

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS  
Chroniques de Titan

STEVEN TAYLOR

3  
LES REBELLES DES GOUFFRES NOIRS

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

LES REBELLES DES  
GOUFFRES NOIRS

BRUENOR JEUNESSE

Chroniques de Titan

Tome 3

## LES REBELLES DES GOUFFRES NOIRS

*La vie a beaucoup changé pour vous depuis quelques mois. Orghuz et ses maléfiques Khuddams sont montés en puissance depuis leurs Gouffres Noirs mais ceci vous importait peu. Il a dérobé le Vrai Bouclier dans le donjon de Gorak et a pu terroriser le royaume de nouveau mais ceci aussi ne vous intéressait pas. Vous n'étiez qu'un simple agriculteur nain vivant une vie paisible dans votre village et Gorak était un royaume relativement lointain.*

*Cependant tout a basculé un jour que vous n'êtes pas prêt d'oublier. Votre village natal a été attaqué par une horde de guerriers orques et gobelins Xokusai menés par l'un des serviteurs d'Orghuz, un Khuddam. Vous avez alors été fait prisonnier et les orques vous ont emmené dans les Gouffres Noirs...*

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

*Couverture illustrée par Frank Frazetta*

*Traduit de l'anglais par Bruenor*

BRUENOR JEUNESSE



# Les Rebelles des Gouffres Noirs

de Steven Taylor

## Chroniques de Titan / 3

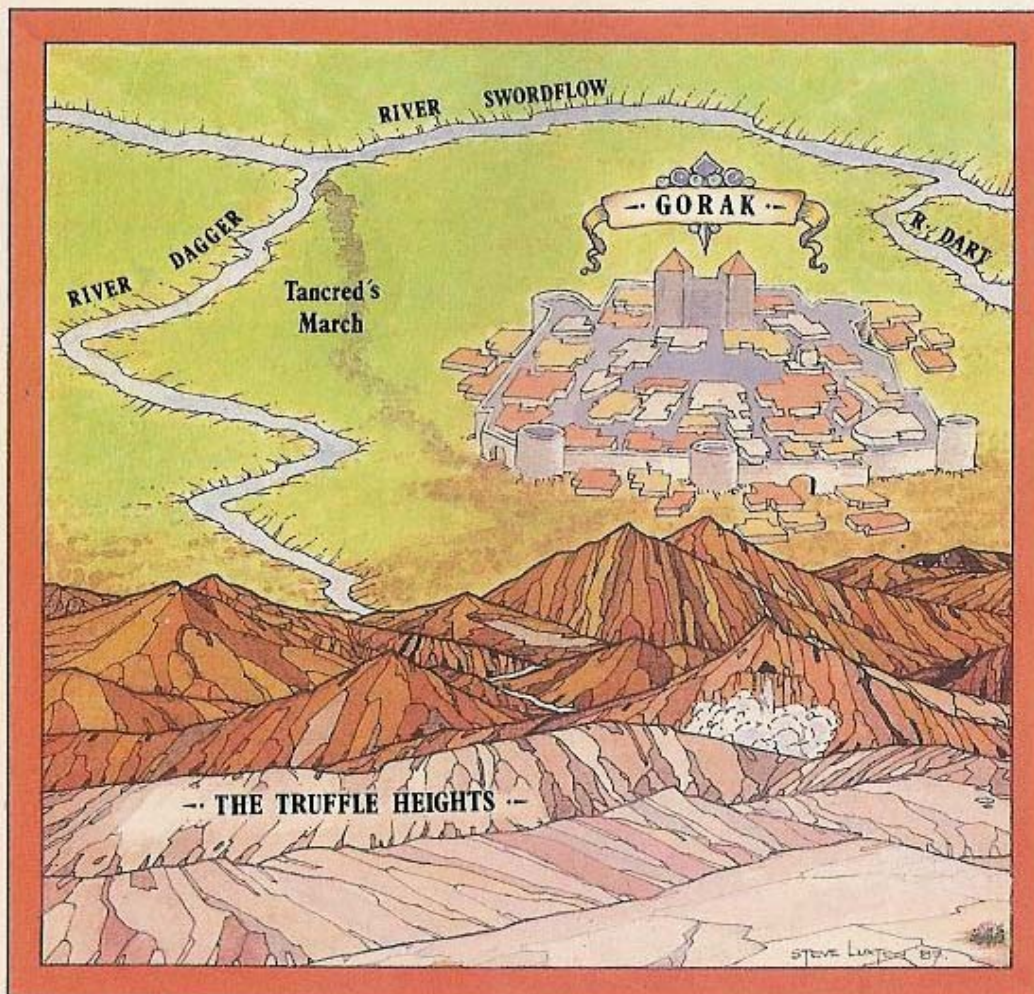


Traduit de l'anglais par Bruenor.

Oeuvre originale : Rebels of the Dark Chasms écrite en 1998 et parue sur le site Fighting Fantasy Project (<http://www.ffproject.com/>)

Illustration de couverture de Frank Frazetta

Couverture réalisée par Steiph



dos de la couverture

# COMMENT COMBATTRE LES CREATURES DES GOUFFRES NOIRS

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

## Habilité, Endurance et Chance

Jouant le personnage d'un nain vous commencez l'aventure avec des caractéristiques un peu plus faibles qu'à l'habitude

Lancez un dé. Ajoutez 5 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILITE de votre *Feuille d'Aventure*.

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

Lancez un dé. Ajoutez 5 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

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

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

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

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

## Batailles

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

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

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.
2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre - reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.
4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de deux points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal encore (voir rubrique *Utilisation de la chance dans les combats*).
5. La créature vous a blessé, vous ôtez alors deux points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir rubrique *Utilisation de la chance dans les combats*).
6. Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas. (Faites de même pour vos points de CHANCE si vous en avez fait usage - voir rubrique *Utilisation de la chance dans les combats*)
7. Commencez le deuxième Assaut (en reprenant les étapes de 1 à 6).

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

Règle spécifique à cette aventure : Si vous remportez un assaut tout en obtenant un double 6 aux dés pour le calcul de votre *Force d'Attaque*, votre adversaire perd alors 1 point d'HABILETÉ et 5 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points d'ENDURANCE habituels. Ceci reflète un coup particulièrement efficace que vous avez pu porter. Il en va de même pour votre adversaire si c'est lui qui remporte un assaut et obtient un double 6 pour calculer sa *Force d'Attaque*.

### **Combat avec plus d'une Créature**

Si vous croisez plus d'une créature, lors de certaines rencontres, vous lirez à la page correspondante les instructions qui vous permettront de mener la bataille. Parfois, vous les affronterez comme si elles n'étaient qu'un seul monstre ; parfois, vous les combattrez une par une. Si vous devez les combattre toutes en même temps, au début de chaque assaut vous devez choisir laquelle vous désirez attaquer. Ensuite lancez les dés pour chacun de vos adversaires pour déterminer leurs *Forces d'Attaque* et faites de même avec la vôtre. L'assaut se déroule de la manière habituelle avec l'adversaire que vous avez choisi de frapper, cependant vous devez comparer votre *Force d'Attaque* avec celles de tous les autres adversaires. Si un de ces adversaires a une *Force d'Attaque* supérieure à la vôtre, il vous blesse et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous avez une *Force d'Attaque* supérieure à un adversaire que vous n'avez pas choisi de frapper, vous ne le blessez pas, vous ne faites qu'esquiver son attaque.

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

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Tenter votre Chance* à la manière décrite plus haut. Si vous êtes Chanceux, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez 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 au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les deux points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté qu'un seul point).

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

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

### **Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance**

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

## **Équipement et provisions**

Au début de votre aventure, vous ne disposerez que d'un équipement minimum. À part vos vêtements, vous êtes armé de votre fidèle hache de bataille, 4 repas (redonnant chacun 4 points d'ENDURANCE) et portez une armure de cuir. Vous avez une lanterne pour éclairer votre chemin et un sac à dos pour transporter tous les trésors et objets que vous trouverez au cours de votre aventure. Pensez à noter toutes vos trouvailles sur la *Feuille d'Aventure* ci-dessous. Vous pouvez prendre un repas lorsque vous le souhaitez sauf au cours d'un combat.

## **Compagnons**

Au cours de votre aventure, vous pourrez être amené à rencontrer des compagnons qui souhaitent vous suivre. Tenez le compte du nombre de ceux-ci dans la case prévue à cet effet sur la *Feuille d'Aventure*.

## **Quelques Conseils**

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

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

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



# Adventure Sheet

---

Habilitété  
*Total de départ:*

Endurance  
*Total de départ:*

Chance  
*Total de départ:*

Équipement:  
*Hache*  
*Armure de cuir*  
*Lanterne*

Compagnons:

Repas: 4

# Creature Encounter Boxes

---

Habilitété:  
Endurance:

Habilitété:  
Endurance:

Habilitété:  
Endurance:

Skill:  
Stamina:

Skill:  
Stamina:

Habilitété:  
Endurance:

Habilitété:  
Endurance:

Habilitété:  
Endurance:

Habilitété:  
Endurance:

## Introduction

Cette aventure se déroule à Gorak sur le continent de Khul. Il s'agit d'une aventure qui se déroule conjointement à celle du *Défis Fantastiques Les Gouffres de la Cruauté*. Vous n'incarnez pas ici l'héritier de Tancrede mais un nain rebelle qui a échappé à l'esclavage. La plupart des personnages présents ici sont issus des *Gouffres de la Cruauté* et vous trouverez ci-dessous quelques termes présents dans ce *Défis Fantastiques* ainsi que son résumé :

Gorak : royaume mineur de Khul où se trouvent les Gouffres Noirs où se déroule l'aventure.

Gaddon : peuple vivant depuis des siècles dans les gouffres et qui en sont devenus aveugles. Ils sont aussi appelés Sensitifs.

Koyunlu : créature similaire à un cheval avec la tête hérissée de cornes mais capable de vivre des racines et des lichens qu'elle trouve sous terre.

Xokusai : armée d'élite constituée principalement d'orques mais qui peut aussi avoir des gobelins, trolls et parfois des ogres comme soldats. Les Xokusai sont récemment montés en puissance suite à l'apparition d'Orghuz.

Khuddam : les serviteurs malfaisants et puissants d'Orghuz. Une fois que le Vrai Bouclier sera brisé, ils se multiplieront en hordes incontrôlables.

Résumé du *Défis Fantastiques Les Gouffres de la Cruauté* : De sinistres créatures noires infestent le petit royaume de Gorak ; aux quatre coins du pays, les habitants se font attaquer sans motif apparent. Ce que craignait le régent Ridemark a fini par se produire : au plus profond du donjon de Gorak, les Grands Sceaux ont été brisés - le Vrai Bouclier a disparu ! Si Orghuz, rival autrefois malheureux de son frère Tancrede, mettait avant vous la main sur le Bouclier, il deviendrait invincible... VOUS seul, héritier de Tancrede, êtes capable de vaincre l'un après l'autre les Sept Khuddams, puis Orghuz lui-même, avec l'aide de la douce Tabasha, la déesse chatte.



## De villageois à rebelle

La vie a beaucoup changé pour vous depuis quelques mois. Orghuz et ses maléfiques Khuddams sont montés en puissance depuis leurs Gouffres Noirs mais ceci vous importait peu. Il a dérobé le Vrai Bouclier dans le donjon de Gorak et a pu terroriser le royaume de nouveau mais ceci aussi ne vous intéressait pas. Vous n'étiez qu'un simple agriculteur nain vivant une vie paisible dans votre village et Gorak était un royaume relativement lointain.

Cependant tout a basculé un jour que vous n'êtes pas prêt d'oublier. Votre village natal a été attaqué par une horde de guerriers orques et gobelins Xokusai menés par l'un des serviteurs d'Orghuz, un Khuddam. Votre village n'était pas du tout préparé à cet assaut et la résistance contre les envahisseurs a été pathétique. Néanmoins, vous vous êtes bien battu ce jour, tuant trois orques Xokusai et quatre autres gobelins. Mais finalement vous avez été submergé par le nombre et vous vous êtes fait assommer par une masse d'armes.

