

UNE QUÊTE DONT VOUS ETES LE HÉROS

Valérien Venet

La Combe Maudite



Spéren
1985

LA COMBE MAUDITE

JEUX DE PISTES /1

Un fabuleux trésor est jalousement gardé en un lieu secret de la Combe Maudite par de sombres créatures.

Une seule personne a réussi jusqu'à aujourd'hui à le localiser. Avant de mourir, elle a gravé sur les trois volets d'un triptyque en bois l'emplacement de ce dépôt. Cependant un gros problème subsiste : le vieux triptyque a été démonté et ses trois volets se sont retrouvés dispersés dans trois lieux différents de la Combe.

Et de nombreux gardiens puissants veillent sur ces reliques. Vous avez donc décidé de partir à l'aventure et d'affronter toutes les difficultés pour reconstituer l'ensemble du message. C'est pour vous la seule manière capable de vous conduire avec succès jusqu'à l'endroit mystérieux où repose le trésor...

Deux dés, un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous aurez besoin pour vivre cette aventure. VOUS seul déciderez de la route à suivre, des risques à courir et des créatures à combattre. Alors, bonne chance...

Couverture illustrée par Sylvien Venet
Illustrations intérieures de Valérian Venet

Prologue

Je me souviens.

C'était il y a longtemps — très longtemps. Une époque révolue, où les téléphones n'étaient pas encore devenus nos prolongements, où Internet n'avait pas tissé sa toile, où Facebook n'était même pas un mot. Ce qui comptait alors, c'étaient les copains, les virées à vélo au goût d'aventure, les après-midis à refaire le monde autour d'un jeu de rôle. J'avais quatorze ans. Nous étions en 1985.

Et puis, sans prévenir, un événement minuscule en apparence, mais aux répercussions profondes, est venu bouleverser mon univers.

Au collège — comme un peu partout en France à ce moment-là — un murmure naquit dans les couloirs. Les élèves se passaient un secret incroyable.

J'ai tendu l'oreille. Il était question d'un livre. Un livre étrange, inouï, révolutionnaire. Un livre qui permettait de vivre sa propre aventure.

Avec mes deux inséparables compagnons, Nico et Pascal, nous avons foncé à la librairie. Entre nos mains, l'ouvrage tant convoité : Le Sorcier de la Montagne de Feu. Je me souviens encore de ce vertige ressenti à l'ouverture des premières pages. Un monde nouveau s'ouvrait devant moi, comme une porte invisible qu'on franchit sans retour.

Je me souviens m'être dit que les livres classiques venaient de prendre un coup de vieux — que désormais, ceux où l'on pouvait choisir sa route allaient balayer les autres, tant leur magie semblait évidente.

Dès lors, je suis devenu lecteur insatiable de ces ouvrages à embranchements. J'ai suivi les sorties en librairie. Les séries Défis Fantastiques, Loup Solitaire, Sorcellerie ! sont devenues mes compagnons de voyage. Les illustrations, somptueuses, gravées à jamais dans ma mémoire, me fascinaient autant que les mots.

C'est là, au cœur de ces pages d'aventure, que sont nées mes deux grandes passions : l'écriture et le dessin.

Depuis cette époque, en parallèle de ma vie professionnelle dans l'Éducation nationale, j'ai écrit des livres (un thriller régional entre autres), scénarisé des bandes dessinées (et participé aux séries Game Over et Kid Paddle...), illustré des livres jeunesse. Les prix littéraires que j'ai eu la chance de recevoir, je les dois, en vérité, à ces livres singuliers : les Livres dont vous êtes le héros (ldvelh).

Aujourd'hui, je travaille à un roman à arborescence doté de nouvelles règles. Mais il y a quarante ans déjà, je franchissais ce pas. Durant l'été 1985, j'ai écrit, à la machine, mon tout premier ldvelh doté de 400 paragraphes : La Combe Maudite. Je l'ai illustré moi-même. Et mon père, avec talent, peignit une couverture à la hauteur de mes rêves. Je me trouvais alors dans la maison familiale, nichée dans les montagnes d'Ariège. Ces paysages, empreints d'imaginaire et de souvenirs, m'inspirèrent profondément. Vous croiserez dans ce manuscrit des noms de hameaux et de lieux-dits bien réels.

L'ouvrage, lu par quelques proches à l'époque, resta non publié. Il dormit quarante ans au fond d'un carton.

Et si j'ai aujourd'hui perdu la majorité de ma collection de livres de l'époque — une quarantaine de livres, une vraie déchirure — j'ai toujours conservé précieusement La Combe Maudite. L'original et ses dessins. Ce trésor d'un autre temps, je viens de le scanner intégralement. Voici le PDF brut, sans retouche, d'un document « vintage » au parfum d'encre et de papier jauni, orné de ratures et de traces de colle. En plus des illustrations intérieures d'origine, j'ai ajouté dans la partie ANNEXES à partir de la page 113 de ce PDF (cliquez [ICI](#) pour vous y rendre) tous les dessins que j'avais réalisés pour ce livre mais qui avaient au final été utilisés pour d'autres petites aventures de cet univers écrites ultérieurement.

Les paragraphes de ce tapuscrit ont des numéros de renvoi cliquables. Mais vous pouvez aussi « tourner les pages » à l'ancienne, les dérouler avec cette fébrilité que nous connaissions, adolescents, cherchant le numéro suivant comme on cherche une issue dans un donjon.

Mais si ce grimoire peut vous replonger dans les années 80/90, et pour les plus jeunes vous faire entrevoir l'époque pionnière des Idvelh, alors le voyage n'aura pas été vain. Une époque où les PFA — ces Paragraphes de Fin d'Aventure — vous fauchaient sans prévenir (et ils sont nombreux ici ;o), les embranchements s'enchaînaient à toute allure, le schéma classique du « Porte-Monstre-Trésor » régnait en maître. Et c'était formidable.

Alors, aventurier ou lectrice intrépide, ressortez vos dés avant d'entrer dans cette Combe... Et que l'aventure commence !

Bonus : Lors de l'écriture de ce manuscrit, j'avais inséré dans l'un des paragraphes un petit clin d'œil — un passage inspiré mot pour mot d'un des premiers tomes de Loup Solitaire, hommage discret à une série que j'adorais. Quarante ans plus tard, je n'ai pas pu identifier ce paragraphe (je me souviens juste que c'était un passage forestier).

Alors votre mission ? Le dénicher !

Et si vous pensez l'avoir localisé, ou simplement si vous souhaitez partager votre ressenti sur cet ouvrage, n'hésitez pas à m'écrire. Cela me ferait infiniment plaisir.

Dans cet ouvrage, les paragraphes associés à une illustration pleine page sont signalés par une * à droite de leur numéro, puis une flèche indique si elle se situe page suivante ou précédente.

L'illustration pleine page du paragraphe 147 est librement inspiré par l'illustration du paragraphe 279 du livre L'Iles du Roi Lézard (Gallimard).

© Venet Valérian [1985 - 2025]

Texte et illustrations — Tous droits réservés.

venet.auteur@hotmail.fr

Ce document, incluant l'ensemble des textes et illustrations qu'il contient, est protégé par le droit d'auteur selon les articles L111-1 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Toute reproduction, représentation, modification ou utilisation, totale ou partielle, sur quelque support que ce soit, est interdite sans l'autorisation préalable et écrite de l'auteur.

Mise à disposition gratuite pour la lecture et le téléchargement à usage strictement personnel.

UN LIVRE DIFFERENT

La combe maudite n'est pas un livre comme les autres. Outre le livre lui même, il vous faudra une paire de dés, un crayon et une gomme: muni de ces armes, vous pourrez alors devenir le héros d'une aventure périlleuse au cours de laquelle vous chercherez les trois parties d'un triptyque. Les trois parties sont dissimulées au coeur d'un dédale que vous explorerez vous-même. L'endroit est peuplé d'une multitude de monstres qu'il vous faudra combattre et tuer, faute de quoi, c'est vous qui perdrez la vie dans l'affrontement.

Moitié roman, avec sa passionnante histoire, moitié jeu, avec ses méthodes de combats très sophistiquées, ce livre vous réserve de nombreuses surprises. A chaque page, vous aurez à relever de nouveaux défis, et les choix que vous ferez vous mèneront sur des chemins divers où vous aurez toutes sortes de batailles à livrer. Vous vous perdrez peut-être dans la forêt de Lagris où un dragon minera vos forces, vous mourrez peut-être en combattant des farfadets ou des gardiens du triptyque. Mais si vous faites preuve de courage, de détermination, et si la chance vous sourit, il se peut que vous réchappiez des traquenards et des batailles: alors, vous trouverez les trois icônes du triptyque, qui vous indiqueront alors l'emplacement d'un fabuleux trésor caché dans les environs de la combe maudite.

Mais prenez garde: la magie et les monstres que vous rencontrerez sur le chemin de cette chasse au trésor sont aussi vrais que nature. Aventure, sorcellerie, cette chasse vous tiendra en haleine des heures entières!

COLLECTION VENET VALERIAN "JEUX DE PISTES".

N°1 (la combe maudite).

© Valérien Venet, 1985, pour le texte et les illustrations.

© Sylvien Venet, 1985, pour la couverture.

© Editions du Clos fleuri, 1985.

A JEAN ET ELIANE VENET,
MES GRANDS-PARENTS.



Achevé d'imprimer
le 17 Février 1986 à
Epernon
(Eure et Loir)

Imprimeur:
Valérian Venet
livre n°1
La Combe maudite.
Imprimé en France
2 exemplaires.

VALERIAN VENET

LA COMBE MAUDITE



-Illustrations de Venet Valérien-
(Les dessins n°71 et n°123 sont, à l'origine, de
Grégory Martin)



-Editions du Clos fleuri-

COMMENT COMBATTRE LES CREATURES DE LA COMBE MAUDITE

Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Vous avez en votre possession une épée et un bouclier, ainsi qu'un sac à dos contenant des provisions (nourriture et boissons) pour le voyage. Afin de vous préparer à votre quête, vous vous êtes entraîné au maniement de l'épée et vous vous êtes exercé avec acharnement à accroître votre endurance.

Les dés vous permettront de mesurer les effets de cette préparation en déterminant les points dont vous disposez au départ en matière d'Habileté et d'Endurance. En page ci-dessous, vous trouverez une "Feuille d'Aventure" que vous pourrez utiliser pour noter les détails d'une aventure. Vous pourrez inscrire dans les différentes cases vos points d'Habileté et d'Endurance.

Nous vous conseillons de faire des photocopies de ces deux pages afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez.

LA FEUILLE D'AVENTURE



Habileté

Total
de départ:

Endurance

Total
de départ:

Chance

Total
de départ:

Cases des rencontres avec un monstre

habileté:
endurance:

habileté:
endurance:

habileté:
endurance:

Equipement
transporté

Or

Bijoux

Potions

Etat de vos
provisions

habileté:
endurance:

endurance:
habileté:

habileté:
endurance:

habileté:
endurance:

habileté:
endurance:

habileté:
endurance:

habileté:
endurance:

habileté:
endurance:

habileté:
endurance:

HABILETE, ENDURANCE et CHANCE

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case Habileté de la "feuille d'aventure".

Lancez ensuite les deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case Endurance.

Il existe également une Case chance. Lancez à nouveau un dé, ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case Chance.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'Habileté, d'Endurance, et de Chance changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petits dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de main. Mais n'effacez jamais vos "points de départ". Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'Habileté, d'endurance et de Chance, ce total n'excèdera jamais vos "points de départ", sauf en de très rares occasions qui vous seraient alors signalées sur une page particulière. Vos points d'Habileté 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 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. La chance et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

BATAILLES

Il vous sera souvent demandé, au long des pages, de combattre des créatures de toutes sortes. 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 inscrivez les points d'Habileté et d'Endurance de la créature dans la première case vide des "rencontres avec un monstre", sur votre "feuille d'aventure". 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 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'attaques" 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 page 5).
- .-5. La créature vous a blessé, vous ôtez alors deux points à votre Endurance. Vous pouvez également faire usage de votre Chance (voir page 5).
- .-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 page 5.)
- .-7. Commencez le deuxième "assaut" (en reprenant les étapes de 1 à 6.) Vous poursuivez 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).

FUIITE

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 ôtez alors deux points à votre Endurance). C'est le prix de la couardise. Pour cette blessure, vous pourrez toutefois vous servir de votre Chance selon les règles habituelles (voir page 5). La "fuite" n'est possible que si elle est spécifiée à la page où vous vous trouverez.

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 fiez à votre Chance, plus vous courrez de risques.

- Utilisation de la Chance dans les combats -

A certaines pages du livre, 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 la 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" de la manière décrite plus haut. Si vous êtes "Chanceux", vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter 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 supplémentaire 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 vous 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 RETABLIR VOTRE HABILETE, VOTRE CHANCE ET VOTRE ENDURANCE

-Habilité-

Vos points d'Habilité 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'Habilité. Une arme magique peut augmenter cette Habileté, mais rappelez-vous qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois! Vous ne pouvez revendiquer deux bonus d'Habilité sous prétexte que vous avez deux épées magiques. Vos points d'Habilité ne peuvent jamais excéder leur total de départ sauf en certaines circonstances spécifiques. Boire la potion d'Adresse (voir plus loin) vous permettra à tout moment de rétablir votre Habileté à son niveau de départ.

-Endurance et Provisions-

Vos points d'Endurance changent beaucoup au cours de votre aventure en fonction des combats que vous aurez à livrer à des monstres ou des tâches ardues qu'il vous faudra accomplir. Lorsque vous approchez du but, votre niveau d'Endurance sera peut-être dangereusement bas et les combats se révéleront alors pleins de risques, aussi, soyez prudent!!

Votre sac-à-dos contient suffisamment de provisions pour dix repas. Vous ne pouvez vous reposer et manger que lorsque vous en recevez l'autorisation au cours des pages et vous n'avez le droit de prendre qu'un seul repas à la fois. Un repas vous rend 4 points d'Endurance. Quand vous prenez un repas, ajoutez 4 points à votre Endurance et enlevez 1 à vos provisions. Une case réservée à l'"Etat de vos Provisions" figure sur la "Feuille d'aventure" pour vous permettre de noter où en sont vos vivres. Rappelez-vous que vous avez un long chemin à parcourir, aussi, sachez utiliser vos provisions avec prudence!!

Souvenez-vous également que vos points d'Endurance ne peuvent pas excéder leur niveau de départ sauf si cela vous est spécifi-

quement indiqué sur une page du livre. Boire la Potion de Vigueur rétablira à tout moment votre Endurance à son niveau initial.

-Chance-

Vos points de Chance augmentent au cours de l'aventure lorsque vous êtes particulièrement chanceux. Les détails vous seront donnés au long des pages. Rappelez-vous que, comme pour l'Endurance et l'Habileté, vos points de Chance ne peuvent excéder leur niveau de départ que si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet. Boire la Potion de Bonne Fortune (voir plus loin) rétablira à tout moment votre Chance à son niveau initial et augmentera d'un point votre Chance de départ.

EQUIPEMENTS ET POTIONS

Au début de votre aventure, vous ne disposerez que d'un minimum d'équipement, mais vous pourrez trouver d'autres accessoires au cours de vos voyages. Vous êtes armé d'une épée et d'un bouclier. Vous êtes vêtu d'une armure de cuir (vous pourrez la changer au cours de l'aventure si vous en trouvez une en échange). Vous portez sur vos épaules un sac à dos dans lequel vous rangerez vos provisions et les trésors que vous ramasserez. Vous avez également une lanterne pour vous éclairer.

Par ailleurs, vous avez droit à une bouteille contenant une potion magique qui vous aidera dans votre quête. Vous aurez à choisir entre les trois Potions suivantes:

- .La Potion d'Adresse qui vous rend vos points d'Habileté.
- .La Potion de Vigueur qui vous rend vos points d'Endurance.
- .La Potion de Bonne Fortune qui vous rend vos points de Chance (pour la potion de Bonne F., rajoutez-vous 1 point à votre total de départ).

Vous pouvez à tout moment boire l'une de ces potions au cours de votre aventure. En prenant une mesure de potion, vous retrouverez vos points d'Habileté, d'Endurance ou de Chance tels qu'ils étaient à leur niveau initial (et la Bonne Fortune ajoutera 1 point au total de Chance dont vous disposez au départ. Lorsque vous retrouverez votre Chance, il faudra donc y ajouter ce point). Chaque bouteille de potion contient deux mesures, c'est-à-dire que vous pourrez retrouver deux fois vos points de départ, au cours d'une même aventure, dans la catégorie choisie. Chaque fois que vous buvez une mesure, notez-le sur votre "Feuille d'aventure". Rappelez-vous également que vous n'avez droit qu'à "une seule" des trois potions, aussi, choisissez-la avec discernement!!

INDICATIONS SUR LE JEU

Il y a un bon chemin à trouver dans la combe maudite, et il vous faudra plusieurs tentatives pour le découvrir. 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. Nous vous conseillons de marquer les numéros des paragraphes sur la feuille de la carte au fur et à mesure que vous avancez pour ne pas vous tromper de numéros lorsque vous tournez les pages.

Toutes les pièces ne contiennent pas de trésor; certaines d'entre elles recèlent des pièges ou des monstres qui se révéleront sans doute très dangereux. Il y a beaucoup de passages qui ne mènent nulle part, et il se peut que vous progressiez à l'intérieur de la combe maudite, sans pour autant découvrir le trésor si vous ne trouvez pas les trois icônes d'un triptyque qui vous indiqueront à l'aide d'un code le lieu où il se trouve. Pour pouvoir progresser dans la combe, il faudra que vous trouviez des objets qui vous seront indispensables dans votre progression.

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

Puisse la chance des dieux vous accompagner au long de votre aventure!!

(Les numéros comportant des illustrations sont munis d'une étoile).

LE SECRET DU TRIPTYQUE

Seul un aventurier téméraire entreprendrait une quête aussi périlleuse sans avoir préalablement essayé de savoir le plus de choses possible sur la combe maudite. Avant de vous y aventurer, vous vous êtes reposé quelques jours dans un petit village appelé Saurat situé en contrebas de la combe.

Ce village attire de très nombreux touristes. Ces visiteurs se reposent là en attendant de participer aux promenades tant attendues, organisées sur la périphérie de la combe, accompagnés de guides. Vous n'avez pas eu de mal à vous faire des amis. Bien qu'il vous aient raconté beaucoup d'histoires à propos d'un fabuleux trésor soi-disant caché quelque part dans la combe, vous ne pouvez pas avoir la certitude que ce qu'ils disent est vrai ou si ce n'est qu'une pure légende. Les villageois ont vu passer de nombreux aventuriers qui s'en allaient vers la combe maudite, mais très peu en sont revenus.

Le secret du lieu où se trouve ce trésor est jalousement gardé par de sombres créatures mais une seule personne a réussi jusqu'ici à le découvrir: avant de mourir, elle a pu inscrire sur les trois volets d'un triptyque, la localisation de ce trésor. Cependant, un gros problème subsiste: le vieux triptyque a été démonté et ses trois volets se sont retrouvés dispersés dans trois lieux différents de la combe. De nombreux gardiens puissants veillent sur ces pièces reliques. Vous avez donc décidé d'affronter toutes les difficultés pour reconstituer l'ensemble du message. C'est pour vous la seule manière capable de vous conduire avec succès au trésor.

Quand arrive enfin le jour du départ, tout le village vient vous souhaiter un voyage sans encombre. Beaucoup de personnes ont la larme à l'oeil. Vous vous demandez si ce ne sont pas des larmes de tristesse versées par des yeux qui ne vous reverront plus vivant...

Et maintenant, tournez la page!!

Vous êtes épuisé par une lente progression au long des sentiers qui serpentent sur les flancs d'un dôme accidenté surmonté d'une puissante tour de garde, tour antique vraisemblablement destinée à intimider les curieux. Le soleil rend l'escalade harassante mais vous parvenez quand même au sommet après de longues heures de marche. Un repos bien mérité vous tente et vous déposez aussitôt à terre votre sac à dos. Votre bouclier semble peser une tonne: vous vous en débarrassez le plus vite possible avant de vous relaxer dans l'herbe. Toute la combe s'étale devant vos yeux, sereine et sauvage sous un ciel d'été. Hélas, votre repos s'interrompt très vite car votre bouclier, jeté en hâte sur les herbes glissantes de ce relief, se met à glisser de plus en plus vite en contrebas. Vous vous précipitez pour le rattraper mais vous le voyez disparaître dans une large fissure coincée entre deux rochers. Vous reprenez toutes vos affaires. Allez-vous tenter de récupérer votre bouclier en vous introduisant dans la fissure?(rendez-vous au 301) ou bien, estimez-vous que le bouclier est un accessoire encombrant qui ne justifie pas sa recherche dans un monde souterrain hostile? vous continuez donc à explorer le sommet de la crête et vous vous rendez au (48)

Vous refermez la porte derrière vous et vous ouvrez le coffre. Votre visage s'épanouit lorsque vous découvrez la première partie du triptyque: cette icône représente un roi ou un seigneur sculpté dans le bois, qui porte la première partie d'un message:

N E
C
ROIS .3.
NEU

En pensant qu'il vous manque encore deux parties du triptyque, vous marchez sans perdre de temps dans un tunnel qui se prolonge plus loin vers l'Est. En le suivant, vous arrivez devant une porte blindée. Vous prenez la clef verte puis vous la tournez dans la serrure. La porte s'ouvre et à votre grande surprise, vous êtes à l'air libre! Une forêt dense s'offre à vous et vous distinguez trois sentiers s'éloignant de vous.

Si vous voulez prendre un sentier se dirigeant vers le Nord, (rendez-vous au 340)

Si vous voulez emprunter un sentier se faufilant vers l'Est, (rendez-vous au 210)

Si vous préférez suivre le chemin menant vers le Sud, (rendez-vous au 180)

Le vieil homme se lève puis, se dirigeant vers vous, il lève les bras au ciel et vous dit: "Jeune aventurier, voici votre première question":

Qu'est ce qui avance sans se déplacer?

Allez-vous répondre: une hypothèse?(rendez-vous au 20)

Allez-vous répondre: de l'argent?(rendez-vous au 170)

Allez-vous répondre: une pendule?(rendez-vous au 262)

Allez-vous répondre: un rendez-vous?(rendez-vous au 56)

Allez-vous répondre: un projet?(rendez-vous au 134)

4

Après ce combat, vous vous sentez fatigué et vous voyez que votre épée aura besoin d'être aiguisée car elle n'est pas faite pour combattre la pierre.

Allez-vous vous arrêter pour vous reposer et aiguiser votre épée, sur le côté gauche du chemin?(rendez-vous au 391), ou sur le côté droit? (rendez-vous au 22) ou allez-vous, malgré votre fatigue, continuer vers l'Est? dans ce cas, (rendez-vous au 183).

5

Vous donnez un coup sec au Gremlin qui roule dans l'herbe, tué sous le choc. Vous soulevez la pierre et vous découvrez avec dégoût que le Gremlin essayait de faire sortir un énorme ver de sa cachette pour pouvoir ensuite le manger. Au moment où vous vous apprêtez à vous relever, vous découvrez sous le ver une petite boîte en fer.

Allez-vous ouvrir la boîte?(rendez-vous au 280) ou allez-vous vous relever pour partir vers l'Est?(rendez-vous au 260).

6

Vous vous allongez sur le lit qui grince sous votre poids. Ce lit est trop petit et vous fait mal aux reins: vous perdez 2 points d'Endurance. Furieux, vous sortez de la pièce en tapant dans les crânes. "Tentez votre Chance", si vous êtes chanceux, (rendez-vous au 26) Si vous êtes malchanceux, (rendez-vous au 30).

7

Vous grimpez à l'arbre espérant y trouver quelque trésor. Mais lorsque vous arrivez à la cavité, vous découvrez un ours en train de lécher du miel. Etant dérangé, l'ours vous bondit dessus. Vous devez le combattre: vous enlevez deux points d'Habileté le temps du combat, car vous êtes dans une mauvaise position pour vous battre (donc enlevez 2 points d'Habileté à votre total d'Habileté le temps du combat, puis vous vous les remettez si vous gagnez).

OURS Habileté: 7 Endurance: 10

Si vous gagnez, (rendez-vous au 304).

8

(Vous retirez un objet de votre "feuille d'aventure"). Vous le laissez à côté de la sacoche et vous allez vers l'Est en suivant le chemin (rendez-vous au 41).

9

Vous passez l'anneau en cuivre à votre doigt et vous sentez immédiatement une nouvelle force entrer en vous. Vous gagnez 1 point d'Endurance et 1 point d'Habileté. Maintenant, vous vous relevez et vous vous dirigez vers l'Est (rendez-vous au 260).

Vous arrivez bientôt devant un précipice traversé par un pont en bois assez ancien. Vous vous demandez quand même si ce n'est pas un piège. Si vous voulez passer sur le pont en espérant que ce ne soit pas un piège, (rendez-vous au 214).

Mais si vous avez un rouleau de corde, vous pouvez essayer de la tendre en travers du précipice et passer en vous accrochant à elle, (rendez-vous alors au 82).

11

Vous fouillez le robot et vous découvrez un pistolet à deux coups dans une fente de sa cuirasse. Vous l'emportez (n'oubliez pas de l'inscrire sur votre "feuille d'aventure") et vous suivez la rue vers l'Est jusqu'à un croisement avec une rue venant du Sud et se finissant au Nord par un cul-de-sac, votre rue se continue à l'Est dans l'allée principale du village. Vous la prenez et vous marchez vers l'Est, (rendez-vous au 381)

12

Après avoir contourné le relais, vous entrez dans l'auberge pour retenir une place dans la diligence et pour louer une chambre car la nuit a maintenant presque totalement recouvert la combe maudite. Des voyageurs jouent aux cartes et des villageois venus se distraire, discutent entre eux. Un homme grand, portant un chapeau noir, marmonne quelques mots au serveur qui retourne aux cuisines l'air inquiet.

Allez-vous vous instaler à la table où des voyageurs jouent aux cartes? si oui, (rendez-vous au 371)

Sinon, allez-vous vous approcher des villageois pour écouter leur conversation? dans ce cas, (rendez-vous au 103)

ou si vous préférez vous approcher du grand homme au chapeau noir, (rendez-vous au 63).

13

Vous pénétrez à l'intérieur de la hutte et vous apercevez plusieurs crânes empilés et de nombreux objets en tous genres rangés dans des caisses sur le pourtour de la pièce. Dans un coin, vous voyez une sorte de cage recouverte d'un drap rouge-sang. Si vous voulez regarder dans les caisses, (rendez-vous au 305);

Si vous voulez soulever le drap de la cage, (rendez-vous au 283);

Mais si vous préférez sortir de la hutte et poursuivre votre chemin, (rendez-vous au 181).

14

Le grand homme vous félicite d'aimer la bière car lui-même est un taster-bière. Vous vous asseyez avec lui à une table et vous commencez à discuter de choses et d'autres. Votre nouvel ami vous donne un médaillon en argent porte-bonheur en souvenir. Vous gagnez 2 points de Chance. Après l'avoir remercié, vous retenez une place dans la diligence et vous montez l'escalier menant à votre chambre, (rendez-vous au 291).



Vous trouvez trois sortes de crânes: des crânes de chèvres, des crânes d'hommes et de Trolls.
 Si vous voulez en emporter un, (rendez-vous au 40).
 Si vous voulez en casser un, (rendez-vous au 26).
 Si vous préférez ne pas vous y intéresser, (rendez-vous au 30).

Vous réussissez à mettre au dragon le collier de dressage, alors il devient doux et ne veut plus vous quitter. Vous gagnez 1 point de Chance. Vous emportez le dragon, et vous revenez au croisement, puis vous empruntez le chemin allant vers l'Est, (rendez-vous au 10).

Vous ne réussissez pas à vous rattraper et vous plongez la tête la première dans le gouffre. Votre dernier cri signalera aux habitants de la forêt qu'un nouveau voyageur a péri dans le précipice...

Alors que vous vous approchez de sa bouche pour écouter ce qu'elle veut vous dire, vous ne remarquez pas que ses bras vous entourent lentement, et vous ne vous en rendez compte que trop tard, car vous voyez avec horreur ses bras vous étrangler. Votre aventure se termine dans les bras du terrible BARATIN qui a pour mission de ne laisser repartir personne de la forêt de Lagris...

Vous arrivez bientôt devant un poste de garde, et vous voyez soudain un guerrier armé d'une épée sortir d'une guérite. Il vous ordonne de faire demi-tour. Vous êtes nez à nez avec un gardien du triptyque. Sa face squelettique et livide vous donne des frissons. Allez-vous l'attaquer avec votre épée? dans ce cas, (rendez-vous au 172)
 ou lui donner un objet pour qu'il vous laisse passer, dans ce cas, (rendez-vous au 44).

(Rendez-vous au 142).

Vous arrivez bientôt aux abords d'une hutte en bois sur laquelle est représentée une tête de mort. Si vous voulez voir à l'intérieur de la hutte, (rendez-vous au 13).
 Mais si vous préférez continuer à marcher vers le Sud, (rendez-vous au 181).

Vous vous dirigez vers le côté droit lorsque vous trébuchez sur un objet invisible, vous tatez le sol et vous reconnaissez une cloche. Allez-vous la secouer pour entendre son son? (rendez-vous au 300); si vous préférez vous assoir et laisser la cloche là où



19. Soudain un guerrier armé d'une épée sort d'une guérite.

elle est, (rendez-vous au 391).

23

Vous vous approchez du Gremlin en espérant qu'il comprendra que vous voulez l'aider. Mais alors que vous approchez votre main de la pierre, la créature se précipite sur vous et vous mord au poignet: vous perdez 1 point d'Endurance et vous décidez de ne plus l'aider, (rendez-vous au 5).

24

Vous marchez dans la ruelle de l'Est qui tourne bientôt au Nord. Sur la droite, vous voyez l'entrée d'un bar appelé: "La bière noire"; plus loin, vous apercevez au bout de la rue un croisement. Allez-vous entrer dans le bar? (rendez-vous au 52) ou aller au bout de la ruelle au croisement? (rendez-vous au 192).

25

Vous avez le choix entre plusieurs pierres:

pierre de Feu: 3 pièces	Pierre blanche: 2 pièces
Pierre de Peur: 3 pièces	Pierre verte: 2 pièces
Pierre rouge: 2 pièces	Pierre de cristal: 5 pièces
Pierre maudite: 4 pièces	Demi-pierre: 1 pièce
Pierre noire: 2 pièces	Pierre bleue: 2 pièces
Pierre bénite: 3 pièces	Pierre de glace: 3 pièces
Pierre collante: 3 pièces	Pierre porte-bonheur: 5 pièces

Après avoir payé les pierres que vous avez choisies, (notez-les sur votre Feuille d'aventure) vous remerciez le marchand et vous sortez du magasin en allant vers l'Est dans la rue principale, (rendez-vous au 204).

26

En cognant un crâne de chèvre, vous le cassez en deux et vous découvrez une amulette de chèvre cachée à l'intérieur. Vous l'emportez et vous gagnez 1 point de Chance. Après votre découverte, vous sortez de la pièce. (Rendez-vous au 30).

27

Vous ouvrez la porte et vous buttez sur des cadavres à moitié coupés en tranches et vous voyez sur le feu une marmite de laquelle vous pouvez voir dépasser un bras humain. Vous refermez la porte horrifié et vous faites face, l'épée à la main, à la créature habitant en ces lieux. (Rendez-vous au 174).

28

Vous arrivez bientôt au bout du chemin de terre et vous apercevez un relais de diligence. Une route Nord-Sud le traverse et vous distinguez au travers de celle-ci, votre chemin de terre qui continue vers l'Ouest. Une auberge se dresse derrière le relais où une foule de villageois vient se détendre. La nuit tombe déjà et vous devez trouver un endroit pour dormir. Allez-vous continuer le chemin de terre? (rendez-vous au 246) ou allez-vous retenir une place dans la diligence et passer la nuit à l'auberge? (rendez-vous au 12).

L'homme vous dévisage lorsque vous lui dites que vous refusez son invitation et il vous demande pourquoi vous ne voulez pas boire avec lui.

Allez-vous lui expliquer la raison de votre comportement? (rendez-vous au 143); ou allez-vous l'attaquer avec votre épée? (rendez-vous au 39).

Vous sortez de la pièce et vous tournez à gauche dans le tunnel, (rendez-vous au 50).

La porte est fermée à clef et vous devez combattre les deux Elfes qui se ruent sur vous. (Rendez-vous au 154).

