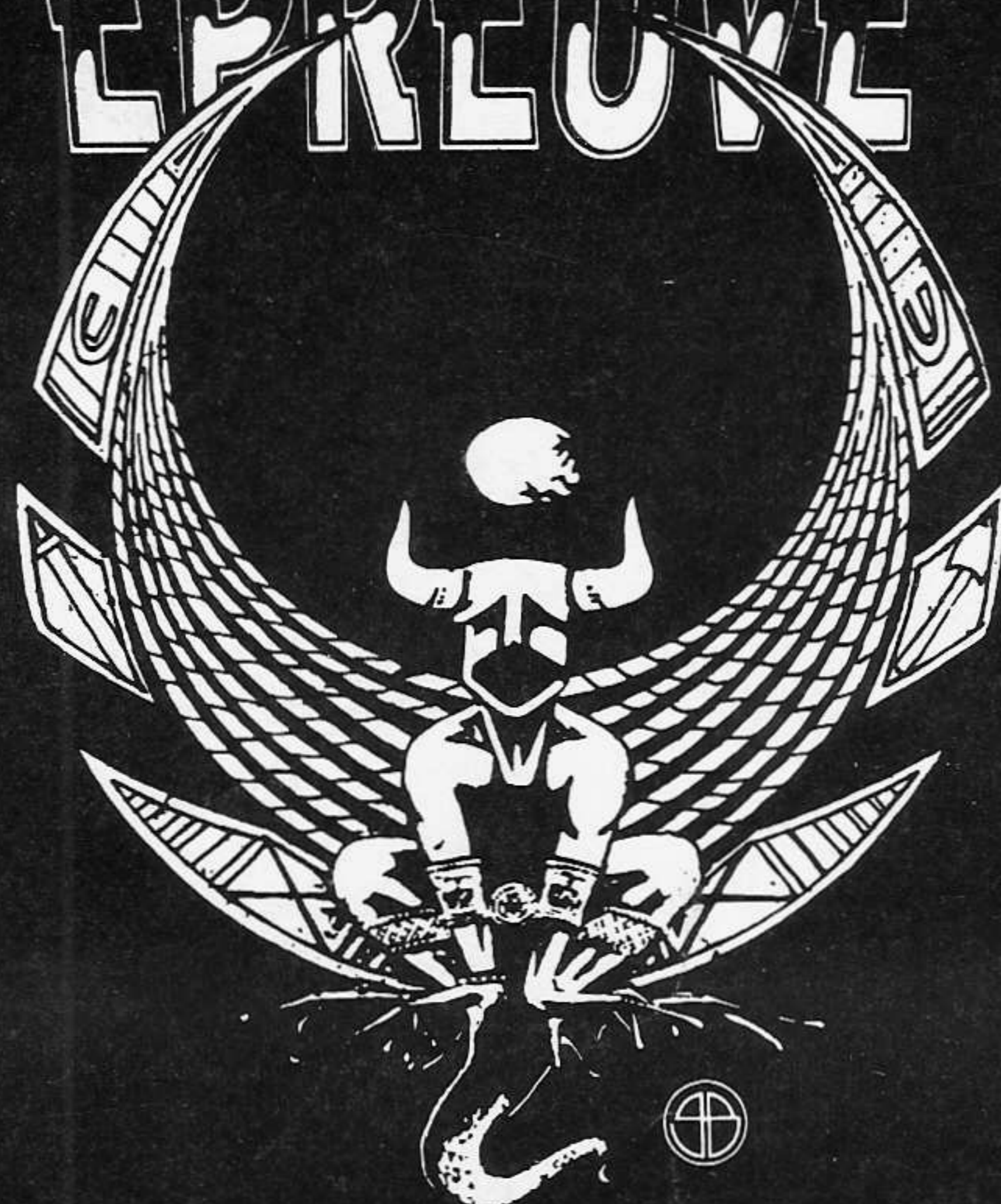


SCÉNARIO ADDITIF A L'ULTIME ÉPREUVE

DANS LES GRIFFES

D'YRRA

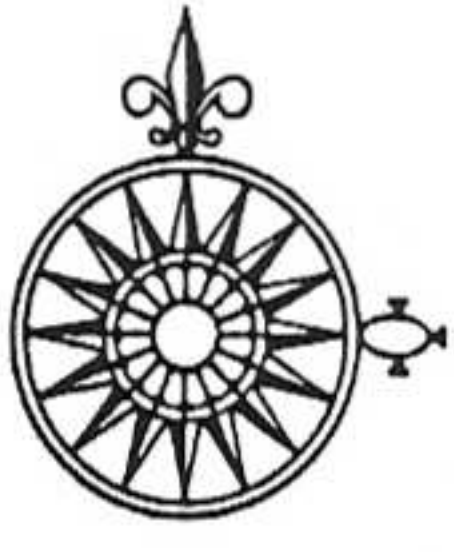
L'ULTIME ÉPREUVE



F. CAYLA

 JEUX
ACTUELS

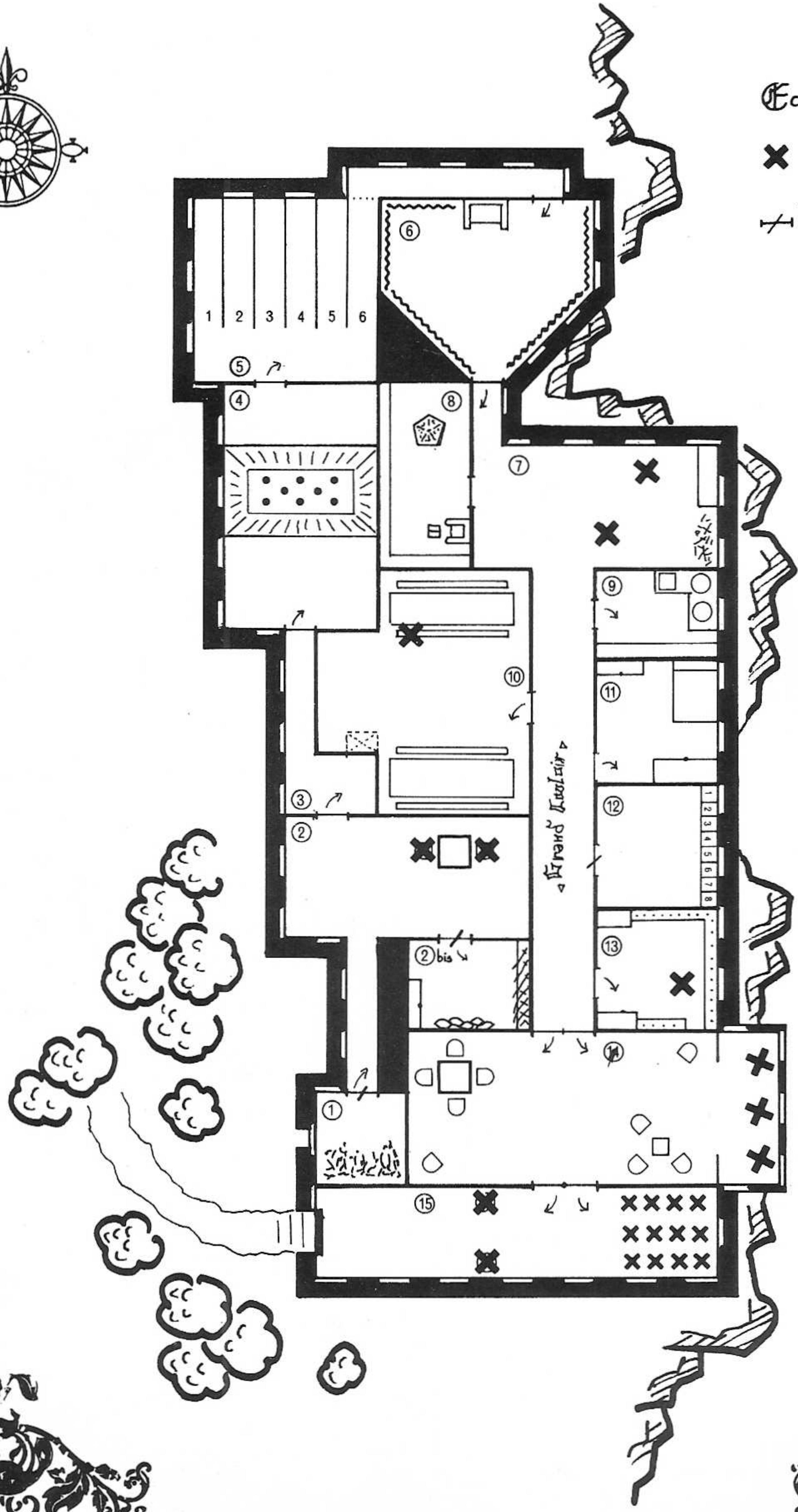
Plan du Fort



Echelle: — 1 Mètre

× Rencontre

↗ Porte fermée à clef



SCENARIO UE 1 bis
FORCE NOVICE
POUR 5 JOUEURS

ABRÉVIATIONS UTILISÉES :

P.A = Potentiel d'attaque
Pdv = Points de vie
DG = Dégâts
Def = Défense
Vd = Vitesse de déplacement
NFC = Non fermé à clé
M.J. = Meneur de jeu

Merci à tous ceux qui ont joué ce scénario, trop nombreux pour les citer.

DANS LES GRIFFES D'IRA

Il est conseillé de faire jouer en premier "le château de Balroga" qui est plus facile. De plus, un apprentissage fera le plus grand bien aux aventuriers avant de tomber dans les griffes d'IRA.

