais rideau rouge aussi haut que le mur d'une cité. Votre attention est attirée par les gargouilles qui ornent la cheminée et les piles de crânes disséminées autour. Le feu brûle féroce, alimenté par des troncs d'arbres et projette une étrange lueur dans la pièce. Devant le feu se dessine la silhouette d'une chaise en bois sur-dimensionnée dont vous ne voyez que le dos et une table avec un bol et une cuillère. D'un côté de la chaise se trouve un large coffre en bois fretté de fer tandis que de l'autre côté repose une épée aussi longue que deux hommes. La pièce est éclairée également par des dizaines de bougies sur des chandeliers.

«Qu'est-ce que c'est?» tonne une voix, vous faisant sursauter car vous vous croyiez seul. Un visage imposant dépasse lentement de la chaise et se tourne pour vous faire face. «Qui ose rentrer dans ma chambre?» demande-t-il alors qu'il se lève. Vous vous rendez compte qu'il s'agit de Grimbald, le tyran que vous êtes venu tuer! Son apparence fait honneur à sa redoutable réputation. Il est aussi gros qu'un chêne, une véritable montagne de chair et de muscles aussi grande que six hommes. Vous vous demandez comment vous allez vaincre une telle monstruosité alors que vous atteignez à peine le haut de ses bottes de cuir! Il est vêtu de fourrures épaisses, de laine et son pantalon est vert mat, brun et rouge. Son énorme tête est protégée par un casque de fer. Sa peau semble rugueuse et résistante et une barbe blanche hirsute et négligée recouvre sa poitrine. Son regard perçant est fixé sur vous tandis que vous descendez les marches menant au sol de marbre. Vous déclarez que vous êtes ici pour mettre un terme à sa tyrannie et à l'oppression du village de Pont-de-Chêne. «Pah!» lâche-t-il d'un ton méprisant «Ainsi ces vers impudents ont engagé un assassin! Et bien une fois que j'en aurai fini avec toi je rendrai une visite aux paysans de Pont-de-Chêne pour réduire leur village en cendres et ils pourront t'en remercier!» Sans vous laisser démonter par les vantardises de Grimbald, vous vous préparez au combat. Jetant son manteau de fourrure en arrière, il révèle des avant-bras musclés chacun plus épais que votre corps tout entier! Il ramasse sa puissante épée et déclare «Pauvre fou, je doute que tu ne sois un défi plus intéressant que le dernier aventurier que j'ai tué. Je ne pense même pas que tu puisses rivaliser avec mes animaux familiers préférés!» En finissant sa phrase, il saisit une gargouille de pierre de la cheminée et la fait pivoter. La dalle de marbre sur laquelle vous vous trouvez se dérobe alors et vous êtes horrifié de vous retrouver plongé dans un bassin d'eau glacée avant que vous ne puissiez réagir! Vous luttez pour refaire surface et vous voyez alors une centaine de poissons de la taille d'un poing avec de grandes bouches remplies de dents taillées en aiguilles. Comme vous vous débâtez les POISSONS-MORDEURS se rapprochent pour vous tuer! Avez-vous un bracelet d'argent en forme de poisson? Si oui, rendez-vous au [51](#). Sinon, rendez-vous au [86](#).

A sa plus grande joie, vous forcez facilement la chaîne corrodée qui fixe le verrou de la porte de la cage. Vous enlevez le verrou, la porte s'ouvre libérant le vieil homme. Il saute de joie, frappe des mains et vous gratifie d'un sourire édenté. Vous réalisez que cette pauvre âme a

due être emprisonnée pendant très longtemps! Vous rechignez à donner votre cape d'invisibilité mais devez le faire comme vous avez conclu un marché (rayez la de votre *Feuille d'Aventure*). Il la plie et la parcourt de ses mains, admiratif de la qualité de la cape. Vous l'interrompez et lui rappelez sa promesse. Il vous révèle alors que vous devez utiliser un mot de passe secret pour pénétrer dans le sanctuaire de Grimbald. Aujourd'hui le mot de passe est «Balthus», le nom de l'un des sergents elfes noirs. Le vieil homme s'en va ensuite par la porte et disparaît dans l'obscurité. Après avoir fouillé la caverne, vous ne trouvez rien d'intéressant et vous en allez par la même voie que le vieil homme. Vous montez un escalier raide en pierre pour déboucher dans un grand couloir à l'entrée duquel se trouve une grande statue en pierre d'un soldat dont il manque la tête. Le nom de «Balthus» est inscrit à sa base. Vous réfléchissez à cela et décidez de passer votre chemin et de poursuivre le long du grand couloir qui se dirige vers la gauche. Finalement, vous arrivez au palier d'un escalier en colimaçon. Une odeur de viande cuite descend du haut des marches usées. Allez-vous :

Décider de monter prudemment l'escalier (rendez-vous au [17](#))

Choisir de descendre cet escalier pour voir ce qu'il y a plus bas (rendez-vous au [2](#)).

51

Sous l'effet de la panique vous donnez de grands coups d'épée autour de vous. Cependant à votre grande surprise, les POISSONS-MORDEURS semblent retenir leurs attaques. Ils nagent autour de vous et vous mordillent de temps à autres mais sans vous causer de dommages réels! Vous en profitez pour tenter de vous échapper en escaladant les aspérités des parois glissantes de la fosse. Finalement vous réussissez à vous hisser dans la salle pour faire face à Grimbald. Celui-ci se tient debout près de la cheminée, en train de boire de la soupe avec sa cuillère dans son bol. Il est très surpris de vous voir sortir vivant de son piège. Versant le reste de la soupe dans sa bouche caverneuse, il pousse le bol de côté et essuie son visage avec sa manche maladroitement. «Ainsi l'avorton est plus fort que ce qu'il paraît! Et bien j'en ai battu des biens plus forts que toi, ver de terre!» Il ramasse son épée surdimensionnée adossée contre la chaise «Nous allons régler ça avec des armes, insecte! Et quand j'en aurai fini avec toi, j'accrocherai ta tête au dessus de ma cheminée en guise de trophée!» Sur ces mots, il avance lourdement à travers la pièce pour en finir avec vous. Avez-vous empoisonné la soupe dans la cuisine? Si oui, multipliez le nombre d'oignons que le cuisinier a mis dans la soupe par trois et rendez-vous au paragraphe correspondant au nombre obtenu. Si vous n'avez pas empoisonné le repas du géant, rendez-vous au [76](#).

52

Soudain vous êtes stoppé dans vos investigations par des voix gutturales qui se dirigent vers vous. Vos pires craintes se sont réalisées, les sbires de Grimbald viennent voir ce qui se passe dans la chambre de leur maître! Les cris alarmés et les bruits de pas s'intensifient à mesure qu'ils approchent de plus en plus nombreux. Comment allez-vous vous dissimuler? Si vous possédez une cape d'invisibilité, vous pouvez l'utiliser maintenant, rendez-vous au [55](#). Sinon, rendez-vous au [79](#).

53

Vous montrez la chevalière en or à la tête, la tenant aussi haut que vous le pouvez. «Très bien, vous pouvez passer.» dit-elle. Un lourd grincement retentit et la herse se soulève dans la voûte

de la caverne, vous libérant le passage. Vous sortez de la caverne et vous retrouvez à l'air libre marchant sur la terre nue de nouveau. Vous écarterez les racines et les vignes qui descendent devant la herse et les laissez derrière vous ainsi que le repaire de Grimbald. Vous vous trouvez sous le soleil de midi et vous réalisez que votre mission sous terre vous a fait perdre toute notion du temps! Bien qu'heureux de voir de la lumière, le soleil vous éblouit. Avez-vous une fleur bleue dans votre sac à dos? Si oui, rendez-vous au [78](#). Sinon, rendez-vous au [100](#).