A votre réveil vous étiez enchaîné à l'arrière d'un chariot dans une caverne souterraine. L'obscurité était presque totale autour de vous et le chariot était conduit par trois de vos ravisseurs orques. Des compagnons nains de votre village se trouvaient également avec vous. Bardon, un vieil ami, vous a expliqué qu'il avait entendu les orques dire que vous étiez dans les Gouffres Noirs sous la surface de Gorak et qu'ils vous emportaient pour vous mettre des colliers d'asservissement. Les visages de vos compagnons s'assombrirent alors.

Soudain, un cri de guerre retentit dans la caverne. Vous avez alors plissé vos yeux plein d'espoir pour distinguer un groupe de nains menés par une humaine prendre d'assaut le chariot. Les orques furent taillés en pièces en quelques instants et les nains vous libérèrent de vos liens. Vos sauveteurs vous dirent qu'ils étaient un groupe de résistants et que vous étiez libre de les rejoindre ou de tenter de vous échapper par vous même. Vous vous êtes alors présenté à leur chef et lui avez promis de remettre votre vie entre ses mains. Elle fût flattée et se présenta comme étant Astrée Palmyre.

Depuis lors vous avez travaillé pour Astrée et son groupe de rebelles. Au fil des semaines vous vous êtes lié d'amitié avec Astrée et elle a fini par vous nommer commandant en second. Un jour elle vint vous trouver avec un plan très risqué pour attaquer une citadelle Xokusai. Vous avez émis quelques doutes mais avez suivi son plan tout de même. Vous avez mené un groupe pour faire diversion tandis qu'Astrée menait le gros des troupes pour forcer les portes de la place forte. Votre manœuvre a réussi attirant un grand nombre d'orques mais votre détachement a subi de lourdes pertes. Une fois de retour au camp, le groupe d'Astrée n'était toujours pas rentré. Craignant le pire, vous avez envoyé des éclaireurs pour voir ce qui était arrivé. Ils sont revenus avec de sombres nouvelles, Astrée et ses nains avaient rencontré également une grosse résistance des Xokusai menés par un Khuddam. Astrée a été faite prisonnière dans la forteresse et le reste du groupe a été impitoyablement massacré.

Vous avez pris sur vous de tenter d'aller sauver Astrée vous même des maléfiques Xokusai car c'était votre amie et que vous lui aviez fait serment de la servir et de la protéger. Vous avez alors chargé l'un de vos compagnons Sallak de gérer le camp pendant que vous faisiez vos préparatifs puis vint l'heure du départ... Maintenant, rendez-vous au [1](#).

## 1

Comme vous vous apprêtez à quitter le camp, vous entendez une voix crier votre nom. C'est Sallak, vous vous arrêtez pour qu'il puisse vous rattraper. Il vous informe qu'un des éclaireurs que vous avez envoyé n'est toujours pas revenu, il s'agit de Mithlir. Les autres éclaireurs ont rapporté qu'il avait voulu poursuivre ses investigations plus longuement et ils vous suggèrent d'attendre son retour au cas où il aurait une information vitale pour votre mission de sauvetage. Toutefois si vous l'attendez vous prenez le risque qu'il arrive quelque chose de terrible à Astrée à cause du temps perdu. Allez-vous attendre le retour de Mithlir (rendez-vous au [32](#)), ou vous mettez vous en route immédiatement de crainte que tout retard coûte la vie d'Astrée (rendez-vous au [136](#)) ?

## 2

Au moment où vous soufflez la lumière de votre lanterne un cri surnaturel résonne le long du corridor. Vous êtes tenté de la rallumer mais vous surmontez votre peur et continuez dans l'obscurité. Heureusement vous traversez le tunnel sans qu'il ne vous arrive rien. Bientôt vous apercevez une lumière vacillante devant vous et vous réalisez que ce passage rejoint le tunnel principal. Vous en déduisez que la citadelle se trouve en direction du nord. Vous vérifiez que le tunnel principal est dégagé et vous vous y engagez. Rendez-vous au [137](#)

## 3

Vous contournez le gobelin. Il lève les yeux vers vous mais vous ignore et continue ce qu'il était en train de faire. Pendant une seconde vous avez l'impression qu'il tire sur un bras mais ce n'est peut-être qu'un jeu de lumière. Vous apercevez une autre issue à la caverne et vous dirigez vers elle. Rendez-vous au [101](#).

## 4

Vous n'arrivez pas à vous en débarrasser et la chose se glisse sous votre armure. Vous ressentez une morsure dans le dos et vos muscles se tendent sous l'effet d'un poison. Vous voyez alors une petite araignée rouge s'échapper. Heureusement comme tous les nains vous avez une forte constitution et vous résistez mieux au poison que n'importe quel humain. Cependant le poison a quand même un effet sur vous (déduisez 1 point d'HABILETE et 4 points d'ENDURANCE à cause de la morsure). Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [85](#).

## 5

Le rocher roule de côté et vous sautez dans le trou. L'alarme a été donnée et vous pouvez entendre des bruits de pas dans toutes les directions dans l'obscurité. Vous courez dans une direction au hasard et vous trouvez trois tunnels pour sortir de la caverne. Vous n'avez aucune idée d'où ils peuvent mener. Allez-vous choisir le tunnel sur la gauche (rendez-vous au [52](#)), celui du milieu (rendez-vous au [138](#)) ou celui sur votre droite (rendez-vous au [24](#)) ?

## 6

Après avoir parcouru une certaine distance, le tunnel se termine sur une petite caverne. Vous savez que vous vous rapprochez de votre objectif car vous voyez une grande caverne qui contient la citadelle au delà de celle-ci. Vous entrez prudemment en vous éclairant de votre lanterne. Il ne semble n'y avoir aucun danger immédiat mais lorsque vous atteignez le centre de la caverne, le sol commence à trembler sous vos pieds. Dans la panique vous vous précipitez vers la sortie tandis que de gros blocs de pierre se détachent de la voûte à cause du séisme. Lancez un dé pour connaître votre emplacement et lancez un autre dé pour savoir où un rocher tombe. Si les deux chiffres sont identiques, soustrayez 2 points d'HABILETE et 8 points d'ENDURANCE à vos totaux. Répétez la procédure pour chacun de vos compagnons si vous en avez à la différence que si l'un d'entre eux est touché, il sera tué sur le coup. Si vous réussissez à sortir sain et sauf de la caverne, rendez-vous au [88](#).

## 7

Astrée tend son arc et tire une flèche vers le premier gobelin. Sa précision est mortelle et sa flèche transperce la gorge du gobelin. Le second gobelin est sur vous avant qu'elle ne puisse tirer de nouveau.

Second GOBELIN                      HABILETE : 5                      ENDURANCE : 5

Si vous l'emportez, rendez-vous au [30](#).

## 8

Vous grimpez sur le koyunlu. Il se laisse faire et semble heureux de vous servir de monture. A l'avenir si vous êtes sur le koyunlu au cours d'un combat, ajoutez 1 point à votre *Force d'Attaque* pour l'avantage que vous procure le fait d'être plus haut que votre adversaire. Toutefois si vous perdez trois assauts consécutifs, vous serez mis à bas de votre monture et perdrez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire à ce moment. Vous chevauchez vers le nord, satisfait d'avoir trouvé une monture. Rendez-vous au [114](#).

## 9

Heureusement les Xokusai ne s'attendaient pas à une activité rebelle autour de la citadelle et en conséquence les portes ne sont pas autant gardées qu'elles auraient pu l'être. Lancez un dé. Si le résultat est inférieur à votre nombre de compagnons, rendez-vous au [105](#). Sinon, rendez-vous au [144](#).

## 10

Malheureusement, pendant que vous combattiez les orques, un des elfes obscurs s'est échappé sur son koyunlu et il chevauche vers le nord. Vous perdez 1 point de CHANCE. Notez le code ITREVA sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [66](#).

## 11

Le gobelin vous lance un regard de colère alors qu'il lutte pour sauver son compagnon. En serrant les dents il vous ordonne de venir l'aider. Allez-vous aider le gobelin (rendez-vous au [39](#)), ou rester là à le regarder (rendez-vous au [117](#))?

## 12

Vous ouvrez la porte et vous retrouvez dans ce qui semble être les quartiers des tortionnaires. Il y a un lit infesté de vermines et recouvert de haillons et un tas de babioles dans un coin de la pièce (certainement prises aux prisonniers). Allez-vous effectuer une fouille approfondie de cette chambre (rendez-vous au [74](#)), ou revenir dans le couloir (rendez-vous au [49](#))?

## 13

Sallak affrète rapidement un bateau et un équipage de nains pour vous emmener en amont. Après une courte marche, vous arrivez à la rivière dont le débit semble très lent. Vous dites au revoir à Sallak en montant dans le bateau et les nains font tout le travail pendant que vous profitez de ce moment pour vous allonger et vous reposer un peu. Alors que vous jetez un œil distrait sur les eaux, vous remarquez une bouteille flottant sur la rivière. Allez-vous vous pencher par dessus bord pour l'attraper (rendez-vous au [58](#)), ou continuer de vous détendre pendant la traversée (rendez-vous au [92](#))?

## 14

Vos recherches vous ont pris trop de temps. Vous n'avez inspecté qu'à peine la moitié des cellules que vous êtes découvert et fait prisonnier. Mais vous n'avez pas à vous inquiéter de devoir passer votre vie affamé sous la citadelle car vous êtes exécuté le lendemain.

## 15

Comme vous essuyez le sang sur votre hache avec des roseaux, vous remarquez une bourse contenant des pièces d'or en train de se vider dans une flaque de boue. Vous pensez que c'est ce que le gobelin essayait d'attraper quand il est tombé dans la boue. La bourse semble à la limite de votre portée mais vous pourriez peut-être réussir à l'attraper. Voulez-vous essayer d'atteindre la bourse de pièces d'or (rendez-vous au [40](#)), ou préférez-vous continuer votre chemin (rendez-vous au [101](#))?

## 16

Vous vous préparez avant de lancer votre assaut vers le centre de la caverne. Les nains inspirés par la lueur d'espoir que vous représentez attrapent et étouffent l'un des elfes obscurs. Vous devez maintenant combattre les trois autres chacun à leur tour.

second ELFE OBSCUR      HABILETE : 7      ENDURANCE : 7

troisième ELFE OBSCUR      HABILETE : 9      ENDURANCE : 8

Si vous l'emportez, rendez-vous au [94](#).

## 17

Il hoche la tête et se dirige ensuite vers une paroi de la caverne. Il murmure quelque chose d'inaudible et un tunnel s'ouvre devant lui, et vous le suivez. Pendant que vous progressez, il vous explique comment un système de code secret a jusqu'ici protégé les tunnels secrets des Gaddons de l'invasion Xokusai. Cependant l'influence d'Orghuz se renforce de jour en jour et il craint que les Xokusai finissent par trouver le code secret. Soudain le Gaddon s'arrête et vous dit qu'il entend un bruit de bataille. Vous ne pouvez l'entendre mais vous savez que les sens des Gaddons sont plus développés que les vôtres. Vous élançant dans le tunnel vous vous retrouvez rapidement sur les lieux des combats. Une ville fortifiée (que vous présumez être Govanthian) est attaquée par une petite armée d'orques Xokusai, de gobelins et de trolls. Les Gaddons tiennent tête aux Xokusai qui, sans la présence d'un Khuddam, semblent être sur le point de battre en retraite. Allez-vous vous joindre à la bataille et aider les Gaddons (rendez-vous au [113](#)), ou allez-vous vous cacher sur le côté et attendre le résultat de l'affrontement (rendez-vous au [84](#))?

## 18

Vous réussissez à traverser le fleuve de lave en toute sécurité. Après avoir traversé vous commencez à observer les deux sorties qui s'offrent à vous quand vous entendez un hurlement de terreur venant du passage sur la gauche. Suivez-vous les cris sur la gauche (rendez-vous au [146](#)), ou prenez-vous le passage de droite (rendez-vous au [82](#))?