L'HISTOIRE

A la différence de nombreux scénarios où une approche est nécessaire avant de commencer l'aventure proprement dite, celui-ci commence directement dans le vif du sujet. Les différents aventuriers qui vont y participer, le feront par la force des choses, car ils ont été fait prisonniers par un sorcier nommé Ira, connu pour ses expériences sur des cobayes humains.

Vous raconterez donc une petite histoire très simple à chacun des aventuriers. "Tu vaquais tranquillement à tes occupations, quand une douzaine de personnages semi-humains se sont rués sur toi et t'ont assommé".

Quand chaque aventurier aura pris connaissance de cette joyeuse nouvelle, vous dessinerez la première pièce (ou la poserez si vous les avez découpé à l'avance) qui est une vulgaire cellule où se réveilleront péniblement les cinq aventuriers avec une bosse sur la tête.

Durant la première journée dans cette cellule, les prisonniers auront le temps de bien l'observer et de s'apercevoir qu'ils n'ont plus ni armes, ni armure, ni équipement, mais seulement leurs vêtements.

Ce n'est que le lendemain matin que l'aventure va réellement commencer pour eux. Au réveil du deuxième jour, ils entendent un appel discret provenant de la petite meurtrière placée en haut du mur ouest. Il s'agit d'un espion qui a suivi le dernier aventurier assommé en compagnie des douze semi-humains, et qui après avoir tourné discrètement autour de ce fort, a repéré cette meurtrière munie de barreaux scellés. S'étant renseigné sur Ira, il a appris des choses intéressantes pour les prisonniers.

LE RECIT DE L'ESPION

Ira est un sorcier dont la spécialité est de créer des monstres avec toutes sortes de morceaux pris sur des humains. D'après les "on-dit", il a été aperçu des créatures faites d'un tronc posé sur deux bras, que surmonte une tête à quatre yeux, et tout ça se servant de six bras de différentes longueurs posés un peu au hasard sur le tronc. Et ceci n'est qu'une réalisation parmi tant d'autres. "Comment sortir?" lui crient les aventuriers palissants.

Tout ce qu'il peut faire pour eux, c'est de leur envoyer une clé, qui il l'espère pourra ouvrir la porte de la cellule (il s'agit d'un passe-partout pour grosse serrure généralement employée pour les prisons), un couteau et un parchemin où deux phrases sont inscrites. Ces phrases ont été recueillies auprès d'un haut-magicien qui après concentration a vu la mort et la liberté sous ces aspects : "**Le A est la liberté**", "**Les yeux sont la mort**".

Personne ne connaît la signification de ces phrases et aucun autre renseignement n'a pu être trouvé.

L'espion leur promet de les attendre toute la journée caché dans un petit bois, non loin d'une grande porte en pierre sans poignée, qu'il estime être la porte d'entrée et de sortie. Sur ces bonnes paroles, il laisse les aventuriers, qui maintenant sont armés d'un couteau pour cinq, ce qui ne les rassure qu'à moitié, et possède un parchemin pour les aider.

Eclaircissements pour le meneur de jeu

Comme vous le verrez plus loin, la lettre A permet de sortir sans encombres du fort (salle 15), et les yeux des statues de pierre (toujours salle 15) provoquent la mort si l'on passe entre elles.

NOTE : Avant que les aventuriers tentent d'ouvrir la porte de la cellule, n'oubliez pas de leur rappeler qu'ils n'ont aucune arme, à l'exception du couteau donné par l'espion, et qu'ils ne sont pas dans une conférence, mais en train d'essayer de s'évader ; ceci pour ceux qui auraient tendance à trop discuter.



DESCRIPTION DES LIEUX

1) La cellule

C'est une pièce de 3 m sur 3 m, où les cinq aventuriers sont entassés sur un sol où de la paille a été jeté. Le seul objet présent, est un seau en bois posé dans un coin, où croupie une eau noirâtre.

Sur le mur nord, une épaisse porte métallique est fermée, et l'on peut voir que la serrure est très grosse. Si un aventurier regarde par ce trou, il ne verra rien car un clapet en bouche l'extrémité.

Sur le mur ouest, une petite lucarne est située à 4 m du sol. Il est impossible de s'échapper par là, la lucarne étant trop petite et possédant de surcroît des barreaux scellés dans le mur.