54

Vous regardez sous la table en bois pour voir s'il n'y a rien de dissimulé sans succès. Vous reportez ensuite votre attention sur le plafond et vous frissonnez de dégoût en voyant une masse grouillante d'insectes le parcourir frénétiquement. De grandes toiles d'araignées pendent et les créatures détalent à la lumière de votre lanterne. Vous vous retournez juste à temps pour voir la porte en fer se refermer! Vous vous précipitez vers la porte mais n'êtes pas assez rapide. Vous plaquez votre oreille contre le métal froid et vous entendez un rire hystérique de l'autre côté de la porte, quelqu'un vous a délibérément enfermé! Vous fouillez fébrilement dans votre sac à dos pour en sortir la clé de fer mais à votre plus grande horreur il n'y a pas de serrure de ce côté-ci de la porte! Vous cherchez désespérément le long de la salle mais vous ne voyez pas d'issue à votre prison. La porte est la seule sortie, les murs sont en pierre et semblent solides. Epuisé par vos recherches, vous vous asseyez sur le tabouret et attendez. Votre attente passe de plusieurs minutes à plusieurs heures puis les heures deviennent des jours. Vous martelez à la porte et appelez à l'aide mais personne ne vient jamais. Lentement vous vous affaiblissez et vous faites face à une mort solitaire et douloureuse de famine dans votre prison souterraine. Vous prolongez votre agonie en léchant l'humidité sur les parois mais vous ne réussissez pas à sortir vivant. Vous avez échoué dans votre mission...

55

Vous rabattez rapidement la cape sur vos épaules et votre tête et vous ne risquez plus d'être découvert lorsque la porte à l'autre bout de la salle s'ouvre brusquement pour laisser le passage à des dizaines de gardes chaotiques et répugnants venant s'agglutiner autour de la dépouille de leur maître. Certains errent sans but, d'autres font une tentative futile pour éteindre le feu ou sanglotent près de la carcasse de Grimbald. A l'abri des regards, vous vous esquiviez par le rideau rouge sous l'arche de pierre. Vous êtes plongé dans l'obscurité la plus totale. Vous allumez votre lanterne et éclairez une immense caverne taillée dans la roche avec un sol plat et un toit voûté. Votre lumière n'en atteint pas le fond. Vous pressez le pas et traversez cette caverne. Rendez-vous au [42](#).

56

Vous passez votre main dans la bouche de la statue pour saisir l'émeraude, vous attendant à moitié à ce qu'elle se referme mais rien ne se passe. L'émeraude est énorme et doit valoir une fortune! Remerciant votre bonne fortune, vous la glissez dans votre sac à dos. Soudain vous percevez un mouvement du coin de l'œil. Un serpent venimeux bleu et rouge résidait également dans la bouche de la statue. Perturbé par votre intrusion, il se laisse tomber sur le sol et s'en prend à vous! Vous devrez prendre garde à son venin mortel (chaque fois qu'il vous infligera des blessures, vous perdrez 4 points d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels).

Si vous survivez et tuez le SERPENT VENIMEUX, vous reprenez votre route. Allez-vous :

Descendre le long du puits à l'aide d'une corde si vous en possédez une (rendez-vous au [75](#))

Explorer la pièce à la recherche d'autre chose d'intéressant (rendez-vous au [63](#))

Revenir sur vos pas par le pont vers la jonction et emprunter le court passage qui mène à la porte de bois (rendez-vous au [77](#))

Revenir sur vos pas par le pont vers la jonction et passer par la grille de fer (rendez-vous au [82](#)).

57

Vous remémorant le message qui était gravé sur la plaque d'étain, vous vous agenouillez sur le sol, soulevez les volets métalliques et faites tourner les barillets sur les numéros cinq et sept. La porte émet un claquement sonore et s'entrouvre de quelques pouces. Vous avez réussi à l'ouvrir! Lentement vous vous avancez à l'intérieur de la pièce derrière cette porte. Vous êtes dans une petite pièce carrée taillée dans la roche remplie de meubles endommagés et de piètre qualité. Des chiffons et des vêtements sales de toutes sortes jonchent le sol et recouvrent négligemment la tête d'un lit miteux. Une table en bois entourée de chaises se trouve au centre de la pièce. Sur celle-ci se trouve des cartes à jouer, des pièces d'or et quelques pierres précieuses. Une créature humanoïde à la peau sombre dort profondément dans une de ces chaises, ronflant bruyamment et tenant une tasse sur le bord de la table. La salle est faiblement illuminée par une seule bougie montée sur un chandelier en étain sur la table. Votre attention est attirée par une grande clé en bronze suspendue au cou de la créature par un cordon de cuir. Vous ne pouvez pas vous empêcher d'y jeter un œil de plus près. En vous penchant vers la clé, vous voyez qu'elle présente des motifs complexes de serpents. Vous avancez votre main avec appréhension pour essayer de vous en emparer pendant que la créature sommeille. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [87](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [11](#).

58

Vous prenez les clés de bronze que vous avez mises dans votre sac à dos et les placez dans les serrures puis les tournez l'une après l'autre. Les deux se tournent à 180° en produisant un clic satisfaisant. La serrure se déverrouille laissant les portes s'entrouvrir légèrement vers l'extérieur (vous gagnez 1 point de CHANCE). Sentant que vous êtes maintenant profondément avancé dans le repaire de Grimbald et tout près de votre but ultime, vous prenez une profonde inspiration pour vous calmer. La lanterne dans une main, l'épée dans l'autre, vous faites un pas en avant pour voir ce qui se cache derrière la porte. Vous voyez alors un spectacle qui vous coupe le souffle! Vous vous retrouvez à l'entrée d'une grande salle rectangulaire qui s'apparente plutôt à un énorme hall. Il est vraiment gigantesque, comme s'il s'agissait du plus grand hall du plus grand temple existant! Une volée de marches de pierre descend vers un sol marbré de carrés noirs et blancs disposés comme un échiquier. Les murs sont décorés d'obscures boiseries qui s'étendent du sol au plafond loin au dessus de vous et recouverts sur presque toute la surface de tapisseries colorées aussi grandes que des maisons. Elles dépeignent des scènes épiques avec des armées titanesques, des engins de siège et des batailles acharnées. Le plafond est des plus ingénieux avec des troncs d'arbre entiers utilisés comme poutres massives pour soutenir la forme triangulaire de la toiture. A l'opposé de la

