

UN LIVRE DONT **VOUS** ÊTES LE HEROS

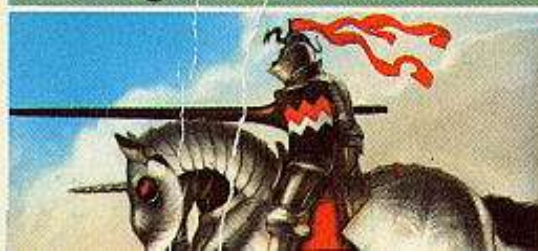
J. H. Brennan

Au Royaume de l'Epouvante



folio
junior

Quête du Graal



Titre original :

Kingdom of Horror

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous les pays

© J.H. Brennan, 1985, pour le texte. © John Higgins, 1985, pour les illustrations. ©
Éditions Gallimard, 1986, pour la traduction française.

J.H. Brennan

Au Royaume de l'Épouvante

La Quête du Graal/5

Traduit de l'anglais par Janine Hérisson

Illustrations de John Higgins

Gallimard



Quelques mots sur la Quête du Graal

La révolte gronde en Avalon. Excalibur, la célèbre épée, volée par un inconnu, n'a toujours pas été retrouvée. Et le trône du roi Arthur, sa vie, même, demeure exposé à de mortels dangers. VOUS seul pouvez trouver l'épée. Mais, pour ce faire, vous devrez braver les périls les plus effrayants au Royaume de l'Épouvante, peuplé de nains et de monstres ; un pays si dangereux, si déconcertant, où les risques encourus sont si imprévisibles et complexes, que bien peu, parmi ceux qui s'y sont aventurés, en sont revenus vivants. Dans ces terres inhospitalières, vous devrez affronter et vaincre les redoutables Rois Nabots, apprendre à chevaucher le féroce Borfax, résoudre l'Énigme du Daguet et lutter à mort avec le Crapodile géant. Cette aventure de la Quête du Graal est de loin la plus difficile de toutes.

Pour la mener à son terme, il vous faudra faire montre d'une grande patience, d'une habileté et d'un courage à toute épreuve, sans parler d'une bonne dose de chance.

Examinez avec soin (et prudence) toutes les possibilités qui vous sont offertes. Ne négligez aucun détail. Et surtout veillez à établir une carte précise de votre itinéraire à mesure que vous progresserez. Ce dernier point est d'une grande importance au cas où vous réussiriez à pénétrer au Royaume de l'Épouvante, où la réalité prend des aspects si étranges que revenir sur vos pas ne vous ramènera pas forcément à l'endroit que vous venez de quitter.

Au Royaume de l'Épouvante est le cinquième volume des Aventures de la Quête du Graal, après *Le Château des Ténèbres*, *L'Antre des Dragons*, *Les Portes de l'Au-Delà* et *le Voyage de l'Effroi*.



Merlin

Ah ! te voilà.

Ne t'affole pas, il n'y a pas péril en la demeure. Pas de méchants sorciers prêts à t'attaquer. Pas de dragons déchaînés. Pas d'invasion saxonne. Pas de situation de crise ; en fait, juste un petit problème. Insignifiant, même. Enfin, un problème assez grave, tout bien pesé. Une révolte en Avalon. Tu te rappelles Avalon, n'est-ce pas ? Le royaume du Roi Arthur. Les chevaliers. Les héros. Les demoiselles en détresse — tous ces personnages... Et moi. L'Enchanteur Merlin.

Le Roi m'a prié de te transmettre ce message : VENEZ IMMÉDIATEMENT ! D'accord ?

VENEZ IMMÉDIATEMENT ! Signé : *Arturus Rex*.

Tu auras besoin de ton matériel habituel, bien entendu. Un crayon, du papier, une gomme et deux dés à six faces. Un suffira si tu ne peux t'en procurer deux, mais mieux vaut la paire. Va rassembler ton matériel, puis reviens. Maintenant, sois très attentif, car ceci est important.

Si vous ne vous êtes jamais lancé dans une aventure de la Quête du Graal, ou si, l'ayant fait, vous ne vous souvenez plus très bien des règles du jeu, rendez-vous au 1. Mais si vous connaissez déjà parfaitement l'univers de Merlin, rendez-vous au [2](#). Quoi qu'il en soit, n'oubliez pas que toutes les règles de la Quête du Graal sont résumées à partir de la page 219.

Vous en êtes à votre première quête ? Vous êtes distrait ? Alors, redoublez d'attention.

POINTS DE VIE

Pour calculer vos **POINTS DE VIE**, lancez deux dés 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 total le meilleur 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, entretemps, 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. (vous en saurez plus à son sujet ultérieurement) 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 autre Point de Dommage obtenu par les dés.

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 un dé 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 où 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 lancement 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 dés. 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.

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. Par bonheur, 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 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 d'onguents que pour cinq applications. Inutile de lancer les dés à cet égard. Chaque application vous restituera trois **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 195). 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 récupérez 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'EXPÉRIENCE**. Vous gagnerez un

POINT D'EXPÉRIENCE 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

Il est toujours utile d'avoir sur soi quelques Pièces d'Or au cours d'une aventure, cependant vous n'en possédez aucune.

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 l'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 14 et 15, 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.

Maintenant rendez-vous au [2](#), car vous avez encore beaucoup à apprendre : sur la magie, et sur l'équipement qui va être le vôtre au cours de cette aventure...

FEUILLE D'AVENTURE		DÉTAIL DES COMBATS		
POINTS DE VIE DE PIP TOTAL DE DÉPART : TOTAL ACTUEL : POINTS D'EXPÉRIENCE (20 POINTS = 1 POINT PERMANENT DE VIE) :		ADVERSAIRE :	ADVERSAIRE :	ADVERSAIRE :
		POINTS DE VIE :	POINTS DE VIE :	POINTS DE VIE :
		RÉSULTAT :	RÉSULTAT :	RÉSULTAT :
		POINTS DE VIE RESTANTS :	POINTS DE VIE RESTANTS :	POINTS DE VIE RESTANTS :
		ADVERSAIRE :	ADVERSAIRE :	ADVERSAIRE :
		POINTS DE VIE :	POINTS DE VIE :	POINTS DE VIE :
		RÉSULTAT :	RÉSULTAT :	RÉSULTAT :
		POINTS DE VIE RESTANTS :	POINTS DE VIE RESTANTS :	POINTS DE VIE RESTANTS :
		ADVERSAIRE :	ADVERSAIRE :	ADVERSAIRE :
		POINTS DE VIE :	POINTS DE VIE :	POINTS DE VIE :
		RÉSULTAT :	RÉSULTAT :	RÉSULTAT :
		POINTS DE VIE RESTANTS :	POINTS DE VIE RESTANTS :	POINTS DE VIE RESTANTS :
ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ	NOTES			

Toc-toc !

Ne fais pas attention, on frappe à ma porte. Ils finiront par s'en aller ; comme toujours, d'ailleurs. Maintenant, écoute-moi bien. Dans un instant, je vais te ramener dans mon temps. Je vais lancer le Sortilège du Filet qui capturera ton esprit et le projettera dans le corps d'un jeune garçon ici en Avalon.

Un jeune garçon du nom de Pip, qui est un véritable héros. Pip a terrassé quantité de sorciers, de dragons et de monstres. Un vaillant jeune homme, vraiment !

