

Sur les Terres de Nafusel 1 : Le Sortilège de la Wharadidhas



Une aventure dont vous êtes le héros de Pierre Anquez
26 Juillet 2008

Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut d'abord déterminer vos forces et vos faiblesses. Dans votre école de combat, vous vous êtes entraîné au maniement de l'épée avec acharnement pour accroître votre vitalité et votre agilité.

Les dés vous permettront de mesurer les effets de cette préparation en déterminant les points dont vous disposerez au départ en matière d'AGILITE et de VITALITE.

Je vous conseille de noter tous les éléments important pour votre quête (points d'AGILITE et de VITALITE, potions, objets récupérés, code secret, etc.) sur une feuille que nous nommerons Feuille d'Aventure.

Agilité, Vitalité et Maîtrise du Hasard

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu inscrivez le total d'AGILITE sur votre feuille d'aventure. Lancez ensuite deux dés. Ajoutez 50 au chiffre obtenu inscrivez le total de VITALITE sur votre feuille d'aventure. Enfin lancez un dé, vous obtenez un certain nombre de points que vous pouvez distribuer dans l'AGILITE ou la VITALITE.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'AGILITE, de VITALITE changent constamment au cours de l'aventure. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'AGILITE, de VITALITE, ce total n'excédera jamais vos points de départ, sauf en de très rares occasions qui vous seraient alors signalées au fil de votre lecture.

Vos points d'AGILITE reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général ; plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points de VITALITE traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général ; plus vos points de VITALITE sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps.

Plusieurs fois au cours de votre aventure, il vous sera demandé de Tester votre AGILITE. Pour cela, lancez les deux dés et comparez le résultat avec votre total d'AGILITE. Si le résultat des dés est inférieur ou égal à votre total d'AGILITE, vous réussissez le test ; sinon, vous le ratez. Puis, suivez les instructions.

Batailles et Combats

Il vous sera souvent demandé de combattre les créatures de Nafusel, au long des pages de ce livre. Parfois, vous aurez la possibilité de choisir la fuite, sinon - ou si vous décidez de toute façon de combattre -, il vous faudra mener la bataille comme suit:

Tout d'abord, vous inscrirez les points d'AGILITE et de VITALITE de la créature sur votre feuille d'aventure. Les points correspondants à chaque créature sont donnés dans le livre à chaque fois que vous faites une rencontre.

Le combat se déroule alors ainsi:

1. Jetez les deux dés pour la créature du Mal. Ajoutez ses points d'AGILITE 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'AGILITE. Ce total représente votre force d'attaque.
3. Celui qui a la plus grosse force d'attaque touche l'ennemi.
4. Calculez la différence entre les deux forces d'attaque.
5. Ajoutez à cette différence, le bonus de Dommage de l'arme de celui qui frappe et enfin soustrayez à ce nouveau total, le bonus de Réduction de celui qui est frappé. Ce dernier total vous donne le nombre de blessures que reçoit celui qui est frappé.

Exemple: Vous combattez un BANDIT, vous avez 10 d'AGILITE et 30 de VITALITE. Vous avez une Epée (7 pts de Dommage) et un Cuir neuf (3 pts de Réduction).

BANDIT

AGILITE : 8 VITALITE : 20

Poignard: 4 pts de Dommage Cuir: 2 pts de Réduction

Vous lancez un dé pour l'ennemi : 5

Sa force d'attaque : $2 + 8 = 10$

Vous lancez un dé pour vous : 4

Votre force d'attaque : $4 + 10 = 14$

Vous remportez l'assaut avec une différence de 4.

Vous ajoutez votre bonus de Dommage de 7 : $4 + 7 = 11$

Et vous soustrayez son bonus de Réduction de 2 : $11 - 2 = 9$

Le bandit perd 9 points de VITALITE.

Vous commencez l'aventure avec une simple épée (5 pts de Dommage) et un cuir fin (2 pts de Réduction). Tout au long de vos aventures, vous pouvez cumuler deux armures. Dans ce cas, la deuxième armure aura un bonus de Réduction d'un seul point. Vous ne pouvez, en revanche, tenir qu'une seule arme !

Fuite

A certaines pages, vous aurez la possibilité de fuir un combat s'il vous semble devoir mal se terminer pour vous. Si vous prenez la fuite, cependant, la créature vous aura automatiquement infligé une blessure tandis que vous vous échapperez (vous ôterez alors 4 points à votre total de VITALITE). C'est le prix de la couardise. La fuite n'est possible que si elle spécifiée au paragraphe où vous vous trouverez.

Combat avec plus d'une Créature

Si vous croisez plus d'une créature, lors de certaines rencontres, vous lirez au paragraphe correspondant les instructions qui vous permettront de mener la bataille. Parfois, vous les affronterez comme si elles n'étaient qu'un seul monstre ; parfois, vous les combattrez une par une.

Comment rétablir votre Agilité et votre Vitalité ?

Agilité

Vos points d'AGILITE ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. A l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre score d'AGILITE. Une arme magique peut augmenter cette habileté, mais rappelez-vous qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois ! Vos points d'AGILITE ne peuvent jamais excéder leur total de départ sauf en certaines circonstances spécifiques.

Vitalité

Vos points de VITALITE changeront beaucoup au cours de votre aventure en fonction des combats ou des tâches ardues qu'il vous faudra accomplir. Lorsque vous approcherez du but, votre niveau de VITALITE sera peut-être dangereusement bas et les combats se révéleront alors pleins de risques, aussi, soyez prudent. Souvenez-vous également que vos points de VITALITE ne peuvent pas excéder leur niveau de départ sauf si cela vous est spécifiquement indiqué.

Introduction

Vous êtes sur votre lit, pensif. Vous n'avez pas dormi de la nuit, et pour cause, aujourd'hui vous avez 18 ans. Vous voilà majeur aujourd'hui ce qui signifie que vous allez pouvoir quitter votre école de combat, dans laquelle vous êtes entré le jour de vos 12 ans, et qu'ainsi vous allez pouvoir voyager à travers toutes les terres à la recherche de quêtes...

Depuis deux mois, vous ne pensez plus qu'à partir ; en effet, depuis que votre ami le plus proche, Afralon, est parti de l'école, vous désirez le rejoindre pour vagabonder avec lui.

Vous regardez au dehors par la fenêtre, vous voyez que le soleil ne va pas tarder à se lever, vous décidez donc de vous préparer. Vous essayez de faire le moins de bruit possible pour ne pas réveiller les autres garçons de l'école. Vous enfilez votre plus belle tunique et reprenez le mot que vous avait laissé Afralon le jour de son départ.

Edorion,
quand tu liras ce mot je serai parti.
Lorsque tu auras dix-huit ans à ton tour, part de l'école
en direction d'Ecalipe la capitale,
je t'attendrai sur ton chemin.
J'espère que tu te souviendras...
Afralon.

« Bien sûr que je me souviens. » vous dites-vous, en prenant vos affaires et en sortant de la chambre pour aller dans la salle du directeur de l'école.

Là, devant la porte, le directeur vous attendait déjà :

« Mon cher Edorion, c'est enfin arrivé, depuis le temps que tu l'attendais, TON jour est arrivé. Aujourd'hui, tu deviens officiellement un guerrier. La terre de Nafusel est ta nouvelle demeure, part et fait ce que tu jugeras bon de faire. Mais avant, je dois te prévenir : tu cours un grave danger ! vous déclare le directeur avec gravité. Quelque chose a changé, une force maléfique se renforce au loin des terres de l'est notre monde, un de mes anciens élèves, Higel, a décidé d'utiliser la magie pour faire régner le mal. Il est devenu un grand mage noir. Il enlève des élèves sortis de notre école, pour les utiliser dans son armée. Fait attention, car ton pouvoir est grand, Edorion, il voudra te tuer pour être le seul à imposer sa puissance... il hésita un instant, puis repris : ou il t'envoûtera pour que tu fasses parti de son armée »

Sur ces mots, le vieil homme poussa la porte, et depuis exactement six années, vous remarquez enfin libre sur les sentiers de Nafusel.

Rendez-vous au 1.

1

Vous marchez le long du sentier qui mène à la capitale depuis plus d'une heure. Vous respirez ce doux parfum de liberté qui vous contient. Vous arrivez bientôt à l'orée d'un bois, lorsque vous entendez un faible clapotis. Vous vous arrêtez pour prendre le temps de savoir d'où vient le bruit. Il vient de votre gauche, et vous semble assez proche. Soudain, un grand bruit retentit du même côté et votre premier réflexe vous fait dégainer votre petite épée. Vous tremblez, mais vous savez que vous n'avez pas peur de vous battre.

Si vous voulez vous approcher vers la gauche, pour voir qui a poussé ce cri, rendez-vous au 72. Si vous préférez poursuivre votre chemin, pour vite retrouver votre cher ami, allez au 39.

2

Vous revenez au village, heureux d'être en vie et bientôt libre de ce collier insupportable. Vous entrez dans la hutte royale. Vous déballez le contenu de votre sac, posant sur la lourde table de bois les quatre cornes de Kobols demandées et si durement trouvées.

La reine-guerrière surprise de votre retour en vie vous récompense en vous libérant du gros collier de métal magique. Elle vous offre la vie sauve et vous libère de son village. Alors que vous alliez partir comme si rien de tout ceci ne s'était passé, vous lui posez une dernière question : « Ô puissante femme-guerrière, n'avez-vous pas aperçu près de votre village un autre jeune homme de mon âge ?

- Oui, un jeune homme aux cheveux longs et bruns ayant subi le même sort que vous... murmura-t-elle. Il fut lui aussi envoyé dans le bosquet aux Kobols avec un collier, mais il a réussi, nous ne savons comment, à s'en échapper. Une de nos meilleures traductrices nous a interprété ses sombres paroles, elles disaient : « Je m'apprête à prendre d'assaut la ville d'Amo-Niniel, et si vous ne me relâchez pas tout de suite, la prochaine qui sera détruite sera la vôtre ! ». Nous l'avons assommé et envoyé dans la forêt. »

La description correspondant à Afralon, vous quittez le village des femmes après les avoir gentiment remerciées, prenant la direction d'Amo-Niniel plus au nord.

Rendez-vous au 78.

3

La petite clé en argent ouvre le cadenas, dans un petit bruit de cliquetis. Vous enlevez rapidement les chaînes du prisonnier et sortez de la pièce avec lui. Vous courez en direction de la petite pièce près de la sortie des tunnels pour reprendre votre équipement caché sous des centaines de parchemins. Par chance, plus un seul Kel-Duens se trouve sur votre route jusqu'à votre sortie des galeries. Notez sur votre Feuille d'Aventure que vous portez vos propres armures.

Rendez-vous au 79 pour rendre le petit Findel à son père.

4

Vous prenez le couteau en pensant que la grosse lame pourra vous servir comme un levier. Après plusieurs essais, votre pied se débloque douloureusement. Vous perdez 1 point d'AGILITE.

Rendez-vous au 29.

5

Pas un Kobol dans cette partie touffue de la forêt. Si vous désirez vous rendre :

- A l'ouest, rendez-vous au 44.
- Au nord-ouest, rendez-vous au 22.

6

Après un bon repas qui vous remet sur pied, vous décidez de vous reposer un peu. Ce repas copieux vous rend tous vos points de VITALITE. Vous vous installez dans le lit confortable. Vous regagnez 1 point d'AGILITE grâce au repos.