double porte où vous vous tenez se trouve une cheminée dont l'âtre est aussi grand et large qu'un pont de pierre. A côté du foyer brûlant se trouve une arche de pierre sous laquelle se trouve un épais rideau rouge aussi haut que le mur d'une cité. Votre attention est attirée par les gargouilles qui ornent la cheminée et les piles de crânes disséminées autour. Le feu brûle féroce, alimenté par des troncs d'arbres et projette une étrange lueur dans la pièce. Devant le feu se dessine la silhouette d'une chaise en bois sur-dimensionnée dont vous ne voyez que le dos et une table avec un bol et une cuillère. D'un côté de la chaise se trouve un large coffre en bois fretté de fer tandis que de l'autre côté repose une épée aussi longue que deux hommes. La pièce est éclairée également par des dizaines de bougies sur des chandeliers. «Qu'est-ce que c'est?» tonne une voix, vous faisant sursauter car vous vous croyiez seul. Un visage imposant dépasse lentement de la chaise et se tourne pour vous faire face. «Qui ose rentrer dans ma chambre?» demande-t-il alors qu'il se lève. Vous vous rendez compte qu'il s'agit de Grimbald, le tyran que vous êtes venu tuer! Son apparence fait honneur à sa redoutable réputation. Il est aussi gros qu'un chêne, une véritable montagne de chair et de muscles aussi grande que six hommes. Vous vous demandez comment vous allez vaincre une telle monstruosité alors que vous atteignez à peine le haut de ses bottes de cuir! Il est vêtu de fourrures épaisses, de laine et son pantalon est vert mat, brun et rouge. Son énorme tête est protégée par un casque de fer. Sa peau semble rugueuse et résistante et une barbe blanche hirsute et négligée recouvre sa poitrine. Son regard perçant est fixé sur vous tandis que vous descendez les marches menant au sol de marbre. Vous déclarez que vous êtes ici pour mettre un terme à sa tyrannie et à l'oppression du village de Pont-de-Chêne. «Pah!» lâche-t-il d'un ton méprisant «Ainsi ces vers impudents ont engagé un assassin! Et bien une fois que j'en aurai fini avec toi je rendrai une visite aux paysans de Pont-de-Chêne pour réduire leur village en cendres et ils pourront t'en remercier!» Sans vous laisser démonter par les vantardises de Grimbald, vous vous préparez au combat. Jetant son manteau de fourrure en arrière, il révèle des avant-bras musclés chacun plus épais que votre corps tout entier! Il ramasse sa puissante épée et déclare «Pauvre fou, je doute que tu ne sois un défi plus intéressant que le dernier aventurier que j'ai tué. Je ne pense même pas que tu puisses rivaliser avec mes animaux familiers préférés!» En finissant sa phrase, il saisit une gargouille de pierre de la cheminée et la fait pivoter. La dalle de marbre sur laquelle vous vous trouvez se dérobe alors et vous êtes horrifié de vous retrouver plongé dans un bassin d'eau glacée avant que vous ne puissiez réagir! Vous luttez pour refaire surface et vous voyez alors une centaine de poissons de la taille d'un poing avec de grandes bouches remplies de dents taillées en aiguilles. Comme vous vous débattez les POISSONS-MORDEURS se rapprochent pour vous tuer! Avez-vous un bracelet d'argent en forme de poisson? Si oui, rendez-vous au [51](#). Sinon, rendez-vous au [86](#).

59

Vous êtes en train de reprendre votre souffle lorsqu'une autre bête passe le pas de la porte pour vous affronter. Elle est très grande et est obligée de se baisser pour entrer dans la pièce. Elle a une tête chauve et une peau brune recouvre son imposante masse musculaire. Des bijoux sont accrochés à ses oreilles en lambeaux. L'OGRE est torse nu et porte une hache dans ses mains verruqueuses. Comme un témoignage de ses prouesses au combat, un certain nombre de têtes réduites sont attachées à sa ceinture de cuir! Laissant échapper un hurlement bestial, il vous charge avec une rage féroce à travers la pièce. Tenant votre épée, vous vous préparez à lui faire face.

OGRE ENRAGE

HABILETE : 9

ENDURANCE : 10

Si vous survivez à ce combat, vous vous sentez vidé par les efforts fournis (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous retirez votre lame du corps de la bête morte (rendez-vous au [94](#)).

60

Vous déclarez en toute confiance que le troisième fils doit recevoir quinze poissons du pêcheur, comme c'est le nombre suivant dans la séquence. «Oh très malin, vous êtes vraiment très intelligent en fait! Je suis impressionné! » se moque-t-il. «Très bien! Vous avez répondu à mon énigme, quel est votre souhait?» Quelle aide allez-vous demander à Aezetbur?

Lui demander de guérir vos blessures (rendez-vous au [71](#))

Lui demander de vous donner une arme puissante pour augmenter vos capacités de combat (rendez-vous au [33](#))

Lui demander de vous transporter dans le sanctuaire de Grimbald (rendez-vous au [49](#)).

61

La trappe est très lourde à soulever et à repousser. De toute évidence, personne ne l'a bougée depuis fort longtemps! Tenant votre lanterne devant vous, la lumière éclaire un escalier en bois poussiéreux qui s'enfonce dans les profondeurs. Vous descendez lentement, une marche à la fois, celles-ci gémissant et craquant sous votre poids. Arrivé en bas de l'escalier, vous vous retrouvez dans un passage aux murs de terre dont le plafond est soutenu à intervalles réguliers par des poutres au bois pourri. Le passage vous fait penser à une mine abandonnée et tout ceci semble dans un état et un équilibre plus que précaire! Vous vous avancez prudemment jusqu'à un croisement où trois directions s'offrent à vous. A votre gauche, un court passage se termine par une porte en bois fermée, en face de vous un rideau de chaînes descend d'une arche de pierre et sur votre droite il y a une grille de fer maintenue fermée par un cadenas métallique. Allez-vous :

Suivre le court passage pour examiner la porte en bois (rendez-vous au [77](#))

Pousser le rideau de chaînes de côté pour passer sous l'arche de pierre (rendez-vous au [67](#))

Enlever le cadenas et emprunter la grille de fer (rendez-vous au [82](#)).

62

Vous tirez le levier avec précaution. Il est raide mais finit par bouger lentement lorsque vous tirez de toutes vos forces. Au début il n'y a que le silence, puis vous entendez un grondement sinistre profondément derrière la roche ainsi qu'un bruit de grattements. Après quelques secondes, les bruits cessent. Un peu déçu, vous passez en revue les options qui s'offrent à vous. Allez-vous :

Descendre l'échelle, revenir à la trappe métallique et continuer le long du passage (rendez-vous au [32](#))

Descendre l'échelle, passer devant la trappe métallique et explorer ce qui se trouve plus bas (rendez-vous au [3](#)).

63

Vous fouillez tous les coins sombres de la pièce et vous vous rendez compte qu'elle est vide exceptée la statue et le puits. La seule chose qui attire votre attention est une fleur bleue sombre à trois pétales de la taille du poing. Elle pousse dans une niche dans un mur et dégage une senteur très agréable et entêtante. Vous pouvez prendre la fleur bleue si vous le souhaitez et la placer délicatement dans votre sac à dos. Que décidez vous de faire ensuite? Allez-vous :

Descendre le long du puits à l'aide d'une corde si vous en possédez une (rendez-vous au [75](#))

Revenir sur vos pas par le pont vers la jonction et emprunter le court passage qui mène à la porte de bois (rendez-vous au [77](#))

Revenir sur vos pas par le pont vers la jonction et passer par la grille de fer (rendez-vous au [82](#)).

64

Vous tailladez et frappez votre adversaire sous-marin de toutes vos forces. Vous coupez consécutivement un, deux puis trois membres de la monstruosité. Vous vous battez mais toujours plus de tentacules s'enroulent autour de votre corps vous serrant sans relâche. La masse volumineuse de la BÊTE TENTACULAIRE vous entraîne sous la surface et le combat se poursuit sous l'eau. Vous transpercez le corps de la créature avec votre épée et l'eau se teinte de son sang pourpre mais celle-ci n'est toujours pas à l'article de la mort. Vous commencez à faiblir à cause du manque d'air et réalisez que si la bataille s'éternise vous êtes perdu. Hélas, la force de la créature est accablante! Heureusement votre mort est rapide une fois que l'eau a pénétré dans vos poumons. La BÊTE TENTACULAIRE va pouvoir se régaler de votre cadavre pendant les semaines à venir. Vous avez échoué dans votre mission...

