

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

J. H. Brennan

# La Légion des Morts



Quête du Graal



folio  
junior

## A PROPOS.

Savez-vous, Pip. que vous allez accomplir votre huitième aventure ? Ça n'est pas rien !

Quel extraordinaire Héros vous êtes... Sou venez-vous :

L'Antre des Dragons

Le Château des Ténèbres

Les Portes de l'Au-Delà

Le Voyage de l'Effroi

Au Royaume de l'Epouvante

Le Temps de la Malédiction

Le Tombeau des Maléfices-

Toutes ces invraisemblables aventures dans lesquelles vous a entraîné Merlin. A propos...

Ces aventures, les avez-vous vraiment toutes vécues ?

J.H. Brennan

# La Légion des Morts

Quête du GraaJ/8

*Traduit de l'anglais par Henri Robilloi*

Illustrations de John Higgins

Gallimard

# **SOMMAIRE**

<b>La Feuille d'Aventure</b>	<b>6</b>
<b>La mort de Merlin</b>	<b>9</b>
<b>Le Triomphe de Pip</b>	<b>205</b>
<b>Le Livre de Sortilèges Combinés de Pip</b>	<b>209</b>
<b>Le Décémètre</b>	<b>214</b>
<b>Le Temps du Rêve</b>	<b>215</b>
<b>Sections du Temps du Rêve</b>	<b>216</b>
<b>Règles des Combats</b>	<b>220</b>

# FEUILLE D'AVENTURE

## POINTS DE VIE DE PIP

TOTAL DE DÉPART :

TOTAL ACTUEL :

POINTS D'EXPÉRIENCE  
(20 POINTS = 1 POINT PERMANENT DE VIE) :

ÉQUIPEMENT  
TRANSPORTÉ

NOTES

## DÉTAIL DES COMBATS

ADVERSAIRE :

POINTS DE VIE :

RÉSULTAT :

POINTS DE VIE RESTANTS :

ADVERSAIRE :

POINTS DE VIE :

RÉSULTAT :

POINTS DE VIE RESTANTS :

ADVERSAIRE :

POINTS DE VIE :

RÉSULTAT :

POINTS DE VIE RESTANTS :

ADVERSAIRE :

POINTS DE VIE :

RÉSULTAT :

POINTS DE VIE RESTANTS :

ADVERSAIRE :

POINTS DE VIE :

RÉSULTAT :

POINTS DE VIE RESTANTS :

ADVERSAIRE :

POINTS DE VIE :

RÉSULTAT :

POINTS DE VIE RESTANTS :

ADVERSAIRE :

POINTS DE VIE :

RÉSULTAT :

POINTS DE VIE RESTANTS :

ADVERSAIRE :

POINTS DE VIE :

RÉSULTAT :

POINTS DE VIE RESTANTS :

ADVERSAIRE :

POINTS DE VIE :

RÉSULTAT :

POINTS DE VIE RESTANTS :

# La mort de Merlin

Pssst !

Oh, je vous en prie, écoutez-moi. Vous m'entendez ? Pendant que vous lisez ces mots, les entendez- vous dans votre tête ? Entendez vous ma voix ? C'est que je suis novice et je ne sais pas trop si j'ai lancé *correctement* le sortilège... Je suis ici, dans ce livre. Prise entre les pages en quelque sorte. Mais je me trouve également ailleurs, bien entendu. J'habite Avalon. Je m'appelle Cody et je suis apprentie sorcière. Mon Maître est l'enchanteur Merlin. Ou plutôt *était*. Car l'enchanteur Merlin est mort... Non, non, ne riez pas... C'est triste... Affreusement triste. Tout le royaume est en deuil. Enfin, une grande partie du royaume. Il paraît qu'il est tombé d'un arbre alors qu'il chapardait des pommes. Tué sur le coup. A quatre-vingt-dix-neuf ans à peine ! Puis, le corps a disparu dans un nuage de fumée. Magicien jusqu'à la dernière seconde ! Un petit dé de gelée de prunes, c'est tout ce qu'on a retrouvé au pied de l'arbre. Très, très triste.

Et alors, le roi Arthur m'a ordonné de faire appel à vous. « Par la barbe sacrée de saint Etienne ! s'est-il écrié de son ton brusque. Tu vas te charger de cette maison, Cody. Nous avons plus que jamais besoin de Pip. Et sans Merlin, tu es la seule à pouvoir lancer le sortilège du filet. Cody. »

Donc, me voici. Et vous voilà. Et si je ne sais pas très bien comment m'y prendre avec ce satané sortilège, ce que je sais c'est qu'il n'y a pas une minute à perdre. La Légion des Morts marche sur Avalon !

*Si la Légion des Morts marche sur Avalon, mieux vaut couper court aux palabres. Si vous connaissez les règles de la Quête du Graal. rendez-vous au [1](#). Sinon rendez-vous au [3](#).*

## 1

Un bruit étrange résonne à vos oreilles. On dirait un peu le bourdonnement d'un essaim d'abeilles, chacune jouant du tambourin et du chalumeau. Les murs de la pièce où vous trouvez se mettent soudain à frémir avant de disparaître dans une espèce de brume alors que le plancher semble se convulser, telle une lame de fond. Vous voyez par la fenêtre les grands immeubles voisins vaciller et s'écrouler. Une tempête se déchaîne au-dessus de vous. Vous vous retrouvez aveugle, sourd, muet, à demi estourbi ; ce qui n'est certes pas la meilleure façon de se lancer dans l'aventure. Des voix susurrent à votre oreille gauche :

- Préfères-tu être bouilli ou rôti ?
- Préfères-tu mourir de faim ou de soif ?
- Préfères-tu voter socialiste ou conservateur ?

A votre grande horreur, votre corps commence à fondre. Vos mains, vos pieds et diverses autres parties de votre anatomie se détachent de vous et tombent avec des flocs mous. Le monde se met à tourner et vous sombrez dans une nuit sans fond... Vous revenez à la vie en un lieu et en un temps différents (et dans un corps qui, lui, n'a plus grand-chose à voir avec l'original : plus massif et beaucoup moins séduisant que celui que vous venez de quitter). Autour de vous, un invraisemblable bric-à-brac ne vous laisse aucun doute : vous venez d'être transporté dans l'une des demeures de Merlin. Devant vous, manipulant avec nervosité une boule de cristal, se trouve une ravissante jeune fille rousse d'environ treize ans.

— Qui êtes-vous? demandez-vous, sentant déjà s'accélérer dans vos veines le flux du sang de l'aventure.

— Cody, répond-elle avec la voix de Cody. Je vous l'ai dit, petit serin. Maintenant, rassemblez votre équipement et mettez-vous en route. Savez-vous que vous faites sur elle l'effet d'un véritable aimant ?

— Un aimant ? Sur qui ? demandez-vous. Ou sur quoi ?

— Sur *elle* ! s'exclame Cody d'un ton excédé en vous tendant une courte épée dans un fourreau ouvragé. Allez, prenez votre épée. Vous aurez besoin de ce truc-là !

— Hé, dites donc, qui traitez vous de truc ? proteste Excalibur Junior (en abrégé, E.J.), votre épée parlante mondialement connue

Ignorant l'intervention d'E.J., la jeune fille vous fixe droit dans les yeux.

— Je vous en prie, dépécchez-vous! implore-t-elle d'une voix pressante. Ils risquent d'arriver d'une minute à l'autre. Rassemblez votre équipement et partez !

Bon, bon, répondez-vous, un peu interloqué par son anxiété et son incapacité à vous donner le moindre renseignement précis. Et où est-il mon équipement?

— Au paragraphe [2](#) ! s'écrie-t-elle en vous poussant vers une porte.

## 2

Vous débouchez en trébuchant dans une seconde pièce encombrée d'armes et d'accessoires brisés pour la plupart et dont le reste est à peu près hors d'usage Cody vous a claqué la porte dans le dos et elle est. semble-t-il, en train de la verrouiller, de la barrer, de la condamner.

— Hé, dites donc, une minute ! criez-vous, furieux. Mais une voix à votre côté déclare avec calme :

— Laisse-la tranquille. Elle est déboussolée par la mort de Merlin.

— La laisser tranquille ! vous exclamez-vous, exaspéré de constater qu'EJ. est toujours aussi bornée. La laisser tranquille quand elle nous boucle à double tour... pauvre cloche !

— Il y a une autre porte là-bas, fait observer votre péronnelle d'épée en pointant son pommeau vers le mur opposé. Elle donne dehors. On m'a prévenue. Si tu veux bien rassembler tout ce dont tu penses avoir besoin, je te mettrai au courant au moment de partir.

Sans cesser de bougonner, vous examinez le fatras empilé devant vous. Les seuls objets restés à peu près intacts, et donc utilisables, sont les suivants :

Ardoise

Barre de fer

Bolas

Boule de gomme

Chevalet

Clous

Corde (rouleau de 15 mètres)

couronne (fer-blanc, peinte en or)

Doigtier

Epingle de sûreté

Fermeture éclair (primitive)

Gantelet de cuir Gobelet

Gourde d'eau (pleine) Gourde de vin (pleine) Gourde de whisky (pleine)



Hache  
Haricot sauteur (du Mexique)  
Koala empaillé  
Livre (le Temps de la malédiction)  
Peinture orange (un pot)  
Portrait (médaillon miniature du roi Arthur)  
Presse-papiers (en forme de poire)  
Scie égoïne  
Scie à métaux  
Tarte aux pommes  
Tatou artificiel  
Tige de verre  
Trousse d'équarrissage  
Ver-coquin  
Xylophone

— Tout ça me paraît bien bizarre, laissez-vous échapper à haute voix.

Plutôt classique comme matériel, remarque E.J. Et n'oublie pas que tu ne peux emporter que six objets. Sinon tu serais empêtré pour te battre !

Je me souviens, je me souviens ! Qu'est-ce que c'est qu'un tatou artificiel ?

Une espèce de mangeur de fourmis à ressort, dit E.J. Rappelle-toi, tu en as déjà eu un dans le *Royaume des Morts* ?

— Et un ver-coquin, c'est quoi ? demandez-vous. Ça. mystère ! répond E.J. en haussant les épaules. Dans des aventures pareilles, on ramasse ce qui vous tente, en se contentant d'espérer que ça pourra servir...

*Cessez donc de poser ces questions stupides, et choisissez soigneusement les six objets qui vous paraissent les plus utiles. Ce qui est loin d'être évident ! Puis, après les avoir inscrits sur votre Feuille d'Aventure, rendez-vous au 4 où vous aurez peut-être la chance d'en apprendre un peu plus sur l'aventure qui vous attend...*

### 3

Écoutez, dit la voix de Cody (dans votre tête), moi-même, je suis une néophyte en matière d'aventures. Personne ne m'a appris les règles du jeu. J'ai simplement arraché une page de l'un des... (un sanglot !) Livres de Sortilèges de Merlin. Et je l'ai recopiée soigneusement à la fin de ce livre (p. 209). Mais maintenant, faites un effort et tâchez de comprendre ce que j'ai moi-même du mal à comprendre...

## POINTS DE VIE

Pour calculer vos POINTS DE VIE. lancez deux dès et multipliez le résultat obtenu par 4. Vous allez obtenir un chiffre compris entre 8 et 48. Si vous estimez ce total insuffisant — c'est à coup sûr le cas pour 8, faites un nouvel essai. Vous avez droit à trois tentatives (pas plus) avec la faculté de choisir le meilleur total que vous réaliserez. Les POINTS DE VIE sont extrêmement importants dans les combats. Si, au cours d'un affrontement, ils sont ramenés à 5, vous serez réduit à l'impuissance (c'est-à-dire que vous pourrez continuer l'aventure, mais que vous serez automatiquement tué au prochain combat qui se présentera, sauf si vous avez entre-temps regagné des POINTS DE VIE). Si votre total de POINTS DE VIE devient égal à zéro, vous êtes mort. Il en va, bien entendu, de même pour vos adversaires.

## COMBAT

Pour frapper un adversaire à mains nues, vous lancez deux dés. Si vous faites 6 ou plus, vous lui avez porté un coup. Si vous obtenez moins de 6, c'est que vous avez maladroitement frappé à côté. Admettons que vous ayez touché votre adversaire : pour chaque point marqué *au-dessus* de 6, vous lui causez un dommage. Si vous avez obtenu 7, vous marquez contre lui 1 Point de Dommage ; 8, 2 Points de Dommage, etc. Chaque Point de Dommage marqué contre un ennemi est déduit de ses POINTS DE VIE.

Bien entendu, votre adversaire se battra de la même façon contre vous.

Avant tout combat, vous devrez déterminer qui frappe le premier (qui porte le premier coup). A cet effet, lancez deux dés pour votre adversaire et deux dés pour vous-même. Celui qui obtient le total le plus élevé frappe le premier (c'est-à-dire lance les dés le premier). Si les résultats sont égaux, recommencez jusqu'à ce que l'un ou l'autre l'emporte. Si vous utilisez des armes — et ce sera le cas la plupart du temps —, les règles changent légèrement. Par exemple, votre fidèle épée parlante E.J. possède un pouvoir magique. Lorsque vous l'avez en main, il vous suffit de faire au minimum 4 pour toucher un adversaire. De plus, grâce à elle, vous infligerez 5 Points de Dommage supplémentaires (+ 5) à un adversaire à chaque fois que vous le toucherez qui s'ajouteront à tout les autres Points de Dommage obtenus par les dés.

## ARMURES

Le port de l'armure entraîne toujours pour celui qui l'a revêtue une réduction des Points de Dommage qu'il peut subir. Merlin a donné à Pip un pourpoint en peau de dragon lors d'une aventure précédente : il vaut une déduction de 4 Points de Dommage à chaque coup qui pourrait lui être infligé.

## RÉACTION AMICALE

Le combat est important mais, dans de nombreux cas, il y aurait tout intérêt à l'éviter. Cette méthode est applicable (avec de la chance) de deux façons. La première, c'est d'essayer de provoquer de la part de l'adversaire une Réaction Amicale. Pour ce faire, lancez deux dés pour votre ennemi et trois fois deux dés pour vous. Si vous obtenez un résultat inférieur à celui de votre ennemi, la Réaction Amicale vous sera acquise, et vous vous comporterez comme si vous aviez gagné le combat. Vous pouvez donc constater qu'il n'est pas facile d'obtenir une Réaction Amicale d'un adversaire.

## TENTATIVE DE CORRUPTION

L'autre façon d'éviter l'affrontement est la Tentative de Corruption. Elle n'est utilisable que dans les paragraphes marqués \*C ou l'astérisque (\*) correspond au nombre de Pièces d'Or que votre ennemi est susceptible d'accepter. \*C égale 100 Pièces d'Or ; \*\*C, 500 Pièces d'Or ; \*\*\*C, 1 000 Pièces d'Or ; \*\*\*\*\*C, 10 000 Pièces d'Or. (les Pièces d'Or ne sont pas impératives. Si vous avez sur vous des diamants ou tout autre objet d'une valeur égale ou supérieure, ils feront l'affaire.) Vous pouvez évaluer les pierres précieuses dont vous disposez en lançant deux dés pour chaque pierre, en multipliant le résultat par 10 et en considérant le total obtenu comme la valeur de la pierre en Pièces d'Or.

Les accessoires magiques présentent plus de complexité. En général, la valeur de tout objet magique peut être obtenue par un lancer de deux dés dont le résultat est multiplié par 100. Mais si cet objet est une arme magique ou quelque chose qui peut être utilisé dans un combat, alors le total de votre lancer de dés devra être multiplié par 1 000. Les accessoires magiques très personnels (comme E.J.) n'ont pas de prix (Merlin soutient que cette épée

prodigieuse vaut plus de 2 500 000 Pièces d'Or) et ne devront jamais être vendus, quel que soit votre besoin d'argent.

Si vous voulez acheter un adversaire, lancez deux des Si vous faites de 2 à 7, votre offre a été *refusée*. Mais, refusée ou non, vous avez perdu votre argent. Si vous faites de 8 à 12, alors l'offre a été acceptée et vous poursuivez votre chemin comme si vous aviez *gagné* un combat, après avoir donné la somme convenue. Mais souvenez-vous bien que cette possibilité ne vous est offerte que si elle est formellement spécifiée à côté du numéro d'un paragraphe.

## MAGIE

Dans cette aventure, vous devrez très certainement recourir à la magie pour vous sortir de situations facheuses. Lorsque vous déciderez de jeter un sort, vous lancerez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou supérieur à 7, il produit l'effet souhaité. Sinon il est totalement inopérant. Chaque sort jeté coûte 3 POINTS DE VIE. qu'il donne un résultat ou non. Enfin aucun sort ne peut être jeté plus de trois fois, qu'il ait eu un effet ou non.

## GUÉRISON

Il est naturellement impossible d'éviter tous les combats ; vous êtes donc voué à perdre des POINTS DE VIE à un moment ou à un autre de l'aventure. Mais il existe des moyens de les récupérer Votre équipement au départ de l'aventure comprend trois fioles de **Potion Curative**, chacune contenant 6 doses — en tout, donc 18 doses. Chaque fois que vous prendrez une dose de Potion Curative (au goût infect, soit dit en passant) vous lancerez deux dés et vous ajouterez le chiffre obtenu à votre total de POINTS DE VIE Les onguents agissent un peu de la même façon. Merlin étant extrêmement chiche, votre équipement ne comporte que cinq applications d'onguents. Inutile de lancer les dés à cet égard. Chaque application vous restituera 3 POINTS DE VIE.

## SOMMEIL

Si vous êtes à court de potions ou d'onguents ou si vous désirez les conserver pour les utiliser ultérieurement, vous pouvez toujours avoir recours au sommeil pour recouvrer des **POINTS DE VIE**. Vous êtes libre de dormir n'importe quand, sauf au cours d'un combat. Il vous suffit pour cela de lancer un dé. Si vous obtenez un **5** ou un **6**, lancez encore deux autres dés et ajoutez le chiffre obtenu au total de vos **POINTS DE VIE**. Si vous faites moins de **5**, vous devez vous rendre à la Section du Temps du Rêve (voir page 216). Vous comprendrez alors que dormir présente certains dangers : vous risquerez très souvent de perdre *encore plus* de **POINTS DE VIE** dans le Temps du Rêve que pendant l'aventure et, parfois même, vous pourrez y trouver la mort.

## LES POINTS D'EXPÉRIENCE

Quelle que soit la méthode que vous employez pour récupérer des POINTS DE VIE *vous ne pourrez jamais en obtenir plus* que vous n'en aviez au départ. Mais vous pourrez augmenter votre Total de Départ de POINTS DE VIE (assez lentement, il faut le reconnaître) grâce aux POINTS D'EXPERIENCE Vous gagnerez 1 POINT D'EXPERIENCE pour chaque combat dont vous sortirez vainqueur ou pour chaque énigme que vous aurez résolue. (Et c'est à vous qu'il incombe d'en conserver la liste.) Lorsque vous avez réuni 20 **POINTS D'EXPÉRIENCE**, vous pouvez les échanger contre 1 **POINT DE VIE PERMANENT**. Les **POINTS DE VIE PERMANENTS** s'ajoutent à votre total de **POINTS DE VIE**; mieux encore, vous pourrez conserver jusqu'à 10 **POINTS DE VIE PERMANENTS** dans votre prochaine aventure.

## ARGENT

Comme il est toujours utile d'avoir sur soi quelques Pièces d'Or au cours d'une aventure, vous pouvez, au départ, lancer deux dés et multiplier le résultat obtenu par 10. Vous saurez ainsi quelle est votre réserve initiale de Pièces d'Or.

**RÉPÉTITIONS DE L'AVENTURE** Sans aucun doute allez-vous souvent perdre la vie au cours de cette aventure. Et vous allez faire de nombreux séjours au redoutable paragraphe 14. Mais ne vous inquiétez pas : Merlin veille ! Et. muni de nouveaux **POINTS DE VIE**, vous ne tarderez pas à reprendre votre mission. Lorsque vous recommencerez ' aventure, tous les monstres que vous aurez vaincus auront disparu à tout jamais. Mais il en sera de même des trésors ou des objets que vous aurez pu découvrir. Et qui. naturellement, ne seront plus en votre possession. Il serait donc utile, sinon indispensable, de dresser une carte très précise de tous les lieux que vous visiterez.

## LA FEUILLE D'AVENTURE

En pages 6 et 7, vous trouverez votre Feuille d'Aventure. Elle vous servira à noter *tous* les détails de la mission que vous allez devoir mener à bien.

Soyez très attentif à bien la tenir à jour car il n'en sera plus fait état dans les pages qui vont suivre.

— Oh. mon dieu, il faut se rappeler tant et tant de choses, gémit Cody. Je ne sais pas si tout ceci vous sera utile... Mais la magie... la magie... Ah ! oui ! La magie ! Eh bien, votre *Livre de sortilèges combinés* se trouve en page 209. Tout ce que je peux en dire, c'est que jamais, au cours de l'aventure qui vous attend, il en sera fait état. Mais sachez que vous pourrez utiliser tous les sortilèges qui y sont décrits. A la condition de bien en suivre le mode d'emploi. Maintenant, êtes-vous prêt pour le Sortilège du Filet? C'est parti !

*C 'est effectivement parti pour le [1](#).*

## 4

— Et maintenant, on est censé faire quoi ? demandez-vous à E.J., quelque peu désorienté et fort encombré par votre équipement.

— On ouvre résolument la porte, répond votre fidèle épée. Celle qui donne à l'extérieur. Car cette petite peste de Cody a fermé l'autre à double tour. Méfiant, vous vous dirigez vers la porte en question. Vous en tirez les lourds verrous, vous l'entrebâillez, vous passez une tête prudente dans l'ouverture, vous ramenez une tête horrifiée dans la pièce, vous refermez la porte à la volée que vous verrouillez dans le même mouvement. Puis vous vous immobilisez, le ccgur battant, le dos pressé contre le panneau de bois.

— Miséricorde ! vous écriez-vous. Ce n'est pas Avalon.

Non. en effet, remarque allègrement E.J.

C'est horrible ! dites-vous en reprenant difficilement votre souffle L'endroit le plus affreux que j'aie jamais vu.



4 « Et cette Chose... là... derrière la porte... »

- N'est-ce pas? commente E.J. d'un ton encore plus joyeux. Absolument affreux.
- Et cette Chose... là... derrière la porte...
- Elle essaye seulement de dévorer tout ce qui passe à sa portée.
- Mais c'est de nous qu'il s'agit ! hurlez-vous.
- Bien raisonné! approuve E.J. d'un ton sagace. Mais ce n'est pas une raison pour moisir ici.

En soupirant, vous la tirez de son fourreau puis, vous tournant vers la porte, vous en faites coulisser les verrous.

- A Dieu vat !... marmonnez-vous en franchissant le seuil d'un bond pour affronter la Chose.

*Qui possède 20 POINTS DE VIE. et cette sorte de crocs qui infligeront 3 points de Dommage supplémentaires. Si la Chose vous dévore, elle recrachera vos os au [14](#). Si, par miracle, vous vous en sortez vivant, allez vite jeter un coup d'œil au [10](#).*

## 5

La route qui mène au lac est longue et pénible. D'autant plus pénible que roches pointues, profondes ornières, épineux en tout genre se multiplient à plaisir sous vos pas.

- Je suppose que tu es certain de ta direction ? finit par demander E.J. d'une voix où perce une certaine inquiétude.

- Tais-toi. je marche ! lui répondez-vous sèchement.

Comme vous vous rapprochez du but, vous constatez que vous avez de plus en plus de mal à respirer et, lorsque vous atteignez enfin les rives du lac de soufre, non seulement vous transpirez comme un bœuf, mais vous soufflez comme un soufflet de forge et vous êtes malade comme un chien Si la situation n'était déjà pas brillante, elle a nettement empiré. Le lac bouillonne et, des bulles qui crèvent à la surface, s'élèvent des nuages d'une fumée infecte qui s'étale de toutes parts pour former un voile de chaleur puante à peine supportable. Si tel est le résultat de la pollution industrielle, il serait grand temps que le roi promulgue des lois draconiennes. Sur le lac flotte une petite barque métallique aux flancs de laquelle jouent les reflets amortis de la nappe de soufre. Aux avirons est enchaînée la plus ravissante jeune personne que vous ayez jamais vue (pardon Cody !).

Ohé, ravissante jeune personne ! Lancez-vous en toussant.

- Ohé, petit mais solide et séduisant jeune homme ? réplique-t-elle. Êtes-vous venu me sauver ?

- Ça, je n'en ai pas la moindre idée, marmottez- vous. Qu'en penses-tu, E.J. ?

Pourquoi pas ? Murmure votre fidèle épée, bien connue pour le cynisme qu'elle affiche vis-à-vis des beautés enchaînées rencontrées lors d'une aventure. Ce canot pourrait certainement nous rendre les plus grands services...

Vous vous avancez de quelques pas vers la rive, mais en prenant grand soin de ne pas mettre le pied dans le liquide nauséabond.

Ohé, ravissante jeune personne, pouvez-vous ramer un peu de mon côté ? Ma fidèle épée et moi- même vous protégeront de toute attaque... ajoutez- vous d'autant plus hardiment qu'un rapide coup d'œil vous a assuré que les environs étaient tout à fait déserts (mais il faudrait être fou pour s'aventurer par ici).

- Bonne idée ! répond la jeune fille. Et elle se met à peser sur les avirons.

Je n'aime pas ça, marmonne E.J. C'est trop facile.

- Moi non plus, répondez-vous de même. Ouvrons l'œil.



— J'espère qu'il n'y a pas d'araignées dans cette barque, remarmonne E.J. J'ai horreur des araignées. Dans un léger bruissement, le canot finit par accoster. Dans un bruit de ferraille, la ravissante jeune personne se lève.

Prenez votre épée pour rompre ces chaînes, dit- elle d'une voix douce. Ensuite, je pourrai vous rejoindre.

*Qu'allez-vous faire ? Vous pouvez briser les chaînes au [9](#) ou vous conduire comme un pignouf et refuser d'intervenir au [7](#).*

## 6

— Tout a commencé, déclare E.J. paisiblement, lorsque Merlin s'est tué en mangeant des prunes empoisonnées.

— Mais, dis donc ! Je croyais qu'il s'était tué en tombant d'un pommier...

— Possible ! Toujours est-il que tout a commencé à ce moment-là. Donc, lui mort, voilà Avalon privé de la protection magique de son sorcier suprême. Il y a Cody, bien sûr, mais ce n'est qu'une apprentie et, entre nous, les sorciers de ce royaume sont loin d'avoir l'expérience de Merlin ! Enfin, pour abrégé, une semaine après que Merlin s'était noyé, quelques ouvriers du roi qui travaillaient à la réfection du mur d'Hadrien, ont été les témoins d'un spectacle terrifiant : venant du nord, une horrible armée de squelettes et de cadavres décomposés...

— La Légion des Morts î dites-vous, haletant.

La Légion des Morts, confirme E.J. Je l'avais toujours considérée comme un mythe mais, après tout, le savoir d'une épée. aussi exceptionnelle soit- rite. ne va pas loin. Les ouvriers se sont carapatés sans demander leur reste. Nous ignorons donc ce

— qu'a ensuite fait la Légion. Mais nous savons qu'elle n'a pas marché vers le sud car les ouvriers ont eu le temps de courir jusqu'à Londres pour prévenir le roi

— qui a aussitôt envoyé des éclaireurs au nord. Les services secrets n'ont pas tardé à retrouver sa trace. En Ecosse, très exactement, qu'elle mettait à feu et à sang. rasant les villages, brûlant, pillant tout sur son passage, jusqu'à perturber les Jeux Traditionnels des Highlands ! Rien ni personne ne pouvait lui résister, d'autant qu'il est fort difficile de tuer des cadavres... Un jour ici, le lendemain là, elle était pratiquement introuvable. Aux dernières nouvelles, elle se dirigerait maintenant vers le sud. Vers Avalon. pour être plus précis. C'est alors que la décision a été prise de faire appel à Pip, Pip le Pourfendeur de sorciers, l'Exterminateur de dragons, le Verrouilleur des portes du sinistre...

— Ça va, ça va ! dites-vous, interrompant cette litanie de titres, reflets fidèles de tous vos exploits. Continue.

— Tu es le seul qui ait une chance de survivre à un affrontement avec La légion des Morts, déclare E.J., guilleret. C'est pourquoi Cody a lancé le sortilège du Filet et créé la porte magique pour perdre le moins de temps possible. Et donc, nous voilà.

— Nous voilà où ?

— En Ecosse, dit E.J.

Fronçant les sourcils, vous considérez — quelque peu perplexe — le paysage pour le moins inhospitalier qui vous entoure.

— C'est l'Ecosse, ça ?

— A moins que Cody ne se soit vraiment trompée, répond E.J. en frémissant légèrement dans son fourreau.

— Et je suis censé vaincre la Légion des Morts au complet, et *tout seuil*

— Pas tout seul, dit E.J. Je suis là !

Accablé, vous vous asseyez sur un rocher et vous plongez la tête dans les mains. Au bout d'une minute, E.J. reprend, d'une voix plus qu'hésitante : Et ce n'est pas tout...

*Merlin est à la tête de la Légion.*

*Comment vous êtes-vous fourré dans un pétrin pareil ? Et, question subsidiaire — mais capitale —, comment allez-vous vous en sortir ? Vous trouverez au [8](#) une carte de la région qui vous aidera peut-être à y voir plus clair.*

## 7

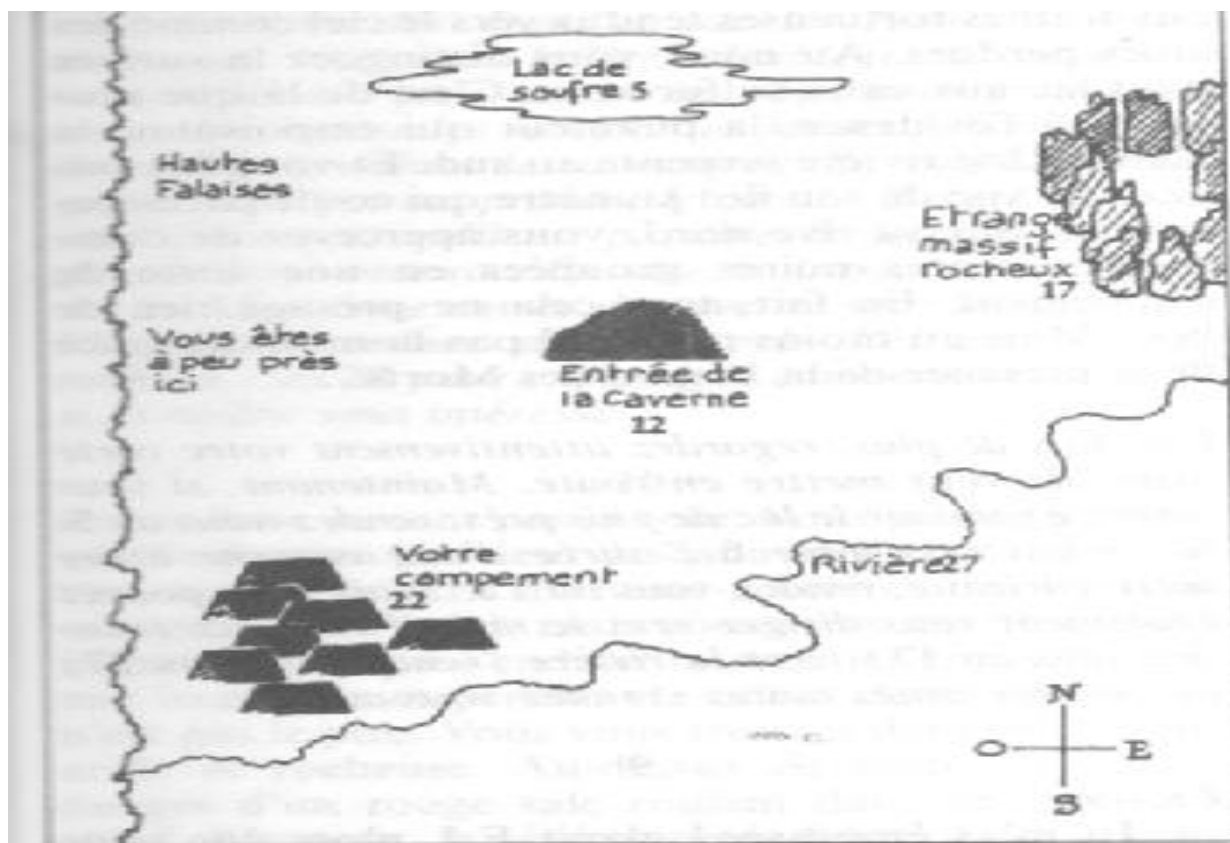
— Tout compte fait, non. Je ne vous délivrerai pas. Du moins pour le moment, dites-vous d'un ton circonspect à la jeune beauté.

— Vous êtes vraiment un répugnant personnage, vous lance-t-elle dans une lugubre plainte.

Et sous vos yeux horrifiés, elle saute du bateau et coule à pic vers le fond du lac. Un instant, vous en contemplez la surface, bouche bée, incapable de comprendre ce qui s'est passé. Des projets fous de sauvetage vous tournoient dans la tête, mais un nouveau coup d'oeil au lac vous dissuade de toute entreprise téméraire. Enfin, on a toujours le canot, dit E.J., philosophe.

*En effet, vous l'avez. En outre, il est si ingénieusement conçu qu'il est repliable et que vous pouvez le caser dans votre sac. Donc, prenez-le sans hésiter et filez avant qu'apparaissent d'autres ravissantes créatures susceptibles d'en arriver à de pareilles extrémités. Au [12](#) vous atteindrez l'entrée de la caverne, au [17](#) l'étrange massif rocheux, au [22](#) le campement et au [27](#) la rivière.*

## 8





A présent que vous voilà, semble-t-il, coincé dans ce trou perdu, mieux vaut examiner les lieux avec attention ; et s'ils sont toujours aussi rébarbatifs d'aspect, vous y remarquerez cependant quelques détails qui vous avaient échappé de prime abord. Les escarpements, derrière vous, à l'ouest, paraissent se prolonger à l'infini au nord comme au sud. Interdisant toute velléité de vous enfuir par là. À l'est, et non loin de vous, s'ouvre à flanc de colline un sombre orifice ressemblant tout à fait à l'entrée d'une caverne. Au-delà, vers le nord-est, s'élève un curieux massif rocheux fait de clochetons de lave aux formes tortueuses tendus vers le ciel comme des âmes perdues. Au nord, vous distinguez la surface d'un lac aux eaux sulfureuses. C'est de là que provient, à l'évidence, la puanteur qui empoisonne la plaine. La rivière serpente au sud. Et vous frissonnez à la vue de son flot jaunâtre qui coule paresseusement. Sur sa rive nord, vous apercevez de nombreuses tentes noires groupées en une sorte de campement. En fait, tout cela ne présage rien de bon. Mais au moins n'y a-t-il pas la moindre trace de la présence de la Légion des Morts...

*Une fois de plus, regardez attentivement votre carte avant de vous mettre en route. Maintenant, si vous voulez examiner le lac de plus près, rendez-vous au [5](#). Si ce qui ressemble à l'entrée d'une caverne attire votre curiosité, rendez-vous au [12](#). Mais vous pouvez également vous diriger vers le massif rocheux ( rendez-vous au [17](#)), vers la rivière (rendez-vous au [27](#)) ou vers les tentes noires (rendez-vous au [22](#)).*

## 9

*Cla-ang !*

Tu m'as ému ! Glapit E.J. alors que vous venez de l'abattre sur les chaînes qui se sont brisées instantanément.

Aussitôt, la ravissante jeune personne se transforme en une créature trapue, difforme, écailleuse, pourvue de courtes ailes de chauve-souris.

Naïf ! Ricane-t-elle. Naïf ! Naïf ! Naïf !

*L'ex-ravissante jeune personne possède maintenant 25 **POINTS DE VIE**. Sa morsure est empoisonnée, et elle n'est pas des plus commodes. Elle va vous attaquer dès qu'elle aura cessé de ricaner. Ce qui ne va pas tarder. Cette horreur vous mordra si elle fait 11 ou 12 en lançant les dés. Dans ce cas, les Points de Dommage qui vous sont infligés doublent. Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [14](#) où vous pourrez à loisir maugréer contre les ravissantes jeunes personnes que l'on rencontre dans les aventures. Si vous êtes vainqueur, vous pouvez prendre le canot : il a été conçu si ingénieusement qu'il est possible de le plier et de le glisser dans votre sac. Ensuite, vous pourrez vous rendre au [12](#) si cette entrée de caverne vous intrigue ; au [17](#) pour examiner de plus près l'étrange massif rocheux ; au [22](#) pour explorer le campement ou au [27](#) si la rivière vous intéresse.*

## 10

Cet endroit ne sent pas la rose. Vous pensez d'abord que l'infection provient du cadavre de la Chose (qui s'est mise à pourrir à vitesse accélérée dès l'instant où vous l'avez tuée), mais vous vous rendez rapidement compte que l'endroit tout entier est pollué par une immonde et pénétrante odeur de soufre. Et ce n'est pas le pire. Vous vous trouvez dans une plaine aride et rocheuse. Au-dessus de vous, de lourds nuages d'un rouge sale roulent dans un ciel sans soleil. Autour, la végétation se limite à des lichens lépreux tapissant les rochers et à de rares pieds d'aconit prêts à empoisonner l'imprudent qui les effleurera au passage. Des fumerolles vertes et blanches montent par bouffées de profondeurs infernales. formant un

voile étouffant qui s'étale sur le paysage désolé en un brouillard toxique. Derrière vous, de sombres escarpements de granit noir se dressent d'un seul jet d'un horizon à l'autre.

Où est la porte ? Demandez-vous, soudain pris de panique en ne voyant plus trace du passage par lequel vous êtes arrivé en ce lieu déprimant.

Elle n'existe pas, répond E.J. Du moins pas comme elle apparaît de l'autre côté. Elle est à sens unique. Enfin, pas exactement. Tu peux la franchir dans les deux sens, mais elle ne s'ouvre que de l'autre côté.

— Comment revient-on en arrière? demandez- vous.

— Bonne question, remarque E.J.

— Tu ferais peut-être mieux de m'expliquer de quoi il retourne, soupirez-vous.

*Ce que E.J sera ravie de faire au [6](#).*

## 11

Au fur et à mesure que vous vous approchez du massif rocheux, il vous semble que les chuchotements gagnent en intensité. Une impression qui n'est pas due à votre imagination, vous en êtes certain. Et vous vous prenez à espérer qu'il ne s'agit que du bruit du vent soufflant parmi ces formes bizarres et inquiétantes. Enfin, vous parvenez jusqu'à l'une d'elles : un bloc de granit évoquant la silhouette d'un nain géant (ou d'un géant nain, comme vous voudrez), armé d'une épée et portant un bouclier. Il vous considère, un sourire fielleux sur ses lèvres de pierre. A moins, ce que vous espérez également, que ce sourire soit créé par un jeu de lumière.

*Allez-vous vous risquer à toucher l'une de ces étranges formes de granit ? Si vous en décidez ainsi, rendez-vous au [13](#). Mais vous avez aussi la possibilité de contourner le massif rocheux par l'est (rendez-vous au [15](#) ) ou, tout simplement, de revenir au [8](#) pour choisir une autre destination sur la carie.*

## 12

— C'est curieux, remarque E.J., tandis que vous parvenez au seuil de la caverne.

Quoi donc ? Demandez-vous.

— J'aurais bien juré tout à l'heure que nous n'arrivions pas devant une véritable caverne mais seulement devant une entrée peinte en trompe l'œil sur un rocher. Enfin, maintenant, tout paraît normal.

Ta vue te joue des tours, E.J., lui dites-vous d'un ton sévère.

Pourtant, depuis qu'elle vous a fait part de son impression, l'entrée de la caverne vous semble effectivement étrange ; comme si, en effet, il ne s'agissait pas d'un orifice réel, mais d'une peinture habilement exécutée à même la surface rocheuse.

— Peut-être bien, reprend E.J. Alors, nous entrons dans cette caverne ?

*VOUS êtes libre d'essayer d'y pénétrer en vous rendant au [16](#). Mais il faut bien l'avouer, cette ouverture **donne** de plus en plus l'impression d'être un trompe- **œil** ! Alors, peut-être serait-il plus sage de vous en **assurer de la** pointe d'E.J.... Si vous en décidez ainsi, rendez-vous au [18](#). Mais vous pouvez également revenir au [8](#) et consulter votre carte pour y faire un nouveau **choix**.*

## 13

Murmurant de savants commentaires à propos des illusions créées par le vent ou par la lumière, vous tendez une main pour toucher la forme rocheuse...  
qui, aussitôt, vous saute dessus en poussant un féroce cri de guerre. (Vous n'êtes pas réellement surpris. n'est-ce pas ?)

*Comme par bonheur vous tenez fermement E.J. de l'autre main, vous portez le premier coup. Cela mis à part, la situation se présente plutôt mal. Le nain géant de pierre ( ou le géant de pierre nain) ne possède pas moins de 30 POINTS DE **VIE**. Il porte un coup avec un 5 et inflige 2 Points de Dommage supplémentaires en raison de sa force exceptionnelle. De plus, il manie si habilement son bouclier que vous devrez retrancher 2 points de tous les dommages que vous lui infligerez. Cependant, il est quelque peu raide : dès le troisième Assaut, il lui faudra faire 8 pour porter un coup. Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous pouvez aller voir ce qui se passe à l'est (rendez-vous au [15](#)) ou revenir au [8](#) pour choisir une nouvelle destination sur la carte. Sinon allez donc méditer au [14](#) sur les illusions dues au vent ou à la lumière.*

## 14

Ça y est. Vous avez remis ça ! Vous voilà complètement lessivé. Hors service ! Vous avez fourré la tête droit dans la gueule d'un monstre. Sauté à pieds joints dans un abîme quelconque. Avalé le poison tout rond. Vous êtes noyé. frit, étouffé... En un mot, vous êtes cuit...

Irrémédiablement, vous n'êtes plus que feu Pip. Plus mort que Dracula. Fermez les yeux, croisez les bras sur votre poitrine, restez pâle et ne dites rien.

*Quand vous en aurez assez de jouer les soliveaux, décroisez les bras et relancez les dés pour reconstituer vos **POINTS DE VIE**. Ensuite, remis à neuf reprenez votre aventure en revenant soit au début du livre, soit au point où vous vous êtes fait trucher. Vous avez le choix. Mais, avant de repartir, n oubliez pas de cocher une case du Décèmètre (page 214).*

## 15

au-delà du massif rocheux, la plaine nue s'étend vers l'est. Mais pas très loin cependant, car une faille importante la coupe, telle une immense plaie qu'un coup de sabre aurait causé sur le visage d'un géant. Une faille trop large pour qu'on puisse la franchir d'un bond et, pour autant que vous puissiez en juger de l'endroit où vous êtes, d'une profondeur insondable. Derrière vous, à l'ouest, s'élève l'étrange massif rocheux et, sous cet angle, vous remarquez qu'il revêt la forme approximative d'un cercle, avec une ouverture très étroite donnant accès à son centre.