La clé lancée par l'espion parviendra facilement à ouvrir la porte qui se poussera sans un bruit. Cette clé, ne permettra pas d'ouvrir d'autres portes. Derrière la porte, un petit couloir aboutit 5 m plus loin dans une salle éclairée d'où parviennent des bruits et des éclats de voix.

b) Salle des gardes

Au bout du petit couloir, si un aventurier passe discrètement la tête, il pourra voir une grande salle éclairée par 6 torches, ne contenant qu'une table et deux tabourets où sont assis deux gardes qui jouent aux cartes. Sur le mur Est, deux haches sont accrochées au mur. Si les aventuriers choisissent de foncer sur les gardes, ils bénéficieront de la surprise, et ceux-ci n'auront pas le temps d'attraper leur hache. Par contre, l'un des deux gardes sortira un couteau. Bien entendu, dès que le combat commence, les aventuriers non-engagés peuvent tenter de s'approprier les haches et attaquer à la séquence d'après.

Garde A : P.A. = 40, Pdv = 10, Def = 0, DG = 1D3 (poings).
Garde B : P.A. = 40, Pdv = 10, Def = 0, DG = 1D6 (couteau).

N'oubliez pas qu'au début du combat seul un des aventuriers et un des gardes sont armés d'un couteau. Le garde B a deux clés dans sa poche ; celle de la cellule et celle de la réserve (2 bis).

2 bis) La réserve

La porte est fermée à clé (clé dans la poche du garde B).

C'est une pièce de 4 m sur 3 m sans aucune ouverture. Les aventuriers devront y rentrer avec des torches (celles des murs de la salle 2) afin d'y voir quelque chose. Sur le mur Est il y a un râtelier d'armes contenant 3 épées, 3 arcs et 3 carquois (de 10 flèches). Des sacs contenant des réserves (farine, sucre, sel) sont posés contre le mur Sud. Sur le mur Ouest, une grande armoire. Celle-ci n'est pas fermée à clé et contient 1 bouclier, 1 cotte de maille, 2 armures de cuir rembourré (ces armures n'iront pas au peuple de la montagne), et sur une petite étagère du haut 4 petites boîtes en bois contenant chacune des herbes et baumes (chaque boîte équivaut à une trousse de secours avec ses trois doses). Près de l'armoire trois cordes sont posées sur le sol (longueur 10 m).

3 Vestibule

La deuxième porte de la salle 2 mène à un vestibule d'où un couloir part vers le Nord. Ce couloir se termine par une porte.

NOTE : Il existe une porte secrète dans ce vestibule, celle-ci permettant aux gardes de rejoindre directement la salle 10 et d'éviter ainsi les salles 4, 5 et b. Si les aventuriers font une détection, ils peuvent trouver qu'il existe un passage secret, mais seront incapables de l'ouvrir. En effet, seule une chance inouïe leur permettrait de trouver qu'il suffit de frapper 3 fois rapidement, puis 7 fois espacé. Dans ce cas, un esclave situé en salle 10 viendrait se placer sur la dalle face à ce passage (hachurée sur le plan) ouvrant ainsi la porte secrète, celle-ci ne pouvant s'ouvrir que de cette salle.

Mais revenons à nos aventuriers, qui après avoir tenté d'ouvrir ce passage (peut-être) s'avancent vers la porte du fond. Celle-ci n'est pas fermée à clé et s'ouvre sur la salle 4.

4) Salle de la fosse

C'est une grande salle de 8 m sur 5 coupée en son centre par une fosse de 3 m sur 5 m.

Les parois de cette fosse, profondes de 6 m, sont en pierre lisse et aucune infractuosité ne permet d'y grimper. Le fond est plat et comporte des pieux de bois scellés dans la pierre, espacés d'une cinquantaine de cm.

Le seul moyen de passer cette fosse, est de sauter par dessus en utilisant ses capacités physiques. Ce saut étant assez facile, aucun malus ne sera rajouté aux différents potentiels des aventuriers.

Dès qu'un aventurier a réussi à sauter, il pourra maintenir une corde afin de faire passer un 2^e aventurier.

Si le saut rate, l'aventurier tombera dans la fosse et subira 1D3 de dégâts pour la chute (non amorti par l'armure) et 1D6 de dégâts s'il tombe sur un pieu

(lancez 1D6 : 1,2,3 il ne tombe pas sur un pieu, 4,5,6 il tombe sur un pieu).

Note au M.J.

Les joueurs vont sûrement tout essayer avant de tenter ce saut. Il vous faudra donc improviser suivant les idées qu'ils leur viendraient.

Exemple : S'ils décident de porter la table de la salle 2 et de la lancer dans la fosse pour s'aider à y grimper, il suffira de dire que la table ne passe pas dans le couloir (et oui ! elle a été amené par le passage secret).

S'ils veulent tenter de faire une pyramide après être descendus dans la fosse vous leur accorderez 10 % de chance pour que cette pyramide ne s'écroule pas.

La porte en face mène en salle 5.

5) Salle des couloirs

Ce n'est pas une salle à proprement parler ; mais une grande entrée d'où partent six couloirs qui au bout de quelques mètres semblent tourner à droite.

Dès qu'un aventurier s'avance dans un des couloirs, un rideau magique se forme empêchant ainsi un deuxième aventurier de prendre le même couloir et au premier de revenir en arrière. Ce rideau s'efface dès que l'entrée est vide de tout personnage.