65

Vous criez de douleur lorsque vous êtes touché au front et vous roulez par terre (vous perdez 3 points d'ENDURANCE). Reprenant votre sang-froid vous vous redressez et vous voyez que la pièce est carrée et de taille moyenne. Trois créatures petites et laides se tiennent au milieu de cette salle. Elles ont des dents difformes et une peau brun-vert verruqueuse. Chacune est vêtue de haillons sales et porte des pièces d'armures disparates. Les trois GOBELINS étaient en train de se disputer un vêtement noir mais maintenant ils se tiennent immobiles en vous regardant avec étonnement. Leur expression perplexe se transforme en colère et en haine et ils tirent leurs cimenterres pour s'avancer vers vous et vous attaquer. Vous tenant sous l'arche, vous pouvez les combattre l'un après l'autre.

GARDE GOBELIN	HABILETE : 5	ENDURANCE : 5
GARDE GOBELIN	HABILETE : 5	ENDURANCE : 4
SERGEANT GOBELIN	HABILETE : 5	ENDURANCE : 6

Si vous venez à bout des trois créatures, vous fouillez la pièce. Il s'agit de toute évidence d'un poste de garde mais les stupides GOBELINS dans leur accès de violence ont réduit les tables, lits et chaises en morceaux de bois. L'un des gardes a une clé de fer à sa ceinture, vous pouvez la prendre si vous le désirez. Reportant votre attention sur le vêtement que les créatures se disputaient, vous voyez qu'il s'agit d'une belle cape. La mettant sur vos épaules, vous devenez

invisible! Vous avez trouvé une cape d'invisibilité et vous pouvez la prendre également. Portez-vous un pendentif de sanglier en or ? (rendez-vous au [30](#)). Sinon rendez-vous au [39](#).

66

La tête marque une pause puis vous êtes choqué de la voir prendre une expression haineuse. Ses lèvres de pierre laissent échapper dans un sifflement «Les intrus dans l'ancre du maître méritent la mort!» Vous entendez alors des claquements secs tandis que des dizaines de fléchettes mortelles jaillissent de petits trous cachés dans les murs! Les fléchettes transpercent votre corps de part en part des pieds à la tête. Chancelant en arrière, vous criez de douleur, cependant vos cris ne durent pas longtemps car le poison enduit sur les fléchettes vous tue en quelques secondes. Vous vous affaissez sans vie devant la herse, à la fois si près et si loin de la liberté...

67

Vous poussez le rideau de chaînes de côté et passez sous l'arche de pierre pour vous retrouver dans un passage dans un bien meilleur état que celui où vous étiez. Les murs et le plafond sont faits de pierres solides et le sol est pavé. Poursuivant dans cette direction, le couloir tourne brusquement vers la gauche pour tourner une dizaine de pas plus loin encore plus brusquement vers la droite. Vous êtes alors confronté à un spectacle qui vous arrête net. Le couloir finit dans un large gouffre, beaucoup trop large pour que vous puissiez sauter par dessus mais un pont fait de cordes et de planches l'enjambe. Vous ne pouvez pas voir le fond mais vous êtes presque certain qu'une chute serait mortelle. Un rapide examen du pont ne vous met pas en confiance, la plupart des planches sont humides et pourries! Les cordes soutenant l'ensemble sont usées et partiellement couvertes de moisissures. Cela semble bien précaire mais c'est le seul moyen de continuer dans cette direction. Allez-vous :

Prendre la pari de traverser le pont de bois et de cordes (rendez-vous au [46](#))

Revenir sur vos pas vers la jonction et emprunter le court passage qui mène à la porte de bois (rendez-vous au [77](#))

Revenir sur vos pas vers la jonction et passer par la grille de fer (rendez-vous au [82](#)).

68

Comme Grimbald marque un temps d'arrêt en vous voyant brandir cette arme, vous saisissez votre chance et projetez la lance de plumes d'aigle dans sa direction. Vous visez la gorge de la bête, faites un pas en avant et la lancez de toutes les forces que votre corps épuisé peut encore vous fournir. La lance vole dans les airs vers sa cible! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [13](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [93](#).

69

Vous luttez pour traverser le déferlement de sable jusqu'à atteindre la porte en pierre bloquant votre passage. Vous essayez de la pousser de toutes vos forces et de la griffer en désespoir de

cause mais elle reste immobile. Vous tentez de passer votre épée dans l'espace entre la porte et le cadre pour la forcer mais en vain, votre arme se brise en deux aussi facilement qu'une brindille. Le sable vous pique les yeux et finit par dépasser le niveau du haut de la porte mettant fin à tout espoir d'évasion. Luttant pour rester la tête hors de la montagne de sable vous vous retrouvez plaqué contre la voûte. Vous êtes à bout de souffle et le sable entre par votre nez, votre bouche et finalement vous en avez dans vos poumons marquant ainsi le début de votre agonie. Lorsque le sable se retirera par les trous dans le sol, il y aura deux corps étendus. Votre mission et votre vie se terminent ici...

70

La GOULE vous attaque telle une furie, fouettant sauvagement l'air de ses mains griffues! Vous essayez désespérément de repousser les attaques de la créature, mais un trop grand nombre d'entre-elles touchent au but et déchirent votre chair. L'une des capacités de ces monstres est de paralyser ses victimes avec ses griffes afin de les dévorer plus facilement. Vos membres et votre corps s'engourdissent tandis que le venin de la GOULE fait effet, vous paralysant entièrement! Vous vous effondrez sur le sol, impuissant tandis que la créature se place au-dessus de vous pour se délecter de votre chair fraîche succulente! Heureusement vous sombrez dans l'inconscience et ne survivez pas trop longtemps à cette torture. Votre mission connaît une fin malheureuse...

71

Vous demandez à Aezetbur d'utiliser sa magie pour guérir vos blessures et vous rendre fort à nouveau. Comme ses pouvoirs font effet, vous sentez une vague chaude d'énergie dans votre corps. Les coupures et les blessures sur votre corps guérissent sous vos yeux; la chair se refermant sans laisser de traces (restaurez vos totaux d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE à leurs valeurs initiales)! Enchanté, vous êtes sur le point de remercier le génie mais le nuage pourpre est revenu à l'état d'une masse bouillonnante qui est bientôt aspirée à l'intérieur du crâne d'or de nouveau, le bouchon se remplaçant tout seul! Vous sentant ragaillardi, vous décidez qu'il est temps de reprendre votre route. Vous vérifiez votre équipement et remontez par la corde le long du trou jusqu'à revenir dans le couloir et ensuite jusqu'à la jonction. Allez-vous:

Emprunter le petit passage pour examiner la porte de bois (rendez-vous au [77](#))

Pousser le rideau de chaînes de côté et passer sous l'arche de pierre (rendez-vous au [67](#)).

72

Vous sautez prestement d'une pierre à l'autre et atteignez la rive opposée (vous gagnez 1 point de CHANCE). Vous marchez le long du couloir et celui-ci tourne légèrement vers la gauche. Vous arrivez finalement à une étrange statue de pierre sans tête. Celle-ci représente un grand, puissant humanoïde, vêtu d'une armure, une main posée sur le pommeau d'une épée, l'autre sur le dessus d'un grand bouclier. Le nom de «Balthus» est inscrit à sa base. A côté de la statue, sur le mur gauche du couloir, vous voyez un court passage qui aboutit à une volée de marches s'enfonçant dans l'obscurité. Vous décidez de poursuivre votre chemin le long du grand couloir que vous suiviez. Finalement, vous arrivez au palier d'un escalier en colimaçon. Une odeur de viande cuite descend du haut des marches usées. Allez-vous :

Décider de monter prudemment l'escalier (rendez-vous au [17](#))

Choisir de descendre cet escalier pour voir ce qu'il y a plus bas (rendez-vous au [2](#)).