J'ai ici le corps de Pip, qui t'attend. Il se trouve dans une malle en osier sous la table. Et je m'empresse d'ajouter, en très bon état. Quelques cicatrices, souvenirs de vieilles blessures, mais un organisme intact. Si tu t'es déjà servi du corps de Pip, tu ne verras guère de différence avec la dernière fois. A part le boulon dans le cou. Alors là, vraiment, je suis désolé, mais je n'y peux pas grand-chose. Je m'étais livré à une petite expérience après avoir lu le journal intime du Dr Frankenstein. Il se servait de la foudre pour animer des corps. Un procédé des plus ingénieux. J'ai essayé, en fait, avec le jeune Pip. Après lui avoir vissé un boulon d'acier dans le cou, je l'ai déposé au pied d'un chêne et j'ai attendu un orage. Sept éclairs ont frappé le boulon directement. Le corps ne s'est pas animé pour autant, mais l'acier s'est soudé à la chair, et maintenant je ne peux plus retirer le boulon sans enlever la tête. C'est sans importance ; tu auras l'air très distingué avec ce boulon dans le cou. En outre, les éclairs t'ont conféré certains avantages qui... *Tôt-toc-toc !*

Allez-vous-en ! Non, pas toi ! Où en étais-je ? Ah oui, le Sortilège du Filet. Quand tu arriveras ici, j'aurai préparé pour toi tes Livres de Sortilèges, ton épée magique et... *Bing ! Bang ! Crash !*

Mais allez-vous partir, à la fin ? Franchement, il y a des gens qui n'ont aucun respect pour la vie privée d'autrui. Évidemment, tout Avalon est en ébullition depuis que la révolte a éclaté. Mais nous

aurons vite réglé ce petit problème. Il suffit de retrouver Excalibur pour la rendre au Roi.

Qu'est-ce que je disais ?... Ah oui... une armure tout à fait spéciale qui te permettra de gagner tous tes combats sans courir le moindre risque d'être blessé. Et un excellent équipement magique. Mais pour commencer le Sortilège... du... *Crash ! Bing ! Bang !*

Ces paysans ne connaissent pas leur force, ma parole ! La porte est à demi arrachée de ses gonds ! Ils vont entendre parler de moi quand j'en aurai terminé avec ce sortilège.

*Maintenant, détendez-vous et rendez-vous au***3**



L'Aventure commence...

3

Du bout des doigts tendus de Merlin, le Sortilège du Filet serpente à travers le Temps, lançant des vrilles invisibles pour capturer votre esprit et l'amener en Avalon, le royaume verdoyant et vallonné du Roi Arthur. Vous vous sentez un peu désorienté. Le décor qui vous entoure s'efface à vos yeux. Vous n'êtes plus au xx^e. A la place... Que se passe-t-il ? Pas de prairies verdoyantes, pas de collines aux courbes harmonieuses. Vous êtes peut-être en Avalon, mais, si c'est le cas, dans une curieuse région de ce pays. Votre fidèle épée parlante, E.J., est à votre côté. Merlin a dû laisser quelque part dans une malle le corps que vous devez utiliser pour votre aventure. Vous voilà arrivé, mais vous êtes prisonnier !

Si vous voulez appeler à l'aide, rendez-vous au [23](#). Ou alors vous pouvez glisser E.J. à travers la vannerie d'osier pour essayer de faire sauter la fermeture, auquel cas vous vous rendez au [55](#).

4

Vous suivez la route sans encombre durant peut-être vingt minutes, la sérénité de cette journée n'étant troublée que par les marmonnements d'E.J., convaincue que vous vous fourvoyez.

Et peut-être a-t-elle raison, en fait, car rien, dans le morne paysage qui vous entoure, n'indique que vous approchiez du Royaume des Fées que vous recherchez. Vous commencez à vous demander si vous ne devriez pas revenir sur vos pas, lorsque vous apercevez, gisant sur la route un peu plus loin, un autre cadavre. Celui-ci dégage une puanteur pire encore que celle du précédent.

Allez-vous prendre le risque d'attraper la Peste Noire en examinant ce cadavre ? Si oui, pincez-vous le nez et rendez-vous

au [63](#). Ou préférez-vous continuer vers le nord en vous rendant au [41](#) ? Vous pouvez encore revenir au croisement où il vous est possible de partir soit vers le sud-ouest (rendez-vous au [70](#) soit vers le sud (rendez-vous au [31](#)), ou de prendre le risque d'attraper la Peste Noire en examinant le corps du pendu (rendez-vous au [10](#)).

5

Il y a quelque chose derrière ce rocher ! Rapide comme l'éclair, vous dégainez E.J. et, la brandissant, vous vous précipitez pour affronter l'horrible créature qui vous attend. D'un geste tout aussi rapide, vous rengainez E.J. dans son fourreau, et vous enlevez votre chapeau.

— Je vous prie de m'excuser, dites-vous poliment. Je crois bien que je vous avais pris pour un monstre.

— Ai-je l'air d'un monstre ? demande la mince jeune fille en robe de lin blanc appuyée à un rocher.

— Euh... pas vraiment, répondez-vous. C'est-à-dire... euh... pas du tout. Je suis un peu nerveux, voilà tout.

— Je m'appelle Camille, reprend la jeune fille en souriant. Je viens parfois ici pour toucher les rochers.

— Pour tou...

Vous vous interrompez juste à temps. Examinant avec plus d'attention les yeux de Camille, vous réalisez alors qu'elle est aveugle.

— Oh ! je comprends.

— Je peux toucher votre visage ? demande-t-elle. Vous devez être gentil.

— Oui, bien sûr.



5 « Je m'appelle Camille. Je viens parfois ici pour
toucher les rochers. »

Vous restez immobile, un peu embarrassé par cette situation inattendue, pendant que Camille vous effleure le visage du bout des doigts.

— Excusez-moi, déclare-t-elle au bout d'un moment, mais pourquoi avez-vous un boulon dans le cou ?

Si vous êtes toujours affligé de ce boulon ridicule, rendez-vous au [52](#). Si vous avez réussi à vous en débarrasser, rendez-vous au [31](#).

6

— Oui, murmure Nosférax. Tout cela me paraît en ordre. Maintenant, vous n'avez plus qu'à suivre les instructions indiquées sur le parchemin... et bonne chance !

Vous avez entendu... Suivez les instructions... si vous arrivez à les décoder !



6 « Oui, l'épée du Roi. Fauchée par je ne sais quel coquin pendant que tu dormais au soleil de la Grèce antique. »

— Tu en as mis du temps ! s'exclame Merlin d'un ton aigre en vous voyant dévaler le sentier montagneux pour venir l'aider à franchir les derniers mètres qui le séparent du plateau. Te rends-tu compte que l'on n'a toujours pas retrouvé Excalibur?

— Excalibur ? répétez-vous. L'épée du Roi ?

— Oui, l'épée du Roi. Fauchée par je ne sais quel coquin, pendant que tu te dorais au soleil de la Grèce antique Je voulais te le signaler après que tu as chassé les envahisseurs saxons, mais tu as filé tellement vite que je n'ai pas eu le temps de te prévenir. Et, comme il me faut pas mal de temps pour préparer le Sortilège du Filet, la moitié du pays s'est soulevée. Celui qui détient Excalibur gouverne le Royaume. Il en a toujours été ainsi. Et, puisqu'elle n'est plus en possession d'Arthur, bien des citoyens affirment qu'il n'est plus digne de diriger le pays.