Couloir n° 1

Dès que le rideau magique s'est formé, l'aventurier apercevra un jardin au bout du couloir. C'est un petit jardin sous un dôme transparent contenant quelques arbres fruitiers et des buissons. Aucune porte n'est visible.

Sur l'un des arbres, un papillon géant regarde l'aventurier et lui pose une question : "Que fais-tu ici ?". Si l'aventurier répond qu'il cherche la sortie ou la liberté, le jardin disparaîtra et l'aventurier se retrouvera en dehors du fort sain et sauf. S'il donne toute autre sorte de réponse, le papillon l'attaquera.

Papillon géant : P.A = 45 Pdv = 12 DG = 1D6+2 Def = 0.

A la fin du combat il est transporté magiquement dans la salle n° 6.

Couloir n° 2

Le couloir magique.

Dès que le rideau magique s'est formé, l'aventurier voit le couloir tourner à droite. En s'avançant, il apercevra après quelques mètres un tournant à gauche. Il y aura encore six virages à droite et à gauche avant d'apercevoir une salle. Cette salle est la même que celle du départ et l'aventurier y pénétrera par le couloir n° 2. Revenu à son point de départ, il sentira une forte douleur aux pieds en effet, pendant son cours trajet dans le couloir, des bestioles sont entrées dans ses bottes et lui grignotent doucement les pieds. Il sera donc obligé de retirer ses bottes car ses pieds auront doublés de volume. Son déplacement sera réduit de moitié pendant 10 tours, temps après lequel ses pieds retrouveront leur taille normale. Ce pauvre aventurier n'aura plus qu'à choisir un autre couloir.

Couloir n° 3

Dès que le rideau se forme, l'aventurier disparaît et se retrouve en salle 6 sous la forme d'une statue. Il le restera pendant huit tours.

Cet aventurier sera conscient et pourra voir ce qui se passe mais il ne pourra ni parler ni bouger.

Couloir n° 4

L'aventurier apercevra une petite pièce au bout du couloir. Celle-ci comporte une planche accrochée au mur, où sont posés dans l'ordre, 10 colliers (200 Aris chacun), 10 bagues (100 A), 10 bracelets (150 A), 10 statuette (300 A), et 10 lingots d'or (1 000 A). L'aventurier pourra se servir comme il l'entend pendant 1 tour. Passé ce délai, la salle disparaîtra et il sera projeté en salle 6.

Mais tout n'est pas si simple. Si l'aventurier a pris plus d'un objet par article, ceux-ci disparaîtront arrivés en salle 6. Par contre s'il n'a pris qu'un objet par article, celui-ci ne disparaîtra pas.

Exemple : L'aventurier a pris 1 bracelet, 10 bagues, 3 colliers, 1 statuette et 2 lingots d'or. Arrivé en salle 6, son butin lui semblera plus léger car il n'aura plus qu'un bracelet et une statuette, le reste ayant disparu.

Couloir n° 5

Ce couloir mène à une grotte où il y a trois grandes portes de couleur différentes. La première porte est rouge. Si elle est ouverte, l'aventurier recevra une flamme qui lui fera perdre 5 pdv ; il se retrouvera instantanément en salle 6. La deuxième porte est violette. Si elle est ouverte, l'aventurier perdra connaissance et se retrouvera en salle 6, mais il aura subi un traumatisme, car cette porte amenait la folie. Pendant 1 tour, il détruira tout ce qui fait office de mobilier et de décoration sans exception (santé comprise).

La troisième porte est blanche. Si elle est ouverte, l'aventurier se retrouvera en salle 6 sans encombrés.

Couloir n° 6

C'est un vrai couloir qui après quelques mètres amène à une porte. Celle-ci s'ouvrira automatiquement devant l'aventurier qui arrivera en salle 6. Cette porte ne peut pas s'ouvrir de la salle 6.

6) Salle du trône

C'est une grande salle contenant un trône, aux murs garnis de tentures. Les aventuriers n'arriveront pas ensemble. Le premier sera celui ayant emprunté le couloir n° 3 ; il se retrouvera sous forme de statue contre l'un des murs. Quelques instants plus tard, ce sera celui ayant emprunté le couloir n° 6, suivi des autres, avec en bon dernier celui qui a emprunté le couloir n° 2.

NOTE : Le M.J. devra faire jouer les aventuriers à tour de rôle, de préférence en dehors de la pièce, pour que les autres ne sache pas ce qu'ils leur arrive. Il se passera en moyenne, 1 tour par aventurier, sauf pour ceux prenant les couloirs 3 et 6 qui arriveront avant les autres à la salle 6.

N'oubliez pas de les faire entrer dans l'ordre en salle 6. Pour ceux qui y entreraient simultanément, faites les patienter afin qu'ils y arrivent en même temps.