Mais la nuit est courte, un homme vous réveille. L'aubergiste vous informe rapidement que l'armée d'Higel est près du village et que le combat est imminent. Vous empoignez votre arme et votre équipement et vous sortez sur la place pour prendre connaissance de la situation. Les sentinelles, dans leurs tours de garde, vous informe que l'armée est constituée des hommes du Nord qui sont de puissants barbares, forts physiquement mais ils sont peu stratéges et d'Alenctafens, de petits êtres noirs, cachés derrière de longues tuniques blanches qui montent les scrofa-probats, des énormes animaux qui peuvent défoncer des lignes entières d'hommes armés sans subir le moindre dommage. Le combat sera rude pour les hommes d'Amo-Niniel.

Déjà les premières flèches volent, mais les portes du village cèdent rapidement sous les coups des scrofa-probats. Les hommes d'Amo-Niniel jettent leurs javelots et une grande partie d'entre eux vient fracasser les premiers hommes du Nord. L'un d'eux s'avance vers vous et vous levez votre arme sur lui. La bataille commence et vous vous élancez sur les ennemis. Un d'entre eux jaillit de la porte et vient pour vous frapper de sa lourde hache. D'un rapide mouvement, vous bondissez dans un tas de paille, et la hache vient s'enfoncer profondément dans le buste d'un autre homme du Nord. Profitant de votre situation, un troisième vient vous provoquer en duel, vous ne pouvez fuir le combat.

HOMME DU NORD

AGILITE : 11

VITALITE : 37

Masses d'arme: 7 pts de Dommage

Cuirasse de fer : 4 pts de Réduction

Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au 17, pour continuer la bataille.

7

Si vous êtes déjà allés chez Emitrom, allez sans attendre au 76. Sinon, lisez la suite.

Vous arrivez devant la boutique et vous vous rendez compte que vous n'avez pas un sou sur vous, alors vous décidez de filer directement chez votre oncle au 62.

8

« J'accepte votre proposition, faites-moi escorter jusqu'à la cachette des Kel-Duens. Là-bas, je me débrouillerai pour trouver le fils du Seigneur d'Euqiren. - D'accord, il s'appelle Findel et il n'a que treize ans. » vous informe-t-il, après avoir fait venir son garde rapproché.

Accompagné jusqu'à l'entrée d'une grotte par le soldat, celui-ci vous quitte après vous avoir donné une torche. Vous vous engouffrez dans la première galerie souterraine, éclairé par la faible lueur de la torche. Arme à la main, prêt à vous défendre à tout moment, vous avancez pas à pas, chaque fois un peu plus dans l'obscurité la plus profonde. Le premier tunnel débouche sur deux galeries annexes ; celle de gauche, très petite et peu profonde, conduit à une petite porte en bois. De l'autre côté, une longue galerie vient faire face à la première, un faible écho semblable à des cris ou des rires, arrive jusqu'à vous.

Empruntez-vous la longue galerie sur votre droite, rendez-vous au 47, ou allez-vous franchir la petite porte sur votre gauche, rendez-vous au 74.

9

Vous sortez de votre poche une fiole de l'étrange liquide vert et vous versez son contenu sur les racines de l'arbre en faisant attention à ce qu'il n'y ait pas une goutte qui vous touche. A peine le liquide entièrement libéré, vous sentez que le sol tremble, les racines vous lâche violemment, l'arbre commence à se rétracter sur lui-même, semblant rajeunir et finit par se transformer en une petite graine rouge en forme d'étoile. Rayez la fiole de liquide vert sur votre feuille d'aventure, et empochez la graine dans votre sac, peut-être qu'elle vous servira plus tard.

Regagnez votre route en allant au 57.

10

Si vous possédez un médaillon en or et en argent, rendez-vous au 35. Sinon, allez directement au 98.

11

Vous n'avez pas été assez rapide pour semer de nouveaux ennemis et un gigantesque scrofa-probat agite sa tête cornue devant vous. Vous plongez sous son corps au moment même où la bête vous charge. De justesse, vous arrachez à un cadavre un marteau de guerre avec lequel vous fracassez les pattes avant de l'animal. S'écrasant sous son poids, la bête ne peut plus se relever et l'Alenctafen qui la chevauchait continue de vous poursuivre. Vous pouvez choisir de combattre ou de tentez de fuir. Si vous choisissez la deuxième possibilité, rendez-vous au 46 en soustrayant les 2 points de Dommage de l'Alenctafen.

ALENCTAFEN

AGILITE : 9

VITALITE : 47

Epée fine : 4 pts de Dommage

Tunique blanche : 1 pt de Réduction

Si vous remportez le combat, rendez-vous au 52.

12

Avec une chance incroyable vous saisissez une autre pierre précieuse et vous vous en servez pour sortir des sables mouvants.

Repartez vers un amas de pierres au loin vers le nord en allant au 30.

13

Ici pas la moindre trace de Kobols, mais trois chemins partent dans des directions opposées :

- Vers le nord, allez au 5.
- Vers le nord-est, allez au 82.
- Vers le nord-ouest, allez au 44.

14

La ville d'Euqiren se trouve à la lisière du bosquet. A quelques dizaines de pas de la forteresse, des tours de gardes vous bloquent le passage. Vous menaçant de leurs arcs, quelques soldats viennent vers vous, accompagnés par le chef des sentinelles. Après un court dialogue avec lui, vous parvenez à entrer dans le château, escorté par deux soldats. Le conseiller du Seigneur d'Euqiren vient à votre rencontre et d'un air hautain répond à vos interrogations : « Non, je n'ai pas eu vent du jeune homme que vous recherchez, à moins que ...

- A moins que ... reprenez-vous agacé.
- Un homme violent vous dites ? Maintenant, je me souviens d'une plainte portée par un

paysan de la forteresse, je n'ai pas relevé la plainte. Le paysan m'a dit qu'il avait laissé derrière lui une lettre.

- Puis-je la voir ? Il s'agit d'un de mes proches qui a subi un sortilège du grand mage Higel, expliquez-vous au vil conseiller.

- Higel ? Jamais entendu ce nom. De toute façon, vous ne pouvez la voir, tout objet trouvé sur les terres du Seigneur, lui appartient, vous réplique-t'il sèchement.

- J'accomplirai les tâches que le Seigneur me demandera pour seulement la lire. vous réalisez un peu tard que vous avez dit cette phrase sans réfléchir à ses conséquences.

- Vraiment ? Je crois que nous allons pouvoir nous arrangr : le fils du Seigneur, et héritier des terres d'Euqiren, a été enlevé sous nos yeux, lors de son entraînement militaire, par une troupe de Kel-Duens, il y a sept jours. Le Seigneur m'a chargé de le retrouver, j'ai envoyé plusieurs de nos meilleurs soldats, aucun n'a survécu. On va me pendre si je ne trouve pas vite le moyen de secourir le seul héritier de mon Seigneur, balbutia l'homme devenu en un instant chancelant sous le poids de sa peur.

- Qui sont ces Kel-Duens ? lui demandez-vous.

- Des monstres ! Ces bêtes ont une apparence humaine mais ce sont des êtres hybrides, détournés de la race humaine. Leur force a été décuplée au détriment de leur intelligence. »

Allez-vous accepter le marché du conseiller, rendez-vous au 8, ou plutôt allez-vous essayer de trouver un autre moyen de lire cette lettre, rendez-vous au 54.

15

Vous courez vers le bout de la sombre ruelle, dans laquelle vous vous êtes engouffré. C'est alors que plus de la moitié du chemin se trouve derrière vous, que vous butez sur quelque chose qui se fracasse sous le choc, et vous tombez lourdement sur les pavés. Alertés par le bruit de votre chute, deux hommes s'avancent vers vous. Le premier, vêtu uniquement d'une fourrure placée à l'entrejambe tel un homme des cavernes, se lance sur vous, lame à la main, et vous percute violemment. Le deuxième, qui lui n'a pas d'arme, se place de l'autre côté de la rue et vous empêche de fuir. Vous n'avez plus le choix, vous sortez votre épée, près à tuer la brute qui semble, elle aussi, vouloir vous tuer.

HOMME A LA LAME

AGILITE : 10 VITALITE : 38

Lame peu tranchante : 3 pts de Dommage

Pas de protection

Règle spéciale : L'homme s'étant élançer sur vous, à l'instant, vous êtes un peu sous le choc, vous devez soustraire 1 point d'AGILITE pour la durée de ce combat.

Si vous êtes vainqueur, allez au 43. Si vous êtes mort, vous n'avez plus à trouver le panthéon, dans lequel votre âme attendra le jour où elle pourra se venger.

16

Alors que vous vous prépariez à lancer sur l'étrange oiseau un coup violent avec

vosre arme, l'ayant esquivé d'une grande agilité, la bête volante fonce droit sur votre tête, griffes en avant, alors qu'il vous est impossible de parer ce mouvement. Prêt à recevoir ce coup mortel, vous fermez les yeux instinctivement même si cela ne vous empêchera pas de mourir. Alors que l'oiseau devrait déjà être sur votre corps sans vie, rien de douloureux ne s'est passé.

Ouvrant les yeux vous constatez qu'un bouclier magique s'est formé autour de votre tête. Vous n'arrivez pas à expliquer cet étrange phénomène. De plus, le bouclier agissant comme de l'acide sur votre ennemi, il ne reste du volatile qu'un tas de plumes d'or et d'une seule griffe noire. Si vous le désirez vous pouvez emporter une plume et la griffe dans votre barda.

Rendez-vous au 56.

17

Vous fracassez le crâne de votre ennemi quand un garde royal vient vous alerter qu'un homme de votre âge traverse le village dans un but incertain.

Faites un test d'AGILITE. Si vous le remportez, rendez-vous au 52, mais si au contraire vous échouez, rendez-vous au 11.

18

La créature se retourne, alertée par votre souffle, en agitant son gros couteau de boucher. Le gnome prononce, dans une langue qui vous est inconnue, des injures et des menaces de mort. Vous ne pouvez fuir le combat.

GNOME VENTRIPOTANT

AGILITE : 8 VITALITE : 32

Couteau : 3 pts de Dommage

Peau rugueuse : 2 pts de Réduction

Règle spéciale : le gnome tient toujours dans sa main droite une tête de femme. Si le jet de dés du gnome indique 10, 11 ou 12, il vous frappe violemment la figure avec la tête, ce qui vous étourdit et vous perdez 1 point d'AGILETE à chaque fois. La durée de cet handicap durera jusque la fin de combat.

Si vous avez tué le monstre, allez au 32. Si vous êtes mort, vous servirez de dîner au gnome.

19

Le premier bandit tombe mort sur le sol. Toujours sur son arbre, l'autre bandit se jette sur vous avec une vitesse démesurée. Voulant vous protéger de cet ennemi et voulant l'affaiblir, vous levez votre arme avec peine quand vous sentez que le bandit s'écrase de

tout son poids sur l'arme pointée vers lui qui vous échappe des mains. Vous vous relevez et observez les deux bandits gisant sur la terre immaculée de leur sang. Retirant votre arme du deuxième corps, vous vous effondrez sur le sol à cause de la violence du combat. Vous reprenez vos esprits peu de temps après, et vous commencez à fouiller chaque tente, l'arme à la main. En vain, toujours aucune trace du bouclier d'or de Karghalesh mais dans une des tentes vous avez trouvé du pain que vous vous empressez d'avalier et qui vous redonne 3 points de VITALITE.

Vous n'avez plus de choix à présent, vous partez donc en direction de la partie sèche du marais que vous pouvez rejoindre grâce un chemin de terre sablonneux. Rendez-vous au 49.

20

Le chemin part au loin vers l'est. Dès votre arrivée aux Champs d'Améthystes, vous êtes ébloui par la beauté du lieu. En effet, cette grande plaine est recouverte de pierres claires et des bijoux mauves jaillissent par centaines du sol. Vous reprenez rapidement votre marche en cherchant un cadavre allongé sur le sol d'après les paroles du prêtre.

Vous pouvez partir vers l'ouest en direction d'un petit bois, dans ce cas allez au 71, ou bien vous pouvez prendre la direction de l'est où vous distinguez un amas de pierres, alors allez au 30.