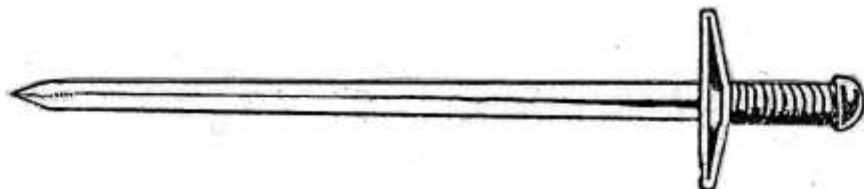
Vous ouvrez la porte et vous entrez dans une pièce ressemblant vaguement à une chambre à coucher car dans un coin se trouve un lit en bois et face à vous se dresse une table sur laquelle vous apercevez un livre à reliure verte. Des crânes de toutes sortes sont éparpillés sur le sol et un trousseau de clefs est accroché à un clou sur le mur droit de la pièce.

Si vous voulez vous reposer sur le lit, (rendez-vous au 6)

Si vous voulez lire le livre à reliure verte, (rendez-vous au 252)

Si vous voulez vous intéresser aux crânes, (rendez-vous au 15)

Si vous voulez vous intéresser au trousseau de clefs, (rendez-vous au 299).



Le chemin allant au Nord bifurque à l'Est puis quelques mètres plus loin, il va de nouveau vers le Nord en longeant un précipice. Vous arrivez bientôt dans une clairière et vous voyez en son centre, une petite cage recouverte d'un drap rouge-sang.

Allez-vous soulever le drap pour voir ce qu'il y a dans la cage? (rendez-vous au 320)

ou revenir au croisement et prendre le chemin allant vers l'Est? (rendez-vous au 10).

Vous ouvrez la trappe, vous descendez un escalier allant vers le Sud et vous arrivez à un croisement.

Si vous voulez aller vers l'Ouest, (rendez-vous au 61).

Si vous voulez aller vers le Sud, (rendez-vous au 83)

ou allez-vous aller vers l'Est? (rendez-vous au 156).

Ce liquide dégage une odeur piquante; en retenant votre respiration vous en avalez une gorgée. Vous vous sentez bien mais au moment où vous voulez sortir de la pièce, vous vous rendez compte que vous êtes trop grand pour passer. Vous avez bu la potion de grandeur. Affolé, vous essayez de trouver un moyen de sortir mais sans succès, la curiosité a eu raison de vous. Vous n'aurez bientôt plus rien à manger et vous mourrez dans une terrible agonie. Là se termine votre aventure...

36

Bientôt, vous voyez un chemin venant de l'Ouest s'ajouter au vôtre formant un croisement en T. Vous ne vous y intéressez pas et vous continuez vers le Nord. (Rendez-vous au 100).

37

Vous réussissez non sans peine à remonter à l'air libre et en regrettant quand même votre bouclier, vous continuez à explorer le sommet de la crête. (Rendez-vous au 48).

38

Vous marchez vers l'Ouest à la recherche de la personne en détresse. Aussitôt, des bruits se font entendre tout autour de vous et des flèches se plantent dans vos jambes en sifflant. Vous perdez 4 points d'Endurance. Avant que vos agresseurs ne rechargent leurs armes, vous courez en direction du chemin que vous avez quitté peu de temps auparavant tout en retirant les flèches plantées dans vos jambes. (Rendez-vous au 86).

39

Vous vous précipitez sur le grand homme au chapeau noir pour le tuer. Cette homme est un taste-bière.

TASTE-BIERE Habileté: 8 Endurance: 12

Si vous gagnez, vous retenez une place dans la diligence et vous montez l'escalier menant à votre chambre, (rendez-vous au 291).

40

Vous mettez un crâne de votre choix dans votre sac à dos et vous sortez de cette pièce. (Rendez-vous au 30).

41

Vous approchez bientôt d'un précipice dont vous ne voyez pas le fond. Rien ne permet de passer, c'est alors que vous voyez une poésie dans un arbre:

De ce message
Vous fait présage
Bien davantage
Pour le passage
De ce gouffre
Prendre une corde.

Cette poésie de Marcol Paviro vous étonne pour ses deux derniers vers pas comme les autres. Mais bien sûr, le poète a insisté sur

le mot corde et gouffre.

Avez-vous un rouleau de corde? si oui, (rendez-vous au 351).

si vous n'en avez pas, (rendez-vous au 240).

42

Vous brandissez votre épée et vous attaquez le DRAGON.

DRAGON Habileté: 9 Endurance: 13

Si vous gagnez, vous retournez au croisement et vous prenez le chemin allant vers l'Est. (Rendez-vous au 281).

En attendant, vous pouvez prendre un repas si vous le désirez.

43

Vous montrez la grille au petit dragon qui comprend la situation et crache des flammes bleues sur le fer qui ne tarde pas à fondre.

Vous passez la grille et vous vous trouvez dans un croisement.

Un chemin prolonge le votre et va vers le Sud, un autre va vers l'Est. Si vous voulez aller au Sud, (rendez-vous au 150);

si vous voulez aller à l'Est, (rendez-vous au 281).



44

Vous enlevez un objet de votre Feuille d'aventure. Vous le lui donnez tout en refermant votre sac à dos. Après l'avoir contemplé, la sentinelle lance ce que vous lui avez donné dans sa guérite et vous ordonne de faire demi-tour. Vous devez le combattre. (Rendez-vous au 172).

45

C'est le berger qui a l'air surpris de vous voir bondir sur lui. Il saisit son épée et vous devez vous battre avec lui.

BERGER Habileté: 10 Endurance: 9

Si vous êtes vainqueur, (allez au 70).

46

Vous secouez la cloche en cuivre et bientôt un homme aux cheveux blancs et au crâne protubérant apparaît de derrière un rideau.

Il vous demande: "que voulez-vous? je peux vous vendre des pierres magiques si vous voulez". Voulez-vous lui acheter des pierres magiques? si oui, (rendez-vous au 25);

sinon, vous sortez de la boutique et vous allez vers l'Est, (rendez-vous dans ce cas au 204).

Vous allez vers l'Est puis vous tournez au Nord, mais vous arrivez devant une porte. Vous revenez au croisement et vous avez le choix entre: aller à l'Ouest, dans ce cas, (rendez-vous au 136), ou aller au Sud, dans ce cas, (rendez-vous au 101). Si vous préférez ouvrir la porte, (rendez-vous au 156).

Après une cinquantaine de mètres, vous arrivez sur un chemin touristique qui fait le tour de la combe maudite. Vous le suivez pour vous faire un plan des environs. Malheureusement, le chemin est barré 600 mètres plus loin. Vous revenez à l'endroit où vous étiez tout à l'heure mais votre détour n'a pas été inutile car vous avez pu voir un château se profiler parmi les arbres abondants en contrebas et vous décidez de descendre dans la combe de ce côté-là. (Rendez-vous au 241).

Vous dégainez votre épée et vous bondissez sur les chasseurs d'hommes situés le plus près de vous. Mais avant que vous les ayez atteints, ils décochent leurs flèches vers vous. Vous roulez sur le sol criblé de flèches. Les chasseurs d'hommes ne rentreront pas bredouilles, aujourd'hui. Et ils se réjouissent d'avance à l'idée du dîner qui s'offrira à eux à la nuit tombée. Votre aventure se termine ainsi...

Vous avancez dans le tunnel qui tourne à gauche puis à droite. Bientôt, vous entendez des pas venir vers vous. Allez-vous marcher comme si de rien n'était? (rendez-vous au 60) ou allez-vous brandir votre épée en attendant votre adversaire? (rendez-vous dans ce cas au 45).

Vous lui montrez la cuillère en bois et ses yeux s'épanouissent. "Ma cuillère! donnez la moi!". Allez-vous la lui donner? (rendez-vous alors au 221); ou préférez-vous lui poser des questions avant de la lui donner?, (rendez-vous dans ce cas au 71).

Vous entrez dans le bar et vous voyez un groupe de vagabonds en train de se bagarrer. En vous voyant, ils se précipitent vers vous en vous lançant des tessons de bouteilles. Vous devez combattre les deux premiers.

premier VAGABOND	Habileté: 6	Endurance: 8
deuxième VAGABOND	Habileté: 5	Endurance: 7

Si vous gagnez, vous sortez du bar et vous allez au croisement. (rendez-vous au 192). Vous avez cependant la possibilité de prendre la fuite en allant au Sud, au 285, après être sorti du bar.



Vous tirez sur une vipère et sur un loup; avant que les autres vous rattrapent, vous sortez du magasin et vous courez vers l'Est. (Rendez-vous au 204).

Vous sentez la fleur et vous vous trouvez immédiatement mieux. Vous gagnez 1 point de Chance et vous sortez du magasin. (Rendez-vous au 164).

Vous allez vers le Sud et vous voyez sur le côté gauche du tunnel un message qui dit: "Bonne chance dans le moulin de la Houle!". Vous vous remettez en route dans le tunnel qui tourne brusquement vers l'Ouest. Et soudain, vous vous trouvez face à face avec deux gardiens du triptyque qui se ruent sur vous. Vous devez les combattre.

premier GARDIEN	Habileté: 8	Endurance: 12
deuxième GARDIEN	Habileté: 9	Endurance: 10

Si vous gagnez, (rendez-vous au 57).

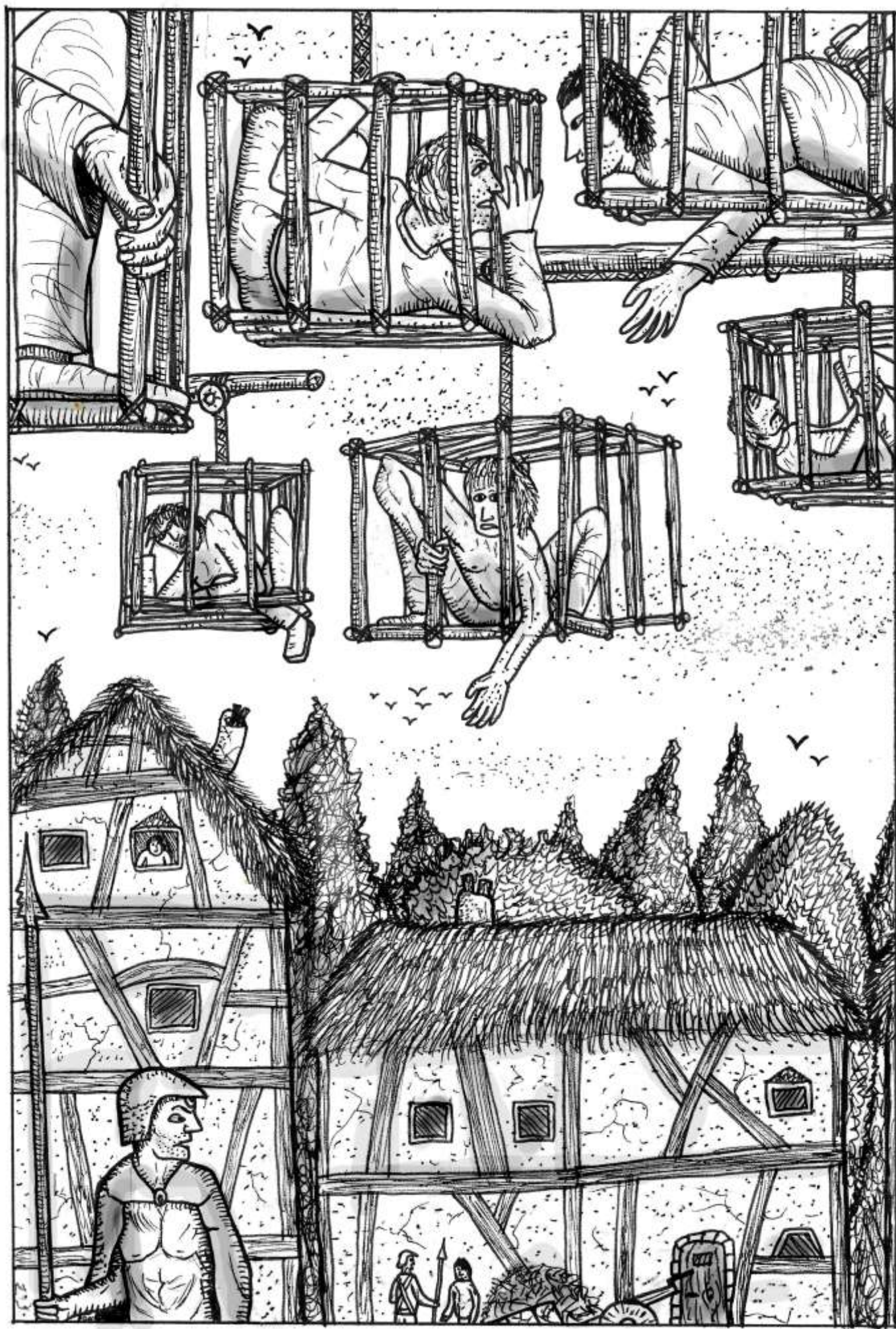
(Rendez-vous au 142).

Vous voyez au fond du couloir une porte en bois fermée à clef. Vous tournez la clef du moulin dans la serrure et la porte s'ouvre. (Rendez-vous au 273).

Lorsque vous contournez le buisson, vous n'entendez plus aucune voix. La personne en détresse n'est plus là. Les agresseurs l'ont sans doute emmenée quelque part. Allez-vous continuer à chercher? (rendez-vous dans ce cas au 38), ou allez-vous revenir sur le chemin en l'abandonnant à son triste sort?, (rendez-vous au 86).

Vous arrivez bientôt au village des chasseurs d'hommes et contre votre gré, vous entrez dans une cage en bois qui est hissée au dessus du sol. Vous remarquez que vous n'êtes pas le seul prisonnier, des voyageurs et même des villageois sont enfermés dans des cages. Allez-vous attendre dans la cage pour voir ce que l'on va vous faire? (rendez-vous au 93), ou allez-vous dire à la sentinelle que vous voulez donner un cadeau au chef du village?, (rendez-vous alors au 159).

C'est un berger qui marche vers vous et il est bien décidé à ne pas vous laisser passer. Si vous avez une amulette de chèvre, (rendez-vous au 133), si vous n'en avez pas, (rendez-vous au 45).



59. Vous remarquez que vous n'êtes pas le seul prisonnier, des voyageurs et même des villageois sont enfermés dans des cages hissées au dessus du sol.

Vous vous dirigez vers l'Ouest puis le tunnel tourne vers le Sud et vous arrivez à un croisement. Vous pouvez aller: à l'Est, (rendez-vous au 47) à l'Ouest, (rendez-vous au 136) ou au Sud, (rendez-vous au 101).

Le tunnel de l'Ouest tourne bientôt vers le Sud et vous remarquez sur le côté droit un message qui dit: "Bonne chance dans le moulin de la Houle". Vous marchez jusqu'au bout du tunnel; il se finit par une porte que vous ouvrez et vous tombez dans une salle peu éclairée contenant une table sur laquelle se trouve un coffre. Sur la droite, vous apercevez un gardien qui, en vous voyant, bondit sur vous l'épée à la main. Vous devez le combattre.

GARDIEN Habileté: 7 Endurance: 9

Si vous gagnez, (allez au 157).

Le grand homme au chapeau noir se tourne vers vous et vous dit: "les serviteurs ne sont plus ce qu'ils étaient: je commande une bière bien fraîche...et mon serviteur me ramène du lait chaud! Je pense qu'il a compris maintenant, car je l'ai menacé de l'étrangler s'il ne me ramenait pas tout de suite une bière. Puisque vous m'êtes sympathique, je vous invite à boire. Que prenez-vous?"

Allez-vous lui dire que vous prendrez volontiers du vin? (rendez-vous au 220), allez-vous lui dire que vous voulez de la bière? (rendez-vous au 14), ou allez-vous refuser son invitation pour plus de sûreté? (dans ce cas, rendez-vous au 29).

Vous prenez vos jambes à votre cou et vous courez vers la sortie du village. Soudain, vous sentez un choc brutal dans votre dos et vous roulez sur le sol. Les chasseurs d'hommes vous remettent dans votre cage et maintenant vous ne pourrez plus vous enfuir. (Rendez-vous au 93).



Vous entassez les couvertures au milieu de la pièce et vous les enflamez à l'aide d'une des torches accrochées aux murs. Contrairement à ce que vous pouviez espérer, le feu s'éteint rapidement laissant place à une fumée suffocante qui emplit immédiatement la pièce. En respirant ces vapeurs âcres, vous toussiez à vous en arracher les poumons. Vous vous enlevez 8 points d'Endurance. Soudain, la porte s'ouvre laissant entrer plusieurs chasseurs d'hommes qui se précipitent sur vous et vous remettent dans votre cage. Vous ne pourrez plus vous enfuir maintenant. (Rendez-vous au 93).

Vous bondissez sur le garde le plus proche de vous et vous lui tirez son épée des doigts. Vous devez d'abord combattre les deux gardes.

premier GARDE	Habileté: 4	Endurance: 8
deuxième GARDE	Habileté: 7	Endurance: 6

Si vous gagnez, vous bondissez sur le chef du village qui dégaine son épée.

CHEF DU VILLAGE	Habileté: 9	Endurance: 10
-----------------	-------------	---------------

Si vous gagnez, (rendez-vous au 160).

67

Vous lui dites que vous cherchez les trois icônes d'un triptyque et que vous pensez qu'une des trois parties se trouve par ici. Le vieil homme vous dit: "une des parties se trouve derrière une des deux portes et j'en suis le gardien. Si vous répondez juste à trois questions, vous pourrez choisir d'ouvrir l'une des deux portes; si vous échouez, vous serez à tout jamais mon esclave." Vous attendez qu'il vous pose la première question car c'est la seule solution. (Rendez-vous au 3).

68

Alors que vous commencez à fouiller le premier cadavre, vous entendez la grille se refermer, vous empêchant d'aller dans l'autre de la créature. Puisque c'était la seule solution pour sortir de la fosse, vous ne pourrez plus jamais vous enfuir du village des chasseurs d'hommes et vous aurez tout votre temps pour fouiller les cadavres maintenant. Votre aventure se termine ainsi...

69

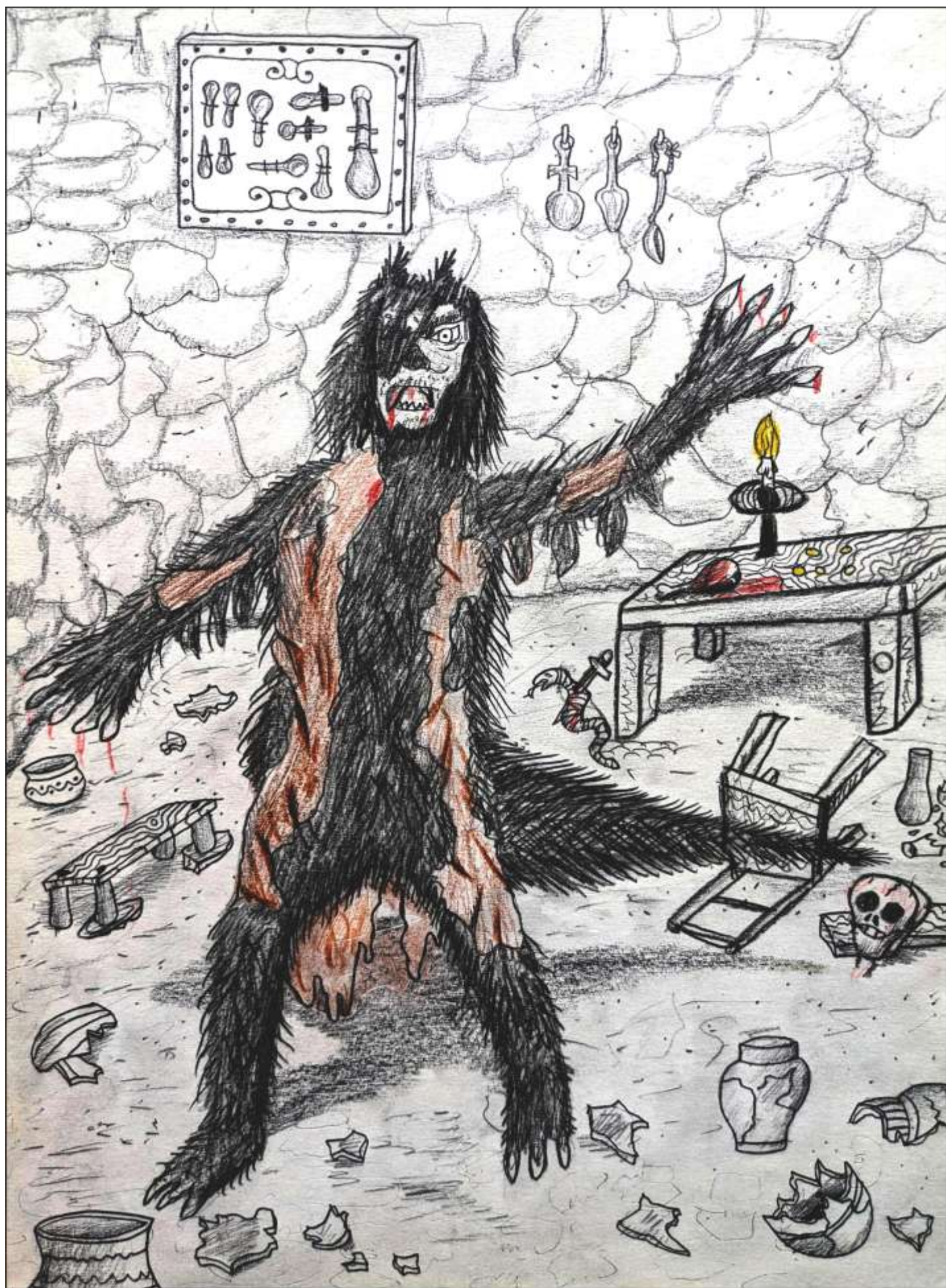
Alors que vous vous approchez de la grille, une créature au regard fixe bondit sur vous. Vous perdez 1 point d'endurance car ses griffes acérées vous ont griffé l'épaule. Vous brandissez juste à temps votre épée car la bête sanguinaire vous saute à nouveau dessus. (Rendez-vous au 286).

70

Le berger porte dans ses poches une pièce d'or et une flûte en bois, vous les mettez dans votre sac à dos et vous continuez le long du tunnel. (Rendez-vous au 80).

71 *↓

Voyant que vous ne l'écoutez pas, elle se relève, son corps grossit, ses mains grandissent et ses dents se transforment en crocs; des poils épais emplissent sa tunique, qui se déchire. Vous vous trouvez face à face avec une FEMME-GAROU. Vous n'avez que le choix de vous enfuir, mais vous perdez 2 points d'Endurance pour cette fuite. Allez-vous entrer dans la deuxième maison? (rendez-vous au 230), ou allez-vous continuer vers l'Est? (rendez-vous au 200).



71. Vous vous trouvez face à face avec une Femme-garou.

L'épée à la main, vous bondissez sur eux un par un.

GARDIEN	Habileté: 7	Endurance: 8
GARDIEN	Habileté: 5	Endurance: 6
GARDIEN	Habileté: 6	Endurance: 8
GARDIEN	Habileté: 7	Endurance: 4
GARDIEN	Habileté: 4	Endurance: 5

Si vous gagnez, (rendez-vous au 92).

73

Vous ne trouvez rien d'intéressant dans la pièce et vous avez le choix entre: aller dans la cuisine, (rendez-vous au 207), ou bien, ouvrir la porte de la chambre, (rendez-vous au 137), ou aider la personne en détresse derrière la ferme (si vous ne l'avez pas déjà fait), (rendez-vous dans ce cas au 367).

74

Vous vous rattrapez à une corde du pont, puis vous réussissez à traverser ce pont grâce à vos mains. Arrivé de l'autre côté, vos mains sont rouges et tremblent encore. Vous perdez 2 points d'Endurance, puis vous allez vers l'Est en suivant le chemin. (Rendez-vous au 151).

75

La porte est fermée à clef et vous ne pouvez pas l'ouvrir, vous avez le choix entre ouvrir la porte de droite, (rendez-vous au 85) ou continuer le long du tunnel sans ouvrir la porte, (rendez-vous au 390).

76

Alors que vous passez, des éclairs jaillissent de partout vous frappant au bras gauche, vous perdez 1 point d'Endurance. Allez-vous prendre cette mystérieuse sacoche? (rendez-vous au 212) ou allez-vous mettre un objet à côté de la sacoche? (rendez-vous au 8).

77

Vous jetez votre épée à leurs pieds et vous vous dirigez vers eux les bras levés. Comme ils comprennent que vous vous rendez, ils vous lient les poings et les chevilles puis deux d'entre eux vous hissent sur leurs dos. La petite troupe s'enfonce dans la forêt profonde de la combe vers le Sud. (Rendez-vous au 59).

78

Si votre endurance est supérieure à 10, (rendez-vous au 116) mais si elle est en dessous de 10, (rendez-vous au 96).

79

Vous êtes dans un couloir éclairé par des torches. Il se finit par une lourde porte en bois qui s'ouvre sans résistances et vous vous trouvez dans une clairière à la sortie du village. (Rendez-vous au 126).

Vous arrivez bientôt devant deux portes qui se font face. Si vous voulez ouvrir la porte de gauche, (rendez-vous au 75). Si vous voulez ouvrir la porte de droite, (rendez-vous au 85). Si vous préférez continuer à avancer sans ouvrir de porte, (rendez-vous au 390).

81

Vous ouvrez la boîte et vous trouvez à l'intérieur un collier portant les inscriptions: "collier de dressage". Vous le prenez et vous avez le choix entre monter au sommet de l'arbre, (rendez-vous au 213), ou redescendre et prendre le chemin du Nord, (rendez-vous au 203).

82

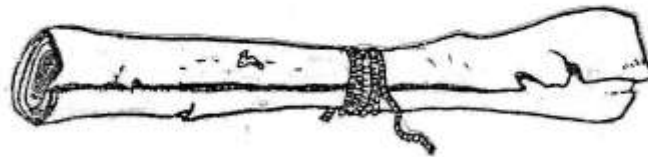
Vous lancez un bout de la corde en travers du précipice mais sans succès, vous devez renoncer à votre tentative et vous êtes obligé de passer sur le pont. (Rendez-vous au 214)

83

Vous allez vers le Sud en suivant un tunnel tournant bientôt vers l'Est et vous tombez dans un cul-de-sac. Vous revenez au croisement et vous avez le choix entre prendre le tunnel allant vers l'Ouest, (rendez-vous alors au 61), ou prendre le tunnel allant vers l'Est, (rendez-vous dans ce cas au 156)

84

Le tunnel allant à l'Ouest tourne au Sud puis à l'Ouest. Après avoir parcouru une certaine distance, vous aboutissez à un carrefour. Allez-vous aller au Nord? (rendez-vous au 106), ou allez-vous aller au Sud? (rendez-vous alors au 321).



85

Vous ouvrez la porte et vous découvrez avec horreur que derrière elle se trouvent une dizaine d'arbalètes qui vous tirent dessus: lancez un dé et enlevez le chiffre obtenu à vos points d'Endurance pour les blessures que les flèches vous ont faites. Vous vous enlevez un point de Chance et vous continuez votre cheminement dans le tunnel, si vous êtes toujours en vie. (Rendez-vous au 390).

86

Vous contournez le buisson et vous revenez sur le chemin. Vous le suivez en descendant dans la combe. (Rendez-vous au 104).



Vous suivez les deux hommes et vous entrez dans une grande pièce éclairée par des torches. Les deux gardes vous demandent de les attendre là le temps de vous annoncer à leur chef. Ils referment la porte à clef; après avoir entendu leurs pas s'éloigner, vous devez trouver un moyen de leur échapper. Vous pouvez voir une caisse et un tas de couvertures empilées dans un coin sombre de la pièce. Allez-vous fouiller la caisse? (rendez-vous au 94), allez-vous faire un feu pour affoler les habitants de la demeure? (rendez-vous au 65), ou allez-vous sagement attendre que l'on vienne vous chercher? (rendez-vous dans ce cas au 105).

Vous bondissez dans l'ouverture d'où s'est échappée la créature. Vous entrez dans un tunnel où vous devez marcher à quatre pattes et vous arrivez bientôt dans l'abri de la créature. Une écuelle vide et plusieurs os jonchent le sol humide de cette pièce. Une grille de fer donne accès à l'extérieur de l'endroit sale où vous vous trouvez mais elle est fermée à clef. Si vous voulez essayer de fendre la grille avec votre épée, (rendez-vous au 78) mais si vous préférez attendre où vous êtes qu'un chasseur d'hommes vienne ouvrir la grille, (rendez-vous au 107).

Vous brandissez votre épée en avant et vous voyez un chasseur d'hommes déboucher devant la grille. Malheureusement, au lieu de l'ouvrir, il se sauve à toutes jambes dans le couloir en vous voyant. Il ne vous reste plus qu'à essayer de fendre la grille avec votre épée. (Rendez-vous au 114).

Vous devez combattre deux de ces créatures.

VIPERE	Habileté: 8	Endurance: 4
LOUP	Habileté: 7	Endurance: 6

Si vous gagnez, vous sortez du magasin et vous allez vers l'Est. (Rendez-vous au 204).

Vous avancez prudemment sur le pont de gauche. La vision du vide sous ce pont est terrifiante. En marchant sur les planches grinçantes, vous ne remarquez pas qu'à quatre endroits, les liens du pont sont différents des liens rencontrés partout ailleurs. Vous marchez en plein milieu quand soudain une trappe s'ouvre sous vos pieds. Tentez votre Chance: si vous êtes chanceux, (rendez-vous au 74); si vous êtes malchanceux, (rendez-vous au 201).

Vous fouillez les cadavres et vous trouvez une clef en fer. Vous vous approchez de la porte du moulin et vous tournez la clef dans la serrure; la porte s'ouvre et vous entrez dans une pièce vide. Sur le sol, vous apercevez une trappe. Si vous voulez ouvrir la trappe au risque d'y rencontrer d'autres gardes (rendez-vous au 34) ou allez-vous sortir du moulin et prendre le sentier vers l'Ouest, (rendez-vous au 28).

Vous attendez bien une heure dans cette cage inconfortable à dix mètres du sol. Mais soudain, vous entendez des poulies grincer au dessus de vous et vous voyez votre cage cheminer le long d'une corde suspendue en travers du village. Vous arrivez au-dessus d'une énorme marmite dans laquelle vous apercevez un liquide en ébullition. Une dizaine de personnes sont attablées autour de la marmite et applaudissent en vous voyant. Les vapeurs s'échappant du chaudron vous brûlent la peau et soudain la cage s'ouvre et vous tombez la tête la première dans le bouillon. Votre aventure se termine sous les clameurs des chasseurs d'hommes qui se réjouissent d'avance à l'idée du dîner qui s'offre à eux...

Vous fouillez la caisse et vous trouvez les quatre objets suivant: un collier de perles bleues, une paire de lunettes en or, un éventail en plumes d'oies et un fourreau de couteau. Vous pouvez prendre deux de ces objets ou bien une couverture et un seul objets car les chasseurs d'hommes vous ont confisqué votre sac à dos. (Vous mettez vos objets choisis sur votre feuille d'aventure). Et maintenant, allez-vous faire un feu pour affoler les habitants de la demeure? (rendez-vous au 65), ou allez-vous attendre que l'on vienne vous chercher?, (rendez-vous alors au 105).

Vous entrez dans une vaste salle de réception dont les murs sont ornés de nombreux tableaux et de tapisseries. Au centre de la pièce se dresse une table sous laquelle se trouve une cuillère en bois. Au fond de la pièce, une porte permet d'accéder à une salle qui a pour nom: "BALTAMIS". Si vous voulez prendre la cuillère, (rendez-vous au 202), si vous ne voulez pas prendre ce risque, vous pouvez fouiller derrière les tableaux, (rendez-vous au 394), mais vous pouvez aussi ouvrir la porte située à l'opposé, (rendez-vous au 123).

Vous brandissez votre épée et vous la rabattez sur la grille. Mais elle est plus solide que ce que vous pensiez et vous cassez votre épée. Vous rengainez votre demi-épée et vous perdez 1 point d'Habileté. Il ne vous reste plus qu'à attendre qu'un gardien vienne ouvrir la grille. (Rendez-vous au 107).

Tentez votre Chance, si vous êtes chanceux, (rendez-vous au 113), mais si vous êtes malchanceux, (rendez-vous au 117).

Vous jetez un coup d'oeil dans la pièce et vous voyez un chasseur d'hommes déboucher devant la grille. Un deuxième gardien apparaît et introduit une clef dans la serrure qui s'ouvre. Les deux hommes entrent dans la pièce après avoir poussé la grille avec violence. Tentez votre Chance, si vous êtes chanceux, (rendez-vous au 118), mais si vous êtes malchanceux, (rendez-vous alors au 129).