Si l'un des aventuriers a ouvert la porte violette, il essaiera de détruire le trône, les tentures et la statue (ou les) s'il y en a. L'attaque de la statue se fera par le jet d'un D100 sur le pot. att qui sera égal à 95 %, la statue ne pouvant se défendre. Chaque coup réussi, retirera 2 pdv à la statue (à l'aventurier) qui heureusement est en pierre très dure. Les autres aventuriers reconnaîtront aisément leur camarade sous la forme de cette statue et devront la défendre contre les assauts de l'aventurier fou furieux. La folie du personnage cessera au bout de 6 tours.

Au fond de la salle, une porte non fermée à clé amène en salle 7.

7) Salle des monstres

Derrière la porte, un petit couloir mène à une salle éclairée d'où des bruits de machoires en action se font entendre. Ces bruits s'arrêtent soudainement quand les aventuriers s'approchent. Il s'agit de deux monstres (au choix du M.J.) qui ont senti l'approche d'humains. Ils attaquent dès que le premier aventurier avance dans la salle.

Monstre A : P.A. = Pdv = 12 Pr.N. = 1 DG = 1D6+2

Monstre B : P.A. = Pdv = 12 Pr.N. = 1 DG = 1D6+2

Une fois les monstres tués, les aventuriers pourront regarder la salle avec plus d'attention. Sur le mur Est, un tas d'os et une mangeoire. Sur le mur Ouest, une porte non fermée à clé et un grand couloir qui part vers le Sud, avec des portes tout le long. La porte Ouest mène dans une bibliothèque/salle de magie (salle 8).

8) Bibliothèque/Salle de magie

Une grande bibliothèque contenant des livres en tous genres, avec un fauteuil face à un lutrin, où un gros livre relié de cuir noir est posé fermé. Au Nord de la pièce, un pentacle est dessiné sur le sol. Si un aventurier y pénètre, il disparaîtra instantanément. En fait, il sera toujours là, mais invisible et incapable de parler. Il le restera pendant 6 tours de jeu.

Les livres de la bibliothèque n'ont aucun intérêt magique pour les aventuriers. Par contre, ils pourront peut-être y trouver un livre rare qu'ils recherchent depuis longtemps, s'ils sont bibliophiles.

Quant au livre relié de cuir noir, si quelqu'un l'ouvre, ses pages ne montreront que du blanc. Il s'agit d'un livre magique qui ne peut être lu que grâce à une sorte de loupe en verre noir. Nous verrons plus loin ce que les aventuriers pourront y lire, s'ils se servent de ce verre noir.

Le grand couloir contient cinq portes. La 1^{re} amène dans la cuisine.

9) La cuisine

La porte n'est pas fermée à clé. C'est une cuisine comme on en rencontre dans toute habitation. Tous les ustensiles sont là, il n'y manque que les cuisiniers.

10) La salle à manger

La porte n'est pas fermée à clé, et ouvre sur une grande salle à manger contenant deux tables avec bancs. Sur l'un d'eux, un esclave est assis. Il a les pieds enchaînés l'un à l'autre et la langue coupée. Son rôle est d'ouvrir le passage secret en s'avancant sur la dalle dès que l'on frappe le nombre de fois convenu. Il ne sait rien sur les autres pièces du couloir, excepté qu'il connaît la cuisine.

11) La chambre d'Ira

La porte NFC ouvre sur une chambre contenant un lit, une armoire et un coffre, celui-ci est fermé à clé. (Le passe-partout ne permet pas de l'ouvrir).

A l'intérieur, on y trouve, une petite clé noire, 500 Aris et un disque de verre noir. *La petite clé noire permet d'ouvrir la salle du trésor (12), et le disque de verre noir de lire le livre relié de cuir noir. Seules les trois premières pages pourront être lues par les aventuriers ayant au minimum 30 en magie. Il s'agit de trois sorts: 1) Sommeil FM = 33 2) Mirage FM = 40 3) Lumière FM = 36. Bien entendu, seuls les aventuriers ayant suffisamment de force magique pourront les utiliser. Les autres pages étant écrites en langage magique de la destruction, ne pourront être d'aucune utilité.*

L'armoire ne contient que des vêtements sans intérêt.

12) Salle des trésors

Seule la petite clé noire pourra ouvrir la porte y menant.

Dans la pièce, un unique meuble avec 8 tiroirs en lignes numérotés de 1 à 8. Aucun n'est fermé à clé.

Tiroir n° 1 : 50 Doras

Tiroir n° 2 : 10 gemmes (200 Aris chacune).

Tiroir n° 3 : une dague magique FM = 40 DG = 1D10.

Tiroir n° 4 : piégé : une explosion —4 pdv dans un rayon de 1 mètre (pas de protection).