73

Vous ajustez votre équipement, descendez l'échelle et jetez un coup d'œil vers le bas de temps en temps. Votre descente se poursuit pendant un certain temps et vous commencez à vous inquiéter de la profondeur du puits. Cependant vous êtes soulagé par la vue d'un sol pavé de pierres. Une fois les pieds posés sur le sol, vous observez attentivement le fonds du puits autour de vous. Vous vous tenez en face d'une arche basse et étroite en pierre et couverte de gargouilles. Une lourde herse en fer bloque cette voie. Elle est beaucoup trop lourde et solide pour que vous puissiez forcer votre passage. Vous ne voyez qu'obscurité au delà de cette herse. Vous n'avez pas d'autre choix que de remonter l'échelle n'ayant pas d'autres issues à explorer. Allez-vous :

Remonter l'échelle, repasser par la trappe métallique et continuer le long du passage (rendez-vous au [32](#))

Remonter l'échelle, ignorer la trappe métallique et continuer votre ascension (rendez-vous au [40](#)).

74

Vous agrippez la corde et entamez la longue et laborieuse ascension. Vous montez en rythme et vous êtes rapidement en sueur. Alors que vous progressez, votre pied glisse et heurte accidentellement une tige de soie d'une des toiles d'araignée! Un frémissement parcourt la toile sous la force de votre coup de pied. Vous regardez anxieusement autour de vous et malheureusement vous n'avez pas à attendre longtemps pour voir les conséquences de votre geste! En quelques secondes vous voyez une créature répugnante émerger de l'obscurité et se diriger vers vous! C'est une énorme araignée et son corps est aussi grand que celui d'une vache. Huit pattes couvertes de poils noirs s'étendent dans toutes les directions rendant cette monstruosité encore plus redoutable. Les multiples yeux sur sa tête vous fixent avidement et ses mandibules vous font détourner le regard de répulsion. L'araignée se rapproche pour la mise à mort. Vous n'avez pas d'autre choix que de vous battre si vous ne voulez pas devenir son prochain repas. Tenant votre lanterne par votre bouche, vous dégainez votre arme de votre main libre (retirez 2 de votre HABILITE pour ce combat du fait de votre position précaire sur la corde).

ARAIGNEE GEANTE

HABILETE : 7

ENDURANCE : 8

Si vous survivez à cette rencontre, vous rangez votre arme et reprenez votre ascension à l'aide de vos bras endoloris. Vous sortez finalement du trou, soulagé d'échapper au repaire de la créature infernale. Vous revenez sur vos pas jusqu'à la jonction, allez-vous :

Emprunter le court passage et examiner la porte en bois (rendez-vous au [77](#))

Ecarter le rideau de chaînes et passer sous l'arche en pierre (rendez-vous au [67](#)).

Vous attachez solidement la corde autour de la base de la statue, jetez le rouleau dans le puits et entendez un bruit d'éclaboussures loin en contrebas. Vous sécurisez votre équipement et vous laissez glisser le long de la corde en vous aidant de vos pieds pour ne pas heurter la paroi du puits. Vous descendez longuement et lorsque vous approchez de la surface de l'eau vous retirez vos bottes pour les garder sèches. En effet la rivière souterraine ne fait qu'un pied de profondeur. Vous mettez les pieds dans l'eau et celle-ci est excessivement froide! Vous devez laisser votre corde derrière vous ne pouvant pas la détacher de la statue. Vous progressez dans une sorte de tunnel bas qui se dirige vers un passage plus large creusé par l'eau. *Tentez votre chance*, si vous êtes chanceux vous atteignez la rive de ce nouveau passage sans incident. Sinon vous marchez sur une lame de métal que quelqu'un a délibérément placé sous la surface de l'eau et vous vous entaillez le pied (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Une fois à terre, vous remettez vos bottes et empruntez un corridor qui menait à la rive. Le couloir s'élève et bifurque vers la droite tandis que vous observez que sa taille augmente au fur et à mesure de votre progression, d'abord de deux fois sa taille d'origine puis de trois fois. Le passage se termine sur une impressionnante double porte en bois et en fer forgé de la taille d'une maison! La porte est recouverte de sculptures d'animaux et de plantes de toutes sortes. Les ours, les loups, les chevaux et les chiens sont habilement sculptés dans la surface en bois et peints dans des couleurs réalistes. Deux torches sont fixées dans les supports de fer, de chaque côté de la porte massive, jetant une lumière terne. Une volée de marches mènent vers la porte et sur les côtés de celles-ci sont empilés des dizaines de crânes de diverses formes et tailles! Vous grimpez avec précaution, l'épée à la main, dans l'expectative devant la gigantesque porte. Vous tirez sur les anneaux de fer mais ce que vous craigniez se confirme : la porte est verrouillée! Vous remarquez deux trous de serrure en bronze à hauteur de votre tête. Vous vous rendez-compte qu'il n'y a aucun moyen de forcer ce passage. Avez-vous deux clés en bronze dans votre sac à dos que vous avez trouvées dans votre périple jusqu'ici? Si oui, ajoutez le nombre de serpents présents sur chacune de celles-ci et multipliez le résultat par deux puis rendez-vous au paragraphe correspondant au nombre obtenu. Si vous ne possédez qu'une seule ou aucune clé de bronze, il n'y a aucun moyen de continuer par ici, rendez-vous au [98](#).

Grimbald bondit à travers la pièce, sa foulée énorme lui permettant de se déplacer étonnamment vite pour une créature aussi grande! Vous réussissez à parer les deux premiers coups, mais sa force vous fait chanceler à chaque fois. Son troisième coup fait éclater votre arme en morceaux et vous envoie voler contre un mur. Vous tombez au sol sonné et vous sentez que vous avez des côtes cassées. Vous crachez du sang et vous vous relevez péniblement sachant pertinemment qu'à l'instant où vous abandonnerez, Grimbald aura vaincu et ce sera la fin pour vous. Le géant vous frappe de nouveau d'un coup puissant qui cette fois vous envoie voler et retomber en brisant le sol devant le foyer de la cheminée. Votre corps est brisé et sanguinolent et la dernière chose que vous voyez est le visage triomphant de Grimbald tandis que son pied botté descend vers vous pour vous achever. Après votre mort, Grimbald place votre crâne comme prévu parmi ses trophées près de la cheminée! Vous avez échoué et les habitants de Pont-de-Chêne en paieront le prix. Votre mission s'achève ici...

Vous approchez la porte en bois et l'examinez en détail. Le bois est vieux et à moitié pourri avec des fentes dans certaines des planches. Un verrou de fer maintient la porte close. A votre plus grand dégoût une tête tranchée est cloutée par les cheveux au centre de la porte et une

tâche de sang séché recouvre le sol! Vous vous interrogez sur la signification de ceci, un avertissement peut-être? Essayant de regarder par les fentes qui parsèment les planches de la porte, vous ne voyez rien d'autre que l'obscurité au-delà. Vous plaquez une oreille contre la porte et écoutez. Vous entendez un bruit faible comme de la pierre frottant contre de la pierre. Vous vous demandez ce que cela peut-être. Allez-vous :

Soulever le verrou de la porte et faire face à ce qui se trouve de l'autre côté (rendez-vous au [29](#))

Revenir à la jonction et écarter le rideau de chaînes pour passer sous l'arche de pierre (rendez-vous au [67](#))

Revenir à la jonction et passer par la grille de fer (rendez-vous au [82](#)).