Vous traversez la pièce et vous revenez dans le couloir d'entrée. Vous débouchez à la sortie de la maison et vous prenez une rue allant vers le Sud. Vous arrivez bientôt à une bifurcation. Allez-vous prendre la rue de gauche? (rendez-vous au 112), ou celle de droite? (rendez-vous au 128).

100

Le chemin tourne bientôt vers l'Est puis il se divise en trois. Un sentier part vers le Nord, vous n'y allez pas car il est barré par une haute grille. Un autre part vers le Sud et le dernier continu vers l'Est. Si vous voulez continuer vers l'Est, (rendez-vous au 281); si vous voulez aller vers le Sud, (rendez-vous au 150).

101

Le tunnel du Sud tourne vers l'Est puis vers le Sud et vous vous trouvez face à face avec un gardien du Triptyque ivre; il s'approche de vous en titubant et vous demande de vous en aller. Vous devez le combattre.

GARDIEN Habileté: 7 Endurance: 5

Si vous gagnez, (rendez-vous au 205).

102

Vous cherchez un passage secret et soudain une pierre du plafond vous tombe sur la tête. Vous perdez 1 point d'Endurance. Vous revenez au carrefour et vous allez à l'Ouest. (Rendez-vous au 62).

103

Les villageois sont occupés à raconter leurs histoires. Vous vous approchez le plus près possible d'eux sans qu'ils vous voient et vous écoutez ce qu'ils disent: "...l'araignée coupée en tranches menues avec des prêles, ajoutée à un mélange de tomates et de carottes devra être conservée au frais pendant huit jours. Puis il faudra chauffer le tout à feu doux pendant environ dix minutes. Vous pourrez ensuite déguster ce plat en découvrant toute la saveur de la recette de "l'araignée campagnarde"..." Vous laissez les villageois à leurs recettes de cuisine et vous avez le choix entre: vous installer à la table où des voyageurs jouent aux cartes, si vous ne l'avez pas déjà fait, (rendez-vous au 371), ou vous approcher du grand homme au chapeau noir, (rendez-vous alors au 63).



Vous descendez le long d'un chemin allant vers l'Est. Mais soudain, des chasseurs d'hommes bondissent de derrière des buissons autour de vous et vous encerclent brandissant de grands arcs. Ces petits hommes portent des marques à leur cou et à leurs bras et vous remarquez qu'ils portent tous un cercle de cuivre incrusté dans leur front. Ce sont des anciens chercheurs de trésors comme vous qui sont devenus les esclaves de dieu sait quelle créature maudite de la combe. Allez-vous vous rendre à eux sans résistances? (rendez-vous au 77), ou allez-vous les attaquer avec votre épée? (rendez-vous alors au 49).

105

Vous n'avez pas à attendre longtemps car la porte s'ouvre à nouveau et les deux gardes entrent dans la pièce en vous disant de les suivre. Vous marchez jusqu'à une grande salle ornée de tapisseries et de tableaux. Au centre de celle-ci, un siège monumental attire votre regard. Un homme massif y est assis et il vous dit de vous approcher de lui. Cette homme est le chef du village. Allez-vous vous approcher de lui comme il vous le demande? (rendez-vous au 111), ou préférez-vous bondir sur lui l'épée à la main? (rendez-vous alors au 66).

106

Alors que vous avancez le long du tunnel, vous ressentez une terrible douleur dans le dos, vous vous roulez sur le sol et vous ne sentirez bientôt plus rien car la fléchette empoisonnée aura raison de vous. Votre aventure s'achève ainsi...

107

Vous n'avez pas à attendre longtemps car des pas pesants se font entendre dans un couloir derrière la grille. C'est sans doute un gardien de la bête que vous avez tuée qui vient lui donner un peu à manger. Allez-vous l'attendre l'épée à la main? (rendez-vous au 89), ou allez-vous vous cacher pour que le gardien ne vous voie pas? (rendez-vous alors au 115).

108

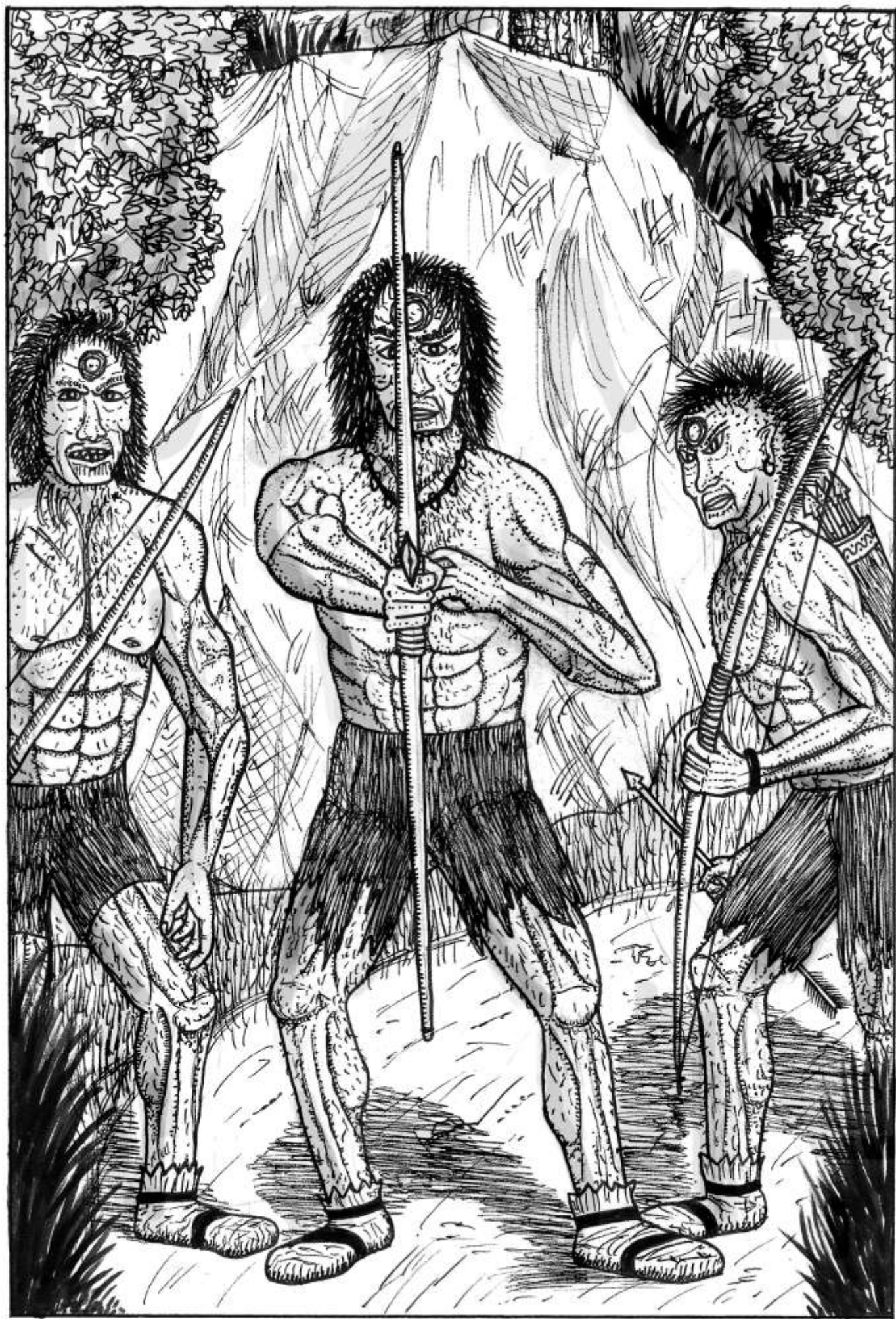
Vous brandissez votre épée et vous la rabattez sur la grille qui se fend en plusieurs parties. Vous pouvez maintenant sortir de cette pièce sale en direction de l'Est. (Rendez-vous au 79).

109

Vous arrivez bientôt à la sortie Est de la forêt. C'est alors que vous apercevez incrustée dans un arbre, une pancarte qui porte les inscriptions suivantes: "Vous sortez de la forêt de Candail et vous entrez dans la zone des épreuves. Bonne chance!". Vous regardez autour de vous pour voir si les herbes ne recellent aucun piège et vous avancez vers l'Est. (Rendez-vous au 127).

110

Vous frottez une plante médicinale sur vos blessures (si vous en avez) et sur vos mains et vous sentez bientôt une douleur insup-



portable vous envahir, vous perdez 1 point d'Endurance pour avoir pris une plante empoisonnée et vous sortez du magasin. (Rendez-vous au 164).

111

Alors que vous vous en approchez, une trappe s'ouvre sous vos pieds et vous plongez la tête la première dans la fosse obscure. Son sol est jonché d'ossements humains et vous perdez 1 point d'Endurance car vous avez atterri en vous cognant la tête par terre. Vous allumez votre lanterne car la trappe s'est refermée et vous pouvez voir une grille près du plafond s'ouvrir lentement. Allez-vous vous approcher de la grille?, (rendez-vous au 69), ou rester là où vous êtes en brandissant votre épée?, (rendez-vous alors au 121).

112

La rue de gauche tourne vers l'Est puis vers le Sud; vous arrivez dans une rue appelée "SAURAT". (Rendez-vous au 138).

113

Si votre Habilité est supérieure à 7, (rendez-vous au 108), mais si elle est inférieure à 7, (rendez-vous au 117).

114

Si votre Endurance est supérieure à 10, (rendez-vous au 97), mais si elle est inférieure à 10, (rendez-vous au 117).

115

Vous bondissez derrière un recoin de la pièce rocheuse dans laquelle vous êtes; Tentez votre Chance, si vous êtes chanceux, (rendez-vous au 98), mais si vous êtes malchanceux, (rendez-vous au 125).

116

Tentez votre Chance, si vous êtes chanceux, (rendez-vous au 124), mais si vous êtes malchanceux, (rendez-vous au 96).

117

Vous brandissez votre épée et vous la rabattez sur la grille. Mais elle est plus solide que ce que vous pensiez et vous cassez votre épée. Vous avez échoué à la seule tentative possible pour sortir de l'ancre de la créature et vous savez que le gardien va bientôt revenir avec du renfort. Vous ne pourrez plus vous échapper et votre aventure se termine ainsi...

118

Alors que les deux hommes cherchent la créature, vous bondissez sur le gardien le plus proche, qui s'écroule sur le sol assommé sur le coup. Mais vous devez combattre le deuxième gardien qui bondit sur vous.

GARDIEN Habilité: 6 Endurance: 7

si vous gagnez, vous sortez de la pièce en allant vers l'Est, (rendez-vous au 79).

Un panneau vous indique que vous quittez la rue "SAURAT". Une phrase écrite en très petit sous le panneau attire votre regard. Elle semble indiquer une direction et vous décidez de la lire. (Rendez-vous au 165).

120

Vous brandissez le talisman en forme de loup et vous voyez les bêtes sauvages gémir et retourner dans la forêt profonde sans perdre un instant. Vous rangez ensuite votre talisman et vous avez le choix entre: fouiller le cadavre de l'homme, (rendez-vous au 352), ou revenir au relai de diligence, (rendez-vous au 12).

121

Vous voyez soudain une créature au regard fixe bondir dans la fosse et elle court vers vous, ses griffes acérées pointées en avant. C'est une bête sanguinaire. (Rendez-vous au 286).

122

Tentez votre Chance, si vous êtes chanceux, (rendez-vous au 145), mais si vous êtes malchanceux, (rendez-vous au 111).

123 * ↘

Vous ouvrez la porte sur laquelle est inscrit le nom de "BALTAMIS" et vous voyez une sorte de magicien endormi sur une chaise à bascule. Derrière lui se trouvent deux portes identiques, l'une à sa droite, l'autre à sa gauche. Allez-vous essayer de passer sans le réveiller pour atteindre les deux portes?, (rendez-vous au 152), allez-vous toussoter pour le réveiller?, (rendez-vous au 222), ou allez-vous l'attaquer avec votre épée?, (rendez-vous alors au 326).

124

Si votre Habilité est supérieure à 7, (rendez-vous au 108), mais si elle est inférieure à 7, (rendez-vous au 96).

125

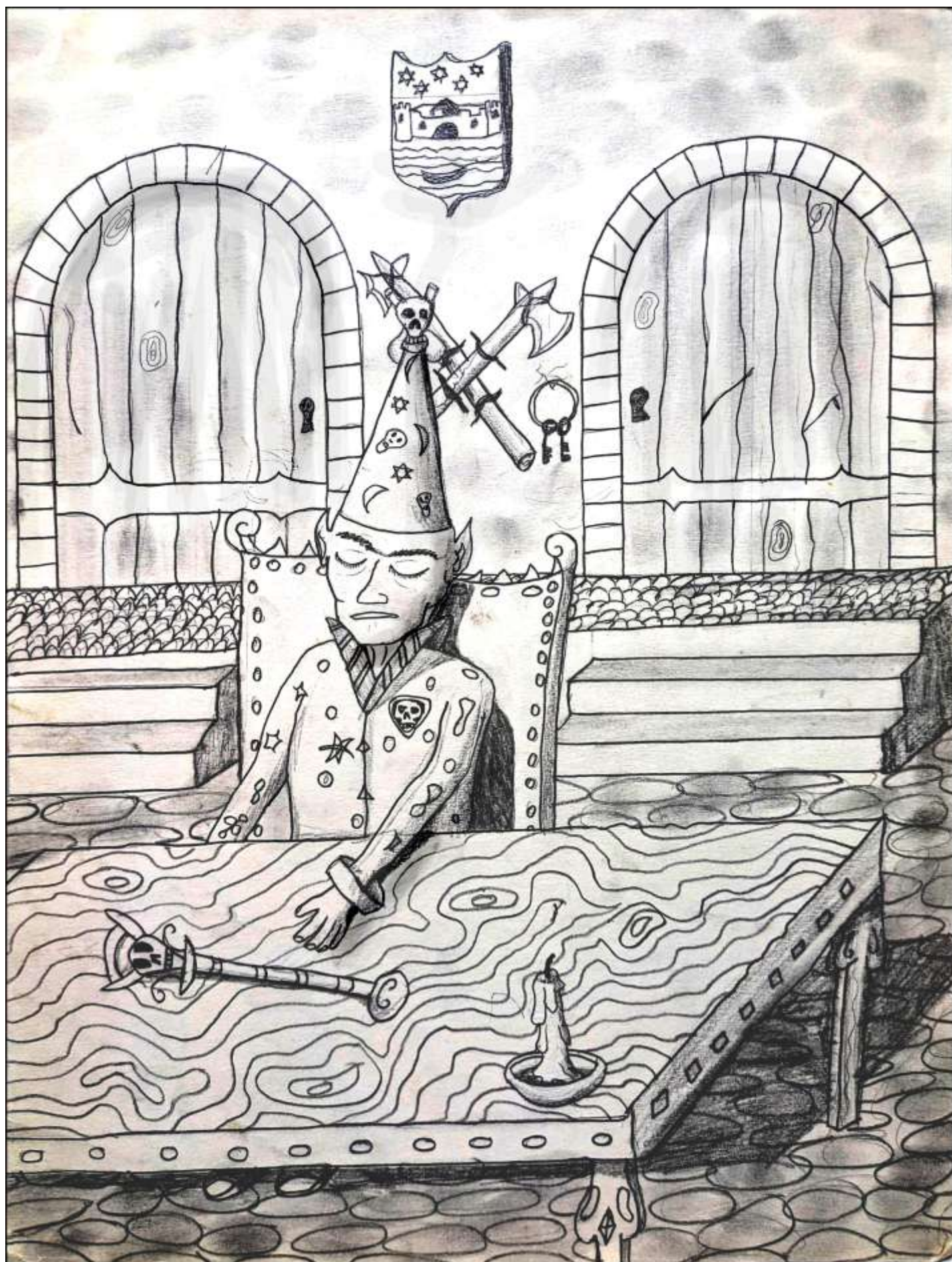
Vous jetez un coup d'oeil et vous voyez un chasseur d'homme déboucher devant la grille. Malheureusement, au lieu de l'ouvrir, il se sauve à toutes jambes dans le couloir en vous apercevant. Il ne vous reste plus qu'à essayer de fendre la grille avec votre épée. (Rendez-vous au 114).

126

Vous prenez vos jambes à votre cou et vous pénétrez dans la forêt après avoir dépassé la clairière. (Rendez-vous au 109).

127

Tentez votre Chance, si vous êtes chanceux, (rendez-vous au 167), mais si vous êtes malchanceux, (rendez-vous alors au 130).



123. Vous voyez une sorte de magicien endormi sur une chaise à bascule. Derrière lui se trouvent deux portes identiques.

Alors que vous avancez dans la rue, vous apercevez une petite boîte verte sur le côté droit cachée dans une corniche. Si vous voulez voir ce que contient la boîte, (rendez-vous au 166), mais si vous préférez ne pas vous y intéresser, (rendez-vous alors au 144).

129

Un des deux hommes vous aperçoit et ils se dirigent vers vous pour vous attaquer. Vous devez les combattre.

GARDIEN	Habileté: 6	Endurance: 7
GARDIEN	Habileté: 8	Endurance: 6

Si vous gagnez, vous sortez de la pièce en direction de l'Est. (Rendez-vous au 79).

130

Par malchance, vous mettez le pied sur un SERPENT A SONNETTES qui vous attaque, ses crocs venimeux dardés vers vous. Tentez votre Chance, si vous êtes chanceux, (rendez-vous au 179). Si vous êtes malchanceux, (rendez-vous au 196).

131

La corde s'enroule à un arbre de l'autre côté du précipice. De votre côté, vous l'accrochez à un tronc et vous vous élanchez sur le fil. Le précipice mesure à peu près dix mètres de large et vous le traversez péniblement. Vous essayez de détacher la corde en tirant dessus mais elle se casse en deux; vous avez les deux tiers de la corde. Puis vous poursuivez votre chemin vers l'Est. (Rendez-vous au 380).

132

Bravo! dit-il, car un trappeur faisant son métier, fait souffrir les animaux qui se prennent dans ses pièges; même des hommes peuvent s'y faire prendre. Vous avez réussi la deuxième question, il n'en reste plus qu'une, (rendez-vous au 290).



133

Vous brandissez votre amulette de chèvre devant le berger qui pousse un cri de terreur puis s'écroule sur le sol, tué sur le coup. (Rendez-vous au 70).

134

(Rendez-vous au 142).

Vous secouez la cloche en fer et vous voyez apparaître plusieurs animaux nuisibles; ils commencent à vous attaquer, vous avez tiré la cloche d'alarme. Vous devez les combattre. Avez-vous un pistolet à deux coups?, si oui, (allez au 53), sinon, (rendez-vous au 90).

Vous allez vers l'Ouest puis vous tournez vers le Sud mais vous arrivez dans un cul de sac. Vous revenez au croisement et vous avez le choix entre aller à l'Est, (rendez-vous au 47), ou au Sud, (rendez-vous au 101).

Vous ouvrez la porte et vous entrez dans une splendide chambre décorée style charlemagne. Vous n'en revenez pas, mais lorsque vous refermez la porte derrière vous, la chambre se transforme et reprend son aspect d'origine. Devant vous se tient une personne au regard livide et à la chevelure repoussante. C'est un illusionniste et vous devez le combattre.

ILLUSIONNISTE Habileté: 8 Endurance: 10

Si vous gagnez, vous sortez de la chambre et vous avez le choix entre entrer dans la cuisine, (rendez-vous dans ce cas au 207), ou aller aider la personne en détresse derrière la ferme, (si vous ne l'avez pas déjà fait), (rendez-vous au 367).

La route est pavée et vous devez marcher doucement pour ne pas faire de bruit et ne pas alerter les chasseurs d'hommes. Vous marchez dans une rue qui zigzague vers le Sud. (Rendez-vous au 144).

Vous ouvrez la boîte et vous trouvez trois pièces d'or. Vous gagnez deux points de Chance; après avoir mis les pièces dans votre poche, vous avancez dans la rue. (Rendez-vous au 144).

Vous entrez dans un magasin d'antiquités. Des objets en tous genres sont étalés sur des bancs de bois et au centre de la pièce, vous pouvez lire un panneau: "secouez la cloche". Vous regardez autour de vous et vous apercevez dans un coin de la pièce, deux cloches suspendues à un fil: l'une est en fer et l'autre est en cuivre. Allez-vous secouer la cloche en fer? (rendez-vous dans ce cas au 135), ou la cloche en cuivre?, (rendez-vous alors au 46).

Vous essayez d'attirer son attention sur votre main gauche pendant que votre main droite se faufile vers son cou pour lui mettre le collier de dressage. Tentez votre Chance. Si vous êtes chanceux, (rendez-vous au 16), si vous êtes malchanceux, le dragon repère votre manège et vous brûle la main droite, vous vous enlevez 1 point d'Endurance. Vous revenez à la bifurcation et vous prenez le chemin allant à l'Est. (Rendez-vous au 10).



147. Soudain, un garde du château bondit vers vous en vous menaçant...

Faux! dit-il, avec un large sourire et des éclairs jaillissent de ses yeux: instantanément, vous vous transformez en ZOMBIE. Vous êtes un esclave du magicien et votre aventure se termine ainsi...

L'homme éclate de rire en vous entendant et vous pardonne sur le champ en vous demandant ce que vous voulez boire. Allez-vous lui dire que vous voulez du vin?(rendez-vous au 220), ou allez-vous lui dire que vous voulez de la bière?(rendez-vous au 14).

Vous continuez à marcher le long de la rue qui tourne maintenant vers l'Est. Un vieil homme aveugle assis sur le sol vous supplie de lui donner une pièce d'or en échange d'un renseignement qui vous sera plus tard d'un grand secours. Allez-vous vous approcher de lui et lui donner une pièce d'or?(rendez-vous au 122), ou préférez-vous ne pas vous en préoccuper et continuer vers l'Est?(rendez-vous alors au 119).

Après lui avoir donné une pièce d'or, l'aveugle vous dit:"étranger, faites attention à BARATIN, il a pour mission de tuer tous ceux qu'il rencontre. Bonne chance!". Vous vous répétez cette phrase dans votre tête pour ne pas l'oublier et vous gagnez 1 point de Chance. Vous vous remettez en marche vers l'Est dans la rue. (Rendez-vous au 119).

Alors que vous grimpez les marches de l'échelle de corde, vous entendez un bruit de pas traînants provenant d'au-dessus de vous. Bientôt, vous faites irruption dans la cabane par un trou qui a été aménagé dans son plancher. Mais vous n'êtes pas accueilli par des habitants amicaux, car vous venez de pénétrer dans la cachette de cette vicieuse créature qu'est un ORQUE. Vous dégainez votre épée alors qu'il se précipite vers sa hache.

ORQUE Habilité: 7 Endurance: 6

Si vous êtes vainqueur, (rendez-vous au 188).

En effet, vous apercevez un grand château fort aux abords de la forêt de Candail sur votre droite. Ses tours élancées semblent avoir souffert lors d'une bataille avec des envahisseurs de la combe. Un drapeau portant un écusson à tête de mort vous signale que ses habitants ne vous souhaiteront pas la bienvenue. La route pavée tourne à présent vers l'Est et vous vous trouvez face au château d'Irrège. Mais soudain, un garde du château bondit vers vous. En vous menaçant avec son épée il appelle une autre sentinelle située dans une guérite en contre-bas. Allez-vous l'attaquer avant que l'autre garde n'arrive?(rendez-vous au 178) allez-vous vous enfuir à travers champs pendant que le gardien ne vous regarde pas?(rendez-vous au 194), ou préférez-vous attendre que les deux sentinelles soient face à vous?(rendez-vous au 169).



148. Vous êtes attaqué par un cyclope au corps jaune vous menaçant d'une hache...

Le sentier qui vous guide descend légèrement entre les rochers. Votre regard est alors attiré par une multitude de petites cavités criblant le sol à perte de vue. Vous cherchez au plus profond de votre mémoire mais rien ne vous permet d'expliquer l'existence de ces traces. L'oeil aux aguets, vous poursuivez votre chemin, à l'affût du moindre bruit suspect quand, au détour du sentier, vous vous trouvez en face de l'ouverture d'un énorme tunnel, une grotte aux parois curieusement lisses. Vous n'avez pas le temps de réaliser qu'il pourrait s'agir du terrier d'une énorme bête lorsqu'un grondement sourd accompagné de sifflements stridents vous pétrifient de terreur. En un instant, vous êtes attaqué par une créature articulée ne possédant qu'un seul oeil énorme, un cyclope au corps jaune et aux nombreuses pattes disposées en couronne. Il vous menace d'une lourde hache coincée dans le mors d'une de ses pinces et vous amorcez un recul instinctif. Essayez-vous de fuir en courant le plus vite possible sur le sentier qui continue dans la même direction?, (rendez-vous au 186), ou bien, êtes-vous le jouet de votre sentiment d'impuissance face à une créature aux pouvoirs surhumains? votre regard se brouille, votre conscience vacille puis votre corps chancelle avant de s'abattre lourdement sur le sol. (Rendez-vous au 177).

149

Pendant votre combat, la deuxième sentinelle avait eu le temps de sonner l'alarme à l'aide d'une trompe accrochée à sa ceinture. Déjà une dizaine de soldats se précipitent hors du château. Allez-vous faire le mort pour que les gardes croient que vous avez été tué pendant le combat?(rendez-vous au 187), ou allez-vous faire demi-tour et revenir à toutes jambes au croisement?(rendez-vous au 199).

150 * ↘

Le chemin allant vers le Sud tourne brusquement à gauche et débouche bientôt dans une clairière parsemée de buissons. Soudain, surgissant des bois, un dragon de trois mètres de haut vous barre le chemin. Possédez-vous un petit dragon apprivoisé?, dans ce cas, (rendez-vous au 162); sinon, vous devez combattre le monstre. (Rendez-vous au 42).

151

Le chemin tourne brusquement à gauche, vers le Nord. Vous le suivez et vous voyez sur le bord du chemin une boîte rouge, un sifflet, une bouteille et une lance dentelée. Au-dessus de ces objets, vous voyez dans un arbre une pancarte qui dit: "Mettre un objet ci-dessous pour pouvoir passer." Allez-vous mettre un objet du sac à dos sous la pancarte?(rendez-vous au 189); si vous voulez par contre prendre un des objets placés sous la pancarte, (rendez-vous au 261); si vous ne voulez rien y mettre ni rien y prendre, et si vous désirez poursuivre vers le Nord, (rendez-vous alors au 270).

152

Alors que vous vous approchez des deux portes, vous faites tomber un vase qui se brise, rompant le silence. (Rendez-vous au 222).



150. Soudain, surgissant des bois, un dragon de trois mètres de haut vous barre le chemin.

Faux! car une goule ne mange que des cadavres. Des éclairs jaillissent de ses yeux, vous transformant en ZOMBIE. Vous êtes maintenant un esclave du magicien et votre aventure se termine ainsi...

Vous combattez les deux elfes chacun à leur tour en raison de l'étroit tunnel dans lequel vous êtes.

	Habileté	Endurance
ELFE	9	10
ELFE	10	8

Si vous gagnez, (rendez-vous au 330).

Vous vous avancez dans la ruelle vers le Sud. Elle tourne bientôt à l'Est vous dévoilant une porte. Vous vous en approchez et vous voyez sur la porte des traces de griffes et de sang vous prouvant que vous êtes dans un lieu non amical. Vous entendez soudain les bruits de pas sourds d'une créature venant dans la ruelle; elle va bientôt apparaître devant vous. Allez-vous lui faire face l'épée à la main? (rendez-vous au 174), si vous voulez vous réfugier derrière la porte en attendant de voir la créature, (rendez-vous au 27).

Le tunnel allant vers l'Est tourne bientôt vers le Sud. Vous arrivez plus loin à un croisement. Vous pouvez aller à l'Est, (rendez-vous au 397) à l'Ouest, (rendez-vous au 184) ou au Sud, (rendez-vous au 55).



Vous ouvrez le coffre, vos yeux s'émerveillent lorsque vous découvrez à l'intérieur la troisième partie du triptyque. Cette icône représente un roi ou un seigneur sculpté dans le bois et qui porte la troisième partie d'un message: C A

D
D E .7.
S
R

En pensant que le triptyque n'est pas encore complet, vous ressortez du moulin et vous suivez le chemin vers l'Ouest en prenant bien soin de l'icône que vous possédez maintenant. (Rendez-vous au 28).

Vous descendez plus bas dans les entrailles de la montagne. Mais un bloc de rocher se détache quelques mètres plus haut lorsque vous marchez sur la paroi droite du conduit. L'éboulement vous emporte au fin fond de la montagne d'où vous ne pourrez plus jamais ressortir. Votre vie se termine avant que vous ayez commencé votre aventure...

Vous appelez la sentinelle et vous lui dites que vous avez un cadeau pour le chef du village et que celui-ci serait heureux que vous le lui apportiez vous-même. Après vous avoir longuement dévisagé, la sentinelle descend votre cage et elle vous ordonne de la suivre après vous avoir délié les chevilles. Vous la suivez et vous arrivez devant la plus grande maison du village. Votre gardien s'explique auprès de deux gardes qui acquiescent d'un signe de tête et vous font signe de les suivre à l'intérieur de la demeure. Allez-vous faire ce qu'ils vous disent?(rendez-vous au 87), ou allez-vous vous enfuir en courant pour sortir du village?(rendez-vous au 64).

160

Vous rengainez votre épée imprégnée de sang. Comme vous êtes la seule personne vivante dans la maison, vous pouvez fouiller le cadavre du chef du village,(rendez-vous au 111), ou partir au plus vite de ce village en sortant de cette maison le plus discrètement possible,(rendez-vous au 99).

161

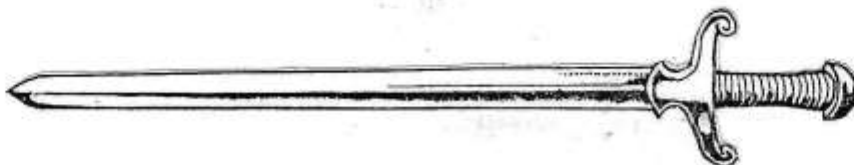
Vous fouillez les cadavres des voleurs et vous trouvez une broche en or, 12 pièces d'or, et un clou en or; vous les emportez en vous pressant car la nuit va bientôt tomber. Le chemin tourne vers l'Est, vous le suivez et vous arrivez à l'orée de la forêt. A quelques mètres plus loin, une pancarte vous indique que vous rentrez dans un village. Son nom est:"BEDEILHAC". Un panneau vous indique que vous sortez de la forêt de"LAGRIS". Vous vous approchez de l'entrée du village.(Rendez-vous au 19).

162

Vous déposez le petit dragon devant l'énorme animal qui stoppe en le voyant; sans doute a-t-il reconnu son petit qui avait été capturé. Pour vous remercier de le lui avoir ramené, il vous offre une boîte, puis s'envole avec son petit. Vous découvrez dans cette boîte un message: "Etranger, je sais que tu cherches les trois icônes. Un jour j'ai rencontré des hommes qui en possédaient une; je la leur ai volée et je l'ai cachée dans un moulin; mais les hommes sont revenus et m'ont capturé. J'espère que quelqu'un trouvera ce message". Vous rangez ce message dans votre sac à dos et vous revenez au croisement; là vous prenez le chemin de l'Est.(Rendez-vous au 281).

163

Lorsque vous ouvrez la porte de droite, le magicien vous dit en souriant:"Bonne chance!". En pensant à ce qu'il vient de dire, vous refermez la porte derrière vous. Vous vous trouvez dans un couloir qui tourne vers la droite. Vous passez le tournant et vous vous retrouvez nez à nez avec deux elfes armés jusqu'aux dents. Vous pouvez les combattre,(rendez-vous au 154); ou essayer de revenir à la porte,(rendez-vous au 31).



Vous sortez du magasin et vous profitez d'une trouée dans la foule pour passer le long de la rue vers l'Est. Vous ne pensiez pas que ce jour là était jour de marché et vous vous en voulez d'être passé par la rue principale, qui tourne maintenant vers le Sud puis vers l'Est. Vous débouchez à la sortie du village. Une sentinelle est endormie dans sa guérite et vous passez sans la réveiller. Vous passez plus loin sous un pont métallique, sans doute le chemin réservé aux diligences. Vous marchez vers le Sud après un tournant et vous arrivez au bout du chemin. Vous apercevez un moulin sur la droite (donc à l'Ouest) et vous prenez un chemin de terre vous y conduisant. Mais vous arrivez devant une barrière vous empêchant d'y aller. Vous pouvez voir devant le moulin, cinq hommes habillés de la même façon que les sentinelles que vous avez vues auparavant. Deux d'entre eux semblent à moitié ivres et secouent une bouteille au-dessus d'eux, les autres sont affairés à astiquer et affûter leurs armes. Vous apercevez derrière eux la porte du moulin fermée à clef, la clef est sans doute sur un des gardiens. Vous avez le choix entre les appeler pour qu'il vous ouvrent la grille (rendez-vous au 193), escalader la grille et les attaquer avec votre épée (rendez-vous au 72) ou contourner le moulin et continuer le long du chemin de terre vers l'Ouest (rendez-vous au 28).