*si vous voulez poursuivre à l'est, il vous faudra inspecter de plus près la faille au [19](#). Si vous décidez au contraire d'aller voir ce qui se passe au centre du massif rocheux, vous pouvez le faire au [24](#). Si vous préférez examiner les étranges silhouettes de pierre avant de vous rendre ailleurs, vous pouvez tenter votre chance au [13](#). Mais vous pouvez également revenir au 8 pour choisir une nouvelle destination sur la carte.*

## 16

Bong!

Zzzzzzzzzst ! — Aïe!

Ce dernier cri a été poussé par E.J. (ou peut-être par vous-même) à l'instant où vous avez percuté la fausse ouverture habilement peinte en trompe l'œil sur la surface rocheuse.

*Une expérience qui vous fait perdre 5 POINTS DE VIE.*

*Si cela met un terme à votre existence, en route pour le [14](#). Sinon une expérience des plus intéressantes vous attend au [23](#).*

## 17

Même vu de loin, le massif rocheux avait un aspect bizarre. De près, il est encore beaucoup plus insolite. De toute évidence, une coulée de lave s'est produite, jadis, en ces lieux. Car c'est la seule explication géologique possible des formes contournées et baroques prises par la roche. Mais le plus singulier, c'est que toutes ces formes évoquent des êtres humains ; et plus exactement des soldats — figés, pétrifiés, saisis — dans des affres de souffrance, comme si quelque armée ancienne avait été anéantie sur place lors d'un inexplicable et soudain cataclysme. Tandis que vous vous approchez, vous êtes envahi par le sentiment que ces formes biscornues vous observent véritablement. C'est impossible, bien sûr. Mais cette impression persiste et se renforce. Et, parvenu plus près encore des rochers, il vous semble bien percevoir une sorte de chuchotement paisible et continu.

*Pur effet de l'imagination, certes. Mais il faut maintenant vous décider : ou vous prenez le risque d'aller examiner d'encore plus près ces rochers au [11](#) ou vous cherchez à découvrir ce qui se passe à l'est au [15](#). Mais vous pouvez également revenir au [8](#) pour consulter votre carte et choisir une nouvelle destination.*

## 18

— Qu'est-ce que tu m'as fait? s'écrie E.J. d'une voix de fausset.

Ce qui n'a rien d'étonnant car elle se trouve maintenant réduite à deux dimensions. En fait, une simple image d'épée ! Vous la considérez, stupéfait : elle n'est plus que l'ombre d'elle-même...

*et c'est peu dire ! Jusqu'à ce que ce sortilège cesse (et il ne cessera qu'au terme de deux combats), E.J. ne pourra frapper un adversaire que si vous obtenez un minimum de 8 en lançant les dés. De plus, les dommages que vous infligerez seront divisés par deux. A présent il est temps de prendre une décision : allez-vous essayer de pénétrer dans cette curieuse caverne (rendez-vous au [16](#)) ou préférez-vous revenir au [8](#) pour consulter la carte et choisir une nouvelle destination ?*

## 19

Vous avancez bravement jusqu'au bord de la faille prudemment, vous penchez la tête vers le fond. Par la barbe de feu Merlin, cet abîme à une profondeur d'au moins vingt kilomètres !... Pris de vertige, vous vacillez. Vous avancez d'un pas, de deux, et vous vous retrouvez un pied au-dessus du vide, les bras tournoyants comme les ailes d'un moulin à vent. Dans un effort surhumain, vous faites un bond en arrière et vous vous laissez tomber sur les genoux en essayant de reprendre votre souffle. Mais ce répit est de courte durée car le bord de la faille commence à s'effriter, puis à carrément s'effondrer, vous entraînant dans une glissade mortelle. Par chance, vos mains se referment sur une tige d'aconit à laquelle vous vous cramponnez avec l'énergie du désespoir. Votre situation n'est guère brillante car non seulement vous voilà suspendu au-dessus du vide, mais vous voyez avec horreur les racines de la plante vénéneuse, lentement, s'arracher de la terre. Heureusement, vous avez le temps d'apercevoir, à environ un mètre sur votre gauche, une aspérité rocheuse que vous parvenez à agripper au moment même où la racine à laquelle vous êtes accroché se rompt dans un claquement sec. Un réflexe vous fait lancer une jambe par-dessus le rebord de la faille, et





20 *Il y a une tête d'homme dans la marmite !  
Avec une pomme entre les dents en guise de  
décoration.*

un rétablissement désespéré vous permet de vous retrouver, ventre contre le sol, sur la terre ferme. Tandis que vous attendez que les battements de votre cœur s'apaisent, vous ressentez un léger tiraillement à la cheville. Vous tournez la tête et vous poussez un cri d'angoisse en constatant qu'un long tentacule surgi du vide commence à s'enrouler autour de votre jambe.

*Ce n'est pas votre jour de chance, Pip ! Vous êtes attaqué par un Kraken des gouffres, une sorte de pieuvre terrestre géante. Une espèce, heureusement fort rare, qui hante les précipices de ce genre, attendant que s'y aventure une victime dans votre genre. Le Kraken des gouffres possèdent **25 POINTS DE VIE**. et vous entraînera irrémédiablement dans le vide fatal s'il sort 11 ou 12. Si vous survivez à cette rencontre, rendez- vous au [25](#). Sinon votre chute interminable s'achèvera au [14](#).*

## 20

Ça, c'est énorme ! Il y a une tête d'homme dans la marmite avec une pomme entre les dents en guise de décoration. Plus quelques os épars. Ainsi se font dévorer les pauvres aventuriers Ils ne se sont même pas donné le mal de le raser avant de le faire cuire. *Hènaurme !*

Pas vraiment, remarque la tête qui semble posséder un don de télépathie. A vrai dire, je me cachais là de peur d'être mangée.

Ah oui ? Dites-vous poliment. Et vous vous cachez de qui ?

— Vous n'êtes pas ici depuis longtemps, sinon vous ne poseriez pas la question, reprend la tête. Tout ici vous fait risquer la mort. Il vous faudrait l'amulette du Knar, elle seule vous préserverait des pires embûches.

Ah, écoutez, murmurez-vous, hésitant. Je dois retrouver la Légion des Morts et sauver Avalon. Alors je n'ai guère le temps pour entreprendre d'autres recherches...

Oh, l'amulette est très facile à trouver. Vous n'avez qu'à diviser 30 par une moitié, ajouter 10, et vous rendre au paragraphe correspondant. Sur quoi la tête ferme les yeux et, à en juger par ses ronflements, sombre dans un profond sommeil.

*Ce qui vous laisse le choix d'aller examiner les tentes au [26](#) ou de retourner au [8](#) pour consulter la carte et choisir une nouvelle destination. A moins, bien entendu, que vos brillantes déductions ne vous mènent à un autre paragraphe !*

## 21

*Plop !*

Planté devant la caverne, vous venez de retrouver brusquement votre forme à trois dimensions.

*Ce qui ne va pas sans mettre à mal votre organisme : vous perdez **5 POINTS DE VIE**. Si ce malaise vous tue, rendez-vous au [14](#). Si vous voulez néanmoins retourner à la caverne, rendez-vous au [16](#). Si vous en avez assez de ces métamorphoses, allez vite choisir une nouvelle destination sur la carte au [8](#)*

## 22

il s'agit bien d'un campement. Et plus exactement, des restes d'un campement. Non pas celui de la Légion des Morts, sans doute, mais d'un groupe d'individus quelconque. Les tentes, toutes noires, ont été taillées dans la peau de quelque bête sauvage, un peu comme

celles que l'on appelle yourtes en Mongolie extérieure. Au fait, serions-nous en Mongolie extérieure? C'est bien improbable. Si le camp paraît désert, certains signes laissent à penser qu'il était encore occupé récemment, notamment une marmite renversée sur des cendres encore chaudes.

*Vous pouvez jeter un coup d'œil à cette marmite au [20](#) ou fouiller les tentes au [26](#). A moins que vous ne préfériez vous diriger vers la rivière au [27](#) ou revenir au [8](#) pour consulter la carte et choisir une nouvelle destination.*

### 23

nom d'un fakir! (comme pourrait s'exclamer un aventurier indien). Vous êtes assurément, le jouet d'un phénomène étrange. Ne vous frappez pas trop, vous voilà réduit à deux dimensions. Vous avez tout à fait l'air maintenant de l'effigie d'un aventurer (une effigie très bien dessinée, d'ailleurs. Mais rien à voir avec un bas-relief) L'intéressant, c'est que sous cette forme, vous pouvez vous déplacer dans ce trompe-l'œil représentant une caverne, aussi facilement que votre réplique en trois dimensions circulerait dans une caverne réelle.

*Une question se pose néanmoins : souhaitez-vous vraiment vous promener sous cette forme — en deux dimensions ? Si vous en avez envie, vous pouvez risquer le coup au [28](#). Mais si vous préférez poursuivre votre aventure dans un univers à trois dimensions.*

*Vous pouvez toujours essayer de vous glisser hors de cette fausse entrée de caverne en vous rendant au [21](#).*

### 24

Prudemment, vous pénétrez à l'intérieur de cet étrange massif rocheux.

*Mais pas assez prudemment peut-être. Lancez deux des, retranchez 2 points du total obtenu, divisez le résultat par 2 et arrondissez au nombre entier le plus proche, ( Oui, l'opération est assez compliquée. Mais tels sont les aléas de l'aventure). Le résultat final représente le nombre de formes bizarres que vous avez touchées en tentant de vous faufiler dans le cercle de rochers et qui se ruent maintenant sur vous, animées d'intentions meurtrières. Chacune possède 10 **POINTS DE VIE**, ce qui n'est déjà pas mal et peut vous tuer net en sortant 11 ou 12. Ce qui est inquiétant. Si vous en réchappez, allez donc raconter vos exploits au [29](#). Sinon, enterrez-vous au [14](#).*

### 25

Vous marchez au hasard pendant quelques instants, essayant de reprendre vos esprits. Et vous vous approchez dangereusement du bord du précipice. Mais, peu désireux de renouveler votre culbute dans le vide, vous vous ressaisissez vite et vous vous asseyez pour faire le point de la situation. L'unique bonne nouvelle concernant le Kraken des gouffres c'est qu'il dévore absolument n'importe quoi, si répugnant que ce soit (il a bien essayé de vous manger, vous, non ?). Autrement dit, on a de bonnes chances de trouver des choses intéressantes dans son estomac, si l'on parvient à en tuer un, ce que vous venez de faire. Négligeant les protestations d'E.J., vous hissez donc le corps du Kraken hors de la faille et vous l'éventrez en quelques rapides coups d'épée. Comme prévu, l'estomac du monstre contient divers articles et spécimens inassimilables, parmi lesquels un cube d'ivoire poli qui présente toutes les caractéristiques d'un objet magique.

*Ce cube est une trouvaille exceptionnelle. Pip. Chacune de ses six faces vous donne droit à un double lancer de **POINTS DE VIE**, encore que vous ne puissiez utiliser chaque face qu'une seule fois. Mettez-le vite en sûreté (à moins que vous ne vouliez l'utiliser tout de suite. bien sûr). Maintenant, qu'allez-vous faire? Il est impossible de franchir la faille vers l'est, mais vous pouvez essayer de vous glisser dans l'étroite ouverture donnant accès au centre du massif rocheux au [24](#). A moins que vous vous risquiez, pour savoir ce qu'il adviendra, à toucher l'une des étranges forme au [13](#). Le plus sur serait peut-être de revenir au [8](#) et de consulter la carte pour y choisir une nouvelle destination*

## 26

C'est un peu comme si vous exploriez une *Mary Céleste* terrestre (ou un vaisseau fantôme, si vous préférez). A l'intérieur des tentes, nombreux sont les indices de la présence récente d'occupants — sacs de couchage capitonnés, repas à demi terminés et ainsi de suite. Mais aucune trace du moindre être vivant (ou mort, d'ailleurs). Il semble que ces yourtes soient les vestiges d'une prospère petite colonie anéantie de façon si abrupte que personne n'a survécu pour faire le récit de son infortune. Mais à propos de récit d'infortune. Vous découvrez dans l'une des tentes un journal intime susceptible de fournir les plus précieux renseignements sur ce qui s'est passé. Feuilletant les pages, vous constatez que ce journal relate la vie d'un jeune berger nomade de la Mongolie extérieure...

(Mongolie extérieure? C'est vrai que ces yourtes rappellent beaucoup la Mongolie extérieure, mais est-il possible que vous soyez réellement ici en Mongolie extérieure?... Invraisemblable.) ... dont la tribu s'est perdue dans une terrible tempête de sable pour se retrouver dans cet endroit épouvantable (qui, certes, n'est pas la Mongolie extérieure, encore que l'auteur du journal ne sache pas du tout où il a échoué). Son récit évoque plusieurs redoutables périls affrontés et surmontés, notamment une sorte d'énorme pieuvre vivant dans une faille sans fond, et une plaine labyrinthique où certains des meilleurs éléments de la tribu se sont perdus à jamais. En lisant ce journal, vous vous demandez s'il s'agit de faits réels ou imaginés : le style est banal dans la mesure où il aborde les sujets les plus terre à terre, mais la trame du récit a de nets relents de mythologie. Vous sautez rapidement à la fin dans l'espoir d'y découvrir un indice sur le sort qu'a subi cette communauté. La dernière page dit ce qui suit : « Ainsi, ayant établi que le seul moyen pour s'échapper de ce sinistre endroit était d'atteindre la rive sud de la grande rivière, nous avons installé notre camp sur sa berge. Personne n'osant prendre le risque de braver les redoutables piranhas qui y pullulent, nous avons décidé de chercher un moyen permettant de traverser sans danger le cours d'eau. Tous, nous avons été chargés par notre chef de réfléchir à cette question et tous, nous nous creusons la tête tout en accomplissant nos tâches quotidiennes. Il y a un bruit au-dehors. Je vais aller voir ce qui se passe dès que j'aurai achevé l'exposé de ce problème car il est évident que... *aargh. Klunk, splat, glougrrrr...* »

Ici s'achève le récit. Mais faut-il être idiot pour écrire *aargh, Klunk. splat. glougrrrr...* à la fin d'un journal quand, de toute évidence, on est sur le point de se faire assassiner. Renvoyant cette énigme sur la liste croissante des Grands Mystères mondiaux non résolus, vous sortez de la tente.

*Mais pour aller où? Cette réflexion concernant la nécessité de traverser la rivière pour quitter ces lieux inhospitaliers paraît intéressante et le cours d'eau lui-même est tout proche, au [27](#) pour être plus précis. Mais si vous préférez choisir une autre destination, retournez consulter la carte au [8](#).*



## 27

Vous vous trouvez au bord d'une rivière au cours paresseux. Elle semble très large, mais une légère brume, au ras de l'eau, vous empêche de voir la rive opposée. Si bien que vous ignorez tout à fait ce qu'elle peut vous réserver. En plongeant un bâton dans l'eau, vous constatez qu'il y a très peu de fond. Du moins à proximité de la berge.

*mmmm... Il serait peut-être possible de la traverser à gué. Vous pouvez tenter l'aventure au [30](#). Si vous savez nager, mieux vaut vous rendre au [34](#). Mais si vous disposiez d'une embarcation, vous pourriez faire force de rames au [39](#). Enfin, vous pouvez toujours revenir au [8](#) pour consulter la carte et choisir une nouvelle destination.*

## 28

Avant tout, une petite explication s'impose. Pip, le Pourfendeur de dragons, le Héros du Royaume de l'Épouvante, celui qui a survécu au Voyage de l'Effroi, etc. va maintenant devoir se déplacer dans un univers à deux dimensions : un univers dans lequel n'existent plus que longueur et largeur (la hauteur, et donc l'épaisseur, a disparu). Et comme vous êtes Pip, vous voilà réduit à l'état d'ombre, ou plutôt d'image. En marchant, vous croyez glisser et vous avez l'impression d'avoir sur la tête un poids énorme, comme si vous vous trouviez dans une caverne (ce qui est en fait le cas), située à 10 000 000 de kilomètres sous terre (ce qui n'est pas le cas). Quelque peu dérouté par cet étrange état, vous examinez attentivement les lieux. Divers passages (en deux dimensions) partent vers le nord, le sud et l'est. Et vers vous arrive l'image d'un dragon.

*Un dragon de taille modeste, certes, du genre porteur d'ailes embryonnaires, mais qui sait les dommages que peut causer une image de dragon à une image d'aventurier ? Enfin, si vous avez envie d'explorer ces passages, il faut que vous commenciez par affronter cette image de dragon au [31](#). Mais vous pouvez également quitter cette caverne en vous rendant au [21](#).*

## 29

Ça y est ! Vous avez réussi. Par saint George (comme pourrait s'exclamer un aventurier britannique), vous êtes parvenu au cœur de cet étrange massif rocheux ! Les silhouettes minérales aux formes tourmentées vous environnent, tournoyant à présent sur elles-mêmes, mais sans pouvoir vous atteindre. Vous vous trouvez au centre d'un espace dégagé où se dresse une haute grille de fer forgé avec un fronton de volutes métalliques encadrant ce mot unique : *Hadès*.

Hadès ? Vous avez découvert la porte de l'Enfer ! Et quelle porte singulière ! Vous pouvez en faire le tour complet, l'envers est en tout point semblable à l'endroit. Y compris l'inscription de fer forgé.

*Mais êtes-vous prêt à la franchir pour vous rendre au [37](#) ? Si vous préférez ne pas tenter le diable, vous n'avez pas d'autre possibilité que de vous faufiler hors de ce massif rocheux jusqu'au [32](#).*



### 30

*Flic-flac !* (C'est le bruit que vous faites en sautant dans la rivière.)

*Sieurp-sieurp\* (Ça, c'est le bruit de succion de la boue qui vous emprisonne les pieds. Et elle est si puante que vous ne pouvez plus bouger.) *Croum-croum !* (Et ça, c'est le bruit que font les piranhas en vous dévorant.)

*Suivez ce qui reste de votre squelette au [14](#).*

### 31

— Garde à toi, dragon de papier ! vous écriez-vous d'une voix fluette. Je vais te transformer en papillotes avec mon fidèle dessin d'épée.

Si tu voulais bien laisser tomber tes histoires de dessin et de papier, grommelle E.J. Tout ça n'a rien d'voir avec des dessins. Il est bien évident que nous sommes entrés dans un univers où l'espace-temps est différent, et où la réalité multidimensionnelle est limitée par des considérations autres que celles illustrées par la célèbre formule d'Einstein :  $E = MC^2$ .

Tais-toi, espèce de cuistre, répliquez-vous d'un ton las, tout en vous élançant de profil vers le dragon.

*Qui possède 25 **POINTS DE VIE** et des crocs si acérés qu'ils infligent 3 Points de Damage supplémentaires. Par bonheur peut-être, il n'est pas capable d'enflammer son méthane sous la forme bidimensionnelle ; vous n'avez donc pas à vous inquiéter de son haleine de feu. Si le dragon vous tue, glissez jusqu'au [14](#). Si vous survivez, rendez-vous au [33](#).*

### 32

Prudemment, vous commencez à vous glisser au dehors de l'étrange massif rocheux.

*Mais pas assez prudemment peut-être. Lancez 2 dès. Retranchez 2 points du total obtenu, puis divisez le résultat par 2 et arrondissez au plus proche nombre entier. {Oui, vous avez trouvé cela compliqué la dernière fois, mais devrait être plus facile maintenant que vous êtes habitué.} Le résultat final représente le nombre de formes bizarres que vous avez touchées en tentant de vous faufiler hors des rochers, et qui se ruent maintenant sur vous, animées d'intentions meurtrières. Chacune possède 10 **POINTS DE VIE** et peut vous tuer*

*net en sortant 11 ou 12. Si vous en réchappez, vous pouvez aller choisir une nouvelle destination sur la carte, au [8](#). Sinon, allez donc vous réincarner au [14](#).*

### 33

Décidément, vous ne vous habituerez jamais à cet univers en deux dimension : à votre côté git le dessin d'un dragon mort, découpé en lanières ! En soupirant, vous remettez E J. dans son dessin de fourreau

*A présent, si vous pouvez vous diriger vers le nord (rendez-vous au [35](#)), vers l'est (rendez-vous au [38](#).) ou vers le sud (rendez-vous au [40](#)).*

### 34

Vos pas résonnent sur le sol tandis que vous prenez votre élan pour vous jeter dans l'eau en un superbe plongeon qui vous projette au-delà des eaux basses qui baignent la rive dans les profondeurs du courant. Bravement, dans un impeccable crawl de champion, vous fendez la rivière indolente vers la rive opposée. L'eau, à votre grande surprise, est chaude — et le devient de plus en plus ! Tout d'abord, vous vous croiriez dans une baignoire, puis la température monte encore. A peine à mi-parcours. un début de panique s'empare de vous. Ce n'était peut-être pas une si bonne idée de vouloir traverser à la nage...

Ce n'était pas une si bonne idée de vouloir traverser à la nage, remarque E.J. avec irritation. Sous le coup d'une impulsion, vous pivotez dans le courant et vous repartez vers la rive d'où vous avez plongé L'eau devient brûlante. Terriblement brûlante. De plus en plus brûlante.

*Si brûlante, en fait, que vous vous retrouvez bouilli au [14](#)*

### 35

Vous glissez vers le nord le long d'un passage en deux dimensions, lorsque vous prenez soudain conscience de la proximité d'une chose qui glisse, elle, en direction du sud, c'est-à-dire vers vous.

(Vous devez cette sorte de prémonition au fait que vous possédez encore quelques vestiges de votre perception ancienne en trois dimensions car, en réalité, vous ne pouvez encore rien voir du tout ; d'autant que vous êtes devenu myope comme une taupe depuis que vous avez précisément perdu cette troisième dimension.) Vous dégainez E.J. par précaution et vous continuez à avancer jusqu'à ce que la chose soit visible. Tout d'abord, vous ne distinguez qu'une simple ligne qui, bientôt, se décompose pour former l'image d'une salamandre qui vous considère d'un œil torve.

— Où que tu crois donc aller, sale petit morveux ? demande la salamandre avec un fort accent de terroir.

Avec un soupir vous répondez :

— Allez, poussez-vous sinon je vais être obligé de vous mettre en dentelle avec mon dessin d'épée infaillible.

— Oh. merci ! (Ça, c'est une réflexion d'E.J., flattée dans sa vanité.)

— Inutile de jouer les durs, crâne de piaf! reprend la salamandre. Je suis ici pour t'aider. Si je parais mal embouchée et de mauvais poil, c'est seulement parce que notre équipe a perdu samedi, tu saisis ? Apparemment, vous avez affaire à une fan du rugby. Et une fan pas ordinaire car, entre nous, les salamandres sont rares sur les gradins. Mais il sera temps de philosopher quand vous aurez compris de quoi il retourne.

— Très bien, répondez-vous. Si vous êtes là pour m'aider, aidez-moi.

Le dessin de la salamandre racle son dessin de gorge.

— Méfie-toi de la Dame du Lac. dit-elle.

Et elle s'efface (mais sans gomme) pour vous laisser passer. La Dame du Lac ? N'est-ce pas elle qui a donné au roi Arthur son épée Excalibur et qui vous a donné un sérieux coup de main dans *le Château des Ténèbres*, par-dessus le marché? Pourquoi ne pas vous méfier de votre vieille grand-mère pendant que vous y êtes? Vous vous défilez avec précaution contre l'image de la salamandre, redoutant une attaque éventuelle. Qui ne se produit pas. Vous continuez à glisser en avant et, récompensé de votre effort, vous finissez par entrevoir le dessin d'une lumière lointaine. Vous glissez de plus en plus vite dans sa direction jusqu'à atteindre l'extrémité du passage, un dessin d'orifice exigü par lequel, grâce à votre silhouette en deux dimensions, vous réussissez à vous glisser sans peine.

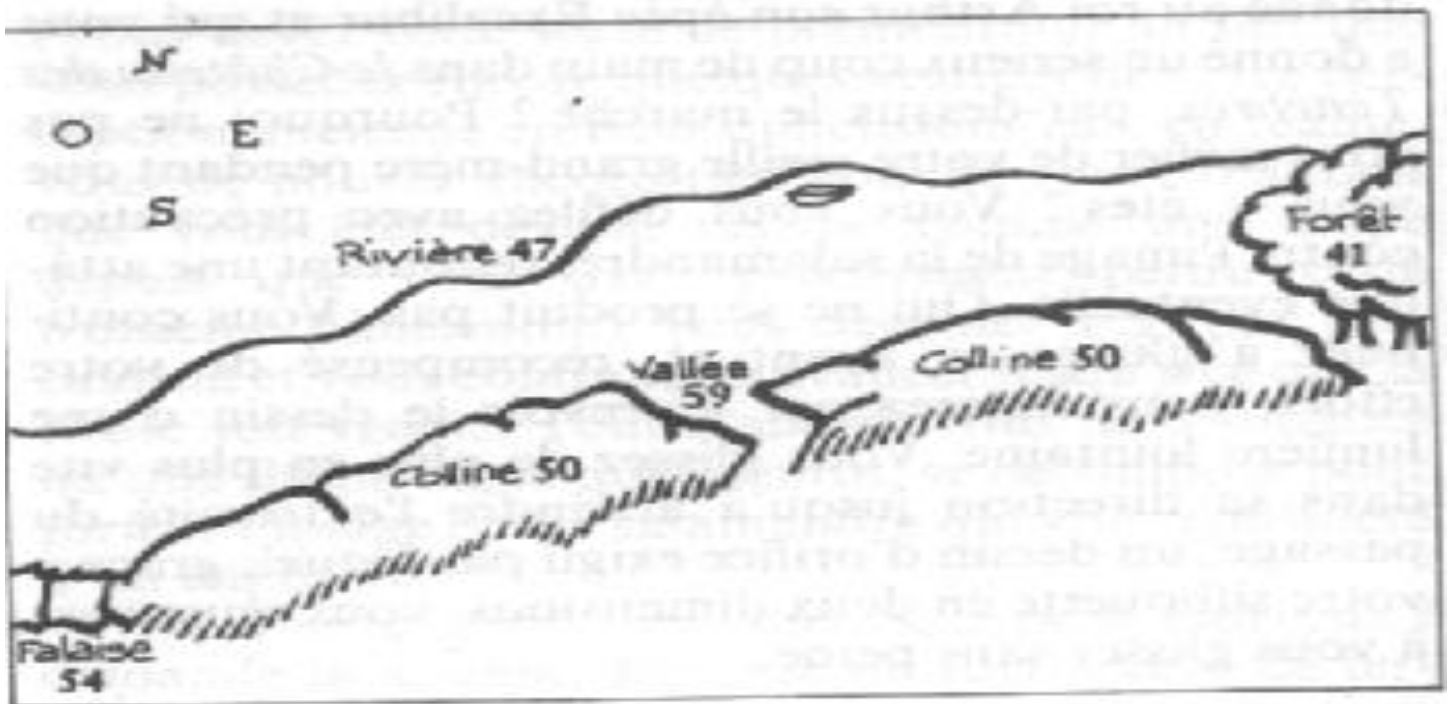
*Plop!*

Vous venez de vous retrouver en trois dimensions au flanc d'une colline dominant un lac de soufre. Derrière vous s'ouvre une étroite fissure où il vous serait tout à fait impossible de pénétrer.

*Si pénible est ce changement de dimension que vous perdez 5 POINTS DE VIE. Si ce malaise vous tue , rendez-vous au [14](#). Sinon, vous pouvez descendre la pente jusqu'au lac (rendez-vous au [5](#)) ou regagner péniblement le [8](#) pour consulter votre carte et choisir une nouvelle destination.*

### 36

Derrière vous, au nord, coule une large rivière d'où s'élève une nappe de brume qui masque la rive opposée. Une barque qui serait bien utile pour la traverser sans danger est amarrée sur la rive sud. Devant vous s'élèvent deux collines couvertes de bruyère que sépare une vallée orientée vers le sud. A l'est s'étend une forêt touffue tandis qu'à l'ouest une haute falaise semble barrer totalement le passage.



*Si l'on a, dans votre famille, un goût prononcé pour les affaires maritimes, vous pouvez prendre la barque pour franchir la rivière vers le nord au [47](#). Si vous êtes plutôt attiré*

*par la forêt, vous pouvez l'atteindre au [41](#). Pour gravir l'une ou l'autre des collines, rendez- vous au [50](#). Vous pouvez inspecter de plus près la falaise à l'ouest en vous rendant au [54](#) ou simplement vous engager dans la vallée au [59](#).*

### 37

Le cœur battant, vous poussez la lourde grille qui grince de façon lugubre avant de s'ouvrir dans un bang ! menaçant. Bien que vous en ayez tout à l'heure fait le tour complet, vous ne voyez plus après l'avoir franchie l'étrange massif rocheux qui vous entourait. Vous vous trouvez tout simplement... ailleurs ! Prenant une profonde aspiration pour calmer vos palpitations, la main sur la garde d'E J., vous vous avancez...

*Attention, Pip ! Avez-vous vraiment envie de pénétrer chez Hadès ? La plupart des gens passent leur existence à essayer d'éviter cette épreuve, songez-y. Enfin, si tel est votre choix, rendez-vous au [45](#). Sinon vous pouvez refermer rapidement la grille et vous faufiler hors du massif rocheux au [32](#).*

### 38

Glissant vers l'est dans le passage, vous remarque/ plusieurs dessins de chauves-souris voletant le long de votre image. Ce qu'elles peuvent faire de mieux dans un univers sans épaisseur.

Eh, dis donc ! lance E.J. qui, parfois prise de lubies, se met à parler à tort et à travers. Où va-t-on aboutir à la fin de ce tunnel ?

Aux portes de l'Enfer, si vous n'êtes pas très prudent, glapit l'une des chauves-souris parmi les plus bavardes.

Voilà qui est inquiétant. Mais étant allé aussi loin (et ne sachant pas trop comment faire machine arrière dans un inonde en deux dimensions), vous continuez à avancer jusqu'à ce qu'un dessin de sortie de tunnel vous indique que vous arrivez à destination. *Php!*

Vous débouchez à l'air libre où vous retrouvez instantanément les trois dimensions. L'entrée du tunnel n'est plus qu'une tache noire sur le sol. Devant vous, à une centaine de mètres, se dresse un curieux massif rocheux.

*Que vous pouvez aller examiner au [17](#) à condition que vous surviviez à la perte des 5 **POINTS DE VIE** dues à la difficulté de passer d'une dimension à l'autre et d'ailleurs, si vous n'y survivez pas, allez donc vous refaire une santé au [14](#). Sinon vous avez toujours la possibilité de revenir au [8](#) pour consulter votre carte.*

### 39

Le bateau pliant ballotte allègrement à la surface de l'eau, et ses oscillations vous rendent vite malade. Heureusement, vous surmontez votre nausée et, bientôt, un léger courant vous entraîne jusqu'au milieu de la rivière. Là, vous pénétrez dans la brume. Et plus exactement dans un nuage de vapeur montant de la surface de l'eau. La température ambiante s'est notablement élevée.

Mais le bateau destiné à naviguer sur un lac de soufre se rit (en admettant qu'un bateau puisse rire de quelque chose) d'être immergé dans une eau en ébullition et vous transporte obliquement, mais sûrement, jusqu'à la rive sud. Vous comprenez alors que cette brume que vous aviez remarquée de la rive nord ne noie nullement l'autre rive, mais (lotte seulement au milieu de la rivière, vous masquant maintenant la rive nord d'où vous êtes parti. Vous tirez votre barque au sec et vous regardez autour de vous.

*El vous découvrez le décor si brillamment décrit au [36](#).*



## 40

Vous glissez vers le sud durant un temps qui vous semble interminable avant de parvenir devant un obstacle presque infranchissable. Qui, vu de près, n'est autre qu'une immense feuille de parchemin. Laquelle, étant bidimensionnelle, bloque pratiquement le passage. Au bout d'un moment, vous finissez par trouver un moyen de passer outre en vous glissant le long de ce parchemin, ce qui vous permet de constater qu'il y est inscrit l'intéressant message suivant :

UAETAB NĒ ZELLA EĬV AL A ZENET SUOV IS

Il est particulièrement difficile d'élucider un tel message quand on est réduit à deux dimensions. Car toutes les lettres vous apparaissent comme des gratte-ciel couchés sur le flanc. Vous réussissez cependant à contourner le parchemin, ce qui vous permet de poursuivre votre route au sud jusqu'à ce que vous atteigniez une très étroite ouverture.

*Plop !*

Vous la franchissez et vous vous retrouvez aussitôt dans un univers à trois dimensions. Vous constatez que l'issue que vous venez d'emprunter n'est plus qu'une ligne tracée sur la rive sablonneuse d'une large rivière.

*Celte longue expérience vous a coûté 5 **POINTS DE VIE**. Si elle vous tue, allez droit au [14](#). Sinon vous pouvez aller inspecter cette rivière de plus près au [27](#).*

## 41

C'est une forêt de pin que vous avez atteinte, une forêt très ancienne, très dense et très, très calme, tel un géant qui se demande ce qu'il va bien pouvoir faire de l'imprudent qui vient de lui tomber dans les pattes. Il n'y a pas un sentier en vue et certainement pas l'ombre d'une route, mais il vous semble bien entrevoir une piste de bûcheron — une sorte d'étroite sente dégagée — orientée à l'est, vers le cœur de la forêt.

*Et qui vous mène également à cette question cruciale : allez-vous suivre la piste qui s'enfonce dans la forêt où règne un angoissant silence au [48](#) ou bien préférez-vous revenir au [36](#) pour choisir une autre destination sur la carte ?*

## 42

Il fait un peu moins sombre, semble-t-il. et les bruits qui vous inquiétaient tout à l'heure ont tendance à s'estomper. Vous avancez encore un peu et, aucun doute n'est possible, les arbres commencent à se clairsemer. Vous continuez toujours et, soudain, vous voici hors de la forêt au bord d'une large rivière paresseuse dont l'autre rive, noyée d'une brume persistante, est invisible.

*Mmmm ! Si vous voulez traverser cette rivière, il faut patauger jusqu'au [30](#) ou nager jusqu'au [34](#). Si vous préférez retourner dans la forêt, vous n'avez qu'une solution : revenir sur vos pas jusqu'au [48](#) et y choisir une nouvelle destination. Par ailleurs, vous pouvez suivre le bord de la rivière vers l'ouest, une route qui vous amènera finalement au [36](#).*



*44 Penché sur l'eau, en train de boire, un loup solitaire lève un instant la tête à votre arrivée.*

### 43

Accroché comme une mouche à la falaise, vous vous rendez brusquement compte que l'escalade est beaucoup plus ardue que vous ne l'imaginiez. Même si vous n'êtes qu'à cinq ou six mètres du sol. Plus ardue et plus dangereuse.

*Peut-être le moment est-il propice pour lancer deux dès, histoire de savoir si vous allez réussir à atteindre la grotte. Si vous faites plus de 4, vous pouvez grimper jusqu'au [46](#). Si vous faites moins de 5, vous retombez au [54](#) en perdant 7 POINTS DE VIE (à moins que cet accident ne vous tue, bien sur. auquel cas votre chute vous entraînera droit jusqu'au [14](#)).*

### 44

Prudemment, vous vous approchez du bassin, effleurant de la main le pommeau d'E.J. — Écoute, arrête de faire ça ; je suis chatouilleuse. Vous ne cessez de lancer de furtifs coups d'œil vers le loup qui, cependant, persiste à se désintéresser de votre présence. A gestes mesurés, vous vous accroupissez et vous joignez vos mains en coupe pour puiser un peu d'eau. Le loup ne bouge toujours pas. Vous goûtez l'eau et constatez avec surprise qu'elle a un peu la saveur du cherry cola, et que ses bulles effervescentes vous émoustillent l'estomac et irradiant dans tout votre corps une sensation délicieuse.

*Rien d'étonnant à ce que le loup vous ignore : avec toute l'eau qu'il a avalée, il doit être complètement ivre... mais néanmoins en superforme car elle a la propriété de restituer la totalité des POINTS DE VIE de qui en boit. Si votre équipement comporte une gourde à eau, à whisky ou à vin, vous pouvez recueillir suffisamment de ce merveilleux élixir pour retrouver à six reprises votre Total de Départ de POINTS DE VIE. Maintenant défilez-vous avant que le loup prenne la mouche et retournez au [48](#) pour y choisir une nouvelle destination.*

### 45

Devant vous se dresse un poteau de bois portant deux pancartes. Sur celle qui est orientée vers le nord est écrit *HADES*. Sur celle qui désigne le sud, vous pouvez lire **ECOSSE**. En jetant un rapide coup d'œil vers le nord, c'est-à-dire derrière vous, vous voyez l'étrange grille que vous venez de franchir scintiller légèrement, puis disparaître. Quelque peu inquiet, vous reportez votre regard sur le poteau, pour le voir se désagréger en poussière ! Vous secouez la tête pour vous éclaircir les idées : à l'évidence, vous vous trouviez déjà en Enfer avant de passer la grille. Ce qui expliquerait le paysage désolé que vous avez traversé depuis que vous avez quitté Cody. Donc, vous devez être maintenant réellement en Ecosse.

*Ce que vous saurez, peut-être, en vous rendant au [36](#).*

### 46

En dépit de l'immense sympathie que vous manifestez pour les chats, l'odeur de fauve qui imprègne cette grotte vous importune. Mais, pour l'instant, vous n'en tenez pas compte, tout au souci d'examiner les lieux. La grotte n'a guère plus de trois mètres de profondeur, et le sol est jonché de petits os comme si quelque animal sauvage l'avait occupée. Tout au fond sont visibles deux fissures étroites et de faible hauteur qui doivent permettre de s'enfoncer dans la falaise.

*Toute la question est de savoir si vous voulez vous risquer dans l'une ou l'autre. Si vous décidez de tenter l'aventure, vous pouvez vous glisser dans la fissure de gauche (rendez-vous au [53](#)) ou dans celle de droite (rendez-vous au [60](#)). Sinon, rien d'autre à faire que de*



redescendre. Lancez deux dés. Si vous faites plus de 4, vous regagnez sans problème la terre ferme et le [36](#). Si vous faites moins de 5, vous perdez 7 **POINTS DE VIE** avant de vous retrouver au même [36](#) fort contusionné (à moins, bien entendu, que la perte de ces 7 points ne vous expédie au [14](#)).

#### 47

Un fort courant entraîne votre embarcation vers le nord à une vitesse impressionnante, et vous fendez le banc de brume comme si de l'autre côté un puissant aimant vous attirait. La barque touche la rive opposée à une telle allure que vous vous trouvez brutalement projeté en avant et que vous culbutez, la tête la première.

*Du coup, vous tombez dans les pommes pour revenir un peu plus tard à vous au [8](#).*

#### 48

Cette piste n'est pas facile à suivre. Le sol est inégal et rocailleux, la trace étroite et sinueuse et la visibilité très limitée. Pire peut-être, la forêt n'est plus silencieuse et se remplit au contraire de bruits peu rassurants qui vous font penser au sort que peut réserver à un voyageur solitaire une horde de loups. Mais malgré votre nervosité croissante, vous persévérez avec courage. Jusqu'à arriver à un croisement.

*Ce qui vous permet d'aller vers le nord au [42](#), vers le sud au [52](#), de poursuivre vers l'est au [62](#) ou de sortir de la forêt à l'ouest pour vous retrouver en terrain familier au [36](#).*

#### 49

— Garde à toi, vil prédateur ! Vous écriez-vous en vous élançant sur le malheureux animal qui esquive la charge en poussant un hurlement terrifiant.

*Le loup que vous venez d'attaquer ne ripostera pas pour des raisons qui vous échapperont peut-être toujours, mais son hurlement va attirer un certain nombre de ses congénères qui ne seront que trop heureux de vous mettre en pièces. Lancez deux dès pour savoir combien de loups vous allez affronter. Chacun possède 20 POINTS DE VIE et inflige 2 Points de Dommage supplémentaires grâce à ses redoutables crocs. Si vous êtes déchiqueté par les fauves, la horde ira enterrer vos restes au [14](#). Si vous êtes vainqueur vous pouvez, à pas vacillants, vous rendre au [51](#).*

#### 50

Cette colline est bien ardue à gravir. Non qu'elle soit particulièrement haute ou escarpée, mais, sous vos pieds, entre les massifs de bruyère, le sol est rocailleux et instable, et...

Cesse donc de te chercher des excuses, marmonne E.J. qui adore pratiquer la transmission de pensée comme le lui a appris Merlin. Tu es poussif, voilà tout. Tu veux mon avis ? Si tu te bourrais un peu moins de tartines de confiture et de choux à la crème...

Comme vous ne lui avez pas demandé son avis, vous la laissez bougonner seule et vous continuez à monter, certes un peu essoufflé, jusqu'au sommet. Et vous êtes récompensé de vos efforts : à vos pieds s'étend un panorama qui pourrait faire de la région un infailliable piège à touristes avec une publicité bien organisée. Au nord coulent les méandres d'une large rivière paresseuse dont la rive la plus éloignée est masquée par un banc de brume. Au nord-est s'étend une forêt épaisse où se cache apparemment un antique château dans une immense clairière ménagée en son cœur. Au-dessous de vous, la vallée se creuse au sud vers une vaste plaine, mais se divise en deux dépressions orientées sud-est et sud-ouest avant de l'atteindre. Le passage sud-ouest paraît sûr et débouché directement dans la plaine. La branche sud-est, en revanche, est barrée par des éboulis un kilomètre environ

après l'embranchement, et, même avant d'avoir atteint ce point, la route semble très dangereuse en raison de fréquentes chutes de pierres.

*Le sommet de la colline ne présente pas d'intérêt particulier. Autrement dit, vous étant hissé jusqu'en haut, il ne vous reste pas d'autre perspective captivante que de redescendre pour aller choisir une nouvelle destination au [36](#).*

## 51

Épuisé par votre combat, vous vous laissez tomber au bord du bassin et vous buvez avidement. L'eau a un goût délicieux (on dirait du cherry cola) et possède la remarquable propriété de vous restituer votre total de POINTS DE VIE.