21

En ouvrant la porte, vous apercevez dans la pénombre une petite ombre adossé au mur. Vous éclairez la pièce de votre torche et vous découvrez avec joie qu'il s'agit du petit Findel, le fils du Seigneur d'Euqiren. Vous vous empressez de venir à son secours pour vous enfuir au plus vite du repère des Kel-Duens. Mais le petit garçon est attaché par de lourdes chaînes en fer. Pour le détacher, vous trouvez, au bout de la chaîne, un petit cadenas en argent.

Si vous possédez une petite clé en argent, rendez-vous au 3. Si vous n'en possédez pas, vous pouvez essayé d'utilisé un objet : si vous avez une fiole de potion verte, rendez-vous au 63. Sinon, rendez-vous au 41.

22

Ici, rien excepté un croisement. Vous apercevez le bord de la forêt mais l'idée du collier vous tracasse.

Si vous désirez, malgré les indications de la reine guerrière, tenter de sortir de la forêt, emportez votre courage au 96. Sinon vous pouvez aller :

- Au nord-ouest, rendez-vous au 77.

- Au sud-ouest, rendez-vous au 44.

23

Vous fouillez le corps des deux morts et vous trouvez une petite clé en argent, où y est gravé l'inscription « Cachot ». Vous l'empochez et c'est à ce moment que vous vient l'idée de vous déguiser comme un Kel-Duens. Après avoir passé l'armure du premier Kel-Duen, vous décidez de cacher vos armures dans la petite pièce où vous vous trouvez, sous des draps et des feuilles de papier. Dans votre nouvel accoutrement peu confortable, vous partez en direction de la longue galerie. Notez sur votre feuille d'aventure que votre armure vous donne une protection de 6 points et que vous gardez la même arme qu'auparavant.

Rendez-vous au 47.

24

Après seulement quelques minutes de poursuite, vous avez perdu toute trace d'Afralon, ce qui vous oblige à renoncer votre course et à regagner le chemin vers la capitale Ecalipe.

Rendez-vous sans attendre au 86.

25

Vous poussez, avec difficulté, la petite porte de cette cabane, et, c'est sans étonnement que vous vous apercevez que cette cabane est aussi petite de l'intérieur que de l'extérieur. Mais, vous êtes surpris de voir qu'il n'y a qu'une trappe dans le sol. Vous décidez donc d'ouvrir cette trappe, mais celle-ci est verrouillée. Vous prenez la clé en or trouvée sur le gnome, et celle-ci, après une dizaine de tours, parvient à débloquer la trappe, qui s'ouvre sur un long et profond escalier de pierres.

Vous avancez très lentement dans cet escalier qui, étant plus que branlant, ne vous rassure guère. Après une trentaine de marches, un long et sombre couloir s'étant devant vous. Vous empoignez la torche qui est accrochée sur le mur à votre gauche, et, pas après pas, vous apercevez une grande porte de bois massif se tenant devant vous. Celle-ci s'ouvre, contrairement à la première, très facilement. Derrière cette porte, un étrange spectacle s'offre à vos yeux : sur le grand mur circulaire de cette grande pièce ronde, des squelettes par centaines sont posés sur de larges étagères. Des os de rats, de poules, de sangliers, de chiens et des os d'humains, une vraie collection de squelettes de toutes les sortes. Plus étonnant encore, au milieu de tout cela, il n'y a rien. Vous réfléchissez et vous demandez où devait dormir et vivre l'étrange créature, maîtresse de ce domaine.

Vous vous empressez de longer le long couloir et de remonter l'escalier que vous venez de descendre il y a quelques instants, puis, vous ressortez de l'étrange cahute, sans rien rapporter de ce voyage sous terre. Vous pressez le pas pensant avoir déjà perdu assez de temps.

De plus, vous devez faire de nombreuses choses avant la tombée de la nuit. En premier, vous allez revoir Afralon ; ensuite à la capitale, saluer votre oncle Emitrom, et vous savez que cela prendra du temps pour retrouver, dans cette immense capitale, la boutique de votre oncle. Pour dire vrai, ce n'est pas votre oncle, c'est l'homme qui vous a recueilli lors de vos deux ans, lorsque votre père fut tué par le Roi d'Ecalipe. Vous n'avez jamais su pour quelles raisons il a exécuté votre père, mais Emitrom était pour vous le seul père que vous avez eu. De plus, lorsque vous l'avez quitté à l'âge de douze ans, il avait déjà 94 ans, il en aurait cent maintenant, c'est pourquoi vous doutez, est-il vivant, mort, vous ne savez pas. Emitrom est un Archi, un mage de haut rang, et il vous a donné une partie de son pouvoir que vous n'arrivez pas à contrôler.

Vous arrivez à présent à l'orée d'une lisière baignée d'un grand et beau soleil et, dans cette lumière éblouissante, vous arrivez à deviner une silhouette...

Rendez-vous au 59.

26

Le marchand vous propose, accompagné d'un rictus sur le visage, une foultitude d'objets divers et variés, de la simple corde aux potions des plus étranges. Si vous désirez acheter un ou plusieurs de ces nombreux articles, payez le prix indiqué et notez vos acquisitions sur votre feuille d'aventure.

- Une corde en lin : 20mètres	8 écus d'or
- Une corde en nylon Ecalipois : 35 mètres	16 écus d'or
- Un couteau à viandes : en fer forgé	20 écus d'or
- Une petite lanterne à huile : environ une heure de lumière	15 écus d'or
- Un poison : efficace contre les animaux et les humains	25 écus d'or
- Une potion de charme : pas d'indication	36 écus d'or
- Deux petites fioles vertes : DANGER	30 écus d'or
- Un magnifique médaillon : or et argent	65 écus d'or

Si vous n'êtes pas encore allé chez le forgeron, rendez-vous au 7, si vous y êtes déjà allé ou si vous ne souhaitez pas vous y rendre, vous n'avez plus qu'à quitter la ville au 83, à la recherche d'Afralon.

27

Un Kobol se tient prêt à plonger sur vous mais c'est vous qui foncez sur lui pour le tuer. (sauf si vous l'avez déjà abattu)

KOBOL

AGILITE : 9 VITALITE : 39

Corne pointue : 5 pts de Dommage Pas de protection

Si vous êtes vainqueur, empochez la corne de la créature dans votre sac, puis

empruntez l'unique route possible, allez au 70.

28

La bête s'écroule lourdement sur son flanc. Après un bon repas, le ventre rempli de viande, vous vous allongez et vous vous assoupissez. Dès l'aube, vous vous réveillez. En éteignant les dernières braises rougeoyantes avec votre pied, votre sac en toile en bandoulière, vous reprenez la route en direction du Lac Unique.

Plus vous avancez, plus vous apercevez une lointaine forme de village. Vous décidez d'y passer afin de vous y ravitailler. Bientôt arrivé à ce fameux village, un son assourdissant d'une corne de brume accompagne vos pas. De suite, une petite cavalcade sort du village, et s'approchant de vous à toute allure, vous encercle et tous les cavaliers, revêtus de lourdes armures complètes des jambières à l'heaume, vous pointent de leurs longues lances. L'un d'eux s'approche vers vous, et vous en déduisez qu'il s'agit de leur chef. Retirant délicatement son heaume, le cavalier vous montre son visage, un visage de femme. Voyant votre mine surprise, elle demande d'une voix grave et sombre, aux autres cavaliers de découvrir leur figure. Vous les regardez, les uns après les autres, et vous vous apercevez que toute la cavalerie est féminine. Sans pouvoir effectuer le moindre geste, deux d'entre elles bondissent de leur cheval, vous empoignent et vous assomment la tête de leurs mains fermes.

Rendez-vous au 37.

29

Le brouillard voile toujours le chemin et vous avancez aveuglément vers l'ouest. Soudain, vous traversez une zone de brume très intense avant de sortir du nuage. Vous voyez droit devant vous un long chemin qui vire légèrement à droite. Vous empruntez ce chemin à vive allure et vous vous trouvez à la jonction du marais et des Champs d'Améthystes. Vous avancez alors vers cette immense plaine de roches claires et dans laquelle des bijoux mauves jaillissent par centaines du sol.

Rendez-vous au 87.

30

Vous approchez du tas de pierres formant une petite colline. Vous la contournez et de l'autre côté, un homme vêtu de tissu noir de la tête au pied gît sur le sol. Prenant garde que ce voleur est bien mort, vous le contournez pour prendre le bouclier d'or. Fuyant à la hâte de cet endroit, vous regagnez le chemin du village. Vous vous demandez pour quelle raison le voleur a été tué ou bien s'il est mort de chaleur ou d'une autre manière. Vous partez en courant en direction d'Amo-Niniel.

Rendez-vous au 64.

31

Vous ouvrez la vieille porte de la petite boutique d'Emitrom, une femme est au comptoir. Celle-ci vous accueille avec un grand sourire et un petit « bienvenue ». De suite, vous la questionnez : « Ce n'est plus Emitrom le gérant de la boutique ?

- Si, je suis juste une employée qui aide Monsieur car il est souffrant ». Elle ajoute que vous ne pouvez le voir, mais dès que vous lui affirmez que vous êtes Edorion, elle vous ouvre la porte se trouvant derrière elle.

Une fois entré dans la pièce, vous apercevez dans un lit, votre vieil oncle. Il a l'air en très mauvaise santé.

« Vous allez bien, oncle ? dites-vous en vous penchant sur le lit.

- Ah, c'est toi Edorion, je suis heureux de te revoir, depuis si longtemps, s'essouffla le vieil homme.

- Ecoutez-moi, j'ai besoin de votre avis de mage. Mon ami m'a attaqué sur le chemin de la capitale. J'ai remarqué qu'il avait une étrange marque sur le bras : deux «S» enlacés autour d'un rubis.

- La Wharadidhas ! Eloigne-toi de lui, c'est la marque d'Higel et c'est lui qui contrôle ton ami. C'est aussi lui qui m'a mis dans cet état hier, ses serviteurs te cherchaient mais je n'ai pas dit où tu étais.

- Y a-t-il un moyen d'enlever cette marque ?

- Non car c'est un maléfice très puissant...

Déçu vous laissez la jeune femme nourrir votre oncle, qui, après sa soupe, vous montre une bourse sur la table, il vous souffle de la prendre et qu'elle contient 260 écus d'or, puis, il ferma les yeux pour s'endormir.

Notez-le sur votre feuille d'aventure, et allez au 50, si vous voulez aller chez le vendeur de marchandises, ou alors rendez-vous au 7, si vous devez acheter des armes.

32

La créature s'écroule, raide morte, sous le coup mortel que vous venez de lui porter, le sang coulant de son immonde cou noir. Vous fouillez la dépouille gisante du gnome, et vous retirez de sa poche une petite clé en or avec une chaînette d'or. Vous vous empressez de la mettre dans votre paquetage.

Désirez-vous à présent entrer dans la cahute au 25, ou bien préférez-vous fuir l'endroit au plus vite au 92.

33

Après le passage des ponts, vous marchez sur le long chemin qui, sans virage, vous amène au pied des Monts Collés. Fatigué par des heures de marche sous un soleil frappant à son zénith, vous vous reposez quelques instants sous l'ombre d'un arbre tordu et courbé

vers le sol.

Réveillé par un doux et frais zéphyr, vous envisagez de reprendre la route, quand vous vous apercevez que les racines de l'arbre difforme vous nouent les pieds fortement. Vous devez couper ces racines pour vous en échapper.