Tiroir n° 5 : 3 colliers (200 A chacun), et 6 bagues (100 A chacune).

Tiroir n° 6 : un jeu de tarot ancien, et une dent de dragon (aucun pouvoir spécial).

Tiroir n° 7 : 1 lingot d'or (2 000 A).

Tiroir n° 8 : 500 Aris. Ce tiroir est magique, s'il est rouvert une seconde fois, il contiendra 400 Aris, la troisième fois 300 Aris, et ainsi de suite jusqu'à la sixième fois ou il n'y aura plus rien.

13) Le laboratoire

La porte n'est pas fermée à clé, et si les aventuriers écoutent, ils entendront des bruits de liquide en ébullition.

C'est le laboratoire d'Ira où sont entreposés des centaines de bocaux contenant des morceaux d'humains. Mais les aventuriers n'auront pas le temps de l'examiner en détail, car à l'intérieur se tient une des réalisations d'Ira. Il s'agit d'une forme vaguement humaine à deux têtes pourvue de deux grands bras. Cette monstruosité s'avancera lentement les bras tendus et essaiera de toucher les aventuriers:

Monstre : P.A = 45 Pdv = 20 def = 0 DG = Une décharge retire 3 pdv à chaque coup réussi. Vd = —.

Si le monstre est touché, un morceau de son corps tombera à terre et se dirigera à son tour vers les aventuriers. Chaque morceau dispose d'un P.A. de 25 et de 5 pdv. Il fait les mêmes dégâts de 3 pdv.

Les Pdv de ces morceaux sont indépendants du corps d'où ils se sont détachés.

Exemple : Une première attaque retire 7 pdv au monstre. Il ne lui en reste plus que 13 ; par contre cette attaque réussite, a détaché un morceau du monstre. Celui-ci dispose de 5 pdv et a un potentiel d'attaque de 25.

2^e attaque : — 6 pdv pour le monstre qui n'a plus que 7 pdv. Maintenant c'est deux morceaux qui attaquent en plus du monstre.

Ces morceaux ne peuvent pas se séparer à nouveau. S'ils perdent leur 5 pdv, ils deviennent inertes.

NOTE : Si les aventuriers referment la porte du laboratoire au vue de cette monstruosité, celle-ci ne les poursuivra pas. Son rôle étant de garder ce laboratoire et rien d'autre. Il sera donc possible aux aventuriers de s'enfuir au cours du combat sans problème, d'autant plus que le monstre est très lent.

Sur les étagères du laboratoire, il y a de nombreuses fioles contenant des liquides de différentes couleurs. Ils sont tous toxiques et provoquent la mort si on les boit ; de plus leur odeur est difficilement supportable.

14) Le salon

Au bout du grand couloir, une porte à double battant non fermée à clé, donne sur un grand salon, meublé de tables basses et de fauteuils.

A l'ouest de ce salon, une terrasse où sont accoudés trois guerriers qui regardent la mer au loin.

Si les aventuriers veulent traverser cette salle sans bruit, afin de rejoindre la porte en face (NFC), ils devront faire un jet de 100 sur la discrétion. Etant donné que les trois guerriers sont dehors, un bonus de 20 % est donné à chaque aventurier. Le M.J. fera passer les aventuriers à tour de rôle, et chacun d'eux devra lancer le dé 100.

Si par malheur l'un d'eux ne réussit pas son jet, les trois guerriers entendront du bruit, se retourneront et attaqueront sans hésitation.

Guerriers : P.A. = 50 Pdv = 15 Def = 0 DG = 1D6+2 (hache).

La 2^e porte à double battant amène en salle 15.