*Si vous disposez d'une gourde à eau, à vin ou à whisky, vous pouvez emporter six doses de cette merveilleuse eau curative, dont chacune vous rendra, une fois absorbée, la totalité de vos POINTS DE VIE. Cela dit, comme la piste ne mène pas au-delà de cette clairière, le seul choix qui s'offre à vous est de retourner au [48](#) pour y choisir une autre destination.*

## 52

Les bruits environnants se font de plus en plus forts tandis que vous suivez la piste vers le sud, mais la progression devient plus aisée, et vous commencez à remarquer des traces d'animaux de plus en plus nombreuses, comme si d'autres créatures utilisaient fréquemment ce passage à travers la forêt. Vos oreilles aux aguets reconnaissent un murmure d'eau courante et, quelques minutes plus tard, vous atteignez un ruisseau qui s'élargit en bassin au milieu d'une petite clairière avant de disparaître à nouveau dans la forêt. Penché sur l'eau, en train de boire, un loup solitaire lève un instant la tête à votre arrivée dans la clairière et se remet à se désaltérer.

*Attention, Pip, ouvrez l'œil ! La solution la plus sage serait peut-être de retourner au [48](#) pour choisir une autre destination. De toute façon, la piste s'interrompt dans cette clairière et seule pourrait vous inciter à avancer l'envie de boire que vous pouvez aller satisfaire au [44](#) si le loup ne vous a pas ouvert la gorge avant. Par ailleurs, si vous jugez que l'attaque est la meilleure défense, alors allez provoquer le loup au [49](#)*

## 53

Dans des moments pareils, on se demande toujours si c'est une bonne idée de s'aventurer tête la première dans un espace aussi réduit où il est impossible de dégainer une épée.

Je me demande s'il est sage de s'aventurer tête la première dans un trou où tu ne peux pas me dégainer, remarque E.J. d'un ton aigre. Négligeant cette remarque, vous continuez à ramper dans la fissure jusqu'à ce que vous entrevoyiez devant vous dans l'obscurité deux yeux verts phosphorescents.

— Oh, seigneur ! Gémit E.J.

*Et elle n'a peut-être pas tort, car vous voici face à un chat sauvage qui possède 20 POINTS DE VIE et des griffes infligeant 1 Point de Damage supplémentaire. En temps normal, vous ne devriez faire qu'une bouchée de cet adversaire, mais ne pouvant utiliser E.J. dans cet espace confiné, vous devez combattre le félin à mains nues. Il vous faut donc faire 6 pour parer un coup, et vous n'infligez aucun Point de Damage supplémentaire. Si le chat sauvage vous tue, rendez-vous au [14](#). Si vous survivez, vous vous retrouvez sérieusement égratigné, au [58](#).*

## 54

La falaise se dresse au-dessus de vous, trop haute et trop abrupte pour qu'il soit possible de l'escalader. Mais à une hauteur de huit ou neuf mètres s'ouvre dans la paroi une sorte de grotte. En examinant la muraille de près, vous pensez pouvoir atteindre cette grotte.

*VOUS pouvez faire un essai au [43](#), à moins que vous ne préféreriez revenir en terrain familier au [36](#) pour choisir une nouvelle destination.*

## 55

Vous suivez la vallée sur une longue distance, jusqu'à ce qu'elle débouche dans une vaste plaine. Devant vous, à quelque distance, broute un troupeau de chevaux sauvages, tandis qu'à l'ouest toute progression est interdite par de hautes falaises. Vers le sud, à l'horizon, luit une nappe d'eau, peut-être la surface d'un lac. A l'est, vous distinguez les toits d'un petit village d'aspect primitif niché au pied des collines qui s'élèvent au nord.

*Vous avez presque l'embarras du choix, Pip. Vous pouvez vous diriger vers ce village au [61](#), examiner les falaises de plus près au [68](#), vous mettre à la poursuite des chevaux sauvages au [72](#) ou simplement continuer votre marche vers le sud dans l'espoir d'atteindre la nappe d'eau avant de défaillir au [77](#).*

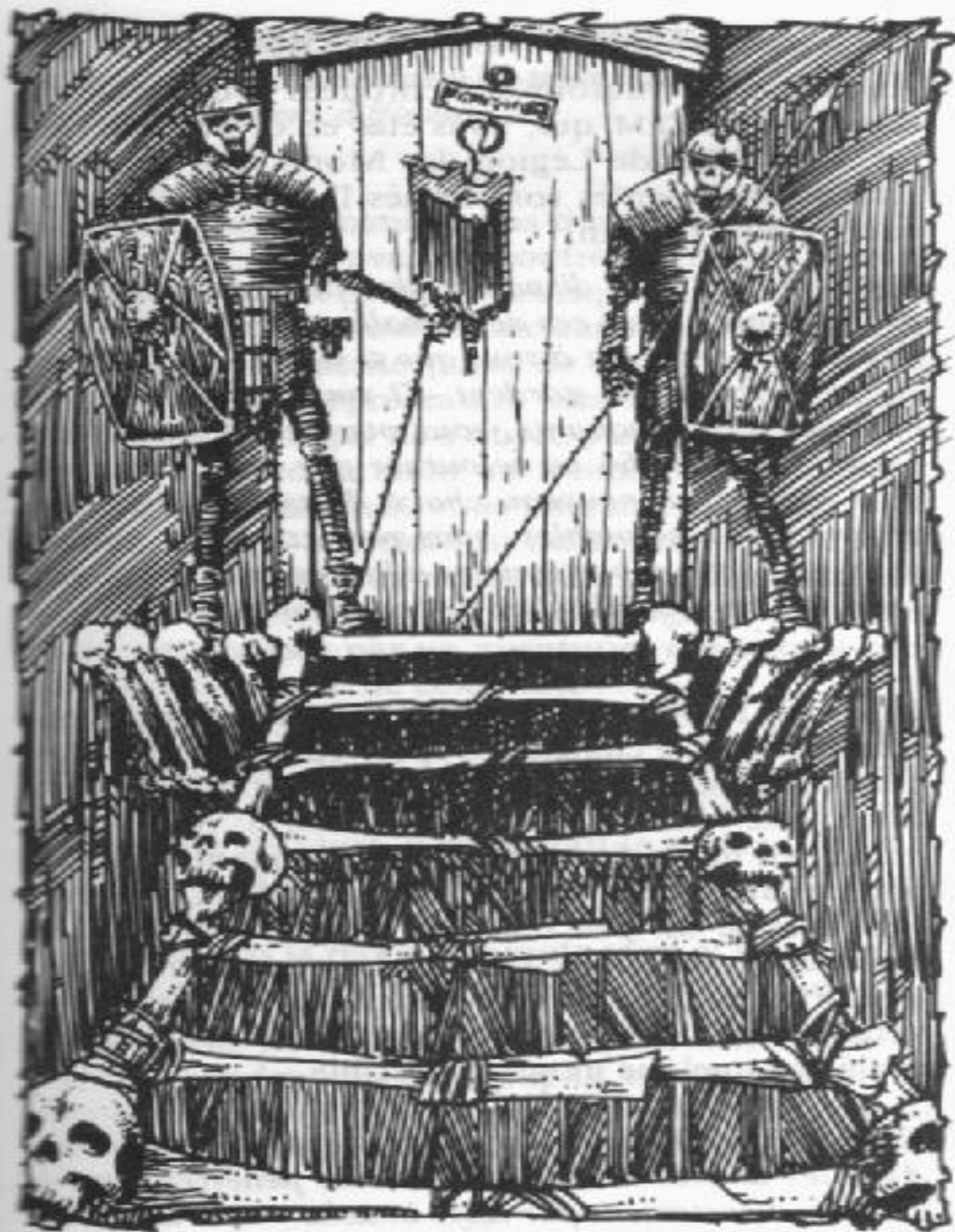
## 56

*Crrrunch !... Crrrunch ! Cm... aïe ! C'est comme ça, Pip. Les os sont un bien piètre matériau de construction, et votre pied vient de passer droit à travers une marche. Et avec tout le bruit que vous faites, il n'y a aucun espoir de surprendre quelqu'un (ou quelque chose) qui attendrait éventuellement au sommet de l'escalier. Néanmoins, vous persévérez — comme devrait le faire tout aventurier digne de ce nom, jusqu'à ce que vous atteigniez un étroit palier au bout duquel s'encadre une lourde porte en tout point semblable à celle qui fermait l'autre extrémité du couloir au-dessous, mais gardée celle-là. Et gardée par les plus singulières des créatures que vous ayiez jamais rencontrées : deux squelettes en armure romaine (des armures un peu rouillées), tenant un étendard de bataille où figurent un vautour et la devise latine :*

CAESAR ETSUM JAM FORTE

Au-dessus du vautour sont brodées avec recherche les initiales L D M. qui, vous êtes en droit de le penser, sont celles de Légion des Morts. Ces deux soldats sous-alimentés sont armés l'un et l'autre d'un court glaive romain.

*Vous pouvez vous dispenser de vous faire trouer la peau si vous laissez ces deux malfrats tranquilles. Car ils ne s'en prendront à vous que si vous tentez de franchir la porte qu'ils gardent. Si vous redescendez ces marches d'os craquants, vous pouvez aller examiner l'autre porte au [64](#) ou retourner par la fissure au [46](#) pour y faire un nouveau choix. Passant outre à ces arguments raisonnables, vous pouvez penser que ces deux gaillards appartiennent à la Légion. Ce qui peut justifier que vous décidiez de les affronter au [71](#).*



56 La porte est gardée par deux squelettes de légionnaires romains, dont l'un tient un étendard de bataille.



## 57

Une forte appréhension vous étreint tandis que vous marchez vers le château. Depuis votre visite au sorcier Ansalom dans son antre sinistre (et cela remonte si loin que vous ne savez plus quand !), vous n'avez jamais vu un édifice aussi impressionnant et à l'apparence aussi maléfique. L'ensemble de la construction évoque un peu une tête humaine (et une tête d'aspect repoussant). La bouche en constitue l'entrée principale, et comme vous vous en approchez, vous avez l'impression très nette que vous allez être avalé par quelque monstre horrible.

*Enfin, vous allez peut-être lui donner une indigestion ! Avec les douves à sec, vous pouvez pénétrer dans le château directement par cette bouche-- pardon, l'entrée est au [65](#) —, à moins que vous n'en fassiez le tour pour essayer de trouver une autre porte au [69](#).*

*Par ailleurs, vous avez toujours le temps d'abandonner vos projets et de revenir au [48](#) pour y choisir une destination totalement différente.*

## 58

Ah, voilà qui ne manque pas d'intérêt ! Au-delà de l'endroit où vous avez rencontré le chat, la fissure s'élargit un peu et prend fin brusquement. Mais sans déboucher dans un cul-de-sac car vous vous retrouvez devant une petite porte de bois décorée d'une riante peinture représentant des nénuphars. Vous poussez la porte qui ne s'ouvre pas. Mais vous avez ressenti dans votre main un frémissement magique issu du bois. Intrigué, vous cherchez des yeux tout autour de vous une clef (ou même une serrure !), et c'est alors que vous remarquez un fragment de parchemin froissé sur le sol. Il s'agit, semble-t-il, d'une note laissée par un aventurier qui vous a précédé. Voici le texte de cette note :

Si tu ne sais pas comment passer la lourde, zyeute le nénuphar et démêle ce casse-tête. En admettant qu'il pousse, ce nénuphar, sur le loch Topsy, et qu'il double tous les jours, il couvrirait la surface de l'eau en 60 jours. Le problème est simple : combien de jours lui faudrait-il pour couvrir la moitié du loch ? Quand t'auras la réponse, ajoute seize et la magie du nombre obtenu te fera franchir la porte. Salut. »

*un problème intéressant. Si vous pouvez le résoudre, **en** vous rendant au paragraphe correspondant au nombre trouvé vous passerez la porte. Sinon, il ne vous reste qu'à retourner au [46](#) pour y faire un autre choix.*

## 59

une rivière aujourd'hui disparue devait couler dans cette vallée qui se fraye un passage entre deux rangées de collines et offre une route sans obstacle vers le sud jusqu'au point où l'ancien cours d'eau devait se diviser en deux. Car vous avez maintenant le choix entre poursuivre votre chemin dans une vallée orientée sud-est et une autre orientée sud-ouest. Vous cherchez des indices susceptibles de vous indiquer la voie la plus favorable, mais sans succès.

*Alors, à vous de décider. Si vous partez vers le sud-ouest, rendez-vous au [55](#). Si vous préférez le sud-est, rendez-vous au [63](#).*

## 60

La fissure court vers le sud sur une distance considérable, de plus en plus étroite, de plus en plus claustrophobique, puis débouche soudain dans un large couloir orienté est-ouest, d'un genre que vous n'avez jamais vu jusque-là (ou que vous ne vouliez pas voir peut-être). Ce passage, murs, sol et voûte, est entièrement construit à base d'ossements et de crânes

humains A l'est, le couloir vient buter contre une porte bardée de fer. A l'ouest s'amorce un escalier entièrement constitué, comme le couloir, d'ossements et de crânes.

*L'endroit n'est pas d'une gaieté folle, Pip, et par-dessus le marché, il ne doit pas être des plus sûrs. (Certains de ces os ont l'air singulièrement frais !) Vous pouvez toujours revenir en vous faufilant dans la fissure au [46](#) pour y faire un nouveau choix. Mais vous pouvez également essayer d'ouvrir la porte au [64](#) ou gravir les marches du macabre escalier au [56](#).*

## 61

Un bruit étrange vous vient aux oreilles tandis que vous vous rapprochez du village, bruit assez semblable à l'ultime plainte d'un squelette animé ou à la protestation d'un félin géant dont la queue se serait prise dans un cintre à pinces. Vous vous arrêtez, vous lissez vaguement vos cheveux qui se sont dressés sur votre tête et vous attendez. Le bruit, de plus en plus fort mais non de plus en plus mélodieux, paraît provenir du village même. Soudain, un groupe de colosses barbus surgit devant vous, kilts au vent, sporrans oscillant, dirks luisant au soleil et cornemuses émettant leurs couinements aigres. L'odeur du whisky déferle vers vous comme une vague de brouillard. Ils sont peut-être une douzaine, à l'évidence totalement ivres, mais encore capables d'avancer en titubant dans votre direction. Sans aucun doute, ils vous ont vu, car ceux qui ne soufflent pas dans leurs cornemuses se mettent à pousser des braillements de bienvenue.

*Braw brichi nichl, Mac Pip !*

*Hools mon, Mac Pip !*

— *Dinne ye ken Jack Peel. Mac Pip !* Et autres vociférations aussi éthyliques qu'incompréhensibles. Ils s'arrêtent devant vous, laissent leurs instruments se dégonfler et se mettent au garde-à-vous dans une invraisemblable ligne brisée. L'un d'eux fait un pas en avant, salue et s'écroule avant de demander du sol où il est étalé :

T'es bien Mac Pip, *och aye the noo* ? Vous acquiescez vaguement, croyant avoir compris que ce soiffard d'Ecossais s'enquérât de votre identité.

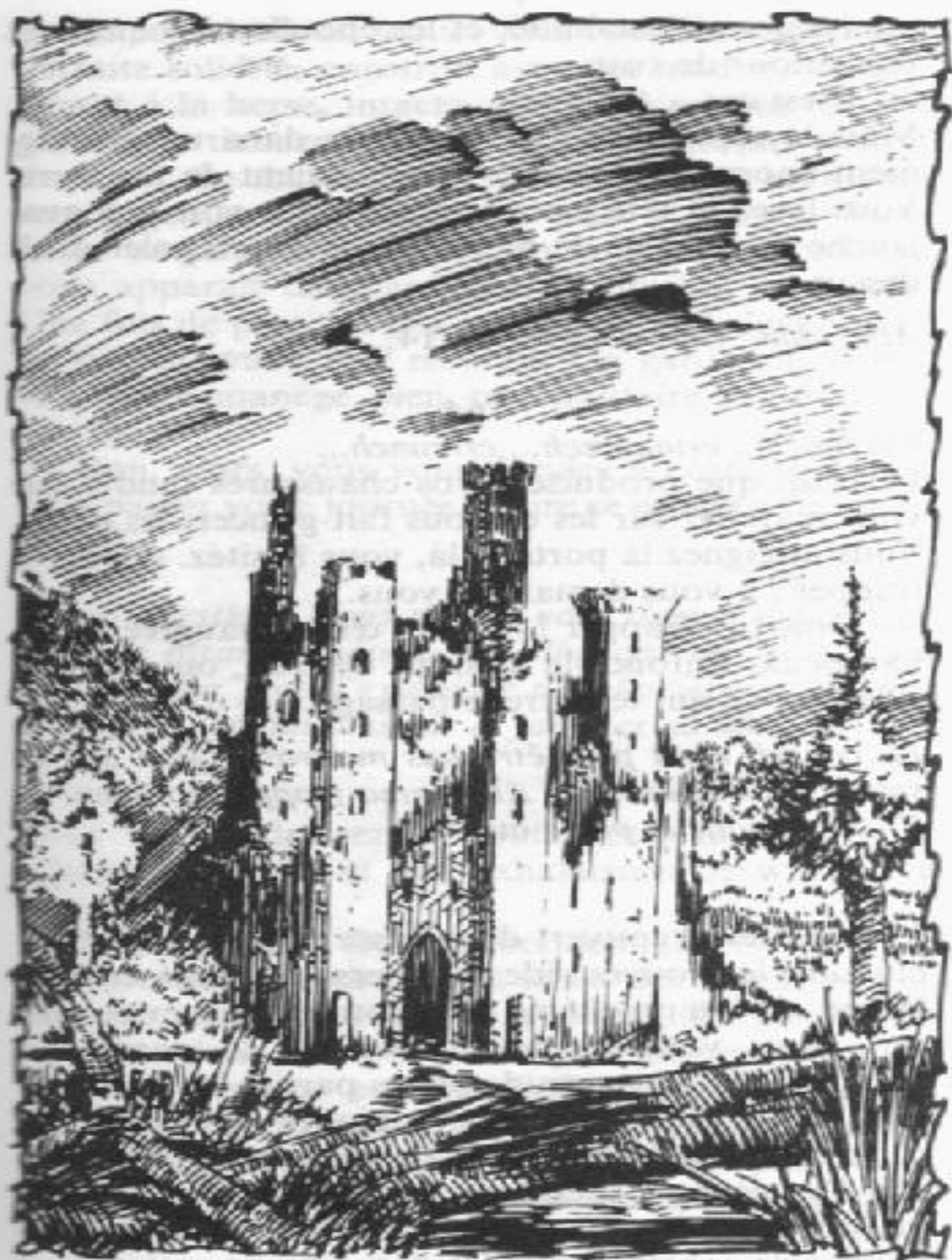
C'est y pas à la Légion que t'en veux ? demande un autre, encore debout. Vous inclinez à nouveau la tête.

Tu veux aller à Ochnatoberlochnaburry ? Vous le regardez, surpris, avant de comprendre qu'il vient certainement de prononcer le nom du village.

*Ce qui ne répond pas à la question qu'il vous a posé, tout en vous expédiant au visage une haleine capable de réveiller un mort. Avez-vous l'intention de vous rendre à ce village qui vous a envoyé cette délégation de poivrots ? Si tel est le cas, rendez-vous au [66](#). Sinon vous pouvez leur dire non au [73](#).*

## 62

Alors que vous commencez à vous demander si cette forêt n'a pas de fin, la piste que vous suivez débouche brusquement dans une immense clairière au centre de laquelle se dresse un farouche château fort. Vous vous immobilisez, pris d'une soudaine méfiance. Les farouches châteaux forts sont souvent des lieux pleins de dangers. Et celui-ci, caché au cœur de la forêt, paraît encore plus dangereux. Cependant, il semble inhabité. Non pas simplement qu'il n'y ait pas trace de gardes sur les chemins de ronde ni aucun signe d'activité aux alentours du pont-levis et de la herse, mais les douves sont complètement à



62 *Vous vous trouvez dans une immense clairière,  
au centre de laquelle se dresse un farouche  
château fort.*

sec et, l'étroite sente que vous avez suivie mise à part, il n'y a ni chemin ni sentier sortant de la forêt. En un mot, ce château fort a l'air abandonné, et abandonné depuis longtemps.

*Cela dit, avez-vous envie de vous risquer plus près du château au [57](#) ou préférez-vous regagner le [48](#) pour y choisir une nouvelle destination ?*

### 63

— Ça ne me dit rien qui vaille, marmonne E.J. tout à coup.

Qu'est-ce qui ne te dit rien ? Demandez-vous, tout en vous sentant vous-même dans vos petits souliers.

Les flancs de cette vallée donnent en effet une impression d'instabilité, et les éboulis ne manquent pas autour de vous.

— C'est ce...

Mais la réponse d'E J. est noyée dans un grondement énorme, une sorte de roulement de tonnerre. Vous levez la tête juste à temps pour voir une avalanche de terre et de pierres vous dégringoler droit dessus.

*Allez donc vous déterrer au [14](#).*

### 64

*Crrrunch... cruuunch... crrrunch...* Le bruit que produisent vos chaussures tandis que vous marchez sur les os vous fait grincer des dents. Vous atteignez la porte et là, vous hésitez. « Dois-je frapper ? » vous demandez vous.

— Dois-tu frapper? Mon œil! maugrée E.J., hargneux. Enfonce-la à coups de pied, oui, et bousille tout ce qui te barre le passage.

*Le conseil n'est peut-être pas mauvais. Quoi que ce soit, à vous de décider. Allez-vous frapper poliment au [67](#) ou démolir la porte au [74](#) ?*

### 65

Le pont-levis, couvert de mousse et pourri çà et là, enjambe les douves vides. La herse est abaissée mais brisée, si bien qu'elle ne peut vous empêcher de passer. Vous vous engagez donc sur le pont-levis, contournant à pas prudents les parties les plus vermoulues et vous avancez, toujours poursuivi par cette persistante impression de pénétrer dans la bouche d'un géant. Cependant, un bruit ténu attire votre attention et un coup d'œil au-dessous de vous vous permet de constater que les douves sont maintenant pleines d'eau ! Encore un instant et vous constatez que le pont-levis sur lequel vous vous tenez est d'une parfaite solidité, construit avec des madriers neufs. Quant à la herse, intacte, elle a été relevée. Et des gardes s'y tiennent... Vous reculez d'un pas et tout disparaît. Le château est redevenu la ruine branlante vers laquelle vous marchiez tout à l'heure. Vous faites un pas, en avant et, de nouveau, le château vous apparaît flambant neuf. L'illusion est totale. Une fois de plus, un pas en arrière, et il s'évanouit ; un pas en avant, et il resurgit. Un garde qui observait votre manège bien peu militaire renifle avec mépris...

— Bon, alors, vous vous décidez à entrer ou vous allez passer votre journée à faire ce numéro de va-et- vient ?

*Bonne question ! Vous pouvez vous risquer à pénétrer dans ce bizarre château des illusions au [76](#). Ou en faire le tour pour l'examiner par-dérrière au [69](#). Ou revenir en terrain plus sûr et familier au [48](#).*



Vous vous redressez de toute votre hauteur sans échapper cependant aux exhalaisons de whisky et vous annoncez :

— Je veux aller à Ochnatoberlochnaburry !

Une ovation discordante s'élève des hommes qui tiennent encore debout, et la délégation piétine en vacillant dans un louable essai d'alignement pour vous fournir une escorte. Enfin, lassé d'attendre, vous allez hardiment de l'avant, les laissant à leurs efforts chaotiques pour vous suivre ou pas. Mais -vous n'avez pas franchi cent mètres que surgit derrière un monticule une créature terrifiante : un géant barbu aux yeux flamboyants, bardé de muscles avec un sporran mangé aux mites. Il fait jouer ses biceps et sourit, montrant des dents qui rendraient des points à celles d'un requin.

— Tu ne sais donc pas que ni garçon ni fille ne peut entrer à Ochnatorberlochnaburry sans avoir auparavant lutté avec le Mac Hoot ? demande-t-il.

*Par la barbe du barde ! (Comme pourrait s'exclamer un aventurier celtique.) Maintenant qu'il a prononcé son nom, vous reconnaissez le Mac Hoot. Celui-là même qui vous a autrefois enfoncé droit dans la terre et expédié dans un labyrinthe qui menait au sinistre Royaume des Morts. il semble qu'aujourd'hui ce colosse débile veuille encore en découdre avec vous avant que vous ne poursuiviez votre route. Pour lutter contre le Mac Hoot, vous allez procéder exactement comme à l'accoutumée. Cependant, lorsque votre total de POINTS DE VIE — ou celui de votre adversaire — viendra à être inférieur à 10, le combat cessera immédiatement. Et sera déclaré vainqueur celui dont le total sera le plus important. Le Mac Hoot possède 35 POINTS DE VIE et frappe avec un 5. Comme vous vous battez à mains nues, vous portez vous-même un coup en faisant 6 et vous n'infligez aucun Point de Dommage supplémentaire. Si vous perdez ce match absurde, il ne vous sera pas permis de pénétrer dans le village cette fois-ci. Pour tenter à nouveau votre chance, vous devrez tout d'abord aller examiner les falaises au [68](#), ou pourchasser les chevaux au [72](#), ou vous diriger vers la nappe d'eau au [77](#). Mais si vous êtes vainqueur (et vous pouvez d'ailleurs terrasser le Mac Hoot en faisant 12), le village est prêt à vous accueillir au [78](#)*

## 67

Vous frappez.

La porte s'ouvre aussitôt, laissant passer une main qui vous empoigne et vous entraîne à l'intérieur d'une pièce sans vous laisser le temps de reprendre votre souffle. Une voix vous murmure à l'oreille, d'un ton pressant: « *Chhuuutttt !* », tandis qu'une autre main se plaque sur votre bouche. Vous vous démenez comme un beau diable, mais sans succès. Ce qui vous tient n'est pas bien gros mais possède -ine force herculéenne (et dégage de plus une forte odeur d'eau de Cologne).

— Ne te débats donc pas comme ça, cher Pip, chuchote ce qui vous tient. Et ne me dis pas que tu as peur, car seule ma célérité t'a permis d'éviter un terrible faux pas qui t'aurait à tout coup mené au trépas !

Votre sang se glace dans vos veines. Sur toute la planète, une seule créature ose versifier de cette façon exécration. Il n'est que trop clair que vous venez de tomber dans les mains soigneusement manucurées du barde Noférox !

*Mais comment allez-vous vous en tirer ? Vous pouvez essayer de mordre la main qui vous bâillonne au [79](#). Ou bien tenter une de vos étonnantes prises de judo au [89](#). Ou simplement rester comme un idiot en espérant qu'il va vous libérer au [99](#).*

Il n'est malheureusement pas question pour vous d'escalader ces falaises, Pip. Elles sont si abruptes, et d'une roche si lisse et si compacte que même la cordée d'assaut d'une expédition à l'Everest ne s'élèverait pas de plus de cinq mètres. Et, de fait, vous remarquez sur le sol, à la base de la paroi, un bon nombre d'araignées frustrées qui sont manifestement retombées tant ces murailles manquaient d'aspérités. Mais si elles vous barrent en effet tout passage vers l'ouest, elles ne manquent cependant pas d'intérêt. Car quelqu'un a sculpté dans la roche, près

du sommet, un visage aussi hideux que gigantesque devant la bouche duquel, pris d'une lubie, il a gravé une bulle (genre bande dessinée) à l'intérieur de laquelle sont inscrits ces mots :

STROM SED NOÏGEL NOIRUTNEC REIMERP ENGIS ZESOL SUOV IS SUON ZEVIUS NOLAVA ERDNE  
RP TE PMAC UAEVUON ERTON RILBATE RUOP DUS UA SNOLLA SUON

*Ce texte peut — ou non avoir un sens pour vous. De toute façon, comme vous ne pouvez pas aller plus loin vers l'ouest, vos choix sont limités à la visite du village à l'est au [61](#), à la poursuite des chevaux au [72](#) ou à la marche vers le sud au [77](#).*

## 69

Le château paraît encore plus rébarbatif d'aspect vu de dos (encore que le devant n'ait rien de très engageant). En réalité, tandis que vous en faites le tour, vous constatez qu'il est composé d'une unique façade et que les murs arrière sont réduits à l'état de gravats infestés de rats. De ce côté-là, l'intérieur vous est donc aisément accessible, mais il est en ruine et... totalement vide !

*Bien que cela ne rime à rien de vous aventurer au milieu de ce tas de cailloux, vous pouvez toutefois le faire au [80](#) Par ailleurs, vous pouvez achever le tour du château et tenter d'y entrer par la porte de devant au [65](#), à moins que, préférant battre en retraite, vous ne regagniez le [48](#) pour y choisir une tout autre destination.*

## 70

Il y a un éclair aveuglant, puis un fracas de tonnerre assourdissant. Le ciel se fend en deux et, sous vos pieds, le sol s'éventre. Une voix de basse, une voix caverneuse issue du néant gronde :

Qui ose troubler le sommeil du Knar ?

Pris de panique, vous empoignez E.J., mais elle tremblote dans son fourreau et refuse d'en sortir. Vous secouez la tête pour vous éclaircir les idées et vous constatez bientôt que vous vous tenez au milieu d'une plaine nue, stérile, baignée d'une puissante lumière. Vers vous s'approche un géant d'aspect menaçant, totalement chauve et armé d'une massue. Il porte au cou une sorte de pendentif de cristal qui refléchit les rayons de la puissante lumière. il s'arrête et baisse les yeux sur vous...

Encore un qui est venu pour me voler mon amulette, dit-il.

Vous secouez vivement la tête.

Moi ? Grands dieux, non ! L'idée ne m'en a jamais...

Mais il ne vous écoute pas.

Ah, vous autres les aventuriers, tous les mêmes ! rugit-il. Parce que vous avez résolu un petit problème enfantin, vous vous croyez le droit de venir froidement dévaliser les autres. Eh bien, mon petit 'bonhomme, ça ne se passera pas comme ça !



70 *Qui ose troubler le sommeil de Knar ?*

Il ôte alors son pendentif (qui donne un subit éclat bleuâtre) et le pose avec soin derrière lui.

Si tu veux cette amulette, dit-il, il faudra que tu me passes sur le corps !

*Ce qui, bien sur, est faisable. Mais avez-vous tellement envie de cette amulette ? Le personnage est gigantesque et vous serez probablement obligé de l'affronter sans E.J., prise d'une trouille verte. Si vous roulez quand même tenter votre chance, rendez-vous*

*au [81](#). Mais vous êtes libre de renoncer à la bagarre et à l'amulette) en chantant les mots magiques suivants : « Désolé, paragraphe erroné. » Ce qui vous permettra de retourner au [8](#) pour consulter la carte et choisir une nouvelle destination ou d'aller fouiller les tentes au [26](#).*

## 71

— *Sub hoc signis vincimus !* glapissent en chœur les squelettes, lançant leur cri de guerre en latin tandis que vous vous jetez sur eux.

— *Vae victis !* répondez-vous du tac au tac pour leur montrer que vous savez manier, vous aussi, la langue de César.

Et là-dessus, le combat commence.

*Chaque garde-squelette possède 30 POINTS DE MORT, et sa petite épée rouillée inflige 2 Points de Dommage supplémentaires. Mais cela mis à part, vous n'avez guère à vous inquiéter si les gardes vous tuent, allez donc réviser votre latin au [14](#). Si vous survivez, vous pouvez franchir la porte qu'ils gardaient au [82](#).*

## 72

Usant de vos techniques de chasse les plus perfectionnées et qui vous ont d'ailleurs valu une réputation mondiale, vous progressez par reptation dans la plaine, tentant d'approcher le troupeau de chevaux sauvages. Qui vous repère rapidement et file au grand galop dans un concert de hennissements non **dénués d'ironie**.

*Mais ces arrogants quatrupèdes ne vont pas vous narguer longtemps. Lancez deux dés sans attendre. Si vous obtenez 2, 3 ou 4, les ricanements des chevaux redoublent. En pestant, vous vous relevez, conscient qu'il vous est tout à fait impossible de rattraper le troupeau. Aussi mieux vaut vous diriger sans tarder vers le village au [61](#), vers les falaises au [68](#), ou simplement vers le sud au [77](#). Si vous faites 5, 6 ou 7, vous devez lancer de nouveau les dés. Enfin, si vous obtenez de 8 à 12, vous vous retrouverez un peu essoufflé au [83](#)*

## 73

— Ochnatoberlochnaburry ? remarquez-vous, très diplomate. Pour rien au monde l'idée ne me viendrait d'aller échouer dans ce trou perdu. Là-dessus, toute la troupe enkiltée vous tombe dessus, la haine au cœur, le meurtre au fond des yeux, émettant d'étranges vociférations.

— Alors, t'insultes notre village, notre pauvre petit Ochnatoberlochnaburry, hein ?

*Vous n'auriez aucune chance de vaincre ces énergomènes dans des conditions normales. Mais ils sont tellement imbibés de whisky qu'il vous reste quelques chances de survie. Lancez deux dés. Si vous obtenez de 8 à 12, vous vous retrouvez, légèrement meurtri, au [84](#). Pour tout autre résultat, vous vous retrouvez, légèrement mort au [14](#).-*



## 74

La porte s'effondre dans un choc sonore et, avant que vous ayez retrouvé votre équilibre, une créature mince, blanche et hideuse bondit vers vous en hurlant :

*« Tant de boucan tu fais ici*

*Que tu devrais en être marri !*

*Car si je ne peux te sauver*

*Tu finiras mort, trépassé.*

*Quelle perte pour la société ! »*

Finir *mort, trépassé* 1... A quoi rime cette poésie antédiluvienne ? Alors, soudain, la lumière jaillit dans votre esprit et votre sang ne fait qu'un tour. Une seule créature sur la surface de cette planète est capable de proférer de telles inepties : le poète Nosferax... qui, pour l'instant, vous immobilise d'une poigne d'acier.

*Vous pouvez essayer de mordre la main qui vous etreint au [79](#). Ou tenter une habile prise de judo au [89](#). Ou attendre passivement comme un soliveau et voir ce qui va se passer au [99](#).*

## 75

Comme vous prononcez le nombre magique, la porte se volatilise (certaines interventions magiques peuvent être très violentes si l'on n'y est pas habitué). Vous restez un instant pétrifié, confondu. Devant vous se trouve maintenant une petite pièce où est entassé un butin comme vous n'en avez vu que dans la tombe de Grott. Au milieu de cette pièce s'élève une pile de pièces d'or au sommet de laquelle trône une statue de jade grandeur nature représentant une femme orientale adipeuse, louchonne et fort peu vêtue, qui paraît être en train de ronger un fémur humain. À côté de ce tas d'or s'amoncellent des bijoux de toutes sortes, chacun d'une valeur équivalente à la rançon d'un roi. Dans le coin le plus éloigné apparaît un fragment de tapis élimé, sans doute abandonné par quelque aventurier qui vous a précédé, désireux d'alléger sa charge.





75 Une statue grandeur nature, représentant une femme orientale adipeuse, louchonne et fort peu vêtue.



*Remarque d'une certaine importance puisqu'il y a des limites strictes à la quantité de bric-à-brac que vous pouvez transporter au cours d'une aventure. Vous pouvez vous servir en or et en bijoux au [85](#). Si vous préférez embarquer la statue de jade grandeur nature, vous pouvez le faire au [95](#). A moins que vous ne renonciez à l'un et à l'autre en faveur du tapis élimé au [105](#).*

## 76

Vous faites courageusement un pas en avant. Aussitôt s'élève un tintamarre assourdissant. Une foule de personnages entre et sort du château : fermiers conduisant des chariots chargés de marchandises, lavandières portant des paniers de linge, colporteurs avec des plateaux de pacotille clinquante, traiteurs sentant la farine et la sauce, marchands menant des chevaux attelés à des chariots, soldats roulant des mécaniques et échangeant des récits d'exploits imaginaires (à propos de dragons exterminés et de jouvencelles sauvées), nobles dames en gracieux atours...

Alors tu te décides à te joindre à nous ? fait le garde qui vous avait interpellé. Eh bien, entre...

— Excusez-moi, dites-vous poliment puisque la courtoisie ne coûte rien, mais où suis-je exactement ?

— Au château du Regnum Piscator, répond le garde d'un ton assez civil.

Le Regnum Piscator ? Faites-vous en écho.

— Le Roi Pêcheur, traduit le garde. Tu es en sûreté ici. Comme rien n'existe vraiment autour de toi, tu ne cours aucun risque d'être tué.

Voilà plutôt une bonne nouvelle, pensez-vous en passant sous la herse relevée et en franchissant une porte qui ne ressemble plus à une bouche ouverte et qui donne accès à...

Au [86](#), pour être précis.

## 77

Marche... marche... marche... marche... Cette plaine stupide paraît sans limites. Et la nappe d'eau que vous avez vu briller à l'horizon lointain ne se rapproche nullement. Vous continuez à lever péniblement les pieds, l'un devant l'autre, épuisé, kilomètre après kilomètre, heure après heure, jour après jour, semaine après semaine, défaillant, mourant de faim...

*Une épreuve qui vous fait bel et bien perdre 25 de vos précieux **POINTS DE VIE**. Si cela met fin à vos jours, rendez-vous au [14](#). Sinon, vous allez vite réaliser, ulcéré, furieux, que vous vous êtes arrangé pour vous retrouver exactement à votre point de départ ! Devant vous, à quelque distance, un troupeau de chevaux sauvages est toujours en train de paître au [72](#). A l'ouest se profilent les hautes falaises du [68](#). Et à l'est, le petit village est niché au [61](#). Enfin, au sud, vous apercevez un point d'eau vers lequel, si vous êtes vraiment simple d'esprit, vous pouvez essayer de marcher au [77](#).*

## 78

— Une sacrée belle bagarre ! s'exclame le Mac Hoot, déliant ses chevilles que vous lui aviez entravées derrière l'oreille gauche. Je m'en vais te jouer un petit air.

Sur quoi, il sort de son sporran une monstrueuse cornemuse et se met en marche vers le village, arrachant à son instrument des grincements et des beuglements de cochon qu'on égorge. Vous lui emboîtez le pas, un peu hésitant et, quelques instants plus tard, vous êtes

rejoint par ceux des ivrognes qui tiennent encore debout et qui braillent à pleins poumons de leurs voix éraillées une ballade improvisée sur le rythme d'une atroce danse folklorique des Highlands.

*« Ô bruyère. Ô hags. Ô grouse sur la lande El Mac Pip qui vainquit Hootie dans le vallon El au bord du loch Ness à la porte du monstre La complainte et l'appel grêle des cornemuses Et les hommes en marche partout dans les collines ! »*

*Rouge d'embarras, vous suivez furtivement à distance cette bande d'ivrognes et vous entrez dans le village au [106](#)*

## 79

*Gnas h ! (Le choc mou de vos crocs se plantant dans la main qui vous bâillonne.)*

*aïïe! (Le hurlement de douleur du poète Nosferax.)*

*Rip ' (Le bruit s'échappant de votre gorge que le poète Noférox vient de lacérer dans un accès de rage.)*

*flac ' Le bruit de votre chute au [14](#).*

## 80

Vous pénétrez dans le château, vous frayant prudemment un passage au milieu des ruines Mais pas assez prudemment cependant car le sol cède soudain sous vos pas, vous précipitant droit dans des profondeurs stygiennes.

*Ce qui vous coûte 10 POINTS DE VIE. Si cet accident vous tue, rendez-vous au [14](#). Sinon relevez-vous et allez jeter un coup d'ail au [87](#).*

## 81

— Garde à toi, boule de billard ! hurlez-vous en vous élançant sur le géant avec bravoure, bien résolu à le mettre en pièces de vos mains nues puisque votre épée vasouillarde se dégonfle lamentablement...

— Je ne me dégonfle pas ! proteste E.J. d'une voix sifflante. Je fais une petite pause, simplement.

... Puisque voire épée vasouillarde fait une petite pause.

*Même avec l'aide d'E.J., le géant Knar serait un adversaire coriace. Il possède en effet 50 POINTS DE VIE (total inaccessible à tout autre qu'un géant), frappe avec un 5 et inflige 4 Points de Damage supplémentaires avec cette énorme matraque qu'il trimbale. Privé d'E.J., il vous faut au moins un 6 pour l'atteindre sans lui infliger, de votre côté, le moindre Point de Damage supplémentaire. Si — comme c'est presque certain — le Knar vous tue, au [14](#) ! Mais si vous accomplissez l'incroyable prouesse, la chance aidant, de remporter la victoire, l'avenir vous paraîtra plus rose au [88](#)*

## 82

Piétinant avec bruit les ossements qui tapissent le sol, vous poussez la... vous tournez la poignée et poussez la... vous essayez de pousser... Calamité! Après avoir démoli sac d'os et son acolyte, vous trouvez la porte bouclée.

— Non, elle ne l'est pas.

Fermée à double tour après tout le mal que vous vous êtes donné...

*Pas fermée...*

... pour liquider les gardes. Au fait, quelqu'un aurait-il parlé ?...

*Oui!*

Vous cherchez des yeux autour de vous l'origine de cette petite voix (qui pourrait s'élever aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur de votre tête), mais le mystère reste entier.

*C'est une porte magique, reprend la voix. Il ne faut ni la pousser ni la tirer. Il faut la soulever et ce n'est possible que si vous connaissez son poids.*

Combien pèse-t-elle ? Questionnez-vous à haute voix en vous demandant avec inquiétude si vous ne parlez pas tout seul.

*Dix livres, plus la moitié de son poids !* Reprend la petite voix.

*Le problème paraît simple. Maintenant, si vous multipliez le poids de cette porte par 10. si vous divisez le résultat obtenu par 2 et que vous vous rendiez au paragraphe correspondant au nombre trouvé, vous serez magiquement autorisé à franchir la porte. Ou expédié directement au [14](#) si vous avez fait un faux calcul, où vous pouvez tranquillement méditer sur les robinets qui fuient et les trains qui se croisent.*

### 83

Par Gilgamesh (comme ne manquerait pas de s'exclamer un aventurier mésopotamien), vous avez attrapé un cheval ! Il riait tellement fort quand vous vous êtes approché de lui, qu'il est tombé sur le dos en gigotant des quatre pattes, et que vous avez réussi à le capturer.

Bien joué ! dit le cheval en se relevant, mais en continuant à glousser de rire comme à l'évocation de souvenirs désopilants.

— Vous parlez ! vous écriez-vous, stupéfait.

— Seulement votre langue, répond le cheval. A pan ça, je n'ai rien d'un polyglotte.

— Mais les chevaux ne parlent pas ! intervient E.J.

— Ni les épées, rétorque le cheval. Donc, je ne vous ai rien entendu dire et vous ne pouvez pas m'entendre dire que je ne vous ai rien entendu dire.

— Excusez-moi, dites-vous avant qu'une sérieuse algarade se développe entre votre épée parlante et ce cheval parlant, mais pourriez-vous me transporter ailleurs ?

— Je peux vous mener vers le sud où je dois me rendre. répond le cheval, mais c'est tout.