— Et les chevaliers de la Table Ronde, alors ! vous exclamez-vous.

Merlin prend un air pincé.

— La plupart d'entre eux sont restés loyaux envers le Roi. Mais ils ne peuvent pas être partout. Ils essayent, pourtant. Lancelot est à Land's End, Galaad à John O'Groats et le Roi Pellinore remonte la Mersey à la voile. Mais tout ça n'aboutit pas à grand-chose. Dès qu'un foyer d'agitation est éteint, un autre se rallume. La seule solution, c'est de trouver l'épée. Et vite. Et c'est là que tu intervien.

Il époussette ses vêtements et demande :

— Ma nouvelle maison te plaît ?

Suivant la direction de son regard, vous apercevez une construction en forme de cube.

— Oh, ça ? Oui, très jolie. Au fait, ajoutez-vous, où sommes-nous exactement ?

— A Llaldoggowent Tor, répond Merlin. Dans les montagnes galloises. Je suis venu ici pour avoir un peu la paix, mais la révolte a gagné tout le pays. Enfin, peu importe, maintenant que j'ai réussi le Sortilège du Filet, je peux tendre des pièges. Mais, d'ici là, nous ferions bien de te préparer pour ta quête. Comme vous vous dirigez vers la maison cubique, Merlin ajoute :

— Je l'ai vraiment bâtie pour toi, tu sais. Et elle est très réussie. Les paysans ont détruit tous les sortilèges et presque tout le matériel que j'avais accumulé pour toi. Alors lorsque tu auras besoin d'un peu de magie, il te suffira de faire un saut jusqu'ici. Tu n'as rien remarqué de particulier, à propos de cette maison ?

— Elle ressemble à un dé à jouer.

— Bien observé. Et cela pour une excellente raison. Magie mimétique. Les semblables s'attirent. Au-Dessus comme Au-Dessous. Et ainsi de suite. Chaque fois que tu auras besoin de revenir ici, il te suffira de lancer un dé, et tu te trouveras retransporté dans cette maison. A condition de ne faire ni un 1 ni un 6.

— Que se passera-t-il si je sors un 1 ou un 6 ? Demandez-vous.

Merlin vous toise d'un regard sévère.

— Nous n'allons pas aborder des problèmes aussi déprimants. Bon, ne reste pas planté là. Tu peux m'aider à réparer la porte, et ensuite je te mettrai sur la route qui te conduira à l'épée.

Comme Merlin utilise la magie, un minimum de dix points obtenus par le lancer de deux dés réparera ta porte. Après avoir réussi, rendez-vous au [28](#).

8

Bravo, Pip, bien joué ! Le monde, débarrassé d'eux, se portera beaucoup mieux. N'oubliez pas de fouiller les Druides : chacun d'eux possédait, en effet, une fiole pleine de Potion Curative ; ce qui fait trois fioles en tout.

Maintenant, reprenez votre [plan](#), et choisissez une destination plus sûre.

9

Pas de doute, ça marche ! D'une incroyable simplicité ! Car il vous suffit maintenant de consulter votre [plan](#) et de choisir une autre destination.

10

Si vous survivez à cette opération sans attraper une effroyable maladie, ce sera un vrai miracle. Le cadavre est pendu là depuis très longtemps, de toute évidence, et il ne reste plus sur le squelette que quelques lambeaux de chair.

Les vêtements ne sont plus que des haillons, mais vous réussissez, en vous pinçant le nez, à les fouiller de l'autre main. Vous ne trouvez, malgré vos efforts, que deux objets présentant un intérêt. L'un est une Pièce d'Or, l'autre un bout de parchemin, la pièce sort tout à fait de l'ordinaire : primo, elle est plus petite que les monnaies classiques ; secundo, elle n'est pas frappée à l'effigie du Roi Arthur, ou à celle d'un empereur romain comme on en trouve encore en circulation. En fait, elle est complètement lisse et vierge de toute gravure. Après tout, ce n'est peut-être pas une pièce de monnaie, mais un simple disque d'or... Une inscription rédigée d'une écriture en pattes de mouche figure sur le bout de parchemin ; mais la langue vous en est inconnue — à moins qu'il ne s'agisse d'une sorte de code. Pire encore, le parchemin est très vieux et le petit bout déchiré fait partie



10 *Le cadavre est pendu là depuis très longtemps,
de toute évidence...*

de toute évidence d'une feuille beaucoup plus grande et vous n'avez donc qu'une infime partie du message écrit à l'origine. Voici, en tout cas, ce que vous pouvez lire :

**GÎZWRGRLMZMXRVMMVXSVIXSVIWZMHVWVHTVZMGHWRHJF
VW'LIWVXOVMSV**

Oui, eh bien...

Muni de ces trouvailles utiles, vous pouvez maintenant partir vers le nord (rendez-vous au [4](#)), vers le sud-ouest (rendez-vous au [10](#)), ou vers le sud (rendez-vous au [31](#)).

11

La marche sous ce soleil de plomb est épuisante. vous vous trouvez au cœur d'une lande sauvage au sol accidenté, parsemée de buissons, avec çà et là un rocher qui se dresse pour rompre la monotonie du paysage. Vous avez déjà parcouru des kilomètres et vous êtes de plus en plus affamé, au point d'être bientôt pris de faiblesse, rêvant d'une tartine de confiture ou d'un paquet de chips. Vous faites donc une pause et, assis contre un rocher, vous examinez la situation.

Il faut que vous mangiez. Si vous avez emporté des provisions, restaurez-vous un peu avant de prendre la direction du nord (rendez-vous au [19](#)), ou celle du sud (rendez-vous au [58](#)). Sinon, vous devrez prendre le risque de retourner à la Maison de Merlin pour vous ravitailler. Si vous ne pouvez parvenir jusqu'au Dépôt de Matériel, votre situation est tellement désespérée que vous ne pourrez pas toucher aux friandises peut-être accessibles dans la pièce où vous entrerez. Essayez de nouveau de vous approvisionner au dépôt. Continuez vos recherches jusqu'à ce que vous trouviez du ravitaillement, ou jusqu'à ce que vous soyez tué. Si cette petite excursion vous est fatale, rendez-vous au [14](#). Si vous dénicher quelque chose à vous mettre sous la dent, mangez rapidement un morceau, puis filez vers le nord (rendez-vous au [19](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [58](#)).

12

Vous touchez le chiffre avec précaution. Aussitôt, un éclair terrifiant zigzague dans le limpide ciel bleu au-dessus de la tête du Sage, et pénètre directement dans la boîte, en traversant, malheureusement, votre crâne.

Et, bien entendu, vos cheveux se sont dressés sur votre tête ! Reprenez donc une apparence plus convenable, et rendez-vous au [14](#).

13

Vous approchez des montagnes. Pas très hautes, mais de vraies montagnes néanmoins. Déjà vous vous trouvez dans les collines et vous prenez vite de l'altitude.

Autour de vous, l'atmosphère se rafraîchit et, fait bizarre, la lumière décroît.

Sous vos pieds le sol donne l'étrange impression d'être mouvant, de manquer de fermeté. Les rochers alentour ont des formes tourmentées et, s'ils demeurent immobiles lorsque vous les regardez en face, entrevus du coin de l'œil, ils semblent se gondoler...

Une sorte de glapisement étouffé se fait entendre sur votre droite, mais lorsque vous vous tournez dans cette direction, vous ne remarquez rien de particulier. Plus loin, devant vous, éclate un cri perçant qui accroît jusqu'à se perdre dans un lourd silence.