165

Vous pouvez lire: "Chasseurs d'hommes, souvenez-vous que BARTARUS est votre Maître à tous et que vous devez lui obéir." Après avoir regardé autour de vous si personne ne vous observe, vous courez jusqu'à la sortie Est du village. Vous vous trouvez dans une clairière que vous décidez de traverser. (Rendez-vous au 126).

166

Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, (rendez-vous au 139), si vous êtes malchanceux, (rendez-vous au 111).

167

Vous apercevez une échelle de corde qui pend d'une branche d'un arbre, sur le côté gauche du chemin. Vous vous approchez, et vous devinez, la forme d'une cabane en bois cachée parmi les branches. Si vous désirez grimper à l'échelle de corde, (rendez-vous au 146). Mais si vous préférez poursuivre votre chemin, (rendez-vous au 195).

168

En effet, vous apercevez une forêt sur votre gauche à une centaine de mètres de la forêt de Candail. Ces arbres hauts et touffus abritent sans doute plus de créatures malfaisantes que de créature bien-faisantes. Vous voyez soudain un petit sentier partant du milieu d'un champ de maïs sur votre droite. Voulez-vous suivre ce petit sentier? (rendez-vous au 323); ou voulez-vous continuer sur la route pour aller à la forêt de Lagris? (rendez-vous alors au 298).

169

La deuxième sentinelle ne tarde pas à vous rejoindre et vous êtes escorté jusqu'au château où d'autres gardes vous mettront dans une cellule humide d'où vous ne pourrez plus jamais sortir. Votre aventure se termine ainsi...

(Rendez-vous au 142).

Vous serrez le collier autour de son cou et aussitôt, il devient docile et ne veut plus vous quitter; vous gagnez 1 point de chance. Vous sortez de la hutte en direction du Sud en compagnie du petit dragon. (Rendez-vous au 181).

Vous sortez votre épée et vous vous précipitez sur lui.

SENTINELLE Habileté: 7 Endurance: 8

Si vous gagnez, (rendez-vous au 250).

La boutique est fermée et vous ne pouvez pas entrer. Allez-vous maintenant entrer dans le magasin de droite? (rendez-vous au 140). ou frapper à la porte pour qu'on vienne vous ouvrir? (rendez-vous au 271).

Vous entendez les pas sourds augmenter de puissance quand soudain apparaît au tournant une silhouette baraquée. Vous avez affaire à un OGRE. Vous devez vous battre avec lui.

OGRE Habileté: 8 Endurance: 11

Si vous gagnez, vous courez dans la ruelle jusqu'à la rue principale du village dans laquelle vous essayez d'échapper à la foule. (Rendez-vous au 224).

Vous vous allongez sur le sol et vous faites semblant d'être mort. Lorsque les gardes arrivent, ils ne voient que des cadavres et repartent en pensant qu'il n'y a plus de danger. Après cinq minutes d'attente, vous vous relevez et vous avez le choix entre aller au château fort, (rendez-vous au 197) ou revenir au croisement et prendre le chemin allant à la forêt de Lagris, (rendez-vous au 192).

Vous mettez les habits du garde que vous avez tué et vous avancez d'un pas alerte sur le chemin allant au château d'Irrège. Vous arrivez bientôt devant le pont levis et vous demandez aux gardes de vous laisser passer. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, (rendez-vous au 227). Si vous n'êtes pas Chanceux, (rendez-vous alors au 237).

Sans que vous vous en soyiez rendu compte, votre arrivée à cet endroit avait également attiré l'attention d'une seconde créature jaune de la même espèce. La première créature n'a pas le temps de s'emparer de vous que déjà, un combat à mort s'engage entre les deux monstres. Vous reprenez vos esprits dans un enfer de grondement, de sifflements, de cris rauques et de vibrations qui ébran-

lent le sol. Les deux combattants ne prêtant pas attention à vous, vous en profitez pour vous enfuir discrètement par le chemin d'où vous êtes venu. (Rendez-vous au 209).

178

Vous tirez votre épée de son fourreau et vous vous précipitez sur le garde qui se tourne vers vous, prêt à se battre.

SENTINELLE Habileté: 6 Endurance: 7
Si vous gagnez, (rendez-vous au 149).

179

Le Serpent à sonnettes enfonce ses crocs dans le talon de votre botte. Du tranchant de votre épée, vous lui coupez la tête et, en poussant un soupir de soulagement, vous poursuivez votre route le long du sentier (rendez-vous au 167).

180

Vous vous mettez en marche vers le Sud. Le chemin, de plus en plus étroit, passe devant un grand arbre dont le tronc est creusé d'une cavité visible quelques mètres plus haut. Allez-vous grimper à l'arbre pour voir ce qu'il y a dans la cavité du tronc? (rendez-vous au 7); mais si vous préférez avancer dans le sentier sans vous en préoccuper, (rendez-vous alors au 21).

181 * \

Vous marchez vers le Sud puis le chemin bifurque vers l'Est. Et bientôt, vous arrivez au bord d'un précipice. Vous remarquez que trois ponts le traversent. Au centre du chemin se dresse une pancarte sur laquelle est écrite une poésie:

Un seul pont,
Est le bon.
Un bon choix,
Croyez moi,
Peut sauver
L'étranger.

A ces mots, vous choisissez le pont que vous allez passer. Allez-vous choisir le pont de gauche? (rendez-vous au 91); allez-vous choisir le pont du milieu? (rendez-vous au 306); allez-vous choisir le pont de droite? (rendez-vous au 284).

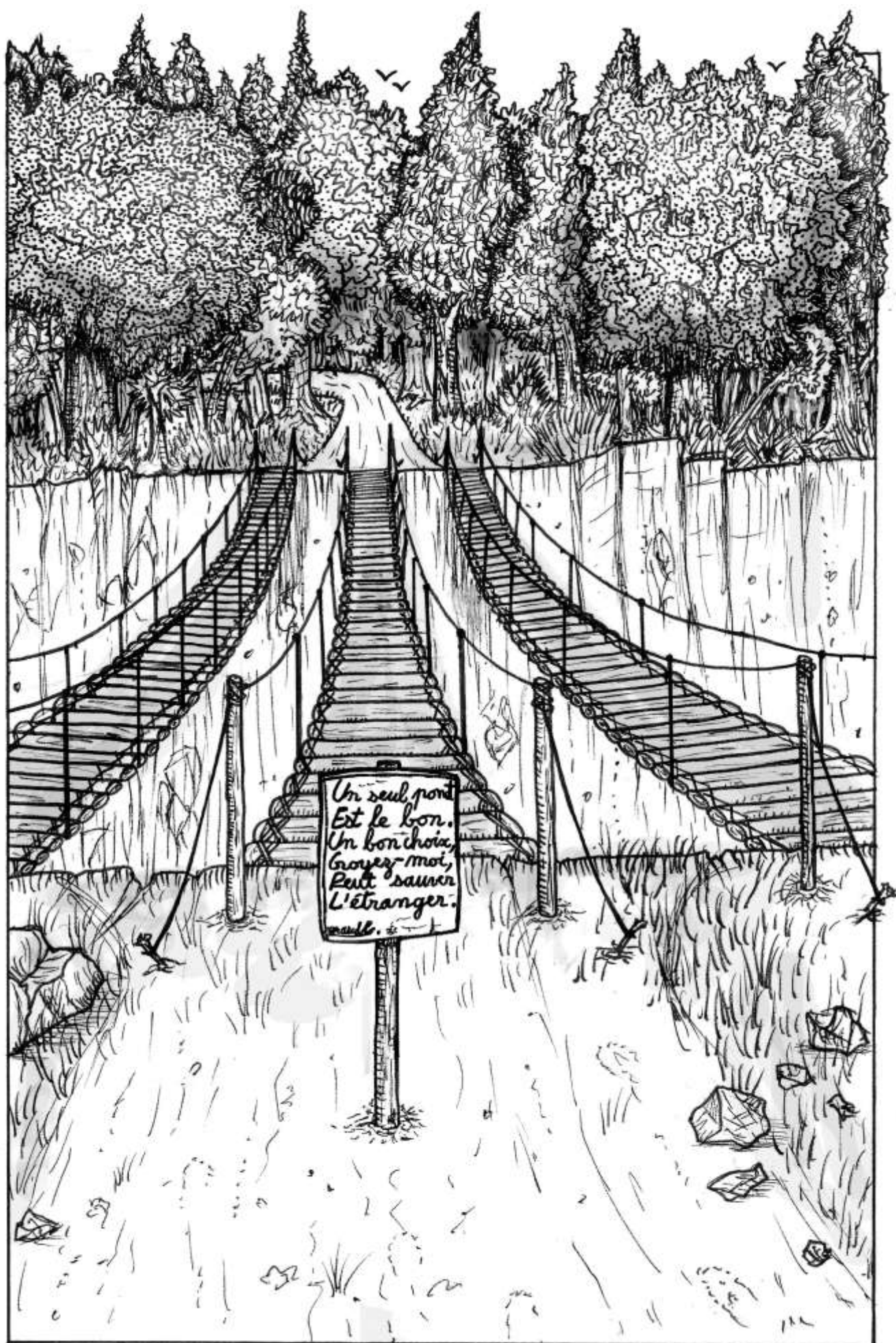
182

Alors que vous dépassez la statue, vous entendez derrière vous des bruits sourds et pesants, vous vous retournez et vous voyez derrière vous la statue en pierre marcher rapidement vers vous les bras tendus. Vous devez le combattre.

BARATIN Habileté: 9 Endurance: 10
Si vous gagnez (allez au 4).

183

Vous êtes tellement fatigué que vous êtes obligé de vous reposer et en même temps d'en profiter pour affûter votre épée. Vous perdez un point d'Endurance. Retournez au 4 (mais ne prenez pas la solution qui vous mène où vous êtes actuellement).



181. Vous remarquez que trois ponts traversent un précipice...

Vous allez vers l'Ouest et vous tournez bientôt vers le Sud mais vous tombez sur une porte en bois fermée à clef. Vous revenez au croisement et vous avez le choix entre: aller au Sud(rendez-vous au 55) ou à l'Est(rendez-vous au 397); si vous préférez enfoncer la porte, elle cède et vous vous rendez au 101.

Vous poussez la porte qui s'ouvre sans résistance et vous entrez dans une pièce sombre et mal entretenue; une odeur putride se dégage de plusieurs pots entassés sous un drap. Vous voyez sur la droite une porte en bois donnant l'accès sans doute à une cuisine et face à vous, une autre porte en bois donnant accès à une chambre. Voulez-vous aller dans la cuisine?(rendez-vous au 207); allez-vous ouvrir la porte de la chambre?(rendez-vous au 137), ou fouiller la pièce?(rendez-vous au 73).

Au cours de votre fuite éperdue, vous êtes presque rejoint par la créature dans un bruit inquiétant fait du cliquetis des pattes qui s'entrechoquent et des souffles brûlants exhalés par ses fentes frontales. Heureusement, vous réussissez à pénétrer à corps perdu dans une cavité obscure située sur votre droite dans les rochers. (Rendez-vous au 208).

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, (rendez-vous au 175), mais si vous êtes malchanceux, (rendez-vous au 198).



Deux objets attirent seulement votre attention: une épée et une lanterne. (Vous gagnez 1 point d'Habileté). Vous les emportez tous deux (n'oubliez pas de les noter sur votre Feuille d'aventure), puis vous redescendez l'échelle, et vous poursuivez votre chemin le long du chemin, toujours en direction de l'Est. (Rendez-vous au 195).

Vous mettez un objet de votre sac à dos à côté des autres objets laissés sur le bord du chemin (enlevez un objet de votre Feuille d'aventure) et vous continuez votre route vers le Nord. (Rendez-vous au 36).

Vous essayez d'attirer son regard vers votre main gauche pendant que votre main droite se faufile entre les barreaux de la cage, vers son cou. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, (rendez-vous au 171); sinon, le dragon repère votre manège et vous brûle la main droite. Vous vous enlevez alors 1 point d'Endurance et vous sortez de la hutte en direction du Sud (rendez-vous au 181).



Vous parvenez à vous rattraper en saisissant une corde du pont puis vous réussissez à traverser le précipice. Vous vous trouvez dans un chemin allant vers l'Est et vous le suivez. Quelques mètres plus loin, le chemin tourne vers le Sud puis vers l'Est, puis encore vers le Sud mais il est barré par une grille en fer se prolongeant de part et d'autre par du fil barbelé. Au-delà de cette grille, votre chemin qui se prolonge en croise un autre de direction Est-Ouest. Avez-vous un petit dragon? si oui, (allez au 43), sinon, vous êtes obligé d'escalader la grille. (Rendez-vous au 392).

Vous voyez une rue Est-Ouest traversant la vôtre et qui se termine en cul de sac. Vous décidez de prendre la rue vers l'Est car c'est la rue principale du village, (rendez-vous au 381).

Vous appelez les gardiens pour qu'ils vous ouvrent la grille; deux hommes se lèvent, ils ouvrent la grille puis se précipitent vers vous en poussant des cris de guerre. Vous évitez le premier coup d'un geste rapide mais vous devez trouver un moyen pour vous battre car ils se dirigent maintenant tous les cinq dans votre direction. Avez-vous un pistolet à deux coups? si oui, (rendez-vous au 215), sinon, vous devez les combattre tous les cinq avec votre épée (rendez-vous au 72).

Pendant que la sentinelle ne vous regarde pas, vous bondissez hors du chemin et vous plongez dans un champ de blé. Vous ne tardez pas à semer le garde qui vous poursuivait et vous arrivez à la sortie du champ que longe un sentier. Celui-ci continue plus loin entre des rochers. Vous décidez de le suivre. (rendez-vous au 148).



Le chemin se connecte bientôt à une route pavée Nord-Sud. Si vous suivez la route vers le Sud, un panneau vous indique que vous arriverez dans trois cent mètres au château d'Irrège. Si vous voulez aller vers le Nord, un panneau vous indique que vous entrerez dans deux cent mètres dans la forêt de Lagris. Si vous voulez aller au

Sud, (rendez-vous au 147); si vous voulez aller au Nord, (rendez-vous au 168).

196

Le Serpent à sonnettes plante ses crocs dans votre jambe, juste au-dessus de votre botte. Et il crache son poison avant que vous puissiez lui couper la tête. Vous perdez 3 points d'Endurance. Si vous êtes toujours vivant, vous aspirez le poison de votre jambe, puis vous le recrachez et vous reprenez votre chemin, en boitillant, le long du sentier (rendez-vous au 167).

197

Vous décidez d'aller au château mais vous ne voulez pas rencontrer d'autres gardes. Vous devez donc imaginer un plan pour pouvoir pénétrer dans le château sans être vu. Si vous voulez revêtir les vêtements du garde que vous avez tué pour pouvoir passer incognito, (rendez-vous au 176). Si vous voulez faire le tour du château pour essayer de trouver une autre entrée que le pont levis, (rendez-vous au 219). Si vous voulez escalader les tours du château à l'aide d'une corde, (rendez-vous au 229).

198

Vous vous allongez sur le sol et vous faites semblant d'être mort. Lorsque les gardes arrivent, ils ne voient que des cadavres, mais avant de s'en aller, ils décident de vous enterrer! Vous êtes bien obligé de vous manifester mais ils ne vous font aucun quartier. Votre aventure se termine ainsi...

199

Sans perdre un instant, vous rebroussez chemin et vous arrivez bientôt au panneau d'indication. Vous prenez la route allant à la forêt de Lagris. (Rendez-vous au 168).



200

Plus loin sur le bord du chemin vous remarquez une sacoche pleine d'objets. Allez-vous continuer vers l'Est? (rendez-vous au 76) ou prendre la sacoche pour voir ce qu'il y a dedans? (rendez-vous au 212).

201

Vous ne réussissez pas à vous rattrapper et vous plongez dans le gouffre tête la première. Votre dernier cri signalera aux habitants de la forêt, qu'un nouveau voyageur a péri dans le précipice...

202

Vous mettez la cuillère dans votre sac à dos. Maintenant, vous pouvez fouiller derrière les tableaux, (rendez-vous au 394) ou bien ouvrir la porte, (rendez-vous au 123).

Le chemin tourne bientôt vers l'Est et vous vous trouvez face à une statue en pierre qui représente un homme de petite taille, barbu et portant une canne en bois. Ses yeux glauques semblent vous regarder. Vous lisez sur le socle: "BARATIN (1527-1686)" Allez-vous vous approcher de la statue?(rendez-vous au 308) ou allez-vous passer devant elle sans vous en préoccuper?(rendez-vous au 182).

204

Au fur et à mesure que vous avancez, la foule se densifie et fini par vous empêcher de passer. Les gens viennent de l'Est et vous découvrez sur votre droite une ruelle déserte orientée plein Sud. Allez-vous vous faufiller dans la ruelle?(rendez-vous au 155) ou allez-vous essayer de passer à travers la foule en allant vers l'Est?(rendez-vous au 224).

205

Le gardien ne porte rien d'intéressant sur lui. Vous avancez donc vers le Sud. Le tunnel tourne bientôt vers l'Ouest et vous voyez un tunnel venant du Sud rejoindre le vôtre formant un T. Allez-vous suivre votre tunnel en allant vers l'Ouest?(rendez-vous au 84) ou allez-vous emprunter la galerie orientée vers le Sud?(rendez-vous au 232).



206

Le tunnel Sud tourne vers l'Est et vous tombez devant une porte en bois que vous ouvrez. Vous entrez dans une cave dans laquelle vous n'apercevez rien d'intéressant. Les murs sont couverts de pourritures et le sol est parsemé de bûches destinées à alimenter des feux. Vous refermez la porte rapidement car une odeur putride vous soulève le coeur. Voulez-vous chercher un passage secret? si oui,(rendez-vous au 102), sinon, vous retournez au carrefour et vous allez à l'Ouest (rendez-vous au 61).

207

Vous entrez dans la cuisine qui est déserte et ne contient pas grand-chose. Une tapisserie murale à moitié déchirée recouvre le haut d'une cheminée et les murs. Un feu brûle calmement dans la cheminée chauffant une marmite pleine de soupe de légumes. Une table portant des couverts attend que quelqu'un vienne s'y installer. Vous voyez au mur une collection de pipes provenant de plusieurs régions. La personne vivant ici ne doit pas être loin, vous devez donc choisir ce que vous voulez faire au plus vite. Si vous voulez fouiller la pièce en espérant que le propriétaire ne vous découvre pas ici,(rendez-vous au 233). Si vous préférez quitter la cuisine, vous pouvez ouvrir la porte de la chambre,(rendez-vous dans ce cas au 137), ou aller aider la personne poussant des cris derrière la ferme (si vous ne l'avez pas déjà fait),(rendez-vous alors au 367).



203. Une statue en pierre représente un homme barbu portant une canne en bois

Votre fuite surprend un instant la créature, mais aussitôt, celle-ci s'oriente vers la grotte qui vous abrite. Votre vie ne tient qu'à un fil car hélas, du fond de votre abri, un grondement puissant se fait entendre, ponctué de nombreuses émissions sonores stridentes. Vous reconnaissez là le cri d'attaque d'une autre créature jaune aux multiples pattes que vous avez dérangée dans son repos. Il vous reste quatre secondes environ pour ébaucher une prière lorsque l'une des pinces de ces créatures se referme avec détermination autour de votre tête. Tout espoir est définitivement perdu. Votre aventure se termine ainsi, sans souffrances...

209

Vous courez le long du chemin qui se termine plus loin vers l'Ouest dans un champ de blé que vous traversez. Vous arrivez bientôt sur la route que vous aviez quittée auparavant et vous voyez les panneaux indicateurs plus loin. Vous suivez la route allant à la forêt de Lagris en direction du Nord (rendez-vous au 298).

210

Vous marchez vers l'Est pendant quelques mètres lorsque sur la droite, vous apercevez deux maisons; elles semblent vieilles et en mauvais état. Vous entendez des bruits venant de la première maison tandis que la deuxième est silencieuse, mais vous croyez apercevoir des lueurs à l'intérieur de cette dernière. Allez-vous entrer dans la première maison?(rendez-vous au 350) ou dans la deuxième maison?(rendez-vous au 230). Si vous préférez continuer vers l'Est en suivant le sentier,(rendez-vous au 200).

211

La femme se tourne vers vous et vous supplie de l'aider. Elle s'inquiète de plus en plus du sort d'une de ses cuillères magiques qu'on lui a volée il y a de ça plusieurs jours et vous demande de la retrouver. Avez-vous une cuillère en bois, si oui,(rendez-vous au 51) sinon, vous sortez de la maison et vous pouvez entrer dans la deuxième maison,(rendez-vous au 230) ou continuer vers l'Est,(rendez-vous alors au 200).

212

Vous étiez sur le point de toucher la sacoche quand soudain des éclairs jaillissent de partout, vous frappant en pleine poitrine. Vous perdez 1 point d'Endurance, lorsqu'une voix venant de la sacoche vous dit: "Dépose un objet de ton sac à dos près de la sacoche, sinon, des éclairs jailliront à nouveau." Vous obéissez à la voix mystérieuse(vous enlevez un objet de votre feuille d'aventure) puis vous continuez vers l'Est en suivant le chemin.(rendez-vous au 41).

213

Vous grimpez à l'arbre jusqu'aux plus hautes branches sans rien trouver; soudain une branche casse et vous tombez de l'arbre la tête la première. Votre cri préviendra les habitants que quelqu'un vient de mourir dans la forêt. Votre aventure se termine ainsi...

Vous vous avancez prudemment sur le pont; la vision du vide en dessous de vous est terrifiante. En marchant sur les planches grinçantes, vous ne remarquez pas que les liens du pont sont différents des autres en quatre endroits. Vous marchez en plein milieu et soudain une trappe s'ouvre sous vos pieds. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, (rendez-vous au 191), sinon, (rendez-vous au 17).

215

Vous sortez le pistolet à deux coups de votre ceinture et en un éclair, vous abattez les deux premiers gardes qui s'écroulent sur le sol. Mais vous devez vous battre avec les trois autres gardiens qui bondissent sur vous un par un.

	Habileté	Endurance
GARDIEN	7	8
GARDIEN	5	6
GARDIEN	4	6

Si vous gagnez, (rendez-vous au 92).

216

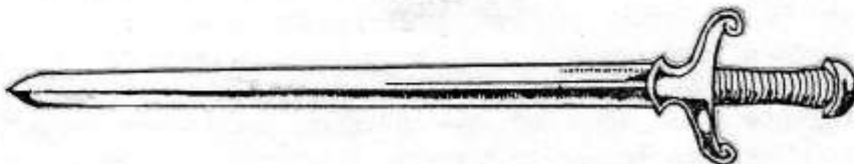
Vous levez la main et vous proposez 11 pièces d'or. Aussitôt, l'homme relève la main et propose 19 pièces d'or, vous pouvez en proposer plus en allant au (296), (si vous avez plus de 19 pièces d'or). Mais vous pouvez aussi laisser ces personnes à leurs occupations et continuer sur la route vers l'Est, (rendez-vous au 329). Si vous n'avez pas plus de 19 pièces d'or, vous êtes obligé de laisser ces personnes à leur vente aux enchères et vous continuez sur la route vers l'Est (rendez-vous au 329).

217

Après avoir retenu votre souffle, vous traversez lentement le mur du château. Vous débouchez alors dans une pièce obscure; lorsque vous tâchez derrière vous, vous vous cognez au mur, vous ne pouvez plus faire demi-tour. Des vapeurs suffocantes de miasmes putride vous soulèvent le cœur; vous devez rapidement trouver un moyen pour sortir avant d'être pris par la peur et l'affolement. Allez-vous tâter les murs dans le noir pour trouver une issue? (rendez-vous au 239) ou allez-vous tirer votre épée et avancer dans l'obscurité jusqu'au mur opposé? (rendez-vous alors au 228).

218

Vous ne tardez pas à atterrir au fond du puits mais malheureusement pour vous, le fond est hérissé de pointes et votre aventure se termine dans un des pièges mortels disséminés un peu partout dans le château d'Irrège. Dieu ait votre âme...



Vous bondissez hors du chemin et vous pénétrez dans un champ de blé qui vous abrite des regards mais ne vous empêche pas de voir le château. Vous avancez vers l'Est et vous voyez sur le côté Sud du château une paroi différente des autres. Vous décidez de vous en approcher. Après avoir traversé une fosse asséchée, vous arrivez face à ce mur. Vous cherchez un passage secret lorsqu'à votre grande surprise, vos mains traversent le mur. Allez-vous traverser complètement le mur au risque de vous retrouver pris dans un piège? (rendez-vous au 217) ou préférez-vous revenir sur la route et réfléchir à un autre plan pour entrer dans le château?(rendez-vous alors au 242).

220

Le grand homme est surpris lorsque vous lui dites que vous voulez du vin et il vous provoque en duel. Vous tirez votre épée de son fourreau et après avoir attendu que le grand homme sorte un couteau de sa ceinture, vous vous avancez au centre de la pièce où se déroulera le combat.(Rendez-vous au 39).

221

Vous lui donnez la cuillère qu'elle prend vivement; elle la frotte puis elle vous lance une barre de fer en vous disant de sortir de sa maison. Allez-vous prendre la barre de fer et partir de chez elle comme elle vous l'ordonne?(rendez-vous au 361) ou allez-vous restez pour lui montrer que c'est grâce à vous qu'elle a la cuillère? (rendez-vous alors au 71).



222

Le vieil homme sursaute en vous entendant et tout en se levant, il vous demande pourquoi vous êtes ici. Allez-vous lui dire la vérité? (rendez-vous au 67) ou allez-vous lui raconter une histoire?(rendez-vous au 309).

223

La vieille femme, épuisée, s'écroule sur le sol et vous supplie de la laisser en paix. Allez-vous poursuivre le combat jusqu'à son terme pour pouvoir ensuite fouiller la maison?(rendez-vous au 71) ou allez-vous demander à votre adversaire la raison de sa colère?(rendez-vous alors au 211).

224

Vous parvenez à vous frayer un chemin jusqu'à une boutique sur le côté gauche de la rue un peu plus loin. C'est un magasin de fleurs forestières et de plantes médicinales. Vous entrez à l'intérieur mais vous ne voyez personne dans le magasin. Des pots de toutes les couleurs sont entassés un peu partout dans la pièce, des fleurs séchées recouvrent les murs et des fioles en verre remplies de poudres couleurs d'arc en ciel couvrent plusieurs armoires vitrées. Vous pouvez prendre quelque chose et vous enfuir du magasin. Allez-vous prendre une fleur forestière?(rendez-vous au 54) ou une plante médicinale?(rendez-vous au 110).

Vous rabattez votre épée sur la porte qui se fend en deux. Vous sortez par le côté Nord de la pièce et vous débouchez dans un tunnel Est-Ouest. Vers l'Ouest, le tunnel se termine par une lourde porte en bois. Vers l'Est, le couloir tourne plus loin vers le Nord mais quelques mètres avant, vous voyez une deuxième porte en bois et un sac posé sur le côté gauche du tunnel. Si vous voulez aller à la porte de l'extrémité Ouest du tunnel, (rendez-vous au 238). Si vous voulez vous approcher de l'autre porte et du sac en allant vers l'Est, (rendez-vous au 251).

226

Vous jetez les cadavres des trois gardes que vous avez tué dans la fosse qui longe le château pour ne pas qu'on les voie. Après avoir regardé autour de vous pour voir si personne ne vous surveille, vous traversez le pont levis. (Rendez-vous au 243).

227

Un des gardes acquiesce d'un signe de tête et vous laisse passer. Tout en prenant un air naturel, vous traversez le pont levis et vous pénétrez dans le château. (Rendez-vous au 243).

228

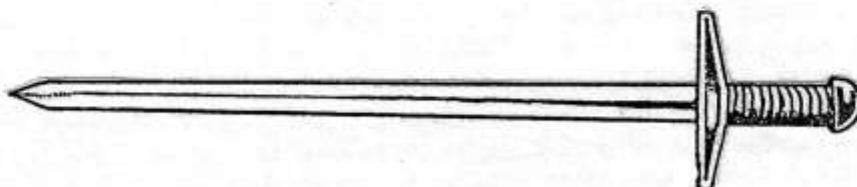
Vous tirez votre épée de son fourreau et vous avancez pour aller vers le mur opposé. Au fur et à mesure que vous avancez, vous remarquez qu'une odeur repoussante que vous aviez déjà sentie auparavant devient de plus en plus dense et vous êtes obligé de respirer à travers votre manche pour ne pas vomir. Comme vous êtes dans le noir complet, vous ne remarquez pas qu'au milieu de la pièce se trouve un puisard, et vous plongez la tête la première dans le trou. (Rendez-vous au 218).

229

Vous fouillez dans les poches et dans le sac du garde que vous avez tué. Mais vous ne voyez pas de trace de la moindre corde; vous êtes obligé d'abandonner l'idée d'escalader les tours. Si vous voulez faire le tour du château fort pour voir si vous pouvez entrer par un autre passage que par le pont levis, (rendez-vous au 219). Si vous voulez revêtir les vêtements du garde que vous avez tué pour essayer de passer incognito, (rendez-vous alors au 176).

230

Vous vous approchez de la ruine d'une auberge et pour plus de sûreté vous regardez d'abord par la fenêtre de la façade que longe le chemin: vous apercevez des lueurs blanchâtres danser dans la pénombre. Allez-vous entrer dans la maison en ruine? si oui, (rendez-vous au 328) ou préférez-vous continuer votre route en suivant le chemin vers l'Est? (rendez-vous alors au 200).



Vous levez la main et vous proposez vingt-deux pièces d'or. Le commissaire-priseur s'écrie: "22...22!" et devant la foule attentive clame: "Qui dit mieux?", mais personne ne lève la main. "Vingt-deux une fois...vingt-deux deux fois...adjugé! Monsieur, veuillez nous rejoindre et demander à l'huissier de vous donner ce que vous venez d'acheter." Après avoir traversé la foule bruyante de la vente aux enchères, vous vous approchez de la porte de l'entrepôt où sont installés les objets à vendre. "C'est vous la personne qui a acheté pour vingt-deux pièces d'or le coffre en bois décoré?" dit l'huissier sortant de l'entrepôt. Après avoir acquiescé d'un signe de tête, vous pénétrez tous deux dans une pièce contenant quatre armoires vitrées disposées aux quatre coins de la salle. Des bûches de bois sont entassées au centre de la pièce comme si l'on préparait un énorme bûcher et de lourds jambons tirent sur leur corde pendant du plafond. L'homme vous demande de lui donner les vingt-deux pièces d'or afin qu'il puisse vous apporter le coffre que vous avez acheté. Vous ouvrez votre bourse et lui tendez les vingt-deux pièces qu'il s'empresse de saisir et de cacher dans le fond de ses poches. (Enlevez vingt-deux pièces d'or à votre feuille d'aventure). "Maintenant suivez-moi!" vous dit-il et après lui avoir emboîté le pas, vous entrez dans une pièce reculée remplie d'objets en tous genres. L'homme s'arrête devant un tas de draps qu'il soulève et vous découvrez en dessous un coffre en bois décoré semblable à celui que vous avez acheté. Après avoir soufflé dessus pour enlever la poussière, il le prend et vous le tend en vous disant: "tenez, voici votre coffre, il est un peu sale mais après l'avoir astiqué, il sera comme neuf." Vous ripostez immédiatement en lui disant que ce n'est pas ce coffre que vous avez acheté et que vous aimeriez que l'on vous apporte celui qui a été présenté à la foule. Après vous avoir dévisagé, l'homme repose le coffre à terre et ressort en vous disant de l'attendre ici. Vous en profitez pour examiner la pièce: une bibliothèque montant jusqu'au plafond, deux tables, six chaises et un fauteuil sont les principaux meubles, cependant, plusieurs draps recouvrent des choses et vous décidez d'en soulever un. Vous vous approchez de l'un des draps, que vous soulevez d'un geste brusque et à votre grand étonnement, vous découvrez en dessous encore deux coffres identiques à celui qui faisait l'objet de votre achat. Vous soulevez à nouveau un drap qui laisse apparaître encore un autre coffre identique. Vous devinez alors que l'on vous a vendu un coffre fait à la chaîne et non un coffre ancien comme vous vous l'imaginiez. Vous entendez soudain des bruits de pas... Vous avez juste le temps de remettre les draps dans l'état où ils étaient que déjà l'homme rentre dans la pièce transportant avec lui le coffre que vous avez acheté à la vente. Tout en le déposant à terre il vous dit: "tenez, cette fois-ci vous serez satisfait; je vous apporte le coffre qui a été montré à la foule, celui que vous avez acheté." Vous lui dites que vous ne voulez pas de ce coffre qui n'est qu'une vulgaire imitation et que vous voulez récupérer votre argent. Soudain, deux esclaves bondissent dans la pièce et sur l'ordre de l'huissier, se jettent sur vous. Vous devez les combattre un par un.