*Si cela vous tente d'aller faire un tour au sud, vous pouvez accepter l'offre généreuse du quadrupède au [90](#). Si vous préférez rester misérable mais indépendant, vous pouvez marcher également vers le sud au [77](#). Par ailleurs, vous pouvez renoncer à prendre cette direction et aller voir le village au [61](#) ou les falaises au [68](#)*

### 84

Vous vous frayez un passage au milieu des corps amoncelés (qui ne sont pas vraiment des cadavres, car si vous avez survécu à la bagarre, c'est essentiellement parce que la plupart de vos adversaires sont tombés ivres morts) et vous repoussez de côté ceux qui tiennent encore debout (titubants).

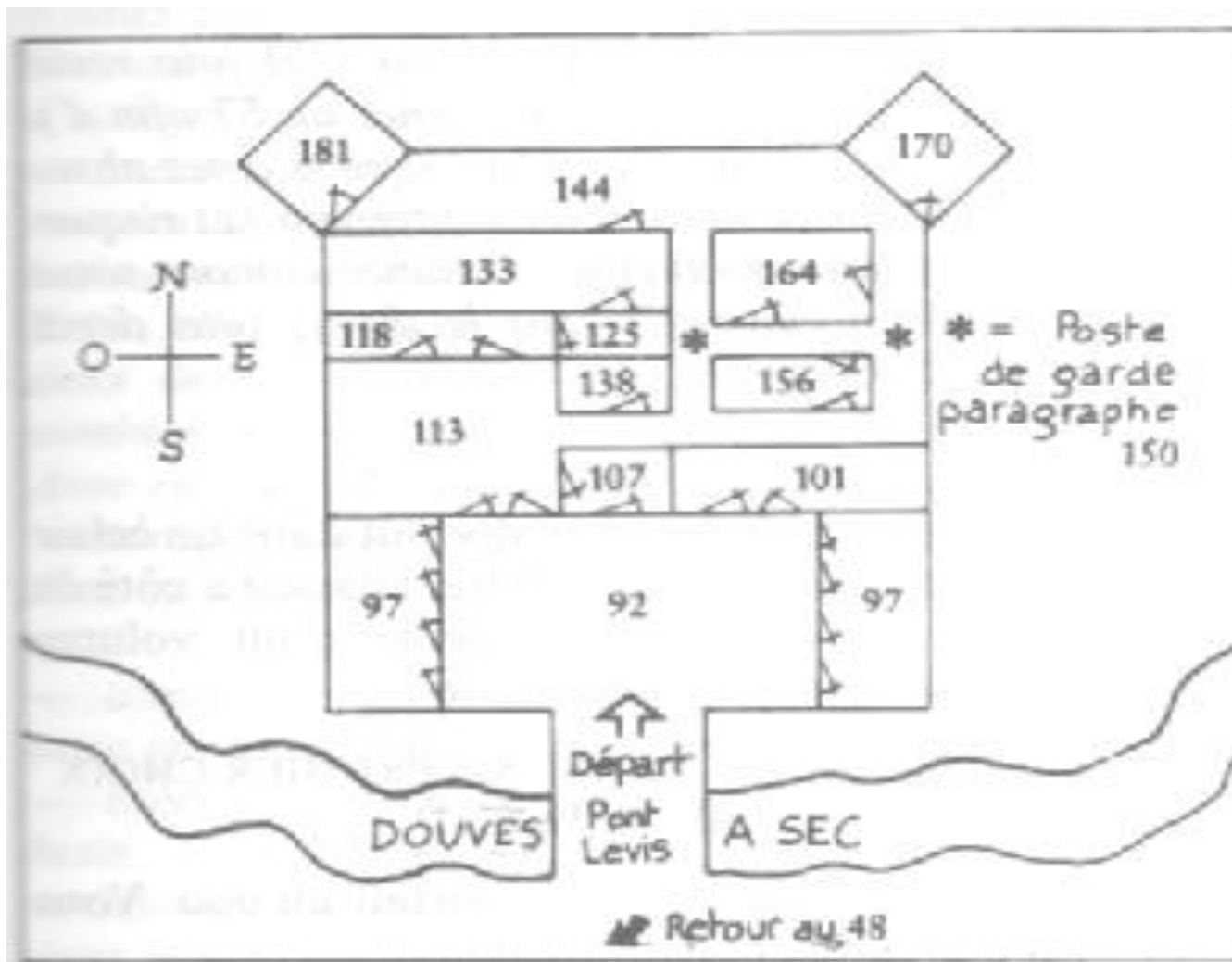
*En dépit de votre dédain envers ce village au nom imprononçable, vous pouvez encore changer d'idée en vous rendant au [66](#). Par ailleurs, vous pouvez, bien entendu, aller examiner les falaises au [68](#), pourchasser les chevaux sauvages au [72](#) ou prendre la direction du sud au [77](#).*

### 85

Après vous être bourré les poches (sans parler de tous les sacs et autres contenants disponibles) de Pièces d'Or, vous sortez, ployé sous le faix, de la pièce, et vous reculez avec lenteur le long de la fissure vers la grotte.

Assis sur le sol de celle-ci, vous posez votre fardeau et VOUS commencez à compter votre butin. Ce qui va vous prendre fort longtemps, car vous n'avez pas raflé moins de 72 344 Pièces d'Or, ce qui n'est certes pas de la petite bière. Maintenant, il est temps de prendre une décision : ou vous tentez d'explorer l'autre fissure au [60](#) ou vous quittez la grotte au [91](#).

86



Voici votre château, Pip. Vous y pénétrez, curieusement. au point marqué DÉPART. Où vous allez ensuite, c'est votre affaire. Mais vous devez procéder logiquement. Si par exemple vous êtes au [92](#), vous pouvez choisir d'aller au [97](#), au [101](#) .au [107](#) ou au [113](#) ; mais vous ne pouvez pas, par exemple, sauter directement au [133](#). Si vous êtes animé d'un farouche désir de quitter le château, vous pouvez revenir sur vos pas au [48](#)

87

Vous avez déjà connu des situations plus agréables, Pip. Vous n'y voyez goutte et vous baignez au milieu de relents d'humidité, de moisi, de souffrances anciennes. Vous vous trouvez dans un couloir aux murs de pierre et dont le sol dallé est tapissé de lichens et de fongosités lépreuses. La seule lumière provient du trou par lequel vous êtes tombé.

Vous pouvez vous extirper de ce trou (s'il vous reste une parcelle de raison) pour retourner au [57](#) afin d'y faire un choix plus judicieux. Mais si vous tenez absolument à

explorer ce petit enfer souterrain (et risquer d'attraper quelque insidieuse maladie, comme votre mère serait la première à vous le dire), vous devez vous rendre droit au [93](#).

## 88

La carcasse géante de Knar se dissout dans un éclair silencieux aux reflets bleu verdâtre, laissant à côté de son énorme massue une bouteille d'un volume impressionnant portant l'étiquette :

COGNAC MEDICINAL FRANÇAIS PREMIER CHOIX (Made in Japan)

et cette superbe amulette qu'il portait au cou. Vous considérez la massue avec intérêt.

Hé là, une minute ! proteste E J.

— Je veux bien parier qu'elle ne se dégonflerait... qu'elle ne ferait pas de petites pauses juste au moment où j'en aurai besoin, remarquez-vous innocemment.

Non. Et elle ne parlerait pas beaucoup non plus, aboie E.J. d'un ton renfrogné. Mais ce gourdin est de toute façon beaucoup trop gros pour qu'un individu de votre taille puisse le manier ; si bien que vous vous retournez à contrecœur vers le cognac et l'amulette.

*L'un et l'autre constituent de précieuses trouvailles. Le cognac français fabriqué au Japon est d'une telle qualité qu'une seule gorgée vous restituera aussitôt votre Total de Départ de POINTS DE VIE. Et si ce Knar en a déjà pas mal éclusé, il reste au moins quatre bonnes lampées dans la bouteille. Il y a toutefois un revers à cette médaille : une gorgée de ce cognac suffit à vous enivrer (à moins, bien sûr, que vous ne soyez un aventurier irlandais), si bien que vous manquerez automatiquement le troisième assaut dans tout combat suivant l'absorption de ce breuvage. L'amulette du Knar, elle, ne présente pas cet inconvénient. Lancez deux dès et doublez le résultat obtenu pour savoir combien de charges médicinales elle contient encore. Avec chacune de ces charges, vous pouvez :*

— *récupérer un nombre de POINTS DE VIE correspondant au résultat obtenu en lançant deux fois deux dès.*

— *Ou ajouter 2 Points de Dommage supplémentaires à ceux que vous pourriez infliger lors d'un combat,*

— *ou créer un millier de Pièces d'Or à ajouter à votre butin.*

— *ajouter ou soustraire 1 point de tout lancer de dès, dans le sens qui vous sera le plus favorable,*

— *ou doubler vos chances d'obtenir une Réaction Amicale si bien que vous aurez droit à un double lancer de dès pour votre ennemi au lieu d'un seul,*

— *ou augmenter vos chances d'assommer un adversaire en réduisant son total de **POINTS DE VIE** à 10 au lieu de 5.*

*Fichtre ! Quelle amulette ! Maintenant, rapportez-la au [20](#) avant de la perdre.*

## 89

Vivement, vous vous laissez tomber sur un genou tout en pivotant sur le pied droit et en lançant derrière vous votre main gauche, tandis que vous pliez le coude gauche, que vous abaissez l'épaule droite, que vous agrippez la main plaquée sur votre bouche et alors, utilisant la force supérieure de votre ennemi, vous le projetez à travers la porte et vous l'expédiez dans le couloir à plus de cinq mètres. Malheureusement, il avait les dents plantés dans votre cou et, dans son vol plané, il a emmené un morceau vital de votre gorge.

*Battu une fois de plus, vieille branche!*

*En route pour ce bon vieux [14](#).*



Vous vous hissez sur le dos du cheval.

— Hue hia ! fait E.J., agressive.

Le cheval tourne la tête, la dévisage un instant, puis il part d'un train d'enfer vers le sud. Les deux bras autour de son cou, vous vous cramponnez éperdument. Après un intervalle de temps dérisoire, le cheval parlant freine des quatre fers et s'arrête sur les bords d'un grand lac.

— Je ne vais pas plus loin, dit-il. Tout le monde descend.

— Où sommes-nous, cheval ? demandez-vous en vous laissant glisser à bas de l'animal.

— Je vous signale que je m'appelle Cécil, dit le cheval . Et vous êtes sur la rive nord du loch Ness.

— Le loch Ness ? fait E.J. en écho. Ce n'est pas dans celui-là que...

Oui, oui, répond hâtivement Cécil , mais ne dites pas le mot ; ce hum-hum... dévore les chevaux tout cru. Les épées aussi, d'ailleurs. Et les aventuriers. Alors numérotez vos abattis. Vous considérez les tristes eaux grisâtres du loch Ness en vous demandant — et ce n'est pas la première fois. A quoi rime la vie. Que faites-vous ici ? Où allez vous ? D'où venez-vous ? Ou cela finira-t-il ?

— Je suppose que vous ne savez rien de la Légion des Morts ? demandez-vous à Cécil, sans trop d'espoir.

Mais, au contraire ! répond Cécil. Cette bande nauséabonde a passé des jours à essayer de capturer -non troupeau. Sans y arriver, d'ailleurs. Leur nouveau quartier général est enterré de l'autre côté du loch. Ils se cachaient jusque-là dans une caverne au nord, mais ils ont changé d'emplacement pour pouvoir être prêts à balayer Avalon, à massacrer le roi Arthur et ses chevaliers, à raser Camelot et à faire du petit bois de la Table Ronde. (Il renifle.) Naturellement, celui dont ils veulent vraiment la peau, c'est une espèce d'idiot nommé Pip qui a, paraît-il, une grande réputation. Ce qu'ils veulent faire de ce Pip, e préfère ne pas y penser

Ah, vous préférez ? Demandez-vous, très inquiet.

— Je préfère, oui, reprend fermement Cécil. Et maintenant, je dois repartir.

se dresse sur ses jambes de derrière et avec un allègre « Haï-ho, Silver ! » repart au grand galop vers le nord.

*En vous laissant le soin de trouver le moyen de traverser le lac. Si, par hasard, vous disposez d'un bateau, vous pouvez naviguer jusqu 'au [94](#). Si vous possédez un tapis volant, peut-être préférez-vous voler jusqu 'au [103](#). Si vous n'avez ni l'un ni l'autre ou si vous souhaitez tout simplement faire un peu de natation, allez donc piquer une tete au [112](#).*

Vous entreprenez de sortir de la grotte.

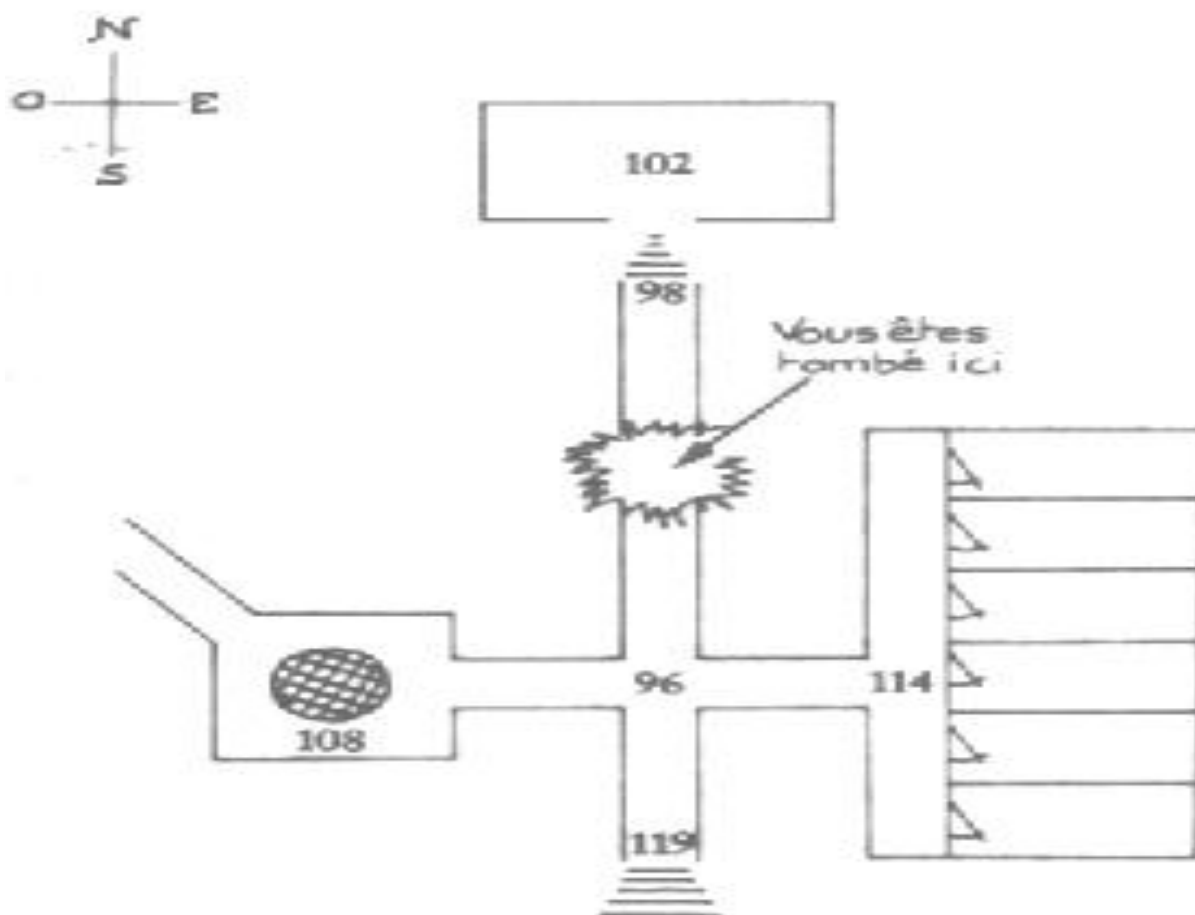
*Ce qui n'est pas une mince affaire, surchargé comme vous l'êtes de Pièces d'Or et autres babioles. Lancez deux dés. Si vous obtenez plus de 6, vous vous retrouvez sain et sauf au [36](#). Sinon, vous tombez en perdant 15 POINTS DE VIE. Si cette chute vous tue, rendez- vous au [14](#). Sinon, claudiquez jusqu'au [36](#).*

Vous venez d'entrer dans une grande cour pavée si encombrée de chevaux, de poneys, de mulets, de voitures et de gens que vous pourriez vous croire au marché de Glastonbury un jour de foire. Il y a, entre autres, un marchand ambulant qui vend d'amusants petits singes

mécaniques capables, semble-t-il, de grimper sur n'importe quoi. Dans les murs est et ouest de la cour sont ménagés des portillons de bois verrouillés, tandis qu'une porte isolée s'encastre entre deux doubles portes dans le mur nord.

*Les portes est et ouest mènent l'une et l'autre au [97](#). La porte isolée au nord mène au [107](#), les doubles portes au [113](#) et au [101](#), comme vous pouvez le constater en consultant le plan du château au [86](#). Vous pouvez essayer d'ouvrir n'importe laquelle de ces portes ou quitter le château, si vous le préférez, pour revenir au [48](#) Vous pouvez même acheter un singe mécanique au [104](#). si toutefois vous possédez un peu d'or.*

93



*Maintenant, vous savez où vous êtes (peut-on dire), ce qui ne rend pas l'endroit plus agréable pour autant. Apparemment, c'était là autrefois le soubassement du donjon. Utilisez la carte pour l'explorer, mais explorez méthodiquement. Vous ne pouvez pas, par exemple, sauter de votre position actuelle au [102](#) sans passer d'abord par le [98](#). Et si vous vous retrouvez au [119](#), vous ne pouvez parvenir au [108](#) sans être d'abord passé par le [96](#). Ce que vous aviez déjà certainement compris.*

94

— Je n'aime pas ça, marmonne E.J. tandis que vous poussez le bateau sur les eaux boueuses du loch Vous négligez cette réflexion, sachant pertinemment que cette épée serait même malade sur une mare A canards et vous continuez à vous éloigner du bord Très vite, un courant rapide vous entraîne vers le milieu du lac.

— Je n'aime pas ça du tout, reprend E.J.

Vous feignez toujours de ne pas l'entendre et vous consacrez tous vos efforts à naviguer vers la rive sud

— Excuse-moi...

— Ce n'est pas le moment, E.J. !

— Mais je...

— Pas maintenant, E.J. ! Si tu te sens malade, penche-toi par-dessus bord.

— Mais, Pip, il y a...

— Écoute, E.J. ! dites-vous en vous retournant, exaspéré...

Pour vous retrouver nez à nez avec l'œil globuleux du monstre du loch Ness (disons plutôt nez à œil), qui a surgi comme une créature de cauchemar juste derrière votre embarcation.

— J'ai essayé de te prévenir, murmure E.J., mais est-ce que tu m'aurais écoutée? Pas de danger. C'était « Pas maintenant, E.J. », « Boucle-la. E.J. », « Fiche-moi la paix, E.J. ». Il suffisait de montrer un minimum de courtoisie, mais va te faire voir ! Tu étais bien trop occupé avec tes propres affaires. Et, maintenant, regarde dans quel pétrin tu nous a mis.

*Tuez-la plus tard. Pip. Pour l'instant, le monstre vous pose un problème suffisamment épineux. Vous pouvez lui porter le premier coup au [109](#) ou tenter d'amadouer le monstre en lui parlant gentiment au [117](#).*

## 95

facheuse initiative ! La statue de jade s'anime brusquement comme le font presque toujours les horribles statues grandeur nature dans les aventures de ce genre. Grands Dieux, Pip, êtes-vous né de la dernière pluie ? Aucun être à peu près sensé ne touche une statue grandeur nature au cours d'une aventure s'il peut l'éviter !

Repose-moi ! hurle la grosse dame, vous martelant la tête et les épaules avec le fémur qu'elle était train de ronger. Repose-moi tout de suite, espèce de brute !

Madame, commencez-vous, je vous assure... mais peine perdue. Elle ne vous laissera assurer rien du tout.

*Et elle ne cessera pas de vous taper sur le crâne, à moins que vous ne réagissiez rapidement. Vous pouvez, bien entendu, vous battre à mort avec elle au [110](#).*

*Ou courir comme un dératé jusqu'au [120](#).*

## 96

Vous avez atteint une sorte de croisement dans ce souterrain, avec des couloirs se dirigeant vers le nord, le sud, l'ouest et l'est. Tous sombres, humides, spongieux, malodorants bref, repoussants. *Kersplang* ! Une fosse en forme de T vient de s'ouvrir à vos pieds. Vous sautez d'extrême justesse en arrière. Puis, avec prudence, vous vous penchez sur le trou. Quel piège diabolique ! Au fond de cette fosse, des pieux acérés se dressent, rongés de lèpre moussue et sûrement empoisonnés. Vous avez eu de la chance d'en réchapper. Cependant, si vous ne faites rien, vous n'irez guère plus loin sinon au terrible 14. Hâtivement, vous cherchez quelque chose pour boucher le trou. Le seul objet disponible est

une plaque de forme bizarre qui ne peut obturer l'orifice mais pourrait peut-être être découpée pour atteindre ce but.

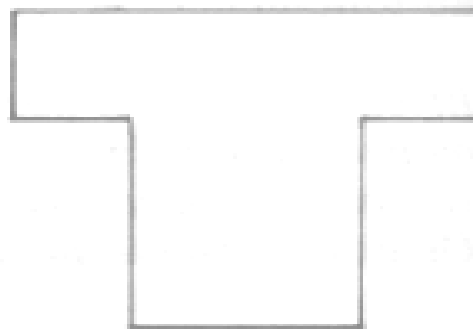
— Tu ne comptes pas te servir de moi pour découper ce truc-là ? dit E.J. brusquement, de plus en plus douée pour la transmission de pensée. Non, mais tu vas vraiment...

— Ma foi, oui ! admettez-vous. Mais seulement une petite entaille. Je devrais y arriver d'un seul coup.

— Très bien, consent E.J. avec humeur. Mais un seul coup, hein, sinon je me mets en grève et tu te battras contre tous les autres monstres que tu rencontreras dans cette aventure avec tes seules mains.



A



B

*Le problème risque d'être épineux, Pip. C'est pourquoi les croquis figurant ci-dessus vont vous être de la plus grande utilité. Le croquis A représente la plaque de forme étrange, et le croquis B l'ouverture de la fosse que vous devez impérativement et très exactement recouvrir. Décalquez ou recopiez sur une feuille de papier le croquis A. Puis découpez-le. Ensuite, réfléchissez bien et, d'un seul coup de ciseau, coupez-le afin d'obtenir une forme identique à celle du croquis B. Si vous réussissez à votre première tentative, vous pouvez vous rendre en toute sécurité au [108](#), au [114](#), au [119](#) ou au [98](#). Sinon, vous pouvez également poursuivre votre aventure. Mais comme vous en a prévenu E.J., vous devrez combattre tous vos adversaires à mains nues — destin pire que la mort qui, d'ailleurs, **ne** saurait tarder à montrer le bout de son nez. Enfin, si vous n'avez aucune idée de la façon dont ce problème peut être résolu, emportez donc ciseaux et papier au [14](#).*

Fumier de cheval !

Non, ne faites pas cette tête-là : personne n'a voulu vous insulter. Tout simplement, vous vous trouvez dans les écuries du château où flotte une odeur quasi suffocante.

— As-tu l'intention de tailler une bavette avec un canasson ? demande E.J.

Tu dérailles ! lui répliquez-vous d'un ton sévère,

... tout en consultant le plan du [château](#) pour faire un nouveau choix. Car, à l'évidence, vous ne trouverez rien d'autre que du fumier dans ces écuries.

Des marches branlantes descendent vers les profondeurs (ou montent vers les hauteurs, suivant la place où vous vous trouvez).

*L'important, c'est que le passage du haut (ou du bas) de l'escalier vers le bas (ou le haut) est très risqué. A moins d'être prêt à revenir sur vos pas, vous devez lancer deux dès. Si vous faites plus de 5, vous pourrez monter (ou descendre) l'escalier sans danger. Si vous obtenez moins de 6, lancez deux fois deux dès et retranchez le résultat obtenu de votre total de POINTS DE VIE. Si cette soustraction vous tue, rendez-vous au [14](#) Sinon poursuivez voire route sur le plan au [93](#).*

Vous vous pétrifiez, la main du grand artiste toujours plaquée sur votre bouche. — Pas un mot ! vous chuchote Nosférax à l'oreille. Même si ça semble absurde, il se peut que des monstres soient à l'écoute qui vous mettront sur le carreau en trois coups de cuiller à pot. Vous grincez des dents à ces vers calamiteux, mais la main s'écarte de votre bouche et c'est déjà ça. Nosférax vous sourit (une grimace à vous glacer le sang), puis vous désigne de la main un petit placard au fond de la pièce.

*Manifestement, il veut que vous entriez dans le placard. Si vous trouvez que ce petit jeu va trop loin, vous pouvez lui dire votre façon de penser au [111](#). Si vous êtes prêt à entrer docilement dans le placard, allez le faire au [121](#).*

La porte s'ouvre sans heurt sur une grande salle ; et vide de trésor par-dessus le marché ! Quelle poisse ! On aurait pu penser qu'une pièce gardée par deux squelettes contiendrait des objets de valeur exceptionnelle : un quelconque appareil magique de grande puissance, des bonbonnes de potion curative ou plusieurs millions de Pièces d'Or. Mais non. Il n'y a que des bat-flanc pour dormir, une table de bois pour manger, des chaises boiteuses, des casiers de bois, (pour la plupart ouverts et vides), un coffre rempli de vieilles bottes et une épée rouillée à la lame ébréchée.

*Si vous voulez perdre votre temps à fouiller cette pièce, vous pouvez le faire au [115](#). Sinon vous feriez mieux d'aller examiner la porte d'en bas au [64](#) ou même de retourner en vous faufilant par la fissure jusqu'à la grotte au [46](#).*

C'est une grange à foin. Du fourrage pour les chevaux, sans doute.

*Vous pouvez la fouiller au [116](#) ou reprendre la carte du [château](#) pour faire un nouveau choix.*





102 « Pauvre cloche, dit le squelette, que veux-tu que je te fasse, enchaîné au mur et avec des muscles dans l'état que tu vois ? »

C'est une chance que ce château soit en ruine, sinon il risquait de vous réserver une surprise très désagréable. La porte bardée de fer en bas des marches pend de guingois sur ses gonds, elle est entrouverte, révélant les vestiges d'une chambre de torture. Vous reconnaissez, pour l'avoir (malheureusement) vu plus d'une fois au cours d'aventures antérieures, le décor. Il y a des poucettes, un chevalet, une vierge de fer ; il y a un brasier, maintenant éteint et froid. La plupart des instruments sont rouillés ou disloqués. De toute évidence, cette chambre de torture n'a pas servi depuis longtemps. Néanmoins, le squelette d'une malheureuse victime pend encore aux fers scellés dans le mur. Vous avancez d'un pas et vous examinez la salle avec attention. L'aventurier averti que vous êtes n'ignore pas que des indices et des objets d'une grande utilité peuvent être découverts dans les endroits les plus inattendus.

— Je ne traînerais pas trop longtemps ici à votre place, remarque une voix râpeuse derrière vous. Vous pivotez, la main sur la garde de votre épée, mais il n'y a personne.

— Où êtes-vous ? demandez-vous.

Droit devant toi, tordu, accroché à ce mur pourri comme un tableau.

C'est le squelette ! Effaré, vous faites un bond en arrière.

— Ne m'approchez pas ! dites-vous d'un ton farouche.

— Pauvre cloche ! dit le squelette. Qu'est-ce que tu veux que je te fasse, enchaîné au mur et avec les muscles dans l'état que tu vois ? Simplement, je te donnais un conseil d'ami. Cette pièce est hantée.

— Hantée ?

— Oui, hantée. C'est la Salle de Torture Hantée. Un bon titre pour un mauvais bouquin, non ? Tu ferais bien de filer avant que les fantômes rappellent.

— Et vous ?

— Oh. moi, ils ne me dérangent plus guère. On devient philosophe quand on est réduit à l'état de squelette. D'ailleurs, ces chaînes ne vont pas me retenir beaucoup plus longtemps. Encore une centaine d'années, et elles finiront d'être rongées par la rouille. Je pourrai alors m'en aller en cliquetant jusque chez moi retrouver ma bourgeoise et les mêmes... enfin ce qui en restera.

— Mais c'est impensable ! vous écriez-vous. Je vais vous libérer tout de suite avec ma fidèle épée.

Et, pour une fois E.J. ne proteste même pas. sûrement très émue par le récit du squelette.

— Si tu t'attardes à me libérer, les fantômes vont te tomber sur le râble, ça ne fait pas un pli, dit le squelette avec un haussement d'épaules.

*Comment vous extirper de ce pétrin ? Vous pouvez essayer de libérer le squelette au [122](#) ou battre en retraite, à vos risques et périls, jusqu'au plan du [93](#), en passant par le [98](#).*

Oh non ! gémit E.J. qui verdit alors que le tapis décolle et commence à survoler les eaux glauques.

Au-dessous de vous, une tête monstrueuse au bout d'un long cou se dresse hors de l'eau et fait claquer ses mâchoires dans votre direction. Mais en vain, car vous planez trop haut pour qu'il puisse vous atteindre.

— Pfuuuuu ! vous exclamez-vous tandis que le tapis accélère et monte en flèche et que E.J. verdit de plus en plus.

Mais avant que son malaise ne la mette au bord de la syncope, le tapis perd peu à peu de la hauteur et vient se poser en douceur sur la rive du lac.

*Vous laissant face à l'atroce spectacle qui vous attend au [123](#).*

#### 104

— Excusez-moi, dites-vous poliment, mais quel est le prix d'un singe mécanique ?

— Combien avez-vous ? demande le colporteur — un Oriental, c'est visible —, en vous toisant.

— Pas grand-chose, mentez-vous. Entre un clochard et moi, le pas est faible à franchir.

— Tout comme moi, répond le colporteur. Et c'est pourquoi je vais vous demander 1 000 Pièces d'Or pour chacun de ces singes.

*Mille Pièces d'Or pour un singe minable! Et meme pas vrai en plus de ça !... C'est le prix d'un couple de gorilles qu'on vous réclame. Enfin, si vous avez la somme, et si vous êtes prêt à la dépenser, rendez-vous au [124](#) Dans le cas contraire, revenez vite au [92](#).*

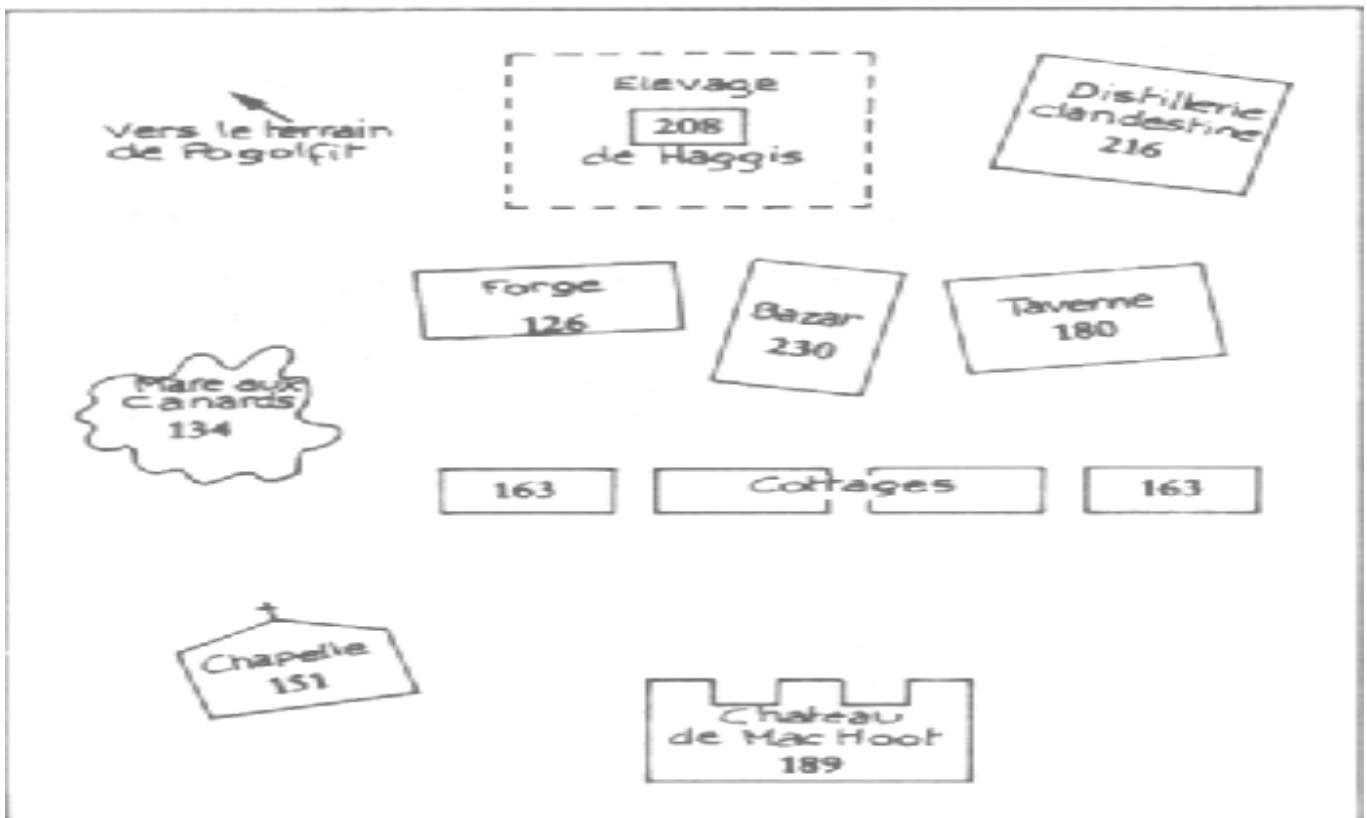
#### 105

Vous tendez la main vers le bout de tapis, avec peut-être l'intention d'emballer un peu d'or là-dedans, et il se produit une chose terrible. A peine avez-vous touché le tissu qu'un brillant éclair vert vous aveugle, illuminant la pièce une fraction de seconde et transformant toutes les pièces en mâchefer. Vous regardez autour de vous, stupéfait... Tout cet or envolé ! Ce qui en reste ne vaudrait pas quatre sous chez un marchand de charbon. Enfin, il y a encore la statue de jade grandeur nature qui pourrait rapporter gros si... *La statue de jade est tombée en poussière !* ... vous possédiez une colle permettant de recoller les parcelles de poussière. En larmes, vous allez de désespoir contre un mur vous cogner la tête. Le tapis vous glisse de la main et va s'insinuer entre votre tête et le mur. Ahuri, vous cessez de vous cogner la tête.

— C'est un tapis volant, Pip, s'écrie E.J. qui n'en revient pas.

— Je crois que tu as raison, répondez-vous en considérant le tapis, maintenant en pleine lévitation.

*Et c'est bien vrai. Asseyez-vous sur ce tapis et il vous emportera dans une grande tournée des Mille et Une nuits au-dessus d'endroits inaccessibles ou périlleux. C'est une découverte sans prix que vous venez de faire (et que vous pouvez utiliser lorsque vous aurez quitté le domaine souterrain que vous explorez). En attendant, il vous faut maintenant revenir au [46](#) pour y faire un nouveau choix.*



[208](#) : [216](#) : [134](#) : [126](#) : [230](#) : [180](#) : [163](#) : [151](#) : [189](#) :

*Voici le village le plus mal conçu que vous ayez jamais vu. A croire qu'il a été bâti par des ivrognes (ce qui est sans doute le cas). Puisque vous êtes arrivé ici à peu près sain et sauf, vous êtes libre d'explorer tous les lieux figurant sur le plan. Néanmoins, si vous jugez plus prudent de ne pas vous attarder en ces lieux, vous pouvez aller examiner les falaises au [68](#), pourchasser les chevaux sauvages au [72](#) ou marcher vers le sud au [77](#).*

## 107

— Bonsoir ou bonjour ?

Un petit bonhomme tout ridé assis à une table et mangeant du pain et du fromage vient de lever la tête à votre arrivée.

Excusez-moi, dites-vous en vous apercevant que vous venez de faire irruption dans la vie privée d'un inconnu.

— Je vous en prie, dit le petit homme. Avez-vous un cheval ?

— Ma foi... non.

— Alors vous n'avez pas besoin de moi, dit le petit homme avec enjouement. Je suis le valet d'écurie. Quantité de visiteurs rappliquent ici en croyant entrer dans la salle du trône, mais ils se trompent. Le trône est dans la pièce à côté... Du moins le salon d'attente qu'il n'est possible de traverser qu'une fois remplies les formalités. Un morceau de fromage ?

— Non, merci, répondez-vous vivement en vous éloignant à reculons — et en vous pinçant le nez —, de cet affable valet d'écurie.

Puis vous sortez et vous refermez la porte derrière vous.

*Et vous retrouvez au [92](#), tout bonnement, pour y faire un nouveau choix.*

## 108

Vous venez d'entrer dans une pièce assez grande, d'environ dix mètres sur dix, avec une issue donnant vers le nord-ouest et un large puits, au centre, couvert d'une grille aux lourds barreaux de fer forgé.

*Vous pouvez aller examiner ce puits de plus près au [127](#), franchir la porte nord-ouest au [135](#) ou vous rendre, à l'est, au [96](#).*

## 109

*Slash !* fait E.J. (qui s'abat au bout de votre puissant bras droit), tandis que sa lame pénètre dans la monstrueuse créature.

*Qui possédant 50 POINTS DE VIE. n 'a besoin que d'un 4 pour VOUS porter un coup et inflige 3 Points de Dommage supplémentaires de par ses redoutables morsures. Bref, un adversaire formidable. La seule bonne nouvelle, c'est que vous avez porté le premier coup. Si Nessie vous tue, allez couler au [14](#). Si vous survivez, vous vous retrouverez au [128](#).*

## 110

— Gare à vous, Bibendame ! hurlez-vous poliment en vous élançant sur elle.

— Gare à moi, mon œil ! vocifère-t-elle en retour, exhibant pour la première fois et, dans un rictus, des canines remarquablement longues et pointues.

*Voilà de nouveaux ennuis en perspective, Pip ! Cette statue animée de cannibale adipeuse en jade semble la statue animée d'un vampire Si jamais vous avez sur vous une gousse d'ail en jade sculptée, vous pouvez vous en débarrasser instantanément. Sinon vous devez livrer combat. Et un combat qui n'est pas gagné d'avance, loin de là. Le vampire de jade possède 30 POINTS DE VIE, porte un coup avec un 5 et inflige 1Point de Dommage supplémentaire avec ce fémur redoutable. Mais tout cela est secondaire car s'il réussit à vous porter trois coups d'affilée, ses pouvoirs vampiresques entreront en action et vous perdrez 2 POINTS DE VIE A CHAQUE PARAGRAPHE VISITE PAR LA SUITE JUSQU'A LA FIN DE L'AVENTURE OU JUSQU'A VOTRE PROCHAINE MORT, QUI NE SAURAIT TARDER. SI VOUS SURVIVEZ A CETTE EPREUVE (MAIS DANS QUEL ETAT !), RENDEZ-VOUS AU [129](#). DANS LE CAS CONTRAIRE, VOUS N'AUREZ PAS L'OCCASION DE PERDRE DES POINTS DE VIE AU [14](#).*

## 111

— Je ne veux pas entrer là-dedans ! murmurez- vous.

Si, tu vas y entrer ! siffle Noféax.

Non. je n'y entrerai pas ! ripostez-vous sur le même ton.

Sur quoi, Noféax qui, c'est connu, est allergique aux longues discussions, vous repousse dans le couloir et claque la porte à toute volée.

*Et vous vous retrouvez au [64](#) où vous pouvez faire un nouveau choix.*

## 112

*Splash ! zip !*

Vous venez de plonger dans le loch Ness, et vous vous mettez à nager au milieu de ces eaux sinistres comme si on vous avait attaché un moteur de hors- bord au derrière. Mais vous avez beau aller vite, votre allure n'est encore pas assez rapide car, vers le milieu du lac, vous vous rendez compte que quelque chose nage à votre hauteur, sur la gauche. Vous tournez la tête et vous vous trouvez nez à nez, œil à œil, avec le monstre du loch Ness, surgi des profondeurs comme une créature de cauchemar.



*Si vous êtes vraiment rapide, vous pouvez lui asséner un coup avec E.J. au [109](#). Mais si vous vous sentez bienveillant (et stupide), vous pouvez toujours essayer de lui faire la conversation au [117](#).*

### 113

Vous venez d'entrer dans une cour fermée, plus petite que celle desservie par la porte principale, et beaucoup moins encombrée de monde. Des doubles portes sont ménagées dans les murs nord et sud. et un couloir orienté vers l'est en part. Tandis que vous considérez le décor environnant avec cette expression inepte propre aux aventuriers irrésolus quant à la marche à suivre, vous êtes abordé par un personnage à l'allure quelque peu agitée. Sa barbe grise n'est pas sans vous rappeler celle de Merlin. — Etes-vous ici pour solliciter une audience du roi ? demande-t-il d'un ton rogue.

*Alors? Une réponse positive de votre part vous entraînerait au [130](#). Sinon vous pouvez retourner au [86](#) pour y consulter le plan.*

### 114

Vous vous trouvez dans un couloir orienté nord sud qui ne dessert pas moins de six portes massives, chacune avec une étroite ouverture munie de barreaux à hauteur des yeux. Un rapide coup d'œil sur ces petites fenêtres vous permet d'entrevoir des cellules plongées dans une obscurité telle que vous ne pouvez savoir si elles sont ou pas occupées.

*Ces portes sont toutefois assez aisées à ouvrir de votre côté, si bien que vous pourrez être bientôt fixé. Pour plus de clarté, baptisons la cellule le plus au nord A, la suivante B et ainsi de suite jusqu'à F. Pour ouvrir ces portes, rendez-vous aux paragraphes suivants : A au [131](#). B au [136](#), C au [141](#). D au [147](#). E au [153](#). F au [160](#). Par ailleurs, vous pouvez bien entendu utiliser votre plan du [93](#) pour aller voir ailleurs ce qui se passe.*

### 115

Par la barbe du yéti ! (Comme pourrait s'écrier un aventurier himalayien.) C'est toujours payant de pratiquer une fouille méthodique, n'est-ce pas, Pip ? Vous étiez là, à vous creuser la cervelle, vous demandant si vous n'alliez pas tout laisser tomber, et voilà que vous avez déniché dans l'un de ces casiers une copie de l'ordre de marche de la Légion des Morts !

Et une copie de 22 carats, car elle porte le sceau et le timbre officiel avec l'insigne du vautour et la devise de la légion :

BRUTUS ET ERAT

Quelle découverte prodigieuse ! Hâtivement, vous ouvrez le document et vous constatez que cet animal de scribe a codé son texte !