## 19

Lorsque vous ouvrez la porte de la cuisine, vous êtes frappé par un mur de chaleur. A l'intérieur la cuisine est saturée de fumée et de vapeur. Vous trouvez le chef cuisinier Gaddon en train de passer ses mains sur une inscription en relief sur un tonneau. Vous vous approchez et le saluez mais il ne répond pas. Si vous pensez qu'il serait plus réceptif si vous l'appeliez par son nom et si vous le connaissez, convertissez les lettres de son nom en chiffres de la manière suivante : A=1, B=2, C=3... , additionnez les chiffres obtenus et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous avez oublié son nom ou ne le connaissez pas vous pouvez lui montrer un parchemin Gaddon si vous en avez un (rendez-vous au [86](#)). Sinon le chef Gaddon ne vous adressera pas la parole et vous n'avez pas d'autres options que de retourner dans le hall d'entrée et prendre la porte est (rendez-vous au [60](#)), ou la porte ouest (rendez-vous au [23](#)).

## 20

Vous ignorez le Koyunlu et continuez à marcher vers le nord. Finalement, le Koyunlu arrête de vous suivre et tourne dans un tunnel latéral. Rendez-vous au [114](#).



## 21

Le Gaddon se renfrogne quand vous le traitez de menteur et vous saisissez votre hache. De sous ses vêtements il tire un couteau, fait quelques feintes avant de vous attaquer.

GADDON

HABILETE 6

ENDURANCE 4

Si vous l'emportez, vous ne trouvez rien d'autre d'intéressant dans cette caverne. Vous revenez à la caverne avec la rivière de lave et prenez l'autre tunnel. Rendez-vous au [82](#).

## 22

De voir que vous n'êtes pas un esclave les rend encore plus suspicieux. Vous n'auriez pas du venir dans leur chambre et vous allez devoir les tuer pour éviter qu'ils donnent l'alarme. Vous vous mettez dos à la porte la hache prête à frapper de sorte que vous les affronterez l'un après l'autre. Le Khuddam vous jette un regard mauvais et méprisant et tire son cimeterre en émettant un sifflement. Son sergent de bataille orque se tient en retrait pour observer le combat.

KHUDDAM GURSKUT

HABILETE : 10

ENDURANCE : 12

Après quatre assauts, rendez-vous au [129](#).

## 23

Vous ouvrez la porte et entrez dans un passage silencieux et sombre. Devant vous il y a une porte dans le mur ouest tandis que le passage continue vers le nord. Vous pouvez entendre des voix derrière cette porte. Allez-vous vous plaquer contre la porte pour écouter ce que les voix disent (rendez-vous au [143](#)), ouvrir la porte pour voir qui se trouve derrière (rendez-vous au [73](#)), ou simplement ignorer la porte et continuer de suivre le passage vers le nord (rendez-vous au [42](#))?

## 24

Peu de temps après que vous soyez entré dans le tunnel vous entendez des orques Xokusai y entrer à leur tour. Maudits sois ces orques renifleurs! Pour l'instant vous avez de l'avance sur eux mais la chance n'est pas avec vous aujourd'hui. Le tunnel que vous suivez se termine brusquement et vous vous retrouvez pris au piège. Vous n'avez aucune chance contre la horde Xokusai à vos trousses. Votre aventure se termine ici.

## 25

Vos compagnons vous exhortent de donner l'ordre d'attaquer le chariot. Ils adoreraient donner une raclée aux Xokusai et il y aurait une récompense sous forme de provisions dans le chargement. Vous vous reculez dans le tunnel latéral pour réfléchir. Quels sont vos ordres? Allez-vous leur dire de rester cachés pendant que le chariot passe (rendez-vous au [81](#)), ou de tendre une embuscade au convoi (rendez-vous au [62](#))?

## 26

Contrairement à vous, vos compagnons nains sont totalement incapables de réfréner leur colère contre les elfes obscurs. Leurs cris de guerre résonnent dans la caverne tandis qu'ils se lancent à l'assaut. Le carnage est bientôt terminé, les elfes obscurs étant vite surclassés par les nains enragés. Toutefois dans le chaos un elfe obscur a réussi à s'enfuir par un couloir. Si vous ne l'avez pas déjà fait, notez le code ITREVA sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [94](#).

## 27

Malheureusement vous avez laissé échapper un elfe obscur précédemment et celui-ci a réussi à retourner à la citadelle pour avertir les Xokusai d'une activité rebelle. Le résultat est que le nombre de gardes est plus important que ce qu'il aurait dû être. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de vos compagnons, rendez-vous au [105](#). Sinon, rendez-vous au [144](#).

## 28

Vous empruntez le tunnel latéral et le parcourez pendant quelques minutes jusqu'à ce que vous tombiez sur une grande plante bloquant votre passage. C'est une PLANTE RELLIN. Vous en avez déjà vu une auparavant. En apparence totalement inoffensive, cette plante souterraine pend des voûtes des tunnels et des cavernes. Quand elle sent qu'un animal passe à proximité, elle attaque avec des branches bardées d'épines tranchantes et leurs feuilles absorbent le sang une fois le combat terminé. Au delà vous pouvez voir que le couloir continue. Vous pouvez choisir de ne pas attaquer la PLANTE RELLIN et revenir à la jonction pour emprunter le passage principal (rendez-vous au [69](#)), sinon vous devez attaquer la plante carnivore.

PLANTE RELLIN

HABILETE : 9

ENDURANCE : 12

Vous pouvez vous échapper à tout moment pour retourner vers le passage principal (rendez-vous au [69](#)). Si vous l'emportez, rendez-vous au [96](#).

## 29

Vous dites à Sallak que vous souhaitez partir avec quelques compagnons et il se précipite immédiatement pour trouver des volontaires. Il revient bientôt avec six guerriers nains tous désireux de venir aider à sauver Astrée. Vous leur dites qu'ils ne vous aideront qu'à atteindre la citadelle et qu'ensuite vous rentrerez seul. Ils en conviennent à contrecœur et vous vous mettez en route accompagné de vos guerriers. Notez le chiffre 6 dans la case Compagnons de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [55](#).

## 30

Vous refaites rapidement le chemin jusqu'à la brèche dans le mur par laquelle vous êtes entré pour constater qu'elle a été bloquée. Un gros bloc de pierre a été placé devant temporairement.

Des cris retentissent derrière vous, vous avez été repéré! Vous tentez de pousser le rocher. Lancez trois dés et comparez le total à votre ENDURANCE actuelle. Si le résultat est inférieur à votre ENDURANCE actuelle, rendez-vous au [5](#). Sinon, vous êtes incapable de déplacer le rocher et vous êtes pris au piège avec les Xokusai qui se rapprochent inexorablement. Votre aventure est terminée.

### 31

Votre groupe de rebelles est trop fort pour les gardes de la citadelle et vous brisez rapidement leurs rangs. Craignant que des renforts ne viennent en entendant les bruits des combats vous demandez à vos compagnons de partir et ouvrez les portes. Rayez tous vos compagnons de votre *Feuille d'Aventure* ainsi que votre monture si vous en avez une car vous devez l'abandonner ici. Rendez-vous au [121](#).

### 32

Vous revenez au camp pour attendre le retour de Mithlir. Pendant que vous attendez, vous ne pouvez vous empêcher de penser à la pauvre Astrée et aux risques que vous prenez en perdant du temps de cette manière. Deux heures s'écoulent et vous commencez à craindre que vous ne gaspilliez votre temps à l'attendre. Allez-vous partir maintenant en pensant qu'attendre Mithlir est une perte de temps et qu'il est probablement mort de toutes façons (rendez-vous au [136](#)), ou restez-vous confiant dans le fait que Mithlir ne tarde plus à revenir (rendez-vous au [98](#))?

### 33

Vous avez réussi à attraper la lance avant qu'elle ne touche le sol. Vous glissant hors de la caserne, vous pouvez maintenant essayer la porte nord (rendez-vous au [118](#)), ou la porte ouest face à vous (rendez-vous au [23](#))?

### 34

Astrée et vous avez encore suffisamment d'énergie pour rester hors de portée de vos poursuivants. Soudain, vous trébuchez sur un rocher. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, vous réussissez à garder votre équilibre et continuez (rendez-vous au [132](#)). Si vous êtes malchanceux, vous chutez mais vous remettez rapidement sur vos pieds, cependant ils sont maintenant sur vos talons (rendez-vous au [57](#)).

### 35

Au début elle boit doucement, mais bientôt elle reprend des forces et se redresse rapidement d'elle même. Soudain, vous entendez des cris, le corps du tortionnaire a été découvert! Ce sera une question de minutes avant qu'ils ne vous trouvent. Si vous avez une idée sur la façon dont vous pourriez vous échapper, c'est le moment de le faire. Si vous ne savez pas comment faire pour fuir, rendez-vous au [108](#).

## 36

Une fois le chef Gaddon mort, vous fouillez dans les offices et armoires et vous trouvez suffisamment de nourriture pour constituer 5 repas. Vous vous sentez désolé d'avoir tué le chef innocent, il aurait pu vous être d'une aide précieuse. Vous perdez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [127](#).

## 37

Vous approchez le gobelin et vous pouvez voir qu'il tente de tirer un autre gobelin de la boue. Il est en train de perdre la bataille, et son ami s'enfonce rapidement. Comme vous vous rapprochez, le gobelin vous regarde étrangement. Portez-vous actuellement un collier? Si oui, rendez-vous au [11](#). Sinon, rendez-vous au [50](#).

## 38

A cause de votre attaque surprise, les gobelins s'enfuient. Sans la supervision d'un Khuddam et avec la perspective d'affronter maintenant une force supérieure en nombre, les orques et les trolls abandonnent le combat également et s'enfuient dans les tunnels obscurs. Govanthian étant sauvée, le nettoyage commence et de nouvelles barricades sont construites. Vous êtes conduit à un guérisseur (vous récupérez 4 points d'ENDURANCE) et ensuite mené devant Alkis Trompe-la-Mort. Vous faites part à Alkis de votre quête et celui-ci est désolé de ne pas être d'une grande aide car il ne connaît pas grand chose de la citadelle. «Cependant» dit-il «je connais quelqu'un qui pourrait peut-être vous aider. Un Gaddon est le chef cuisinier de la citadelle, il se méfie de tout le monde et il ne vous aidera que si vous l'appellez par son nom. Son nom est Mollin.» Notez cette indication sur votre *Feuille d'Aventure*. «Il n'y a pas grand chose d'autre que je puisse faire pour vous» poursuit Alkis «excepté de vous dire de poursuivre par le tunnel obscur en face de celui par lequel vous êtes arrivé.» Vous n'avez plus rien à faire ici, vous remerciez Alkis pour son aide et partez par le tunnel qu'il vous a indiqué. Rendez-vous au [147](#).

## 39

Vous agrippez le bras du gobelin et commencez à tirer. Même à deux, il sera difficile de le sortir de là. Lancez 4 dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [139](#). Si le résultat est supérieur à ce total, rendez-vous au [99](#).

## 40

Vous vous penchez mais la bourse reste juste hors de portée. Vous vous étirez encore un peu et la touchez. Mais ce faisant vous perdez l'équilibre et tombez dans la boue. Vous commencez à paniquer car vous réalisez que vous ne pouvez pas en sortir. Vous maudissez votre cupidité qui vous a conduit à votre perte tandis que vous vous enfoncez lentement dans la boue. Votre aventure est terminée.

## 41

Vous frappez à la porte et quelques secondes plus tard, un vieil homme vient ouvrir. Il a un visage avenant et se repose sur un bâton. Portez-vous actuellement un faux collier métallique? Si oui, rendez-vous au [122](#), sinon, rendez-vous au [76](#).

## 42

Vous marchez peu de temps dans le couloir avant de voir une autre porte dans le mur ouest. Vous écoutez à la porte mais n'entendez aucun son. Un filet de lumière s'échappe de sous celle-ci. Allez-vous ouvrir cette porte (rendez-vous au [72](#)), ou continuer le long du couloir (rendez-vous au [135](#))?