Vous feriez peut-être bien de ne pas vous attarder ici, Pip- Les montagnes qui s'élèvent à l'ouest, sont infranchissables ; il est donc inutile d'avancer dans cette direction. Si vous partez vers l'est, peut-être reviendrez-vous à votre point de départ. Ou peut-être pas. Quoi qu'il en soit, si tel est votre choix, rendez-vous au [73](#). Vers le nord, vous finirez par aboutir au [87](#); vers le sud, vous arriverez au [32](#). L'ennui, c'est que, avant d'être arrivé où que ce soit, vous êtes victime du mal des montagnes. A savoir,

un degré de confusion mental si intense que vous perdrez dorénavant le deuxième Assaut des trois prochains combats que vous livrerez.

14

Un chœur d'anges chante « Hallelujah » en musique de fond. A moins qu'il ne s'agisse des braillements du XV gallois à la recherche, trois heures après la fin d'un match du Tournoi des Cinq Royaumes, d'un ballon introduit en mêlée cinq minutes après le début de la partie... Dans l'un ou l'autre cas, vous êtes mort.

Fort heureusement, vous n'êtes pas obligé de rester ainsi. Il vous faut maintenant *recalculer* vos **POINTS DE VIE** en jetant à nouveau les dés. Avec un peu de chance, vous obtiendrez peut-être un score plus avantageux que la dernière fois. Une fois votre nouveau total de **POINTS DE VIE** connu, vous pouvez recommencer votre aventure. Cela vous permettra de prendre des décisions différentes ou d'emprunter d'autres itinéraires. Et, même si vous décidez de suivre le même chemin, les ennemis que vous aurez réussi à tuer la première fois ne seront plus là pour vous nuire. (En fait, ils seront toujours là, mais vous pouvez sans risque les considérer comme des fantômes.)

Être mort, ce n'est pas vraiment une partie de plaisir, d'accord, mais ce n'est pas tragique non plus. Mis à part le fait que vous avez perdu tout le butin que vous aviez pu accumuler, et que vous devez donc repartir avec votre fidèle E.J. seule. Enfin, ne vous mettez pas martel en tête à ce sujet Contentez-vous de refaire votre provision de **POINTS DE VIE**, et mettez-vous en route.

15

Il y a sans aucun doute une excellente raison pour que cette éminence soit indiquée sur le plan, mais elle n'est vraiment pas facile à repérer. Vous cherchez pendant une éternité et tout ce que vous trouvez, c'est un monticule de terre sans intérêt particulier. Vous reprenez alors votre plan pour choisir une autre destination (tout en grommelant d'importance).

16**C (chacun)

Si vous vous demandiez pourquoi ce mégalithe s'appelle Pierre du Sacrifice sur votre plan, vous voilà fixé. Un individu en robe noire, un vilain sourire aux lèvres, est appuyé contre le rocher, tenant à la main une faucille aiguisée comme un rasoir. Derrière lui se trouvent deux autres personnages, également en robe noire (mais bordée d'une bande marron d'un assez bel effet). Eux aussi sont armés d'une faucille. Votre instinct vous dit qu'ils ne s'apprêtent pas à faucher du blé !

Votre instinct ne s'était pas trompé : vous avez devant vous trois des redoutables Druides Noirs qui utilisent parfois cet endroit pour se livrer à leurs sacrifices. Le problème, semble-t-il, c'est qu'ils n'avaient personne à sacrifier... jusqu'à votre arrivée. Les Druides sont accessibles à la corruption, si vous disposez des fonds nécessaires (et, si vous n'avez pas de quoi acheter les trois, vous pouvez toujours essayer d'en corrompre un ou deux, selon vos moyens). Si vous réussissez dans votre tentative, vous pouvez alors reprendre votre plan et choisir une autre destination. (Il en est de même si vous tentez trois Réactions Amicales.) Si vous choisissez de livrer combat, néanmoins, il vous faut savoir que chaque Druide Noir possède 20 POINTS DE VIE, frappe avec un 5, et inflige trois Points de Dommages supplémentaires avec sa faucille. Si les Druides vous immolent, rendez-vous au [14](#). Si vous venez à bout des trois, rendez-vous au [8](#).



16 *Votre instinct ne s'était pas trompé : vous avez devant vous trois redoutables Druides Noirs !*

17

Une lande désertique s'étend tout autour de vous, et le silence n'est troublé que par le bruit de vos propres pas.

Mais s'agit-il bien de vos propres pas ? Vous vous immobilisez. Le bruit de pas s'arrête. Vous examinez la sphère d'argent. Elle brille d'un rouge éclatant.

Vous vous remettez en route. Les pas résonnent de nouveau.

Vous vous immobilisez. Les pas continuent. Vous pivotez sur vous-même. Sans perdre une seconde, vous dégainez votre épée.

Et il est grand temps. Un Dragon des Sables se rue sur vous. Pas question cette fois de se rendre, Pip. Cette créature vous dépècerait sur place. Il faut combattre ou fuir. Si vous décidez de fuir, rendez-vous au chapitre intitulé FUIITE page 186 pour savoir ce qu'il faut faire. Si vous préférez combattre, rendez-vous au chapitre intitulé CARACTÉRISTIQUES DE L'ADVERSAIRE page 187 pour savoir ce que vous avez à redouter de celui-ci vous gagnez, rendez-vous au [34](#). Sinon, rendez-vous au [14](#).

18

Vous cueillez une grande brassée de mille-feuilles, et vous la fourrez dans votre poche.

Maintenant, retournez vite au [50](#), et réfléchissez bien avant de prendre une décision.

19

Il faut vous rendre à l'évidence : le paysage n'a pas beaucoup changé. Des buissons, des rochers, des rochers, des buissons... et pourtant, il semble qu'il y ait du nouveau. Ce qui est tout à fait exact, puisque vous allez devoir affronter les trois Barbares qui arrivent au grand galop sur leurs poneys !

Un coup d'œil à la sphère d'argent vous rassure : elle est d'une couleur ambrée, ce qui signifie que vous pouvez combattre, fuir, ou vous rendre. Si vous décidez de fuir, lancez un dé, puis rendez-vous au chapitre FUIRE À la page 186. Si vous préférez vous rendre, les Barbares ne vous feront aucun mal. Ils se contenteront de vous délester de tout votre équipement (mis à part les objets magiques, car ils n'entendent rien à la magie, et votre épée, car ils sont armés jusqu'aux dents). Bien entendu, pour renouveler votre équipement vous pourrez vous rendre à la Maison de Merlin. Une fois les

Barbares partis, vous pourrez vous diriger vers le nord (rendez-vous au [87](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [58](#))

*Enfin, si vous souhaitez combattre, rendez-vous au chapitre intitulé **CARACTÉRISTIQUES DE L'ADVERSAIRE**, page 187. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [65](#). Sinon, le [14](#) !*

20

Bien joué, Pip : une fâcheuse rencontre, pas de doute là-dessus. Il semblerait que le Loup sortait de sa tanière cachée par un buisson. Un rapide coup d'œil à l'intérieur vous apprend que le reste de la meute n'est pas là. Vous vous apprêtez à reprendre votre chemin lorsqu'un détail bizarre attire votre attention. Il s'agit d'un morceau de parchemin. De la pointe d'E.J., vous allez le cueillir dans la tanière. Une inscription figure sur le parchemin :

Code 5

KVPEVISRRGRRRYTVKNUBE

Il manque à cet endroit un morceau du parchemin, qui a été mâchonné par le Loup. Le reste du message est le suivant :

DTEHPOHKKHZ

Vous pouvez maintenant vous diriger vers :

Le nord ou l'ouest

Rendez-vous au [13](#)

Le nord-est

Rendez-vous au [73](#)

L'est

Rendez-vous au [80](#)

Le sud

Rendez-vous au [53](#)

21

Malheur ! Vous voilà au milieu d'un troupeau de vaches. Il y en a partout, et elles ont tellement piétiné le sol que le chemin que vous suiviez est effacé. Un homme à l'air épuisé court dans tous les sens, armé d'un bâton, pour essayer de regrouper ses bêtes, mais sans grand succès.