DBNBSBEFT UPNCFT QPVS QSFQBSFS OPUSF BTTBVU TVS BWBMPO OPVT EFWPOT NBSDIFS BV  
TVE FU FUBCMJS VO OPVWFBV RVBSUJFS HFOFSBM BV EFMB EV MPDI OFTT M FOUSFF TFSB  
NBHJRVFNFOU HBSEFF NBJT MF NPU EF QBTTT TFSB EFUFOV QBS MF NPOTUSF F.V MPDI OFTT  
RVJ OF EFWSB MF DPOGJFS B QFSTPOOF TBVG FO FDI- BOHF E VO EFT NBDSPOT BV DIPDPMBU  
EF MB WFVWF GMBHFPMFU BJOTJ QSFTFSWFSPOT OPVT OPUSF OPVWFBV RH E BUUBRVFT  
FUSBOHFSFT TPVU FO GBWPSJTBOU M FOUSFF EFT MFHJNOOBSFT BUUBSEFT

Vous considérez le document, consterné, non parce que le code vous pose un problème insoluble (car vous êtes un aventurier dont l'intelligence et l'ingéniosité égalent votre esprit, votre charme, votre beauté et votre valeur au combat), mais à cause de **la** signature apposée au bas du papier. Cette écriture en pattes de mouche est unique au monde. Les ordres de la légion sont signés par *le général Merlin !*

*Si le choc de cette révélation vous tue. allez au [14](#). Sinon, vous souhaitez peut-être examiner la porte au bas des marches au [64](#). à moins que vous ne préféreriez regagner la grotte au [46](#) ?*

## 116

Tonnerre de Brest ! (Comme pourrait s'exclamer un aventurier français, et qui plus est breton.) Ce n'est jamais payant de pratiquer une fouille méthodique. Il n'y a que du foin en pagaille, ici, rien de plus.

*Autrement dit, vous pouvez faire un autre choix sur la carte du [château](#), non sans avoir auparavant débarrassé vos cheveux de toute la paille qui s'y trouve.*

## 117

— Oh, bonjour ! dites-vous avec courtoisie. Saviez- vous que bien des gens se figurent que vous n'êtes qu'un mythe ? Pas moi, bien sûr. J'ai toujours pensé que vous étiez un monstre authentique. Enfin, pas vraiment un monstre, non ; et même à la vérité, pas du tout. Un véritable Plésiosaure, voilà ce que je pensais. Un survivant antédiluvien, pourrait-on dire, attendant d'être découvert par le grand Georges Cuvier...

— Où est mon beignet ? demande le monstre. Vous jetez un coup d'œil étonné à ce lézard démesuré.

— Où est votre *quoi* ?

— Mon beignet ! s'exclame le monstre avec irritation. Je ne te donnerai pas le mot de passe sans mon beignet.

*Beignet ? Mot de passe ? Si par hasard vous avez un beignet sur vous, rendez-vous au [132](#). Sinon ce monstre débonnaire semble tout à fait disposé à vous laisser débarquer tranquillement au [123](#).*

## 118

Il y a une foule de gens là-dedans. La plupart assis sur des chaises de bois alignées le long des murs. Des officiels affairés en collants noirs et portant des baguettes noires (les officiels, pas les collants), ne cessent d'aller et venir.

— Asseyez-vous, dit l'un d'eux, s'approchant de vous.

Il fait un geste.

— Là-bas, au [137](#), conclut-il.

*A moins que vous ne préféreriez faire un autre choix sur le plan du [château](#).*

## 119

On voit le jour en haut de ces marches, sans le moindre doute. Même d'ici, tout au fond, vous distinguez la lumière. Mais vous remarquez aussi que l'escalier est en piteux état et qu'il est sûrement dangereux de s'y aventurer.

*Alors la question se pose : allez-vous le gravir au [139](#) ou préférez-vous revenir au [93](#) pour consulter le plan ?*

## 120

*Boum / (C'est le bruit que vous faites en franchissant le mur du son tandis que vous fuyez cette statue de jade animée au caractère de chien.) Craaac ! (Ça, c'est le bruit de la voûte qui commence à s'effondrer, ébranlée par les vibrations.) Scriiich ! (Là, c'est le bruit produit par la grosse don- don qui vient d'être ensevelie sous des tonnes de gravats.)*

*Heuh... (Bruit que fait un valeureux aventurier en se rendant compte que tout l'or est également enfoui.)*

*Mais estimez-vous heureux de ne pas avoir été écrabouillé avec le reste et retournez à la grotte, au [46](#), pour y faire un nouveau choix.*

## 121

Avec la nette impression de faire une sérieuse boulette, vous entrez dans le placard. Noférox vous y rejoint et referme la porte.

— Voilà, dit-il. C'est bien mieux comme ça. On ne court plus le risque d'être entendu.

— Entendu par qui ? demandez-vous.

— Le Serledem, marmonne Noférox.

— Qu'est-ce que c'est que le Serledem ?

— Le Service de Renseignements de la Légion des Morts, les fantômes surtout. Ce sont des espions hors de pair. Mais ils ne peuvent pas entrer ici avec l'incantation que j'ai écrite au mur.

Il le désigne du doigt. Sur la pierre sont en effet inscrits les mots mystiques suivants :

SEMOTNAF SEL SROHED

— Très impressionnant ! admettez-vous. Mais maintenant que vous m'avez amené ici, qu'est-ce que je peux faire pour vous ?

M'accorder ton aide simplement, répond Noférox avec effusion. Nous sommes de vieilles connaissances, après tout. J'ai commencé une ode guerrière spéciale en l'honneur de cette aventure. Aimerais-tu l'entendre ?

*Ou préféreriez-vous être bouilli dans du goudron et dévorer ensuite vos orteils ? Mais peut-être feriez-vous mieux d'écouter ses élucubrations au [140](#). Quoique si VOUS ne supportez pas l'idée d'entendre un des exécrales poèmes de Noférox, vous êtes libre de prononcer l'incantation magique RIOV EM SULP XUEP EN UT, de glisser hors du placard et de la pièce et d'aller grimper l'abominable escalier au [56](#). A moins que vous ne préféreriez revenir au [46](#) pour faire un nouveau choix.*

## 122

D'un bond, vous vous trouvez à côté du squelette. D'un coup d'épée, vous avez rompu les fers et brisé les chaînes...

— Ouille ! marmonne E.J. qui n'a jamais aimé s'attaquer à du métal, même rouillé.

Soudain, des glapissements atroces vous agressent les tympans.

— Je vous avais prévenu, dit le squelette. Voilà ce fichu caveau infesté de fantômes !



123 Un cadavre désigne d'un bras rigide une ouverture en forme de crâne.

*Peut-être a-t-il raison. Lancez deux dés pour savoir combien de fantômes ont surgi dans la Chambre de Torture Hantée. Chacun possède 10 POINTS DE VIE et porte un coup avec un 6. En obtenant 11 ou 12 toutefois un spectre vous arrachera le cœur de sa main glacée. Aller simple et direct pour le [14](#). Si vous survivez au combat, rendez-vous au [142](#).*

### 123

Voici sans doute l'une des visions les plus horribles que vous ayez jamais eues, Pip. (Et pourtant, ce ne sont pas les visions horribles qui vous ont manqué dans votre carrière !) Un cadavre, maintenu debout par un pieu accroché à son vêtement, désigne d'un bras rigide une ouverture en forme de crâne pratiquée dans la paroi d'une falaise proche. Au cou du cadavre est accrochée une pancarte portant cette inscription :

PAR ICI -->

Au-dessus de l'ouverture en forme de crâne, flotte un oriflamme de combat orné d'un vautour dans une position hiératique au-dessus duquel est brodée la devise redoutée de la Légion des Morts :

CAESAR SIC IN OMNIBUS

*Brrr ! Mais comment allez-vous vous en tirer ? Etant donné qu'il semble un peu absurde de rentrer chez vous prendre le thé à ce dernier stade de votre aventure, vous pouvez aller vous engouffrer dans cette entrée sinistre au [143](#). Mais si vous préférez retarder un peu plus l'affrontement final, vous pouvez essayer de voir ce qu'il y a d'inscrit au verso de cette pancarte pendue au cou du cadavre au [152](#).*

### 124

— Je marche ! vous écriez-vous.

— Tu cours même ! susurre le colporteur oriental en vous tendant un singe qui dans, un grincement mécanique de ressort, vous grimpe le long du bras et se perche sur votre épaule.

*Après tout, avec cet achat, vous faites peut-être une bonne affaire, Pip. Car, en dépit de la réflexion cynique du vendeur, ce singe risque d'être très utile dans un combat. En effet, si vous parvenez à le remonter (ce qui peut être fait en obtenant 4 après avoir lancé les dés), vous perdrez certes le premier Assaut ; mais les mimiques du singe fascineront tellement votre adversaire qu'il (ou elle) perdra automatiquement le deuxième et le troisième Assaut. Un inconvénient, néanmoins : si votre adversaire tire un 12, le singe se dégingue et ne sert plus à rien. Maintenant, retournez avec votre singe au [92](#) et faites un nouveau choix.*

### 125

Il y a dix-sept personnes dans cette pièce. Vous pouvez les compter. Seize d'entre elles, endimanchées, sont sagement assises sur des chaises de bois alignées le long du mur, regardant droit devant elles (les personnes, pas les chaises). La dix-septième, une sorte de gnome en queue-de-pie, guêtres et lunettes, joue les mouches du coche en s'agitant beaucoup comme tous ceux de son espèce.

— Assis ! vous enjoint-il brusquement en montrant une chaise vide du bout de sa plume d'oie. Assis ! Assis ! Assis !

*Alors, qu'allez-vous faire, Médor ? Vous pouvez suivre les ordres du gnome au [145](#), sortir par la porte ouest au [118](#) ou vous diriger vers la porte nord au [154](#).*

### 126



*Clang. . clang... clang !*

L'odeur caractéristique du cheval en transpiration et de charbon incandescent mêlé aux relents acres du métal surchauffé suffirait à vous indiquer que vous vous trouvez dans une forge. A quoi bon vous le dire, d'ailleurs, vous n'avez qu'à regarder autour de vous. Le forgeron, un géant barbu nommé Maréchal, est en train de façonner un kilt et un sporran blindés sur son enclume. A côté de lui refroidit une cuirasse classique assortie, galbée à la mode romaine.

— Salut ! dit le forgeron avec un hochement de tête. C'est-y que vous avez un cheval à ferrer ou que vous voulez une arme ?

Ni l'un ni l'autre, brave Maréchal, répondez- vous poliment. Je n'ai pas de cheval et je possède déjà la meilleure épée d'Avalon...

— Ça, c'est gentil de ta part, remarque E.J., aux anges.

D'autant qu'avare de compliments à son égard, vous manquez rarement une occasion de vous moquer gentiment d'elle.

— Tais-toi, E.J., je parle. (Et vous reprenez à l'adresse du forgeron :) Ce que je recherche surtout, voyez-vous, ce sont des renseignements sur la Légion des Morts.

Maréchal pâlit visiblement. Mais sa robustesse est telle qu'il ne s'évanouit pas. Il croise seulement l'auriculaire et l'index de la main gauche, geste traditionnel pour conjurer le mauvais œil, et marmonne :

— J'connais rien sur c'te légion ni toute c't'engeance-là. J'connais qu' la Veuve Flageolet. Mais c'qu'y a d' sûr, c'est qu'y vous faut une sacrée bonne armure si vous vous frottez à ces lascars.

Ce qui est la pure vérité (en admettant que vous ayiez compris son patois).

Combien vaut cette armure que vous fabriquez ? demandez-vous.

— L'est point à vendre, répond le forgeron. Mais j'ai fait vœu d'la r'filer gratis au premier qui m' fait mordre la poussière ou qui répond à ma d'vinette.

*Une armure gratis pro deo, Pip ? Voilà qui vaut la peine, même si l'idée vous paraît un peu saugrenue. Mais allez-vous affronter ce colosse bardé de muscles et terreur des haggis au [146](#) ou faire confiance à votre matière grise pour répondre à sa devinette au [155](#) ?*

## 127

Vous approchez du puits, vous vous mettez sur un genou et vous jetez un coup d'œil vers le bas. Dans les profondeurs infernales se trouvent quatre vieillards émaciés. Ils lèvent aussitôt les yeux vers vous et se mettent à jacasser avec animation.

— Ça va, ça va, je vais vous tirer de là, leur lancez- vous.

— *Non. pas question ! chuchote une voix à votre oreille.*

Vous vous redressez d'un bond, effaré, mais personne ne vous attaque. En fait, vous semblez bien être tout seul dans la pièce !

- C'est un sortilège verbal, observe E.J. dans son

fourreau. J'ai vu Merlin en utiliser plus d'un. On le reconnaît toujours à son accent prétentieux.

— Qu'est-ce qu'un sortilège verbal? demandez vous avec curiosité.

— C'est un message laissé magiquement par quelqu'un On le trouve, par exemple, sur des coffres qui vous disent PAS TOUCHE. Des trucs comme ça. Je pense que si tu essayes de soulever la grille, tu sauras le message au complet.

Vous vous baissez pour essayer d'ouvrir la grille.

— *Je crains qu'elle ne s'ouvre pas avant que nous ne connaissions le coupable, reprend la voix à l'accent prétentieux.*

— Et comment peut-on le découvrir? répliquez- vous. en vous demandant qui a pu enfermer ces quatre hommes tout en sachant que trois d'entre eux étaient innocents.

— *Demandez-leur, dit la voix. Ils s'appellent Albert, Ben, Barney et Marmaduke.*

— Ils me le diront ?

— *Je suis bien sûr qu'ils mentiront comme des arracheurs de dents, dit la voix.*

Du fond du trou, Albert crie :

— C'est Ben qui a fait le coup ! Aussitôt Ben couine :

— C'est Marmaduke qui a fait le coup. Barney renifle tristement.

— Ce n'est pas moi, gémit-il. Marmaduke déclare fermement :

— Ben a menti quand il a dit que c'était moi.

— *C'est bien ce que je craignais, dit la voix du sortilège verbal. Une seule de ces réponses est vraie. Ça devrait donc te permettre de découvrir le coupable.*

*Peut-être... Si vous pensez que c'est Ben. rendez-vous au [148](#). Si vous pensez que c'est Barney, rendez-vous au [157](#). Si vous pensez que c'est Marmaduke, rendez- vous au [165](#). Si vous pensez que c'est Albert, rendez- vous au [176](#). Naturellement, vous pouvez toujours laisser ces vieux croulants croupir dans leur Jus. Auquel cas, revenez rapidement au [93](#) pour consulter le plan.*

## 128

Quelle bataille homérique, Pip ! Mais au moins dans la bagarre, vous êtes parvenu à la rive opposée. Et, ie croiriez-vous, en jetant un coup d'œil vers les eaux glauques du lac, vous entrevoyez brièvement la tête et le cou d'un autre monstre. Le loch doit en être rempli. En frissonnant, vous vous détournez et vous vous figez sur place d'horreur.

*A cela rien d'étonnant, comme vous allez le découvrir au [123](#)*

## 129

Tandis que, du tranchant de votre épée, vous lui ôtez son dernier POINT DE VIE, l'adipeux vampire cannibale femelle redevient une statue inerte et se volatilise en pièces détachées aisément transportables.

*Qui valent au bas mot 20 000 Pièces d'Or au cours actuel du jade. Comme vous êtes maintenant trop chargé pour vous encombrer du moindre fardeau supplémentaire, vous n'avez pas d'autre choix que de revenir au [46](#) pour y faire un nouveau choix.*

## 130

— Je crains que vous n'ayiez à faire la queue, remarque le vieil homme. Mais si à un moment ou un autre vous passez par le 125, le gnome du palais vous indiquera la marche à suivre. il est capital pour vous d'appliquer à la lettre ses instructions, sinon vous risquez de très gros ennuis.

*Si vous avez changé d'avis à propos de cette audience, vous pouvez toujours retourner au [86](#) pour consulter le plan du château. Sinon, poussez la porte menant au [118](#)*

## 131

Vous tirez le verrou et vous ouvrez toute grande la porte. Mais avant que vous soyez entré, elle se referme à la volée... Sourcils froncés, vous vérifiez le verrou et, à nouveau, vous ouvrez largement la porte. Elle se referme tout aussi brusquement. Cette fois, vous procédez de façon plus méthodique en examinant les gonds et le linteau à la recherche d'un

ressort caché. Vous vous léchez un doigt et vous le tendez en l'air pour savoir d'où vient le vent au cas où se produiraient de mystérieux courants d'air. Convaincu que si la porte s'est refermée, c'était par pure coïncidence, vous l'ouvrez une fois de plus d'un geste énergique. Et vlan ! Elle se referme en claquant.

*Voyons, Pip, allez-vous passer le reste de votre aventure à ouvrir cette porte et à attendre qu'elle se ferme ? Si oui, rendez-vous au [149](#). Sinon allez vite ouvrir une autre cellule.*

### 132

Vous exhibez le beignet dans un geste théâtral, remerciant votre bonne étoile de n'avoir pas succombé à la tentation de le manger. Le monstre le contemple avec un regard de myope. — Il est aux pommes ou à la crème ? demande-t-il, suspicieux.

*Alors, à quoi est-il ? Si vous offrez à ce saurien gastronome un beignet aux pommes, filez au [158](#). S'il est à la crème, rendez-vous au [171](#).*

### 133

A votre entrée dans la salle, toutes les conversations cessent brusquement, toutes les têtes se tournent dans votre direction. (Et des têtes sortant de l'ordinaire, car certaines appartiennent à des courtisans aussi séduisants que somptueusement vêtus, habitués de la cour du roi Arthur à Camelot.) Vous jetez un coup d'œil circulaire, la main sur le pommeau de votre épée...

— Si tu arrêtais de me tripoter, murmure E.J. Ça me chatouille horriblement.

... et vous constatez que vous venez de pénétrer dans ce qui doit être la Salle d'Audience officielle de cet étrange château. Un tapis rouge de haute laine court tout le long de la pièce, conduisant votre regard (et à l'occasion vos pieds selon toute probabilité) vers un dais sous lequel est disposé un imposant trône doré. Sur ce trône est assis un homme mince et basané entre deux âges, beau à sa façon comme le roi Arthur, mais avec une expression distante et renfrognée. Il se tourne vers vous, l'oeil triste, et vous fait signe d'approcher. Comme attiré par un aimant, vous vous retrouvez en train d'avancer malgré vous le long du tapis rouge jusqu'au pied du trône. Un homme à barbe grise, revêtu d'une robe dont le bonnet pointu porte l'insigne bien visible de Sorcier de Classe Internationale frappe alors le sol du bout de sa baguette d'où s'échappe une gerbe d'étincelles accompagnée d'une explosion assourdissante.

— Silence pour le Roi Pêcheur et le Grand Aventurier Pip !

Comment diable sait-il votre nom ? Et qui est le Roi Pêcheur ? Et, au fait, qu'est-ce que vous fabriquez ici alors que vous devriez être en train de vous décarcasser pour sauver Avalon des griffes de la Légion des Morts ?

— Tu n'as pas besoin de parler, Aventurier, dit gravement le Roi Pêcheur. Ta mission nous est connue et il est dans la nature de la Malédiction qui pèse sur nous de t'accorder notre assistance.

La Malédiction ? Quelle Malédiction ?

— Ce grand château, et tout ce qu'il contient, existe depuis des siècles, reprend le Roi Pêcheur. Ici rien ne change, rien ne vieillit. Nous sommes enfermés pour l'éternité dans ces murs, condamnés à ne jamais voir le monde réel au-delà, à ne jamais sentir la caresse de la brise sur nos visages ou l'odeur du foin fraîchement coupé. Et nous demeurerons ici, maudits par le terrible sorcier Ansalom, jusqu'à ce que le plus brave et le plus adroit de tous les aventuriers pourfende le scélérat et nous délivre ainsi d'une servitude magique. Jusqu'à ce jour-là...

— Eh, dites donc, une minute ! J'ai occis le terrible sorcier Ansalom il y a belle lurette.

Un silence stupéfait plane dans la pièce.

— Ansalom est mort? demande le Roi Pêcheur dans un souffle.

— On ne peut plus mort, insistez-vous. C'est vrai que ses poulets sauvages m'ont donné du fil à retordre mais, pour le reste, c'était un jeu d'enfant. C'était ma toute première aventure en Avalon, comprenez-vous ; alors je manquais d'expérience, mais... Vos paroles sont brusquement noyées par une vague d'acclamations, tandis que le roi taciturne saute à bas de son trône et se met à danser une petite gigue. Dans un coup de tonnerre, les murs du château se fendent, laissant pénétrer le soleil pour la première fois depuis des générations. Le roi et ses courtisans deviennent bizarrement transparents comme s'ils échappaient à l'existence artificielle que leur imposait Ansalom.

Au revoir, Pip ! lance le Roi. Au revoir et adieu !

Eh ! dites donc, ne... criez-vous en direction de la silhouette qui s'efface.

Comprenant que si c'est bien joli d'avoir mis fin par inadvertance à une malédiction, vous n'en retirez cette fois guère de bénéfice. Mais peu importe. L'image du roi s'évanouit, le château lui-même tombe en poussière autour de vous, et vous vous retrouvez dans la clairière, au milieu de la forêt, avec quelques pierres éparses autour de vous comme seuls vestiges du château.

Quelle tuile ! marmonnez-vous, amer, à l'adresse d'EJ. Ils ont donc perdu tout sens de la gratitude en Avalon ?

Nous ne sommes pas en Avalon, vous rappelle E.J. avec humeur. Ils ont peut-être d'autres coutumes ici.

Sans relever sa réponse, vous vous tournez pour partir quand, soudain, un rayon de lumière dorée traversant la forêt illumine un minuscule coffret caché dans les herbes. Vous le ramassez tandis que le rayon s'éteint et vous vous apercevez que le couvercle est orné du même emblème que vous avez remarqué au dos du trône du Roi Pêcheur (réflexion faite, il rappelle un peu le signe astrologique des Poissons). Vous ouvrez le coffret avec précaution et vous êtes presque aveuglé par l'éclat d'un diamant aussi gros qu'un œuf de canard posé sur un coussin de velours. Sous la pierre précieuse se trouve un petit parchemin. Vite, vous vous en saisissez, vous le dépliez et vous lisez (pour une fois le texte n'est pas codé) :

« *Brave guerrier,*

*Toi qui nous as délivré de la malédiction d'Ansalom, tu mérites le plus grand trésor de notre royaume. Ainsi, nous te faisons présent du Phœhus, un diamant d'une valeur inestimable et doué d'un grand pouvoir. Fais-en ce que tu veux. Si tu le vends, tu en obtiendras 100 000 000 de Pièces d'Or, la fortune la plus colossale jamais réunie par un aventurier de la Quête du Graal. Serre-le dans ta main droite et il anéantira aussitôt tous les adversaires que tu affronteras. Serre-le dans ta main gauche, et il te vaudra 20 POINTS DE VIE PERMANENTS, ce qui n'a encore jamais été gagné en Avalon. Mais si tu décides de le conserver pour le jour où tu rencontreras la Légion des Morts, tu découvriras qu'il peut exaucer ton vœu le plus ardent. Fais preuve de sagesse dans ton choix. Pip, et que les dieux soient avec toi ! »*

*Et c'est signé : « Regnum Piscator. »*

*Pjff! En voilà une histoire ! Après avoir décidé de ce que vous allez faire de Phœbus, retournez donc au [48](#) pour y faire un nouveau choix.*

il y a une mare à canards ici, et une sorte de bascule avec un tabouret à un bout dont on se servait pour immerger les gens accusés de sorcellerie. Et une immersion particulièrement odorante, à en juger par la quantité d'écume verdâtre, de vase, de végétaux décomposés que l'on peut voir dans la mare.

— Je me demande quand ce truc a servi pour la dernière fois, déclarez-vous distraitement à E.J.

— Avant-hier, répond une voix enjouée derrière vous.

Vous pivotez sur les talons pour vous trouver face à une femme grisonnante et rondelette en tablier jaune. Elle porte un plateau fermé d'un couvercle d'où émerge la plus délicieuse odeur de beignets fraîchement cuits.

— Et c'est à moi qu'ils ont fait boire la tasse pour tout vous dire, ajoute-t-elle avec un sourire.

— Vous n'êtes pas sorcière, vous ?

— Grands dieux, non ! s'exclame-t-elle en se pâmant de rire. La veuve Flageolet, une sorcière ? Où avez-vous péché cette idée-là ?

— Le tabouret, madame, lui dites-vous. C'est avec ça qu'on faisait plonger les sorcières.

— Peut-être, mais ils ne connaissent pas ces machins culturels, ici. Ils s'en servent avec les criminels ordinaires ou autres chenapans.

— Mais vous n'êtes sûrement pas une criminelle ordinaire ?

— C'est ce que je leur ai dit, mais ils ne voulaient pas m'écouter. Une fois qu'on est accusé de n'importe quoi ici, il faut prouver son innocence sur le tabouret. C'est la loi du village. Ils m'ont donc fait plonger, mais je ne me suis pas noyée. Alors, je dois être innocente, non ?

Mais... oui... répondez-vous d'un ton incertain. De quoi étiez-vous donc accusée ?

— Trente-huit habitants du village, un troupeau de vaches et un cheval de trait sont tombés morts empoisonnés. Ils ont dit que c'étaient mes beignets. (Elle ôte le couvercle de son plateau, découvrant six beignets aux pommes et six beignets à la crème.) Vous en voulez un ? propose-t-elle.

*Alors ? Vous pouvez goûter un beignet au [162](#), refuser poliment au [169](#) ou en prendre un pour plus tard au [177](#).*

### 135

Le couloir est orienté nord-ouest sur plusieurs centaines de mètres et se termine brusquement sur un amas de débris.

*Dans lequel vous pouvez fouiller au [159](#). à moins que vous ne lui tourniez le dos et reveniez sur vos pas au [108](#).*

### 136

Vous tirez le verrou et vous ouvrez à la volée la porte de la cellule. *Aaaaaaarrrrgh !*

Une créature au pelage rayé, sorte de croisement entre un tigre et un orang-outang, se rue sur vous à la vitesse d'un train express, griffes tendues en avant et les lèvres retroussées sur des crocs acérés comme vous n'en avez jamais vus. (Et pourtant, des crocs acérés, vous en avez vus plus d'une fois au cours de vos aventures.)

*Deux solutions s'offrent à vous : ou vous serrez sur votre cœur cet orang-outigre comme un frère enfin retrouvé au [161](#) ou vous le combattez à outrance au [166](#)*





136 *Allons-bon ! Vous voilà face à un orang-outigre !*

### 137

Vous restez assis durant un bon quart d'heure, avant que l'officiel, harassé, ne réapparaisse.

— Prenez ça, dit-il en vous tendant une bourse qui contient 1 000 Pièces d'Or.

Qu'est-ce que c'est que ça? demandez-vous, ahuri.

— C'est un pot-de-vin, répond l'officiel, pour vous faire entrer plus vite dans la pièce suivante.

— Mais est-ce que ce n'est pas moi qui devrais vous acheter ?

Il cligne des yeux.

— Ah, écoutez, ne me troublez pas, dit-il. Et débarrassez-moi le plancher !

*Quel drôle de bonhomme ! vous dites-vous, les yeux fixés sur le plan du château.*

### 138

Vous venez d'entrer dans le petit endroit, le plus grand que vous ayez jamais vu, et un petit endroit de grand luxe par-dessus le marché. On pourrait parler plutôt de salle de bains. Toute la pièce est, en effet, revêtue de marbre rose veiné. Au centre est encastrée une piscine en creux avec un requin dedans. D'énormes plantes vertes décorent tous les coins avec des singes qui jacassent dans les plus hautes ramures. Au nord, le siège des cabinets est juché sur un énorme trône (cela s'imposait) en or (ou du moins doré).

*Une piscine avec un requin dedans ? Cet endroit est vraiment bizarre. Si vous avez un besoin à satisfaire, fermez la porte, s'il vous plaît, et allez opérer tranquillement au [167](#). Sinon choisissez une nouvelle destination sur votre carte au [86](#).*



### 139

Courageusement (ou stupidement), vous escaladez les marches vermoulues...

*F. t. en même temps, vous lancez deux dés. Tout résultat supérieur à 5 vous permet de gravir l'escalier sans encombre au 168. Sinon vous passez à travers, ce qui vous coûte 7 POINTS DE VIE. Si cet accident vous tue, rendez-vous au [14](#). Sinon vous pouvez toujours relancer les dés pour tenter de nouveau votre chance ou consulter le plan au [93](#).*

### 140

Nosférax saisit son revers droit de la main droite, rejette la tête en arrière en prenant une pose héroïque et se met à déclamer :

*« Caesar et sum jam forte  
Brutus et erat  
Casear sic in omnibus  
Brutus sic in at !  
Telles étaient les mots d'horribles sorts  
De la Légion des Morts  
. Que tu peux dès lors affronter  
Confiant, puisque j'ai composé  
pour toi cette ode au rythme osé.  
Car je savais te rencontrer  
Dans cette aventure ou dans un zoo  
Toi qui te sentais peu faraud  
Craignant fort en cette région  
De t'y heurter à la Légion ! »*

— Merveilleux ! Fabuleux ! vous exclamez-vous en battant des mains.

— Je n'ai pas fini, dit sèchement Nosférax.

— Pardon.

Nosférax reprend sa noble posture et continue à réciter !

*« Mais les soucis sorti envolés  
Puisqu'avec ma grande épopée  
La magie va te protéger.  
Tu n'as qu'à l'apprendre par cœur  
Pour la chanter avec vigueur  
A l'ennemi que sans nul doute  
Tu mettras en pleine déroute.  
Car dis-toi que ma poésie  
Sans qu'elle te rende invincible  
ou empêche d'être pris pour cible  
Peut toujours te sauver la vie. »*

Voilà sans doute le plus exécrable poème jamais commis par un homme, une bête ou Noférax. Des vers si effroyables que lorsque leur auteur cesse de parler, vous entendez distinctement les cafards trembler dans les crevasses des murs.

— C'était grandiose! lui dites-vous, haletant, les yeux brillants d'une admiration de circonstance. Quel style ! Quel panache ! Quelle profondeur ! Quel sentiment ! Quelle maîtrise de la métaphore et de la cadence ! Quel éclat ! Quel génie poétique ! Quel...

— Foutaise ! murmure E.J.

Ce que, heureusement, Noférax n'entend pas.

Tu es trop bon, susurre Noférax d'un air modeste. Mais n'oublie pas ce que j'ai dit à propos de la nécessité d'apprendre ce poème par cœur Il est vraiment magique. Si tu es capable de le réciter sans faute quand tu rencontreras la Légion des Morts, tu seras parfaitement immunisé contre tous les sortilèges qui risqueraient autrement de te tuer net. Je crains qu'il soit sans action sur les Points de Dommage perdus dans un combat ou même sur la magie qui peut te retrancher des POINTS DE VIE, mais encore une fois, tu n'auras plus à craindre les sorts et les maléfices de mort.

*Quel précieux cadeau vous a fait ce bon vieux Noférax ! Remerciez-le avec effusion, copiez son atroce poème et apprenez-le vite avant de vous trouver nez à nez avec la Légion des Morts. A présent, vous avez tout intérêt à faire vos adieux à Noférax. à sortir du placard et de la pièce et à vous décider soit à regagner par la fissure le [46](#) où vous pourrez faire un nouveau choix, soit à grimper le sinistre escalier d'ossements ou [56](#).*

## 141

Vous tirez d'un coup sec les verrous et vous ouvrez en grand la porte de la cellule... qui est vide. Faut-il être bête pour fermer si soigneusement au verrou une cellule vide. Mais il n'y a pas d'erreur, elle est archivée. Et vous aurez beau sonder les murs, vous n'y trouverez pas de porte secrète.

*Mieux vaut pour vous retourner en grommelant au [114](#)*

## 142

— Par saint George ! s'exclame le squelette, trahissant ainsi ses origines britanniques. Vous vous êtes battu comme un lion !

— Vous ne m'avez pas beaucoup aidé, dites-vous d'un ton acerbe.

— Non, c'est vrai, admet le squelette, mais à partir d'aujourd'hui, ça va changer

*Vous serez peut-être ravi — ou non — d'apprendre que le squelette va maintenant cliqueter fidèlement à vos côtés jusqu'à ce qu'il soit tué au combat ou que votre aventure s'achève. Il possède 30 solides POINTS DE VIE en dépit de son anorexie, frappe un adversaire avec un 5 et inflige 2 Points de Dommage supplémentaires avec une masse de bourreau qu'il a ramassée. S'il perd des POINTS DE VIE, vous pouvez le soigner exactement comme vous vous soignez vous-même, et il acceptera vos ordres concernant sa participation aux combats. Et, maintenant, allez retrouver votre plan au [93](#). Votre nouveau compagnon vous emboîtera le pas en jouant des castagnettes derrière votre épaule gauche comme une émanation du destin.*

## 143

Vous pénétrez dans la bouche du crâne qui se dessine au flanc de la falaise (non sans serrer un peu les fesses) et vous vous retrouvez dans une salle carrée aux murs de pierre. Jetant





143 *Au centre de la salle se trouve la statue noire grandeur nature d'un cadavre nonchalamment assis sur un crâne géant.*



un coup d'œil derrière vous, vous remarquez une autre de ces oriflammes ornées d'un vautour au-dessus de l'entrée. En lambeaux, elle porte la devise :

BRUTUS SIC IN AT

Vous vous retournez pour examiner avec soin la salle dont le sol est jonché de crânes et d'ossements ayant appartenu à divers aventuriers précédents (qui n'étaient pas tous des humains, à en juger par la forme de certains crânes). Au centre se trouve la statue noire grandeur nature d'un cadavre, nonchalamment assis sur un crâne géant et s'admirant dans un miroir à main noire. Sous la statue se lit cette inscription :

A VOTRE PLACE MAIS JE N'Y SUIS PAS JE N'IRAI PAS PLUS LOIN

Derrière la statue, une porte ouverte donne sur un couloir. Dans chacun des murs ouest et est s'ouvre une autre porte. Sur la porte ouest est écrit DEFENSE et sur la porte est D'ENTRER ! Dans un sursaut de bons sens, vous faites demi-tour pour fuir le lieu... et vous constatez qu'une dalle de pierre massive, tombée sans bruit, condamne la porte d'entrée, et que vous voilà à jamais pris au piège dans cet horrible... Vous faites un effort pour vous ressaisir. — Du cran, E.J. ! vous exclamez-vous. Cœur défaillant jamais n'a vaincu monstre vaillant. Et, ce disant, vous vous avancez bravement à la rencontre de votre destin.

*Qui, lorsque vous aurez éliminé toute cette gloriole de carton pâte, se résumera à un choix entre le couloir ouvert au sud au [172](#), la porte ouest au [178](#) ou la porte est au [184](#). A moins, si vous tenez vraiment à vous attirer des ennuis, que vous ne cherchiez à examiner cette statue de cadavre grandeur nature au [192](#).*

#### 144

Quelle chaleur ici ! Toute cette zone du château est isolée par des panneaux de verre et pleine de plantes vertes comme une serre de jardin botanique. Des plantes grimpantes pendent du plafond et rampent de toutes parts sur le sol.

*Tout bien considéré, si vous êtes entré ici sans difficulté il sera certainement moins aisé d'en ressortir. Lancez un dé. Si vous faites plus de 4, vous pouvez vous rendre sans le moindre risque à tout paragraphe accessible indiqué sur votre plan, au 86. Si vous faites moins de 5, relancez le dé. Si alors vous obtenez moins de 4, vous allez devoir vous mesurer avec une Liane Etrangleuse. Si vous obtenez plus de 3, c'est un Lierre Superrampant que vous allez affronter. La Liane Etrangleuse possède 25 POINTS DE VIE, inflige 5 Points de Dommage supplémentaires à chaque Assaut et ce, quel que soit le résultat obtenu en lançant les dés. Sauf pour un 12 qui vous expédie pour le compte droit au [14](#). Le Lierre Super rampant ne possède que 20 POINTS DE VIE et ne peut vous tuer en aucun cas, mais il vous affaiblira à tel point que vous ne lui infligerez, à chaque Assaut victorieux, que la moitié des Dommages habituels. C'est donc quelque peu affaibli que vous reviendrez au [86](#) pour consulter de nouveau le plan du château.*

#### 145

Vous restez assis en proie à une impatience croissante durant près de trois heures, tandis que les autres personnes qui attendaient dans la salle disparaissent une à une par la porte nord. Finalement, le gnome en guêtres vient vers vous.

— Je suppose que votre petit cadeau est prêt ? dit-il d'un ton rogue.

— Petit cadeau ? faites-vous en écho.

— Mille Pièces d'Or, aboie le gnome.

*Si vous possédez 1 000 Pièces d'Or dont vous voulez vous débarrasser, vous pouvez les utiliser pour acheter le gnome au [173](#). Si vous préférez lui proposer d aller se faire cuire un œuf, vous pouvez le lui dire au [154](#).*

#### 146

— Je relève le défi. Maréchal, lui dites-vous, grandiose. Muscle pour muscle, tendon pour tendon, moelle pour moelle, os pour... aïe !

Si ce cri vous a échappé, c'est que le forgeron vous a asséné du poing un formidable horizon sur le sommet du crâne.

*En vous retranchant 5 PSEUDO POINTS DE VIE du même coup. Le concours de force pure est très semblable à un combat réel, sinon que vous ne pouvez pas utiliser E.J. et que, par conséquent, il vous faut faire 6 pour porter un coup à votre adversaire en ne marquant aucun Point de Dommage supplémentaire. En outre, puisque seuls sont perdus des PSEUDO-POINTS DE VIE, personne n'est tué. même lorsque le total est réduit à zéro, ce qui, d'ailleurs, décide de l'issue du combat. L 'ombre au tableau, c'est que Maréchal commence la lutte avec un total musclé de 45 PSEUDOPOINTS DE VIE. Si vous gagnez cette joute, rendez- vous au [174](#). Sinon, défilez-vous jusqu'au [106](#) pour choisir sur votre plan du village une épreuve moins pénible à surmonter (avec, bien entendu, votre total de POINTS DE VIE intact).*

#### 147

Vous tirez les verrous et vous ouvrez toute grande la porte pour découvrir... une cellule vide. Pourquoi diable irait-on boucler une cellule vide ?

*Pourquoi, en effet ? Peut-être devriez-vous aller la fouiller au [175](#). Ou, si vous préférez ne pas perdre un temps précieux, rendez-vous au [114](#) pour y faire un nouveau choix.*

#### 148

Vous vous penchez et vous tentez de soulever la grille qui ne bouge pas d'un millimètre. — *Je crains que ta logique ne soit fausse*, remarque la voix prétentieuse.

Au fond du trou, les quatre vieux prisonniers se mettent à vous couvrir d'injures pour votre stupidité.

*Heureusement, vous n 'êtes contraint de subir ce genre d'avaries de la part de personne car vous pouvez tout simplement revenir au [93](#) pour y choisir une nouvelle destination.*

#### 149

Vous prenez une profonde aspiration et vous ouvrez à nouveau la porte. Qui se referme aussitôt en claquant.

— *un autre essai au [179](#) ? A moins que vous ne préfériez laisser tomber pour revenir au [114](#) et ouvrir une autre cellule.*

#### 150

— Halte ! Qui va là ? D'ailleurs, peu importe, nous avons l'ordre de ne laisser entrer personne. Excepté le roi, naturellement. Et les courtisans ou autres Seigneurs dont vous ne faites certainement pas partie.

— Il semble que vous soyez tombé sur un poste de garde où deux imposants hommes d'armes, revêtus de cottes de mailles, sont en faction, tenant chacun une pique.

*Si vous avez envie de visiter un quelconque paragraphe situé au-delà de ces deux sbires, vous courez au- devant de sérieux pépins. Chaque garde possède 20 POINTS DE VIE. porte un coup avec un 5 et inflige 3 Points de Dommage supplémentaires avec sa pique. Pis encore, la cotte de mailles retranche 2 Points de tout Dommage que vous pourriez infliger. Cet affrontement ne sera pas un combat à mort, sauf par accident. Si les gardes peuvent vous ôter la moitié de vos POINTS DE VIE, ils vous renverront directement dans la cour, au [92](#). Si, en revanche, vous parvenez à leur ôter la moitié des leurs, vous pouvez franchir le poste de garde et vous rendre à tout paragraphe accessible de votre choix, indiqué sur le plan du [86](#).*

### 151

C'est l'église du village. Ou plutôt la chapelle. Elle occupe une situation pittoresque au milieu de son cimetière, et sa porte d'entrée est entrebâillée.

*Peut-être cela vous amuserait-il de déranger quelques cadavres animés en allant examiner le cimetière au [182](#) ? A moins que vous n'entriez dans l'église même, au [191](#).*

### 152

Retenant votre respiration devant la puanteur du cadavre, vous retournez la pancarte. Au dos sont écrits ces mots :

<-- PAR LA

*Pas la peine de s'attarder à ce genre de pancarte stupide ! Partez du bon pied, Pip, et allez voir ce qui se passe au Q.G. de la Légion des Morts, au [143](#).*

### 153

Vous faites glisser les verrous et vous ouvrez toute grande la porte.

— Vous en avez mis un temps ! déclare une voix chevrotante au fond de la cellule obscure. Vous figurez-vous que je peux attendre comme ça ici du matin au soir pendant que vous courez l'aventure ? Une vieille petite dame émerge alors de l'ombre, élégamment vêtue de tweed, avec un châle sur les épaules et tenant un parapluie.

Vous qui deviez venir ici le plus vite possible, non ? Que dis-je, vite ! Dès le début, pour être exact. Pas au bout de je ne sais combien de temps. J'étais une belle princesse quand tout a commencé, eh oui ! Et mon père était prêt à donner la moitié de son royaume à l'aventurier qui me délivrerait. Et regardez le gâchis que vous avez fait. Elle vous expédie sans ménagement dans les côtes le bout de son riflard.

— Un château en ruine... un donjon où le ménage n'a pas été fait depuis des années... Elle s'éloigne à pas sonores et pressés en marmonnant sous cape.

— Hé là, une minute! lancez-vous derrière elle après avoir repris vos esprits. Mais il est trop tard : la vieille petite dame a disparu.

*Vous laissant le loisir de regagner le [114](#) pour y faire un autre choix.*

### 154

— Comment osez-vous? hurle le gnome, fou de rage. Et il se met à faire des bonds sur place, ses guêtres lançant des éclairs blancs, provoquant l'adversaire ainsi à la façon de ses congénères.

*Pas question pour vous d'éviter le combat. Pip. Car rien, pas même une Réaction Amicale n'arrêterait un gnome, une fois sa danse de guerre commencée. Celui-ci possède 25*

POINTS DE VIE et frappe avec un 5. Attention à ses guêtres, au fait. Si jamais il réussit à faire 7 au cours du combat, elles vous aveugleront passagèrement. Si bien que vous manquerez les trois Assauts suivants, quel que soit le résultat indiqué par les dés. Si le gnome vous tue, rendez-vous au [14](#). Si vous survivez, faites vite un nouveau choix sur le plan du château.