## 43

Vous entendez le son de verrous que l'on ouvre. Réalisant que le tortionnaire va s'apercevoir que quelque chose cloche lorsqu'il verra un nain, vous brandissez votre hache. Dès qu'elle commence à s'ouvrir, vous poussez violemment la porte, envoyant valser le demi-troll à travers la pièce. Avant qu'il n'ait une chance de retrouver ses esprits, vous l'attaquez. Vous pouvez déduire 2 points de la *Force d'Attaque* de votre adversaire pour les deux premiers assauts grâce à votre attaque surprise.

TORTIONNAIRE

HABILETE : 8

ENDURANCE : 14

Si vous l'emportez, rendez-vous au [61](#).

## 44

Le bateau percute un rocher et se disloque. Vous êtes plongé dans l'eau glacée et ballotté par la rivière. Vous êtes projeté contre les rochers et finalement vous vous échouez sur un rivage, à peine conscient. Vous perdez 5 points d'Endurance. Vous levez les yeux et voyez un tunnel qui s'ouvre dans la paroi rocheuse. Il n'y a pas d'autre moyen de partir et ne voyant aucun signe de vos compagnons, vous vous levez difficilement et empruntez le tunnel. Rendez-vous au [64](#).

## 45

Vous vous approchez lentement du koyunlu et saisissez ses rênes. La créature vous regarde nerveusement et vous jetez bas le cadavre qu'elle portait. Le koyunlu semble soudain beaucoup plus calme et tandis que vous lâchez les rênes il ne fait aucun signe de vouloir s'en aller.

Vous observez le corps et voyez qu'il s'agit d'un guerrier Gaddon qui a été tué récemment par des flèches empoisonnées qui ressortent encore de son dos. En fouillant dans ses possessions, vous trouvez un parchemin, une bouteille et vous voyez qu'il porte un anneau d'argent à un doigt. Vous déroulez le parchemin mais vous ne comprenez pas le langage de ce qui est écrit. La bouteille porte une inscription «65» mais le liquide qu'elle contient vous est inconnu. Vous

pouvez prendre un ou ces deux objets si vous le souhaitez (notez le nombre inscrit sur la bouteille si vous la prenez). Maintenant allez-vous retirer l'anneau d'argent du doigt du guerrier mort (rendez-vous au [90](#)), ou le laisser et continuer votre chemin (rendez-vous au [140](#))?

## 46

L'homme se tait pendant que vous commencez à couper la toile d'araignée. Vous regardez ses yeux et vous comprenez qu'il est aveugle. C'est un Gaddon! Soudain il vous murmure «Regardez autour de vous, je sens qu'elle approche». Vous vous retournez juste à temps pour voir une araignée géante surgir des ténèbres. Vous devez combattre.

ARAIGNEE GEANTE      HABILETE : 7      ENDURANCE : 8

Vous devez la combattre seul car le Gaddon continue d'essayer de se libérer. Si vous l'emportez, rendez-vous au [87](#).

## 47

Le tunnel continue sur une courte distance puis tourne vers l'est. Vous poursuivez dans cette direction pendant un certain temps avant de voir une source de lumière au loin. Le passage que vous suivez prend alors fin pour rejoindre la voie principale et la citadelle doit se situer droit au nord. Ce tunnel principal est bien éclairé de sorte que vous n'avez plus besoin de votre lanterne. Vous vérifiez que celui-ci est dégagé avant de l'emprunter et de vous diriger vers le nord. Rendez-vous au [126](#).

## 48

En voyant le collier métallique, le sergent de bataille orque vous hurle "Sortez, esclave! Personne ne vous a ordonné de venir ici." Allez-vous présenter vos excuses et les laisser (rendez-vous au [42](#)), ou sortez-vous votre hache (rendez-vous au [22](#))?

## 49

Choisissez un endroit que vous n'avez pas encore visité :

La première porte sur la gauche? Rendez-vous au [12](#)

La seconde porte sur la gauche? Rendez-vous au [123](#)

continuer dans le couloir qui tourne vers la gauche? Rendez-vous au [104](#)

## 50

Le gobelin vous ignore et poursuit ses efforts. Il semble que son ami soit perdu car il n'est pas assez fort pour le tirer de là. Souhaitez-vous rester pour voir ce qui va se passer (rendez-vous au [11](#)), ou préférez-vous partir maintenant (rendez-vous au [101](#))?

## 51

Vous êtes rempli de rage à l'encontre des elfes obscurs qui tourmentent vos semblables nains. Vous voulez les aider mais cela signifie combattre les quatre elfes obscurs à vous seul. Si vous souhaitez les attaquer tout de même, rendez-vous au [16](#). Si vous préférez ne pas prendre ce grand risque si près de votre but et laisser les nains à leur triste sort, rendez-vous au [100](#).

## 52

Vous courez avec Astrée dans le tunnel bien éclairé. Soudain, vous voyez un panneau avec pour message : "ATTENTION : GOUFFRE". Effectivement, le tunnel est bientôt coupé en deux par un large gouffre. Vous pouvez voir que le tunnel se poursuit de l'autre côté. Allez-vous essayer de sauter par-dessus le gouffre (rendez-vous au [128](#)), ou laissez le bon sens prévaloir et retourner à la caverne pour prendre un autre tunnel (rendez-vous au [78](#))?

## 53

Vous bondissez du fossé en lançant un cri de guerre. L'ogre essuie rapidement ses yeux et se saisit de sa masse. Au moment où vous arrivez à sa hauteur il est fin prêt à se battre.

OGRE                                    HABILETE : 8                    ENDURANCE : 10

Si vous avez des compagnons, ajoutez 2 à votre *Force d'Attaque* à chaque tour pour l'aide qu'ils vous apportent. Si vous l'emportez, rendez-vous au [91](#).

## 54

Vous invectivez le chef et brandissez votre hache. Il attrape alors un couperet sur le banc à côté de lui. Il n'est qu'un esclave Gaddon des Xokusai et ce devrait être un combat facile.

CHEF GADDON                            HABILETE : 6                    ENDURANCE : 4

Si vous l'emportez, rendez-vous au [36](#).

## 55

Vous partez vers l'est le long du tunnel principal. Votre trajet se déroule sans incident, et il ne vous faut pas longtemps pour atteindre le tunnel principal. De là vous devez vous diriger vers le nord jusqu'à atteindre la citadelle. Prudemment vous jetez un œil dans le tunnel principal.

Vous voyez qu'il est bien éclairé avec des torches accrochées sur les murs à intervalles réguliers de sorte que vous n'aurez pas besoin de votre lanterne. Le sol pierreux présente de nombreuses traces ce qui indique que ce tunnel est très fréquenté. Vous espérez qu'aujourd'hui il n'en sera pas de même. Vers le nord la voie est libre mais vers le sud vous voyez un koyunlu transportant un cadavre sur son dos. Vous ne pouvez pas distinguer plus de détails du cadavre d'où vous êtes si ce n'est qu'il a plusieurs flèches plantées dans le dos. Allez-vous inspecter ce corps (rendez-vous au [131](#)), ou décider de ne pas perdre de temps ici et vous mettre en route vers le nord (rendez-vous au [114](#))?

## 56

Pendant le combat, un Gaddon a fait irruption d'une porte à l'autre bout de la salle à manger. Vous avez juste eu le temps de voir qu'il était habillé comme un chef cuisinier. Il n'y a plus de trace de lui maintenant. Allez-vous emprunter la porte d'où il est sorti pour le chercher dans ce que vous pensez être la cuisine (rendez-vous au [19](#)), ou l'ignorer et retourner dans le hall d'entrée pour trouver une autre voie menant à Astrée (rendez-vous au [127](#))?

## 57

Vous courez aussi vite que vous le pouvez mais vos courtes jambes de nain ne sont tout simplement pas assez rapides. Bientôt vous êtes rattrapé et vous ne saurez jamais si Astrée a réussi à s'échapper...

## 58

Vous vous penchez sur le côté du bateau et attrapez la bouteille. Ce faisant, le bateau manque de chavirer et l'un des nains tombe à l'eau. En se hissant dans le bateau, il vous maudit pour l'avoir fait tomber et vous demande de ne plus recommencer à bouger ainsi. Vous lui rappelez poliment qui est le plus gradé et lui demandez de garder ce genre de remarques pour lui à l'avenir. Se sentant coupable, il vous tourne le dos pour reprendre la manœuvre du bateau. Vous examinez la bouteille et celle-ci contient une sorte de potion. A sa base vous pouvez voir que le nombre «35» est inscrit. Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous mettez la bouteille dans votre sac et vous allongez pour essayer de vous détendre. Rendez-vous au [149](#).

## 59

Vous avez déjà perdu un temps précieux. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [80](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [14](#).

## 60

La porte s'ouvre sur une zone très sombre et très grande. L'odeur des orques est très forte et lorsque vos yeux se sont habitués à l'obscurité, vous réalisez que vous êtes dans leur caserne. Des rangées de lits s'étendent devant vous, la plupart d'entre eux étant remplis. Vous décidez qu'il serait insensé de rester ici et faites demi-tour pour quitter la pièce mais vous heurtez alors



une lance qui était appuyée contre un mur. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [33](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [102](#).

## 61

Après avoir tué le cruel demi-troll, vous décidez de verrouiller la porte derrière vous pour empêcher des Xokusai de vous suivre. Cependant vous êtes un nain et la porte a été conçue pour un demi-troll et les verrous sont hors d'atteinte! Vous devez agir rapidement maintenant car si quelqu'un descend les escaliers vous serez sûrement découvert. A la lueur de votre lanterne, vous pouvez voir deux portes dans le mur de gauche et un couloir tourner également vers la gauche après ces deux portes. Vous prenez les clés qui pendent à la ceinture du demi-troll puis allez-vous ouvrir la première porte (rendez-vous au [12](#)), la seconde porte (rendez-vous au [123](#)), ou ignorer les deux portes et emprunter le couloir (rendez-vous au [104](#))?

## 62

Vous demandez à vos compagnons de se cacher et qu'ils le restent jusqu'à ce que vous donniez l'ordre. Vous attendez prudemment que le chariot se rapproche du tunnel. Vous donnez alors la charge et êtes le premier à entrer dans la mêlée. Etant le premier à sortir du tunnel vous devez décider qui vous allez attaquer. Allez-vous vous en prendre à l'un des elfes obscurs montés (rendez-vous au [95](#)), ou préférez-vous attaquer l'un des orques sur le chariot (rendez-vous au [109](#))?

## 63

Vos petites jambes trapues font aussi vite qu'elles peuvent et vous vous élancez dans les airs. Dans un bond remarquable vous franchissez le gouffre facilement. Vous vous tournez alors pour voir le saut d'Astrée. Son saut n'est pas aussi bon que le vôtre et son cri résonne dans le gouffre tandis qu'elle chute jusqu'à ce qu'un bruit sourd retentisse quand elle touche le fond. Vous êtes peut-être sain et sauf mais vous n'avez pas réussi à sauver Astrée. Votre aventure est terminée.

## 64

Tandis que vous progressez dans le tunnel lanterne à la main, vous remarquez que le sol est mou et boueux. Le tunnel débouche alors dans une grande caverne. Celle-ci est inondée en partie par un marais. Comme vous contournez le marais, vous voyez bientôt un gobelin aux prises avec quelque chose à la lisière du marais. Il semble qu'il essaie d'extirper quelque chose de la boue. Voulez-vous aborder le gobelin pour voir ce qu'il fait (rendez-vous au [37](#)), ou allez-vous l'éviter et continuer votre chemin (rendez-vous au [3](#))?

## 65

Vous débouchez la bouteille et la portez à ses lèvres. Une partie du liquide descend dans sa gorge. Astrée se redresse soudainement et se met à crier. Une odeur de chair brûlée vous assaille et vous comprenez l'erreur que vous avez commise. Vous venez de verser de l'acide dans sa gorge! Rempli de remords d'avoir mis fin à la vie d'Astrée d'horrible manière, vous n'êtes pas de taille pour affronter les orques Xokusai qui ont accouru en entendant les cris. Votre aventure est terminée.