Si vous vous sentez bien disposé, vous pouvez aider le gardien à rassembler son troupeau (rendez-vous au [100](#)) Mais vous pouvez également essayer de retrouver le chemin (rendez-vous au [140](#)) ou revenir sur vos pas jusqu'au croisement où vous pourrez prendre la direction du sud-ouest (rendez-vous au [70](#)) du nord rendez-vous au [4](#)) ou encore fouiller le pendu (rendez-vous au [10](#))

22

Oh non ! voilà qu'il se relève de nouveau ! Vous aviez sans aucun doute tué ce monstre : pourtant, il ressuscite sous vos yeux. Et il se métamorphose.

Un incroyable changement est en train de se produire. La peau du Vampire d'une blancheur cadavérique devient argentée. Ses crocs se rétractent, ses bras raccourcissent, ses...

En contraste saisissant avec l'Horrible Vampire, cette créature qui se tient maintenant devant vous est une des plus belles que vous ayez jamais vues. C'est un humanoïde grand et élancé, à la peau argentée. Il est vêtu d'une robe bleue, et il donne une telle impression de puissance qu'il est absolument hors de question de



22 « Ne vous séparez jamais de cet objet. Gardez-le sur vous, même dans la mort. »

renouveler votre attaque (même si vous en aviez l'énergie). Ses yeux sont des globes d'argent mouchetés d'or et il vous contemple d'un regard chargé de gravité.

— Vous avez bien fait de tuer mon alter ego, Pip. déclare-t-il. Et, par cet exploit, vous avez prouvé que vous étiez digne de pénétrer dans le Royaume des Fées qui, pour certains, peut être le Royaume de l'Épouvante. Je connais votre quête, et la noblesse du but que vous poursuivez. Mais je dois vous prévenir : pour arriver à vos fins, il vous faudra effectuer de lointains voyages, vous livrer à des recherches délicates, vous munir du meilleur équipement, et faire appel à votre cervelle autant qu'à votre épée. Afin de vous aider, je vous offre ce présent...

Et il sort des plis de sa robe une petite sphère d'argent.

— Ne vous séparez jamais de cet objet, reprend-il. Gardez-le sur vous, même dans la mort. Il vaut 100 000 Pièces d'Or, mais vous ne devrez jamais le vendre ou vous en servir pour soudoyer quelqu'un. C'est une Sphère d'Alarme. On ne peut l'utiliser que dans le Royaume des Fées. Prenez-la dans votre main.

D'un geste hésitant, vous tendez votre paume ouverte et la créature argentée y dépose la sphère : aussitôt, elle se met à briller d'une lueur verte.

— Quand la sphère devient verte, vous ne courez aucun risque immédiat. Quand elle brille d'une couleur ambrée, la menace se précise. Vire-t-elle au rouge, vous êtes en grand péril. Mais surtout, si jamais la sphère devenait d'une luminosité dorée, cela signifierait que la fameuse épée que vous recherchez n'est pas loin.

Votre compagnon croise les bras.

— Et maintenant le moment est venu...

Il ferme les yeux et se perd dans une méditation silencieuse. Une spirale de lumière bleu pâle jaillit du sol près de ses pieds, et

s'élève en volutes, tourbillonnant de plus en plus vite. La nappe de lumière s'étend, vous enveloppe, cachant tout ce qui vous entourait. Vous perdez un instant tout sens de l'orientation, puis la lumière s'évanouit. L'être à la peau argentée a disparu. Tout comme la pièce aux murs de pierre. Vous regardez autour de vous, stupéfié.

Et vous avez toute raison de l'être, puisque vous vous trouvez maintenant au [58](#).

23

— AU SECOURS ! hurlez-vous. AU SECOURS ! Vous entendez coulisser la fermeture ; quelqu'un manipule le couvercle qui s'ouvre brusquement, et la malle est inondée de lumière.

Ébloui, vous plissez les yeux.

— Merci, je vous remer...

Vous vous interrompez en voyant le visage menaçant d'un grossier paysan, armé d'un gourdin redoutable au bout duquel est planté un clou.

— Qui tu es, toi ? demande le paysan. Vous faites mine de vous redresser et il ajoute : Bouge pas ou je te fends le crâne.

Lorgnant le gourdin d'un œil circonspect, vous répondez de votre voix la plus courtoise :

— Je m'appelle Pip, monsieur.

— Pip, hein ? Celui qui a tué le Sorcier Ansalom, qui a réglé son compte au Dragon de Bronze, qui est sorti vivant du Terrible Royaume des Morts et qui a sauvé ce pays des Saxons velus ?



23 « Et moi, je suis Cléopâtre ! »

— Oui, c'est bien moi, dites-vous, assez content de votre notoriété.

Le paysan hausse les épaules.

— Et moi, je suis Cléopâtre.

Vous avez le temps, peut-être, de lui expédier une rapide manchette à la gorge. Si vous voulez essayer, rendez-vous au [46](#). Si vous préférez user de ruse et de diplomatie, attendant l'occasion d'attaquer, rendez-vous au [75](#).

24

Un peu plus loin, se dressant au milieu du paysage désolé, vous apercevez une étrange construction métallique en forme de cube. Haute d'environ trois mètres, elle ne présente, vue de cette distance, aucune caractéristique particulière.

Si vous voulez examiner le cube, rendez-vous au [94](#). Par ailleurs, vous pouvez prendre les directions suivantes : l'ouest (rendez-vous au [58](#)) l'est (rendez-vous au [59](#)), le nord (rendez-vous au [87](#)) ou le sud (rendez-vous au [53](#)).

25

Vous touchez le chiffre avec précaution. Aussitôt, un éclair terrifiant zèbre le limpide ciel bleu au-dessus de la tête du Sage et pénètre directement dans la boîte, après avoir traversé, malheureusement, votre crâne.

Ce qui a fait se dresser vos cheveux sur votre tête. Recoiffez-vous rapidement, puis rendez-vous au [14](#).

26

Il y a sans aucun doute une excellente raison pour que cette éminence soit indiquée sur le plan, mais elle n'est vraiment pas facile à repérer. Vous cherchez pendant une éternité, et tout ce

que vous trouvez, c'est un monticule de terre sans intérêt particulier.

Vous reprenez alors votre plan pour choisir une autre destination (tout en grommelant avec irritation).

27

— Excusez-moi, dites-vous, la tête levée, tout en vous protégeant les yeux de l'éclat de ce soleil aux reflets violets, mais que faites-vous donc, assis sur ce pilier ?

Le vieillard encapuchonné vous effleure d'un bref regard et sourit.

— Je t'attendais, dit-il.

— Qui ça? Moi?