78

La fleur bleue que vous avez ramassée est en fait une espèce très rare et chère d'orchidée hybride. Ces fleurs sont spécialement cultivées par les troglodytes, des créatures qui vivent sous terre. Ils récoltent les orchidées bleues pour produire du poison mortel pour en enduire leurs flèches. Malheureusement pour vous, le parfum de cette espèce particulière de fleur est aussi un poison lent et mortel! Au moment où vous sortez enfin à la lumière du soleil, vous finissez par succomber à ce poison. Vous effondrant sur le sol, vous sombrez dans un profond sommeil dont vous ne vous réveillerez jamais! Vous avez sauvé Pont-de-Chêne des exactions de Grimbald mais vous allez mourir ici dans l'indifférence générale...

79

Vous cherchez désespérément autour de vous une cachette mais il est trop tard! Les portes à l'extrémité de la salle s'ouvrent pour livrer passage à un bataillon de gardes furieux. En voyant le corps de leur maître et les tapisseries en feu, ils rentrent dans une rage frénétique. La horde chaotique avance vers vous en hurlant. Vous vous placez dos à la cheminée dans une tentative futile de vous défendre. Les coups viennent de tous les côtés et vous frappez vaillamment vos assaillants de part et d'autre. Blessé vous continuez de vous battre ce qui les rend encore plus frustrés et furieux. Vous avez tué neuf, dix puis onze de ces créatures avant de finalement tomber sous leurs coups. Vous avez sauvé les habitants de Pont-de-Chêne de Grimbald mais vous l'avez payé de votre vie...

80

Vous tirez et poussez le bouchon de liège du crâne d'or et lentement celui-ci bouge de son emplacement. Finalement le bouchon se libère et laisse échapper une fumée pourpre. Sous le coup de la surprise, vous laissez échapper le crâne d'or et trébuchez vers l'arrière. La fumée se déverse rapidement et forme une masse de plus en plus grosse. C'est impossible qu'une telle quantité de fumée puisse être contenue dans un si petit récipient! Tandis que vous observez le phénomène craintivement, le haut du nuage de fumée se matérialise en une partie supérieure d'un corps d'homme tandis que le bas reste sous forme de fumée et est relié au crâne d'or. Le haut du corps que vous voyez est entièrement nu et la tête est complètement chauve exceptée une tresse de cheveux à l'arrière de celle-ci. La chose examine lentement les environs avant de fixer son attention sur vous «Mon nom est Aezetbur, pour quelle raison m'avez vous dérangé?» demande-t-il. Vous vous excusez, lui dites que ce n'est qu'un accident et que vous

n'aviez aucune idée qu'un génie vivait dans ce crâne d'or. Il croise les bras, apparemment mécontent de votre explication «Et bien aventurier, je vais vous donner une chance de m'apaiser. Répondez à une énigme de mon choix et je vous aiderai dans votre quête. Echouez et je vous punirai pour m'avoir déranger.» Vous ouvrez votre bouche pour protester mais il ignore vos plaintes et continue comme si de rien n'était. Un sourire narquois s'étire lentement sur son visage «Maintenant écoutez attentivement aventurier!» Il commence alors à vous raconter son énigme : «Un pêcheur veut diviser ses prises de quatre vingt quatre poissons entre ses sept fils. Il donne un quart d'une douzaine de poissons à son septième fils et trois fois plus à son cinquième fils. Il donne à son deuxième fils deux fois plus que la quantité de poissons qu'il a donné à son cinquième fils. A son quatrième fils, il donne autant de poissons qu'à ses cinquièmes et septièmes fils réunis. Il divise les poissons restants entre ses premiers, troisièmes et sixièmes fils. Ma question est : » il marque une pause «Combien de poissons le pêcheur donne-t-il à son troisième fils?» pouvez-vous donner la bonne réponse à cette énigme? Si oui, multipliez le nombre de poissons reçus par le troisième fils par quatre et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous ne trouvez pas la réponse ou que le paragraphe auquel vous vous rendez n'a pas de rapport avec celui-ci, rendez-vous au [89](#).

81

En mourant, Grimbald tombe à la renverse et s'écrase sur le sol avec une telle force qu'il fait trembler toute la pièce! Une de ses mains finit dans le foyer de la cheminée et déloge plusieurs bûches qui mettent le feu instantanément aux tapisseries. Epuisé, vous vous laissez tomber sur les genoux pour vous reposer un instant. Une fois que vous avez repris votre souffle, vous vous rendez compte que le feu se répand rapidement! En outre vous présumez que les sbires de Grimbald ont dû être alertés par le bruit de la bataille. Vous n'avez pas le temps de savourer votre victoire et vous commencez à réfléchir à un plan pour vous échapper rapidement. Allez-vous :

Profiter de l'occasion pour remplir vos poches de bijoux précieux que pourrait contenir le coffre près de la chaise en bois (rendez-vous au [37](#))

Vous échapper par l'arche de pierre recouverte par l'épais rideau rouge à côté de la cheminée (rendez-vous au [52](#)).

82

En vous approchant de la grille de fer vous voyez qu'elle est très rouillée. La grille grince bruyamment en s'ouvrant vers l'intérieur sur des gonds eux aussi rouillés. Vous êtes devant un tunnel étroit et arrondi avec des murs en terre. Vous vous avancez et le tunnel descend rapidement en une pente raide. Vous poursuivez ainsi jusqu'à ce que vous arriviez à un escalier de bois. Celui-ci tourne vers la droite en descendant toutes les dizaines de marches. Finalement vous arrivez à un autre tunnel de terre qui aboutit à un trou circulaire dans le sol. Une corde pend dans l'obscurité du trou, suspendue au plafond du tunnel par un crochet de métal. Vous vous penchez et éclairez le trou de votre lanterne mais vous ne voyez rien d'autre que la corde qui s'enfonce toujours plus profondément dans le noir. Vous jetez une pierre pour tester la profondeur mais vous n'entendez aucun son! Soit le trou est très profond, soit le fond est recouvert d'un revêtement mou. Allez-vous :

Descendre le long de la corde pour voir où elle mène (rendez-vous au [15](#))

Revenir à la jonction et emprunter le court passage qui mène à la porte de bois (rendez-vous au [77](#))

Revenir à la jonction et écarter le rideau de chaînes pour passer sous l'arche de pierre (rendez-vous au [67](#))

83

Vous acceptez gracieusement le don de ce pauvre diable. Vous vous penchez en avant pour lui permettre de passer le cordon en cuir par dessus votre tête, ce qu'il fait et il le tire ensuite autour de votre cou, il le tire d'ailleurs un peu trop fort! Soudainement vous réalisez qu'il vous attire contre la grille en tirant sur le cordon qui se serre autour de votre gorge. Vous vous débâtez mais de plus en plus de prisonniers vous agrippent à travers les barreaux. De toute évidence les tourments que leur geôlier leur a fait subir les a rendus complètement fous! Vous vous tortillez, le visage rouge et les yeux exorbités tandis que les prisonniers rient comme des déments. L'un d'eux parvient à tirer votre épée de son fourreau et vous la plonge dans le dos entre les barreaux. Votre confiance a scellé votre destin et vous a coûté la vie. Vous avez échoué dans votre mission...