### 155

— Écoutons votre devinette, dites-vous avec un hochement de tête sagace.

Le forgeron Maréchal grimace un sourire.

— C'est des maths, dit-il, et drôlement coton. Voilà. Si un fermier possède un troupeau de cent moutons et que tous sauf soixante-quatorze se perdent dans la nature, combien lui en restera-t-il ?

*Tachez d'éviter de vous servir de votre calculatrice de poche, Pip. Lorsque vous aurez trouvé la réponse, ajoutez 100 et rendez-vous au paragraphe correspondant à ce total. Si vous avez eu raison, vous gagnerez peut-être l'armure. Dans le cas contraire, vous mourez de honte. Allez rougir au [14](#).*

### 156

— On ne vous a jamais dit de frapper avant d'entrer ? dit une voix pincée qui, vous le constatez au premier coup d'oeil, est celle d'un homme d'âge mûr sans pantalon.

— Excusez-moi, dites-vous en vous retirant précipitamment. Je faisais une petite exploration.

— Eh bien, allez explorer ailleurs ! aboie le sans-culotte. Ici, vous êtes dans un salon d'habillage !

*Rouge de confusion, vous pouvez retourner au [86](#) pour y faire un nouveau choix.*

### 157

Vous vous penchez et vous tirez la grille à vous. Elle cède sans effort, laissant le puits ouvert.

— Bravo ! remarque la voix prétentieuse avec admiration. Sais-tu que tu es le premier aventurier à réussir cet exploit depuis plus de quinze ans ?

Hourrah, hourrah, hourrah ! s'écrient les quatre vieux barbons du fond du puits dont ils s'extirpent sans perdre un instant. Trois prennent la poudre d'escampette, mais le quatrième, qui se présente sous le nom d'Albert, s'arrête un instant près de vous.

— Les copains et moi, on a mis de côté un petit quelque chose, il y a des années de ça, histoire de remercier celui qui nous tirerait de là. Je le garde depuis ce temps-là. C'est pas le Pérou, bien sûr, mais on ne pouvait pas faire mieux.

Et il vous tend le quelque chose enveloppé dans un mouchoir crasseux et visiblement grouillant de microbes.

— Maintenant, c'est à vous, dit-il avec fierté avant de se carapater pour rejoindre ses compères.

*A en juger par l'aspect de ce mouchoir, vous pourriez bien attraper la malaria à le manipuler. Mais si vous voulez courir le risque microbien, rendez-vous au [183](#). Sinon allez chercher une nouvelle destination sur votre plan au [93](#).*

### 158

Le monstre du loch Ness renifle avec méfiance le beignet, puis un large sourire éclaire son visage (et ça, croyez-moi, c'est une vision à vous glacer le sang jusqu'aux moelles).

— Ah, voilà un beignet de première bourre ! s'exclame-t-il avec ravissement. Mon préféré, je dirais même !

Sur quoi, il engloutit le beignet tout rond beaucoup trop vite pour en avoir le goût, émet un rot impressionnant, puis tend le cou vers vous. Et, avant que vous ayez rien pu faire pour l'arrêter, il vous prend la tête dans sa gueule.

— Au secours ! hurlez-vous.

Mais étant donné votre position, vos cris sont relativement étouffés. Le monstre, cependant, s'abstient de vous mâcher et, tout au contraire, vous fait traverser le lac à grande vitesse pour vous déposer en douceur sur la rive sud. Puis il se retourne, crachote un peu (votre brillantine lui a laissé un mauvais goût sur le palais) et vous annonce : — Le mot de passe est *Googlie Bong*, au cas où on vous le demanderait. *Googlie Bong. Deux Vingt*, pour être exact.

Là-dessus, se pinçant le nez d'une de ses nageoires griffues, il bascule et disparaît sous la surface des eaux sombres du loch

*vous laissant libre de jeter un coup d'ail circulaire avant de vous rendre, non sans quelque nervosité, au [123](#).*

## 159

Vous voilà maintenant à ce point couvert de poussière de plâtre qu'on pourrait vous prendre pour une statue animée. Et en plus vous n'êtes guère payé de vos peines, avec une malheureuse petite bourse contenant 20 Pièces d'Argent qui en valent à peine 2 d'Or, à moins que... Hé, attendez un peu, l'une de ces Pièces d'Argent a quelque chose de particulier. Elle paraît tout à fait banale, mais chaque fois que vous la lancez, elle retombe toujours du côté pile.

*Autrement dit, vous devriez gagner assez aisément la prochaine fois que vous jouerez à pile ou face. Mettez soigneusement de côté votre pièce truquée et retournez au [108](#).*

## 160

Vous tirez les verrous et vous ouvrez en grand la porte de la cellule. *Splaash !*

Un mur liquide vous renverse à moitié. Puis cette cataracte jaillie de la cellule s'étale en large mare dans le couloir.

— Un peu humide ici, remarque E.J.

Une énorme grenouille, d'environ un mètre cinquante de haut saute hors de la cellule et bondit vers la liberté sans jeter le moindre coup d'œil en arrière.

*Heureusement que vous n'avez pas eu à combattre cette brute qui semblait capable de ne faire de vous qu'une bouchée. Un petit problème se pose cependant (que votre mère a certainement évoqué plus d'une fois dans votre prime jeunesse) : c'est le danger, trempé comme vous l'êtes, d'attraper la crève. Retournez au [114](#) pour y choisir une nouvelle destination. Mais aux trois paragraphes suivants, lancez un dé. Si vous obtenez plus de 3, vous attraperez un rhume carabiné qui ne vous lâchera pas pendant deux paragraphes. Et vous serez tellement affaibli que vous devrez retrancher 2 Points de tout Dommage que vous pourrez infliger au cours d'un combat.*

## 161

Quelle idée ridicule ! Personne n'embrasse un orang- outigre impunément. Cette créature bestiale va vous arracher la tête et... Mais non... elle se met à ronronner ! Quel prodige ! D'habitude ces bêtes fauves vous massacrent en un clin d'œil. Mais celle-ci ronronne, pas



d'erreur. Avec précaution, vous lui caressez la tête sans qu'elle menace le moins du monde de vous mordre les doigts. Et même, elle se détourne pour que vous puissiez lui gratter les oreilles.

— Oh, le beau nounours ! murmurez-vous d'un ton attendri. Qu'il est mignon, ce gros toutou ! {ronron}. Comme il est joli, le petit coco ! (ron-ron). Et si tu venais à la maison avec ton vieil ami Pip ? (ron- ronron)

*On dirait bien que vous venez de vous faire un nouvel ami, Pip, et un ami plutôt redoutable. Les orang-outigres sont des animaux imprévisibles (celui-ci devrait être en train de vous dévorer le foie et la rate maintenant), mais vous pouvez être sûr qu'il vous restera fidèle jusqu'à ce que la mort vous sépare. Il ne combattra PAS sur votre ordre. Mais en obtenant un minimum de 10 au début d'un affrontement, il vous prêterait main-forte de lui-même. Il possède 30 POINTS DE VIE, frappe avec un 4 et inflige 3 Points de Dommage supplémentaires. Il est, en outre, très difficile à atteindre en raison de son incroyable vitesse, si bien que vous devrez ajouter 1 au nombre de points normalement nécessaires à un adversaire pour porter un coup. Maintenant, emmenez donc ce loufoque orang-outigre (quatre animaux en un .') ronronnant au [114](#), donnez- lui une soucoupe de lait et dirigez-vous vers une autre cellule.*

## 162

*Hiiiiiaagh !*

Vous vous prenez aussitôt la gorge à deux mains, affolé, avant de vous rendre compte que ce cri étranglé a été en réalité poussé par E.J. qui vient de découvrir une petite araignée grimant le long de son fourreau.

— Tais-toi, E J.. lui dites-vous sévèrement. Tu m'as donné une frousse bleue, je me croyais empoisonné. (Mais en vérité le beignet a un goût délicieux, sans la moindre trace de cyanure ou d'arsenic.) Merci beaucoup, madame, dites-vous à la veuve Flageolet qui vous décoche un sourire rayonnant comme une aube d'été.

Eh bien, réplique-t-elle, ça fait plaisir de trouver une jeunesse qui apprécie mes gâteaux. Je vais t'en donner encore un pour la route, aux pommes ou à la crème, mais je ne peux pas te donner les deux, parce que j'en ai besoin.

*Tout est douceur et luminosité ce matin au bord de la mare aux canards, Pip. Prenez votre beignet aux pommes ou à la crème et inscrivez-le sur votre Feuille d'Aventure si vous n'avez pas l'intention de le manger tout de suite. Et, maintenant, dites au revoir à cette brave femme et retournez au [106](#) pour y choisir une nouvelle destination.*

## 163

Quel pittoresque petit village ! Maisons aux toits de chaume dorés sous le soleil, aux murs garnis de chèvrefeuille et aux jardins foisonnants de bruyère, dont les occupants sont ronds comme des barriques, imbibés de gnôle qu'ils ont fabriquée avec un alambic clandestin installé sur place.



164 « *Petit gredin, glapit la jeune mégère, je vous interdis d'entrer dans la chambre de papa !* »

*Comme très peu de ces ivrognes sont capables de tenir debout, il n'y aura personne pour vous empêcher de goûter leur lait de tigre au [185](#). Encore que s'il vous reste une once de bon sens, vous feriez mieux de ne pas y toucher et de retourner au [106](#) pour y choisir une destination moins alcoolisée.*

## 164

Quelle somptueuse chambre à coucher ! Un lit à baldaquin avec des rideaux de velours... au-dessous un pot en or massif... une penderie remplie de robes bordées d'hermine... des chocolats fourrés dans une énorme jarre... En un mot, une chambre véritablement royale. Vous en franchissez le seuil et... *Bonk !* — Aïe!,

C'est le bruit de votre crâne résonnant sous l'impact d'un objet contondant manié par une ravissante jeune personne vêtue d'une tunique ridiculement courte et de collants violets. Suivi de votre cri. Brodés sur le devant de sa tunique se lisent ces mots :

### CLUB DES FANS D'EXCALIBUR JUNIOR

— Petit gredin ! glapit cette jeune mégère en continuant à vous malmener. Je vous interdis d'entrer dans la chambre de papa !

*Une princesse au caractère emporté, non ? Mais, au fait, comment allez-vous vous tirer de cette situation ? La gracieuse furie a déjà réussi à réduire 5 de vos précieux POINTS DE VIE en bouillie. (Si cette agression vous tue. allez faire la révolution au [14](#).) Vous pouvez l'attaquer férocelement (en toute légitime défense, bien entendu) au [186](#), essayer de la raisonner au [195](#) ou simplement battre rapidement en retraite iusqu au [86](#) pour y choisir, sans plus larder, une nouvelle destination.*

## 165

Vous vous baissez et vous tentez de soulever la grille qui ne bouge pas d'un millimétré.

— *Je crains que ta logique ne se soit révélée fausse, remarque la voix prétentieuse.*

Au fond du trou, les quatre vieux prisonniers se mettent à vous couvrir d'injures pour votre stupidité.

*Heureusement, rien ne vous oblige à supporter ce genre d'avanies de qui que ce soit. Revenez donc étudier votre plan au [93](#) pour y choisir une nouvelle destination.*

## 166

Si vous vous trouviez à l'air libre, votre épée étincellerait au soleil tandis que vous vous lancez sur l'orang-outigre. Comme ce n'est pas le cas, elle n'étincelle pas. Mais le combat n'en est pas moins acharné pour autant.

*L'orang-outigre est un adversaire dangereux (peut- être même invincible). Il possède 30 POINTS DE VIE. frappe avec un 4 et inflige 3 Points de Dommages supplémentaires. Il est de plus très difficile à atteindre en raison de son extrême vélocité, si bien que vous devez ajouter 1 au nombre de points qui vous sont normalement nécessaires pour le toucher. Si l'orang-outigre vous tue. rendez-vous au [14](#). Dans le cas contraire, laissez son cadavre au fond de la cellule et retournez vite au [114](#).*

## 167

*Pss Pss Pss !*

Il faut toujours prendre ses précautions avant de se lancer dans une aventure.

*Cependant maintenant que vous vous sentez mieux, il serait plus sage de reprendre rapidement le plan du château.*

### 168

La lumière du jour ! Et jamais l'air ne vous a paru si vivifiant ! Vous venez d'émerger d'une entrée complètement envahie par la végétation et masquée par les broussailles à quelque distance du château.

*Dans ou autour du [57](#), en vérité, où vous pouvez vous rendre maintenant pour y choisir votre prochaine destination.*

### 169

Vous hésitez un instant, cherchant la façon la plus diplomatique de refuser courtoisement le cadeau présenté. Enfin, après avoir pesé vos mots avec soin, vous répondez :

— Je ne toucherais pas un de vos fichus beignets avec une canne à pêche, même si vous m'achetiez à prix d'or espèce de vieille outre puante !

— Ah. c'est comme ça ? réplique la veuve Flageolet d'un ton cinglant.

Elle pose alors son plateau de côté, dénoue son tablier et se jette sur vous, main tendue au niveau de votre mâchoire pour porter une manchette foudroyante

***qui** vous fait sauter illico 8 POINTS DE VIE ( si ce coup vous tue, rendez-vous au [14](#)). Bien qu'elle ne soit pas armée, la vieille barrique malodorante est, comme vous l'avez peut-être deviné, ceinture noire de karaté dixième dan avec des mains et des pieds beaucoup plus redoutables que ses beignets empoisonnés. Il ne lui faut que **4** points pour porter un coup, et inflige 2 Points de Dommage supplémentaires. Si la veuve vous tue, vous pouvez rassembler vos abattis et les porter au [14](#). Par bonheur, peut-être, elle ne possède que 25 POINTS DE VIE. Si vous survivez, jetez-la dans la mare aux canards et revenez au [106](#) pour y choisir une nouvelle destination.*

### 170

Jetant un coup d'œil par la porte entrouverte, vous constatez que vous vous tenez au bas d'un escalier en spirale montant vers le haut d'une grande tour. Ses murs sont faits d'une pierre étrange, si claire que l'on dirait presque du marbre, mais incrustée de minuscules fragments cristallins dont le scintillement leur confère un éclat féérique.

*Vous pouvez monter l'escalier au [187](#) ou retrouver votre plan au [86](#)*

### 171

Le monstre du loch Ness verdit (une couleur qui lui va très bien, d'ailleurs). Ses yeux énormes chavirent et, pendant un instant, vous vous demandez s'il ne va pas vous vomir dessus.

— Je ne supporte pas les beignets à la crème ! hurle- t-il. Ils me démolissent le foie.

Et là-dessus, il se jette sur vous avec fureur.

*Vous n'en finirez donc jamais de vous battre ? Apparemment non si vous donnez des beignets à la crème au monstre du loch Ness !(Les ennuis que vous vous attirez, Pip, ne cesseront d'émerveiller l'univers.) Dégainez E.J., et hâtez-vous d'aller défendre votre peau au [109](#).*

### 172

Vous traînez la patte le long du couloir (où il fait un froid de chien, entre parenthèses), sur une cinquantaine de mètres, et vous parvenez à un croisement gardé. Quatre corridors partent vers le

nord, le sud, l'est et l'ouest avec, à leur point d'intersection, une petite guérite dans laquelle se tient (à moins qu'elle ne soit calée contre la cloison) une créature bizarre enveloppée de la tête aux pieds de bandes métalliques. Vous l'examinez de près et, constatant qu'elle ne respire pas, vous vous demandez si elle est vivante. Et si par hasard elle l'est, à quelle espèce elle peut bien appartenir.

— Je suis une momie blindée, vous chuchote la chose à l'oreille tandis que vous collez une oreille contre sa poitrine, guettant, en vain, les battements de son cœur.

Effaré, vous faites un saut en arrière.

— Je suis invincible et indestructible, reprend la momie blindée. N'était un léger inconvénient, je pourrais régner sur l'univers.

— Et... ce léger inconvénient ? demandez-vous.

— Je ne peux pas bouger. La momie blindée exhale un profond soupir et ajoute : Ça ne fait rien. Je peux t'empêcher d'aller plus loin, ce qui est déjà un petit plaisir dans la vie... ou dans la mort, selon le point de vue qu'on adopte. (Elle est alors prise d'une toux caverneuse qui jette une certaine lumière sur les raisons de son décès.) A moins que tu n'aies le mot de passe, bien sûr.

*Si vous avez le mot de passe, rendez-vous au [188](#). Sinon vous avez peut-être envie d'en découdre avec la momie pour qu'elle vous laisse le chemin libre ( rendez-vous au [194](#)). Par ailleurs, vous pouvez toujours regagner la salle carrée où vous avez le choix entre trois solutions : examiner la statue du cadavre au [192](#), tenter de franchir la porte ouest au [178](#) ou la porte est au [184](#)*

### 173

A peine le gnome a-t-il empoché l'or que son attitude arrogante se transforme en abjecte servilité.

— Merci, dit-il. merci. Vous n'imaginez pas comme je reçois peu de pots-de-vin à mon poste, surtout des pots-de-vin aussi généreux. Mais, bien entendu, je n'en attendais pas moins d'un personnage aussi aristocratique que vous. Un seul coup d'œil sur votre noble visage m'a suffi pour remarquer cette lueur d'intelligence acérée dans votre regard d'acier, et je me suis dit, mon petit père, je me suis dit...

Vous le laissez vaticiner ainsi un moment, n'étant pas tout à fait insensible à la flagornerie, puis vous lui imposez silence d'un geste impérieux de votre petit doigt.

— Boucle-la, face de rat! lui dites-vous aimablement. Je n'ai pas de temps à perdre.

— Bien sûr, bien sûr, approuve le gnome. Allez vite au 133. Mais que je glisse un dernier mot à votre oreille si fine et si bien ourlée : gardez le coffret !

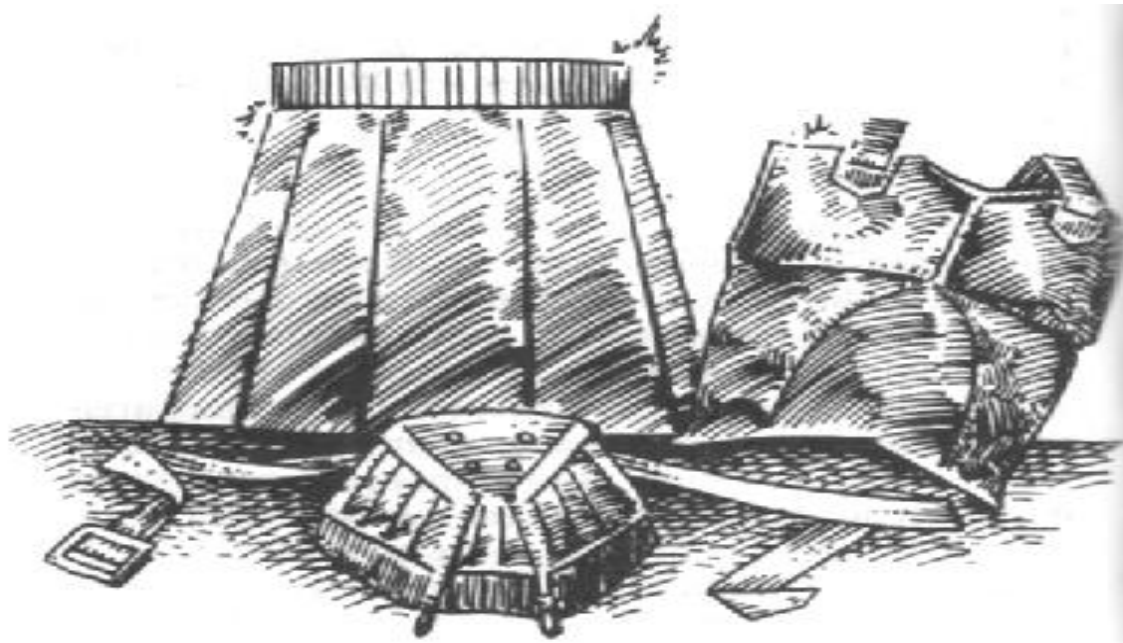
— Garder le *quoi!* demandez-vous, les sourcils froncés.

*Mais il est vraiment trop tard pour poser des questions, car déjà il vous pousse dans la salle d'audience du [133](#).*

### 174

Par les tripes sacrées de saint André ! s'exclame le forgeron. Vous êtes plus fort qu'il n'y paraît. Enfin, comme on dit en Abyssinie, petit à petit, l'oiseau fait son nid. Voilà votre armure et bonne chance.





— vous allez avoir une drôle d'allure avec une armure à la romaine, un kilt et un sporran. Mais cet équipement présente des compensations. Notamment, il annulera les 3 premiers Points de Dommages qui vous seront infligés dans un combat. Et comme les dommages magiques sont compris dans cette protection, même un sortilège de mort vous laissera avec 3 POINTS DE VIE. Maintenant, harnachez-vous et roulez des mécaniques jusqu'au [106](#) pour y choisir une nouvelle destination.

### 175

Rien. Zéro. Vous avez perdu votre temps précieux. La cellule est toujours vide.

Alors, allez-vous vous rendre maintenant au [114](#) pour y choisir une autre destination ?

### 176

Vous vous baissez et vous tentez de soulever la grille qui ne bouge pas d'un millimètre.

— Je crains que ta logique ne se soit révélée fausse, remarque la voix prétentieuse.

Au fond du trou, les quatre vieux prisonniers se mettent à vous couvrir d'injures pour votre stupidité.

Heureusement, rien ne vous oblige à supporter ce genre d'avaries de qui que ce soit. Revenez donc étudier votre plan au [93](#) pour y choisir une nouvelle destination.

### 177

Vous êtes trop aimable, murmurez-vous en choisissant votre beignet. Ils m'ont l'air délicieux, mais comme je me suis récemment bourré de pommes chips et de bonbons, je crois que je vais le garder pour plus tard, sinon je risque un sérieux problème d'embonpoint.

La veuve Flageolet qui a visiblement elle-même des problèmes d'embonpoint identifie son cas au vôtre tandis que vous prenez congé.

Avec votre beignet. Notez si vous l'avez choisi au pommes ou à la crème et ensuite bondissez simplement au [106](#) pour y choisir une autre destination.

### 178

Vous franchissez la porte qui s'est ouverte sans effort (et c'est peut-être une chance, car si vous aviez voulu la franchir sans qu'elle soit ouverte, vous auriez pu vous blesser

gravement). Vous pénétrez dans une petite pièce d'environ quatre mètres sur trois sans issue visible. Dans un hamac accroché aux poutres du plafond se prélassait un orque à la tête pointue. Instinctivement, vous faites mine de dégainer E.J., mais l'orque agite une main languide dans votre direction.

— Allons, allons, dit-il, conduisons-nous en gens civilisés. Faut-il d'emblée adopter une attitude agressive sous prétexte de croyance, de couleur ou de race différentes ? D'accord, je suis un orque et vous êtes un humain... (*Il hésite.*) Vous êtes bien un humain, non ?

— Mais oui, bien sûr, lui garantisiez-vous d'un ton rogue.

— Et pourquoi cela ferait-il nécessairement de nous des ennemis ? demande l'orque. Où est la logique d'une telle réaction ? Maintenant, si nous laissons tomber ces vieux préjugés éculés, peut-être pourrais-je vous aider en vous indiquant une sortie secrète dans cet endroit — en admettant, bien sûr, que vous en ayez besoin.

Vous êtes peut-être très laid, mais vous n'êtes sûrement pas stupide, lui dites-vous. Les propos que vous venez de tenir sont pleins de bons sens. Comment pouvez-vous m'aider ?

— Je vous le répète, en vous montrant une issue secrète dans cette pièce. Sa découverte n'exige qu'un minimum de logique. L'indice qui peut vous mettre sur la voie réside dans l'anecdote suivante : il y a bien des années, les dix maçons qui ont bâti cet édifice se promenaient un jour à l'étranger par grand vent quand une rafale emporta leurs chapeaux. Un apprenti, nu tête, courut les ramasser et tendit à chacun des maçons un couvre-chef sans se soucier de savoir à qui il appartenait. Les maçons se posèrent alors un problème épineux : comment calculer la probabilité que neuf d'entre eux exactement (et seulement neuf) sur dix retrouveraient leurs chapeaux personnels ? Certains affirmaient que les chances soient de 9 contre 1, les autres de 10 contre 1, d'autres encore de 90 contre 1 et ainsi de suite. Lorsqu'un maçon du nom d'Hinstaff leur donna le nombre exact correspondant à cette probabilité, ils en furent tous si satisfaits qu'ils pratiquèrent en cet endroit une issue secrète qui le rappelait. Ajoutez simplement 190 à ce nombre et remettez-vous en route.

*Le calcul paraît simple... au peut-être pas si simple ! Assurez-vous d'avoir correctement estimé cette probabilité. Sinon, en lui ajoutant 190, vous risqueriez de vous perdre à jamais si vous voulez sortir par cette issue secrète. Bien sûr, vous n'avez peut-être aucune envie de partir d'ici. Auquel cas, vous pouvez aller examiner la statue du cadavre au [192](#), emprunter la porte est au [184](#) ou le couloir sud au [172](#).*

## 179

Vous l'ouvrez, et elle se referme en claquant. Ça devient exaspérant !

*Etes-vous assez entêté pour faire un essai de plus au [193](#) ou préférez-vous revenir au [114](#) pour ouvrir une autre cellule ?*

## 180

Voici de loin le plus grand bâtiment du village auprès de quoi château, chapelle et tout le reste sont de dimensions dérisoires. Ce qui explique peut-être pourquoi tant d'habitants sont souvent ronds comme des billes, étant donné qu'il s'agit d'une taverne. Sur la porte, une pancarte annonce :

FERME

*Par ordre de la Société de Tempérance de Ochnatoberlochnaburry A bas l'Alcool Maudit !  
(notre devise )*

De l'intérieur proviennent des échos de beuveries et de chansons qui font trembler les murs tandis que la peinture des fenêtres s'écaille sous la virulence des relents de whisky.

*Vous parlez d'une fermeture ! Si vous voulez entrer pour jeter un coup d'œil, rendez-vous au [196](#). Sinon vous pouvez toujours retourner au [106](#) pour choisir une nouvelle destination. (Si vous avez envie de vous inscrire à la Société de Tempérance d'Ochnatoberlochnaburry, une permanence se tient au [201](#) ).*

## 181

Ce sombre et lugubre escalier en spirale qui donne accès à une tour aussi sombre et lugubre n'est certes pas, Pip, la partie la plus riante du château. On s'attendrait plutôt à y rencontrer des sorcières, des monstres, des démons ou, pour le moins, des moisissures galopantes mangeuses d'hommes ou des fongosités toxiques dégouttant du plafond.

*A moins (qui sait?) qu'il ne s'agisse d'un habile camouflage destiné à cacher le trésor le plus important de toute votre aventure ? Vous serez fixé sur ce point en entrant dans la Tour Noire au [197](#). A moins que, prudent, vous ne préfériez aller choisir une nouvelle destination au [86](#).*

## 182

Curieux, n'est-ce pas, comme les cimetières peuvent être gais ? Cela tient sans doute aux épitaphes inscrites sur les pierres tombales. Vous vous promenez le long des allées silencieuses, lisant les inscriptions en riant sous cape. Vous êtes en train de vous pencher pour déchiffrer : « Tout bien considéré, je serais mieux à Philadelphie », quand vous sentez une main glaciale se poser sur votre épaule. Vous pivotez d'un bloc tout en dégainant E.J. qui siffle dans l'air, prête à pourfendre le vampire qui...

— Je me demandais si vous aviez l'intention d'assister au service du soir ?

Vivement, vous cessez de brandir E.J. comme un possédé et vous souriez au petit homme qui est manifestement le bedeau, ou bien le vicaire, ou le marguillier, bref, celui qui occupe des fonctions à l'église.

— Je crains que ce ne soit pas possible, mon bon monsieur, dites-vous avec déférence. Car je suis affreusement occupé ce soir à sauver le royaume et ce qui s'ensuit.

Mais il ne vous écoute pas. Quelque chose derrière vous a attiré son attention, car ses yeux se dilatent de crainte et d'étonnement.

— Bonté divine ! s'exclame-t-il. Qu'est-ce que c'est que ça ?

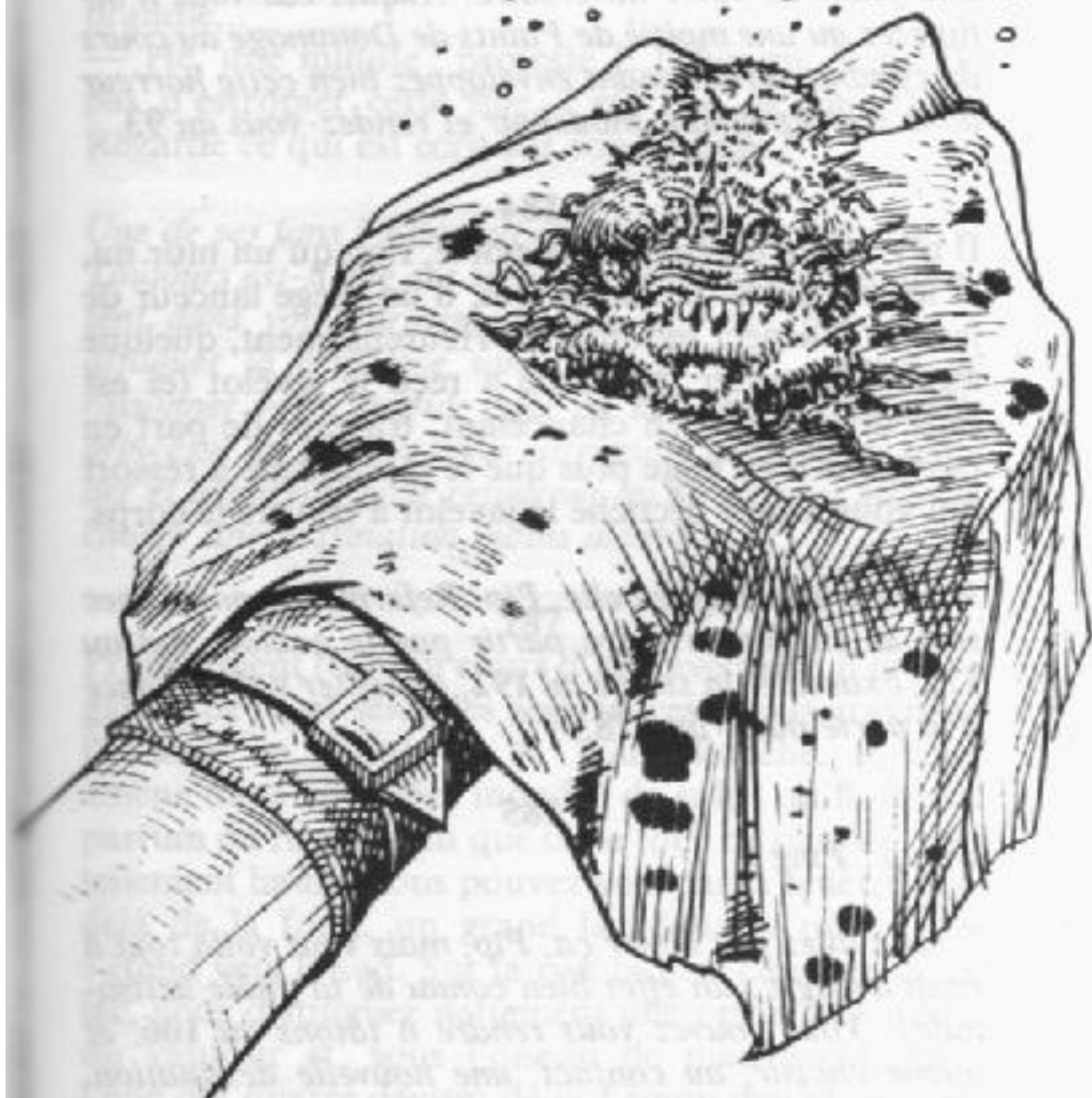
Vous vous retournez pour affronter le nouveau danger... et il vous saute dessus, ses crocs cherchant votre jugulaire.

*Un bedeau vampire (ou peut-être un vampire vicaire), et faux jeton avec ça! Résignez-vous à l'idée qu'il frappe le premier, bénéficiant de la surprise, et rassérénez-vous un peu en pensant qu'il ne possède que 20 POINTS DE VIE et qu'il lui faut un 6 pour vous toucher. L'ennui c'est que, s'il réussit à vous frapper trois fois de suite (sans compter son attaque surprise), il vous videra de votre dernière goutte de sang, emballera avec soin de quoi restera de votre cadavre et l'enverra par courrier exprès au [14](#). Si jamais vous survivez à cet affreux péril, peut-être trouverez vous le [198](#) un peu plus accueillant.*

## 183

Miséricorde ! il y a un microbe géant dans le mouchoir ! Il est à peu près de la taille d'un rat, mais donne l'impression de s'être échappé d'un microscope électronique. Il y a

plusieurs lures que vous n'avez vu une créature aussi menaçante. Le microbe vous regarde et vous fait un petit salut.



183 « Miséricorde ! Il y a un microbe géant dans le mouchoir ! »



Quels sont vos ordres? demande-t-il d'un ton sec.

— Mes ordres ? répétez-vous.

— Vous dites un mot, je saute sur le premier venu, et je le rends si malade et si faible que les Points de Dommage qu'il pourrait vous infliger sont réduits de moitié.

Quel précieux microbe !

Le seul problème, reprend le microbe, morose, c'est que certains êtres ont une immunité naturelle. Il faudra donc que vous lanciez deux dés au début d'un combat pour le savoir. Si vous faites plus de 8, ça marche ! D'autre part, je ne peux pas être tué, ni même soigné puisque la pénicilline n'a pas encore été inventée. Vous allez donc me garder sur vous pour le reste de votre aventure.

*Ce que le microbe géant ne vous a pas dit, c'est qu'il y a une petite chance (si vous faites un 2 en lançant les 2 dés) pour que vous attrapiez la maladie qu'il transmet à la place de votre adversaire. Auquel cas vous n'infligerez qu'une moitié de Points de Dommage au cours du combat. Maintenant enveloppez bien cette horreur dans son répugnant mouchoir et rendez-vous au [93](#).*

## 184

Il n'y a rien derrière cette porte, rien qu'un mur nu, et les éléments de... mais oui, d'un piège lanceur de javelot d'aspect redoutable. Heureusement, quelque autre aventurier infortuné a reçu le javelot (et est sans doute parti en chancelant, traversé de part en part), car il ne reste plus que le mécanisme à ressort qui vous aurait décoché le javelot à travers le corps. '

*Vous l'avez échappé belle. Pip. Refermez la porte avec soin et choisissez entre partir par le couloir sud au [172](#), examiner la statue au [192](#), ou tenter votre chance à la porte ouest au [178](#).*

## 185

*G loup ! Ping !*

*Vous n'allez pas aimer ça. Pip. Mais vous voilà tout à coup aveugle (un effet bien connu de la gnôle artisanale). Vous pouvez vous rendre à tâtons au [106](#), et même choisir, au contact, une nouvelle destination. Mais tous les combats que vous livrerez seront pour vous de rudes épreuves car un lancer de dès sur trois seulement vous permettra d'atteindre votre adversaire, quel que soit le résultat obtenu. Cette fâcheuse situation se prolongera jusqu'à ce que vous recouvriez la vue, ce qui n'interviendra que lorsque vous aurez obtenu 12 en lançant deux dés à la fin d'un paragraphe. à partir de celui-ci.*

## 186

Vous vous ruez à l'attaque, l'œil flamboyant, l'épée brandie...

— Hé, une minute ! proteste E.J. Ne me demande pas d'estropier cette fille, c'est une de mes fans ! Regarde ce qui est écrit sur son corsage !

*Une de ses fans ? Elle doit être la seule de son espèce. Toujours est-il que des signes de mutinerie se manifestent dans votre armement. Vous pouvez persister à attaquer la princesse sans E.J. au [199](#). Essayer de raisonner votre stupide épée au [209](#), ou cette stupide princesse au [195](#), ou enfin carrément tout laisser tomber et déguerpir pour retourner au [86](#) où vous pourrez choisir une destination moins aléatoire.*

Prudemment (car, au cours d'une aventure, il faut se garder de juger selon les apparences), vous gravissez escalier en spirale de la Tour Blanche. Il vous amène dans une pièce inondée de soleil où flotte un parfum de roses. Bien que cette tour ne paraisse pas tellement haute, vous pouvez voir par la fenêtre, au-delà de la forêt, un grand lac dans la plaine qui s'étend vers le sud. Sur la rive la plus éloignée de ce lac, vous distinguez nettement une oriflamme ornée du vautour et, sous l'oiseau de mauvais augure, l'une des quatre devises de la Légion des Morts :

CAESAR SIC IN OMNIBUS

Vous détournez les yeux de cette vue intéressante pour examiner la pièce. Elle semble avoir servi à des calculs et des observations astronomiques ou astrologiques car elle contient un astrolabe, un télescope et divers livres, cartes et plans. Un détail d'écriture sur l'une des cartes attire votre attention et, comme vous l'étudiez de plus près, vos soupçons se confirment aussitôt : vous avez sous les yeux un horoscope de Merlin, apparemment établi par l'enchanteur lui-même. Et vous n'avez pas besoin d'être astrologue pour interpréter le thème astral de Merlin car les notes qui l'accompagnent annoncent clairement sa fin tragique. Essuyant une larme furtive, vous tournez la page et vous découvrez une chose étrange : les prédictions continuent même au-delà du temps où Merlin avait dû être expédié à jamais au 14. Fasciné, vous vous mettez à lire avec attention le texte suivant :

*\* Les plus grands périls, disent les notes rédigées de la main de Merlin, surviendront peu après ma disparition quand les étoiles m'ordonneront de rejoindre les rangs de la Légion (et étant un chef né, il se pourrait bien que j'en prenne la tête). S'il en est ainsi, à moins que je ne doive demeurer à jamais dans ce triste étal, je devrai compter sur Pip pour organiser une opération de secours. Je vais donc laisser des instructions détaillées dans le coffre du coin pour être sûr que tout se déroule sans heurt comme prévu. »*

Le coffret dans le... Vous jetez un coup d'œil autour de vous et, en effet, le voilà ! Surexcité, vous vous précipitez pour l'ouvrir avec des doigts fébriles sans vous soucier des aiguilles empoisonnées ou autres pièges qui pourraient s'y cacher. Le coffret est vide !

*Il fallait s'y attendre. Ce vieux fou a oublié de vous laisser ses instructions. Enfin, ne vous faites quand même pas trop de bile. Comme vous n'avez plus rien à faire ici, autant redescendre l'escalier pour regagner le [86](#) et y choisir une nouvelle destination.*

Comme vous passez devant la momie blindée, elle se penche pour vous chuchoter à l'oreille :

— Ajoute 7 au nombre donné par le mot de passe et rends-toi directement à ce paragraphe.

*Fasse le ciel que vous vous souveniez de ce nombre, Pip ! Sinon vous pourriez vous trouver dans un sale pétrin en voulant aller plus loin.*

Quel curieux endroit ! C'est un château d'accord, mais en miniature, ou inachevé peut-être. Non qu'il soit vraiment petit, mais on a l'impression qu'il se réduit à une seule pièce avec des mâchicoulis et des tourelles, un fossé et un pont-levis entourant cette chambre unique, comme si les propriétaires n'avaient pas eu les moyens financiers nécessaires à leurs ambitions. Le tout donne un peu l'impression d'un immense château de sable bâti par un

fou .Et, à propos de fou, il y en a un qui semble franchir le pont-levis pour venir vers vous : une femme statues- que en tenue guerrière, avec kilt et sporran, tenant une cornemuse doublée de fourrure. Elle s'arrête devant vous et presse sur le sac de son instrument Aussitôt, la cornemuse annonce d'un ton plaintif :

— Salut à toi, étranger. Bienvenue au château de Mac Hoot.

— Euh... merci beaucoup, répondez-vous, un peu étonné.

Y a pas de quoi, gémissent les bourdons tandis que la femme presse à nouveau la vessie de peau. Puis-je te présenter Madame Mac Hoot, Seigneur de ces lieux ?

Et le chalumeau pivote pour désigner la femme.

— Seigneur ? dites-vous en fronçant les sourcils. Je croyais que c'était le Mac Hoot lui-même, le Seigneur de ces lieux.

— Sale macho sexiste ! hurle Madame Mac Hoot, faisant agressivement voltiger les tuyaux autour de sa tête. Mon mari ne serait même pas fichu d'être le seigneur d'un pudding au tapioca !

Du calme, Maggie, geint la cornemuse qui, manifestement, a l'habitude de ce genre de scène. Et ne te sers pas de moi comme d'une massue, je ne suis pas faite pour ça.

Mais cette prière arrive trop tard car la Mac Hoot est déjà en train de vous étriller avec son instrument qui proteste vainement.

*S'il vous reste un grain de bon sens, retournez au [106](#) aussi vite que peuvent vous porter vos jambes cotonneuses pour y choisir une nouvelle destination. Mais si vous vous sentez d'humeur guerrière, vous pouvez toujours essayer d'engager le combat au [202](#).*

## 190

Par la barbe du prophète, vous avez réussi ! Vous êtes sorti de cet horrible endroit et vous vous retrouvez sur les bords du loch Ness.