ESCLAVE	Habileté: 4	Endurance: 6
ESCLAVE	Habileté: 5	Endurance: 4
HUISSIER	Habileté: 7	Endurance: 8

Si vous gagnez, vous fouillez les cadavres de vos victimes mais vous ne trouvez pas de pièces d'or; l'huissier a dû les cacher quelque part avant de revenir à l'entrepôt. Si vous voulez ouvrir le coffre que vous avez acheté, (rendez-vous au 297); si vous voulez ouvrir le coffre caché sous le premier drap, (rendez-vous au 355); si vous voulez ouvrir un des deux coffres cachés sous le deuxième drap, (rendez-

vous au 318); si vous voulez ouvrir le coffre caché sous le troisième drap, (rendez-vous au 258). Mais si vous préférez ressortir au plus vite de l'entrepôt pour ne pas prendre le risque d'être découvert avec les cadavres, vous bondissez hors de la pièce, puis vous suivez la rue allant vers l'Est. (Rendez-vous au 329).

232

Le tunnel Sud tourne vers l'Est et vous apercevez un énorme tas de bûches barrant pratiquement le passage. Alors que vous le dépassez, vous remarquez qu'un message est coincé entre deux rondins de bois. Vous vous en approchez puis vous le lisez:



Après avoir quitté ce tunnel, vous empruntez un couloir allant vers le Sud et vous arrivez à un carrefour. Vous avez le choix entre: aller à l'Ouest, (rendez-vous au 62), ou au Sud, (rendez-vous au 206).

233

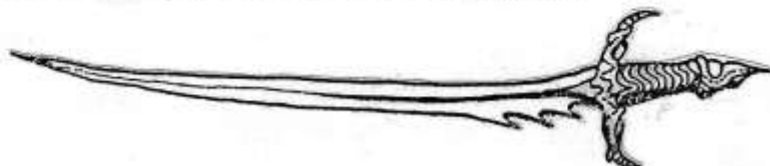
Vous découvrez en soulevant un tas de couvertures sales, un petit talisman en forme de loup. Vous l'emportez mais au moment où vous allez sortir de la pièce, un Chien Berger Allemand vous bondit dessus. Vous devez le combattre car il est bien décidé à garder son territoire.

BERGER ALLEMAND Habileté: 7 Endurance: 6

Si vous gagnez, vous sortez de la cuisine et vous pouvez maintenant ouvrir la porte de la chambre, (rendez-vous au 137), ou aller aider la personne poussant des cris derrière la ferme (si vous ne l'avez pas déjà fait), (rendez-vous au 367).

234 * ↓

Vous suivez le tunnel Ouest, qui tourne bientôt vers le Nord et aboutit à une porte en bois. Vous l'ouvrez et vous entrez dans une salle d'armes. Plusieurs dizaines d'épées, de lances et de glaives attendent d'être utilisés; quelques armoires sont disposées côte à côte. Vous apercevez sur l'une d'elles un message collé sans doute avec de la poix. Vous vous en approchez et vous y distinguez d'étranges signes représentant des objets et des animaux. Ne sachant pas ce que veulent dire ces symboles, vous décidez de ressortir de la pièce et de suivre l'autre tunnel allant vers l'Est (rendez-vous au 378).





234. Vous distinguez sur un message collé d'étranges signes représentant des objets et des animaux.

Vous regardez si personne ne vous voit et vous bondissez sur le garde endormi que vous assommez. Après avoir ouvert la porte en bois, vous hissez le garde derrière celle-ci. Vous refermez la porte et vous voyez que vous vous trouvez dans un couloir qui tourne vers l'Est. Vous le suivez et vous arrivez devant une porte en bois fermée à clef qui termine le couloir. Vous prenez un trousseau de clefs qui se trouve dans une cavité du mur et vous tournez une des clefs dans la serrure, qui cède. Avec prudence, vous ouvrez la porte et vous débouchez dans un couloir allant vers l'Est. Vous voyez deux portes, l'une à votre droite et l'autre à gauche, un peu plus loin. Près de cette dernière git un sac de cuir vraisemblablement oublié par l'un des gardes. Allez-vous ouvrir la première porte?(rendez-vous au 249), ou allez-vous vous approcher de l'autre porte et du sac?(rendez-vous au 251).

236

Vous refermez la porte et après avoir regardé autour de vous pour assurer votre sécurité, vous suivez le couloir vers l'Est en allant à l'autre porte où git un sac.(Rendez-vous au 251).

237

Les gardes sont plus malins que vous ne l'aviez cru et ils se doutent bien que vous n'êtes pas des leurs. Ils tirent leur épée et se précipitent sur vous. Vous devez les combattre.

	Habileté	Endurance
GARDE	6	5
GARDE	7	4
GARDE	5	6

Si vous êtes vainqueur,(rendez-vous au 226).

238

Vous vous approchez de la porte à l'extrémité du tunnel et vous remarquez en son milieu, une petite plaque en fer gravée de plusieurs symboles énigmatiques. Quatre flèches partant de la plaque indiquent les quatres coins de la porte qui sont peints en marron. Comme vous ne comprenez pas la signification de ces signes, vous tournez la poignée pour ouvrir la porte mais elle est fermée à clef. Si vous voulez essayer de la fendre avec votre épée,(rendez-vous au 248). Si vous voulez rebrousser chemin et vous approcher de l'autre porte et du sac,(rendez-vous au 251).



Vous tatez le mur pour trouver une issue; malgré le noir complet qui règne dans cette pièce, vous réussissez à trouver une porte mais elle n'a pas de poignée. Vous brandissez votre épée et vous la rabattez sur la porte. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, (rendez-vous au 225), si vous êtes malchanceux, (rendez-vous au 247).

240

Vous taillez un arbre à l'aide de votre épée, puis vous réussissez à grand peine à le mettre en travers du gouffre, d'une largeur d'au moins dix mètres. En espérant le franchir, vous vous avancez sur l'arbre; le vide sous le tronc est terrifiant. Soudain vous glissez! Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, (rendez-vous au 341), si vous êtes Malchanceux, (rendez-vous au 201).

241

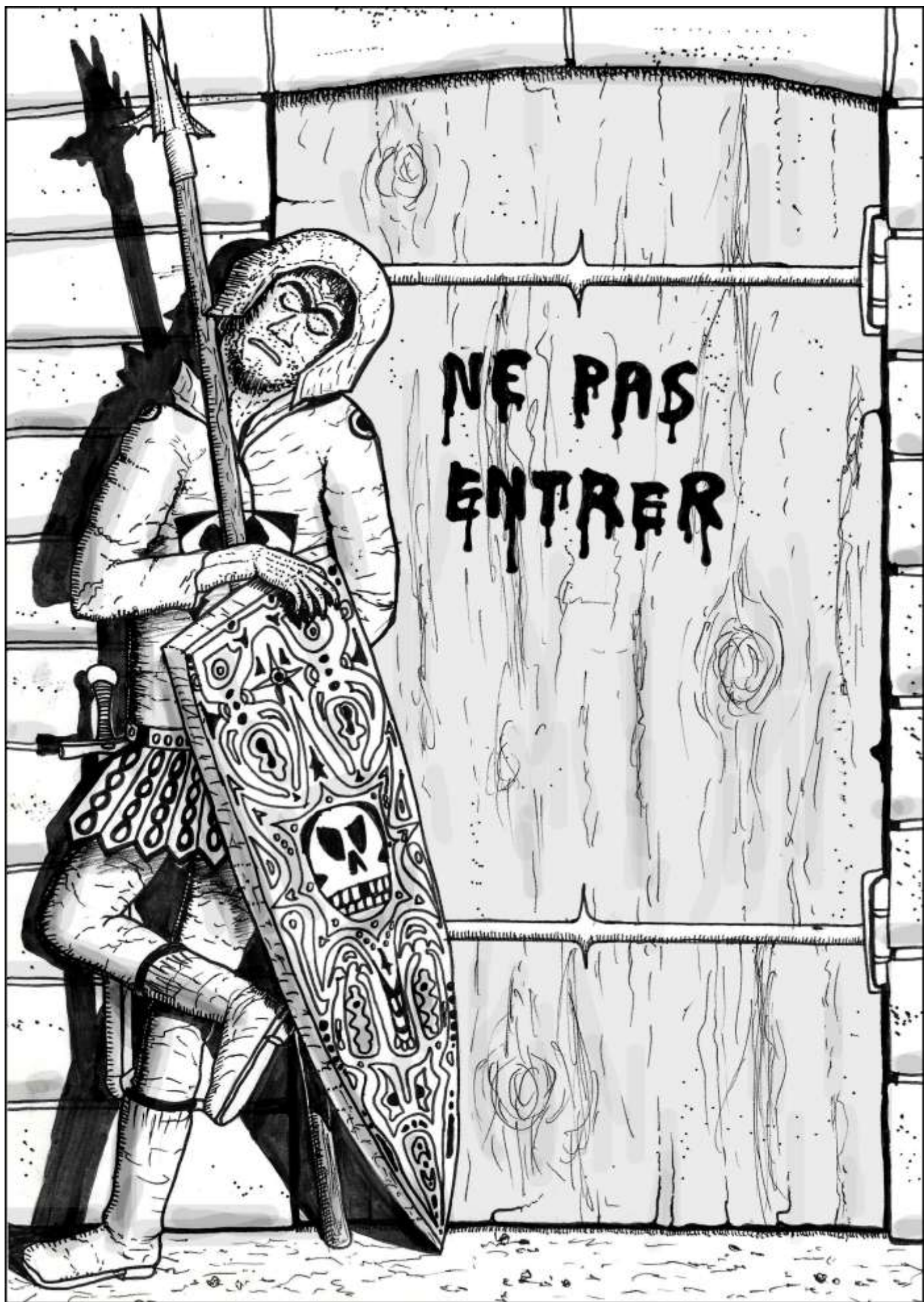
Vous descendez de la crête en direction de la combe en vous dirigeant vers l'Est. La végétation autour de vous est luxuriante. Des oiseaux accompagnés de milliers d'insectes semblent vous souhaiter la bienvenue. Tout vous paraît contraire à la mauvaise réputation que l'on donne à cette combe soit disant maudite. Mais soudain, vous entendez quelqu'un appeler à l'aide derrière un buisson quelques mètres plus haut. Allez-vous aider la personne en détresse? (rendez-vous au 58), ou préférez-vous continuer à descendre sans vous en préoccuper? (rendez-vous alors au 104).

242

Vous faites demi-tour en espérant que votre choix soit le plus favorable. Vous retraversez la fosse asséchée et vous pénétrez dans le champ de maïs. Tout en vous dépêchant, vous surveillez si personne ne vous voit. Après quelques minutes, vous arrivez sur la route à l'Ouest du château et vous cherchez la solution pour entrer. Si vous voulez revêtir les vêtements du garde que vous avez tué pour pouvoir passer incognito, (rendez-vous au 176); si vous voulez escalader les tours du château à l'aide d'un corde, (rendez-vous au 229).

243 * \

Vous débouchez dans une cour intérieure. Des blasons à tête de mort sont accrochés un peu partout sur les murs et ils vous rappellent que si l'on vous découvre ici, ce sera la mort certaine. Vous apercevez soudain un blason différent des autres: il est plus gros et il représente une sorte de triptyque accompagné de quelques signes énigmatiques. Vous pensez qu'une icône du triptyque pourrait bien se trouver quelque part dans ce maudit château et c'est une raison de plus pour ne pas gâcher votre invitation temporaire. Soudain, vous entendez un bruit de chaîne derrière vous. Vous vous retournez et vous constatez que le pont levis est en train d'être remonté. Les énormes maillons d'une longue chaîne pénétrant par des fentes dans les murs du château, hissent la lourde porte en bois armée de tiges de fer en un grincement sourd et incessant. Bientôt, les vibrations s'arrêtent et vous savez maintenant que vous ne pouvez plus sortir du château fort par cette issue. Il ne vous reste plus qu'à visiter l'intérieur. Sur la droite, un garde endormi surveille une lourde porte en bois qui porte l'inscription suivante: "ne pas entrer". Un peu plus



243. un garde endormi surveille une lourde porte en bois...

loin, une autre porte en fer donne aussi accès aux pièces du château. Si vous voulez entrer par la porte en bois, (rendez-vous au 235); si vous voulez entrer par la porte en fer, (rendez-vous au 254); mais si vous préférez continuer à explorer la cour, (rendez-vous au 263).

244

Vous tâtez le mur pour trouver une issue et malgré le noir complet qui règne dans cette pièce, vous réussissez à trouver un anneau incrusté dans le mur Nord. Vous le tournez et vous entendez soudain un bruit sourd emplir la pièce. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, (rendez-vous au 255), si vous êtes Malchanceux, (rendez-vous au 264).

245

Le couloir se divise bientôt en deux. Une partie continue tout droit et se finit par une porte en bois, l'autre va vers la gauche et se termine aussi par une porte.
Si vous voulez aller tout droit, (rendez-vous au 256).
Si vous voulez aller à gauche, (rendez-vous au 267).

246

Le chemin de terre tourne bientôt au Sud et vous arrivez devant une ferme appelée la ferme BALTIQUE. Son toit est fait de chaume et ses vieux murs en torchis sont fissurés avec le temps. Quelques fenêtres permettent de distinguer des pièces vides et malpropres. Vous entendez soudain des cris provenant de derrière la ferme. Allez-vous aider la personne en détresse? si oui, (rendez-vous au 367), sinon, vous pouvez entrer dans la ferme, (rendez-vous au 185) ou revenir au relai de diligence, (rendez-vous au 12).

247

Vous rabattez votre épée mais comme vous êtes dans l'obscurité, vous ne pouvez pas bien viser et vous frappez sur de la pierre à côté de la porte. Votre épée s'est ébréchée et vous perdez 1 point d'Habileté. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, (rendez-vous au 225), mais si vous êtes Malchanceux, (rendez-vous au 253).

248

Vous brandissez votre épée et vous la rabattez sur la porte, mais elle est plus solide que ce que vous pensiez et vous ne réussissez pas à la fendre. Il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin et vous approcher de l'autre porte et du sac en allant vers l'Est. (Rendez-vous au 251).

249

Vous ouvrez la première porte et vous entrez dans une pièce dont l'obscurité y régnant vous empêche de distinguer l'intérieur. Si vous voulez voir ce qu'il y a dedans, (rendez-vous au 259), mais si vous préférez quitter cette pièce au risque d'abandonner peut-être des objets qui pourraient plus tard vous être utiles, (rendez-vous au 236).

Vous courez en direction de l'entrée du village car votre combat a attiré d'autres sentinelles. Vous arrivez bientôt à un croisement de rues. Une rue part vers le Nord, une autre va vers le Sud et une ruelle mène vers l'Est.

Si vous voulez aller vers le Nord, (rendez-vous au 396).

Si vous voulez aller vers le Sud, (rendez-vous au 285).

Si vous voulez aller vers l'Est, (rendez-vous au 24)

251

Vous vous approchez de la porte et du sac; ce dernier ressemble à un sac à dos. Vous détachez quelques sangles et vous ouvrez ensuite le sac en cuir d'un geste brusque; de la nourriture et une lanterne apparaissent. Vous pouvez prendre un repas si vous le désirez puis vous mettez ce sac sur vos épaules en guise de sac à dos. Vous gagnez 2 points de Chance. Vous avez maintenant le choix entre: ouvrir la porte, (rendez-vous au 32), ou continuer vers l'Est dans le couloir, (rendez-vous au 50).



252

Vous vous approchez de la table et vous ouvrez le livre. A votre grande surprise, le livre est évidé en son milieu, vous y trouvez 2 pièces d'or et une petite bouteille contenant un liquide blanc. Si vous voulez boire de ce liquide, (rendez-vous au 35), sinon, vous prenez les pièces d'or et vous sortez de la chambre, (rendez-vous au 30).

253

Vous brandissez à nouveau votre épée et vous la rabattez sur la porte mais vous la ratez à nouveau et votre épée se casse en plusieurs parties. Vous ne pourrez plus jamais sortir de cet endroit et votre aventure se termine dans un des pièges mortels parsemés un peu partout dans le château d'Irrège. Dieu ait votre âme...

254

Vous regardez si personne ne vous voit et vous ouvrez la porte en fer que vous refermez après votre passage. Vous vous trouvez dans un couloir éclairé par des lampes à huile allant vers l'Est. Un sac en cuir est placé dans un coin et vous décidez de l'ouvrir. (Rendez-vous au 265).

255

Soudain, un pan du mur se soulève lentement dans un grincement sourd et vous pouvez bientôt passer. Vous vous dirigez à l'Est vers le sac et l'autre porte. (Rendez-vous au 251).



Vous suivez jusqu'au bout le couloir rectiligne puis vous arrivez devant une porte en bois fermée à clef. Vous prenez le trousseau de clefs qui se trouve dans une cavité du mur et vous en tournez une dans la serrure...qui s'ouvre. Avec prudence, vous ouvrez la porte et vous débouchez dans un nouveau couloir menant vers l'Est. Vous voyez une porte sur la droite et plus loin, une autre porte sur la gauche avec un sac. Allez-vous ouvrir la première porte? (rendez-vous au 249), ou allez-vous vous approcher de l'autre porte et du sac?(rendez-vous au 251).

257

Vous frappez à la porte et vous attendez que quelqu'un vienne vous ouvrir. "Que faites-vous ici!" dit soudain une voix derrière vous. Vous vous retournez et vous vous trouvez face à un garde qui fait sa ronde. "Votre nom!" dit-il. Sans perdre un instant, vous bondissez sur lui l'épée à la main. (Rendez-vous au 268).

258

Vous essayez d'ouvrir le coffre caché sous le troisième drap mais vous n'y parvenez pas: deux gros cadenas empêchent la serrure de fonctionner. Si vous voulez essayez de faire sauter la serrure d'un coup d'épée, lancez un dé. Si vous faites un 1 ou un 2, (rendez-vous au 335); si vous faites un 3, un 4, un 5 ou un 6, (rendez-vous au 272). Si vous préférez laisser ce coffre pour ne pas abîmer votre épée et essayer d'en ouvrir un autre, vous pouvez ouvrir celui que vous avez acheté, (rendez-vous au 297), ou bien celui qui est caché sous le premier drap, (rendez-vous au 376), ou encore un de ceux qui sont cachés sous le deuxième drap, (rendez-vous au 318).

259

Pendant que vous avancez dans la pièce, la porte se referme derrière vous; vous ne pourrez plus faire demi-tour. Des vapeurs suffocantes de miasmes putrides vous soulèvent le coeur; vous devez rapidement trouver un moyen pour sortir avant d'être pris par la peur et l'affolement. Allez-vous tâter les murs dans le noir pour trouver une issue? (rendez-vous au 244), ou allez-vous tirer votre épée et avancer dans l'obscurité jusqu'au mur opposé? (rendez-vous au 228).

260

Le chemin allant vers l'Est se divise en deux quelques mètres plus loin. Un chemin mène au Nord et un autre continue vers l'Est. Allez-vous continuer vers l'Est, (rendez-vous au 10), ou aller au Nord, (rendez-vous au 33).

261

Alors que vous alliez toucher un objet, des éclairs lumineux jaillissent de partout vous repoussant en arrière. Vous perdez 2 points d'Endurance et vous êtes obligé de déposer un objet de votre côté des autres, puis vous partez vers le Nord en suivant le sentier. (Rendez-vous au 36).

262

Bravo! dit-il, vous avez réussi la première question. Maintenant, voici la deuxième: qui est le plus cruel? il vous présente une

fiche sur laquelle se trouve inscrit plusieurs noms. Allez-vous répondre:

une goule? (rendez-vous au 153)

un squelette? (rendez-vous au 282)

un trappeur? (rendez-vous au 132)

un korrigan? (rendez-vous au 311).

263

Vous regardez si personne ne vous voit et vous avancez dans la cour en longeant le mur. Dans le silence de ces lieux, vous percevez nettement les bruits provenant de l'autre côté d'une porte à double battant, en particulier des rires étouffés. Si vous voulez entrer en poussant les battants, (rendez-vous au 279), mais si vous préférez revenir en arrière, (rendez-vous au 289).

264

Alors que le bruit sourd augmente, vous voyez des lumières apparaître et s'ajiter vers le mur opposé de la pièce. Vous décidez de vous en approcher. (Rendez-vous au 228).

265

Vous ouvrez le sac en cuir: il contient 6 pièces d'or et un couteau en fer qui a été gravé d'un nom: "MARTONI". Vous mettez vos trouvailles dans votre poche et vous gagnez 1 point de Chance, puis vous avancez dans le couloir. (Rendez-vous au 245).

266

Vous ouvrez la première boîte et vous découvrez à l'intérieur un parchemin sur lequel vous lisez:

*Vous êtes certainement
quelqu'un d'une grande
bravoure puisque vous êtes
arrivé jusqu'ici. Ne soyez
pas inquiet pour l'avenir;
nous sommes des gens de
parole et nous vous laissons
prendre le trésor des Anciens.
Nous espérons que vous en
ferez bon usage.*

Rendez-vous au 400.

Vous suivez le couloir allant à gauche et arrivez devant une porte en bois. Si vous voulez ouvrir la porte, (rendez-vous au 278); si vous voulez frapper à la porte et attendre que l'on vienne vous ouvrir, (rendez-vous au 257); si vous voulez regarder par le trou de la serrure, (rendez-vous au 288).

268

Vous devez combattre le garde.

GARDE Habileté: 6 Endurance: 7

Si vous gagnez, vous ouvrez la porte sans attendre. (Rendez-vous au 278).

269

Vous passez la porte et entrez dans un couloir éclairé par des torches. Celui-ci tourne plus loin vers la droite et vous arrivez bientôt dans une pièce présentant trois portes placées côte à côte. Allez-vous ouvrir:

la porte de gauche, (rendez-vous au 287)?

la porte du milieu, (rendez-vous au 331)?

la porte de droite, (rendez-vous au 312)?

270

Vous passez devant sans y déposer d'objets quand soudain des éclairs lumineux jaillissent de partout, vous repoussant en arrière. Vous perdez 2 points d'Endurance et vous êtes obligé de déposer un objet de votre sac à dos à côté des autres puis vous partez vers le Nord. (Rendez-vous au 36).

271

Vous frappez à la porte du magasin pour qu'on vous ouvre mais contre toute attente, une personne se penche à la fenêtre et vous jette un seau d'eau sur la tête. Vous êtes trempé et vous perdez 1 point de Chance. Vous allez maintenant pouvoir entrer dans la boutique du côté droit de la rue. (Rendez-vous au 140).

272

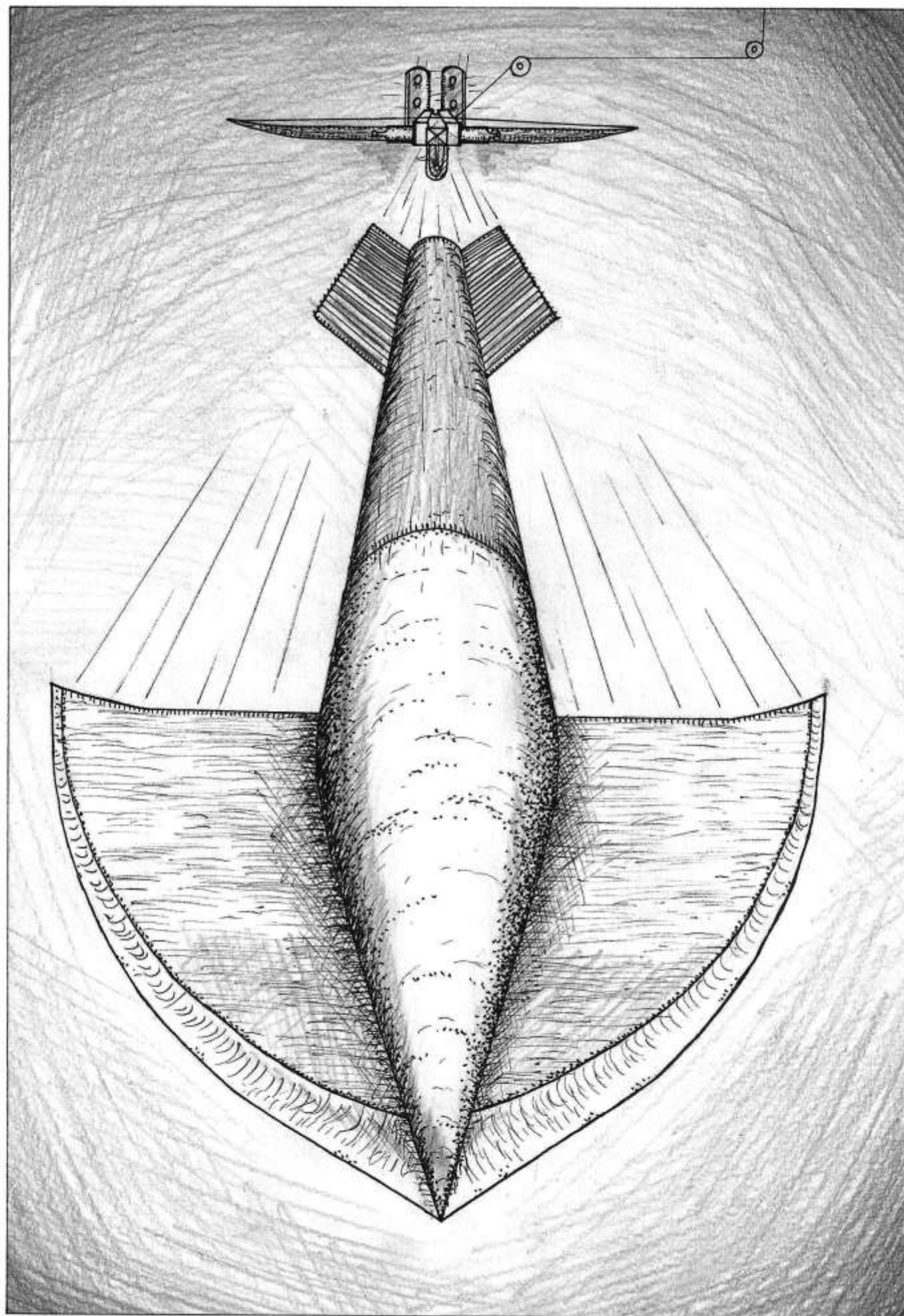
Vous brandissez votre épée et vous la rabattez sur le coffre qui se fend en deux. Vos yeux s'émerveillent lorsque vous découvrez la deuxième partie du triptyque. Cette icône représente un roi ou un seigneur incrusté dans le bois et qui porte la seconde partie d'un message:

VER
UPI
S T .5.
EIG
S

Vous glissez cette partie du triptyque dans votre sac à dos et vous vous dirigez vers la porte de sortie. Soudain, vous voyez cette porte s'ouvrir violemment et vous reconnaissez le commissaire-priseur qui se précipite sur vous l'épée à la main à la vue des cadavres. Vous devez le combattre.

COMMISSAIRE-PRISEUR Habileté: 7 Endurance: 6

Si vous gagnez, vous bondissez hors de l'entrepôt puis vous suivez la rue allant vers l'Est, (rendez-vous au 329).



273 . La flèche de l'arbalète part en sifflant et vous transperce la poitrine.

Vous pénétrez dans la pièce sombre et vous voyez quelque chose briller au centre de la salle; vous vous en approchez et vous découvrez avec horreur que c'était un reflet sur la flèche d'une arbalète qui déclenche son mécanisme. La flèche part en sifflant et vous transperce la poitrine, vous vous écroulez tué sur le coup. Votre aventure se termine ici...

274

Vous ouvrez la porte et vous voyez une sentinelle endormie au pied d'un escalier en colimaçon. Sur l'arrière de l'escalier, vous apercevez une lourde porte en fer qui doit s'ouvrir à l'aide d'une clef suspendue à un clou. Si vous choisissez de monter l'escalier, (rendez-vous au 294); si vous choisissez d'ouvrir la porte, Tentez votre Chance. Si vous êtes chanceux, (rendez-vous au 275), si vous êtes malchanceux, (rendez-vous au 322).

275

Vous vous approchez de la porte sans réveiller la sentinelle et vous introduisez la clef qui était accrochée au clou dans la serrure; elle s'ouvre sans difficulté. (Rendez-vous au 295).

276

Vous montez l'escalier en colimaçon. Vous arrivez bientôt à son sommet où vous êtes arrêté par une grille en fer. Vous la poussez et vous débouchez sur un chemin de ronde au sommet du château. De là, vous voyez toute la combe à travers les créneaux. Si vous voulez avancer sur le chemin de ronde, (rendez-vous au 315), mais si vous préférez faire demi-tour et redescendre l'escalier, (rendez-vous au 277).

277

Vous redescendez l'escalier en colimaçon et vous revenez à l'endroit où vous étiez pour ouvrir la porte que surveille une sentinelle endormie. (Rendez-vous au 295).

278

Vous ouvrez la porte et entrez dans une vaste salle déserte dont le sol est jonché de lattes de bois semblant toutes dirigées vers une porte, celle que vous découvrez dans la direction opposée à celle que vous quittez. Cependant, votre attention est attirée par un sac gisant dans un coin de la pièce et vous vous en approchez. (Rendez-vous au 292).

279

Lorsque vous poussez les battants de la porte, vous apercevez une vingtaine de gardes: certains nettoient leurs armes, d'autres vérifient le contenu de caisses de boulets. Vous êtes dans une salle de garde. Des armes en tous genres accrochées au mur vous rappellent qu'il vaut mieux être prudent et ressortir de cette endroit avant que l'on vous y découvre. (Rendez-vous au 289).

Vous ouvrez la boîte et vous découvrez à l'intérieur un anneau de cuivre. Allez-vous mettre l'anneau à votre doigt? (rendez-vous au 9), ou allez-vous le laisser là et suivre le chemin vers l'Est?(rendez-vous au 260).

Le chemin allant à l'Est tourne au Sud un peu plus loin; vous le suivez et vous vous trouvez devant deux voleurs: le premier porte des habits déchirés et une grosse barbe touffue cachant la moitié de son visage, le second est revêtu d'une cotte de mailles et porte un grand chapeau noir. Ils sont armés tout deux d'une épée et se protègent d'un bouclier hérissé de pointes. Vous devez les combattre un par un.