## 66

Malgré son infériorité numérique, votre groupe s'en sort bien et remporte la bataille. Cependant vous ne vous en êtes pas tirés indemnes. Lancez un dé et divisez le nombre obtenu par deux. Le résultat obtenu (arrondi au chiffre supérieur), représente le nombre de compagnons que vous avez perdu. En fouillant le chariot vous trouvez beaucoup de nourriture comestible (ajoutez 5 repas à vos provisions). Vous camouflez le chariot dans le tunnel latéral pour ne pas éveiller les soupçons et vous vous dirigez ensuite vers le nord. Rendez-vous au [126](#).

## 67

Vous continuez le long du passage et observez votre ombre qui change sans cesse de forme. A un moment votre ombre a une capuche, l'instant d'après elle présente un crâne à la place de votre tête. Soudain, votre ombre se détache du mur et commence à se matérialiser. Elle grandit jusqu'à deux fois votre taille et se tient devant vous. Vous restez bouche bée tandis que la chose devient concrète sous vos yeux. Elle dispose d'yeux rouges brûlant dans les orbites d'une tête reptilienne. Son corps maigre est recouvert de petites pointes et ses mains se terminent par des griffes presque aussi grandes que votre corps! Le démon des ombres est maintenant entièrement formé et son rugissement retentit dans le tunnel. Vous êtes sur le point de faire face au combat le plus difficile de votre vie.

DEMON DES OMBRES      HABILETE : 11      ENDURANCE : 18

Si vous l'emportez, rendez-vous au [125](#).

## 68

Si vous avez des compagnons, vous leur dites que leur chemin s'arrête ici et les remerciez avant de les renvoyer au camp. Les indications que vous avez reçues étaient exactes et il ne vous faut pas longtemps avant de trouver la brèche dans le mur d'enceinte. Celle-ci n'a pas l'air gardée. Cependant lorsque vous parvenez à sa hauteur une gargouille surgit de l'obscurité et vous bloque l'accès à la brèche. Vous devez la combattre si vous voulez pénétrer dans la citadelle.

GARGOUILLE              HABILETE : 9              ENDURANCE : 10

Si vous l'emportez, vous vous glissez à travers la brèche jusque dans la cour au-delà. Si vous avez une monture, vous devez l'abandonner ici. Rendez-vous au [121](#).

## 69

Le tunnel débouche dans une grande caverne au milieu de laquelle coule une rivière de lave dont vous pouvez sentir la chaleur se dégager. La rivière de lave s'étend d'un bout à l'autre de la caverne et elle est trop large pour que vous puissiez sauter par dessus. Cependant trois pierres ressortent de la lave à intervalles réguliers. Bien que la distance les séparant ne soit pas très grande pour un humain ou un orque, pour les jambes trapues d'un nain tel que vous cette distance est plus grande et vous serez obligé de sauter de pierre en pierre. Si vous souhaitez tenter de traverser la rivière de lave (rendez-vous au [115](#)), si vous préférez faire demi-tour et prendre l'autre passage (rendez-vous au [28](#))?

## 70

Vous recherchez désespérément le tunnel que Mollin vous a indiqué qui permettrait de vous échapper mais vous avez du mal à le trouver. Pendant un instant vous commencez à douter qu'il existe mais c'est alors que vous appuyez sur une brique et qu'un passage secret s'ouvre. Vous vous précipitez dans celui-ci et il se referme derrière vous. A la lumière de votre lanterne, vous voyez un couloir qui se termine par une échelle. Celle-ci ne vous fera pas remonter au-delà des murs d'enceinte mais au moins vous ne serez plus à l'intérieur des bâtiments de la citadelle. Si vous avez un arc et des flèches vous pouvez les donner à Astrée maintenant. Voulez-vous rester un moment dans ce couloir pour vous reposer un peu (rendez-vous au [120](#)), ou pensez-vous qu'il n'y a pas de temps à perdre car cela va juste donner le temps aux Xokusai de s'organiser, et préférez-vous tenter de vous échapper maintenant (rendez-vous au [142](#))?

## 71

Alors que vous approchez de la créature nerveuse, vous tapez accidentellement dans une pierre et l'envoyez rouler sur le sol. Le bruit effraye le koyunlu qui s'enfuit le long du passage vers le sud avec son cavalier mort. Vous ne pouvez rien y faire si ce n'est vous tourner vers le nord pour vous rendre à la citadelle, rendez-vous au [114](#).

## 72

Vous trouvez une petite pièce derrière la porte. Dans un coin vous voyez un humanoïde à demi formé avec un visage blanc. En le regardant attentivement, vous vous rendez compte qu'il prend forme progressivement et vous comprenez avec horreur qu'il s'agit d'un Khuddam en train de prendre vie. Vous tremblez de peur à l'idée que ces Khuddams sont en train de se multiplier et vous espérez que l'héritier de Tancrede réussira à empêcher Orghuz de briser le Vrai Bouclier. A côté du Khuddam naissant vous pouvez voir un arc et quelques flèches, vous pouvez les prendre si vous voulez puis vous partez et continuez le long du couloir. Rendez-vous au [135](#).

## 73

Vous ouvrez la porte, rentrez dans la salle et vous comprenez immédiatement l'erreur que vous avez commise. Devant vous se tient un Khuddam vassal d'Orghuz donner des consignes à l'un de ses sergents de bataille orque. Pendant un bref instant vous croisez le regard du Khuddam et jamais dans votre vie vous n'aviez plongé vos yeux dans un regard aussi froid et maléfique. Ils vous regardent avec méfiance. Si vous portez un faux collier métallique, rendez-vous au [48](#). Sinon, rendez-vous au [22](#).

## 74

Parmi le fatras d'objets vous ne trouvez que des boucles d'oreilles, des dents et d'autres choses que vous préférez ne pas savoir ce que c'est. Il n'y a rien d'intérêt dans la pile d'ordures. Vous perdez 1 point de CHANCE pour avoir perdu votre temps ici. Rendez-vous au [49](#).

## 75

«Mollin», dites-vous «j'ai besoin de votre aide.» L'humeur du chef change instantanément et il demande comment vous connaissez son nom. Vous racontez l'histoire de votre visite à Govanthian, et comment vous avez rencontré Alkis Trompe-la-Mort après avoir aidé à défendre la ville Gaddon. «Tout ami d'Alkis est un de mes amis", dit-il. Mollin vous offre un peu de nourriture (récupérez 4 points d'ENDURANCE) et après lui avoir expliqué votre mission il vous dit ce qui suit. «Astrée est enfermée dans le donjon comme tous les autres prisonniers. Depuis le hall d'entrée, prenez la porte ouest et suivez le passage jusqu'à ce que vous atteignez les escaliers puis descendez-les. N'ouvrez sous aucun prétexte la porte est, elle conduit aux baraquements orques. Lorsque vous serez dans le donjon, vous devrez donner un mot de passe au tortionnaire. J'ai connu le mot de passe autrefois mais il change si souvent et les esclaves n'en sont jamais informés. Vous devrez le trouver avant de pouvoir entrer.» Vous fronchez les sourcils en vous demandant comment vous allez obtenir ce mot de passe d'un orque! «Une chose que je peux vous dire cependant», poursuit Mollin «est qu'il existe un passage secret pour s'échapper dans la dernière cellule de droite.» Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que lorsque vous chercherez un moyen de vous échapper, rajoutez 35 au numéro du paragraphe où vous vous trouverez à ce moment et rendez-vous au paragraphe correspondant au total obtenu. Remerciant Mollin pour son aide, vous revenez à l'entrée. Rendez-vous au [127](#).

## 76

Vous sentez instantanément que vous pouvez lui faire confiance. Il vous invite et vous propose un potage chaud. Vous acceptez avec reconnaissance, et ne le regrettez pas car il a un goût délicieux. Il vous permet également de rattraper un peu de repos en dormant dans son lit. Regagnez 6 points d'ENDURANCE. Remerciant le vieil homme pour son hospitalité, vous lui dites adieu avant de continuer votre chemin. Rendez-vous au [119](#).

## 77

Vous tentez un baroud d'honneur mais la fatigue vous rattrape. Le son de la bataille a également attiré d'autres gardes, et vous vous rendez compte que votre situation est désespérée. Votre aventure est terminée.

## 78

Vous n'avez plus beaucoup de temps, les Xokusai sont sur vos talons. Voulez-vous prendre le tunnel du milieu (rendez-vous au [138](#)), ou prendre celui sur la droite (rendez-vous au [24](#))?

## 79

Vous approchez de l'ogre et le saluez. Il est soulagé que vous vous montriez amical et vous salue en retour. Vous lui demandez la raison de ses pleurs. Il lève son pourpoint et vous montre une cicatrice partant de l'aisselle et descendant jusqu'à sa hanche. Il vous explique alors qu'il était un membre de l'armée Xokusai stationnée dans la citadelle au nord d'ici mais qu'il n'était pas bon dans son travail. Un jour le Khuddam Gurskut qui dirige cette force armée l'a sanctionné et c'est comme ça qu'il a obtenu sa cicatrice. L'ogre a attendu d'avoir récupéré avant de s'enfuir et maintenant il craint que le Khuddam n'envoie des troupes à sa poursuite. Vous frissonnez à l'idée de devoir affronter un Khuddam à l'intérieur de la citadelle mais vous gagnez 1 point de CHANCE pour avoir appris que le Khuddam Gurskut se trouve à cet endroit. La raison pour laquelle l'ogre pleurait est qu'il ne sait pas où aller ni quoi faire maintenant. Allez-vous lui demander de vous rejoindre dans votre quête (rendez-vous au [133](#)), ou allez-vous simplement lui souhaiter une bonne continuation et poursuivre votre chemin (rendez-vous au [6](#))?

## 80

Après un certain temps passé à la chercher, vous finissez par trouver Astrée. Cependant les retrouvailles ne sont pas des plus joyeuses car elle a été horriblement battue et meurtrie. Elle parvient à vous sourire faiblement, mais vous vous rendez compte qu'elle est très proche de la mort. Peut-être avez-vous une potion qui peut l'aider? Si vous avez ramassé une bouteille lors de votre aventure, vous pouvez verser le contenu dans sa gorge en vous rendant au paragraphe correspondant au nombre qui est inscrit sur la bouteille. Si vous avez de l'eau curative donnée par un Gaddon, celle-ci n'est pas assez puissante pour sauver Astrée. Si vous n'avez pas de bouteille, tout ce que vous pouvez faire est de regarder mourir Astrée dans vos bras. Que vous réussissiez à vous échapper ou non de la citadelle vous avez échoué dans votre mission.

## 81

Vous vous cachez dans le tunnel latéral et regardez le chariot passer. Un des orques regarde dans votre direction, mais ne parvient pas à vous remarquer. Une fois que vous êtes sûr que le chariot est suffisamment loin, vous sortez du tunnel et continuez votre route vers le nord. Rendez-vous au [126](#).

## 82

Le tunnel où vous êtes est bientôt rejoint par un autre passage. Vous ignorez celui-ci, car il vous mènerait loin de votre objectif et vous continuez dans la même direction. Rendez-vous au [124](#).

## 83

Vous vous faufilez dans la cour sans vous faire remarquer. Vous ouvrez des doubles portes en silence qui s'ouvrent sur un grand hall d'entrée orné de bannières de guerre Xokusai. Il est bien éclairé et vous n'avez aucune chance de vous glisser dans l'ombre. Considérant que la citadelle est un repaire d'orques, cet endroit est étonnamment propre et cela ne sent pas aussi mauvais que vous ne le pensiez. Il y a trois manières de sortir de ce hall, une porte dans le mur nord (rendez-vous au [118](#)), une porte dans le mur ouest (rendez-vous au [23](#)), et une porte dans le mur est (rendez-vous au [60](#)). Laquelle allez-vous prendre?