Si vous possédez une ou plusieurs fioles vertes, rendez-vous au 9. Si vous n'en avez pas, vous pouvez toujours essayer de trancher les racines avec votre arme. Testez votre AGILITE avec les règles normales à l'exception de celle-ci : ajoutez 1 point à votre total d'AGILITE si votre arme est le court poignard, ou diminuez d'un point votre total d'AGILITE si votre arme est le marteau de guerre. Si vous réussissez le test, rendez-vous au 81, sinon les racines de l'arbre s'attaquent à votre cou et vous mourrez de suffocation.

34

Vous arrivez près du jeune homme qui vous semble plutôt frêle pour être déjà un soldat. Vous commencez par le saluer pour enfin lui demander ce qu'il avait vu. Il vous répond simplement qu'il n'a rien pu faire. Vous reposez alors votre question en affirmant au jeune homme que vous ne lui ferez rien et que vous n'êtes pas de ce village. Là, il vous répond franchement qu'il a vu une ombre s'avancer vers lui, qu'il a saisi son pilum, posé un peu plus loin mais qu'il n'eut que le temps d'apercevoir l'ombre s'enfuir au loin en direction du marais plus au nord du village, un endroit étrange où vivent des bandits et des voleurs.

Si vous voulez prendre la direction du marais, rendez-vous au 80. Sinon, vous pouvez toujours aller au temple pour rencontrer le prêtre, dans ce cas, rendez-vous au 55.

35

Vous fouillez dans votre sac, quand vous remarquez que le médaillon brille. Vous pensez qu'il s'agit peut-être d'un médaillon magique. Vous l'approchez du trou vaseux et par un étrange phénomène, la terre mollie et vous pouvez sortir sans soucis votre pied sans blessures.

Rendez-vous au 29.

36

Vous lisez le contenu de la lettre qui, à votre grand étonnement, n'est pas écrite dans la langue sombre de la région du Sarhdarac. Après avoir passé du temps à déchiffrer les écritures d'encre noire, vous arrivez à sortir une phrase au milieu d'une multitude des dessins runiques : « Ainsi, vous serez le Grand Schpanker de l'assaut de la bourgade d'Amo-Niniel et vous dirigerez notre plus grande armée du Nord. »

Vous imaginez que le Grand Schpanker doit être le chef des troupes de Higel lors des batailles et, sans perdre une moindre petite seconde de plus, vous vous élancez vers

Amo-Niniel qui se trouve à une petite distance de marche d'Euqiren, pour avertir la population de ce fléau qui s'approche de leur village.

Rendez-vous au 78.

37

Avec un horrible mal de crâne, vous reprenez connaissance : tout votre corps ligoté, et les pieds attachés, vous ne pouvez vous enfuir. En voyant la chef des cavalières, vous comprenez qu'elles vous ont ramené dans leur village, et que vous vous trouvez sous la hutte royale. De suite, vous questionnez la femme qui, assise sur un grand fauteuil noir, vous regarde d'un œil narquois :

« Pourquoi m'avez vous arrêté ? Je n'ai rien fait pour autant...

- Taisez-vous ! vous coupe la chef guerrière. Je ne veux pas vous entendre. Vous êtes qu'un misérable rejeton. Les hommes, tous des pourritures, et vous en êtes un, vous aussi. Nous devrions vous tuer sans attendre mais vous allez nous être utile...

- Il n'y a donc pas d'hommes dans ce village ! vous exclamez-vous.

- Et il n'y en aura jamais ! Je vois que vous n'avez pas encore vos vingt années, parfait. Si vous me ramenez quatre cornes de Kobols, nous vous laisserons la vie sauve.

- J'accepte mais je ne connais pas cette créature.

- Les Kobols sont des petits êtres répugnants, ils rôdent autour de notre village, en y harcelant celles qui travaillent aux champs ou aux bois. Ils ont l'apparence de grosses boules de poils marrons, ils volent et surtout ils ont une longue corne sur leur front. Nous voulons ces cornes car elles sont parfaites pour nos lances et javelots, les cornes de Kobols sont si fines et si tranchantes qu'elles peuvent percer l'épaisse fourrure d'un sanglier.

- Laissez moi prendre mes affaires, je pars à la recherche de ces monstres.

- Mardaline, le collier ! exigea la femme en se levant de son trône.

A ces mots, une folie jeune femme blonde courtement vêtue s'avance vers vous. Elle se penche sur vous, en laissant son large décolleté près de votre visage. Elle vous empoigne la tête de sa main froide et vous place un collier en fer glacial qui vous sert le cou violemment. La chef vous indique que ce collier possède des vertus magiques et que si vous tentiez de vous enfuir du bois où les Kobols rôdent, le collier se refermerai de suite sur votre cou et vous tuera.

Plusieurs minutes après, elles vous menent aux portes nord de leur village, là où une forêt sombre et dense débutait. L'épée à la main, près à tuer rapidement les quatre créatures, vous avancez dans le bosquet où la lumière y pénètre à peine. Arrivé à un croisement, vous devez choisir votre chemin.

Il y a trois chemins : un part tout à droite, allez au 13, un deuxième à gauche, allez au 94, le dernier part légèrement vers la droite, allez au 44. Notez sur votre Feuille d'Aventure que dès que vous avez les quatre cornes de Kobols, vous vous rendrai sans attendre au village des femmes au 2.

38

Tout en essayant de faire le moins de bruit possible, vous vous éloignez de cette scène immonde. Vous pressez le pas pensant avoir déjà perdu assez de temps.

De plus, vous devez faire de nombreuses choses avant la tombée de la nuit. En premier, vous allez revoir Afralon ; ensuite à la capitale, saluer votre oncle Emitrom, et vous savez que cela prendra du temps pour retrouver, dans cette immense capitale, la boutique de votre oncle. Pour dire vrai, ce n'est pas votre oncle, c'est l'homme qui vous a recueilli lors de vos deux ans, lorsque votre père fut tué par le Roi d'Ecalipe. Vous n'avez jamais su pour quelles raisons il a fait assassiner votre père, mais Emitrom était pour vous le seul père que vous avez eu. De plus, lorsque vous l'avez quitté à l'âge de douze ans, il avait déjà 94 ans, il en aurait cent maintenant, c'est pourquoi vous doutez. Est-il vivant, mort ? Vous ne savez pas. Emitrom est un archi, un mage de haut rang, et il vous a donné une partie de son pouvoir que vous n'arrivez pas à contrôler.

Vous arrivez à présent à l'orée d'une lisière baignée d'un grand et beau soleil et, dans cette lumière éblouissante, vous arrivez à deviner une silhouette...

Rendez-vous au 59.

39

Vous reprenez vite votre chemin, effrayé par ce que vous venez d'entendre, vous marchez de plus en plus vite, vous finissez même par courir. Ce n'est pourtant pas la première fois que vous pénétrez dans cette forêt, vous y êtes déjà allé lors de l'une de vos nombreuses excursions de l'école. Mais, vous sentez que cette fois le petit bois tranquille est différent. Le soleil est bas, la matinée nouvelle et la lumière ne surplombe pas encore la cime des arbres. Vous repensez à ce que vous a dit l'instructeur avant votre départ : « Quelque chose a changé ! ».

Affamé par votre course, vous faites une halte. Cueillant de petites baies rouges, vous vous allongez dans un tapis de feuilles jaunes or, pensant à tout ce que vous pouvez faire à présent. En premier, vous allez revoir Afralon ; ensuite à la capitale, saluer votre oncle Emitrom. Pour dire vrai, ce n'est pas votre oncle, c'est l'homme qui vous a recueilli lors de vos deux ans, lorsque votre père fut tué par le Roi d'Ecalipe. Vous n'avez jamais su pour quelles raisons il a fait assassiner votre père, mais Emitrom était pour vous le seul père que vous avez eu. De plus, lorsque vous l'avez quitté à l'âge de douze ans, il avait déjà 94 automnes, il en aurait cent maintenant, c'est pourquoi vous doutez. Est-il vivant, mort ? Vous ne savez pas. Emitrom est un archi, un mage de haut rang, et il vous a donné une partie de son pouvoir que vous n'arrivez pas à contrôler.

Vous reprenez à présent la route, calme, vous voyez à présent la lisière de la forêt, et dans la lumière qui l'enveloppe vous devinez une silhouette...

Rendez-vous au 59.

40

Après quelques hésitations, vous décidez de franchir, d'un pas peu rassuré, le pont

qui vous semble le plus solide. Vous passez de l'autre côté de la rive sans aucun problème, ce qui vous permet de vous remettre sur le chemin d'un pas franc.

Rendez-vous au 33.

41

Vous frappez lourdement les chaînes de votre arme mais celles-ci ne se cassent pas. Vous retentez une seconde fois de les frapper et, cette fois, les chaînes se brisent libérant le frêle garçon. Notez sur votre feuille d'aventure que votre arme a subi un malus de -2 points de Dommage. Vous sortez au plus vite de la grotte des Kel-Duens sans que l'un d'entre eux ne vienne vous arrêter dans votre fuite avec l'enfant.

Rendez-vous au 79 pour retourner à Euqiren avec le petit Findel.

42

Vous approchant du garde, ceci s'exclame « Ah ! Enfin la relève ! Bon courage ! », puis il quitte sa position. Une fois de plus, la chance vous sourit vous allez pouvoir ouvrir la petite porte pourrie.

Rendez-vous au 21.

43

Le corps de l'homme s'écroule, sans vie, sur le pavé. L'épée toujours à la main, vous vous retournez vers l'autre homme, mais celui-ci ayant déjà fui, vous rangez votre arme et vous avancez vers le bout de la rue. Vous finissez par courir, n'ayant pas très envie d'y rester une seconde de plus. Arrivé de l'autre côté, vous apercevez que la boutique de votre oncle Emitrom est toujours ouverte. Mais vous vous posez une question : est-ce encore le vieil homme qui en est le gérant ?

Vous le saurez en allant au 31.

44

Vous vous trouvez nez à nez avec un Kobol de petite taille, il s'agit sans doute d'un enfant. Vous lui foncez dessus sans la moindre hésitation (Vous ne pouvez le combattre qu'une fois bien sûr)

KOBOL ENFANT

AGILITE : 8 VITALITE : 30

Corne pointue : 5 pts de Dommage Pas de protection

Si vous êtes vainqueur, empochez la corne de la créature dans votre sac, puis empruntez l'une de ces directions:

- Plein est, allez au 5.
- Plein ouest, allez au 84.
- Nord-ouest, allez au 70.
- Nord-est, allez au 22.

45

Alors que le pont s'effondre sous vos pieds, vous avez le réflexe de saisir la corde ce trouvant à votre taille et de la lancer, d'une main ferme, sur le rebord du pont, de l'autre côté du fossé. Rien qu'à la force de vos bras vous vous hissez de l'autre côté avec du mal et épuisé, vous vous allongez sur l'herbe tendre. « Si seulement je m'étais plus appliqué à l'entraînement » pensez-vous alors. Après avoir repris votre corde, vous vous relancez sur le chemin.

Rendez-vous au 33.

46

L'Alenctafen n'a pas dit son dernier mot. Alors que vous fuyez le combat, le petit être commence à vous rattraper. Vous empoignez une dague sur un cadavre que vous lancez sur votre adversaire. Tentez votre AGILITE. Si vous le réussissez, la dague vient se planter dans l'Alenctafen qui tombe raide mort, rendez-vous au 52. Mais si vous échouez, la dague vient se flancher sur une maison en bois, rasant l'Alenctafen de quelques centimètres, empoignez votre arme car vous devrez donc le combattre.

ALENCTAFEN

AGILITE : 9

VITALITE : 47

Epée fine : 4 pts de Dommage

Tunique blanche : 1 pt de Réduction

Si vous remportez le combat, rendez-vous au 52.