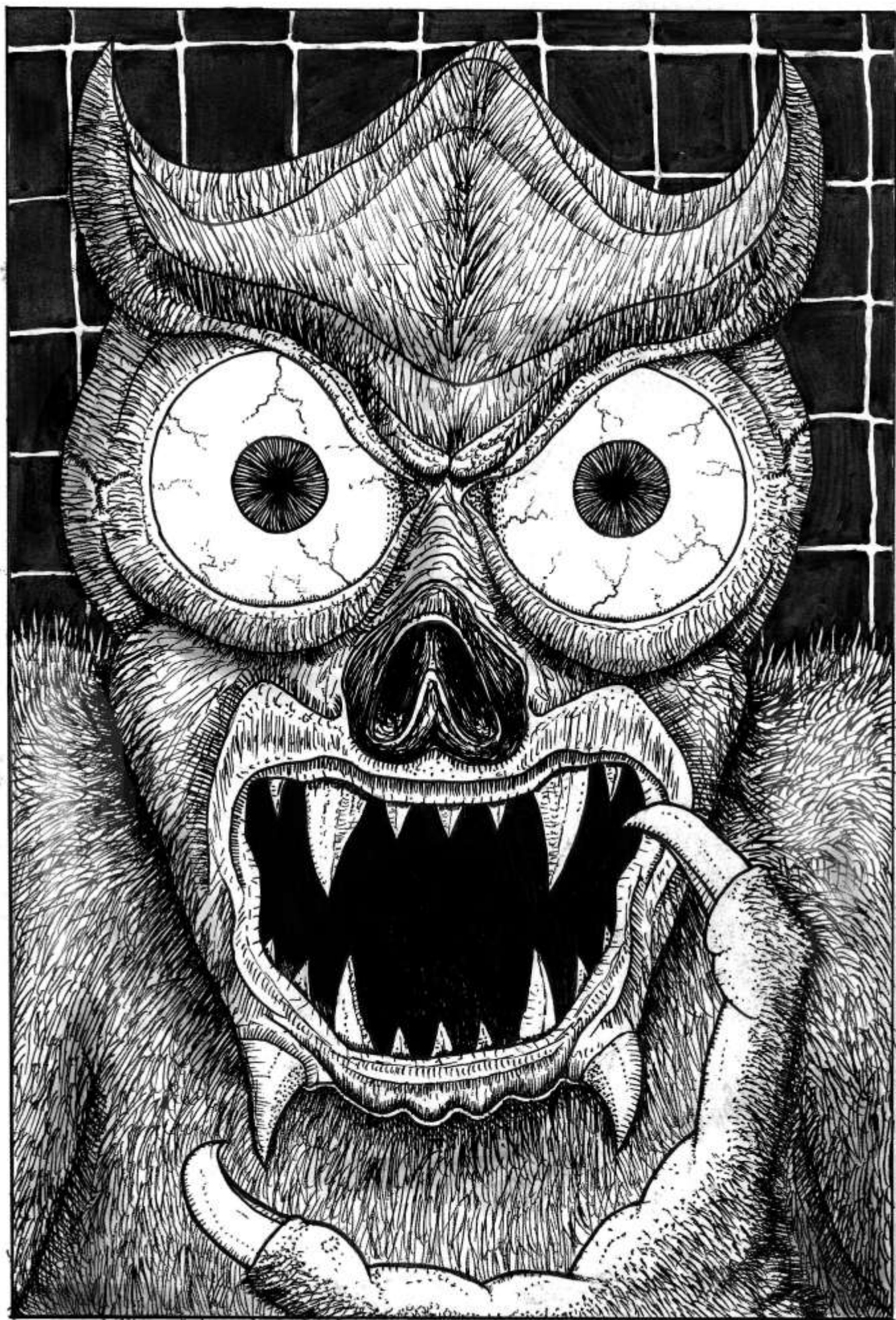
VOLEUR	Habileté: 9	Endurance: 8
VOLEUR	Habileté: 7	Endurance: 10

Si vous gagnez, (rendez-vous au 161).



Faux! car un squelette ne vit pas. Des éclairs jaillissent de ses yeux vous transformez en ZOMBIE. Vous êtes maintenant un esclave du magicien et votre aventure se termine ainsi...





Vous soulevez le drap et vous faites un sursaut: vous voyez un petit dragon se débattre avec fureur dans sa cage en essayant de vous brûler les doigts. Avez-vous un collier de dressage en votre possession? si oui, (rendez-vous au 190), sinon, vous quittez le dragon et vous sortez de la hutte en direction du Sud. (Rendez-vous au 181).

Vous avancez prudemment sur le pont de droite. La vision du vide sous ce pont est terrifiante. En marchant sur les planches grinçantes, vous ne remarquez pas qu'à quatre endroits, les liens du pont sont différents des liens rencontrés partout ailleurs. Vous marchez en plein milieu quand soudain une trappe s'ouvre sous vos pieds. Tentez votre Chance. Si vous êtes chanceux, (rendez-vous au 74); si vous êtes malchanceux, (rendez-vous au 201).

Le chemin allant vers le Sud tourne bientôt vers l'Est. Soudain, votre regard est attiré par un objet luisant sur le sol, vous ramassez un talisman en forme de crabe que vous emportez. Vous continuez à avancer mais lorsque vous avez passé le tournant, vous vous trouvez en face d'une bande de voyous bien décidés à vous dévaliser. Vous revenez en courant au croisement et vous avez le choix entre: aller vers l'Est, (rendez-vous au 24), ou vers le Nord, (rendez-vous au 396).

Vous devez la combattre.

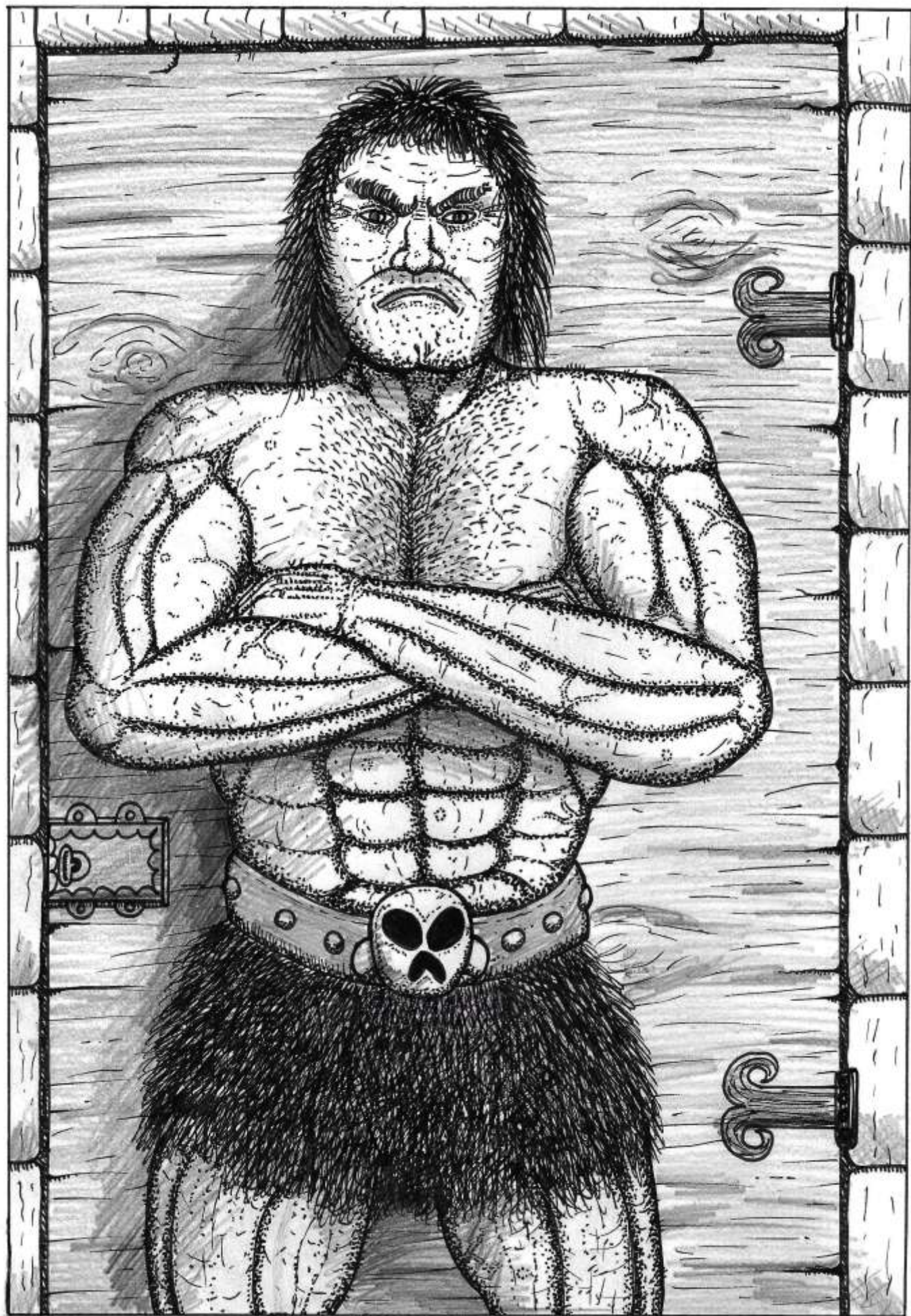
BETE SANGUINAIRE Habileté: 8 Endurance: 10

Si vous gagnez, vous pouvez: soit bondir dans l'ouverture d'où s'est échappée la bête, (rendez-vous au 88), soit rester un moment dans la fosse pour fouiller les vêtements des cadavres, (rendez-vous au 68).

Vous ouvrez la porte puis entrez dans une pièce plongée dans l'obscurité totale. Vous fouillez dans votre sac à dos pour prendre la lanterne mais elle ne s'y trouve plus: elle a dû tomber du sac lorsque vous l'avez hissé sur votre dos. Vous décidez donc d'avancer jusqu'au mur opposé, l'épée à la main. (Rendez-vous au 228).

"Petit curieux!" dit soudain une voix derrière vous. Vous vous retournez et vous vous trouvez face à un garde faisant sa ronde. "Votre nom!" dit-il. Sans perdre un instant, vous bondissez sur lui l'épée à la main. (Rendez-vous au 268).

Vous faites demi-tour le plus silencieusement possible et vous arrivez à nouveau devant les deux portes. Si vous voulez ouvrir la porte en bois, (rendez-vous au 235); si vous voulez ouvrir la porte en fer, (rendez-vous au 254).



La troisième question est la suivante: des deux portes identiques qui se trouvent devant vous, laquelle donne accès à une icône? Allez-vous ouvrir la porte de droite?(rendez-vous au 163), ou la porte de gauche?(rendez-vous au 303).

Vous suivez l'escalier jusqu'au premier étage et vous entrez dans la chambre n°8. Vous refermez la porte derrière vous et vous examinez la chambre à coucher. Un lit couvert d'un drap rouge, une table en bois et une chaise sont les principaux meubles de la pièce. Une fenêtre à barreaux et une tache de sang sur le plancher vous font penser que peut-être vous vous êtes trompé de chambre; vous vérifiez, mais vous êtes bien au bon numéro. Vous maudissez le propriétaire de vous avoir loué ce taudis mais vous êtes trop fatigué pour lui demander une autre chambre. Vous arrachez quelques toiles d'araignées et vous vous allongez sur le lit après avoir éteint la lanterne. Vous ne tardez pas à vous endormir; mais soudain, vous êtes réveillé par des rires rauques venant de l'extérieur. Si vous voulez aller voir d'où viennent ces rires,(rendez-vous au 317), si vous préférez continuer à dormir,(rendez-vous au 382).

Vous vous approchez du sac que vous ouvrez: il renferme de la nourriture et une lanterne. Vous pouvez prendre un repas si vous le désirez(barrez alors une portion de nourriture sur votre Feuille d'Aventure et ajoutez-vous 4 points d'Endurance). Vous mettez ce sac sur vos épaules en guise de sac à dos. Vous gagnez 2 points de Chance puis vous allez ouvrir la porte opposée. (Rendez-vous au 269).

La clef tourne dans la serrure et la porte s'ouvre dans un grincement épouvantable montrant qu'elle n'a pas été ouverte souvent. De la poussière recouvre le sol, faisant des remous lorsque vous marchez. De la poussière artificielle! vous vous êtes rendu compte à temps que c'est une poudre mortelle. Vous respirez à travers votre manche pour ne pas aspirer le poison. Au centre de la pièce se trouve un coffre en fer sur lequel on peut lire en langue des Lutins:"MARONOMIE". Vous emportez le coffre et vous sortez de la pièce par la porte située en face de celle où vous êtes entré. (Rendez-vous au 2).



Tentez votre Chance. Si vous êtes chanceux, (rendez-vous au 332); si vous êtes malchanceux: alors que vous vous approchez de l'escalier, la sentinelle sursaute et tire son épée en vous voyant. Vous devez combattre.

SENTINELLE Habileté: 7 Endurance: 6

Si vous gagnez, (rendez-vous au 276).

Avec prudence, vous ouvrez la porte et à votre grande surprise vous êtes à l'air libre! vous sortez d'un passage souterrain! Une forêt dense s'étale devant vous et vous pouvez distinguer trois sentiers s'éloignant de vous. Si vous voulez prendre un sentier se dirigeant vers le Nord, (rendez-vous au 340); si vous voulez emprunter un sentier se faufilant vers l'Est, (rendez-vous au 210); si vous préférez suivre le chemin menant vers le Sud, (rendez-vous au 180).

Vous levez la main et vous proposez 20 pièces d'or. Aussitôt, l'homme lève la main à nouveau et propose 21 pièces d'or. Si vous avez plus de 21 pièces d'or, vous pouvez surenchérir en allant au 231; mais vous pouvez aussi laisser ces personnes à leurs occupations et continuer dans la rue vers l'Est, (rendez-vous au 329). Si vous n'avez pas plus de 21 pièces d'or, vous êtes obligé de laisser ces personnes à leur vente aux enchères et vous continuez dans la rue vers l'Est, (rendez-vous au 329).

Vous ouvrez le coffre que vous venez d'acheter mais vous ne trouvez rien à l'intérieur. Soudain, vous entendez la porte s'ouvrir brutalement et vous reconnaissez le commissaire-priseur qui se précipite sur vous l'épée à la main lorsqu'il voit les cadavres. Vous devez le combattre.

COMMISSAIRE-PRISEUR Habileté: 7 Endurance: 6

Si vous gagnez, vous bondissez hors de la pièce et vous sortez de l'entrepôt, puis vous suivez la rue allant vers l'Est, (rendez-vous au 329).

Vous pénétrez bientôt parmi les arbres hauts et touffus de la forêt de Lagris. La route qui vous mène se transforme bientôt en sentier et tourne un peu plus loin vers l'Est. Tentez votre Chance. Si vous êtes chanceux, (rendez-vous au 302); si vous êtes malchanceux, (rendez-vous au 333).

Ce trousseau de clefs est ensorcelé et vous vous brûlez la main. Tentez votre Chance! Si vous êtes chanceux, c'est votre main gauche qui l'a touché mais vous perdez 2 points d'Endurance; si vous êtes malchanceux, c'est votre main droite qui l'a touché et vous perdez 3 points d'Endurance et 1 point d'Habileté. Après votre échec, vous sortez de la pièce. (Rendez-vous au 30).

Vous secouez la cloche invisible et vous sentez votre tête tourner, vous avez agité la cloche d'ivresse. Vous ne voyez plus clair et vous perdez 1 point d'Endurance. Vous n'avez plus la force de vous tenir debout et vous décidez de vous reposer quelques instants au bord du chemin. (Rendez-vous au 391).

Vous vous introduisez dans la fissure avec d'infinies précautions car les parois abruptes et glissantes peuvent à tout moment vous faire perdre pied. La chaudière s'enfonce dans la montagne presque à la verticale. L'obscurité est complète à présent, et votre lanterne perce à peine les ténèbres qui s'étendent devant vous. Allez-vous descendre encore plus bas pour chercher votre bouclier? (rendez-vous au 158); ou préférez-vous remonter à l'air libre en laissant à tout jamais votre bouclier dans les entrailles de la montagne? (rendez-vous au 37).

Tandis que vous avancez vers l'Est, vous remarquez qu'un fil transparent est tendu en travers du chemin; en examinant mieux, vous découvrez que si vous tirez le fil, vous déclenchez un mécanisme qui provoque le tir d'une arbalète camouflée pointée sur vous. Tout en pensant à ce qui vous serait arrivé si vous n'aviez pas vu ce fil, vous contournez le dispositif et vous poursuivez votre chemin en allant vers l'Est. (Rendez-vous au 349).

Lorsque vous ouvrez la porte, le magicien vous dit en souriant: "bonne chance!". En songeant à ce qu'il vient de dire, vous refermez la porte derrière vous. Soudain, une grille de fer se referme devant la porte. Vous êtes pris au piège! Vous avancez dans un couloir qui tourne bientôt à gauche. Vous passez le tournant et vous découvrez avec horreur que vous êtes couvert de TROMBIDIONS; ces insectes vous piquent. Vous vous roulez sur le sol tellement la douleur est insupportable. Vous enlevez 5 points à votre Endurance. Si vous êtes encore en vie, vous réussissez à leur échapper et vous courez le long du tunnel qui tourne bientôt à droite puis encore à droite. Vous vous trouvez dans un passage parallèle à celui où se trouvaient les TROMBIDIONS. Vous arrivez à la fin du tunnel; une porte se dresse devant vous, et vous décidez de l'ouvrir. Malheureusement, elle est fermée. Avez-vous une clef verte? si oui, soustrayez le chiffre de la clef au chiffre du chapitre où vous êtes actuellement, et rendez-vous au chiffre obtenu. Si vous n'avez pas de clef verte, vous savez que vous ne vivrez pas longtemps puisque les TROMBIDIONS vont revenir se nourrir de votre chair, et vos os leur serviront d'abri. Ainsi se termine votre aventure...



L'ours tombe de l'arbre et se fracasse sur le sol. Vous descendez à votre tour le plus vite possible car des abeilles furieuses du fait qu'on a mangé de leur miel, vous piquent en vous prenant pour l'ours: vous perdez 1 point d'Endurance. Vous revenez sur le chemin allant vers le Sud.(Rendez-vous au 21).

Les objets que contiennent les caisses n'ont pas grande valeur; cependant, vous voyez une petite boîte rouge que vous ouvrez: elle contient un collier de petite taille portant les indications: "collier de dressage". Vous le mettez dans votre sac à dos. Vous pouvez maintenant soulever le drap de la cage,(rendez-vous au 283); ou sortir de la hutte et poursuivre votre chemin,(rendez-vous au 181).

Vous avancez prudemment sur le pont du milieu. La vision du vide sous le pont est terrifiante. Malgré les planches grinçantes, vous réussissez à passer sans mal. Vous gagnez 1 point de Chance et vous suivez le chemin vers l'Est.(Rendez-vous au 151).

Vous arrivez bientôt devant une grande maison en ruine envahie presque totalement par des plantes grimpantes elle semble abandonnée...Cependant une lumière scintillante s'anime à l'intérieur de la pièce principale. Par ailleurs, une autre demeure dans le même état se trouve un peu plus loin sur votre chemin. Si vous voulez vous approcher de la première maison,(rendez-vous au 324); si vous voulez entrer dans la seconde,(rendez-vous au 343).

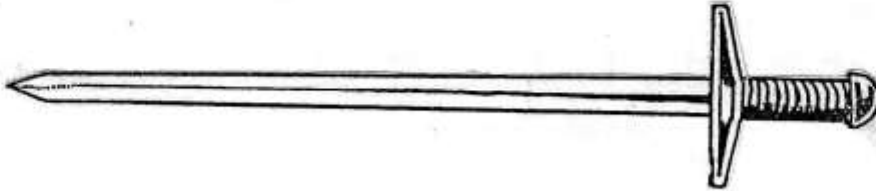
Alors que vous la contemplez, ses bras bougent et se déplacent lentement vers vous; sa bouche s'entrouvre et semble vouloir vous dire quelque chose. Allez-vous partir en courant vers l'Est?(rendez-vous au 182); ou allez-vous vous approcher de la statue pour écouter ce qu'elle veut vous dire?(rendez-vous au 18).

Le magicien comprend que vous lui mentez et, avant que vous ayez fait le moindre geste, des éclairs jaillissent de ses yeux et vous frappent en pleine poitrine. Ce magicien a mis un terme à votre aventure...

Vous montez dans l'arbre et vous trouvez dans la cavité une petite boîte rouge. Allez-vous ouvrir la boîte?(rendez-vous au 81), monter au sommet de l'arbre?(rendez-vous au 213), ou redescendre et prendre le chemin allant au Nord?(rendez-vous au 203).

Faux! car un korrigan peut-être méchant et gentil à la fois. Des éclairs jaillissent de ses yeux et vous transforme en ZOMBIE. Vous êtes maintenant un esclave du magicien et votre aventure se termine ainsi...

La porte ouverte, vous vous trouvez sur un palier donnant accès à un escalier descendant, tout en pierres. Vous vous hâtez de descendre les marches puis vous pénétrez dans une salle d'armes éclairée par des torches suspendues au plafond. Plusieurs armes en tous genres sont empilées un peu partout dans la pièce. De grosses marmites d'huile attendent de bouillir dans un four incrusté dans le mur. Après avoir fouillé la pièce, vous dénicher derrière un coffre en bois une épée étrange, différente de toutes les autres. Le manche en fer épouse parfaitement la forme de votre main et vous décidez de la garder. Vous gagnez 1 point d'Habileté. Après avoir jeté votre ancienne épée, vous marchez jusqu'à une porte située à l'Est de la pièce que vous ouvrez. (Rendez-vous au 274).



Après avoir longuement réfléchi, vous parvenez à déchiffrer le message vous indiquant que le trésor se trouverait dans "la caravane des Rois mineurs". Vous en avez déjà entendu parler mais vos souvenirs sont flous et vous n'arrivez pas à vous rappeler l'emplacement de cette caravane. Soudain, votre sang se glace: vous venez d'être empoigné par des mains vellues qui vous compriment la gorge. Vous réussissez de justesse à tirer votre épée et à la rabattre sur votre adversaire, qui lâche prise. Vous vous retournez et découvrez avec horreur que vous êtes face à un énorme TETRAOPS, créature dont vous ne soupçonniez pas l'existence mais qui pourtant vous menace de façon pressante. Sa tête incroyable porte quatre yeux, un vers l'avant, un vers l'arrière et un de chaque côté: c'est la forme régulière de sa tête qui vous a permis de déduire en un instant qu'il avait bien quatre yeux orientés dans toutes les directions! Vous devez le combattre, mais ne comptez pas sur un quelconque effet de surprise car le champ visuel de cette créature est de 360°

TETRAOPS Habileté: 6 Endurance: 7

Si vous gagnez, (rendez-vous au 385).



Vous sortez le rouleau de corde de votre sac à dos et vous en faites un lasso. Tentez votre Chance: si vous êtes malchanceux, retentez votre Chance jusqu'à ce que vous réussissiez; si votre total de Chance arrive à zéro, vous mourez d'épuisement; si vous êtes chanceux, vous réussissez à accrocher cette corde autour d'un rocher et vous vous hissez jusqu'à une terrasse. Là, vous êtes face à l'entrée d'une grotte, vous venez de trouver la caverne du Pic des trois seigneurs! Vous vous hâtez de pénétrer dans l'ouverture à quatre pattes car le plafond est très bas puis vous arrivez dans un tunnel dont la voûte est ornée de milliers de stalactites, avant d'apercevoir deux autres galeries s'éloignant de votre chemin. Allez-vous suivre: le tunnel allant vers l'Ouest?(rendez-vous au 234), ou le tunnel allant vers l'Est?(rendez-vous au 378).

315

A peine avez-vous fait quelques pas, qu'une dalle instable destinée à protéger le château des envahisseurs, se met à pivoter brutalement. Vous glissez alors dans un boyau en plan incliné qui vous envoie à l'extérieur du château, vous tombez dans le vide la tête la première et vous ne tardez pas à atterrir dans la fosse qui longe le château. Votre aventure se termine dans un des pièges mortels parsemés un peu partout dans le château d'Irrège. Dieu ait votre âme...

316

Vous poussez la porte violemment et vous tombez nez à nez avec un bandit qui a fait de cette maison son repère. Il se précipite sur vous une hache à la main. Vous devez le combattre.

BANDIT Habileté: 7 Endurance: 9

Si vous gagnez, (rendez-vous au 334).

317 * \

Vous vous levez et vous allez à la fenêtre pour voir si vous apercevez quelque chose, mais le noir envahit tout le paysage. Vous sortez de la chambre, descendez l'escalier, et vous ouvrez la porte de l'auberge; vous allumez votre lanterne dans l'obscurité et vous avancez vers une porte entr'ouverte d'où s'échappe de la lumière. Soudain, cette porte s'ouvre violemment et laisse passer cinq gardes mutants portant des blasons à tête de mort sur leur poitrine: ce sont des gardiens du triptyque venus se distraire. Ils se dirigent vers vous en dégainant leur arme et vous devez les combattre.

	Habileté	Endurance
GARDIEN	6	4
GARDIEN	7	6
GARDIEN	4	2
GARDIEN	5	7
GARDIEN	7	9

Si vous gagnez, vous revenez dans votre chambre que vous n'auriez jamais dû quitter et vous vous allongez à nouveau sur le lit en vous promettant bien de ne plus en bouger jusqu'au lever du jour. (Rendez-vous au 382).



317. Cinq mutants portant des blasons à tête de mort sur leur poitrine.

Vous ouvrez les deux coffres un par un mais vous ne trouvez rien à l'intérieur. Soudain, vous entendez la porte s'ouvrir brutalement et vous reconnaissez le commissaire-priseur qui se précipite sur vous l'épée à la main lorsqu'il voit les cadavres. Vous devez le combattre.

COMMISSAIRE-PRISEUR Habileté: 7 Endurance: 6

Si vous gagnez, vous bondissez hors de la pièce et vous sortez de l'entrepôt, puis vous suivez la rue allant vers l'Est. (Rendez-vous au 329).

319

Vous marchez vers le Nord et atteignez la rue appelée: "Rue Charpentier". Les maisons autour de vous sont assez clairsemées et à part quelques habitants, vous êtes seul dans la rue. Celle-ci oblique vers l'Est et vous arrivez devant un magasin d'antiquités. Vous vous en approchez et constatez qu'il n'y a personne à l'intérieur; vous entrez discrètement et vous ouvrez le tiroir d'un bureau...dans lequel vous trouvez dix pièces d'or. Mais soudain, un chien bondit sur vous et vous harcèle. Son maître arrive et vous demande pourquoi vous êtes là. Si vous voulez lui dire que vous voulez lui acheter quelque chose, (rendez-vous au 398); si vous préférez l'attaquer avec votre épée, (rendez-vous au 363).

320

Vous soulevez le drap rouge d'un coup sec et vous découvrez dans la cage un petit dragon essayant de vous brûler les doigts. Disposez-vous d'un collier de dressage? si oui, (rendez-vous au 141); sinon, vous retournez au croisement en laissant le dragon où il est et vous prenez le chemin qui va vers l'Est. (Rendez-vous au 10).

321

Le tunnel tourne vers l'Ouest. Pendant que vous marchez, vous entendez dans le fond des grondements faisant croire à un tremblement de terre. Vous vous en approchez d'un pas prudent. (Rendez-vous au 64).

322

Alors que vous vous approchez de la porte, la sentinelle sursaute et tire son épée en vous voyant. Vous devez combattre.

SENTINELLE Habileté: 7 Endurance: 6

Si vous gagnez, vous introduisez la clef accrochée au clou, dans la serrure qui s'ouvre. (Rendez-vous au 295).

323

Vous traversez le champ de maïs et vous arrivez au sentier allant vers l'Est au milieu d'un amas de rochers. Vous le suivez. (rendez-vous au 148).

Alors que vous vous approchez de la première maison, la lumière s'éteint et la demeure prend soudain un aspect inquiétant. Allez-vous ouvrir la porte violemment?(rendez-vous au 316), ou allez-vous frapper à la porte et attendre que l'on vienne vous ouvrir?(rendez-vous au 339).

325

Vous vous approchez des plantes comme il vous l'a dit puis vous les touchez. Vous sentez alors une énergie nouvelle envahir votre corps: vous gagnez 2 points d'Endurance. Mais pendant ce temps, le garde muet est passé derrière vous et vous frappe dans le dos. Vous vous retournez et vous le combattez.(rendez-vous au 374).

326

Avant que vous ayez fait le moindre geste, le vieil homme se réveille et des éclairs jaillissent de ses yeux vous frappe en pleine poitrine. Ce magicien a mis un terme à votre aventure...

327

Vous glissez un oeil à l'intérieur et vous voyez une vieille femme en train de casser des pots sous l'emprise de la colère. Allez-vous l'attaquer avec votre épée?(rendez-vous au 360); ou bien lui demander quelle est la raison de sa colère?(rendez-vous au 211).

328

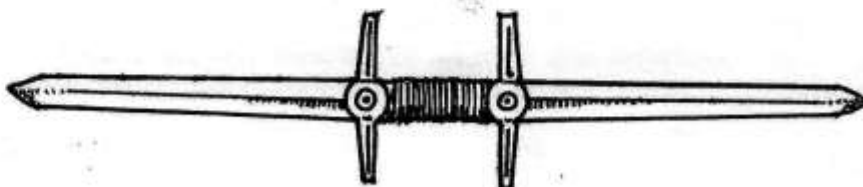
Vous faites irruption dans la pièce et brandissant votre lanterne vous éclairez les lueurs; vous réalisez avec horreur qu'il s'agit des yeux de trois loups affamés. Furieux, ces fauves bondissent sur vous un par un.

	Habileté	Endurance
LOUP	7	8
LOUP	8	6
LOUP	6	5

Si vous gagnez,(rendez-vous au 370).

329

Possédez-vous les trois icônes du triptyque? Si c'est le cas, mettez côte à côte les chiffres placés à droite des trois parties du message et vous obtiendrez un nombre. Rendez-vous au numéro obtenu. Si vous n'avez pas en votre possession les trois icônes du triptyque, vous remontez sur la crête de la combe et vous revenez au village en contrebas pour prendre un peu de repos... avant de recommencer votre aventure au point de départ le lendemain matin. Cette aventure s'achève donc ainsi...



En fouillant les elfes, vous trouvez 11 pièce d'or et un rouleau de corde; puis vous mettez tout cela dans votre sac à dos (n'oubliez pas de l'inscrire sur votre feuille d'aventure). Les elfes gardaient une porte située au fond du couloir à gauche, qui est fermée à clef. Avez-vous une clef verte? si oui, enlevez 27 au chiffre où vous vous trouvez actuellement puis enlevez le chiffre de la clef au chiffre obtenu. Vous irez au chiffre du résultat. Si vous n'avez pas de clef verte, vous êtes contraint de rester jusqu'à la fin de vos jours dans ce couloir. Votre aventure se termine ici...

La porte du milieu n'a pas de poignée, ce qui vous pose un problème. C'est alors que vous apercevez au sommet de cette porte, une empreinte de main. Vous placez votre main par-dessus et vous entendez un déclic: la serrure vient de s'ouvrir. (Rendez-vous au 312).

Vous vous approchez de l'escalier sans réveiller la sentinelle, lorsque vous remarquez sur le mur qu'une bourse est pendue à un clou. Vous la prenez et vous découvrez à l'intérieur trois pièces d'or que vous mettez dans votre poche, puis vous montez l'escalier. (Rendez-vous au 276).

Alors que vous avancez vers l'Est, vous ne faites pas attention à un fil transparent tendu en travers de la route et vous le rompez en son milieu. A cet instant, vous ressentez une douleur terrible dans l'épaule qui vous fait perdre 2 points d'Endurance. Vous avez déclenché le mécanisme d'une arbalète camouflée. Tout en vous demandant comment cela a pu vous arriver, vous retirez doucement la flèche de l'épaule... Tout en grimaçant, vous continuez à progresser vers l'Est. (Rendez-vous au 349).

Vous fouillez le repère du bandit et vous trouvez un sac contenant quatre pièces d'or. Vous les mettez dans votre poche et vous sortez de cette maison en ruine. Vous avez le choix entre: vous approchez de la deuxième maison si vous ne l'avez pas déjà fait, (rendez-vous au 343), ou continuer vers l'Est sans vous en préoccuper, (rendez-vous au 366).

Vous brandissez votre épée et vous la rabattez avec force sur le coffre, mais vous constatez avec déception que la serrure n'a pas bronché. Comme vous voulez partir au plus vite d'ici pour ne pas que l'on vous découvre avec des cadavres, vous décidez d'abandonner ce coffre. Si vous voulez ouvrir celui que vous avez acheté, (rendez-vous au 297); si vous voulez ouvrir celui qui est caché sous le premier drap, (rendez-vous au 376); si vous voulez ouvrir un des deux coffres cachés sous le deuxième drap, (rendez-vous au 318).

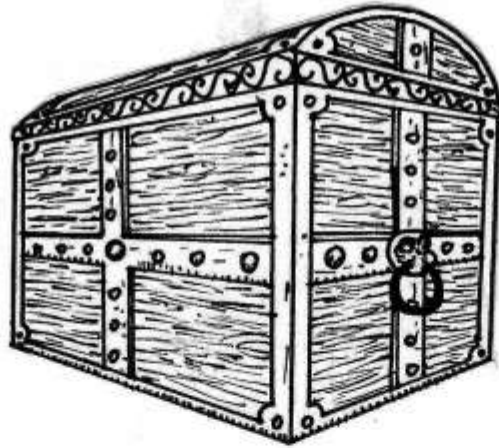


336. L'homme à la canne s'assied près d'une vieille femme.

Vous attendez très peu de temps quand vous entendez une cavalcade de chevaux rapides se rapprocher du relais. Une diligence attelée de quatre chevaux s'arrête bientôt devant vous. Une dame en descend puis vous montez à l'intérieur en même temps qu'un homme massif tenant une grande canne. Vous prenez place à côté d'un vieillard tandis que l'homme à la canne s'assied près d'une vieille femme. La diligence repart sur la route en direction du Nord. Les secousses et le paysage qui défile vous font un peu mal au coeur mais vous surmontez cet inconvéniént. En diligence, vous passez sur un pont et vous reconnaissez la route que vous avez prise auparavant après être sorti du village de Bédéillac. La route tourne vers l'Est et vous arrivez dans un hameau qui s'appelle "Le Mont d'Acier". La diligence fait halte dans ce hameau. Si vous voulez sortir de la diligence, (rendez-vous au 362); si vous préférez rester dans la diligence pour pouvoir aller plus loin dans la Combe, (rendez-vous au 393).