## 84

Vous trouvez un rocher derrière lequel vous cacher lâchement. Malheureusement, une flèche perdue vient se ficher dans votre épaule alors que vous vous dirigez vers cette cachette. Vous perdez 1 point d'HABILETE et 4 points d'ENDURANCE. La bataille se termine rapidement et vous sortez pour féliciter les Gaddons victorieux. Cependant ils ne sont pas très accueillants et peu désireux d'aider un lâche et ils ne font que vous montrer le moyen de sortir de la caverne. Vous perdez 1 point de CHANCE. Vous haussez les épaules et vous n'avez pas d'autre choix que de partir et continuer votre mission. Rendez-vous au [147](#).

## 85

Pendant une heure, votre voyage vers le nord se passe sans encombre. Bientôt cependant vous arrivez à hauteur d'un tunnel latéral assez large en provenance duquel vous pouvez entendre des cris d'angoisse et des coups de fouet. Allez-vous voir ce qui se passe dans ce tunnel (rendez-vous au [112](#)), ou l'ignorer et continuer vers le nord (rendez-vous au [137](#))?

## 86

Vous lui tendez le parchemin et il commence à faire courir ses doigts sur celui-ci. Vous comprenez votre erreur trop tard. Les Gaddons sont aveugles, comment est-il censé lire votre parchemin? Irrité de votre insolence, le chef jette votre parchemin dans un feu sous une marmite et vous ordonne de quitter sa cuisine. Allez-vous lui obéir (rendez-vous au [127](#)), ou l'attaquer pour avoir brûlé votre parchemin (rendez-vous au [54](#))?

## 87

Après avoir tué l'araignée, vous vous tournez vers le Gaddon. Il vous remercie de l'avoir sauvé de l'araignée mortelle et vous demande où vous vous rendez. Quelque chose vous dérange dans son comportement. En effet les Gaddons ont leurs sens plus développés pour compenser l'absence de la vue et malgré cela il s'est empêtré dans une toile d'araignée sans ressentir le danger. Allez-vous vous méfier du Gaddon et l'attaquer (rendez-vous au [21](#)), vous lier d'amitié avec lui (rendez-vous au [103](#)), ou l'ignorer et retourner au tunnel principal ne voyant pas d'autre issue à cet endroit (rendez-vous au [82](#))?

## 88

Vous suivez un petit tunnel qui débouche dans une caverne plus grande. Vous éteignez votre lanterne et vous observez attentivement la caverne. Elle est très grande et mal éclairée et vous ne pouvez pas voir jusqu'où elle s'étend. Au centre de celle-ci se trouve la citadelle que vous cherchez, éclairée par des torches placées à intervalles réguliers. Une grande paroi rocheuse entoure la citadelle et vous pouvez voir un certain nombre d'orques Xokusai parcourant ces murs. L'obscurité est suffisante pour vous permettre d'atteindre les murs à couvert mais il va vous falloir trouver un moyen d'entrer dans la citadelle elle-même. Si vous savez déjà comment vous rendre au delà des murs, rendez-vous au paragraphe concerné. Si vous avez des compagnons souhaitez-vous prendre d'assaut la porte d'entrée et tenter une percée (rendez-vous au [130](#))? Si vous n'avez pas de compagnon ou que vous décidez que c'est trop risqué et leur donnez congé après les avoir remerciés d'avoir accompli leur tâche, vous cherchez un autre moyen de rentrer (rendez-vous au [116](#)).

## 89

Vous regardez dans les cages et voyez de nombreux cadavres et infirmes mais il n'y a aucun signe d'Astrée. Vous êtes reconnaissant de ne pas avoir trouvé Astrée ici, car certaines des horreurs que vous avez vues ici vous font frissonner. Il vous serait difficile de voir votre amie violente de la sorte et vous préférez quitter cet endroit et arrêter de penser qu'elle ait pu subir un sort similaire (rendez-vous au [49](#)).

## 90

Vous retirez l'anneau d'argent et commencez à l'examiner. A peine l'avez-vous retiré que le corps du Gaddon commence à se contracter. Soudain le cadavre se met sur ses pieds et vous regarde avec un rictus. Il tire son épée et vous devez vous battre.

GADDON MORT-VIVANT

HABILETE : 9

ENDURANCE : 7

Si vous avez des compagnons avec vous, vous pouvez ajouter 1 point à votre *Force d'Attaque* à chaque assaut pour leur aide. Si vous l'emportez, vous vous débarrassez de l'anneau d'argent. Rendez-vous au [140](#).

## 91

Parmi les possessions de l'ogre vous trouvez du vieux fromage, 6 pièces d'or et un collier présentant un crâne de rat. Vous pouvez prendre ce que vous voulez parmi ces objets. C'est dommage que l'armure de l'ogre soit trop grande pour vous, elle aurait pu vous permettre de passer inaperçu. Après avoir caché le corps volumineux dans un fossé, vous vous dirigez vers le nord. Rendez-vous au [6](#).

## 92

Vous ignorez la bouteille et restez allongé tandis qu'elle flotte au loin de votre bateau. Vous avez du mal à vous reposer cependant car vous êtes inquiet pour Astrée. Rendez-vous au [149](#).

## 93

Les deux gobelins font mouvement pour vous attaquer chacun d'un côté. Vous allez devoir les combattre tous les deux à la fois.

PREMIER GOBELIN            HABILETE : 6            ENDURANCE : 4

SECOND GOBELIN            HABILETE : 5            ENDURANCE : 5

Si vous l'emportez, rendez-vous au [30](#).

## 94

Vous prenez les clés de la ceinture de l'un des elfes obscurs et libérez les prisonniers. Vous pouvez, si vous le souhaitez les prendre comme compagnons. Dans ce cas, lancez un dé pour voir combien sont prêts et suffisamment aptes à vous rejoindre. Vous donnez des instructions aux prisonniers qui ne souhaitent ou peuvent vous rejoindre pour retrouver votre campement. Vous leur souhaitez bonne chance et continuez votre voyage vers le nord. Rendez-vous au [137](#).

## 95

Vous bondissez en avant et attaquez l'elfe obscur le plus proche. L'elfe obscur étant sur une monture, vous devez déduire 1 point de votre *Force d'Attaque* à moins d'être sur une monture également. Si vous remportez deux assauts successifs, vous le faites tomber du koyunlu et vous pouvez continuer le combat sans cette pénalité.

ELFE OBSCUR                HABILETE : 8            ENDURANCE : 5

Si vous l'emportez, rendez-vous au [66](#).



## 96

Vous vous tenez au-dessus des restes de la plante rellin. Vous remarquez que certaines de ses feuilles ont commencé à absorber votre sang sur le sol de la caverne. Une idée vous vient, si la plante se nourrit de votre sang alors elle doit certainement être comestible. Vous pouvez manger une des feuilles (rendez-vous au [110](#)), ou vous pouvez enjamber les restes de la plante carnivore et continuer le long du passage (rendez-vous au [134](#)).

## 97

Au bas des marches vous vous retrouvez à l'intérieur du donjon. Un cri torturé résonne contre les murs bientôt suivi d'un rire sadique. Vous pensez à vous faufiler derrière le tortionnaire pendant qu'il est distrait mais vous abandonnez vite cette idée en voyant que le couloir que vous suivez est bloqué par une lourde porte en bois verrouillée. Il n'y a pas de grille à la porte de sorte que vous ne pouvez pas voir ce qui se passe derrière celle-ci. Vous n'avez pas d'autre choix que de frapper à la porte. Vous entendez quelqu'un (ou quelque chose) faire de lourdes enjambées vers la porte et une voix bourrue demande «Mot de passe?» Si vous avez un mot de passe à donner, convertissez les lettres de celui-ci en chiffres (A=1, B=2, C=3...), ajoutez les ensembles et rendez-vous au paragraphe correspondant au total obtenu. Si le paragraphe obtenu n'a pas de rapport avec celui-ci ou que vous n'avez pas de mot de passe à donner, rendez-vous au [106](#).

## 98

Vous attendez deux nouvelles heures avant de perdre patience. Vous êtes sur le point de partir lorsqu'un messenger vient vous trouver pour vous annoncer le retour de Mithrir. Vous vous précipitez vers lui plein d'espoir. Il est visiblement épuisé et s'excuse de son retard. Il vous demande d'être prudent à l'approche de la citadelle car elle grouille de gardes. Cependant il vous révèle que les murs de la citadelle présentent une brèche par laquelle vous pouvez vous introduire dans la cour intérieure. Mithrir vous en indique l'emplacement. Si à l'avenir vous cherchez un moyen de passer les murs, retranchez 20 au paragraphe où vous serez à ce moment et rendez-vous au paragraphe correspondant. Rassuré que votre attente n'ait pas été vaine, vous vous mettez en route. Rendez-vous au [136](#).

## 99

Vous luttez mais ne pouvez empêcher le gobelin de s'enfoncer dans le marais. Vous vous asseyez pour récupérer. Le gobelin vous fixe alors et vous accuse de ne pas avoir utilisé toutes vos forces. «Vous responsable mort Rungit, Vous payer!» Le gobelin tire son épée et vous attaque.

GOBELIN DES MARAIS    HABILETE : 6    ENDURANCE : 7

Si vous l'emportez, rendez-vous au [15](#).

## 100

Vous vous sentez coupable d'abandonner vos semblables nains à leur sort. Vous perdez 1 point de CHANCE. C'est le moral au plus bas que vous rejoignez le passage principal et continuez vers le nord. Rendez-vous au [137](#).

## 101

Vous quittez la caverne et entrez dans un autre tunnel. Votre voyage est long, mais sans incident, et vous commencez à souhaiter que quelque chose se passe juste pour en rompre la monotonie. Vous arrivez à un embranchement dans le tunnel. Allez-vous continuer à l'est (rendez-vous au [69](#)), ou prendre vers le sud-est (rendez-vous au [28](#))?

## 102

La lance tombe bruyamment sur le sol réveillant les orques à proximité. Furieux de votre intrusion, les orques vous pourchassent. Peu de temps après, ils vous rattrapent, se rendent compte que vous n'êtes pas un esclave et vous enferment dans une cellule dans les profondeurs du donjon de la citadelle. Vous passez vos derniers jours à agoniser aux mains du tortionnaire demi-troll sadique et vous subissez le même sort qu'Astrée. Votre aventure se termine ici.

## 103

Vous vous présentez au Gaddon et lui faites part de votre quête. Il sympathise avec vous, mais il ne peut pas vous aider de quelque façon, cependant il propose de vous conduire à la ville souterraine de Govanthian où il pourrait y avoir quelqu'un qui puisse vous aider. Se rendre à Govanthian constituerait un détour et pourrait prendre du temps, mais le Gaddon pense que vous pourriez obtenir de précieux renseignements. Allez-vous suivre le jeune Gaddon à Govanthian (rendez-vous au [17](#)), ou allez-vous refuser poliment son offre (rendez-vous au [141](#))?

## 104

Vous franchissez le coin du couloir et vous vous retrouvez confronté à un spectacle impressionnant. Devant vous s'étirent des centaines de cellules de prison, toutes occupées. Astrée est sûrement ici mais il vous faudra du temps pour la trouver. Qu'avez-vous fait avant d'arriver ici? Avez-vous exploré les deux chambres (rendez-vous au [14](#)), une seule chambre (rendez-vous au [59](#)), ou n'avez-vous exploré aucune des chambres (rendez-vous au [80](#))?

## 105

Heureusement, vous avez assez de compagnons pour qu'un assaut contre les portes principales soit viable. Balançant votre hache au-dessus de votre tête, vous vous élancez vers le plus proche de vos adversaires.

Si vous l'emportez, rendez-vous au [31](#).

## 106

Il n'y a aucun moyen d'entrer dans le donjon pour trouver Astrée sans connaître le bon mot de passe. Vous êtes près de votre but, mais bloqué devant le dernier obstacle. Vous entendez des sons provenant des escaliers, piégé avec nulle part où vous cacher, votre aventure est terminée.