47

Au fond du long et sombre couloir, l'écho de pas lointains arrive à vos oreilles. Plus vous vous engouffrez dans ce tunnel, plus les pas deviennent forts et lourds, et au coude de la galerie vous tombez nez à nez avec un Kel-Duens de taille impressionnante. Vous ne pourriez à peine vous glisser entre la bête et la paroi du tunnel.

Si vous êtes allé dans la petite salle près de l'entrée, allez sans attendre au 67. Si vous n'y pas passé, rendez-vous au 93.

48

A pas feutrés, vous vous avancez vers le gnome, l'épée au poing. Vous vous positionnez tel un assassin prêt à égorger la créature, lorsque celle-ci...

Testez votre AGILITE, si vous réussissez le test, allez au 32. Si vous échouez, rendez-vous au 18.

49

Le sol est recouvert de petites broussailles jaunes. Vous poursuivez votre route, ne sachant où aller. Le marais se prolonge loin devant vous et le soleil commence à tomber derrière l'horizon. Vous décidez arbitrairement de continuer vers l'ouest. Vos jambes se font lourdes ; vous vous installez donc au pied d'un immense arbre à deux troncs.

Le lendemain, au réveil, vous constatez une étrange impression. Le décor a changé par rapport à la veille. Vous pensez que, soit vous avez été transporté par des créatures marécageuses, ou par un maléfice qui vous est inconnu, soit le marais s'est transformé pendant la nuit. La brume vous entoure et vous ne voyez rien.

Si vous possédez une lanterne, vous pouvez vous en servir pour trouver une route, dans ce cas rendez-vous au 97. Si vous n'en avez pas ou que vous ne désirez pas vous en servir, rendez-vous au 88.

50

Si vous êtes déjà allés chez Emitrom, allez sans attendre au 26. Sinon, lisez la suite.

Vous arrivez devant la boutique et vous vous rendez compte que vous n'avez pas un sou sur vous, alors vous décidez de filer directement chez votre oncle au 62.

51

En longeant le chemin oscillant loin en avant jusqu'au pied des montagnes du Nord, vous réfléchissez à votre situation. En effet, vous recherchez votre ami Afralon qui divague sur les terres de Nafusel, vous ne savez ni où aller, ni où le chercher. Après une longue et grave inspiration, vous reprenez votre chemin qui s'arrête au bord d'un profond fossé, au fond duquel coule un petit fleuve que vous apercevez à peine. Plus étrange encore, séparés par pas plus d'une douzaine de mètres, deux ponts surplombent le ravin.

Allez-vous franchir celui de gauche, un pont qui vous semble plutôt robuste mais

pas très large, rendez-vous au 40, ou préférez-vous passer sur celui à votre droite, en pont fait de rondins de bois fins mais très larges, rendez-vous au 65.

52

Epuisé par la course que vous venez de faire, vous n'avez même plus de voix pour crier le nom de votre ami ensorcelé. Heureusement pour vous, sans avoir pris la peine de crier son nom, Afralon se retourne de lui-même. Le jeune homme ne peut partir, vous lui bloquez le passage. Il empoigne son épée, et vous charge sans aucune pitié et aucun souvenir de votre amitié. Combattez-le jusqu'à ce qu'il s'épuise sans le toucher à mort. Une fois de plus, la chance vous sourit car Afralon détestait les cours d'exercices de précision, ce qui fait de lui un piètre soldat au cimetière, l'arme avec laquelle il combat aujourd'hui.

AFRALON

AGILITE : 12 VITALITE : 71

Cimetière : 5 pts de Dommage

Curasse noire : 4 pts de Réduction

Règle spéciale : Réduisez les points de VITALITE d'Afralon à 8 ou moins, et rendez-vous au 100.

53

Après plusieurs tentatives, vos mains n'arrivent pas à attraper une pierre qui pourrait vous servir de support. Les sables mouvants engloutissent votre tête. Vous ne voyez plus aucune lumière de la surface et vous commencez à manquer d'air. Vous ne pouvez vous empêcher d'ouvrir la bouche pour reprendre de l'air mais vos poumons ne reçoivent que du sable. Vous gisez là et personne ne vous retrouvera avant des milliers d'années lorsque votre corps sera devenu fossile.

54

Vous rejetez la requête du conseiller qui, redevenu aussi accueillant qu'au début de votre entretien, vous expulse de la ville, escorté par deux de ses soldats. Attendant la nuit tombante, vous montez l'escalier de bois de la tour de garde de la ville. Arrivé tout en haut, vous prenez soin de faire le moins de bruit possible et vous frappez la sentinelle sur la tête de votre poing.

Après avoir revêtu les habits, l'armure et l'heaume en fer de la sentinelle, vous ligotez le pauvre soldat étourdi avec une grosse corde trouvée dans la tour de garde, puis vous descendez son corps pour le cacher au plus profond de la forêt. Revenant près de la tour de garde, un autre soldat s'avance vers vous :

« Pourquoi as-tu quitté ton poste ? Un bruit ? vous questionne-t'il

- Euh ... Oui c'est ça, j'ai entendu un bruit dans la forêt, improvisez-vous du mieux possible pour caché votre identité.

- Bon, tu peux y aller, je prend la relève. »

Rentrant dans la forteresse, vous cherchez la salle des archives où la lettre d'Afralon doit être rangée. Vous arrivez devant cette salle par le plus grand des hasards mais un garde vous arrête et vous interdit l'accès. Vous décidez à vos risques et périls de tenter le tout pour le tout :

« M. le Seigneur m'envoie chercher la lettre ... vous prenez un bref instant pour réfléchir à ce que vous allez dire. Le lettre déposée par un paysan, il y a quelques jours, concernant une plainte.

- Bon, je vais te la ramener, reste ici ! » lanca le garde.

Quelques minutes après, il revient avec la lettre et vous la tend. Vous la prenez et sortez de la forteresse le plus discrètement possible. Rejoignant la forêt où vous avez caché vos affaires et le soldat ligoté, vous vous changez devant le soldat toujours assomé, puis vous quittez la forêt en vous éloignant au plus vite d'Euqiren.

Rendez-vous au 36.

55

Le prêtre est allongé, vous semblant inerte, au centre de son temple, à la faible clarté de trois bougies blanches. Vous vous approchez doucement de lui ; il est en état de transe. Son corps commence à trembloter et pousse un cri horriblement froid qui résonna dans tout le petit temple de bois. Alors, le vieil homme replonge dans un état d'immobilité et, au bout d'un instant assez long, sortit de cette transe.

L'homme de foi tapote sa longue robe violette et ne vous adresse pas une seule fois un regard ni une parole, retourne à des prières interminables au pied d'une statue blanche semblable à celle de la place.

Ne voulant pas interrompre le prêtre dans ces prières, vous attendez patiemment derrière lui. Voyant que le prêtre n'arrêtait de prononcer des prières que pour reprendre sa respiration, vous avancez à ses côtés et raclez votre gorge pour avertir l'homme de votre présence. Là, il s'interrompit de prier et se releva en vous regardant :

« Veuillez m'excuser mais j'aimerais vous posez une question, commencez-vous doucement.

- Au sujet du bouclier d'or ? reprit-il d'une voix faible

- Oui, le roi m'a conseillé de vous voir pour obtenir une piste sur sa disparition.

- Et il a eut raison, je viens de consulter les Gardaram, les jeunes messagers de Karghalesh. Ils viennent de me dire que l'homme qui a dérobé le bouclier d'or est mort il y a peu de temps. Il gît avec le bouclier dans les Champs d'Améthystes plus à l'ouest du village.

- Merci pour ce précieux témoignage, lancez-vous au prêtre qui retourne directement à ses prières. »

Si vous voulez prendre la direction des Champs d'Améthystes, rendez-vous au 20. Sinon, vous pouvez toujours interrogez le jeune homme sur la place, dans ce cas, rendez-vous au 34.

56

Le cadavre à moitié pourri et à moitié dévoré par l'oiseau est encore entouré de ses habits. Un morceau de cuir noir au niveau du bustier ainsi que de nombreuses chaînes en fer vous font penser que c'était un bandit, peut-être celui qui a volé le bouclier d'or. Vous procédez à une légère fouille et vous décidez de laisser le corps car il ne cache rien d'intéressant.

Vous pouvez à présent repartir vers la partie sèche du marais en allant au 49 ou bien continuez de vous aventurer vers les marécages boueux, dans ce cas allez au 95.

57

Le chemin en direction des Monts Collés bifurque à droite et après avoir traversé un petit bout de bosquet, le chemin part en direction d'un charmant petit village accompagné d'un magnifique panorama sur lequel s'étend le grand massif montagneux à perte de vue. Vous arrivez au porte du village, et demandez aux gardes où se trouve leur chef. Vous suivez les indications d'un des deux gardes et vous arrivez devant une taverne ; en franchissant la porte, vous apercevez un gros tavernier, assis sur son tabouret derrière le comptoir.

« Bien le bonjour, jeune homme ! vous lance-t'il. Vous voulez quoi ? Un pichet de bière ? Un verre de vin ?

- Non merci, je cherche juste le chef du village, on m'a dit qu'il était ici, lui répondez-vous.

- En personne, et vous lui parlez en ce moment !

- Quoi ? C'est vous ?

- Bien sûr que c'est moi, ça vous étonne ?

- En rien ! Je voulais savoir si vous n'aviez pas aperçu un jeune homme aux cheveux noirs. Il possède une étrange marque sur son bras.

- Oh, lui, il est passé dans notre village, il y a deux jours, il a violemment attaqué un de nos gardes. Puis, il s'est enfuit en direction d'Euqiren, une petite ville au sud-est d'ici.

- Je vous suis très reconnaissant pour ces informations, concluez-vous. Je pars à sa recherche de suite.

- Faites attention à vous, il est très violent, il a bien faillit tuer notre garde !»

C'est sur ces dernières recommandations que vous quittez le chef du petit village, vers une nouvelle direction : Euqiren.

Très vite, vous trouvez le chemin qui y mène. Ce chemin passe par le même bosquet que vous aviez traversé avant d'arriver au petit village, dans toute sa longueur. Ce qui ne vous rassure pas car la nuit commence à tomber et vous craignez de rencontrer des bêtes sauvages dans la forêt.

Vous établissez un rapide campement en prenant la peine d'allumer un feu qui vous rassurera dans cette sombre nuit dans la forêt, puis, en vous callant confortablement sur la souche d'un arbre, vous vous endormez sans grande difficulté malgré l'ambiance qui règne dans cette forêt. Réveillé par de lourds pas, vous bondissez sur vos jambes en un instant. Un grognement terrible vient vous surprendre derrière vous, puis une horrible haleine putride : vous vous trouvez face à un troll des bois. Le troll des bois est une espèce de gros monstres qui vit très longtemps. Heureusement pour vous, celui-là est encore jeune donc il ne possède pas une peau très rugueuse mais il est déjà très impressionnant

par sa taille et par sa large masse de bois.

Par chance, vous n'aviez pas retiré votre sac pour dormir, vous avez donc le choix entre fuir ou combattre. Si vous fuyez, testez votre agilité : si vous le réussissez, vous arrivez à vous sauver en courant assez loin pour que le troll des bois ne vous rattrape pas ; si vous le ratez, le troll vous assène un coup dans le dos, profitant de votre manque de rapidité, ce qui vous fait perdre 4 points de VITALITE, puis vous vous sauvez de l'endroit où se trouve l'immonde bête.

JEUNE TROLL DES BOIS

AGILITE : 7 VITALITE : 40

Massue en bois : 7 pts de Dommage

Peau dure : 3 pts de Réduction

Si vous êtes vainqueur de ce combat, allez au 66. Mais si vous avez fuit, allez directement au 14.

58

Aucune trace des affreuses créatures. Vers quelle direction irez-vous ?

- Vers le nord, rendez-vous au 27.
- Vers l'est, rendez-vous au 84.