84

Vous poursuivez le long du passage et celui-ci descend en pente et vous finissez par entendre un bruit d'eau qui coule. Vous arrivez bientôt à une rivière peu profonde traversant le passage de gauche à droite. La rivière n'a qu'un pied de profondeur environ et disparaît sous de petites arches en pierre de chaque côté. Vous enlevez vos bottes pour traverser afin de les garder sèches et vous êtes obligé de plonger vos pieds dans l'eau glaciale! *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, vous parvenez à atteindre l'autre rive sans encombre. Si vous êtes malchanceux, vous marchez sur un morceau de métal que quelqu'un a délibérément placé sous l'eau. Vous êtes salement coupé et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Une fois à terre, vous remettez vos bottes et empruntez un corridor qui menait à la rive. Le couloir s'élève et bifurque vers la droite tandis que vous observez que sa taille augmente au fur et à mesure de votre progression, d'abord de deux fois sa taille d'origine puis de trois fois. Le passage se termine sur une impressionnante double porte en bois et en fer forgé de la taille d'une maison! La porte est recouverte de sculptures d'animaux et de plantes de toutes sortes. Les ours, les loups, les chevaux et les chiens sont habilement sculptés dans la surface en bois et peints dans des couleurs réalistes. Deux torches sont fixées dans les supports de fer, de chaque côté de la porte massive, jetant une lumière terne. Une volée de marches mènent vers la porte et sur les côtés de celles-ci sont empilés des dizaines de crânes de diverses formes et tailles! Vous grimpez avec précaution, l'épée à la main, dans l'expectative devant la gigantesque porte. Vous tirez sur les anneaux de fer mais ce que vous craigniez se confirme : la porte est verrouillée! Vous remarquez deux trous de serrure en bronze à hauteur de votre tête. Vous vous rendez-compte qu'il n'y a aucun moyen de forcer ce passage. Avez-vous deux clés en bronze dans votre sac à dos que vous avez trouvées dans votre périple jusqu'ici? Si oui, ajoutez le nombre de serpents présents sur chacune de celles-ci et multipliez le résultat par deux puis rendez-vous au paragraphe correspondant au nombre obtenu. Si vous ne possédez qu'une seule ou aucune clé de bronze, il n'y a aucun moyen de continuer par ici, rendez-vous au [98](#).

85

Vous prononcez le nom avec autant d'autorité et de confiance que vous le pouvez mais la tête de pierre reste silencieuse et impassible. Rendez-vous au [66](#).

86

Sous l'effet de la panique vous donnez de grands coups d'épée autour de vous. Les POISSONS-MORDEURS vous assaillent de tous côtés, vous arrachant furieusement des morceaux de chair! Pendant votre agonie vous essayez vainement d'escalader les briques de pierre glissantes mais les POISSONS-MORDEURS ne vous laissent aucun répit. Les carnivores féroces, poussés par leur état frénétique vous réduisent en pièces en quelques minutes en se frayant un chemin pour se régaler de vos organes internes. L'eau se teinte de rouge tandis que votre corps disloqué coule. Bientôt il y aura un squelette seul au fond du bassin des POISSONS-MORDEURS, un squelette totalement nettoyé... Votre vie et votre aventure se terminent ici...

87

Vous osez à peine respirer tandis que vous soulevez doucement le cordon de cuir et que vous le dénouez habilement. L'ELFE OBSCUR grogne, tousse et remue à plusieurs reprises mais reste heureusement plongé dans un sommeil profond pendant que vous le soulagez de sa clé. Vous tenez celle-ci près de la lumière de la bougie et vous l'examinez en détail. Cette clé en bronze a due être forgée par un serrurier qualifié. Elle présente seize serpents entrelacés à sa surface, se mêlant les uns aux autres pour former un motif complexe. Vous la rangez soigneusement dans votre sac à dos. Vous reportez votre attention sur la table et ramassez les pièces de monnaie et les bijoux qui s'y trouvent. Il y a 18 pièces d'or et 9 diamants, rubis, saphirs et émeraudes au total. Vous prenez également le jeu de cartes. Regardant autour de vous, vous ne voyez rien d'autre d'intéressant. Vous rebroussez chemin par la grille de fer jusqu'au rideau de cuir et continuez le long du passage principal (rendez-vous au [35](#)).

88

Bien qu'abasourdi, meurtri et un peu étourdi par l'attaque, vous survivez et vous reprenez rapidement vos esprits grâce au casque de métal qui vous protégeait la tête (vous perdez tout de même 3 points d'ENDURANCE). Des huées et des éclats de rires proviennent de créatures emprisonnées dans de petites cellules derrière des barreaux de fer du côté droit du passage devant vous. Vous reportez alors votre attention sur une énorme créature musclée qui vous barre la route. Le bête est énorme et présente une peau verruqueuse et brune. Le GEOLIER TROLL est torse nu et a un visage hideux avec un gros nez et des dents vicieuses qui ressortent de sa bouche baveuse comme des défenses. Vous sautez sur vos pieds et tirez votre épée tandis que la créature s'élançe vers vous pour vous achever avec sa hache.

GEOLIER TROLL

HABILETE : 9

ENDURANCE 9

Si vous survivez et réussissez à tuer la créature rendez-vous au [6](#).

89

Aezetbur attend dans l'expectative. Cependant, malgré tous vos efforts vous ne trouvez pas la réponse de l'énigme. «Peuh! Vous aurez besoin de faire mieux que ça si vous voulez survivre dans cet endroit!» se renfrogne-t-il avec mépris. Après avoir dit cela il utilise ses pouvoirs magiques pour vous retirer tous vos objets exceptés votre épée, armure de cuir, votre lanterne et vos vêtements (rayez tout le reste de votre *Feuille d'Aventure*). Le nuage pourpre devient

complètement informe et est aspiré à nouveau dans le crâne d'or. Le rire d'Aezetbur résonne encore dans vos oreilles et vous maudissez votre mauvaise fortune d'avoir croisé un tel être. Ne trouvant rien d'autre d'intéressant, vous décidez de retourner d'où vous venez. Vous agrippez la corde et entamez la longue et laborieuse ascension. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [38](#). Si vous êtes malchanceux, votre pied glisse et heurte accidentellement une tige de soie d'une des toiles d'araignée! Un frémissement parcourt la toile sous la force de votre coup de pied. Vous regardez anxieusement autour de vous et malheureusement vous n'avez pas à attendre longtemps pour voir les conséquences de votre geste! En quelques secondes vous voyez une créature répugnante émerger de l'obscurité et se diriger vers vous! C'est une énorme araignée et son corps est aussi grand que celui d'une vache. Huit pattes couvertes de poils noirs s'étendent dans toutes les directions rendant cette monstruosité encore plus redoutable. Les multiples yeux sur sa tête vous fixent avidement et ses mandibules vous font détourner le regard de répulsion. L'araignée se rapproche pour la mise à mort. Vous n'avez pas le choix que de vous battre si vous ne voulez pas devenir son prochain repas. Tenant votre lanterne par votre bouche, vous dégainez votre arme de votre main libre (retirez 2 de votre HABILETE pour ce combat du fait de votre position précaire sur la corde).

ARAIGNEE GEANTE

HABILETE : 7

ENDURANCE : 8

Si vous survivez à cette rencontre, vous rangez votre arme et reprenez votre ascension à l'aide de vos bras endoloris. Vous sortez finalement du trou, soulagé d'échapper au repaire de la créature infernale. Vous revenez sur vos pas jusqu'à la jonction, allez-vous :

Emprunter le court passage et examiner la porte en bois (rendez-vous au [77](#))

Ecarter le rideau de chaînes et passer sous l'arche en pierre (rendez-vous au [67](#)).

90

Vous posez votre lanterne, saisissez le loquet de fer dans une main tout en tenant votre épée prête dans l'autre. Vous ouvrez la porte et jetez un œil à ce qui se trouve à l'intérieur de la pièce. Vous déclenchez malencontreusement un piège et une boule de fer à pointes suspendue par une chaîne descend vers l'encadrement de la porte à hauteur de votre tête! *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [8](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [65](#).

91

Le coup est si puissant qu'il fait éclater le côté de votre crâne et vous casse le cou instantanément avec un craquement écœurant! Dans vos dernières secondes de vie, vous entendez des hurlements de rires tout autour de vous qui bourdonnent dans vos oreilles. Vous sentez le goût du sang qui s'écoule au fond de votre gorge et votre vue commence à se brouiller quand une silhouette massive et musclée se tient au dessus de vous. Heureusement vous mourez juste avant que le second coup ne vous touche. Vous avez échoué dans votre mission et vous êtes mort sans même avoir vu le visage de votre assaillant...