*Rien ne peut vous empêcher de retourner au [123](#). Mais vous pouvez tout aussi bien retourner à la carte du [36](#). ou même (si vous êtes vraiment crétin) à celle du [8](#).*

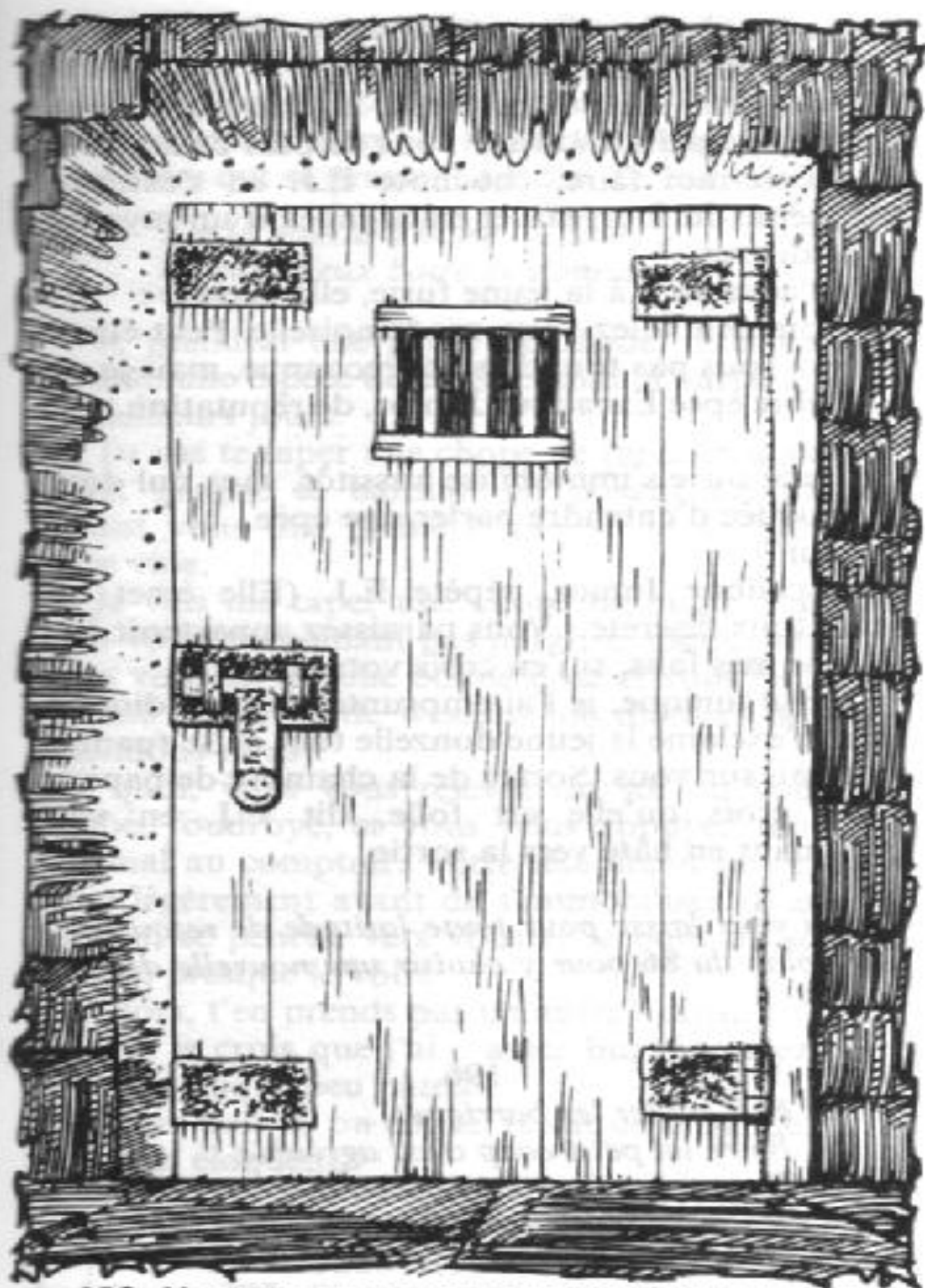
## 191

Vous poussez la porte et vous pénétrez dans la chapelle baignée de la lumière irisée des vitraux. Au loin, un orgue se met à jouer avec une douceur qui vous chavire le coeur. Vous vous avancez, puis vous vous immobilisez prudemment en voyant un personnage qui vient vers vous, portant un élégant col droit de pasteur et un kilt. Il est de plus couronné d'aureoles comme vous n'en avez jamais vues : l'une flottant au-dessus de sa tête, l'autre au-dessus de son sporran. Il s'arrête et vous sourit avec bonté.

— Soyez le bienvenu, dit-il d'une voix mélodieuse. Vous vous raclez la gorge.

— Etes-vous un saint, mon bon monsieur? dites- vous en lorgnant les auréoles.

— Mais oui, Pip, répond-t-il avec mansuétude. Il faut en être un pour s'occuper d'une église dans ce village. (Il s'élève au-dessus du sol, distraitement, puis se repose sur le sol, dégageant de suaves effluves de sainteté.) Comme je doute que vous ayiez le temps d'assister aux vêpres, permettez-moi de vous donner ma bénédiction et un petit conseil. (Il tend le bras et pose la main droite sur votre tête. Elle émet un rayonnement fugitif — sa main, pas votre tête — et vous sentez aussitôt vos POINTS DE VIE revenir à leur Total de Départ.) Mon conseil est celui-ci, ajoute le vénérable ecclésiastique: tenez-vous à l'écart du cimetière.



193 Vous vous concentrez au maximum et vous ouvrez la porte... qui se referme aussitôt en claquant !

*Bon conseil pour tout un chacun. Pip. Mais, en attendant, puisqu'on ne compte pas sur vous aux vêpres, vous souhaiteriez peut-être vous défiler jusqu'au [106](#) pour y choisir une nouvelle destination...*

## 192

Cette statue est vraiment l'une des plus hideuses que vous ayez jamais eu la malchance de voir de près. Au sommet du crâne sont gravés ces mots :

NOTRE FONDATEUR

Vous lancez un coup de pied à cette horreur, espérant la voir s'animer et devenir pour vous un sujet de distraction, mais elle garde sa position assise, pétrifiée dans sa laideur.

*Il n'y a, à l'évidence, rien à tirer de cette statue morte. Aussi vous avez maintenant le choix entre trois solutions : aller explorer le couloir ouvert au sud au [172](#), examiner la porte ouest au [178](#) ou la porte est au [184](#).*

## 193

Vous vous concentrez au maximum, puis vous ouvrez une fois de plus la porte. Un instant, vous croyez avoir réussi. Mais elle se referme. En claquant !

*Vous pouvez mettre fin une bonne fois à cette ineptie en vous rendant au [114](#). Mais si vous tenez mordicus à faire un autre essai, rendez-vous au [149](#).*

## 194

Vous vous ruez sur la momie blindée, tête baissée, l'épée brandie, les dents prêtes à mordre, les ongles à déchirer, les pieds à estoquer, assoiffé de sang, les oreilles frémissantes d'excitation. Malheureusement, toutes ces gesticulations ne servent pas à grand-chose, car la momie blindée disait bien la vérité quand elle se déclarait invincible et indestructible. Comme vous vous arrêtez pour souffler, elle tend un doigt blindé vers vous et vous occit avec nonchalance...

*... pour vous expédier droit au [14](#).*

## 195

— Ecoutez, je vous en prie. Si nous discussions du problème posément en gens civilisés? suggérez-vous, le souffle court, tout en tentant d'éviter l'instrument contondant.

— Vaurien ! hurle à nouveau la charmante jeune femme en s'acharnant sur vous de plus belle.

Laisse-moi faire, chuchote E.J. en s'extirpant elle-même du fourreau et en dégageant un rayonnement discret.

Puis s'adressant à la jeune furie, elle déclare :

— Comment allez-vous, mademoiselle. Peut-être ne m'avez vous pas tout de suite reconnue, mais je suis la célèbre épée Excalibur Junior, de réputation mondiale.

La jeune furie s'immobilise aussitôt, sans nul doute interloquée d'entendre parler une épée.

— Qui?

— Excalibur Junior, répété E.J. (Elle émet une petite toux discrète.) Vous paraissez appartenir à un club de mes fans, si j'en crois votre tunique.

— Cette tunique, je l'ai empruntée à mon idiot de sœur, s'exclame la jeune donzelle tout en se ruant de nouveau sur vous. Sortez de la chambre de papa !

— Je crois qu'elle est folle, dit E.J. en vous entraînant en hâte vers la sortie.



*Ce qui vous hisse pour toute latitude de retourner à votre plan du [86](#) pour y choisir une nouvelle destination.*

## 196

*Fais rouler les barriques... Boire un petit coup c'est agréable... Buvons un coup, buvons en deux... Jusqu'au matin, remplis mon verre... C'est à boire, à boire, à boire...*

Les refrains d'une bonne douzaine de chansons à boire vous résonnent aux oreilles tandis que vous entrez dans la taverne bondée, enjambant çà et là des corps prostrés et vous frayant un passage à coups d'épaule parmi la foule des ivrognes imbibés de whisky qui se pressent autour du bar.

*Y a la goutte à boire là-haut... Il vaut mieux boire et s'amuser...*

— Je prendrai une petite limonade, dites-vous au barman une espèce de colosse dont la barbe a connu de meilleurs jours.

— Tu vas te taper une chope de raide et sans rouspéter, grogne le barman en posant brutalement devant vous une pleine bouteille de scotch et un verre vide.

Je vais me taper une chope de raide, d'accord, dites-vous, ne voulant pas paraître discourtois. Vous vous servez une bonne dose et vous la lampez comme un héros de western (de mauvais western, entendons-nous).

Sur quoi, vous vous relevez du sol où vous êtes tombé, foudroyé, et vous vous appuyez tant bien que mal au comptoir. Votre tête décrit un cercle et vibre légèrement avant de s'immobiliser. L'énorme barman se penche vers vous et le bout de son nez effleure presque le vôtre.

— Alors, t'en prends pas un autre ? dit-il.

Je... je crois que j'ai... assez bu, répondez-vous, la voix quelque peu pâteuse.

— Ici on boit ou on cogne, rétorque le barman avec un rictus éloquent.

*C'est bien votre genre d'aller vous fourrer dans un tel guêpier. Si vous voulez continuer à boire, vous pouvez le faire au [203](#). Si vous préférez la bagarre tant que vous tenez encore debout, rendez-vous au [207](#).*

## 197

Vous gravissez le sombre escalier en spirale avec une appréhension croissante, mais vous parvenez sain et sauf à la salle la plus haute, plongée dans une pénombre qu'éclairent à peine les minces fentes ménagées dans les volets de bois fermés. A pas prudents, vous vous avancez en heurtant des tibias une masse d'objets qui jonchent le sol. Écarquillant les yeux, vous distinguez vaguement autour de vous des caisses de grandes dimensions.

*Pensez-vous que vous devriez les examiner sans attendre au [204](#) ou les mettre avant tout en pleine lumière en ouvrant les volets au [210](#).*

## 198

Son col dur tombé dans les débris gît maintenant près du petit tas de poussière auquel sont réduits tous les vampires lorsque vous avez réussi à les zigouiller. Vous le ramassez (le col, pas le tas de poussière) et vous l'examinez avec soin. A l'intérieur vous trouvez, brodée, cette phrase :

VOLE AU VERITABLE VICAIRE QUI NE SOUHAITE NUL MAL AU PORTEUR

Ce pendard a donc dérobé son col au vrai vicaire. Avec précaution vous essayez de l'ajuster à votre cou, ayant toujours plus ou moins rêvé d'appartenir à la gent ecclésiastique. Aussitôt, il vous serre la gorge comme un étau. Un col ensorcelé ! Et qui prétend ne souhaiter aucun mal au porteur ? Parlons- en ! Vous agrippez cet engin mortel de la fureur divine, mais sans parvenir le moins du monde à le desserrer. Le col vous comprime un peu plus la chair et votre visage prend une gracieuse teinte bleuâtre.

*Après avoir vaincu un vampire, allez-vous succomber à l'étreinte d'un col ? Seuls le temps et les dèss vous donneront la réponse. Lancez-en deux (pas deux temps, deux dèss) en trois mouvements (facultatif) et notez le résultat. Si vous faites plus de 5. rendez-vous au [205](#). Si vous faites moins de 6, rendez-vous au [211](#).*

## 199

D'un geste rapide, vous lancez de côté E.J., (qui décrit un arc de cercle et vient se planter en vibrant dans une table de bois) et vous bondissez vers la ravissante mégère armée (vous vous en apercevez alors) d'un énorme vase chinois bleu de la dynastie des Ming (il est difficile de trouver un instrument plus contondant). Elle fait une esquive de côté.

Ne croyez pas que je vais vous ménager parce que vous êtes désarmé vous-même ! hurle-t-elle. Mon vase, j'ai bien l'intention de m'en servir ! — Je m'en tamponne de votre vase Ming bleu ! ripostez-vous sur le même ton, en vous demandant pourquoi E.J. se met soudain à frétiller de rire. Mais comme vous vous élancez sur elle, votre pied se prend dans le bord du tapis et vous partez en vol plané par-dessus la table de chevet pour atterrir, tête la première, dans le pot doré qui, par bonheur, était vide. Vous vous tortillez comme un chat et vous vous remettez sur pied, mais sans réussir à arracher le vase malencontreux qui vous coiffe. La jeune harpie vous bondit dessus et, ne pouvant plus vous assommer avec son vase, s'en prend avec fureur à l'un de vos tibias. Vous sautez en arrière sur un pied, glapissant de douleur, et vous vous précipitez sans le vouloir dans la penderie du roi dont la porte se referme sur vous. Par bonheur, la porte a heurté violemment le vase qui s'est brisé.

— Sortez de là ! vocifère la jeune teigne, hors d'elle. Poltron ! Froussard !

A travers la porte, vous entendez E.J. demander :

— Etes-vous vraiment membre de mon club de fans?

*La situation tourne au fiasco total, Pip. Il n'y a qu'une solution sensée à adopter : sortir en trombe, empoigner E.J. et filer sans demander votre reste jusqu'au [86](#).*

## 200

Trois épées plantées dans le sol comme des buts de cricket... un solide filet... une boule de fer hérissée de pointes... et là-bas sous l'arbre, à demi couvert par un pan de toile, un gourdin traversé d'un clou, plusieurs casaques capitonnées et des casques métalliques. Tout cet attirail se résume en un mot : Pogolfit, le sport le plus meurtrier connu de l'humanité, maintenant interdit en Avalon pour sa cruauté mais encore pratiqué avec enthousiasme par les Ecossais (ils étaient leaders du championnat l'an dernier et semblent, actuellement, bien placés pour remporter la coupe). Heureusement, il semble qu'il n'y ait personne dans les parages.

— Alors, mon gars, c'que tu dirais d'une p'tite partie?

La voix, tout près de votre oreille droite, vous fait sauter comme un diable de sa boîte. Vous pivotez sur les talons et vous trouvez face à face avec un arbitre d'âge canonique portant plusieurs chapeaux superposés et tenant par la bride un poney. Derrière lui, telle une armée de barbares, s'avancent en roulant des épaules deux équipes de Pogolfit écossaises, leurs sporrans bourrés de rondins ajustables les uns aux autres. Ils vous dévisagent avec une insistance et une sorte d'avidité inquiétantes *La dernière fois que vous avez joué au Pogolfit, vous avez fini fiché dans le sol, les pieds les premiers, comme un pieu humain. Mais, comme toujours, vous avez le choix. La partie de Pogolfit commencera au [206](#). Mais vous pouvez poliment refuser l'invitation et choisir une autre destination sur votre plan au [106](#)*

## 201

Vous frayant un passage au milieu d'un orchestre enthousiaste qui joue *A la claire fontaine*, vous vous retrouvez devant une table en sapin brut derrière laquelle une jeune femme en uniforme bleu marine s'évertue à classer une pile de formulaires. Elle lève les yeux sur vous et vous dit d'un ton sec :

— Vous désirez ?

— J'aimerais m'inscrire à la Société de Tempérance d'Ochnatoberlochnaburry, lui dites-vous.

— Vous buvez du whisky ? Vous secouez la tête.

— Non.

— Du gin ? De la bière ? Du schnaps ? De l'aquavit ? Du raki ? Du tafia ? Du kirsch ? De la tequila ? Du bois ? De l'hydromel ? Du vermouth ? De la vodka ? De l'eau ? Du calva ? Du sherry ? Du jus de...

— De l'eau ? demandez-vous. Vous avez dit de l'eau ?

La jeune femme vous dévisage.

Oui, je l'ai dit. Ça m'a échappé malgré moi, mais je l'ai dit. J'ai les nerfs en pelote, vous comprenez. Ça peut arriver à tout le monde, une petite erreur comme ça... Mais vous n' imaginez pas ce que c'est que d'être secrétaire de la Société de Tempérance dans ce trou perdu. Ils sont tous fous, n'est-ce pas, tous ceux qui ne sont pas saouls. Et puis il y a tous ces formulaires à remplir. (Elle prend les imprimés et les lance en l'air, si bien qu'ils retombent comme des flocons de neige.) Voilà ce que j'en fais, moi ! s'écrie-t-elle. Voilà ce que j'en pense de leurs stupides formulaires ! (Elle vous tend une petite carte métallique sur laquelle est gravée une bouteille brisée.) Tenez, voilà ! Prenez ça et fichez-moi la paix !

— Qu'est-ce que c'est ? demandez vous.

— Votre carte de membre ! hurle-t-elle. Portez-la sur vous constamment et ne buvez pas une goutte d'alcool, sinon elle explosera en vous arrachant la tête !

*Charmant ! Empochez la carte et filez vers le [106](#) avant que la secrétaire ne sombre dans la dépression nerveuse.*

## 202

Erreur fatale, Pip. Même si cette cornemuse n'est pas conçue pour servir d'arme, ses tuyaux sont déjà en position de défense. Et avec la robuste Madame Mac Hoot qui vous fouille la jambe droite, vous avez l'impression d'être sur un ring et d'affronter en même temps un catcheur et une pieuvre. Sans compter que tous deux se déplacent avec une telle vélocité que vous ne parvenez même pas à les toucher.

— Je me rends ! crie E.J. qui sait quand elle a le dessous, même si vous l'ignorez, vous. Je demande grâce. Paix ! Donnez-moi un drapeau blanc que je l'agite ! Ne me frappez plus ! Pitié ! Je suis votre esclave ! Vous avez gagné ! Tout ce que...

— Un peu de cran, E.J. ! Ressaisis-toi ! sifflez-vous, indigné.

N'empêche qu'elle n'a peut-être pas tort, surtout maintenant que la terrible Mac Hoot et sa cornemuse ont suspendu l'attaque devant ce lamentable effondrement.

— Et que ça vous serve de leçon, marmonne Madame Mac Hoot sévèrement. N'attaquez jamais une cornemuse sans défense quand elle a le dos tourné.

Vous fermez les yeux en priant le ciel de vous accorder assez de patience (et si possible une autre épée), mais ayant gagné haut la main. Madame Mac Hoot se fait maintenant tout sucre tout miel et vous entraîne en souriant dans cet étrange château d'une pièce.

— Assieds-toi, dit-elle. Je vais te faire une tasse de thé. Si tu le bois d'un coup, il te restituera ton Total de Départ de POINTS DE VIE.

— Tout juste, soupire la cornemuse, et n'oublie pas de nourrir les canards avant de quitter le village, sinon tu manqueras l'occasion de te procurer quelque chose dont tu pourrais avoir bien besoin plus tard, tu saisis ?

— Comment le savez-vous ? demandez-vous, curieux, à l'instrument.

— J'étais la cornemuse du vieux Moore dans le temps et avant ça, j'ai joué pour Nostradamus.

*Une potion curative sous forme de thé et des conseils prodigués par une cornemuse extralucide ? Certaines aventures sont décidément plus imprévisibles que d'autres. Vous feriez bien de retourner au [106](#) avant que cette histoire ne vous expédie dans une maison de repos.*

## 203

Vous sifflez encore une chope de whisky, et bientôt le barman commence à ressembler à Paul Newman. Un verre de plus, à titre médicinal, et vous vous sentez tellement en forme que vous tenez à peine debout. Votre tête se met à tourner sur vos épaules, comme les lentilles d'un phare. On étouffe de chaleur dans cette taverne, d'autant plus que vos compagnons de ribote se pressent autour de vous comme une joyeuse bande de lyncheurs. Soudain, dieu merci, vous sombrez dans l'inconscient.

*Vous revenez à vous avec deux des dans la main. Lancez-les pour savoir où vous venez de refaire surface. De 2 à 4, rendez-vous au [189](#). De 5 à 7, rendez-vous au [200](#). De 8 à 10, rendez-vous au [151](#). Enfin si vous faites 11 ou 12, vous vous retrouverez au passage franchissant les collines, au [55](#).*

## 204

Ce ne sont pas des caisses... mais des cercueils ! Maintenant, faites très attention, Pip. Dans une situation pareille, il faut retenir votre souffle et lentement, très lentement, très prudemment, reculer pas à pas... Restez les yeux rivés sur les cercueils et ne faites pas le moindre bruit. Éloignez-vous tout doucement, jusqu'à ce que vous atteigniez... Trop tard, ils commencent à s'ouvrir !

*Vous l'avez deviné, Pip. ce sont des vampires. Des créatures taciturnes en cape noire d'opéra doublée de rouge, avec des crocs lumineux. Lancez un dé et divisez le résultat obtenu par deux pour savoir combien d'entre eux vous allez affronter. (Non, vous ne pouvez pas vous battre contre un demi-vampire ; donc arrondissez au chiffre supérieur si vous n'avez pas fait un nombre pair. ) Chaque vampire possède 25 POINTS DE VIE, frappe*





203 *Vous sifflez encore une chope de whisky, et bientôt le barman commence à ressembler à Paul Newman...*



*avec un 6 et n'inflige que les dommages correspondant au chiffre indiqué par les dès. Sauf pour un double 6 qui vous avertira alors qu'il a sucé jusqu'à votre dernière goutte de sang, et que votre corps desséché vous attend au [14](#). Si jamais vous survivez à cet intermède d'horreur transylvanienne, vous devriez être en mesure d'arriver au [212](#).*

## 205

Alors que vous vous effondrez à genoux tandis que le décor s'efface autour de vous, le col relâche son étreinte et vous permet de reprendre votre respiration. Mais vous ne pouvez toujours pas vous en débarrasser. Il reste en place comme s'il était soudé.

*Ce qui, après tout, n'est peut-être pas plus mal car vous bénéficiez maintenant de la Protection de l'Oint du Seigneur pour le reste de votre aventure. Si vous souhaitez invoquer son intervention, lancez deux dès avant d'engager le combat. Si vous faites 10.11 ou 12, votre adversaire se dérobera **sous** prétexte que vous êtes un vicaire anglican, et vous serez alors libre de poursuivre votre aventure comme si vous aviez remporté la victoire. Vraiment pratique. Maintenant filez au [106](#) et choisissez-y une nouvelle destination.*

## 206

— A toi de prendre le poste de batteur, dit l'arbitre d'un ton insidieux.

Vous acquiescez. Le pogolfit est un jeu tellement calamiteux... autant mourir batteur que lanceur.

— Bien, dit l'arbitre. (Puis il ajoute comme après réflexion :) On va jouer d'après les règles australiennes.

Les régies australiennes ? Quelles régies australiennes ? Le pogolfit est déjà assez dangereux... alors, si en plus on en change les règles ! Vous ouvrez la bouche pour protester, mais il est, hélas trop tard. Déjà l'on vous pousse devant les trois épées et l'on vous tend la masse armée d'un clou.

En piste ! lance l'arbitre d'un ton enjoué.

Aussitôt les membres des équipes sortent de leurs sporrans d'énormes rondins télescopiques et, dans un bruit de tonnerre, vous foncent droit dessus comme une forêt mobile.

— Hé, une minute ! vous exclamez-vous, paniqué. Je ne peux pas me battre contre deux équipes.

— Avec les régies australiennes, tu peux ! crie l'arbitre, courant se mettre en sûreté sous un arbre.

*Vous pivotez sur les talons pour détalier ( ou opérer une retraite stratégique, si vous préférez), mais déjà les rondins fusent en l'air et décrivent de larges trajectoires en arc de cercle, comme un vol de flèches massives, pour s'abattre sur votre tête nue. Un instant le ciel s'assombrit. Vous brandissez votre massue dans une absurde tentative de défense, puis les rondins vous arrivent dessus, telle une pluie d'apocalypse et, à un éclair aveuglant de douleur suit la nuit noire. Pas la nuit noire et redoutée du 14 toutefois, mais deux cents paragraphes plus loin, celle du [214](#)*

## 207

Penché en avant sous un angle hasardeux, vous décochez un direct dans le nez du barman. Il réplique en vous lançant une bouteille à la tête. Le projectile (heureusement sans doute) manque son but, et atteint la nuque rougeoyante d'un énorme highlander qui émet un

rugissement féroce, assez semblable à l'appel du mâle des haggis géants sauvages d'Aberdeen au mois d'août. Et convaincu, semble-t-il, d'avoir été agressé par son voisin, il lui assène sur le crâne un horion à assommer un bœuf. Le voisin en question, un colporteur à l'œil noir et à la mine rusée, va valdinguer contre une table de poker où une grosse partie est en cours. Les joueurs, quatre assassins à face de lune de l'île de Skye, bondissent avec une telle violence que la table est projetée sur un quatuor vocal d'amateurs en train de chanter : *Ah ! le bon scotch doré qu'on boit sous les tonnelles*. Instantanément, c'est le chaos total dans la taverne où se déchaîne une bagarre générale très semblable à celles qui dévastent les saloons du Far-West. Têtes défoncées, hommes expédiés à travers les miroirs, tables fracassées, fenêtres volant en éclats, épées et couteaux lançant des éclairs, tandis que dans le coin à gauche rampe à quatre pattes le pianiste de service miraculeusement épargné par tous les projectiles qui convergent vers lui.

*Maintenant, regardez ce que vous avez fait. Pip. Mieux vaut prendre vos cliques et vos claques avant que la situation empire encore. Filez par la porte de derrière jusqu 'au [106](#) et choisissez y une destination plus sûre.*

## 208

L'odeur montant de l'étable, combinée à ce couinement spécial qui met les nerfs à vif et fait grincer des dents, suffit largement à vous indiquer que vous venez d'entrer dans un élevage de haggis.

— Sais-tu que je n'ai jamais vu de haggis vivants? remarque E.J.

— Ne le regrette surtout pas, répliquez-vous posément. A part les dragons et les vampires, il n'y a sans doute pas de créatures aussi terrifiantes. Terrifiantes et dangereuses. Note, ajoutez-vous en joignant le geste à la parole, l'épaisseur des madriers dont est faite l'enceinte du corral où sont parquées ces bêtes... Note la grosseur des cordes qui arriment les madriers... et note la hauteur de l'enceinte car il est bien connu que le jeune haggis peut sauter sept fois la longueur de ses bras tendus au-dessus de lui.

Note aussi les tessons de bouteille scellés en haut du mur du corral. Note le profond fossé qui entoure l'élevage et que l'on peut inonder en un clin d'oeil si jamais l'un de ces terribles bestiaux tentait de s'échapper. Note encore...

Mais le verrou m'a l'air bien fragile, interrompt E.J. que votre exposé bassine visiblement. Il vous glisse entre les doigts... pardon, contre la lame.

Ne pousse pas le loquet ! hurlez-vous. Trop tard ! La porte du corral se rabat violemment comme sous l'impact d'une force surhumaine, et trois haggis trapus d'un noir de jais se ruent au dehors, les naseaux fumants, balançant la tête çà et là, fouettant l'air de leurs queues hérissées de dards. Deux de ces monstres détalent au nord vers la liberté des hautes terres. Le troisième, fâcheusement, vous repère de ses petits yeux porcins et luisants, gratte le sol un instant puis saute en l'air, à la manière caractéristique des haggis qui se préparent à charger.

*Vous allez avoir du mal à débiter cet adversaire en rondelles, Pip. Le haggis possède 40 POINTS DE VIE, frappe avec un 5 et inflige 6 Points de Dommage supplémentaires ! Heureusement, le saut initial mis à part, il se déplace très lentement. En conséquence, vous pouvez porter deux coups quand il n'en porte qu 'un. Toutefois, s 'il fait un 12, il vous tombe sur le râble et vous tue séance tenante. Si vous succombez aux coups de cette brute, rendez-vous, comme d'habitude, au [14](#). Si vous survivez, vous découvrirez que vos ennuis ne font que commencer au [213](#).*

— Allons, voyons, E.J., commencez-vous de votre ton le plus mesuré.

— Non ! aboie E.J. Pas question !

Elle se tortille si bien qu'elle vous tourne le dos, ce qui n'est pas facile de la part d'une épée qui, c'est visible, prend la situation très à cœur.

— Ça m'étonnerait que ce soit une fan, dites-vous posément. A mon avis, elle a emprunté cette tunique à sa sœur ou quelque chose dans ce genre.

— Tu es jaloux, rétorque E.J., amer. Tu es simplement jaloux parce que je reçois tant de courrier de mes fans. Tu n'arriverais à rien sans moi dans ces aventures, figure-toi.

Et elle vous saute de la main pour se planter bêtement dans le sol. Vous essayez de la dégager, mais sans succès. Sans doute s'est-elle servie du même sortilège que son homonyme senior utilisait pour rester fiché dans la pierre jusqu'à la venue du roi Arthur.

*Inutile d'essayer de lui faire entendre raison. Vous êtes contraint soit d'attaquer la princesse au [199](#), soit de tenter de parlementer avec elle au [195](#), soit de retourner au [86](#) pour y choisir une destination plus reposante (seule destination où E.J. acceptera de vous suivre).*

## 210

Aussitôt les volets ouverts, le soleil inonde la pièce. Au même instant, vous êtes assourdi par les plus atroces hurlements que vous ayez jamais entendus. Vous pivotez sur vous même, mais les hurlements cessent aussi brusquement qu'ils ont commencé. La pièce dans laquelle vous venez de pénétrer n'a pas reçu de visite depuis des mois, peut-être des années. A cela rien d'étonnant : ces formes oblongues que vous preniez pour des caisses sont en fait des cercueils. Vous vous avancez pour les examiner de plus près. En un rien de temps, vous avez soulevé les couvercles (montés bizarrement sur des gonds et en outre, des gonds graissés avec soin), mais il n'y a rien à l'intérieur sinon d'épais tas de poussière d'où émergent çà et là des chevalières. Vous jetez un dernier coup d'oeil autour de vous en vous demandant d'où diable (y serait-il pour quelque chose?) venaient ces hurlements. Mais le mystère reste entier.

*Que c'est irritant de ne pas savoir sur quel pied danser ! Enfin, mieux vaut peut-être rester dans l'ignorance. Retournez donc au [86](#) pour choisir une autre destination. A moins, bien entendu, que vous n'ayez envie d'essayer à votre doigt une de ces chevalières au [215](#)*

## 211

Vos yeux chavirent et votre respiration se fait sifflante (un sifflement qui n'a rien de mélodieux). Frénétiquement, vos doigts s'efforcent d'agripper ce col démoniaque, de desserrer son étreinte intolérable.

— Psst !

Votre vue se brouille, le sang vous bat dans la tête. Une sorte de brume rougeâtre s'étale...

— Psst !

... devant vos yeux. Vous avez la gorge en feu. Une étrange faiblesse s'empare de vous.

— Psssssssst !

— Oh, qu'est-ce que tu veux, E.J., demandez-vous avec irritation, maintenant que cette stupide épée a complètement gâché votre émouvante scène de mort.

— Si tu te servais de moi pour le trancher ? suggère E.J., logique.

— Tu es complètement ravagée, ripostez-vous. Il est autour de mon cou, ce col ! Tu veux que je me décapite ou quoi ?

— C'est un risque, admet E.J., mais si tu ne le cours pas. le 14 ne fait pas un pli pour toi.

C'est assez bien raisonné, somme toute, d'autant que votre cerveau est de moins en moins irrigué par le sang. Sans plus lanterner, vous empoignez E.J. et vous la balancez vers votre cou.

*Je n'aurais jamais cru ça si je ne l'avais vu de mes propres yeux, Pip. De toutes les excentricités auxquelles vous vous êtes livré pendant vos aventures, la tentative de décollation avec votre propre épée est de loin la plus délirante. Lancez deux dés exactement comme pour un combat. Si vous atteignez le col (avec un minimum de 5) rendez-vous au [217](#). Sinon rendez-vous au [222](#),*

## 212

Ces choses (ces Choses ?) sont bizarrement bruyantes, Pip. Des cris à glacer le sang, ma parole. Et pourtant, en un moment pareil, ils résonnent comme une douce musique.

*Vous allez ouvrir les volets, et les flots dorés du soleil transforment subitement ces résidus de vampires en inoffensifs tas de poussière rehaussés çà et là d'une chevalière que vous pouvez essayer de vous passer au doigt (les chevalières, pas les tas de poussière) au [215](#). Si vous voulez vraiment explorer les tas de poussière (encore qu'on se demande pourquoi vous deviendriez soudain aussi bête). rendez-vous au [218](#).*

## 213

— Hé là ! qu'est-ce que tu fais à mes haggis ? vocifère une voix furieuse, tandis que vous essayez, titubant et à demi-mort, de reprendre vos esprits. Haletant, vous vous détournez et vous rencontrez le regard courroucé d'un petit homme au poil noir.

avec un poireau dans son sporran et des morceaux de charbon cousus au bas de son kilt pour l'empêcher de se retrousser dans le vent. Un compatriote de Merlin à en juger par son accent. Mais qu'est-ce qu'un Gallois vient faire en Écosse ? C'est un mystère que vous avez peu de chance de résoudre. Furieux de ce que vous avez fait à ses haggis, l'homme au kilt lesté de coke se rue sur vous et, tirant son poireau de son sporran, il se met à féroce-ment vous taper dessus avec son légume.

*On pourrait vous pardonner de penser qu'un poireau est inoffensif. Mais dans ce cas précis, vous auriez tort, grandement tort (et rappelez vous que parfois le tort tue !). Le poireau utilisé par cet éleveur de haggis enragé est une arme végétale magique qui possède 20 POINTS DE VIE (qu'elle retrouve intacts après chaque combat), et à qui il faut un 9 pour porter un coup, mais qui, ayant frappé, inflige des Points de Dommages triplés et vous donne une telle indigestion que vous serez incapable de riposter efficacement ou de lancer des Sortilèges pendant deux Assauts consécutifs. Si vous êtes empoireauté à mort au cours de cet affrontement singulier, rendez-vous droit au [14](#). Au cas très improbable où vous survivriez, le [219](#) vous attend.*

## 214

Vous revenez lentement à vous, affligé d'un atroce mal de tête. Vous êtes allongé sur le sol d'une caverne crayeuse. Le soleil filtre à travers un large orifice dans la voûte, autour duquel apparaît une série de faces barbues à l'expression anxieuse.

Alors, comment tu te sens ? crie l'un d'eux. Vous regardez autour de vous. Plusieurs rondins sont tombés dans la caverne avec vous, lancés avec une telle force que trois d'entre eux se sont plantés dans la craie. Vous vous sentez endolori de partout.

— T'as marqué quatre points ! vous lance un autre barbu de là-haut d'un ton encourageant.

Vous vous mettez péniblement sur pied (au bruit des ovations discordantes au-dessus de vous) et, tenant votre tête à deux mains de peur qu'elle ne vous tombe des épaules, vous inspectez la caverne à la recherche d'une issue possible. Il n'y en a pas...

— On va te fabriquer une corde avec nos kilts et te tirer de là ! crie un des barbus. Pas besoin de te faire de bile !

... mais il y a un œuf gigantesque, plus grand que vous en vérité, dans un coin, et dont la coquille a été légèrement fêlée par un des rondins.

*Il s'agit maintenant de savoir si vous acceptez l'offre de la corde en kilts au [221](#) ou si vous préférez examiner l'œuf géant au [224](#).*

## 215

Vous passez une lourde chevalière à votre doigt, autour duquel elle s'ajuste aussitôt (et s'ajuste si bien que vous ne pourrez plus jamais l'ôter jusqu'à votre mort, ou du moins jusqu'à ce que votre doigt se détache), tout en se mettant à diffuser une étrange lueur verte. Et vous commencez à vous sentir tout drôle.

*Ce qui n'a rien d'étonnant car vous êtes en train de vous métamorphoser en chauve-souris. Si cette transformation vous perturbe, rendez-vous au [223](#). Sinon rendez-vous au [226](#).*

## 216

Ce bâtiment est entouré d'un brouillard de vapeurs de whisky si lourdes et entêtantes que vous vous retrouvez sur les genoux, en digue-digue, le temps d'atteindre la porte. E. J. même n'a pas l'air (et pour cause) dans son assiette.

— Hic ! fait-elle, des profondeurs de son fourreau. Comme vous parvenez à la porte d'entrée, un gardien à l'œil injecté s'avance pour vous barrer le passage.

— Pas un pas de plus, mon gars ! dit-il d'un ton hostile. C'te fabrique est propriété privée. On veut point d'agents du fisc ici, ni de sangsues du même tonneau !

— J'suis pas un agent du fisc, répondez-vous, la voix un peu pâteuse, en imitant malgré vous son accent du terroir.

Mais il reste planté sur place.

*Autrement dit, si vous voulez pénétrer dans cette fabrique, il vous faudra vous battre contre lui au [225](#). Bien entendu, vous pouvez vous retirer en titubant jusqu'au [106](#) pour y choisir une direction plus écologique.*

## 217

Tel le bras du destin, la lame au fil acéré d'E.J. s'abat sur votre gorge, tranchant net le col qui vous étrangle sans même égratigner votre tendre épiderme

*On peut dire que vous avez de la chance. Maintenant que ce fichu col gît sur le sol, vous pouvez le balancer au loin d'un coup de pied et regagner la chapelle au [151](#) ou revenir en arrière jusqu'au [106](#) pour y choisir une destination totalement différente.*

## 218

Vous (pouaaah !) plongez la main dans le tas de poussière qui, tout récemment encore, était un vampire bien en vie (?). Tout en lançant cet adage philosophique *Sic transit gloria mundi*, vous farfouillez du bout des doigts.



Rien. Vous (berk !) passez au tas de poussière suivant et faites les mêmes gestes. Toujours rien. Vous (Beeuuh !) vous attaquez à un troisième et, vous sentant de plus en plus l'âme d'une stryge ou d'un lémure, vous enfoncez encore une fois la main dans la poussière. Ce vampire-là devait être d'une taille impressionnante car votre bras disparaît dans le monceau poussiéreux jusqu'au coude. Mais votre patience (sans parler de votre estomac blindé) est récompensée. En effet, dans le tas de poussière, vos doigts se referment sur une sorte de tige ronde, plutôt courte. Vous la dégagez, vous la nettoyez et vous découvrez à votre grande surprise que vous tenez en main un bâton magique superbement sculpté d'un lotus.

*Les vampires, semble-t-il, avalent n'importe quoi. Le bâton magique au Lotus — ainsi nommé parce que l'une de ses extrémités est façonnée à l'image d'une ravissante fleur de lotus — est décoré de plusieurs bandes colorées successives. L'action de ce bâton dépend de la bande par laquelle on le tient quand on prononce le mot secret qui l'anime. Par malheur, vous n'avez aucune idée de ce mot. Du moins pour le moment. N'empêche que vous pouvez toujours prendre note des pouvoirs du bâton au cas où vous seriez en mesure de l'utiliser. Si vous le tenez par la bande DOREE, il guérira tous vos maux et blessures, et vous restituera votre Total de Départ de POINTS DE VIE. Tenu par la bande BLEUE, il vous enveloppera d'une armure de lumière qui, agissant comme une armure ordinaire, vous permettra de déduire 5 Points de tout Dommage qui pourrait vous être infligé. Tenu par la bande ROUGE, il inflige 2 Points de Dommage supplémentaires à un adversaire. Tenu par la bande VERTE, il vous garantit automatiquement une Réaction Amicale de la part de toute créature susceptible d'une telle réaction. Tenu par la bande ARGENTEE, il vous rend d'une séduction irrésistible pendant trois paragraphes. Vous devez également lancer un dé pour savoir combien de fois vous pourrez tirer parti du bâton magique durant l'aventure en cours. Maintenant, rendez-vous au [86](#) pour y choisir une nouvelle destination et guettez sans cesse du coin de l'œil l'apparition du mot secret qui met en action le bâton magique.*

## 219

Eh bien, vous en avez vu de toutes les couleurs, Pip. Pas un aventurier dans le pays ne se serait tiré d'un pareil guêpier aussi en forme que vous. Mais, après tout, bien peu d'aventuriers dans le pays possèdent votre courage, votre énergie, votre adresse, votre intelligence et votre avantageux physique.

*Mais, puisque malgré tout cela, vous êtes un peu oublieux, peut-être serait-il bon de vous rappeler de prendre avec vous le poireau (précieuse arme végétale que vous pourrez utiliser au cours de deux combats ) quand vous retournerez au [106](#) pour y choisir une autre destination.*

## 220

Bien essayé ! Mais ce n'est certainement pas ici que vous vouliez aller, puisque vous vous trouvez dans un trou perdu plutôt malodorant, environné de dinosaures mangeurs d'hommes. A moins que vous ne vouliez servir de dîner à l'un de ces monstres, vous feriez mieux de retourner au paragraphe d'où vous venez pour y trouver une meilleure réponse à faire.

## 221

Vous détournez les yeux , horrifié, tandis qu'au- dessus de vous, les hommes retirent leurs kilts. Quelques instants plus tard, une voix chevrotante vous lance :  
— On est prêts.

Vous levez la tête pour découvrir qu'ils ont noué leurs vêtements les uns aux autres par les coins pour former une sorte de corde qui descend de la voûte jusqu'à vos pieds.

— Attrape ça ! crie une voix d'en haut. Et magne- toi le train... y a un de ces zefs qui souffle ici !... De quoi se geler, surtout quand on est dékilté ! Désireux d'éviter à vos sauveteurs de se geler, vous empoignez la corde improvisée et vous grimpez aussi vite que possible.

*Mais les nœuds tiendront-ils ? Lancez deux dés. Si vous faites plus de 6, vous grimpez sans histoire au [228](#). Pour tout autre résultat, vous retombez, et cette chute vous fait perdre un nombre de POINTS DE VIE égal à ce résultat. Si cela vous tue, rendez-vous au [14](#). Sinon vous devez refaire des tentatives d'escalade jusqu'à ce que vous parveniez à vous extraire de cette caverne.*

## 222

Tel le bras du destin, la lame au fil acéré d'EJ, s'abat sur votre gorge et tranche net le col qui vous étrangle —et votre tête avec.

Le monde bascule et tournoie tragiquement sous vos yeux tandis que vous éprouvez une affreuse sensation de chute avant de sombrer dans le néant.

— Désolé, marmonne la voix trop familière à vos oreilles d'E.J.

*Et vous coulez à pic, sans tête, dans les profondeurs du [14](#)*

## 223

Prestement, avant que la terrible métamorphose ne s'achève, vous empoignez votre fidèle épée, la grande Excalibur Junior et, grinçant des dents, l'angoisse au ventre, vous lui faites décrire un arc de cercle foudroyant et vous l'abattez en plein sur la chevalière.

*Que vous sectionnez, ainsi qu'un bon morceau de votre doigt. Si bien que, à partir de maintenant, vous soustrairez 1 Point de tout Dommage que vous pourrez infliger au cours de vos prochains combats. Cela, du moins, jusqu'à ce que vous mouriez et renaissiez avec un autre corps. En attendant, retournez au [86](#) et choisissez une autre destination sur votre plan avant de vous amocher un peu plus.*

## 224

Il y a quelque chose dans cet œuf! Les bruits sont bien distincts. Quelque chose qui essaie de sortir. Quelque chose de gros qui doit être prêt à éclore. Vous regardez, pétrifié, les craquelures qui commencent à sillonner la surface de l'œuf.