## 107

Sallak fronce les sourcils et dit : «Ce sera une voie difficile et dangereuse. Peut-être devriez-vous emmener quelques guerriers pour atteindre la citadelle.» C'est une bonne suggestion car si vous tombez sur une patrouille, vous avez plus de chance de vous en sortir en groupe que si vous êtes seul. Cependant cela prendra du temps de rassembler des volontaires et si vous êtes seul vous aurez peut-être plus de chances d'éviter des confrontations. Allez-vous prendre des volontaires avec vous (rendez-vous au [29](#)), ou décidez-vous qu'il serait préférable de voyager seul (rendez-vous au [55](#))?

## 108

Vous courez dans tous les sens à la recherche d'une issue mais ne parvenez pas à en trouver. Vous êtes bientôt entourés de troupes Xokusai et Astrée se tient à vos côtés pour un dernier et courageux combat mais...

## 109

Vous prenez d'assaut le chariot. Les orques sautent bas pour vous faire face. Ils sont supérieurs en nombre et vous devez combattre deux d'entre eux simultanément.

Premier ORQUE XOKUSAI

HABILETE : 7

ENDURANCE : 6

Second ORQUE XOKUSAI

HABILETE : 6

ENDURANCE : 8

Si vous l'emportez, rendez-vous au [10](#).

## 110

D'abord vous grignotez un petit morceau de la feuille pour goûter. Elle a l'air comestible alors vous en prenez un peu plus puis mangez la feuille en entier. Vous ne ressentez aucun effet et vous vous remettez en route. Mais bientôt vous vous sentez étourdi puis vous vous évanouissez pour ne jamais vous réveiller. Votre aventure est terminée.

## 111

Bien que le bateau soit ballotté, il reste intact et parvient à traverser les rapides sans dommage. Soulagés, les nains mènent le bateau vers le rivage. Grâce à votre lanterne, vous pouvez voir un tunnel dans une paroi rocheuse. Les nains vous disent d'emprunter ce tunnel qui se dirige vers l'est pour vous rendre à la citadelle. En outre ils vous donnent un faux collier métallique au cas où vous rencontreriez des Xokusai (notez sur votre *Feuille d'Aventure* si vous décidez de le porter ou pas. Vous pouvez décider à la fin d'un paragraphe de l'enlever ou de le mettre). Vous les remerciez et partez dans le tunnel. Rendez-vous au [64](#).

## 112

Vous vous faufilez dans le tunnel en direction des sons. Devant vous le tunnel s'ouvre sur une grande caverne. Vous y pénétrez et vous vous cachez derrière de gros rochers. Un groupe de nains est enchaîné au centre de la caverne et ils sont entourés par un groupe de quatre elfes obscurs qui les maltraitent et leur demandent d'avancer. Votre sang de nain ne fait qu'un tour lorsque vous voyez l'un des elfes obscurs faire claquer son fouet sur le visage d'un des jeunes captifs. Avez-vous des compagnons avec vous (rendez-vous au [26](#)), ou êtes-vous seul (rendez-vous au [51](#))?

## 113

Vous brandissez votre hache et vous ruez au combat en poussant un cri de guerre. Vous réussissez à abattre deux gobelins pris au dépourvu dans votre course. Cependant, vous avez attiré l'attention d'un troll costaud qui se dirige vers vous. Vous allez être engagé dans un combat difficile car vous êtes aux prises avec un autre goblin dans le même temps. Combattez-les simultanément.

GUERRIER TROLL                      HABILETE : 9                      ENDURANCE : 10

GOBELIN                                      HABILETE : 5                      ENDURANCE : 4

Si vous l'emportez, rendez-vous au [38](#).

## 114

Pendant un certain temps, votre voyage se déroule sans incident, mais vous vous doutez que cela ne va pas durer. Bientôt vos craintes sont confirmées car vous apercevez un chariot faisant route en provenance du nord. Vous pouvez voir que c'est un convoi de nourriture, gardé par deux elfes obscurs montés sur des koyunlus et cinq orques Xokusai qui se tiennent sur le chariot. Il y a un tunnel latéral où vous pouvez facilement vous cacher pour laisser le convoi passer ou vous pouvez attaquer pour récupérer quelques provisions. Avez-vous des compagnons? Si oui, rendez-vous au [25](#). Si vous n'avez pas de compagnons, vous décidez qu'il serait imprudent d'attaquer le convoi seul, de sorte que vous vous cachez dans le tunnel. Rendez-vous au [81](#).

## 115

En approchant de la rivière de lave, vous sentez une chaleur oppressante en émaner. Ce ne sera pas facile, lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre HABILETE, vous avez atteint la première pierre. Sinon vous êtes tombé dans la lave et périssez ici. Répétez la procédure pour les deux prochaines pierres mais à chaque fois rajoutez 1 au résultat total obtenu par les dés. Si vous réussissez à traverser la rivière de lave, rendez-vous au [18](#).

## 116

Vous passez une heure à rechercher un moyen de franchir les murs en vous aidant des ombres pour vous dissimuler mais sans succès. Un assaut frontal sans aide des portes d'entrée serait suicidaire. Vous êtes caché dans un tunnel en train de réfléchir à ce que vous allez bien pouvoir faire lorsque vous entendez un cri derrière vous. Vous avez été découvert! En quelques secondes vous êtes encerclé. Vous serrez les dents et vous vous préparez à vendre chèrement votre peau tout en tuant le plus d'adversaires possible. Combattez-les trois adversaires à la fois.

Premier GOBELIN	HABILETE : 6	ENDURANCE : 7
Second GOBELIN	HABILETE : 5	ENDURANCE : 6
TROLL EN ARMURE	HABILETE : 9	ENDURANCE : 11
Premier ORQUE XOKUSAI	HABILETE : 8	ENDURANCE : 6
Second ORQUE XOKUSAI	HABILETE : 7	ENDURANCE : 8
CHEF ORQUE XOKUSAI	HABILETE : 8	ENDURANCE : 9

Si vous combattez toujours après 30 assauts, rendez-vous au [77](#). Si vous l'emportez, vous fouillez rapidement dans les vêtements du chef et trouvez une note expliquant qu'il existe une brèche dans les murs de la citadelle, vous n'avez pas d'autre option que de vous diriger vers ce trou. Rendez-vous au [68](#).

## 117

Le goblin grogne de colère après vous car vous ne l'aidez pas. Il perd bientôt sa lutte et son ami est perdu. Il halète quelques secondes puis se tourne vers vous, le regard plein de haine «Vous payer pour vie de Rungit!» dit-il en tirant son épée courte. Vous devez vous battre.

GOBELIN DES MARAIS	HABILETE : 6	ENDURANCE : 7
--------------------	--------------	---------------

Si vous l'emportez, rendez-vous au [15](#).

## 118

La porte s'ouvre sur une massive salle à manger. Elle est actuellement vide à l'exception d'un gobelin qui fourre des couverts dans son pourpoint. Il vous voit et tire son épée immédiatement. Craignant que vous le dénonciez pour son vol, le gobelin décide d'essayer de vous faire taire. Vous devez vous battre contre lui.

VOLEUR GOBELIN            HABILETE : 5            ENDURANCE : 5

Si vous l'emportez, rendez-vous au [56](#).

## 119

Après quelques instants de voyage sans encombre, vous apercevez devant vous une lumière vacillante se diriger vers vous. Vous ne voyez nul endroit où vous cacher de sorte que vous faites face à ce qui approche. Vous voyez bientôt qu'il s'agit d'un nain poussant un chariot. Il vous salue et vous dit qu'il est marchand mais il n'a plus rien à vous vendre après que les Xokusai l'aient «soulagé» de ses marchandises. Cependant si vous avez un faux collier métallique, il est très intéressé par son utilité et vous propose d'échanger celui-ci en plus de votre hache contre une hache magique. La hache magique ajoute 2 points à votre *Force d'Attaque* lorsque vous combattez avec. Faites les ajustements nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure* si vous faites affaire avec lui puis rendez-vous au [47](#).

## 120

Il est difficile de se détendre dans l'obscurité car vous craignez de vous faire prendre à tout moment. mais le repos vous fait du bien à Astrée et vous. Si vous mangez un repas ici, vous récupérez 5 points d'ENDURANCE, sinon vous regagnez 3 points d'ENDURANCE. Après vous être restauré, vous décidez que c'est le moment de partir. Rendez-vous au [142](#).

## 121

Vous êtes dans la cour intérieure de la citadelle. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Il fait très sombre ici et il y a beaucoup d'ombres le long des murs. Vous ne décelez que peu d'activité dans la cour et vous pourrez facilement atteindre l'entrée de la citadelle sans être vu. Vous entendez des cris de gargouilles volant au-dessus de la citadelle. Allez-vous vous rendre immédiatement à l'entrée (rendez-vous au [83](#)), ou préférez-vous rester caché dans l'ombre un peu plus longtemps (rendez-vous au [145](#))?

## 122

Le visage de l'homme se tord de rage en voyant le collier. Il vous exhorte de vous en aller, ne voulant pas être pris en flagrant délit par les Xokusai de cacher un esclave en fuite. Vous essayez de lui faire entendre que votre collier est un faux mais il ne vous écoute plus. Vous êtes obligé de continuer sans son aide. Rendez-vous au [119](#).

## 123

La porte s'ouvre sur une chambre de torture macabre. Un homme dont le sang s'écoule de ses nombreuses blessures est étendu sur une table. Ses jambes sont disposées de manière peu naturelle et vous en déduisez qu'elles sont cassées. Vous vérifiez à tout hasard s'il vit toujours mais ce n'est pas le cas. La chambre de torture contient également des vierges de fer et diverses cages. Voulez-vous chercher Astrée dans cette pièce (rendez-vous au [89](#)), ou poursuivre vos recherches ailleurs (rendez-vous au [49](#))?

## 124

Plus loin, vous remarquez une porte de bois dans un mur du tunnel. Une lumière vacillante filtre de dessous la porte et vous entendez quelqu'un fredonner derrière elle. Cela vous paraît étrange, vous ne pensiez pas que quelqu'un vivait dans cette zone. Voulez-vous frapper à la porte (rendez-vous au [41](#)), ou allez-vous continuer le long du tunnel (rendez-vous au [119](#))?

## 125

Vous vous affaissez contre le mur, respirant lourdement après ce combat difficile. Le corps du démon se décompose en une tache sombre puis reprend son aspect d'ombre. Après un bref repos, vous repartez et arrivez bientôt à un embranchement. Allez-vous vous diriger vers la gauche (rendez-vous au [119](#)), ou vers la droite (rendez-vous au [47](#))?

## 126

Vous vous dirigez vers le nord pendant un certain temps sans incident et vous finissez par vous demander en quoi cette route est dangereuse. Soudain quelque chose de petit tombe du plafond et atterrit légèrement dans votre cou. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [148](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [4](#).

## 127

Vous quittez la cuisine et revenez dans le hall d'entrée. Voulez-vous prendre maintenant la porte est (rendez-vous au [60](#)), ou la porte ouest (rendez-vous au [23](#))?

## 128

Courageusement, vous décidez de sauter par-dessus le gouffre. C'est un saut difficile pour un humain et encore plus pour un nain. Lancez 5 dés et ajoutez les résultats obtenus ensemble. Si le total est inférieur ou égal à votre total actuel d'ENDURANCE, rendez-vous au [63](#). Sinon, vous échouez et tombez dans l'obscurité du gouffre le plus profond des souterrains de Gorak.

## 129

Le sergent de bataille orque se rendant compte que vous êtes un nain souffle la lanterne et plonge la pièce dans le noir. Contrairement au Khuddam ou à un Gaddon, vous ne pouvez vous battre dans l'obscurité totale. Dans l'impossibilité de vous défendre, vous êtes une cible facile pour le Khuddam qui vous porte coup après coup. Votre aventure est terminée.

## 130

Vous faites vos derniers préparatifs avant de passer à l'attaque. Puis vos compagnons et vous sortez de l'obscurité en poussant un cri de guerre et vous chargez les portes. Si vous avez le code ITREVA sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [27](#). Sinon, rendez-vous au [9](#).