— Absolument. Mes méditations m'ont appris que celui qui recherchait l'épée finirait par s'aventurer jusqu'ici. Tu cherches bien l'épée, n'est-ce pas ?

— Oui, mais qui êtes-vous ?

— Je suis le Sage du Pilier de Basalte, répond-il. J'ai pour tâche, et j'y prends plaisir, de mettre à l'épreuve tes mérites.

— Un instant, protestez-vous, avec une certaine inquiétude. J'ai déjà été mis à l'épreuve. J'ai combattu l'Horrible Gardien Vampire !

— Cela prouve simplement ton habileté à manier l'épée. Je dois vérifier tes aptitudes à la magie. Posséderais-tu quelque magie, par hasard ?

— Pas beaucoup, répondez-vous vivement, ne voulant pas risquer de perdre votre précieuse magie à cause d'un vieil idiot assis au sommet d'un rocher.

— Je suis peut-être un vieil idiot assis au sommet d'un rocher, mais je suis assez doué pour lire dans la pensée, fait remarquer le Sage. Il soupire. Enfin, peu importe. Prends ça, ajoute-t-il en vous lançant une ravissante petite boîte en bois de rose au couvercle en marqueterie. Un objet magique, dont je te fais cadeau.

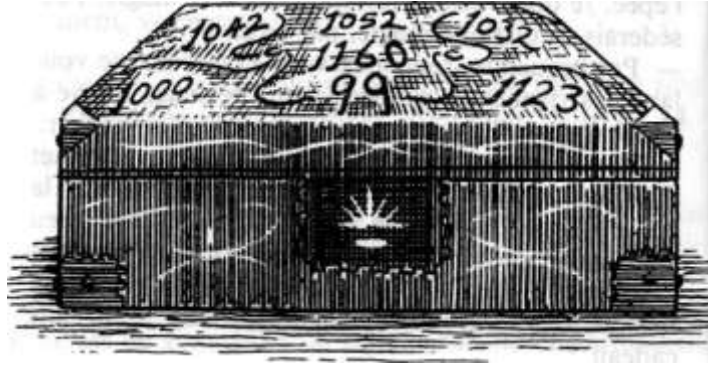
L'objet magique vous rappelle que vous en avez un autre sur vous. Subrepticement, vous jetez un coup d'œil à la sphère d'argent qui, à votre surprise, brille d'un rouge éclatant. C'est bizarre. Ce vieil idiot... ce Vénérable Sage n'a pas l'air tellement dangereux. Mais la sphère est rouge, pas d'erreur, et d'un rouge tout à fait alarmant. Pour ne pas prendre de risque inutile, vous déclarez poliment :

— Je vous remercie de votre présent, Vénérable Sage. Je le chérirai jusqu'à la fin de mes jours.

— Qui pourrait arriver bientôt, commence le Sage d'un ton sarcastique, si tu n'arrives pas à résoudre le mystère de la magie. Examine le couvercle de la boîte.

Vous obtempérez, et vous découvrez que les motifs de marqueterie sont en forme de chiffres.

— Ne les touche pas, vous met vivement en garde le Sage. Le chiffre correct, lorsqu'on le touche, ouvre la boîte. Toucher un mauvais numéro équivaut à un arrêt de mort. Mais je peux te préciser que le bon chiffre correspond à mon âge. Et mon âge est le double de celui de mon plus jeune fils. Et mon plus jeune fils a dix ans de plus que ma nièce la plus âgée, qui a elle-même deux fois l'âge qu'avait ma troisième femme quand elle est morte, voilà maintenant cinquante ans. Coïncidence extraordinaire, le premier mari de ma troisième femme a aujourd'hui l'âge exact qu'aurait eu ma troisième femme si elle n'était pas morte : à savoir 308 ans. Maintenant, je te prie, examine les chiffres incrustés sur cette boîte, et tâche de ne pas toucher le mauvais.



Les chiffres sur la boîte sont les suivants :

1 000, 1 042, 1 052, 1 032, 1 123, 1 160, 99.

Alors quel chiffre allez-vous toucher pour ouvrir la boîte ?

Si c'est le 1 000, rendez-vous au [12](#). Si c'est le 1 042, rendez-vous au [25](#). Si c'est le 1 052, rendez-vous au [30](#). Si c'est le 1 032, rendez-vous au [44](#). Si c'est le 1 123, rendez-vous au [57](#). Si c'est le 1 160, rendez-vous au [69](#). Si c'est le 99, rendez-vous au [84](#).

28

C'est bizarre, mais la résidence de Merlin, à l'intérieur, n'a plus du tout le même aspect qu'à votre départ. Les dimensions, la forme sont les mêmes, mais il n'y reste pas trace des meubles brisés, des paniers d'osier ou du désordre provoqué par l'irruption des paysans.

— Tu sais lire une carte ? demande Merlin d'un ton brusque.

Vous acquiescez d'un signe de tête.

— Alors regarde moi celle-là.

Il sort de sa poche un rouleau de parchemin qu'il entreprend de dérouler sur une table.

— Elle a été trouvée sur les lieux du crime. A mon avis, elle contient un indice primordial pour découvrir l'endroit où se

trouve actuellement Excalibur (voir page 215). Reconnais-tu certains des noms de lieux ?

Les sourcils froncés, vous examinez la carte : *Montagnes de la Folie... Lande de Karn... Scroghollow...* Aucun de ces noms ne vous est familier. Vous secouez la tête.

— C'est parce que ces endroits n'existent pas, vous déclare Merlin. Du moins pas dans notre réalité. C'est une carte d'une petite région du Royaume des Fées.

— Mais qui, dans ce Royaume des Fées, pourrait bien avoir besoin d'Excalibur? demandez-vous. Merlin hausse les épaules.

— Va savoir... Écoute, enchaîne-t-il d'un ton vif, en ce qui concerne l'équipement et la magie, tu devras t'en passer. Du moins pour le moment. Ces brutes de paysans ont tout démoli. Tout, vraiment. Je ferai de mon mieux pour en retrouver une partie que tu pourras venir chercher plus tard.

— Mais comment ? demandez-vous, inquiet à l'idée de vous mettre en route sans autre viatique que votre fidèle épée parlante.

— En faisant un saut à ma nouvelle maison quand tu le jugeras nécessaire ! répond sèchement Merlin. Je te l'ai déjà dit : lorsque tu voudras revenir ici, ce qui t'est possible à tout moment sauf durant un combat, ou si l'on t'a jeté un sort, tu n'auras qu'à lancer un dé et te rendre au paragraphe intitulé **LA MAISON DE MERLIN** (voir page 189). Tu ne pourras emporter d'ici qu'une chose à la fois, bien sûr, mais dans ces circonstances difficiles je ne peux faire mieux. Maintenant, es-tu prêt à partir ?

— Je ne sais même pas où je dois aller !

— Non, mais moi, si, réplique Merlin.

El il se met à remuer les bras en gestes compliqués qui annoncent le début d'un Sortilège de Téléportage.

— Attendez ! hurlez-vous avec désespoir.

Vous avez en effet souvent constaté à vos dépens à quel point les Sortilèges de Téléportage de Merlin étaient sujets à caution ! Mais, comme d'habitude, vous avez réagi une seconde trop tard. La pièce commence à tourner autour de vous, de plus en plus vite, et bientôt vous vous trouvez environné d'une brume tourbillonnante.

Heureusement, vous n'êtes pas obligé de rester noyé dans la brume. Elle va se dissiper quelque peu au [50](#).