337

Vous suivez la rue de l'Est et vous vous approchez de l'assemblée des personnes. Un homme lève la main et dit: "dix!" un autre homme placé au centre répond: "qui dit mieux?" Vous comprenez alors qu'il s'agit d'une vente aux enchères et que l'on vient de proposer dix pièces d'or pour un coffre en bois décoré. Si vous voulez proposer une somme pour avoir le coffre, (rendez-vous au 216); si vous préférez ne pas gaspiller vos pièces d'or, vous laissez ces personnes à leurs occupations et vous continuez sur la route vers l'Est. (Rendez-vous au 329).



338

Malgré une longue réflexion, vous n'arrivez pas à comprendre comment ordonner les lettres du message. C'est pourtant la seule solution pour trouver ce fabuleux trésor et pouvoir ainsi finir votre quête! Vous devez absolument trouver la signification de ce message... Vous avez le choix entre plusieurs solutions. Si vous croyez que le trésor se trouve:

- dans la Cave des Rois de fer, (rendez-vous au 368);
- au sommet du Mont des mages fous, (rendez-vous au 399);
- dans la caverne de Pic des trois seigneurs, (rendez-vous au 384);
- dans la caravane des Rois mineurs, (rendez-vous au 313).

Vous frappez à la porte mais personne ne vient ouvrir. Il ne vous reste plus qu'à ouvrir la porte violemment. (Rendez-vous au 316).

Vous commencez à marcher vers le Nord quand, quelques mètres plus loin, vous passez devant un grand arbre dans lequel vous décelez à quelques mètres de hauteur une cavité. A l'intérieur de celle-ci, quelque chose brille. Allez-vous voir ce qu'il y a dans la cavité? (rendez-vous au 310); ou allez-vous continuer vers le Nord? (rendez-vous au 203).

Vous réussissez à vous rattraper et vous traversez complètement le précipice. Arrivé de l'autre côté, vous avez mal aux pieds et vous vous enlevez 2 points d'endurance. Vous continuez votre progression vers l'Est. (Rendez-vous au 380).

Vous sortez les talismans de votre sac à dos et vous les encastrez les uns après les autres dans les empreintes. Au moment où vous placez le dernier, un tremblement de terre ce fait sentir et un nuage de fumée apparaît. "Qui ose me réveiller, MOI, le Génie, Gardien du Trésor des Anciens. Je lis dans votre esprit et je sais ce qui vous amène... Bah! ce n'est pas varié depuis quelques années, toujours la même ambition, la richesse! mais la richesse ne s'acquiert pas aussi facilement: il faut la gagner!". Deux boîtes apparaissent subitement dans les airs: la première est peinte en blanc et porte l'inscription suivante: "Ouvrez moi!", la deuxième est verte et porte l'inscription: "Ne m'ouvrez pas!". Soudain une voie rauque s'écrit: "Choisis une des deux boîtes puis ouvre-là; dans l'une des deux se trouve l'autorisation d'accéder au trésor, mais dans l'autre se trouve un sortilège magique qui, dès que vous ouvrirez la boîte, vous transportera en un autre lieu de la combe". Allez-vous ouvrir la première boîte? (rendez-vous au 266), ou allez-vous ouvrir la seconde? (rendez-vous au 28).



Vous entrez dans la deuxième maison mais vous ne trouvez rien d'intéressant. Tentez votre Chance: si vous êtes chanceux, (rendez-vous au 353); sinon, (rendez-vous au 389).

Vous ne touchez que le sol et comme rien ne se passe, vous traversez la pièce en ne vous occupant pas des cubes et des sphères. Vous ouvrez la porte du fond et pénétrez dans un tunnel qui tourne plus loin vers l'Est. Vous arrivez enfin à un croisement; votre chemin continue mais aboutit plus loin à un cul-de-sac. Si vous voulez aller vers le Nord, (rendez-vous au 379); si vous voulez aller vers le Sud, (rendez-vous au 369).

Il vous dévisage et vous répond: "Ce n'est pas vrai, vous me mentez!" Puis il se dirige vers vous un couteau à la main. Vous devez le combattre.

PAYSAN Habileté: 7 Endurance: 8

Si vous gagnez, (rendez-vous au 388).

Soudain un grincement se fait entendre et vous voyez deux portes en pierre s'ouvrir lentement. Vous vous en approchez et vous regardez derrière les deux portes: derrière la première, l'obscurité total règne, cependant, vous pouvez apercevoir quelques reflets sur un objet que vous n'arrivez pas à décrire. Derrière la deuxième porte, il fait aussi sombre mais vous ne voyez rien. Si vous voulez entrer dans la première pièce, (rendez-vous au 273). Si vous voulez entrer dans la deuxième pièce, (rendez-vous au 373).

Vous rengainez votre épée souillée d'un liquide rougeâtre puis vous examinez l'immonde créature: vous ne trouvez rien d'intéressant. Vous remettez ensuite le triptyque dans votre sac à dos puis vous sortez de votre cachette pour rejoindre la route que vous aviez quittée. Vous la suivez quelques temps vers l'Est avant d'apercevoir un vieillard assis sur un talus. Vous vous approchez de lui et, après l'avoir salué, vous lui demandez s'il peut vous donner des renseignements. Il balbutie des paroles inintelligibles et pour essayer de comprendre ce qu'il dit vous êtes obligé de vous approcher davantage. C'est alors que vous remarquer dans son regard une lueur étrange. En le dévisageant, vous remarquez sur la poitrine de l'homme, un médaillon représentant un dragon à deux têtes vous faisant comprendre que vous avez affaire à un jeteur de sort. Vite, vous faite un bond de côté pour éviter le rayon mortel qu'il projette à présent sur vous. Tentez votre Chance. Si vous êtes chanceux, (rendez-vous au 376); si vous êtes malchanceux, (rendez-vous au 358).



Vous arrachez les clefs et vous vous précipitez sur les prisonniers pour les délivrer. Une des clefs tourne dans la serrure et la grille en fer s'ébranle en un grincement sinistre. Les détenus vous sautent dans les bras et se mettent à danser en votre honneur. Mais soudain, leur corps se raidissent et se couvrent de verrues et de cloques... Ils se tournent à nouveau vers vous mais cette fois-ci pour vous attaquer. Ils se sont transformés en êtres difformes. Vous devez les combattre.

	Habileté	Endurance
LOUP-GAROU	8	7
HOMME-PIEUVRE	9	6
CYCLOPE A DEUX		
TETES	8	10
HOMME-LEZARD	7	6

Si vous gagnez, vous sortez de la pièce par la porte du fond. Vous débouchez dans un couloir qui se termine par deux portes, l'une à gauche, l'autre à droite. Sur celle de gauche est peinte en noir une tête de mort peu accueillante. Un message est accroché au mur:

*derrière l'une des
portes se trouve
ce que vous cherchez!
derrière l'autre porte
se trouve la mort!
votre choix est décisif!*

Il ne vous reste plus qu'à choisir la porte que vous voulez ouvrir. Allez-vous ouvrir la porte de gauche?(rendez-vous au 287). Allez-vous ouvrir la porte de droite?(rendez-vous au 372).

349

Vous trouvez un sac gisant sur le côté droit du chemin, et vous décidez de l'ouvrir: l'intérieur renferme de la nourriture et une lanterne. Vous pouvez prendre un repas si vous le désirez puis vous mettez ce sac sur vos épaules: cela sera votre sac à dos. Vous gagnez 2 points de Chance.(Rendez-vous au 307).

350

En vous approchant, vous entendez plus nettement des voix en colère et des bruits de pots cassés. Allez-vous entrer?(rendez-vous au 327), continuer vers l'Est?(rendez-vous au 200), ou entrer dans la deuxième maison?(rendez-vous au 230).

351

Vous faites un lasso avec la corde et vous l'envoyez de l'autre côté. Tentez votre Chance: si vous êtes chanceux, la corde s'accroche et vous vous rendez au 131; si vous êtes malchanceux, vous retentez votre chance jusqu'à ce que vous réussissiez ou jusqu'à ce que vous mourriez d'épuisement lorsque votre Chance arrivera à 0.

Vous fouillez le cadavre du pauvre homme mais vous ne trouvez rien d'intéressant au moment où vous repartez, vous entendez du bruit derrière vous; l'homme s'est relevé et malgré ses profondes blessures se dirige vers vous sans la moindre peine. Ses yeux sont vides et il fait claquer ses mâchoires en attendant d'enfoncer ses dents dans votre chair. Vous avez affaire à un MORT-VIVANT et vous devez le combattre.

MORT-VIVANT Habileté: 7 Endurance: 8

Si vous gagnez, vous revenez sans tarder au relais de la diligence. (Rendez-vous au 12).

353

Au moment où vous allez sortir de la deuxième maison, vous trébuchez sur un anneau fixé au sol. Vous déblayez la poussière et vous découvrez en fait une trappe. Une tête de mort est peinte dessus avec du sang. Si vous voulez ouvrir cette trappe, (rendez-vous au 375); si vous préférez sortir de la maison pour des raisons de prudence, (rendez-vous au 389).

354

La rue orientée vers l'Est se divise bientôt en deux; tout droit se tient une assemblée de personnes; à droite, vous apercevez un sac abandonné. Si vous voulez aller tout droit vers l'Est, (rendez-vous au 337); si vous voulez aller à droite vers le Sud, (rendez-vous au 386).

355

Vous ouvrez le coffre caché sous le premier drap mais vous ne trouvez rien à l'intérieur. Soudain, vous entendez la porte s'ouvrir brutalement et vous reconnaissez le commissaire-priseur qui se précipite sur vous l'épée à la main lorsqu'il voit les cadavres. Vous devez le combattre.

	Habileté	Endurance
COMMISSAIRE-PRISEUR	7	6

Si vous gagnez, vous bondissez hors de la pièce et vous sortez de l'entrepôt, puis vous suivez la rue allant vers l'Est. (Rendez-vous au 329).





Vous mettez un pied sur une sphère noire qui se met à rouler toute seule, vous perdez l'équilibre et vous tombez sur le sol. Tentez votre Chance. Si vous êtes chanceux, (rendez-vous au 344); si vous êtes malchanceux, (rendez-vous au 365).

Vous sortez au plus vite du hameau du Mont d'acier en suivant un chemin conduisant vers l'Est, vous vous cachez avec soins au coeur d'un petit groupe d'arbustes, puis vous sortez les trois icônes de votre sac à dos, une par une. Vous les installez sur le sol sans les abîmer et vous les disposez dans le bon ordre pour pouvoir lire le message indiquant la cachette d'un fabuleux trésor, mais alors, vous ne comprenez aucun mots: sans doute devriez-vous organiser les lettres du message autrement. Après avoir longuement réfléchi, vous avez le choix entre plusieurs solutions. Si vous croyez que le trésor se trouve:

dans la Cave des Rois de fer, (rendez-vous au 368);
au sommet du Mont des mages fous, (rendez-vous au 399);
dans la Caverne du Pic des trois seigneurs, (rendez-vous au 384);
dans la caravane des Rois mineurs, (rendez-vous au 313);
mais si vous n'avez pas d'idées sur l'emplacement du trésor, (rendez-vous au 338).

Vous faites un bond de côté mais le rayon à le temps de vous toucher à la jambe. Une douleur insupportable vous envahit, vous ne pouvez vous empêcher de crier, le sol se dérobe sous vos pieds et vous vous écroulez comme une masse. Vous perdez conscience et votre aventure s'achève hélas, de cette manière si peu glorieuse!

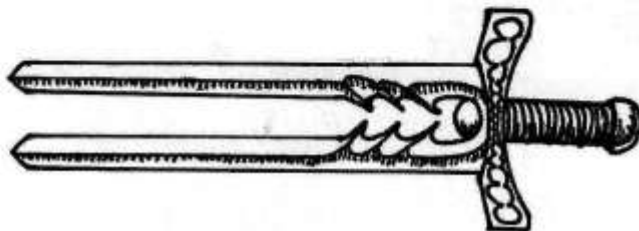
Il vous dévisage et vous répond: "ce n'est pas vrai, vous me mentez!" Puis il se dirige vers vous et vous dit: "bah! ce n'est pas grave, je vous pardonne et je vous donne cette bouteille, vide hélas!" Puis le paysan ivre sort du restaurant. (Rendez-vous au 388).

En vous voyant, la vieille femme se précipite vers vous un couteau à la main.

VIEILLE FEMME Habileté: 7 Endurance: 8

Lorsque vous aurez gagné deux assauts, (rendez-vous au 223).

Vous sortez de la maison et vous avez le choix entre:
entrer dans la deuxième maison, (rendez-vous au 230),
ou continuer le chemin vers l'Est, (rendez-vous au 200).



Vous sortez de la diligence en même temps que le vieillard et vous assistez au départ de votre ancien attelage. Maintenant, autour de vous la rue vous offre deux directions opposées: le Nord et le Sud. Si vous voulez aller vers le Nord, (rendez-vous au 319); si vous voulez aller vers le Sud, (rendez-vous au 383).

Vous tirez votre épée et vous bondissez sur le chien puis sur son maître. Ce dernier prend lui aussi une épée.

	Habileté	Endurance
CHIEN	6	6
MARCHAND	8	7

Si vous gagnez, vous fouillez le marchand et vous trouvez 2 pièces d'or que vous mettez dans votre poche, puis vous sortez du magasin. La rue allant vers l'Est tourne maintenant vers le Sud et vous arrivez à un carrefour: après avoir hésité, vous prenez la rue orientée vers l'Est. (Rendez-vous au 354).

Vous rengainez votre épée. Vous fouillez le cadavre du barbare et trouvez, accrochée à sa ceinture, une petite bourse que vous ouvrez. Vous récupérez un talisman en forme de taureau et vous gagnez immédiatement 2 points d'Endurance car c'est un objet magique (inscrivez-le sur votre feuille d'aventure). Vous regardez à nouveau à gauche et vous voyez effectivement un pic. Vous vous mettez à suivre un sentier de montagne dans sa direction. Quelques temps après, le soleil disparaît derrière la crête de la combe et vous êtes obligé de chercher un endroit où passer la nuit. Vous vous réfugiez dans une anfractuosité de la montagne et vous ne tardez pas à vous endormir. Votre sommeil est mouvementé et lorsque vous vous réveillez le lendemain matin, vous n'avez gagné qu'un seul point d'Endurance. Vous vous remettez alors en route sur le sentier allant vers le Nord et vous arrivez enfin au Pic des trois seigneurs. Alors commence pour vous une exploration approfondie de la paroi de la base de ce Pic. Vous recherchez une anfractuosité dans la roche mais au bout de plusieurs heures, vous avez fait le tour du Pic sans succès. C'est alors que vous remarquez au loin une sorte de terrasse, à mi-pente sur le flanc le plus abrupte. Il est trop haut pour que vous puissiez l'atteindre à main nue et vous cherchez dans votre sac à dos si vous avez quelque chose qui pourrait vous être utile. Si vous avez un rouleau de corde, (rendez-vous au 314); sinon, vous êtes obligé de descendre dans la combe à la recherche de cordes, et aussi des triptyques car votre aventure se termine ainsi!...

Vous touchez un cube blanc et aussitôt vous vous sentez engourdi, ce cube est en train d'aspirer votre énergie. Vous ne tardez pas à vous écrouler sur le sol. Vous perdez 3 points d'Endurance. Comme vous êtes sur le sol et que rien ne se passe, vous décidez de ne pas toucher aux sphères. (Rendez-vous au 344).

Vous continuez d'avancer vers l'Est lorsque le sentier oblique vers le Nord. Juste après le virage, vous entendez un grand cri. Ce chemin tourne maintenant vers l'Est. Après ce dernier virage, vous vous trouvez tout près d'une personne habillée de noir qui fait des signes avec ses mains. Elle gesticule en direction d'une victime inerte qui vient de pousser son dernier râle, puis se tourne vers vous! mais vous ne pouvez apercevoir que ses yeux lumineux au milieu de deux trous percés dans sa cagoule. Un blason à tête de mort brodé sur sa tunique vous signale qu'il n'est sans doute pas votre ami. Il s'approche de vous et vous fait des gestes; vous devinez que c'est un garde muet! Il vous fait signe de vous approcher d'un bosquet de plantes inconnues situé derrière lui. Si vous voulez vous approcher des plantes comme il vous le dit, (rendez-vous au 325); mais si vous préférez l'attaquer, (rendez-vous au 374).

367

Vous courez dans la direction de l'endroit d'où proviennent les cris mais vous découvrez que vous arrivez trop tard: un homme couvert de sang est étendu sur le sol. Ses agresseurs, de grands loups maigres et affamés, commencent à se tourner vers une nouvelle proie: vous!! Avez-vous un talisman en forme de loup? si oui, (rendez-vous au 120), sinon vous devez les combattre:

	Habileté	Endurance
LOUP	6	7
LOUP	7	6

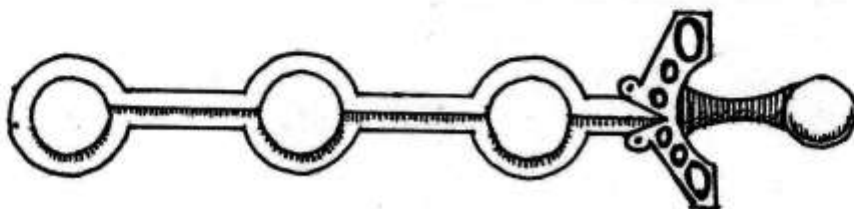
Si vous gagnez, vous pouvez entrer dans la ferme, si vous ne l'avez pas déjà fait, (rendez-vous au 185), ou bien revenir au relais de diligence, (rendez-vous au 12).

368

Après avoir longuement réfléchi, vous parvenez à déchiffrer le message vous indiquant que le trésor se trouverait dans la Cave des Rois de fer. Vous en avez déjà entendu parler mais vos souvenirs sont flous et vous n'arrivez pas à vous rappeler l'emplacement de cette cave. Soudain, votre sang se glace: vous venez d'être empoigné par des mains velues qui vous compriment la gorge. Vous réussissez du justesse à tirer votre épée et à la rabattre sur votre adversaire, qui lâche prise. Vous vous retournez et découvrez avec horreur que vous êtes face à un énorme TETRAOPS, créature dont vous ne soupçonniez pas l'existence mais qui pourtant vous menace de façon pressante. Sa tête incroyable porte quatre yeux, un vers l'avant, un vers l'arrière et un de chaque côté: c'est la forme régulière de sa tête qui vous a permis de déduire en un instant qu'il avait bien quatre yeux orientés dans toutes les directions! Vous devez le combattre, mais ne comptez pas sur un quelconque effet de surprise car le champ visuel de cette créature est de 360°.

TETRAOPS Habileté: 6 Endurance: 7

Si vous gagnez, (rendez-vous au 385).





366. Un garde muet fait des signes avec ses mains.

Vous suivez le tunnel vers le Sud et vous arrivez devant une porte en bois que vous ouvrez. Vous vous trouvez alors dans une pièce contenant plusieurs cellules dans lesquelles des prisonniers se lamentent, des aventuriers malchanceux qui cherchaient comme vous le fabuleux trésor de la combe maudite. Un trousseau de clefs est accroché au mur et un petit message est suspendu dans les airs. Allez-vous vous approcher du message en lévitation pour le lire? (rendez-vous au 377), ou allez-vous vous précipiter sur les clefs pour délivrer les prisonniers?(rendez-vous au 348).

Vous regardez partout dans la pièce et vous découvrez, près du corps d'un loup une petite boîte que vous ouvrez. Vous trouvez à l'intérieur 6 pièces d'or, une croix en bois et une fiole contenant un liquide rouge. Vous emportez les pièces et la croix; allez-vous boire ce liquide?(rendez-vous au 395); ou préférez-vous sortir pour aller vers l'Est?(rendez-vous au 200).



Les voyageurs ne veulent pas que quelqu'un puisse voir leurs cartes de peur qu'il dévoile leur jeu: ils vous chassent de leur table. Vous pouvez maintenant vous approcher des villageois pour écouter ce qu'ils disent, si vous ne l'avez pas déjà fait, (rendez-vous au 103); ou bien, vous pouvez vous approcher du grand homme au chapeau noir, si vous ne l'avez pas déjà fait, (rendez-vous au 63).



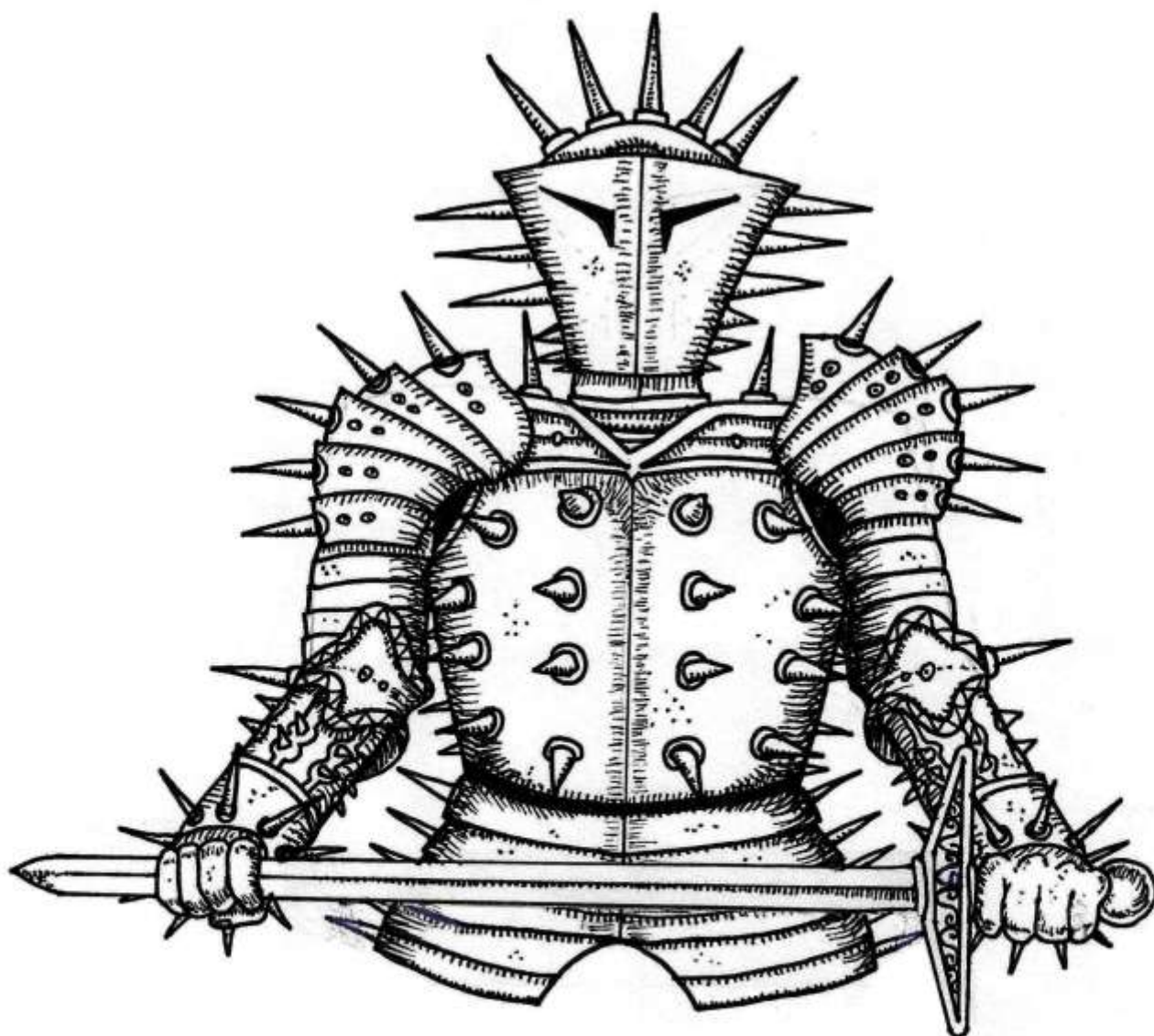
Vous ouvrez la porte et vous entrez dans une pièce terriblement éclairée; vous ne pouvez regarder à l'intérieur car vous êtes ébloui. Avez-vous une paire de lunettes en or? Dans ce cas, vous les mettez et vous sentez tout de suite une amélioration: ce sont des lunettes protectrices. Si vous n'en avez pas, vous êtes obligé d'entrer en vous protégeant les yeux avec votre bras mais le rayonnement est si fort que vous perdez 2 points d'Endurance. Vous pénétrez néanmoins dans la pièce et vous constatez avec horreur qu'une gigantesque armure hérissée d'une centaine de longues pointes fines, se déplace vers vous depuis le centre de la salle. Son épée aussi longue qu'une lance tournoie dans les airs. Vous devez combattre. Si vous n'avez pas de lunettes en or vous vous retirez 3 points d'Habileté pendant tout le combat car la lumière éblouissante vous empêche de bien voir votre adversaire.

ARMURE HERISSEE
DE POINTES

Habileté: 10

Endurance: 12

Si vous gagnez, (rendez-vous au 346).



Vous pénétrez dans la deuxième pièce plongée dans l'obscurité totale. Soudain, des dizaines de torches s'allument et vous découvrez avec bonheur un coffre en or incrusté de pierres précieuses. Plein d'admiration, vous vous en approchez puis vous essayez de l'ouvrir! Vous n'y parvenez pas car le coffre est verrouillé mais, cela est étonnant, vous ne trouvez pas de serrure. C'est alors que vous remarquez une plaque ornée de quatre creux représentant des animaux. Sans doute faudra-t-il placer des mini-statues dans ces empreintes pour que le coffre s'ouvre?!



Vous vous souvenez que des talismans représentent souvent des animaux. Avez-vous les objets suivants: un talisman en forme de loup? un fétiche en forme de taureau? un gri-gri en forme de crabe? une amulette en forme de chèvre? Si oui, (rendez-vous au 342); sinon, vous êtes obligé de redescendre dans la combe à la recherche des porte-bonheur qui vous manquent et aussi des triptyques car votre aventure se termine ici...

Vous tirez votre épée et vous vous approchez du garde muet. Celui-ci en vous voyant l'épée à la main se met à courir sur le chemin à l'opposé de vous. Soudain, il se retourne et lève les mains au ciel: aussitôt, sa victime reprend vie et se lève. Le garde muet était en réalité un sorcier muet et vous devez combattre son ZOMBIE.

ZOMBIE Habileté: 8 Endurance: 10

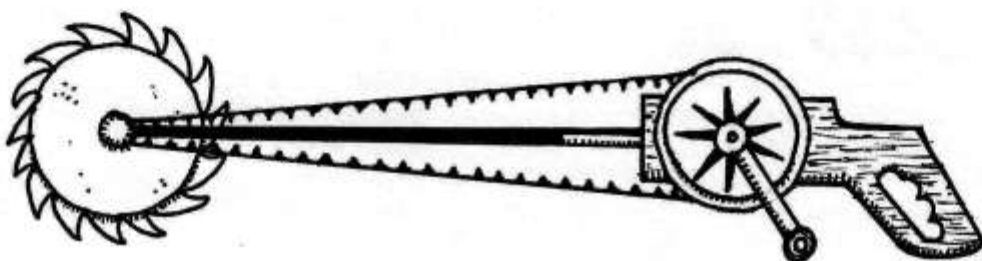
Si vous gagnez, vous rattrapez le sorcier et vous le transpercez avec votre épée avant qu'il ne vous lance un sortilège. Vous fouillez son cadavre et trouvez 6 pièces d'or que vous mettez dans votre poche, puis vous continuez votre chemin vers l'Est. Plus loin, ce sentier tourne en direction du Sud puis vous apercevez un château au loin à l'ouest sans doute le château d'Irrège. Votre chemin tourne à nouveau vers l'Est et vous pouvez distinguer trois sentiers qui s'éloignent de vous. Si vous voulez prendre le sentier se dirigeant vers le Nord, (rendez-vous au 340); si vous voulez emprunter le sentier se faufilant vers l'Est, (rendez-vous au 210); si vous préférez suivre le chemin menant vers le Sud, (rendez-vous au 180).

Vous ouvrez la trappe et vous débouchez en haut d'un escalier que vous descendez aussitôt. Allumez votre lanterne car vous atteignez bientôt un passage secret obscur qui vous conduit vers le Sud. Au bout d'une assez longue distance, ce tunnel se met à descendre et vos pieds commencent à patauger dans l'eau. Votre marche se termine devant une fosse remplie d'eau. En regardant au-dessus de vous, vous découvrez un conduit vertical qui aboutit au ciel. Vous montez à une échelle et vous arrivez au sommet d'un puits; vous découvrez que vous êtes au milieu d'un château, sans doute le château d'Irrège. Si vous voulez explorer le château, (rendez-vous

au 243), mais si vous préférez revenir sur vos pas et sortir de la deuxième maison, (rendez-vous au 389).

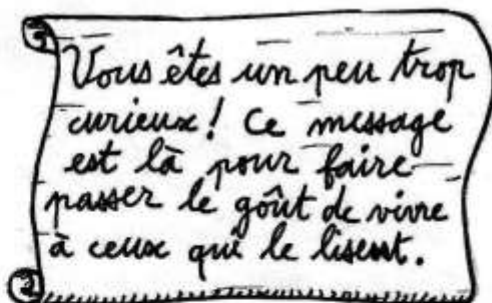
376

Vous faites un bond de côté et vous évitez le rayon! le vieil homme se dresse alors et tout en levant les bras au ciel, vous dis: "Tu es un bon guerrier, ton agilité me surprend et comme tu as l'air capable de survivre aux épreuves de la combe, je veux bien te donner des renseignements sur l'emplacement du Pic des trois seigneurs. Je lis dans ton esprit que tu te poses des questions! En ce qui concerne une caverne, je ne sais de quoi tu veux parler. Marche une demie journée en direction du soleil couchant puis quand tu arriveras devant une croix en bronze, regarde à sa gauche: tu apercevras le Pic". Vous remerciez le vieillard et commencez à marcher. Néanmoins, vous pouvez si vous le voulez prendre un repas avant de partir (rajoutez-vous alors 4 points d'Endurance et rayez un repas sur votre feuille d'aventure). (Rendez-vous au 387).



377

Vous vous approcher du message en lévitation et vous le lisez:



Au même moment, deux gardiens du triptyque apparaissent au milieu d'un nuage de fumée. Ils sont armés jusqu'aux dents et sont prêts à se battre.

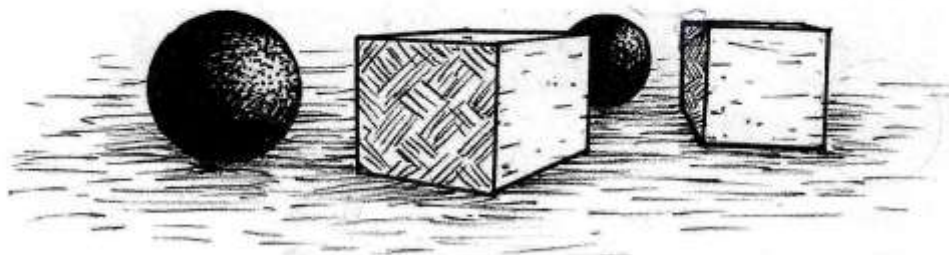
	Habileté	Endurance
GARDIEN DU TRIPTYQUE	6	8
GARDIEN DU TRIPTYQUE	9	7

Si vous gagnez, vous vous approchez des clefs pour délivrer les prisonniers (rendez-vous au 348).

378

Vous suivez le tunnel vers l'Est mais il semble se terminer en un cul-de-sac: en fait, vous apercevez une porte sur le côté gauche, que vous ouvrez et qui vous permet d'entrer dans une vaste salle dont le sol est recouvert de cubes blancs et de sphères noires. Une porte dans le mur opposé permet de quitter cette pièce. Pour l'atteindre, allez-vous traverser cette pièce:

en marchant uniquement sur les cubes blancs? (rendez-vous au 365);
ou bien, en marchant uniquement sur les sphères noires?(rendez-vous au 356);
ou encore, en évitant de marcher sur les cubes et les sphères?
(rendez-vous au 344).