## 131

Vous approchez du koyunlu mais la créature est nerveuse et a peur de vous. Vous avancez lentement et elle semble hésiter entre rester là et s'enfuir au galop. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [45](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [71](#).

## 132

Vos jambes vous lancent tandis que vous vous maintenez juste hors de portée de vos poursuivants. Vous êtes soulagé de voir que ceux-ci ralentissent mais vous comprenez vite pourquoi. Le tunnel que vous suivez se termine par un cul-de-sac. En désespoir de cause vous brandissez votre hache et vous mettez dos au mur pour vendre chèrement votre vie. Le Khuddam Gurskut se tient à la tête de vos poursuivants et il s'avance vers vous avec un grand sourire sadique «Vous êtes à moi!» souffle-t-il en tirant une épée aussi grande que vous. Vous devez vous battre contre ce chef d'armée tandis que ses troupes et Astrée assistent au combat.

KHUDDAM GURSKUT    HABILETE : 10    ENDURANCE : 12

Si vous réduisez son ENDURANCE à 3 points ou moins, rendez-vous au [150](#).

## 133

L'ogre semble hésiter à vous rejoindre et à retourner à la citadelle, vous allez devoir faire preuve de persuasion. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, vous parvenez à le convaincre de vous rejoindre. Ajoutez 1 à vos compagnons. Si vous êtes malchanceux, il refuse de retourner à la citadelle parce qu'il a trop peur. Quel que soit le résultat, pour continuer, rendez-vous au [6](#).

## 134

Vous continuez le long du tunnel pendant quelques temps et il finit par se séparer en un embranchement qui ressemble à une langue de serpent. Allez-vous emprunter le tunnel sud (rendez-vous au [47](#)), ou le tunnel est (rendez-vous au [82](#))?



## 135

Le passage sombre se termine bientôt par une paire d'escaliers, l'un conduisant vers le haut, l'autre vers le bas. Sachant que les cellules de la prison ne sont probablement pas dans les niveaux supérieurs de la citadelle, vous prenez les marches qui descendent. Rendez-vous au [97](#).

## 136

Avant de partir, vous devez décider quelle route prendre pour vous rendre à la citadelle. Vous ne vivez à Gorak que depuis quelques semaines mais vous connaissez plusieurs façons de vous rendre là-bas. Vous demandez conseil à Sallak et il vous propose deux options. Le moyen le plus rapide serait d'emprunter le tunnel principal vers l'est puis droit vers le nord jusqu'à la citadelle. L'autre voie suggérée par Sallak serait de prendre un bateau sur la rivière souterraine vers le nord-ouest (en direction de Govanthian la cité des Gaddons) puis de prendre vers l'est en direction de la citadelle en empruntant de petits tunnels. Ce chemin serait plus long mais avec moins de risques de rencontrer des patrouilles Xokusai. Allez-vous prendre le parcours le plus court mais le plus risqué par le tunnel principal (rendez-vous au [107](#)), ou prendre la route la plus longue mais plus sûre (rendez-vous au [13](#))?

## 137

Vous voyagez depuis un certain temps déjà et vous commencez à ressentir la fatigue. Vous voyez un fossé sombre sur le côté du tunnel. Vous l'inspectez attentivement, vous attendant à moitié à le voir rempli de créatures mais le fossé est vide et semble un endroit sûr pour se reposer. Vous devez prendre un repas maintenant puis vous dormez un peu (si vous avez des compagnons ils en font autant). Vous gagnez 4 points d'ENDURANCE. Vous vous réveillez en entendant des sanglots. Vous passez la tête par-dessus le rebord du fossé pour voir un ogre laid portant une armure Xokusai, en pleurs et replié sur lui-même. Il remarque alors que vous l'observez et semble essayer de se ressaisir. Une lourde masse repose à ses côtés. Allez-vous aborder l'ogre et tenter de lui parler (rendez-vous au [79](#)), ou allez-vous sauter du fossé et l'attaquer (rendez-vous au [53](#))?

## 138

Vous pénétrez dans le tunnel et entendez rapidement les Xokusai vous poursuivre. Maudits soient ces orques! Ils ont flairé votre piste et gagnent du terrain. Vous êtes vous reposé avant de vous enfuir? Si oui rendez-vous au [34](#), sinon rendez-vous au [57](#).

## 139

Vous tirez du plus fort que vous pouvez et finalement vous réussissez à arracher le goblin à la boue en faisant un grand bruit : «schlopp!». Les deux gobelins se réjouissent de l'issue heureuse. Cependant cela ne dure pas longtemps car ils commencent à vous regarder d'un œil soupçonneux. Ils vous demandent alors pourquoi un esclave tel que vous est seul dans cette partie des gouffres. Vous ne leur donnez pas de réponse satisfaisante et ils tirent leurs épées pour vous attaquer. Combattez-les simultanément.

Premier GOBELIN DES MARAIS HABILETE 6 ENDURANCE 7

Second GOBELIN DES MARAIS HABILETE 7 ENDURANCE 3

Si vous l'emportez, rendez-vous au [15](#).

## 140

Tandis que vous vous dirigez vers le nord, le koyunlu vous suit. Vous vous arrêtez et vous le grattez derrière l'oreille. Il semble reconnaissant que vous lui ayez enlevé le cadavre de son dos. Vous réalisez que vous pourriez essayer de monter le koyunlu. Voulez-vous prendre le Koyunlu comme monture (rendez-vous au [8](#)), ou le laissez-vous ici (rendez-vous au [20](#))?

## 141

ce cas», dit le Gaddon, «c'est tout ce que je peux vous donner en remerciement» et il vous tend une bouteille contenant un liquide. «Cette potion a quelques vertus curatrices». Notez que si vous buvez cette potion, vous récupérerez 3 points d'ENDURANCE. Après vous avoir remercié une dernière fois, il se dirige vers l'une des parois de la caverne et murmure quelque chose. Une porte secrète s'ouvre, il s'engouffre dans le passage et la porte se referme derrière lui. Vous vous dirigez vers le mur et cherchez le passage secret mais ne voyez pas comment l'ouvrir. Il ne vous reste pas d'autre solution que de retourner à la caverne avec la rivière de lave et de prendre l'autre passage. Rendez-vous au [82](#).

## 142

Vous escaladez l'échelle et ouvrez la trappe au sommet de celle-ci. La trappe avait été habilement dissimulée sous des plantes souterraines mais lorsque vous en sortez, deux gobelins en patrouille vous aperçoivent. Avez-vous donné à Astrée un arc et des flèches? Si oui, rendez-vous au [7](#). Si vous ne lui avez pas donné ou si vous n'en aviez pas, rendez-vous au [93](#).

## 143

Vous plaquez une oreille contre la porte mais vous avez du mal à distinguer ce que disent les voix. Cependant vous réussissez à comprendre quelques bribes et l'une des voix dit à l'autre d'inventer un nouveau mot de passe car elle en a assez de l'ancien. «Qu'est ce qui ne va pas avec MALICE?» demande la seconde voix. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Voulez-vous pénétrer dans la pièce pour affronter les créatures qui s'y trouvent (rendez-vous au [73](#)), ou préférez-vous continuer le long du passage (rendez-vous au [42](#))?

## 144

Vous vous lancez dans la bataille et abattez l'orque le plus proche. Vos compagnons combattent aussi vaillamment que vous mais les ennemis sont trop nombreux. Vous êtes

engagé dans une lutte acharnée avec un deuxième orque quand vous êtes frappé par derrière et assommé. Lorsque vous vous réveillez, vous êtes dans une cellule de la prison sous la citadelle. Dans la cellule en face de la vôtre, se trouve Astrée qui a été sévèrement torturée. Vous avez peut-être trouvé votre amie mais il n'y a rien que vous ne puissiez faire car votre cellule est verrouillée et elle meurt de ses blessures sous vos yeux. Vous subissez le même sort aux mains du tortionnaire demi-troll quelques jours plus tard. Votre aventure est terminée.

## 145

Vous décidez de vous reposer tout en gardant un œil sur la citadelle pendant que vous vous cachez dans l'ombre. Vous gagnez 1 point d'ENDURANCE. Tandis que vous êtes assis à méditer sur votre plan d'action, vous prenez conscience que les battements d'ailes se rapprochent. Soudain, sans avertissement, une gargouille atterrit à côté de vous. Vous n'avez que peu de temps pour vous saisir de votre hache avant qu'elle ne vous attaque avec ses griffes.

GARGOUILLE

HABILETE : 9

ENDURANCE : 10

Si vous gagnez, vous décidez de ne pas perdre plus de temps dans l'ombre au cas où d'autres gargouilles vous trouvent et vous vous dirigez vers la citadelle. Rendez-vous au [83](#).

## 146

Le tunnel est court et se termine par une autre caverne plus petite. Grâce à votre lanterne vous pouvez voir de minces fils d'une toile d'araignée parcourant la caverne. Un jeune homme pris dans la toile crie à l'aide. Il n'y a aucun signe de l'araignée qui a tressé cette toile. Si vous souhaitez le libérer (rendez-vous au [46](#)), ou préférez-vous ne pas vous en mêler et prendre l'autre passage (rendez-vous au [82](#))?

## 147

Vous laissez Govanthian derrière vous et vous voyagez dans un tunnel sombre. Comme vous suivez le tunnel, vous commencez à remarquer du coin de l'œil que votre ombre subit des phénomènes étranges. Un frisson vous parcourt l'échine et vous détectez la présence du mal dans l'air. Continuez-vous avec votre lanterne allumée (rendez-vous au [67](#)), ou préférez-vous éteindre votre lanterne et continuer dans l'obscurité totale (rendez-vous au [2](#))?

## 148

Vous réagissez rapidement et réussissez à faire tomber la chose d'un revers de la main. Ce n'était qu'une petite araignée rouge et vous l'écrasez avant de reprendre votre route vers le nord. Rendez-vous au [85](#).

## 149

Vous vous allongez dans le bateau et fermez les yeux. Vous sentez que le bateau prend de la vitesse. Soudain, les nains poussent des cris de panique. Vous vous redressez droit comme un piquet pour voir que vous vous dirigez droit vers des rapides. Le bateau commence à partir dans tous les sens et les nains perdent le contrôle. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [111](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [44](#).

## 150

Le Khuddam Gurskut s'affaiblit, et vous pariez sa dernière attaque facilement. Soudain il hurle de douleur et se saisit de son genou gauche. Puis il tombe en poussière sous vos yeux! Perturbé par ce que vous venez de voir, vous jetez un œil aux orques Xokusai qui semblent aussi perplexes que vous. Vous entendez alors un bruit de grattement et une partie du mur s'ouvre derrière vous. Des dizaines de chevaliers Gaddons émergent de ce nouveau passage et chargent les forces Xokusai. Brisés par la perte de leur chef, ceux-ci s'enfuient.

Vous retournez à Govanthian accompagné des guerriers Gaddons et vous apprenez là de bonnes nouvelles qui rendent les derniers événements plus clairs. Il semble que l'héritier de Tancrede ait vaincu Orghuz et ait récupéré le Vrai Bouclier pour le replacer dans le donjon de Gorak. Avec la défaite d'Orghuz, tous les Khuddams ont péri simultanément et leurs âmes condamnées sont retournées dans les profondeurs des Gouffres Noirs pour toujours. Pour honorer ses exploits et son illustre lignée, l'héritier de Tancrede a été nommé nouveau monarque de Gorak.

Les célébrations sont longues et fatigantes car les Gaddons fêtent leur nouveau roi et leur liberté retrouvée. Vous profitez d'un moment de calme pour vous asseoir et parler à Astrée. Elle vous donne alors une accolade chaleureuse et vous remercie. Vous avez fait du bon travail, courageux nain, vous avez prouvé que vous êtes digne d'être le second d'Astrée. Cependant vous décidez d'oublier vos dernières aventures pour le moment et de profiter de ces moments en compagnie d'Astrée en buvant de la bonne bière et en savourant la fin du joug des Xokusai!