92

Comme vous réfléchissez sur la conduite à tenir, un plan prend forme dans votre esprit. Vous vous souvenez qu'ils ont mentionné que la soupe à la viande dans le chaudron était pour leur maître. Il ne peut s'agir que de Grimbald le géant, celui que vous êtes venu tuer! Vous rendriez certainement un fier service aux habitants de Pont-de-Chêne en empoisonnant le repas de Grimbald. Vous entendez des bruits de pas, ils reviennent! Vous prenez la bouteille de poison dans votre sac à dos et en retirez le bouchon. Vous vous penchez au dessus du chaudron bouillonnant et versez le contenu de la bouteille dans la soupe à la viande puis remuez le contenu avec l'une des grandes cuillères disposée sur l'une des tables. Satisfait, vous remettez la cuillère à la place juste avant leur retour. Les bêtes hideuses rajoutent du sel dans le mélange, sans la moindre idée de ce que vous avez fait. Vous les observez pendant qu'ils coupent neuf oignons sur-dimensionnés pour les mettre également dans la soupe (notez le nombre d'oignons ainsi coupés sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous vous échappez par la porte sans avoir été repéré grâce à votre cape d'invisibilité. De retour dans le couloir, vous descendez les marches de pierre (rendez-vous au [2](#)).

93

Malheureusement vous avez raté votre cible! La lance manque la gorge de Grimbald mais va se ficher dans son épaule à la place. Grimbald laisse échapper un hurlement de douleur assourdissant lorsque la lance perce sa chair et s'enfonce dans son corps. Saisissant le manche de celle-ci il l'arrache de son corps et la brise comme une brindille! Imperturbable vous vous élancez et l'attaquez avec votre épée. Ce sera une bataille épique et âpre jusqu'à la mort de l'un de vous deux.

GRIMBALD LE GEANT

HABILETE : 9

ENDURANCE : 18

Si vous survivez et tuez le tyran, rendez-vous au [81](#).

94

A bout de souffle, vous vous appuyez sur une chaise et vous essuyez le sang de votre épée. Soudain une grande et brutale créature apparaît à la porte. Elle remplit l'encadrement de la porte et est couverte d'une armure faite de mailles et de plaques. Elle a une peau coriace et grise avec une tête de rhinocéros, des petites oreilles porcines, des défenses et des yeux noirs. Pointant sa lance vers vous, la créature renifle et s'élance lourdement. Vous vous préparez à combattre la bête.

GARDE HOMME-RHINOCEROS

HABILETE : 8

ENDURANCE : 9

Si vous survivez et tuez l'HOMME-RHINOCEROS vous tombez à genoux, épuisé (rendez-vous au [59](#))

95

Vous prononcez le nom avec autant d'autorité et de confiance que vous le pouvez et la tête reste sans expression. «Faux !» indique-t-elle lentement. Rendez-vous au [66](#).

96

Prenant soigneusement votre fiole d'acide, vous enlevez le bouchon et en versez le contenu sur le cadenas. Il fume abondamment, l'acide dissolvant le métal qui finit par céder libérant la chaîne et la trappe. Vous tirez la poignée de celle-ci pour révéler un étroit puits obscur dont les parois sont faites de pierres. Il y a une échelle en bois dans ce puits et vous pouvez soit y monter soit descendre. Aucune lumière ne provient des deux directions. Vous devez décider où aller. Allez-vous :

Ignorer la trappe métallique et continuer le long du passage (rendez-vous au [32](#))

Vous faufiler à travers la trappe métallique et grimper à l'échelle (rendez-vous au [40](#))

Vous faufiler à travers la trappe métallique et descendre l'échelle (rendez-vous au [73](#))

97

Vous approchez de la porte et l'examinez attentivement, elle est massive avec de gros rivets de fers sur les côtés. A mi-hauteur de la porte et sur le côté droit se trouve un gros trou de serrure sous une poignée. La porte est verrouillée et beaucoup trop solide pour espérer la forcer. Avez-vous une clé de fer? Si oui rendez-vous au [41](#). Sinon, vous êtes obligé de laisser la porte de fer derrière vous et de continuer le long du corridor (rendez-vous au [18](#)).

98

Vous vous affaissez sur les marches de pierre froides dans le désespoir le plus total, vous prenant la tête dans les mains. Vous n'avez aucun moyen d'atteindre votre objectif final. Comme vous ne pouvez pas progresser, vous devrez revenir sur vos pas pour trouver un moyen de sortir. Peut-être serez-vous en mesure d'échapper aux sbires de Grimbald et de sortir de son repaire vivant pour réessayer demain soir mais ceci est une autre histoire... Pour le moment vous avez échoué dans votre quête...

99

Vous fouillez dans la pièce poussiéreuse et vous trouvez de nombreuses armes en mauvais état. Beaucoup sont vieilles, rouillées et cassées! Après un examen détaillé vous trouvez trois objets qui pourraient vous être utiles. Vous trouvez une cotte de mailles (ajoutez 1 à votre *Force d'Attaque* pendant les combats), une arbalète avec quatre carreaux (au début d'un combat vous pouvez tirer un carreau d'arbalète en testant votre habileté. Si vous échouez, vous manquez la cible, si vous réussissez le test, vous touchez votre adversaire avec le carreau lui faisant perdre 3 points d'ENDURANCE. Cette option ne vous sera pas proposée dans les combats, c'est à vous de l'utiliser si vous le souhaitez) et un casque en métal. Vous pouvez prendre ce que vous voulez parmi ces trois objets. Avant de partir votre lanterne éclaire des écritures sur un mur. Le message suivant est inscrit dans la pierre : «Pour rentrer dans la chambre personnelle de Grimbald, cherchez le génie nommé Aezetbur». Vous réfléchissez à l'importance de ces mots pendant quelques instants avant de décider de poursuivre. Vous quittez l'armurerie et passez sous l'arche de pierre, remontez l'échelle et passez par la trappe métallique. De retour dans le corridor, vous continuez le long du passage, rendez-vous au [32](#).

Vous chancelez dans la gorge au delà de la caverne et vous vous permettez de vous détendre après vos épreuves. Vous trouvez une petite rivière dans les collines pour éteindre votre soif, vous baigner et panser vos blessures. Dans la bonne humeur, vous partez pour Pont-de-Chêne pour leur annoncer votre victoire. Votre voyage est calme et vous ne croisez que quelques paysans. Vous êtes fatigué et êtes affamé en arrivant à Pont-de-Chêne et les habitants sont heureux de vous revoir et vous entourent! La rumeur de votre retour se répand comme une traînée de poudre et les habitants affluent de plus en plus nombreux certains délaissant leurs champs et leurs charrues. Vous recevez une ovation quand vous leur annoncez que Grimbald le géant n'est plus! Tandis qu'ils continuent de vous applaudir ils insistent pour que vous restiez parmi eux. Les habitants de Pont-de-Chêne et des villages alentours apportent de la nourriture et des boissons pour fêter l'événement toute la nuit. Vous racontez vos exploits d'explorations souterraines et de combats épiques jusque tard dans la nuit. L'anneau de Grimbald à lui seul signifie que vous allez vivre dans le confort pendant de nombreuses années. Aux premières lueurs de l'aube vous vous glissez tranquillement entre les draps d'un lit douillet et vous vous endormez dès que votre tête touche l'oreiller. Vous pouvez dormir tranquille avec la satisfaction du devoir accompli!