59

Vous vous mettez à courir de plus en plus vite. Le visage de votre ami Afralon se dessine de plus en plus, auréolé de lumière. Alors que vous n'êtes plus qu'à quelques mètres de lui, vous étendez vos bras afin de le serrer contre vous. Mais, lui, il reste immobile, puis, d'un geste fluide et adroit, il vous pointe de son cimeterre. C'est alors qu'il se met à vous parler dans une langue indéchiffrable :

« Varskou nei che ? Oum kalal kade polin soum dia Edorion, oum soum neinini che gala Higel ! Sarma Higel ! Sarma Higel ! »

Vous ne comprenez, dans les paroles du jeune homme, que deux mots : Edorion et Higel, le mage qui est devenu maléfique. Alors qu'Afralon se lance vers vous, son arme à la main, vous apercevez sur son avant-bras gauche une marque en forme de double S entrelacés avec en leur centre un rubis. Dès qu'Afralon s'est approché assez près de vous, vous voyez un liquide vermeil former une sorte de bouclier surnaturel sur votre peau. Alors que le bouclier se referme entièrement sur vous, Afralon s'arrête net, surpris comme vous que vous puissiez utiliser une telle magie, puis, vous le voyez qui, s'étalant à terre, torturé par la marque qu'il porte sur le bras. Après une bonne minute passée à terre à hurler de douleur, il se releva pour s'enfuir en courant à travers la large plaine qui s'étend devant vous.

Si vous voulez le suivre, allez au 24, ou si préférez prendre la direction de la capitale, rendez-vous directement au 86.

60

Après une longue marche, la nuit tombe. Vous établissez un petit camp, très sommaire, puis partez cueillir quelques baies dans un buisson, plus loin vers l'Ouest. Le sac chargé de ces baies, vous revenez sur votre camp et vous tombez nez à nez avec un loup qui, hurlant à la mort, vous montre des gros crocs jaunes. Vous ne pouvez vous enfuir, toutes vos affaires sont là :

LOUP AFFAME

AGILITE : 9 VITALITE : 35

Crocs puissants : 4 pts de Dommage Fourrure : 1 pt de Réduction

Si vous arrivez à tuer l'immonde bête, rendez-vous au 28.

61

Suivant attentivement les traces de pattes, vous parvenez enfin à la terre ferme. Vous essayez d'enlever le maximum de vase que vous pouvez de vos sandales. Puis, une fois cette besogne achevée, vous arrivez à sentir une étrange odeur qui vous est inconnue. Humant une nouvelle fois l'air, vous trouvez d'où vient une telle odeur. Un corps sans vie pourrissait sur l'herbe grasse et un drôle d'oiseau en faisait son repas. Prêt à dégainer votre arme, vous avancez pas après pas vers le volatile orange. L'oiseau au plumage d'or possédait deux paires de grandes ailes qui finissaient chacune par une griffe noire. L'oiseau se retourne brusquement vers vous, abandonnant son misérable festin. La tête de l'oiseau, plutôt petite pour son corps vous semble tout autant étrange. Deux grands becs aussi noirs que les griffes de la bête étaient ouverts et laissaient deviner des dents pointues. A peine avez vous eu le temps de brandir votre arme que l'oiseau fonce sur vous. Ses deux paires d'ailes lui offrent une grande agilité et il serait impossible de fuir l'oiseau carnivore sans qu'il ne puisse vous rattraper. Vous devez le combattre.

OISEAU CARNIVORE

AGILITE : 11 VITALITE : 50

Griffes et double bec : 5 pts de Dommage Plumes oranges: 1 pt de Réduction

Règle spéciale : l'oiseau peut voler très haut pour esquiver vos coups. Pour cela, avant de porter un coup avec votre arme, lancez un dé à 6 faces : si le dé affiche un 1, l'oiseau esquive votre coup. De plus, si l'oiseau esquive ce coup, il foncera sur vous et vous affligera 2 points de Dommage. Ensuite, commencez un nouvel assaut.

Si pendant le combat le lancer de dés pour vous affiche un 12, allez directement au 16. Si vous êtes vainqueur sans avoir jamais avoir obtenu de 12, rendez-vous au 89.

62

D'après votre plan, le chemin le plus court pour parvenir à la boutique de votre vieil oncle Emitrom, vous fait emprunter un chemin qui passe par un quartier mal fréquenté. En effet, c'est de l'autre côté du chemin des Coupes-Gorges, que votre oncle habitait. Cette petite rue ne vous plaît guère mais vous la traversée du plus vite possible que vous pouvez, espérant qu'aucun malfrat ne vous agressera.

Testez votre AGILITE. Si vous réussissez ce test, allez au 75, mais si vous le ratez, vous n'avez plus qu'à poursuivre votre chemin, en allant au 15.

63

Vous versez le contenu de la fiole sur les chaînes qui se consomment petit à petit sous l'effet de la potion, mais qui malheureusement ne les fait pas rompre. Vous tapez violemment les chaînes de votre arme. Notez sur votre feuille d'aventure un malus de -1 point de Dommage à votre arme. Vous rangez votre arme au plus vite et vous fuyez avec l'enfant jusqu'à la sortie des tunnels, sans qu'aucun Kel-Duen ne vienne vous barrer la route.

Rendez-vous au 79 pour retourner accompagné de Findel à Euqiren.

64

Après une longue course pour revenir au village d'Amo-Niniel, épuisé par le poids du lourd bouclier d'or, vous arrivez enfin devant les grandes barricades dressées tout autour du village. Des gardes vous aperçoivent en donnant un signal, suivit de cris de joie d'une foule qui vous est invisible. Vous approchez et les portes de bois et de fer s'ouvrent devant vous. Les habitants, qu'ils soient hommes, femmes, nains ou enfants, sont là, accompagnés de leur roi. Ce dernier arbore son plus franc sourire en vous accueillant dignement :

« Nous vous sommes tous reconnaissant, jeune homme. Pourrions connaître le nom de l'homme qui a sauvé notre village.

- Je suis Edorion, répondez-vous promptement, mais votre village est encore en péril : la guerre est proche. Il faut vous préparer.

- Les nains nous ont rejoints, après un long entretien et nous avons, vous le voyez, déjà construit des protections. Tous nos forgerons sont au travail et ils nous préparent les armures dont nous aurons besoin, vous explique le roi.

- Bien et que tout le monde retourne travailler pour le village, criez-vous à la foule. Mon bon roi, je vous rends le bouclier d'or de votre fondateur. Permettez-moi une dernière chose : le chef de l'armée ennemie est un de mes amis, malheureusement il a été trompé par une ruse d'un mage sombre. Si vos hommes l'aperçoivent, qu'ils ne le tuent pas. Je dois le sauver bien que je ne connaisse pas le moyen d'y parvenir.

- J'en donnerai l'ordre à tous mes hommes, croyez-en ma parole. »

Sur ces mots, le roi retourne dans son palais de bois. Deux hommes aubergistes viennent à votre rencontre et vous proposent un repas et un lit pour la nuit. Vous acceptez

et vous vous rendez directement dans la petite auberge située sur la falaise du village.

Rendez-vous au 6.

65

D'un mouvement de folie, vous suivez votre première intuition, et décidez de prendre le pont de rondins. Après quelques pas, vous commencez par être rassuré, le pont ne se brise pas sous votre poids. Craaaaaaaaaaaaaaaaaac ! Vous avez parlé trop vite.

Si vous avez une corde quelque soit sa taille, plongez au 45, sinon allez au 90.

66

Vous fouillez le corps de l'énorme dépouille du troll des bois. Le seul endroit où chercher ce trouve au niveau des haillons du troll qui lui servent de ceinture. Vous lui ôtez ces bout de peau de loup, d'ours ou de tout autres créatures à fourrure, et vous tombez, surpris, par un objet de très grande valeur : une pierre d'Hélapo. Ce genre de pierre, assez rare à cette époque, permet à un magicien, avec le bois du cœur d'un tronc d'arbre enchanté, de créer une baguette ou un bâton de magie. Cette pierre a beaucoup de valeur et vous vous demandez comment une créature aussi primitive qu'un troll puisse en posséder une. Sans plus vous posez de questions, vous la rangez soigneusement dans votre sac. Elle vous sera sûrement d'une grande utilité.

Rendez-vous au 14.

67

Votre vraie identité cachée, le Kel-Duen se sert contre le mur pour vous laisser un petit passage dans lequel vous vous infiltrez sans attendre. Content que la supercherie fonctionne à merveille, vous continuez à avancer jusqu'à un nouveau carrefour : vers la droite, deux Kel-Duens, vous tournant le dos, sont en train de discuter. En face, un autre fait le guet devant une porte aux gonds rouillés et au bois pourri.

Désirez-vous aller en direction des deux Kel-Duens pour leur tendre un piège, rendez-vous au 73, ou préférez-vous vous approcher du Kel-Duen faisant le garde devant la porte, allez au 42.

68

Vous arrivez avec beaucoup de peine à contourner la petite colline et, à votre grande déception, le marais continue au loin. Mais quelque chose attire votre regard. Sur le sol, d'étranges empreintes de pattes d'oiseaux partent en direction d'un autre petit bois

qui, de loin, vous semble moins marécageux.

Allez-vous vous aventurez en suivant les traces de pattes au 61 ou irez-vous voir se qui se trouve dans la partie sèche du marais, en allant au 49 ?

69

Vous continuez votre chemin à travers la galerie. Vous arrivez à un croisement ; le chemin de droite est vide contrairement à celui sur votre gauche où un Kel-Duen vous saute dessus au maudissant et jurant des injures. Vous ne pouvez pas fuir le combat car votre adversaire, arme à la main, s'avance vers vous.

GARDIEN KEL-DUEN

AGILITE : 9 VITALITE : 36

Courte épée : 4 pts de Dommage Cuir renforcé : 3 pts de Protection

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez ouvrir la porte qui se trouvait derrière le Kel-Duen, rendez-vous au 21.

70

- Pas un Kobol dans cette partie de la forêt. Si vous désirez vous rendre :
- A l'ouest, rendez-vous au 27.
 - Au sud-ouest, rendez-vous au 84.
 - Au sud-est , rendez-vous au 44.
 - Au nord-est, rendez-vous au 77.

71

Après une longue recherche à la lisière du bois, vous n'observez rien d'important jusqu'à ce que vous entendiez un bruit étrange dans le bois.

Si vous désirez vous risquer dans le bois pour voir d'où provient le bruit, rendez-vous au 91. Mais si vous préférez chercher la trace du voleur du côté de l'amas de pierre, rendez-vous au 30.

72

En vous approchant lentement, vous apercevez bientôt une pittoresque cabane. Vous regardez par deux fois : cette cabane étrange est à peine plus haute que vous et vous ne pourriez même pas, une fois à l'intérieur, vous y allonger. De plus, il n'y a aucune fenêtre, rien qu'une porte. Et devant celle-ci, une sorte de gnome ventripotent, aussi haut que large, vous tourne le dos. Il tient dans sa main gauche, un couteau et dans sa main droite, la tête de celle qui avait crié.

Voulez-vous vite repartir, dans ce cas, prenez le chemin qui vous mènera au 38, ou désirez-vous plutôt prendre par surprise l'énorme gnome en allant au 48.

73

Vous rapprochant des deux comparses, ceux-ci se redressent et marquent un étrange salut militaire, en lançant d'une même voix un « Capitaine ! », ce qui vous fait penser que le Kel-Duen qui détenait l'armure que vous portez avait un grade élevé. Vous profitez de la situation pour donner l'ordre aux deux soldats de vous suivre ; pendant ce temps, vous réfléchissez comment vous en débarrasser. Sur votre gauche se trouve une porte avec une clef dans la serrure. Vous ouvrez cette porte en ordonnant aux Kel-Duens d'y entrer. Dès que le deuxième l'a franchi, vous refermez violemment la porte et, tournant deux fois la clef dans le verrou, vous les enfermez dans la pièce puis vous rangez la clef dans votre poche.