29

Vous vous trouvez à l'orée d'une gigantesque forêt. Non loin de vous, sur un arbre, quelqu'un a cloué une pancarte grossière sur laquelle est griffonnée une inscription. Cette inscription déclare simplement :

ATTENTION FORÊT ENSORCELÉE

Si vous décidez de ne prêter aucune attention à cet avertissement et de pénétrer dans la forêt, rendez-vous au [45](#). Mais vous pouvez également vous diriger vers le nord (rendez-vous au [87](#)) l'ouest (rendez-vous au [11](#)) ou le sud (rendez-vous au [59](#))

30

Avec précaution, vous touchez le chiffre. Aussitôt, le couvercle s'ouvre d'un coup sec, et vous apercevez à l'intérieur un rubis — petit mais taillé à la perfection — reposant sur un coussinet de velours. La pierre étincelle sous le soleil.

— Waouh ! vous exclamez-vous.

— Cette pierre, explique le Sage, est d'une grande valeur, mais tu ne dois la vendre à aucun prix, car elle possède des propriétés magiques de la plus grande importance. En réalité, je peux te le

dire maintenant, elle joue un rôle absolument vital dans l'accomplissement de ta mission.

— Comment dois-je m'en servir, Vénérable Sage ? demandez-vous avec enthousiasme, ravi d'avoir mis la main si facilement sur ce butin magique.

— Je ne peux pas te le dire pour le moment ; mais je peux néanmoins te préciser ceci : la pierre en elle-même ne possède aucune vertu magique. C'est seulement lorsque tu auras trouvé le bâton d'ébène que tu pourras te servir pleinement de son pouvoir. Là-dessus, ce vieil imbécile ferme les yeux et s'endort !

— Je suis peut-être un vieil imbécile endormi, mais je peux quand même lire dans la pensée, murmure-t-il avant de se mettre à ronfler paisiblement.

Pas d'autre solution que de partir sur la pointe des pieds, et tout de suite. Vers l'ouest, vous arriverez au [13](#) ; vers le sud, au [92](#) ; vers l'est, au [19](#) ; vers le sud-ouest, au [73](#) ; et vers le nord, au [87](#), et vers le sud-est, au [48](#).

31

— Eh bien, moins on en parlera, mieux ça vaudra, déclare Camille d'un air mystérieux. Vous cherchez, je suppose, l'entrée du Royaume des Fées ?

— Mais comment le savez-vous ? demandez-vous, stupéfait.

— Merlin me l'a dit. Il m'a envoyée ici pour vous aider.

Incroyable, non ? Ce vieux fou n'était pas aussi brouillon qu'il le paraissait.

— Savez-vous où se trouve cette entrée ? demandez-vous.

— Oh oui ! répond Camille d'un ton joyeux. Elle se trouve près de l'un des monticules : celui qui s'élève au sud d'ici. Mais il vous

faudra d'abord déclencher la Danse du Géant. Je suppose que vous avez le petit disque d'or ?

L'avez-vous ? Si oui, rendez-vous au [90](#). Sinon, mieux vaut vous rendre au [61](#).

32

La lande désertique s'étend à perte de vue. N'ayant rien de mieux à faire, vous examinez votre sphère d'argent à intervalles fréquents, mais elle garde toujours le même aspect ; et vous vous accoutumez si bien à cela que, lorsqu'elle vire soudain au rouge, vous êtes vraiment surpris. Jetant un rapide coup d'œil alentour, vous percevez un mouvement dans un buisson.

*Il semble qu'un combat soit inévitable si vous décidez d'aller voir ce qu'il en est. Et, d'après la couleur de la sphère, vous allez courir un grave danger. Mais c'est à vous de décider. Si vous voulez prendre ce risque, consultez le chapitre **CARACTÉRISTIQUES DE L'ADVERSAIRE**, page 187, puis revenez à ce paragraphe et calculez les résultats de cette rencontre. Si vous perdez la vie, rendez-vous au [14](#). Si vous survivez, rendez-vous au [20](#).*

Par ailleurs, vous pouvez simplement vous éloigner en catimini (sans fuir). Le plus discrètement possible, vous pouvez aller :

<i>Vers le nord ou vers l'ouest</i>	<i>Rendez-vous au 13</i>
<i>Vers le nord-est</i>	<i>Rendez-vous au 73</i>
<i>Vers l'est</i>	<i>Rendez-vous au 80</i>
<i>Vers le sud</i>	<i>Rendez-vous au 53</i>

Vous vous livrez à une fouille rapide de la pièce, cherchant désespérément quelque chose à utiliser. Mais tout ce qui n'a pas été volé a été cassé ou déchiré. Le seul objet resté à peu près intact est un petit miroir en bronze ; et encore est-il très cabossé.

Quelque peu découragé, vous jetez un coup d'oeil au miroir. Bonté divine, Merlin ne plaisantait pas ! *Un boulon d'acier vous traverse le cou !* Muet de stupeur, vous vous examinez de nouveau. Si vous n'étiez pas d'une si grande beauté, vous seriez le portrait tout craché du monstre de Frankenstein. Le boulon vous traverse le cou de part en part, juste sous la mâchoire. Et, comme si cela ne suffisait pas, Merlin l'a laissé rouiller !

— J'ai un boulon dans le cou ! vous exclamez-vous.

— Je sais, déclare tranquillement E.J. Essaye de ne pas y toucher.

— Mais pourquoi ? demandez-vous, portant malgré vous la main au boulon.

Aussitôt une secousse terrible vous ébranle tout le bras, vos cheveux se hérissent, et vous perdez 3 **POINTS DE VIE**. (Si ce geste vous tue, ce qui est peu probable, il faut en convenir, rendez-vous au [14](#).)

— Je t'avais prévenu ! fait E.J. J'étais présent quand Merlin s'est livré à cette petite expérience. Ce truc est chargé d'éclairs.

Il ne vous manquait plus que ça ! Un boulon en travers du cou chargé d'électricité, une pièce mise à sac, Merlin kidnappé (ou peut-être pire encore), une révolte généralisée et pas la moindre bribe de magie ou d'équipement intacte.

— Allons-y, dites-vous. Nous avons perdu assez de temps ici. Il faut se lancer à la poursuite des ravisseurs de Merlin.

— Tu ne prends pas le globe somnifère qui est sous le divan ? demande E.J.

— Le globe somnifère ? répétez-vous, ahuri.

— Cette petite boule en verre de la taille d'une balle de tennis, précise E.J. Elle est pleine de gaz et elle peut endormir un ennemi durant les douze premiers Assauts d'un combat, ou douze ennemis pendant le premier Assaut ou six ennemis pendant deux Assauts ou...

— Oui, bon, j'ai compris. Pourquoi ne m'en as-tu pas parlé avant ?

— Tu ne m'as pas posé la question. Au fait, ajoute E.J., tu ne peux l'utiliser qu'une seule fois. Il faut briser le globe pour libérer le gaz.

Empoignant le globe dans une main et E.J. dans l'autre, vous vous ruez hors de la pièce dévastée. Rendez-vous au [83](#).

34

Une fois le Dragon des Sables éliminé, vous vous efforcez de réfléchir sur ce que vous allez faire, lorsque soudain vous revient en mémoire un vague souvenir concernant les habitudes de cette créature. Un détail sur l'Antre du Dragon.