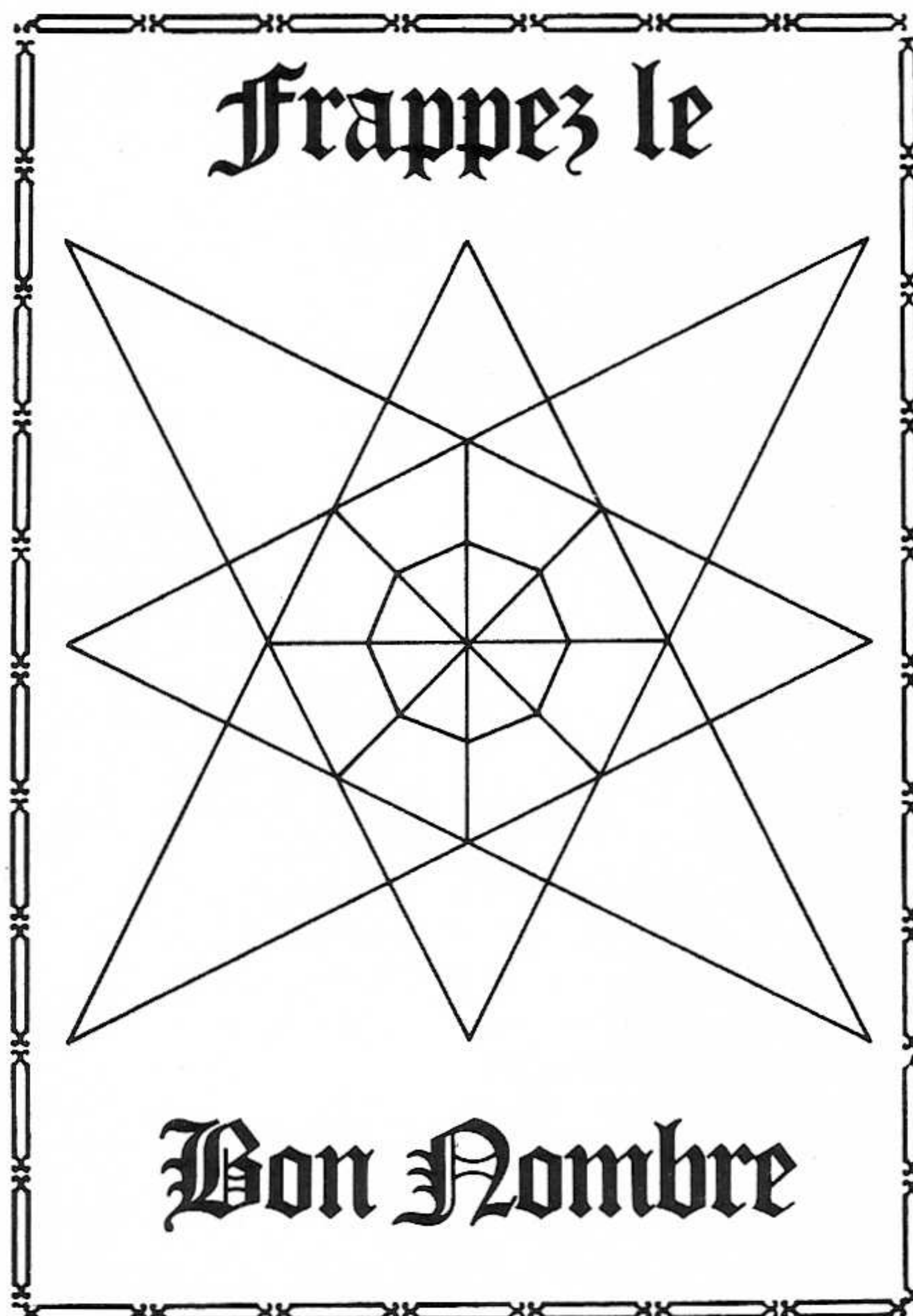
15) L'entrée aux statues

Une grande salle de 13 m de long sur 3 m de large. A l'est, 12 statues de métal en rang par trois sont immobiles. Ces statues tiennent toute la largeur de la salle et représentent des guerriers en armes.

Au centre, deux statues de pierre se font face, leur regard fixé sur celui de l'autre. Enfin à l'ouest, une grande porte en pierre sans aucune poignée, sur laquelle un dessin est gravé ainsi que des phrases. Il n'est pas possible de lire les phrases, ni de discerner le motif du dessin de la porte d'entrée de cette salle.

C'est maintenant que les phrases du parchemin lancé par l'espion vont servir ; en effet, "les yeux sont la mort" signifie que si l'on passe entre les deux statues de pierre et que l'on coupe leur regard, un rayon mortel se formera brûlant sans espoir la tête de celui qui est passé. Par contre il est possible de passer courbé, en évitant les regards des statues.

Quand les aventuriers arriveront près de la porte en pierre, ils pourront y voir ce signe et ces deux phrases :



C'est ici que la phrase "le A est la liberté" va servir. Cette porte ne peut s'ouvrir que si l'on frappe le bon nombre de fois. Comme le montre la figure, il y a 16 fois la lettre A, enchevêtrées les unes dans les autres. C'est donc 16 coups qui devront être frappés pour que la porte s'élève.

Quant aux statues de métal, elles ont un rôle bien particulier. Dès qu'une personne est passé entre les deux statues de pierre, un mécanisme se met en marche : toutes les 2 minutes, les statues avancent d'un pas (1 mètre). De plus, à chaque fois que l'on frappe un nombre de fois différent de 16, elles avancent également d'un pas. Ces statues restent de métal et rien ne peut les arrêter ni les détruire. Si par malheur les aventuriers ne découvraient pas le moyen de sortir, ils seraient tout simplement écrasés par la masse de ces statues. Il est impossible de se faufiler entre elles. Derrière la porte de pierre, il y a un chemin qui mène à un petit bois où un espion attend patiemment les cinq évadés des griffes d'Ira.

Bonne chance et que l'équilibre les aide à sortir.

Fabrice CAYLA