Revenez à la porte gardée par un troisième Kel-Duen en allant au 42.

74

Le dos courbé à cause de la petite hauteur de la petite galerie, vous tiré lentement la porte. La porte s'ouvre sur une pièce étroite remplie de papier, de fioles d'alchimie et d'armes en toutes sortes. Vous entrez dans la pièce, en veillant à ce que la porte reste ouverte. Vous fouillez vaguement les différents bureaux et étagères et vous trouvez un coffre en fer forgé sous une pile de feuilles. Vous le prenez et tournez la petite clef se trouvant déjà dans la serrure du coffre. Une odeur nauséabonde sort dès que vous l'avez ouvert et laisse apercevoir le contenu du coffre : 60 écus d'or et un sceau appartenant sans doute aux Kel-Duens. Vous empochez ces trouvailles (notez-les sur votre feuille d'aventure). Vous rapprochant de la porte pour en sortir, deux Kel-Duens s'avancent vers vous. Vous ne pouvez pas fuir, vous devez les combattre. Vous vous placez près de la porte ce qui empêche les Kel-Duens de combattre en même temps.

1er KEL-DUEN

AGILITE: 7 VITALITE: 39

Epée à deux mains : 7 pts de Dommage Armure lourde : 7 pts de Protection

2ième KEL-DUEN

AGILITE: 10 VITALITE: 35

Longue lance : 5 pts de Dommage Bouclier en fer : 6 pts de Protection

Si vous arrivez à battre vos deux adversaires, rendez-vous au 23.

75

Vous avancez avec prudence, ce qui vous réussit car vous évitez avec une certaine chance un vase en argile qui traînait dans la ruelle. En effet, dans la pénombre de la rue, la visibilité n'en est que plus réduite. Alors, que vous arrivez, avec un grand soulagement sain et sauf, de l'autre côté de la ruelle, vous apercevez avec joie que la boutique de votre oncle est toujours ouverte. Mais est-ce encore Emitrom qui en est le propriétaire ?

Pour le savoir, rendez-vous au 31.

76

Le forgeron vous propose tout un tas d'armes et d'armures, si vous désirez les acheter, payez le prix indiqué et notez vos acquisitions sur votre feuille d'aventure. Vous ne pouvez porter que deux armes, sachant que vous porterez votre arme secondaire à la taille et vous ne pourrez pas porter plus de deux armures.

- Une épée à grande lame : + 7 points de Dommage	80 écus d'or
- Un court poignard : + 6 points de Dommage	70 écus d'or
- Une paire de haches à douche tranchant : + 10 points de Dommage	130 écus d'or
- Un marteau de guerre : + 8 points de Dommage	100 écus d'or
- Un plastron de fer : + 4 points de Réduction	30 écus d'or
- Une cotte de mailles : + 3 points de Réduction	25 écus d'or
- Un casque en acier : + 3 points de Réduction	25 écus d'or
- De hautes jambières : + 2 points de Réduction	20 écus d'or

Si vous n'êtes pas encore allé chez le marchand, rendez-vous au 50, si vous y êtes déjà allé ou si vous ne voulez pas vous y rendre, vous n'avez plus qu'à quitter la ville au 83, à la recherche d'Afralon.

77

Vous vous trouvez nez à nez avec un Kobol de petite taille, il s'agit sans doute d'un enfant. Vous lui foncez dessus sans la moindre hésitation (Vous ne pouvez le combattre qu'une fois bien sûr)

KOBOL ENFANT

AGILITE: 8 VITALITE: 29

Corne pointue : 5 pts de Dommage Pas de protection

Si vous êtes vainqueur, empochez la corne de la créature dans votre sac, puis empruntez l'une de ces directions:

- Sud-ouest, allez au 70.
- Sud-est, allez au 22.

Après avoir parcouru la distance qui vous séparait du village, vous arrivez enfin devant un cadre particulièrement fabuleux, devant lequel il vous est impossible de bouger, tant parce que vous êtes épuisé de la course que parce que le paysage est à couper le souffle.

Le petit village d'Amo-Niniel est complètement séparé par une paire de falaises de pierres blanches se faisant face comme si la divinité celeste avait plongé sa lance de lumière dans le sol pour écraser la surface de Nafusel. Vous vous demandez si la faille existait avant l'implantation des hommes ou s'il s'agissait du contraire. Vous voilà rétabli et vous avancez maintenant jusqu'au bord de la falaise et vous observez que plusieurs petites maisons se sont installées sur ses flancs. Comme leurs semblables, elles sont toutes de bois mais elles sont recouvertes d'une fine couche de mousse verte. En effet, la longue faille dans le sol forme un long lac où l'eau réfléchit l'intense lumière du grand soleil. Vous avancez tranquillement vers la partie du village la plus proche. Dès votre arrivée, vous remarquez que la population est agitée. Le village ainsi coupé en deux parties est habité, d'un côté de la faille, par des hommes et de l'autre par des nains. Les deux parties du bourg sont simplement reliées par un pont de pierres noires d'un bout à l'autre de la faille dans laquelle coule la rivière Kafpeduin, la rivière de lumière en dialecte nain.

Arrivé près de la place marchande de la partie habitée par des hommes, vous voyez que la population s'y est rassemblée. Avancé à travers la place publique noire de monde, vous apercevez un petit groupe de personnes, hommes et nains, parlementant près d'une statue de marbre représentant un homme soulevant d'une main un marteau de nain.

Les nains semblaient reprocher quelque chose aux hommes, et les habitants les regardaient d'un air attentif et apeuré. Après un bon moment passé à comprendre, ce qui s'était passé, un nain s'avance vers vous en marmonnant de colère : « Ah quelle maladresse ! Tous pareils les jeunes hommes... Nous, les nains, nous ne sommes pas comme tous ces hommes. Perdre ainsi le grand bouclier de Karghalesh, honte à vous ! Le bouclier du fondateur d'Amo-Niniel. »

C'est ainsi que vous apprenez qu'un jeune homme avait égaré un objet aussi sacré que ce bouclier. Plus tard, vous comprenez qu'il s'agissait d'une relique d'une ancienne guerre et que cet objet était surveillé jour et nuit par des gardes formés spécialement pour cette tâche.

Mais vous n'oubliez pas pourquoi vous êtes ici dans ce village. Et c'est ainsi que vous vous approchez pour avertir le petit groupe d'hommes et de nains de la guerre qui éclatera bientôt sur leurs maisons. À peine avez-vous prononcé ces paroles, les femmes et les nains tonnèrent tous d'une même voix : « La prophétie était donc vraie ! Quand Karghalesh ne portera plus son bouclier d'or, une nouvelle guerre viendra décimer le village... »

Accompagné par deux hommes, vous vous dirigez vers la plus grande des maisons en bois. On vous averti qu'il s'agit du palais du roi et que vous allez devoir lui annoncer en personne l'alarme que vous venez d'annoncer à la population quelques minutes auparavant.

Allez sans plus attendre au 85.

79

Arrivé aux portes de la ville, vous amenez Findel jusqu'à la forteresse de son père. Le conseiller du Seigneur de la ville vous attend devant le gigantesque pont-levis. Il vous remercie d'avoir sauvé l'héritier, et par la même occasion de l'avoir sauvé lui-même. Il vous tend la lettre d'Afralon aussi sèchement qu'il l'avait été envers vous au début de votre première conversation. Vous prenez la lettre et, le conseiller ayant fermé les portes de la forteresse, vous sortez de la ville toujours la lettre à la main.

Rendez-vous au 36.

80

Vous prenez donc la direction du nord, sans trop savoir où se trouve précisément ce mystérieux marais. Avancé toujours de bon train malgré la longue route qui vous sépare maintenant du village, vous quittez la grande plaine qui vous entoure toujours pour arriver dans un bosquet touffu. Vous parcourez ce bois et soudain votre pied s'enfonce dans une vase épaisse. Vous en déduisez qu'il s'agit du marais. Prenant de plus en plus de temps pour continuer votre route, vous parvenez à la lisière du bosquet, et, en observant la grandeur des marécages, vous désespérez de retrouver le bouclier d'or de Karghalesh avant la tombée de la nuit.

Procédant à une fouille légère des buissons, feuillages et monts de terres, vous pouvez vous diriger vers un grand amas de terre sur votre droite alors que sur votre gauche la vase se fait moins épaisse.

Si vous désirez contourner le talus de terre pour observer ce qui se trouve derrière, rendez-vous au 68, alors que si vous désirez partir vers la partie plus sèche, allez au 49.

81

D'un vaillant coup porté sur les racines de l'arbre, vous êtes libéré du maléfice végétal. Vous vous éloignez assez rapidement de l'arbre, rejoignant la route.

Rendez-vous au 57.

82

Un bruit d'ailes vous confirme que vous vous retrouvez devant un Kobol de grande taille :

KOBOL ADULTE
AGILITE: 10 VITALITE: 41

Corne pointue : 5 pts de Dommage Pas de protection

Si vous êtes vainqueur, empochez la corne de la créature dans votre sac, puis empruntez la seule direction possible, rendez vous au 5.

83

Arrivé aux portes de la ville, vous vous arrêtez un instant, pensant à votre oncle souffrant. Puis, sans vous retourner, vous vous éloignez de la capitale d'un pas grand et rapide, bien décidé à retrouver votre ami, même si vous ne savez toujours pas comment le délivrer de ce maléfice.

Très vite, deux chemins s'offrent à vous. D'après votre carte, l'un mène en direction des Monts Collés, l'autre se dirige vers le Lac Unique.

Le chemin en direction des Monts Collés, rendez-vous au 51, ou alors celui menant vers le Lac Unique, rendez-vous au 60 ?

84

Un horrible Kobol plonge sur vous. Après l'avoir évité de justesse, vous foncez sur lui pour le tuer. (sauf si vous l'avez déjà abattu)

GRAND KOBOL

AGILITE: 11 VITALITE: 47

Corne pointue : 5 pts de Dommage Pas de protection

Si vous êtes vainqueur, empochez la corne de la créature dans votre sac, puis empruntez l'une de ces directions:

- Vers l'ouest, rendez-vous au 58.
- Vers le nord-ouest, rendez-vous au 27.
- Vers le nord-est, rendez-vous au 70.
- Vers l'est, rendez-vous au 44.

85

Le roi d'Amo-Niniel était assis sur son trône en bois d'ébène noir. C'était un homme d'une carrure imposante dont les guerres avaient laissé, sur son visage, des marques prononcées. L'homme doit avoir une soixantaine d'années. Soucieux des événements qui s'était passé, il méditait les yeux fermés. Lorsqu'un page lui annonce que vous désirez lui parler, il se redresse sur le trône en bois massif et il vous parait encore plus grand qu'avant. D'un air accueillant mais d'une voix grave, il vous demande de vous rapprocher. Vous vous exécutez et vous présentant, vous lui annoncez qu'un grand malheur viendra bientôt assaillir sa ville. Il vous regarde d'un air triste en vous répondant qu'il est déjà au courant pour le bouclier d'or de Karghalesh.

« Mais mon bon sire, saluez-vous comme il se doit le roi, vous ne comprenez pas, je vous parle d'une guerre ! Une grande armée du Nord arrivera bientôt sur vos portes... Donnez l'alerte, faites construire des barricades, où vos frères périront tous !

- Malheureusement, il m'est impossible de donner l'ordre à mes soldats de se battre dans de telles conditions. Le bouclier d'or est plus que sacré : c'est un symbole de victoire pour notre village. Aidez-nous à le retrouver pendant ce temps, j'irai convaincre les nains de nous suivre dans cette guerre, ce qui aussi dur que de retrouver le bouclier aujourd'hui.