*Si vous restez pétrifié comme ça, Pip, vous risquez peut-être de très gros ennuis. Vous avez encore le temps de grimper à la corde de kilts au [221](#), mais si vous ne vous grouillez pas, vous êtes condamné à savoir ce qui va se passer au [229](#).*

## 225

— Arrière, manant ! Vous écriez-vous, vacillant sur vos jambes et décrivant des moulinets désordonnés avec E.J *Très désordonnés. Vous êtes maintenant tellement ivre que vous allez manquer deux Assauts sur trois au cours du combat. Le gardien possède 25 POINTS DE VIE et un gourdin caché sous son kilt capable d'infliger 2 Points de Dommage supplémentaires. Si vous survivez,, rendez-vous au [231](#). Sinon essayez le [14](#).*

Vous battez des ailes à l'aveuglette un moment, puis vous découvrez qu'en sifflant vous recouvrez la vue. Cet instant de panique surmonté, vous entreprenez d'analyser votre nouvelle condition.

*Qui n'est finalement pas si désastreuse, d'autant que vous pouvez l'inverser et redevenir un être humain simplement en prononçant les mots magiques ULEVEHC TAHC. En tant que chauve-souris, vous ne pouvez bien sûr pas utiliser E.J. ; il vous faut donc faire un 6 pour frapper un adversaire, mais comme vous êtes aussi un vampire, un total de 10, 11 ou 12 videra totalement de ses POINTS DE VIE votre ennemi, le laissant flasque et trépassé. En outre, étant de petite taille, de couleur sombre et ailé, vous êtes beaucoup plus difficile à atteindre et pouvez allègrement ajouter 2 au chiffre que doit normalement réaliser un adversaire pour vous frapper. Le nombre de fois où vous pouvez vous transformer en chauve-souris au cours de cette aventure dépend du nombre de charges contenues dans la chevalière du vampire. Lancez un dé pour être fixé à ce sujet. Et maintenant battez des ailes jusqu'au [86](#) et volez vers une nouvelle destination.*

## 227

La momie blindée grogne :

— Exact ! Et c'est dommage car j'avais bien l'intention de te tuer, étant donné ma nature malfaisante et cruelle.

Elle agite vaguement une main enveloppée de bandelettes.

— Allez, tu peux partir maintenant.

Une pensée vous vient à l'esprit et vous toussotez poliment.

— Excusez-moi, dites-vous, mais je me suis toujours demandé pourquoi les momies portent tellement de bandages. Pouvez vous me le dire ?

— Pour ma part, répond la momie blindée, je me suis coupée en me rasant.

*Boum! Boum! Maintenant, esbignez-vous avant d'attraper quelque maladie incurable. Ayant correctement énoncé le mot de passe, vous êtes tout à fait libre d'emprunter le couloir sud au [232](#), le couloir nord qui vous ramènera au [143](#). le couloir ouest qui vous conduira au...*

— Ah, mais non, pas question ! s'exclame la momie blindée d'une voix mordante. J'ai dit que tu pouvais partir, c'est tout. C'est-à-dire te rendre au sud, au 232. Et je suppose que je peux t'autoriser à retourner d'où tu viens au nord. Mais ne parle pas d'aller à l'est ou à l'ouest. Est-ce que je t'ai dit que tu pouvais aller à l'est ou à l'ouest ?

— Non. reconnaissez-vous, mais...

— Tu vois, reprend la momie. Tu admetts que je n'ai pas dit que tu pouvais aller à l'est ou à l'ouest, et pourtant tu es là à te demander tranquillement si tu vas aller à l'est ou à l'ouest. C'est le genre d'attitude typique de l'aventurier moyen de nos jours. Etonnez- leur un doigt et ils veulent tout le bras. Maintenant tu peux te rendre au sud au 232 immédiatement sans problème mais, si tu veux aller à l'ouest ou à l'est, il faudra me passer sur le corps.

*Ce qui pourrait peut-être se réaliser au [234](#) si vous décidez de combattre l'invincible momie blindée. Autrement, comme dit la Chose, vos choix se limitent au [232](#) ou à un retour au [143](#).*

## 228

Comme vous arrivez au niveau du sol. des acclamations discordantes s'élèvent de la foule, et le vieil arbitre s'approche en vacillant pour vous taper sur le dos et vous annoncer





qu'avec les 4 points que vous avez marqués, vous avez gagné le match (plus vous jouez au pogolfit, plus les règles de ce sport vous paraissent obscures). Sur cette bonne nouvelle, les deux équipes sortent des cornemuses et se mettent à marcher dans un ordre impeccable aux sons geignards et grinçants de leurs instruments, ce qui terrifient, entre autres, le bétail. Vous considérez autour de vous le terrain de Pogolfit maintenant désert, simplement creusé d'un large trou devant les trois épées, et la futilité de ce jeu insolite vous laisse rêveur.

*Ce qui se conçoit d'autant mieux que, de tous les tracas et les avanies que vous avez endurés, vous n 'avez retiré en tout et pour tout qu 'un terrible mal de tête et la possibilité de retourner au [106](#) pour y choisir une autre destination.*

## 229

Un fragment de la coquille se détache et une tête hideuse sort de l'œuf. Un autre morceau de coquille tombe sur le sol de la caverne et une serre monstrueuse surgit à l'air libre. L'œuf se fend en deux et des ailes massives se déploient. De là-haut, un concert de hurlements salue la disparition des barbus rangés en rond. Vous reculez, médusé, inquiet, et vos doigts cherchent à tâtons le pommeau rassurant d'E.J. C'est un dragon, bien entendu, mais le plus grand et le plus bizarrement coloré que vous ayiez jamais vu. Même en cet instant, à peine éclos, il est plus gros que le plus monstrueux des dragons adultes que vous avez pu rencontrer dans l'Antre des dragons, quand vous n'étiez qu'un aventurier novice. Et ses yeux, ses yeux maintenant rivés sur les vôtres, sont des globes d'or pur. Une petite flamme verte palpite dans la gueule du dragon aux yeux d'or. Le cou portant l'énorme tête se tend vers vous et la créature se met à parler. — Maman ! dit-elle.

*Ah, vous voilà bien ! Avec sur les bras un bébé dragon géant aux yeux d'or cracheur de feu tellement obtus qu 'il vous prend pour sa mère ! Enfin, cette situation baroque offre des compensations .La créature vous emportera en s'envolant hors de la caverne et combattra même pour vous au cours des sept prochains combats. Il faudra au dragon, encore assez faible et inexpérimenté, un 6 pour porter un coup. D'un autre côté, il est pratiquement indestructible, nanti à sa naissance de 7 000 POINTS DE VIE. Maintenant, grimpez-lui sur le dos, retenez votre respiration et, en un clin d'oeil, vous vous retrouverez au [233](#).*

## 230

Lorsque vous arrivez au bazar, vous trouvez les volets clos et les portes condamnées. Vous examinez l'enseigne au fronton de l'établissement :

BAZAR GENERAL - BOULANGERIE

*Propriétaire Veuve Flageolet*

et vous vous demandez pourquoi vous perdez votre temps à venir examiner des lieux déserts qui ne présentent pas le moindre intérêt. Pressant le nez contre la vitrine, vous distinguez dans la boutique d'innombrables coupons de tweed, des pièces détachées pour diverses marques de cornemuses, des jarres de pierre pour la maturation du whisky et. au fond, des plateaux chargés de pains et de gâteaux. Sur une pancarte accrochée à la porte est écrit :

PARTIE NOURRIR LES CANARDS REVIENS DE SUITE

Il n'y a pas de signature.



*Passionnant, hein. Pip ? Vous êtes vraiment tombé sur un bec. Un de ces vieux paragraphes bassinants qui risquent de discréditer l'aventure. Enfin, vous trouverez peut-être quelque chose de plus intéressant en allant consulter la carte au [106](#).*

### 231

Le gardien n'est pas mort en dépit des apparences. Il est à ce point imbibé d'alcool qu'il a le foie comme un ballon de rugby. L'ennui, c'est que pour votre part, vous avez respiré une telle dose des néfastes vapeurs que vous ne valez guère mieux. Essayant de vous ressaisir du mieux que vous pouvez, vous avancez bravement droit devant vous...

*... pour vous retrouver au [106](#).*

### 232

Tandis que vous suivez le couloir, vous avez le sentiment d'une anomalie criante autour de vous, un peu comme si vous assistiez à un mariage célébré par une entreprise de pompes funèbres. L'air est sec, mais il règne une chaleur lourde et suffocante, comme avant le déclenchement d'un gros orage. Une odeur putride flotte autour de vous — des relents douceâtres de décomposition qui vous évoquent l'image d'un rat crevé au fond d'un de vos souliers. En même temps, à la limite de votre audition, vous percevez les faibles échos d'une musique dissonante, à croire qu'au loin un chœur de chauve-souris est en train de fredonner *le Chœur des forgerons*. Tout ça ne contribue guère à vous calmer les nerfs, mais vous poursuivez néanmoins votre route. Des plaques de moisissures commencent à apparaître sur les dalles à vos pieds, de ces horribles champignons acides qui rongent en un rien de temps les semelles de cuirs des sandales et poussent des gémissements à fendre l'âme quand on leur marche dessus. De la paroi, à votre droite, s'élève une sorte de bourdonnement étouffé de voix, comme si on avait emmuré là un quarteron de politiciens trop bavards. La paroi de gauche est silencieuse, mais ne cesse de pleurer et saigne par endroits.

*Voyons. Pip, êtes-vous vraiment sûr d'avoir envie de poursuivre votre progression vers le sud ? Si vous en décidez ainsi, vous pouvez toujours vous rendre au [235](#) Mais maintenant que vous avez une idée de ce qui vous attend, peut-être préféreriez-vous revenir au [227](#)...*

### 233

Vous sortez de la caverne dans un puissant battement d'ailes (pas les vôtres, celles du dragon), juste à temps pour voir disparaître à l'horizon les deux équipes de Pogolfit qui, dans leur fuite éperdue, doivent tout écraser sur leur passage. Le dragon aux yeux d'or se pose près d'un arbre et attend que vous descendiez. Ce que vous faites en vous demandant s'il apprendra jamais à parler — éventualité d'autant plus concevable qu'il a l'air supérieurement intelligent et qu'il lui a suffi de quelques secondes pour apprendre à voler.

— Dragonabia, dit le dragon comme s'il lisait dans votre pensée.

— Pardon ?

— Je vais apprendre le dragonabia, reprend le dragon. C'est ma langue natale. Jamais je ne saurai parler la vôtre. Elle est trop difficile.

— Mais vous venez justement de la parler, protestez-vous. Vous la parliez même il y a un instant quand vous m'avez dit que vous vouliez apprendre le dragonabia.

Le dragon vous considère en silence comme si vous étiez un débile mental.

*Peut-être feriez-vous bien de vous rendre au [106](#) tout de suite pour y choisir une autre destination avant que cette conversation ne vous mène droit au 14 dans une camisole de force.*

## 234

*Flac !*

Ça, c'est le bruit qui se produit lorsque l'invincible momie blindée vous transforme en chair à pâté.

*Eh bien. Pip. ça n'a pas traîné. Mettez ça sur le compte de l'entêtement et traînez-vous jusqu'au [14](#).*

## 235

Le couloir débouche brusquement dans une vaste salle aux murs de blocs de pierre dont le moindre pèse au moins cinq tonnes. Un haut plafond voûté se perd dans la pénombre, soutenu par une colonnade de piliers de granit massif. Contre chaque pilier est adossé un squelette (pas tous humains, d'ailleurs), tandis qu'entre eux s'aligne en rangées parallèles l'armée la plus étrange que vous ayez jamais vue : des soldats équipés d'un assortiment hétéroclite d'armures rouillées et portant des armes antiques, tous morts depuis longtemps. Vos yeux se dilatent d'étonnement en considérant ces Légions de cadavres dressés. Ici une file de momies, là des zombis, des vampires, plus loin des goules. Ici les Romains morts, les anciens Bretons, les Gaulois, les Huns ; là les corps des primitifs qui se battaient contre les mammoths à l'ère glaciaire. Et là... Un frisson vous parcourt l'échiné. Car vous reconnaissez devant vous des personnages qui vous sont familiers — le sorcier Ansalom aux yeux fous, le Facofouine fantôme (Zim ba da boum) aux traits porcins, le prof de Math à la face hideuse du Royaume de l'Epouvante... Visage après visage, créature après créature, ennemi après ennemi, tous ceux que vous avez rencontrés et vaincus, tous coalisés aujourd'hui contre vous, un rictus inepte figé sur les lèvres, tandis qu'ils se préparent à tirer une terrible vengeance de... Hé, attention, ils ne bougent pas ! Ils se tiennent là en rangs serrés telle une armée, mais comme pétrifiés, leurs yeux aveugles fixés dans le vide et sans le moindre frémissement, sans bouger d'un poil...

— Naturellement qu'ils ne bougent pas d'un poil ! aboie une voix bien souvent entendue — celle de Merlin qui surgit de derrière un pilier. Ils sont morts, tu comprends, hein ? On ne peut pas gambader comme un cabri quand on est mort, figure-toi. Ça ne se fait pas. Non, pas du tout.

Vous reculez d'un pas.

Mais vous êtes mort, vous aussi ! protestez-vous.

Vous vous êtes rompu le cou en tombant d'un pommier.

— Oui, je sais, dit Merlin. Mais c'est différent quand on est magicien. Tu sais, je suis content que tu sois venu, Pip. J'allais justement lancer un sortilège pour animer toute cette troupe et la lancer sur Avalon. Maintenant que tu es là, tu peux te mettre à leur tête. Je vais te faire major... non, colonel. Tu le mérites bien avec tous ces coups d'épée que tu as donnés au cours de tes aventures.

— Les lancer contre Aval...

C'est alors que vous remarquez les yeux de Merlin qui ont un peu l'air de sortir d'un film de série B des années cinquante où, parfois, des êtres venus d'ailleurs s'introduisaient dans l'enveloppe charnelle de Terriens. Ils sont blancs à 98 %, très ronds avec un regard fixe.

Pas de doute, votre vieil ami et mentor, artisan direct de sept de vos plus passionnantes aventures, a été investi par les Forces du Mal. Certes, il a l'excuse d'être mort ; mais à moins que ses yeux ne vous trompent, il n'en a pas moins basculé dans le camp de l'ennemi.

— Excuse-moi. intervient E.J.

— Pas maintenant, E.J. Tu ne vois pas qu'au bord d'une décision cruciale, je vis le conflit intérieur le plus grave de ma carrière ?

— Ne divague pas. réplique E J. Il n'y a pas plus de décision que de beurre... C'est bien simple, ou tu le tues ou tu le guéris. Il est bien trop dangereux pour qu'on le laisse vivre tel qu'il est. (Elle toussote.) Et pendant que j'y suis, autant que je te le dise. Le mot qui déclenche le bâton magique à fleur de lotus est *rose première*.

Vous la toisez, vous demandant peut-être à quoi riment ses élucubrations. Mais la situation est trop critique pour s'attarder à des points de détail.

— Je préférerais le guérir, si je savais comment, dites-vous.

E.J. hausse les épaules.

— Une aventurine devrait faire l'affaire, à condition de l'atteindre avec la pierre juste entre les deux yeux. Mais je n'arrive pas à me rappeler si tu en as ramassé une au cours de cette aventure.

*Alors, en avez vous une ? Si oui, et si vous souhaitez l'utiliser tout de suite, rendez-vous au [237](#). Sinon vous n'avez qu'une solution : vous battre au [236](#).*

## 236

Avec un cri de guerre effrayant, vous bondissez sur la Chose qui fut autrefois Merlin. Il lève les yeux, décrit un geste circulaire de la main gauche, et aussitôt la lame d'E.J. se tord et s'enroule pour former un noeud plat.

— Aïe ! s'écrie E.J.

Mais vous n'avez pas le temps de compatir. Jetant de côté votre épée inutile...

— Comment ça inutile? proteste E.J. en se dénouant et en se projetant dans votre main...

... vous vous ruez en avant pour décocher à votre ennemi une foudroyante prise de karaté. Mais Merlin l'esquive sans effort et vous allez vous étaler brutalement sur le derrière. Alors que vous vous relevez, vous voyez deux minces faisceaux de lumière verte jaillir des yeux étranges de Merlin. Vous plongez pour les éviter, mais trop tard : les pinceaux lumineux vous atteignent et vous vous pétrifiez, telle une mouche prise dans l'ambre. Vous sentez les contours de votre corps qui se mettent à pétiller comme s'il vous avait transformé en limonade. Puis, avec une explosion dévastatrice (mais silencieuse), vous sombrez dans la nuit.

*Pour ouvrir les yeux au 14. Non, attendez... ça n'a pas l'air d'être le 14. Mais enfin, c'est un endroit sinistre, une sorte de château d'aspect macabre en forme de crâne. Sur lequel vous pourrez en savoir plus au [57](#).*

## 237

D'un geste si vif et si adroit qu'il échappe presque au regard, vous lancez l'aventurine tirée de votre sac droit à la tête de l'enchanteur Merlin. Il pousse un cri de terreur et tente de se jeter de côté. Mais la pierre scintillante, animée d'une volonté propre, incurve sa trajectoire et vient se planter en sifflant exactement entre les deux yeux. Puis elle étincelle un instant et disparaît.

— Quoi ? fait Merlin d'un ton vague, tandis que son expression maléfique s'efface de ses traits. Où... Comment ?... Quand ?... Qui ? Non, pas qui, je vois bien qui... C'est Pip, n'est-

ce pas ? Mais, bien sûr ! Oui, oui, en effet. J'étais mort, n'est-ce pas ? Nettoyé, liquidé. Bouclé au 14 sans aucune clef pour en sortir. Mais, maintenant, je suis sauvé, non ? Quelle histoire ! De quoi t'es-tu servi ? D'une aventurine, je parie. Ou peut-être du calcul biliaire d'un géant violet. C'est un truc qui marche aussi. Quoique, naturellement...

— Ecoutez, Merlin, ce n'est pas le moment ! hurlez- vous, brusquement paniqué. Il faut filer d'ici, et en vitesse !

Et c'est ce que vous faites, à travers cette vaste salle, tandis que la terrifiante armée de vampires, de zombis, de goules, de momies et autres spécimens infâmes de cadavres pourrissants commence à bouger, animée par le puissant rayonnement énergétique de l'aventurine. Des centaines d'yeux morts, plus atroces encore à regarder que ceux de Merlin du temps qu'il était possédé, se tournent vers vous. Des pieds morts se mettent à racler le sol dans votre direction. Morts... mais ce n'est pas la peine de faire un dessin. Vous foncez vers la sortie en traînant Merlin derrière vous. Et, à l'instant même où vous quittez la salle, l'armée des créatures immondes se fige à nouveau dans l'immobilité.

*Pjffff! Il s'en est fallu d'un cheveu. Mais. enfin, vous voilà prêt à faire votre entrée dans le paragraphe intitulé : « Le Triomphe de Pip. »*



# Le triomphe de Pip

— Non. ça ne va pas ! s'exclama Sire Lancelot, qui s'affolait facilement en dépit de sa réputation (Se tordant les mains dans son angoisse, il allait et venait à petits pas fébriles.) Nous n'en avons pas assez !

Sur les aires de tournoi de Camelot s'alignaient en bon ordre de bataille les rangs serrés des hommes en armes et en armure. Lances et gonfanons hérissaient le ciel, ondulants jusqu'à l'horizon, telle une vaste mer en colère. Les rayons du soleil brillaient sur le métal. De larges taches marron de cavalerie s'intercalaient entre les unités d'infanterie, dans le hennissement des lourds destriers dont volaient les crinières. C'était l'armée la plus nombreuse, la plus formidable qu'eût jamais réunie Avalon. Et pourtant le brave Lancelot la jugeait insuffisante. Le Roi Arthur soupira et se tourna vers la minuscule bonne femme au chapeau pointu montée sur le poney à son côté.

— Qu'en penses-tu. Cody ?

Cody haussa les épaules. Elle semblait très lasse et beaucoup plus vieille que son âge. Il a peut-être raison, Votre Majesté. Ce n'est pas une invasion ordinaire. La Légion des Morts est pleine de soldats... euh... de soldats morts, comme son nom l'indique. Ce qui les rend très difficiles à tuer. Et puis, il y a Merlin... Le roi soupira.

— Ah. Merlin... (Son regard se voila.) Crois-tu vraiment qu'il se soit retourné contre nous ?

Sans aucun doute, déclara Cody. Du moins, telles étaient ses intentions. Ce n'est plus le vieux Merlin que nous avons connu. La mort peut vous changer du tout au tout.

Peut-être, oui, murmura le roi. Nous devons donc lutter également contre la magie de Merlin ?

— J'en ai peur, répondit Cody en hochant la tête. Le roi Arthur exhala un soupir.

Il est temps de donner l'ordre de Marche, dit-il à Sire Lancelot. Cette armée ne suffira peut-être pas, mais nous avons fait de notre mieux.

— Je pourrais galoper jusqu'en France pour y rassembler des renforts, suggéra Lancelot. Mais le roi secoua la tête.

— Pas le temps, dit-il. Tout indique que la Légion des Morts est prête à se mettre en campagne. Une fois partie, il lui faudra une semaine pour arriver ici. Il te faudrait beaucoup plus longtemps pour ramener des guerriers de France.

— En effet, reconnut Lancelot d'un ton morne. Tandis que les derniers rangs de l'immense armée partie de Camelot prenaient position sur le champ de bataille, le roi Arthur entraîna Cody à part.

Et Pip? demanda-t-il dans un murmure confidentiel.

— Pip ? dit-elle. Mort et rallié à la Légion, j'imagine. Il est parti depuis trop longtemps pour avoir réussi dans sa mission.

Le roi Arthur réprima un frisson.

— Nous allons donc être obligés de combattre Pip aussi bien que Merlin ! Cette fois, Avalon est vraiment maudit !

Il eperonna son destrier et le mit au trot pour rejoindre ses hommes. Soudain, un grand remue-ménage en avant des soldats lui fit arrêter sa monture.



Maudits ! lança une voix forte comme si elle faisait écho aux dernières paroles du roi. Nous sommes maudits, tous maudits ! Un homme passa en courant devant lui. puis un autre. Le roi Arthur fronça les sourcils. D'autres soldats de plus en plus nombreux se succédèrent, détalant comme des lièvres, les yeux dilatés de terreur. Le sol se mit à trembler et une sorte de roulement de tonnerre lointain ébranla l'atmosphère. Le cheval du roi Arthur renâcla, se déroba nerveusement. Mais c'était une bête bien entraînée qu'il put calmer rapidement. Vers l'avant, l'immense armée qui, peu auparavant, avait quitté Camelot en bon ordre, reculait, battait en retraite, reflétait, fuyant un ennemi invisible comme si une armée de démons la pourchassait.

— Arrêtez ! ordonna le roi.

Mais autant essayer de retenir une marée ! La crème des combattants d'Avalon se carapatait sous ses yeux, en pleine débandade, entraînant dans sa masse confuse jusqu'aux braves chevaliers de la Table Ronde, incapables de maîtriser leurs chevaux dans le chaos général.

— Mais qu'est-ce qui se passe ? vociféra le roi. Qu'est-ce qui se passe ? brailla un fuyard à pied.

On était bien d'accord pour se battre contre la Légion des Morts mais personne ne nous a prévenus qu'on devrait se frotter à un ennemi aussi terrifiant !

— Aussi terrifiant que quoi ? cria Arthur au désespoir.

Mais trop tard. Le fuyard avait déjà détalé. Serrant les dents, le bon Roi Arthur reprit fermement les rênes de son destrier et le fit avancer au pas au milieu de la horde des déserteurs. Si un danger mortel menaçait Avalon, il voulait protéger son royaume ou mourir en le défendant. Au bout de quelques instants. si rapide était le reflux de l'armée en déroute qu'il se retrouva seul (à l'exception de Cody qui l'avait calmement suivi) sur le chemin menant au champ de bataille.

— De quoi peut-il s'agir ? lui demanda-t-il avec appréhension.

— D'un adversaire terriblement dangereux pour paniquer une armée entière comme celle-là, répondit Cody d'un ton posé. Nous allons le savoir dans un instant. Regardez là-bas au tournant...

Le Roi Arthur arrêta son cheval et dégaina sa grande épée Excalibur. Lui aussi entendait les pas qui se rapprochaient d'eux. Et. soudain, les ennemis si redoutables apparurent : un homme grand et maigre en robe de magicien et une silhouette jeune, plus petite, en tenue de guerre.

Le roi Arthur resta immobile un instant, comme foudroyé. Puis, dans son allégresse, il rejeta la tête en arrière.

— Ce sont Pip et Merlin ! cria-t-il — inutilement à Cody.

Un large sourire illuminait son visage.

Et voilà ce qui a terrorisé mon armée entière ! Et Cody, les yeux rivés sur le plus noble guerrier qui eût jamais chevauché à travers les grandes plaines d'Avalon, hocha la tête et répondit calmement :

Ça m'en a tout l'air. Votre Majesté, ça m'en a tout l'air.

# RÈGLES POUR LE BON USAGE DE LA MAGIE

*Règle n° 1.* Chaque sortilège utilisé coûte 3 POINTS DE VIE. *Qu'il donne un résultat ou non.*

*Règle n° 2.* Aucun sortilège ne peut être jeté plus de trois fois au cours d'une mission. Il est ensuite inopérant. qu'il ait eu un effet ou non.

*Règle n° 3.* Marche à suivre pour utiliser un sortilège : lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou supérieur à 7. il produit l'effet souhaité. Sinon, il est totalement inopérant.

## *Sortilèges et leurs effets*

### **Armure Étincelante de Pip (AEP)**

Crée un mur de lumière d'un éclat insoutenable, tourbillonnant autour de celui qui a formulé le sortilège. Cette lumière agit comme une armure, et permet donc de retrancher 4 points des Points de Dommage éventuellement reçus. Ces points *s'ajoutent* à tous ceux qui pourraient être retranchés de la protection due à une véritable armure, un pourpoint en peau de dragon, etc.

### **Horion epouvantable de Pip (HEP)**

Permet d'ajouter 10 points aux Points de Dommage pouvant être infligés à un adversaire au prochain Assaut.

### **Rire Irrésistible de Pip (RIP)**

Provoque chez un adversaire une telle hilarité qu'il rate trois Assauts consécutifs

### **Flèche Invisible de Pip (FIP)**

Permet de décocher une flèche magique contre un adversaire hors de portée. Cette flèche ne manque jamais son but si le sortilège a été convenablement jeté, et provoque 10 Points de Dommage.

### **Puissant Antidote de Pip (PAP)**

Ce sortilège doit être jeté *avant* que le poison n'ait été ingurgité pour produire son effet, sinon *il n'opère pas*. Il rend insensible à tout poison, quels que soient les résultats obtenus par les dés. Il peut être très utile lorsque l'on désire goûter une substance inconnue qui pourrait se révéler nocive.

### **Neutralisant Instantané de Pip (NIP)**

Permet de neutraliser dans l'instant l'effet d'un (unique) sortilège jeté sur un *objet* (et non sur un être vivant). Utile pour ouvrir placards, portes, tiroirs... tout ce qui peut être fermé par la magie.

### **Mouvement Éclair de Pip**

**(MEP)**

Au cours d'un combat, ce sortilège permet d'agir deux fois plus vite que d'habitude. et de porter deux coups consécutifs à chaque Assaut.

### ***Super Sortilège***

#### **Invisibilité**

**(INVISIBILITÉ)**

Ce sortilège très spécial ne peut être utilisé qu'une seule fois au cours d'une mission, au prix de 15 POINTS DE VIE, et dans des conditions tout à fait particulières qui seront indiquées en temps voulu. Attention donc à ne pas gaspiller ces 15 points en utilisant inconsidérément le sortilège. Il a pour effet de rendre invisible celui qui l'utilise

### **Doigt de Feu**

Fait jaillir un éclair du doigt, ce qui cause alors 10 Points de Dommage à un adversaire. Ce sortilège donne droit à dix éclairs. Mais une fois qu'il a été utilisé avec succès, il devient inopérant.

### **Boule de Feu**

Crée une énorme boule de feu au creux de la main qui, lancée contre un adversaire, lui inflige 75 Points de Dommage. Ce sortilège donne droit à *deux* boules seulement, une pour chaque main. Il est possible de conserver un éclair ou une boule de feu pour les utiliser par la suite.

### **Sésame Infaillible de Pip**

**(SIP)**

Déverrouille n'importe quelle serrure dans un paragraphe. à condition d'obtenir au minimum 6 en lançant deux dés.

### **Réducteur unique de Pip**

**(RUP)**

Fait apparaître un chapeau magique dont le port ramènera Pip à une hauteur de 15 centimètres, lui permettant de se faufiler dans les passages les plus exigus. Sa taille redeviendra normale au paragraphe suivant.

### **Sortilège Végétal de Pip**

**(SVP)**

Assure une réaction amicale de la part de n'importe quel légume agressif.

### **Apesanteur Instantanée de Pip**

**(AIP)**

Permet à Pip de pratiquer la lévitation, mais seulement trois fois par aventure Utilisée dans une maison, entraîne un choc brutal de la tête du sujet contre le plafond qui lui vaut la perte de la moitié de ses POINTS DE VIE.

### **Survolteur de l'Épée de Pip (SEP)**

Permet à Pip de modifier la puissance d'EJ. au cours d'un combat. Ce sortilège doit être utilisé *avant* de porter un coup : si le sortilège réussit, les Points de Dommage causés par E.J. doublent, mais ils sont ensuite réduits de moitié au coup suivant.

### REMARQUE IMPORTANTE POUR PIP

Mis à part le sortilège INVISIBILITÉ, tous les sortilèges peuvent être utilisés en tous lieux et en toutes circonstances. N'oubliez pas de bien tenir à jour votre *Feuille d'Aventure*, en rayant ceux que vous aurez utilisés.

*Enfin, c'est à vous seul de savoir, et donc de décider, quand vous pouvez les utiliser.*

A full-page sheet of white graph paper featuring a uniform grid of thin black horizontal and vertical lines. The grid consists of 20 columns and 15 rows, creating a series of small squares across the entire page. There are no margins, text, or other markings present.

**Résultat de l'Aventure :** soustrayez votre mortalité de 1 000.

1 000	Seigneur Aventurier
995 à 999	Chevalier Aventurier
990 à 994	Maître Aventurier
985 à 989	Aventurier Amateur
980 à 984	Apprenti Aventurier
975 à 979	Niquedouille



# Le Temps du Rêve

Ce chapitre ne doit être consulté que si vous prenez la décision de dormir. Si les dés vous amènent à cette page, observez les règles suivantes :

- Vous entrez dans le Temps du Rêve, avec le total de POINTS DE VIE que vous possédiez quand vous avez décidé de dormir.
- Vous ne disposez ni de pouvoir magique, ni d'armes, ni d'armures, à l'exception de ceux qui pourraient vous échoir lors d'une rencontre dans le Temps du Rêve.
- Il se peut que vous ne rameniez rien d'un séjour au Temps du Rêve.
- Tout POINT DE VIE perdu dans le Temps du Rêve doit être déduit de votre total de POINTS DE VIE. Si vous êtes tué dans le Temps du Rêve, vous êtes effectivement mort et vous devez vous rendre directement au fatidique 14

*Maintenant, entrez dans le Temps du Rêve en lançant deux dés et en vous rendant à la section indiquée par le total obtenu.*

Si vous survivez, retournez au paragraphe où vous étiez quand vous avez décidé de dormir.

# Section du temps du rêve

Pour entrer dans le Temps du Rêve, lancez deux dés, puis vérifiez ci-dessous quel genre de pétrin vous a réservé le score obtenu.

**2 :** Votre chihuahua préféré (une sale petite brute qui a joué dans sa jeunesse avec l'équipe de football d'Amérique du Sud) s'est flanqué une indigestion de gelée d'os à moelle et est devenu gros comme un éléphant. Il insiste maintenant pour que vous le preniez sur vos genoux. Lancez deux dés pour savoir si vous survivrez à cette expérience. Si vous faites moins de 5, vous partez — aplati comme une crêpe au 14. Si vous obtenez plus de 4, ce bon exercice vous fait gagner 10 POINTS DE VIE.

**3 :** Vous participez à un bal campagnard. Votre cavalière est une tige géante de rhubarbe ambulante. Cette cavalière qui est championne de rumba gagne un prix de 700 Pièces d'Or. 11 y en a une moitié pour vous que vous pourrez remporter du Temps du Rêve.

**4 :** Vous vous trouvez souffrant d'insomnie. Ce qui vous oblige à relancer les dés.

**5 :** Vous êtes poursuivi à travers une vaste plaine par un troupeau de poulets sauvages. En dépit d'efforts surhumains, vous êtes incapable de les semer (peut-être devriez-vous pratiquer un peu plus l'aérobic.) Le troupeau vous ayant rattrapé, un certain nombre de poulets prélèvent chacun à coups de bec un unique POINT DE VIE sur votre précieuse réserve. Lancez deux dés pour savoir combien de POINTS DE VIE vous avez perdus. Si ce calcul vous tue. rendez-vous au 14.

**6 :** Au cours d'une quête spéciale du Royaume perdu de la Lyonne, vous vous trompez de route, vous échouez au Tibet et vous découvrez la mythique Fontaine de Jouvence (complètement gelée en raison du froid). Bien que vous soyez fort jeune, et que vous ne puissiez donc bénéficier d'aucun rajeunissement, vous découvrez qu'en suçant un stalactite de la Fontaine, vous retrouvez votre Total de Départ de POINTS DE VIE. et vous devenez encore plus séduisant que vous ne l'étiez déjà.

**7 :** Le Facofouine fantôme (Zim ba da boum) que vous avez définitivement écrasé il y a plusieurs aventures de cela est maintenant l'objet d'un étrange culte religieux dont les adeptes ont juré d'avoir votre peau. Tandis que vous dormez du sommeil du juste, plusieurs Ninjas Astraux grimpent au mur de votre chambre Lancez un dé. Si vous faites plus de 3. ils retombent et se brisent la nuque, vous permettant ainsi de vous tourner de l'autre côté et de vous rendormir. Si vous faites moins de 4. ils atteignent votre chambre. Maintenant, lancez de nouveau un dé pour savoir combien de Ninjas vous devez affronter. Chacun possède 15 POINTS DE VIE, frappe avec un 4 et inflige 3 Points de Dommages supplémentaires. Si vous êtes tué par les Ninjas, rendez-vous au 14. Si vous survivez, vous pouvez ajouter 5 POINTS DE VIE à votre total pour chaque Ninja vaincu.

**8 :** Vous êtes un pion sur un équipier géant, et vous venez de vous déplacer en E 4 où vous êtes menacé par un fou noir. Que le coup suivant vous soit bénéfique ou désastreux dépend du résultat de votre prochain lancer de dés (un dé). En obtenant plus de 3, vous aurez droit

à un double lancer de POINTS DE VIE. En faisant moins de 4, résignez-vous à perdre un double lancer de POINTS DE VIE. (Si ce coup du sort vous tue, rendez-vous au 14).

**9** : Vous découvrez une nouvelle teinture qui vous fait le visage rouge vif. Retournez ainsi coloré au paragraphe où vous vous êtes endormi. Ce barbouillage présente un avantage : vous avez ainsi une si drôle de tête que vous êtes assuré de porter le premier coup contre n'importe quel ennemi jusqu'à ce que la teinture s'efface lorsque vous aurez parcouru cinq paragraphes.

**10** : Vous avez rapetissé à un tel point que vous êtes tombé dans un bol de potage au tapioca. Lancez deux dés pour savoir si vous savez ou non nager. Si vous faites moins de 8, vous allez vous noyer au 14. Si vous faites plus de 7, non seulement vous survivez, mais les forces que vous puisez dans le potage au tapioca vous restituent votre Total de Départ de POINTS DE VIE.

**11** : Pris dans un orage, vous vous apercevez tout à coup qu'il pleut des sous du haut des deux. Vous décidez de ne pas vous casser la tête à écrire une chanson sur ce phénomène météorologique et vous vous contentez d'empocher le magot (comme le ferait n'importe quel aventurier doué de bon sens). En vous réveillant, vous découvrirez l'équivalent de 500 Pièces d'Or en monnaie de cuivre sous votre oreiller.

**12**. Ne trouvant rien de mieux à faire, vous avez rejoint les rangs d'une légion romaine. Le rigoureux entraînement de base vous a tellement endurci que vous gagnez 10 POINTS DE VIE. Mais, surtout, vos adversaires marqueront désormais 1 point de moins que les Points de Damage indiqués contre vous par les dés jusqu'au terme de l'aventure.

# Règles des Combats

Pour calculer votre *total de départ* de POINTS DE VIE

— Lancez deux dés et additionnez les nombres obtenus.

— Multipliez le résultat par 4.

— Ajoutez les POINTS PERMANENTS DE VIE que vous avez gagnés dans vos précédentes missions (10 points au maximum).

Pour porter un coup à votre adversaire

— Lancez deux dés pour vous et votre adversaire pour voir qui frappe le premier. Le nombre le plus élevé donne la priorité.

— Faites au minimum 6. en jetant deux dés.

Pour infliger des Points de Dommage à un adversaire

— Comptez le nombre de points que vous avez obtenus en plus du nombre nécessaire pour porter un coup.

— Soustrayez ce nombre du total de POINTS DE VIE de votre adversaire.

Pour assommer un adversaire

Réduisez son total de POINTS DE VIE à 5.

Pour tuer un adversaire

Réduisez son total de POINTS DE VIE à zéro.

*Vos adversaires font de même lorsqu'ils vous attaquent. Vous lancez, bien entendu, les dés à leur place.*

Pour augmenter votre total de POINTS DE VIE

I. *Potions Curatives* : vous disposez de trois fioles contenant chacune six doses de Potion. Chaque dose vous restitue les POINTS DE VIE correspondant au résultat obtenu en jetant deux dés.

— *Onguents* : vous disposez de 5 applications. Chacune vous restitue 5 POINTS DE VIE.

— *Sommeil* : vous pouvez dormir quand vous le désirez, sauf au cours d'un combat. Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 4, rendez-vous au Temps du Rêve. Si vous obtenez 5 ou 6, vous augmentez votre total de POINTS DE VIE du résultat obtenu en jetant deux dés.

— Tout autre moyen qui vous permettra d'augmenter votre total de POINTS DE VIE est indiqué dans le déroulement de l'aventure.

N.B. En aucun cas, votre total de POINTS DE VIE ne peut excéder votre *total de départ*, sauf si cela vous est expressément spécifié, excepté par l'addition de POINTS PERMANENTS DE VIE !

## POINTS D'EXPÉRIENCE

— 1 POINT D'EXPERIENCE est acquis pour chaque combat que vous avez gagné ou chaque énigme que vous avez résolue.

— 20 POINTS D'EXPÉRIENCE = 1 POINT PERMANENT DE VIE.

— Ces POINTS PERMANENTS DE VIE vous sont définitivement acquis. Vous pouvez les additionner avec vos POINTS DE VIE, dont le total peut, en ce cas, être supérieur au *total de départ*.

— 10 POINTS PERMANENTS DE VIE pourront être utilisés lors de vos futures missions.

## Armes et armures

1. L'utilisation d'armes accroît le nombre de Points de Dommage que vous pouvez infliger à un adversaire.

— L'utilisation d'une armure réduit le nombre de Points de Dommage qu'un adversaire peut vous infliger.

— Vous disposez *en permanence* de trois pièces d'équipement.

—EJ. : grâce à cette épée. il vous suffit de faire 4 en jetant deux dés, pour porter un coup à un adversaire. De plus, à chaque coup porté, E.J. inflige 5 Points de Dommage supplémentaires à un adversaire.

—Une dague : elle inflige 2 Points de Dommage supplémentaires à un adversaire à chaque coup porté.

—Le pourpoint en peau de dragon : il vous permet d'annuler 5 Points de Dommage qui pourraient vous être infligés.

## Magie

Chaque sort jeté coûte 3 POINTS DF VIK. qu'il donne un résultat ou non.

Aucun sort ne peut être jeté plus de trois fois au cours d'une mission. Il est ensuite inopérant, qu'il ait eu un effet ou non.

Marche à suivre pour jeter un sort : lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou supérieur à 7. il produit l'effet souhaité Sinon, il est totalement inopérant.

La liste des sorts pouvant être utilisés se trouve en page 175.

## Pour éviter les combats

—Tentez d'obtenir une Réaction Amicale de la part de votre adversaire.

— Essayez de Corrompre votre adversaire.

—Réaction Amicale

Jetez deux dés : une fois pour votre adversaire, et trois fois pour vous-même. Si le total que vous obtenez est inférieur au chiffre obtenu par votre adversaire. il manifeste à votre égard une Réaction Amicale. Comportez-vous alors comme si vous aviez gagné un combat.

—Tentative de *corruption*

— La *corruption* n'est possible que dans les paragraphes dont le numéro est suivi d'un ou plusieurs astérisques précédant la lettre C (\*C). Le nombre d'astérisques indique le nombre de Pièces d'Or (ou d'objets de valeur équivalente ou supérieure) nécessité pour corrompre un adversaire. \*C = 100 Pièces d'Or (P.O.) ; \*\*C = 500 P O. ; \*\*\*C = 1 000 P.O. ; \*\*\*\*C = 10 000 P.O.

—Pour acheter votre adversaire, jetez deux dés Si vous obtenez de 2 à 7, votre offre est refusée. Si vous obtenez de 8 à 12, comportez-vous comme si vous aviez gagné un combat.

—Que votre entreprise soit ou non couronnée de succès, décomptez l'offre que vous avez faite de votre total de Pièces d'Or

## Répétitions de l'aventure

Si vous décidez de tenter l'aventure de nouveau, tous les adversaires tués antérieurement restent morts. Tout trésor ramassé est perdu à moins d'indication contraire précise, et plus aucun trésor ne se trouve aux paragraphes ou vous les aviez découverts. **N'oubliez pas de tenir à jour votre Feuille d'Aventure en y reportant précisément tous les détails de voire mission (pertes ou gains de POINTS l)F. VIE, sortilèges utilisés ou découverts, objets perdus ou trouvés, etc.).**



# La Légion des Morts

Quête du Graal/8



*Traduit de l'anglais  
par Henri Robillot*

Cette fois, Pip, c'est la Légion des Morts que vous allez devoir affronter. Une effroyable cohorte de squelettes, de vampires, de créatures de toutes sortes qui, après avoir ravagé l'Ecosse, se dirige vers Avalon. Et ne comptez pas trop sur Merlin pour vous aider. Il est, paraît-il, mort! (Quoiqu'avec Merlin il faut s'attendre à tout...) Vite, ne perdez pas une seconde, le roi Arthur a besoin de VOUS!

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

*Couverture illustrée par John Howe  
Illustrations intérieures de John Higgins*



9 782070 334193

ISBN 2-07-033419-8

669  
folio junior



A 33419  
catégorie

5