379 * 1

Vous suivez le tunnel vers le Nord et vous arrivez devant une porte métallique: après l'avoir poussée avec difficultés, vous entrez dans une grande pièce éclairée par des torches. Votre souffle est coupé à la vue d'un gigantesque gardien du triptyque: sa carrure et sa taille surprenante vous font faire un pas en arrière, ses yeux entièrement blancs vous observent!! Des clefs sont accrochées à sa ceinture, sans doute celle qui permettent d'ouvrir la grille située derrière lui. En regardant bien, vous apercevez plusieurs prisonniers qui se lamentent, des aventuriers malchanceux cherchant comme vous le fabuleux trésor de la combe maudite. Le gardien s'avance vers vous d'un pas pesant: vous devez le combattre.

	Habileté	Endurance
GARDIEN DU TRIPTYQUE	10	11

Si vous êtes gagnant, (rendez-vous au 348).

380

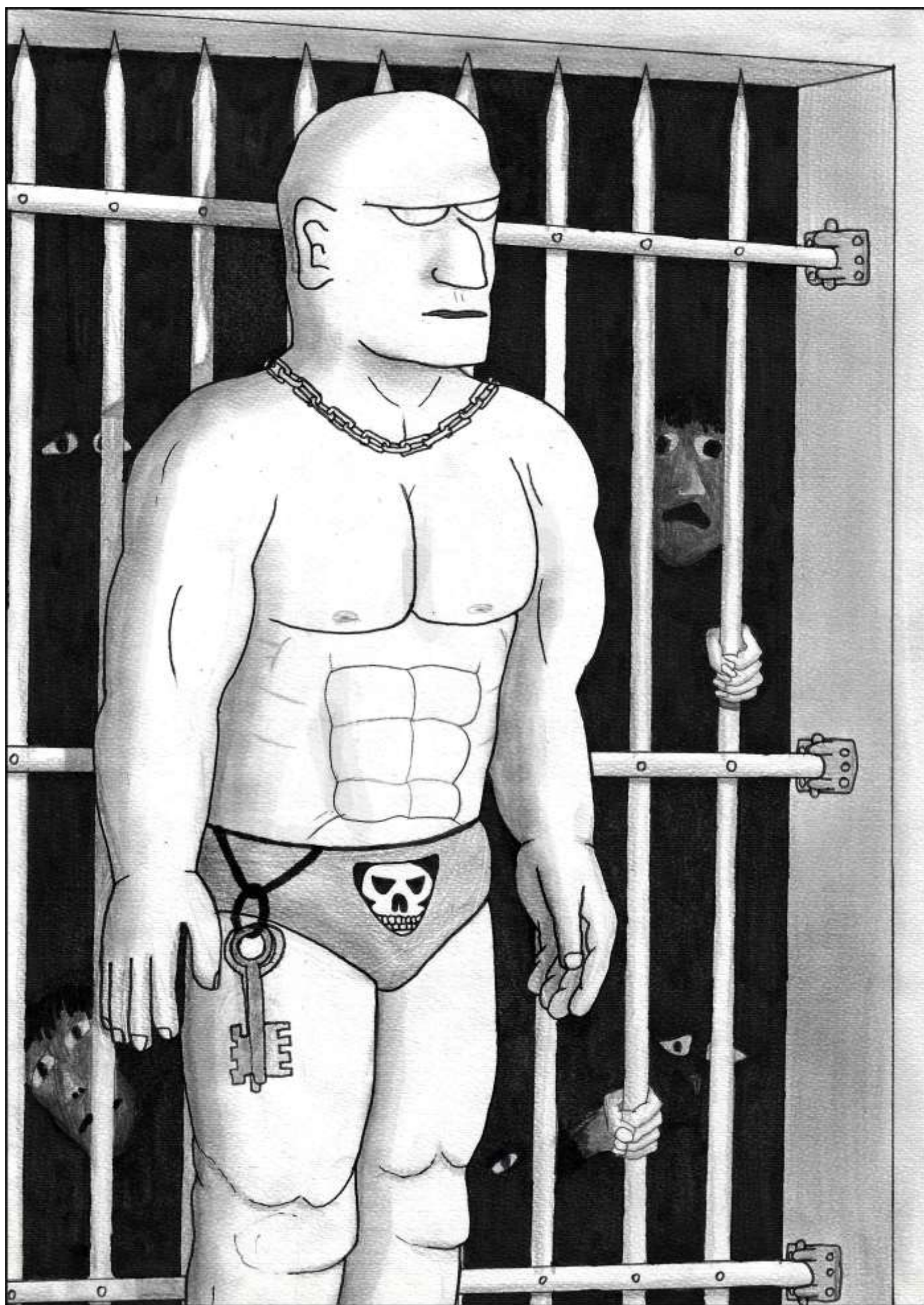
Votre chemin rejoint un sentier venant du Sud et continuant vers le Nord. Ce croisement en T vous fait réfléchir à la direction à prendre; finalement, vous allez vers le Nord. (Rendez-vous au 100).

381

Vous avancez dans la rue principale et vous arrivez bientôt au niveau de deux magasins qui se font face: le premier est assez délabré et vous pouvez voir à l'intérieur des objets en tous genres; le deuxième porte des vitres fumées et vous ne pouvez pas voir ce qu'il contient. Allez-vous entrer dans celui de droite? (rendez-vous au 140), ou dans celui de gauche? (rendez-vous au 173).

382

Vous vous rendormez rapidement et le lendemain matin, vous vous réveillez en pleine forme. Le soleil pénètre par la fenêtre à travers les barreaux en projetant des ombres régulières sur le sol de la chambre. Vous quittez bientôt celle-ci avec soulagement, sortez de l'auberge et attendez au bord de la route la diligence qui s'arrête à ce relais. (rendez-vous au 336).



379. Votre souffle est coupé à la vue d'un gigantesque gardien du triptyque...

Vous allez vers le Sud et vous entrez dans la rue "MORREL". Les maisons autour de vous sont assez clairsemées et à part quelques habitants, vous êtes seul dans la rue. Celle-ci tourne vers l'Est et vous arrivez devant une auberge. Vous vous en approchez et constatez qu'il n'y a personne à l'intérieur; vous entrez discrètement et vous ouvrez les tiroirs d'un bureau dans lesquels vous trouvez 10 pièces d'or. Mais soudain, un paysan ivre entre en titubant dans la pièce où vous êtes et vous demande si vous êtes le propriétaire. Si vous voulez lui répondre oui, (rendez-vous au 345); si vous préférez lui dire qui vous êtes en réalité, (rendez-vous au 359).

Après avoir longuement réfléchi, vous arrivez à déchiffrer le message: le trésor se trouve à la caverne du Pic des trois Seigneurs. Vous en avez déjà entendu parler mais vos souvenirs sont flous et vous n'arrivez pas à vous rappeler l'emplacement de cette caverne. Soudain, votre sang se glace: vous venez d'être empoigné par des mains vellues qui vous compriment la gorge. Vous réussissez de justesse à tirer votre épée et à la rabattre sur votre adversaire, qui lâche prise. Vous vous retournez et découvrez avec horreur que vous êtes face à un énorme TETRAOPS, créature dont vous ne soupçonniez pas l'existence mais qui pourtant vous menace de façon pressante. Sa tête incroyable porte quatre yeux, un vers l'avant, un vers l'arrière et un de chaque côté: c'est la forme régulière de sa tête qui vous a permis de déduire en un instant qu'il avait bien quatre yeux orientés dans toutes les directions! Vous devez le combattre, mais ne comptez pas sur un quelconque effet de surprise car le champ visuel de cette créature est de 360°.

	Habileté	Endurance
TETRAOPS	6	7

Si vous gagnez, (rendez-vous au 347).



Vous rengainez votre épée souillée d'un liquide rougeâtre puis vous examinez l'immonde créature: vous ne trouvez rien d'intéressant. Vous remettez ensuite le triptyque dans votre sac à dos puis vous sortez de votre cachette pour rejoindre la route que vous aviez quittée. Vous la suivez quelques temps vers l'Est avant d'apercevoir un vieillard assis sur un talus. Vous vous approchez de lui et, après l'avoir salué, vous lui demandez s'il peut vous donner des renseignements. Il balbutie des paroles inintelligibles et pour essayer de comprendre ce qu'il dit vous êtes obligé de vous approcher davantage. C'est alors que vous remarquez dans son regard une lueur étrange. Vous sentez soudain le sol se dérober sous vos jambes et vous vous écroulez. Vous avez à peine eu le temps d'apercevoir sur la poitrine de l'homme un médaillon représentant un dragon à deux têtes, vous faisant comprendre mais trop tard que vous avez affaire à un jeteur de sorts qui ne vous a pas épargné. Vous perdez conscience définitivement et votre aventure s'achève ainsi...

Vous suivez la rue allant au Sud et vous vous approchez du sac abandonné. A peine avez-vous touché ce sac que vous entendez des grognements dans votre dos. Vous vous retournez et vous vous trouvez face à deux chiens enragés que vous devez combattre.

	Habileté	Endurance
CHIEN ENRAGE	6	7
CHIEN ENRAGE	7	6

Si vous gagnez, vous essayez votre épée et vous ouvrez le sac. Vous trouvez à l'intérieur 2 pièces d'or que vous mettez dans votre poche puis vous avancez dans la rue qui tourne vers le Nord puis vers l'Est. (Rendez-vous au 329).

Vous marchez pendant plusieurs heures sans vous arrêter en direction du soleil couchant, vous traversez des champs, des villages, des chemins tortueux menant nulle-part; vous suivez des rivières boueuses et malsaines vous conduisant toujours plus haut quand vous arrivez enfin à la croix de bronze, un magnifique crucifix très richement orné, fièrement dressé vers le ciel au centre d'un champ d'herbes noires. Vous regardez à sa gauche comme vous l'a dit le vieil homme mais au lieu d'y voir le Pic des trois seigneurs, vous vous trouvez face à face avec un imposant barbare mutant barrant tout le paysage. Sa tête affreuse et sa musculature vous effraie; tout en brandissant sa massue, il se précipite sur vous... Le combat se déroule comme d'habitude mais chaque fois que le barbare vous blesse, vous vous enlevez 1 point d'Endurance supplémentaire (donc au lieu de vous retirer 2 points d'Endurance, lorsque vous êtes blessé, vous vous en retirez 3).

	Habileté	Endurance
BARBARE MUTANT	8	10

Si vous gagnez, (rendez-vous au 364).





387. Vous vous trouvez face à face avec un imposant barbare mutant barrant tout le paysage. Sa tête affreuse et sa musculature vous effraie.

Vous sortez du restaurant et vous suivez la rue qui tourne maintenant vers le Nord. Vous arrivez à un carrefour. Après avoir hésité, vous prenez la rue orientée vers l'Est (rendez-vous au 354).

Vous sortez de la deuxième maison en ruine et vous avez le choix entre: pénétrer dans la première maison si vous ne l'avez pas déjà fait, (rendez-vous au 324); ou continuer vers l'Est sans vous en préoccuper, (rendez-vous au 366).

Vous arrivez au bout du tunnel; devant vous se dresse un escalier, vous le montez et vous arrivez devant un chemin qui est barré par un rideau. Vous retenez votre respiration et vous ouvrez le rideau d'un coup sec (rendez-vous au 95).

Alors que vous vous asseyez, vous remarquez dans l'herbe une petite créature essayant de soulever une pierre; elle a de grandes oreilles et ses yeux lumineux brillent parmi les hautes touffes; cette créature est un gremlin. Allez-vous aider la créature en soulevant la pierre pour elle? (rendez-vous au 23), ou allez-vous la tuer avant de soulever cette pierre? (rendez-vous au 5).

Vous escaladez la grille mais arrivé de l'autre côté, vous constatez que vos mains gonflent: un poison avait été répandu sur les barres métalliques de cette grille. Vous vous enlevez 1 point d'Endurance! vous débouchez maintenant dans un croisement, un chemin prolonge le vôtre et va vers le Sud, un autre va vers l'Est. Si vous voulez aller au Sud, (rendez-vous au 150); si vous voulez aller à l'Est, (rendez-vous au 281).

La diligence redémarre après avoir laissé sortir le vieillard et vous quittez le hameau. Hélas, la diligence sort de la route à une vitesse folle et continue dans la foulée à travers champs. Vous sortez la tête à la fenêtre et vous voyez avec horreur que le chauffeur est mort d'une flèche dans le ventre. Vous n'avez pas le temps de prendre les commandes que déjà la diligence s'emballe dans une descente qui finit par un amas de rochers! Elle se fracasse sur les rocs après avoir roulé dans le champs! Vous ne sortirez pas vivant de la diligence: votre aventure ce termine ainsi...

Les premier et deuxième tableaux sont normaux mais lorsque vous touchez le troisième, il se met à bouger, laissant apparaître une clef verte dans une fissure. Vous la prenez et vous voyez qu'elle porte le numéro 10. Vous la mettez dans votre sac à dos. Maintenant vous avez le choix entre prendre la cuillère si vous ne l'avez pas déjà fait, (rendez-vous au 202) et ouvrir la porte, (rendez-vous au 123).

Ce liquide est...du sang de dragon! Dès que vous en avalez une gorgée, vous vous sentez à nouveau en pleine forme; vous prenez 2 points d'Endurance. Maintenant, vous sortez de la pièce et vous suivez le chemin vers l'Est (rendez-vous au 200).

396 * ↘

Le chemin allant vers le Nord tourne bientôt vers l'Est; mais lorsque vous dépassez le tournant, vous vous retrouvez face à face avec un robot destructeur bien décidé à vous mettre en pièces. Son armure semble indestructible et ses mains en forme de pinces fendent l'air tout en se rapprochant de vous. Vous devez le combattre.

	Habileté	Endurance
ROBOT DESTRUCTEUR	5	15

Si vous gagnez, (rendez-vous au 11). Vous avez cependant la possibilité de prendre la fuite en allant au Sud, au 285.

397

Vous allez vers l'Est puis vous tournez vers le Nord jusque dans un cul- de-sac. Soudain, votre regard est attiré par un petit objet brillant gisant sur le sol: c'est une pièce d'or que vous emportez avec vous précieusement. Vous revenez au croisement et vous avez le choix entre:

aller vers l'Ouest (rendez-vous au 184),
ou vers le Sud (rendez-vous au 55).

398

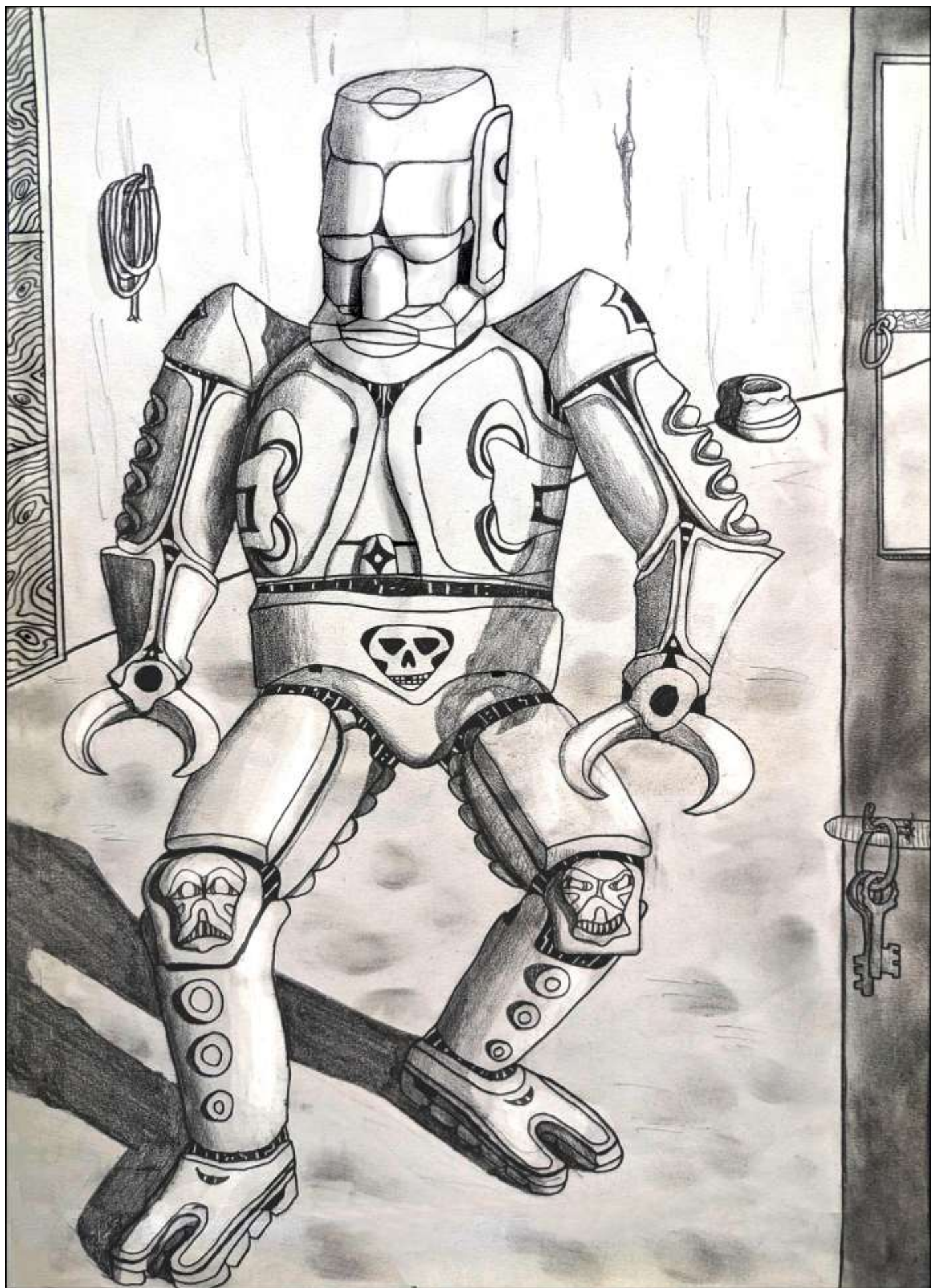
Vous lui dites que vous voulez lui acheter quelque chose mais il ne vous croit pas: il crit à son chien de vous attaquer. Vous devez combattre. (Rendez-vous au 363).

399

Après avoir longuement réfléchi, vous parvenez à déchiffrer le message vous indiquant que le trésor se trouverait au sommet du Mont des mages fous. Vous en avez déjà entendu parler mais vos souvenirs sont flous et vous n'arrivez pas à vous rappeler l'emplacement de ce Mont. Soudain, votre sang se glace: vous venez d'être empoigné par des mains velues qui vous compriment la gorge. Vous réussissez de justesse à tirer votre épée et à la rabattre sur votre adversaire, qui lâche prise. Vous vous retournez et découvrez avec horreur que vous êtes face à un énorme TETRAOPS, créature dont vous ne soupçonniez pas l'existence mais qui pourtant vous menace de façon pressante. Sa tête incroyable porte quatre yeux, un vers l'avant, un vers l'arrière et un de chaque côté: c'est la forme régulière de sa tête qui vous a permis de déduire en un instant qu'il avait bien quatre yeux orientés dans toutes les directions! Vous devez le combattre, mais ne comptez pas sur un quelconque effet de surprise car le champ visuel de cette créature est de 360°.

	Habileté	Endurance
TETRAOPS	6	7

Si vous gagnez, (rendez-vous au 385).



Le génie vous adresse la parole de sa voix vibrante et caverneuse: "Mon cher, je crois pouvoir vous féliciter sincèrement car manifestement, aucun obstacle ne pourra empêcher l'ouverture du coffre." Vous tentez de le remercier...lorsqu'il disparaît sous vos yeux en une fraction de seconde. Vous vous précipitez immédiatement vers l'énorme coffre d'or constellé de pierres rares et vous attendez qu'il s'ouvre. Vous avez du mal à contenir votre impatience; les secondes durent des heures...quand imperceptiblement le couvercle se déboîte. Dans un grincement qui vous fait froid au dos, la lourde masse ornée s'entrouvre de plus en plus largement et vous commencez à percevoir des éclairs de lumière jaillissant de toutes parts. Les torches arrivant à éclairer l'intérieur, vous finissez par distinguer des monceaux incroyables de bijoux richement surchargés de pierres précieuses, des reliques sacrées couvertes de jades, de saphirs, de nacre, de turquoises et d'ivoire, d'innombrables chapelets de perles fines énormes aux couleurs de rêve; parures somptueuses tissées d'or et d'argent, trophées de guerre précieux, carques prestigieux...émergent au milieu d'un océan de pièces d'or.

Vous vous éloignez quelque peu de cette fortune étincelante pour reprendre vos esprits!

Allez-vous revenir maintenant au village pour acheter une mule qui vous permettra d'y ramener votre nouvelle fortune? La vie semble pouvoir y être désormais prometteuse et facile. Vous ne réalisez que difficilement les conséquences de cette acquisition fabuleuse. Vous refermez donc les portes de cette caverne et vous vous hâtez sur le chemin du village.

Ou bien, décidez-vous immédiatement de devenir le Grand Maître de la Combe maudite; avec toutes les facilités ordinaires permises par l'exploitation d'une petite partie du trésor, mais surtout avec tous les pouvoirs extraordinaires dont vous êtes devenu l'héritier, au coeur d'un monde étrange riche de tant de mystères insondables.



ANNEXES

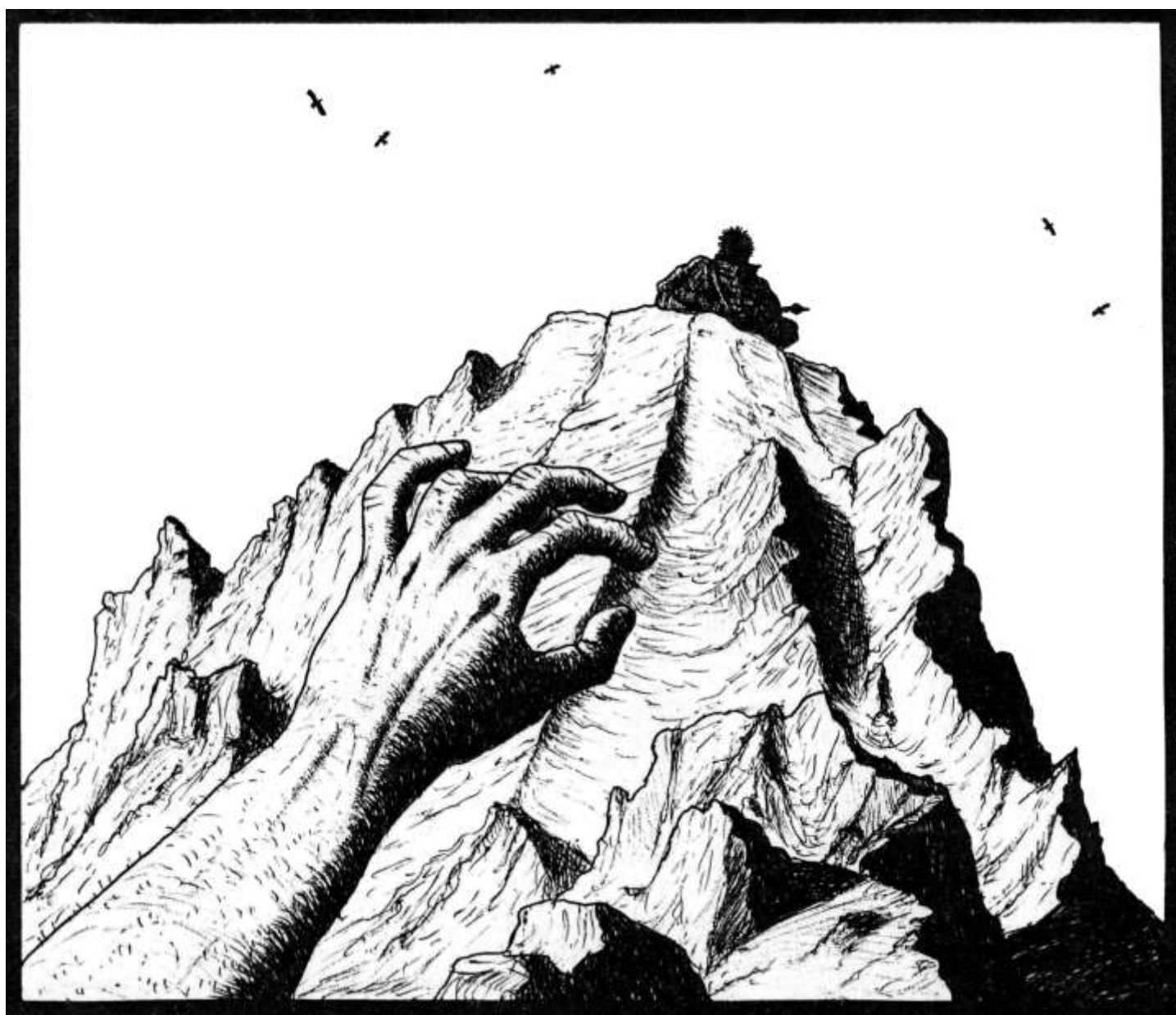


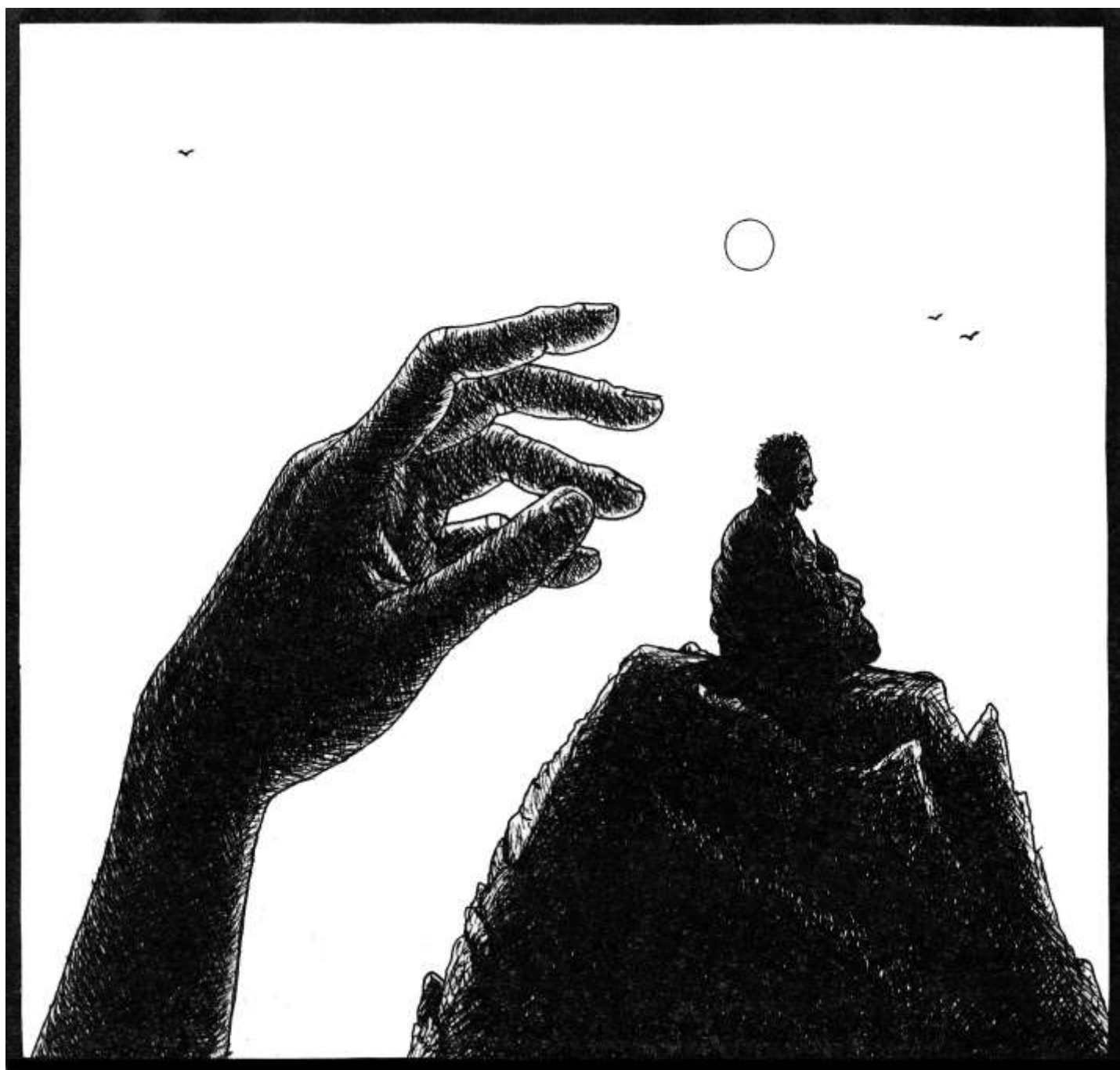
Voici une série de quatre illustrations réalisée au stylo bille.

Elle correspond à quatre scènes successives, chacune avec une orientation différente de la lumière.

Ces dessins, ainsi que les suivants, n'avaient finalement pas été utilisés pour cette quête.

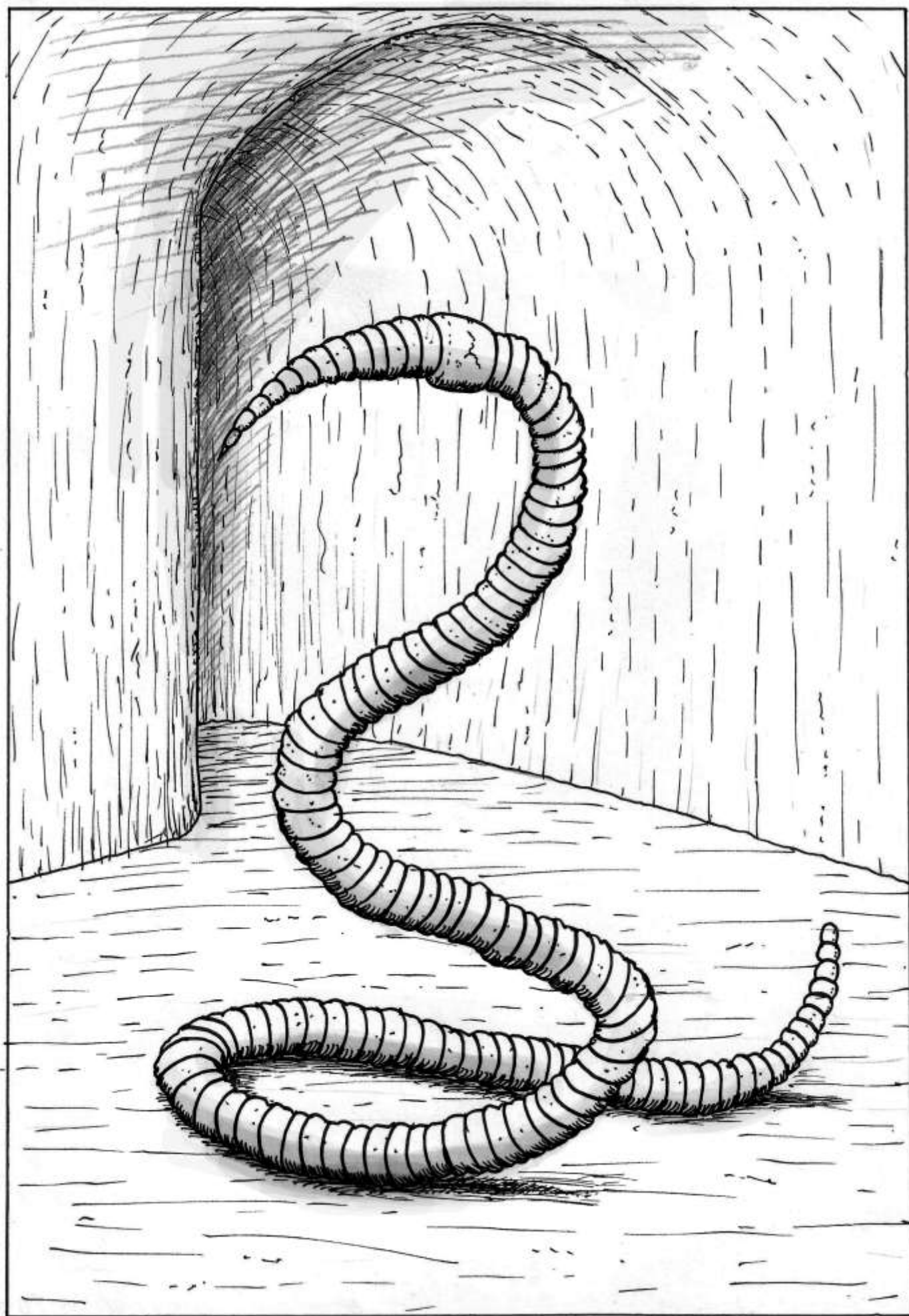
















Merci à vous, lecteur intrépide, de vous être aventuré si loin dans les tréfonds obscurs de ce PDF ;o)

Cliquer [ICI](#) pour revenir au Prologue.