- Je pars de suite le retrouver mais indiquez-moi, grand roi, où commencer mes recherches, répondez-vous.

- Commencez donc par interroger le jeune Twidas, qui surveillait le bouclier avant qu'on ne le dérobe. Ou bien, interrogez le prêtre, il est parti dans le temple pour implorer Karghalesh pour obtenir son pardon. »

Sur ces dires, vous sortez du palais et vous vous retrouvez sur la place.

Si vous désirez interroger le jeune soldat qui surveillait le bouclier d'or, rendez-vous au 34 mais vous préférez obtenir des informations auprès du prêtre allez au 55.

86

Le long du chemin en direction d'Ecalipe, la capitale, vous avez déjà longuement marché et vous êtes épuisé. Un magnifique soleil couchant vous fait stopper votre marche et vous établissez un rapide campement au bord de ce que vous avez toujours appelé le Petit Fleuve. C'est pour vous la première nuit en temps qu'homme libre et vous espérez qu'elle se déroulera sans trop de problèmes.

A votre réveil, vous constatez que c'est déjà le petit matin et vous vous réveillez en pleine forme pour une autre longue marche vers la capitale. Une fois arrivé aux portes de la ville, vous sortez votre carte de la capitale, et vous voyez que plusieurs choix s'offrent à vous :

Si vous désirez aller chez votre oncle Emitrom, rendez-vous au 62, ou plutôt chez le marchand de biens de toutes sortes, rendez-vous au 50, ou encore, si vous désirez plutôt aller au forgeron, pour acheter des armes, rendez-vous au 7.

87

Vous avancez en sautant rapidement de pierres en pierres. Arrivé assez loin à travers la plaine, vous glissez sur une pierre. En vous relevant, vous remarquez que vos deux jambes sont déjà englouties dans des sables mouvants qui s'étaient camouflés en vous donnant une image de pierres et de bijoux. Vous devez réagir promptement. Vous voulez vous accrocher à une améthyste par sûreté mais le joyau cède dans vos mains alors que les sables mouvants continuent à vos engluier.

Testez votre AGILITE. Si vous réussissez ce test, allez au 12, mais si vous le ratez, rendez-vous au 53.

88

Vous avancez en tatillonnant. Bientôt, le brouillard est si dense que vous ne voyez même plus le bout de votre bras tendu devant vous. Usant de plus de prudence qu'avant, vous avancez petit à petit, votre pied droit guidant l'autre pied. Vous vous retrouvez soudainement projeté sur le sol. Vous remarquez que votre pied droit est coincé dans un trou rempli de vase gluante et nauséabonde. Vous essayez en vain de décoincer votre pied mais rien y fait vous êtes piégé.

Vous pouvez utiliser un de vos objets pour vous dégager de se trou.

Si vous possédez l'un de ces objets, vous pouvez l'utiliser :

- Un couteau à viandes Rendez-vous au 4.
- Une petite fiole verte Rendez-vous au 99.

Si vous désirez utiliser un autre objet ou la force, rendez-vous au 10.

89

L'oiseau tombe sur le sol en criant une dernière fois de son double bec. Vous pouvez arracher une plume d'or de l'oiseau en prenant le soin d'en prendre une qui n'est pas ensanglantée. Si vous possédez un couteau à viandes, vous pouvez couper une griffe noire avec et l'emporter dans votre sac.

Rendez-vous au 56.

90

Alors que vous pensiez vous voir sombrer dans les abysses du ravin, il ne s'agissait que d'un seul rondin qui s'était fendu sous vos pieds. Sans plus tarder, vous rejoignez le côté opposé.

Rendez-vous au 33.

91

A peine dans le bois, un étrange animal vient vers vous. Cet animal vous semble inoffensif et même plutôt attachant. Un peu trop attachant : il s'agit en vérité d'une sangsue Karkouille. Cet animal peut prendre l'apparence d'un autre animal pour s'approcher de ses proies. Vous empoignez un petit morceau de bois et vous enlevez la sangsue de votre jambe, mais celle-ci s'y étant déjà incrustée en partie, vous perdez 6 points de VITALITE.

Regagnez les Champs d'Améthystes jusqu'à l'amas de pierres, rendez-vous au 30.

92

Vous ne voulez pas rester une seconde de plus à côté de la dépouille de l'immonde gnome, et vous vous remettez en route vers la capitale, pensant à tout ce que vous pouvez faire à présent. En premier, vous allez revoir Afralon ; ensuite à la capitale, saluer votre oncle Emitrom. Pour dire vrai, ce n'est pas votre oncle, c'est l'homme qui vous a recueilli lors de vos deux ans, lorsque votre père fut tué par le Roi d'Ecalipe. Vous n'avez jamais su pour quelles raisons il a fait assassiner votre père, mais Emitrom était pour vous le seul père que vous avez eu. De plus, lorsque vous l'avez quitté à l'âge de douze ans, il avait déjà 94 ans, il en aurait cent maintenant, c'est pourquoi vous doutez. Est-il vivant, mort ? Vous ne savez pas. Emitrom est un archi, un mage de haut rang, et il vous a donné une partie de son pouvoir que vous n'arrivez pas à contrôler.

Vous arrivez à présent à l'orée d'une lisière baignée d'un grand et beau soleil et, dans cette lumière éblouissante, vous arrivez à deviner une silhouette...

Rendez-vous au 59.

93

D'un mouvement fluide de grande précision, le gros Kel-Duen sort un sabre d'un fourreau en cuir attaché à sa ceinture, en vous pointant de son sabre qui vous arrive à quelques centimètres des yeux. Montrant votre détermination à le tuer, le Kel-Duen éloigne son long sabre : vous devez combattre.

ENORME KEL-DUEN

AGILITE: 11 VITALITE: 40

Long sabre : 6 pts de Dommage Plastron: 5 pts de Protection

Si vous remportez le combat, rendez-vous au 69.

94

Ici, après avoir cherché dans les fougères et les broussailles, vous ne trouvez pas de Kobols. En revanche, vous vous trouvez encore une fois devant une intersection :

- Pour vous rendre au nord, rendez-vous au 84.
- Pour vous rendre au nord-ouest, rendez-vous au 58.
- Pour vous rendre au nord-est, rendez-vous au 44.

95

La boue atteint à présent vos genoux et vous peinez à avancer. Vous remarquez au loin qu'un large plateau de terre isolé est épargné par le vase brune. Posant les pieds sur

cette terre sèche, vous effectuez un rapide nettoyage de vos jambes et de vos sandales et vous vous risquez à travers les broussailles sombres qui s'étendent devant vous. Après une lente progression, vous arrivez de l'autre côté du marais.

Contournant un dernier arbre, vous tombez nez à nez face à un bandit éclairé. Derrière lui se trouve un camp d'une dizaine de tentes sur lesquelles vous pouvez rapidement déchiffrer quelques emblèmes de bandit. Le voleur se trouvant face à vous, porte à sa bouche une corne pour sonner votre intrusion. Profitant de son geste un peu précipité, vous empoignez sa tête de vos mains et vous lui brisez la nuque. Avertis par le bruit sourd provoqué par l'effondrement du corps, deux bandits armés de deux poignards s'avancent vers vous. Comme vous dégainez rapidement votre grande arme, l'un d'eux, peureux, grimpe à un arbre. L'autre bandit vient provoquer le combat.

PREMIER BANDIT

AGILITE: 9 VITALITE: 29

Doubles poignards : 3 pts de Dommage Pas de protection

Règle spéciale : le bandit a une grande maîtrise de la rapidité. Il obtient un bonus de 2 points d'AGILITE au premier assaut.

Si vous êtes toujours en vie après ce combat, continuez votre route au 19.

96

Arrivé à la lisière, vous vous arrêtez deux secondes, puis d'un pas peu rassuré, vous sortez de la forêt. Là, rien ne se passe, alors vous continuez votre chemin heureux de ne pas avoir à continuer votre recherche dans la forêt. Mais, vous vous rendez bientôt compte que vous ne sentez plus rien lors de votre avancée, vous êtes mort...

97

Vous appuyez sur le petit dispositif de votre lanterne et aussitôt celle-ci se met à briller d'une belle lumière blanche. Après quelques minutes pendant lesquelles il ne se passe rien, le brouillard semble se déplacer vers un autre endroit comme si la lumière de la lanterne le chassait. Une fois la brume disparue, vous regagnez le chemin qui s'étend au loin sur votre gauche. Ce chemin sinueux traverse une grande partie du marais jusqu'à sa fin qui débouche sur les Champs d'Améthystes. Vous avancez alors vers cette immense plaine de roches claires et dans laquelle des joyaux mauves jaillissent par centaines du sol.

Rendez-vous au 87.

98

Vous forcez sur votre pied pour en sortir, et vous finissez même par utiliser le pommeau de votre arme, ce qui a pour but de vous broyer la cheville. Après de

nombreuses tentatives, votre pied se dégage enfin du trou vaseux. Vous ressentez une forte douleur au pied, enlevez 2 points à votre total d'AGILITE.

Rendez-vous au 29.

99

Vous lisez une dernière fois le mot « DANGER » inscrit sur le flacon de la potion et les yeux fermés, vous déversez le liquide dans la vase qui entoure votre pied emprisonné. Après quelques instants, vous arrivez à vous dégager du trou avec une facilité déconcertante. En effet, la potion vous a rongé le pied et commence maintenant à vous ronger la jambe. Vous poussez un cri d'agonie en voyant vos organes être rongés un par un par le liquide vert. Un dernier cri sort de votre bouche quand votre gorge tombe en poussière... Vous êtes mort et vous pouvez retenter l'aventure.

100

Le combat vous a épuisé mais Afralon lui est à bout de force. Vous lui avez infligé de nombreux coups. Maintenant, votre ami est à genoux, son cimenterre ayant volé en éclat, attendant votre coup de grâce. Mais vous ne voulez pas tuer votre ami malgré l'emprise d'Higel sur lui. Plutôt que de planter votre arme dans la tête d'Afralon, vous le frappez violemment sur le crâne. Votre ami tombe sur le sol, étourdi par le coup. Vous lui empoignez le bras sur lequel se trouve la Wharadidhas d'Higel. Vous essayez tant bien que mal de retirer l'émeraude au milieu de la marque, mais votre oncle avait raison, il vous est impossible de l'enlever du bras de votre ami. D'un geste désespéré, vous tranchez le bras d'Afralon avec son cimenterre fendu. Des larmes coulent sur vos joues et vous arrachez le tissu de votre tunique pour arrêter le sang.

Votre ami ne pouvait continuer de vivre sous la contrainte d'Higel, le mage noir de Sarhdarac. Espérant que votre ami ne meurt pas par votre faute, vous repartez au combat. Tous les hommes du Nord sont morts sous les coups des soldats et les deux derniers Alenctafens en vie fuient le village.

Les soldats crient victoire, les femmes et les enfants pleurent les morts quand sur la place des hommes s'agitent, vous annonçant que le chef des troupes ennemies est vivant de l'autre côté du village et il marche dans votre direction. Un doute subsiste dans votre esprit : Afralon est-il toujours sous l'emprise du mal. L'arme à la main vous vous dirigez à l'endroit où vous avez combattu votre ami.

Afralon est debout et il ne marche plus. Vous vous avancez vers lui, il lève la tête et vous reconnaît. D'un bond de joie, vous courez lui porter secours pour son bras car il a perdu beaucoup de sang. Des femmes viennent vous aider avec de la nourriture pour Afralon et des linges pour son bras.

Votre ami est en vie, vous l'avez sauvé...

A suivre dans :
Sur les Terres de Nafusel 2 :
La main d'Higel