A pas circonspects vous commencez à suivre les traces du monstre, qui finissent par vous amener à une sombre caverne dans un rocher massif. Sur vos gardes, vous entrez, l'épée à la main, mais un rapide coup d'œil alentour vous convainc qu'aucun danger ne vous menace.

La caverne est malodorante, pleine d'un invraisemblable bric-à-brac et de débris de toutes sortes, dont la vue vous éclaire aussitôt les idées : le Dragon des Sables est bien connu pour sa manie de collectionner d'invraisemblables déchets. Vous vous mettez aussitôt à fouiller dans le tas. Le Dragon a dû tuer pas mal

de voyageurs de son temps, car vous trouvez bon nombre de vieilles armes rouillées et d'éléments d'armures inutilisables.

Vous persévérez néanmoins et votre patience est enfin récompensée. Dans un coin, un sac ne contient pas moins de six fioles de Potion Curative, et un globe somnifère intact !

Emparez-vous de ces précieux objets, sortez de la grotte et prenez vite une décision quant à la direction à emprunter.

Le nord mène au [58](#). Le sud mène au [38](#). L'ouest mène au [80](#). L'est mène au [67](#).

35

Vous êtes en train de vous enfoncer ! La sphère d'argent brille d'un rouge éclatant, mais il est un peu tard pour être mis en garde puisque vous êtes maintenant enfoui jusqu'à la taille, et continuez à sombrer dans ce qui pourrait être une fondrière malodorante ou un marécage, ou peut-être même des sables mouvants.

Un procédé simple devrait vous permettre de vous en tirer. Il vous suffit d'attraper au lasso cette pointe de rocher qui émerge sur votre droite. Ce que vous pouvez réussir en faisant 4 ou plus avec deux dés. A la condition que vous possédiez une corde, bien entendu. Son, il est trop tard pour essayer de retourner à la Maison de Merlin.) Si vous ne possédez pas de corde, ou si vous ne sortez pas les bons chiffres, vous allez sombrer jusqu'au [14](#). Si vous vous en sortez, vous avez le choix entre les directions suivantes :

Le nord qui mène au [87](#). L'est qui mène au [29](#). L'ouest qui mène au 11. Le sud-ouest qui mène au [17](#). Le sud qui mène au [67](#).

— Permettez-moi de vous aider de mon mieux, déclarez-vous de votre ton le plus pompeux. Mais tout d'abord, une question qui va peut-être vous paraître ridicule : qu'est-ce qu'un Borfax ?

— Voilà un Borfax, répond tranquillement Ben, désignant de la main quelque chose derrière vous. Vous vous retournez et vous découvrez, fonçant sur vous comme l'éclair, l'une des plus terrifiantes créatures que vous ayez jamais vues. Si elle n'a qu'un mètre vingt de haut, elle mesure bien un mètre quatre-vingts de long, sans compter son horrible queue fourchue. Le Borfax court sur ses deux puissantes pattes arrière, les pattes avant étant munies de griffes meurtrières, et des crocs énormes lui sortent de la gueule. Il a trois énormes yeux globuleux de couleur jaune et il darde avec avidité à droite et à gauche une langue démesurée. Sa tête massive et son corps musculeux sont couverts d'écaillés ; ils ont un aspect visqueux et sont, il faut bien le dire, fort peu séduisants.

— Attention de ne pas le tuer, déclare Ben en se laissant glisser à bas de son rocher pour se tenir à votre côté, sa courte épée à la main.

Peut-être ferait-il mieux de conseiller au Borfax de ne pas vous tuer ! Peu importe ; les dés, c'est le cas de le dire, son jetés et, étant un aventurier d'Avalon, vous devez respecter votre promesse et servir le royaume. Le Borfax, vous ne serez pas surpris de l'apprendre, possède 70 POINTS DE VIE. Il porte un coup avec un 5, d'abord avec ses griffes puis, quand il frappe à nouveau, avec ses crocs. Ses griffes infligent 4 Points de Dommage supplémentaires. Les crocs, pis encore, en infligent 5.

Si vous portez sur vous un cristal de quartz, le Borfax en sentira les vibrations lorsqu'il sera arrivé à trois mètres de vous et il s'immobilisera, paralysé, vous permettant (ainsi qu'à Ben) de filer au [42](#). Sinon, il va falloir combattre, et c'est là que ça se complique. Lancez les dés pour vous-même et pour le Borfax,



36 *Le Borfax court sur ses deux puissantes pattes arrière, les pattes avant étant munies de griffes meurtrières.*

*afin de savoir qui frappe en premier. (Ben, qui est un petit paresseux, sera très content de vous laisser vous débrouiller tout seul puisque vous avez été assez idiot pour le lui proposer.) Si vous réussissez à retirer 65 des 70 **POINTS DE VIE** du Borfax, il se roulera sur le dos et offrira sa soumission, car telle est la nature de ce monstre. Vous pourrez alors arrêter le combat et vous rendre au [42](#).*

Si, néanmoins, vous tuez accidentellement le Borfax

*(en réduisant ses **POINTS DE VIE** à zéro), Ben, le Nain Guerrier, sera fou de rage et se battra à mort contre vous. Ben possède 30 **POINTS DE VIE**, porte un coup avec un 5 et inflige 3 Points de Dommage supplémentaires avec sa redoutable petite épée. Si vous êtes tué, soit par Borfax, soit par Ben, rendez-vous au [14](#), et essayez de comprendre pourquoi vous avez le génie de vous fourrer dans des situations aussi inextricables.*

Si vous tuez à la fois le Borfax et Ben, vous pouvez vous éloigner de ce triste endroit de la façon suivante :

<i>Vers l'ouest</i>	<i>Rendez-vous au 17</i>
<i>Vers le sud-ouest</i>	<i>Rendez-vous au 38</i>
<i>Vers le sud</i>	<i>Rendez-vous au 53</i>
<i>Vers l'est</i>	<i>Rendez-vous au 59</i>
<i>Vers le nord</i>	<i>Rendez-vous au 24</i>

37

Il semblerait que les Romains aient été à court de pavés : la route se termine en effet à moins de huit cents mètres. Ou plutôt, elle s'amenuise pour se transformer en une sorte de piste pour le bétail.

Vous pouvez suivre cette piste si vous le désirez (rendez-vous au [21](#)). Mais vous pouvez également revenir à la bifurcation pour fouiller le cadavre (rendez-vous au [10](#)), vous diriger vers le nord (rendez-vous au [4](#)), ou vers le sud-ouest (rendez-vous au [10](#)).

38

Vous arrivez à proximité d'une vaste étendue saline, peut-être occupée autrefois par un grand lac aux eaux saumâtres, mais complètement asséché maintenant sous ce soleil violet. Rien n'y pousse et le sol est luisant et blanchâtre.

Allez-vous vous approcher des vestiges de ce lac? Si oui, rendez-vous au [82](#). Mais vous pouvez également sous diriger :

Vers le nord

Rendez-vous au [17](#)

Vers le sud

Rendez-vous au [53](#)

Vers l'est

Rendez-vous au [47](#)

Vers l'ouest

Rendez-vous au [13](#)

39

Le flot impétueux du grand fleuve vous entraîne à vive allure vers l'est durant plusieurs heures, mais soudain le cours d'eau devient plus étroit et le courant ralentit de façon considérable. En jeune aventurier intelligent et débrouillard, vous voyez là une chance d'atteindre la rive sud du fleuve. Après un rapide calcul, vous en arrivez à la conclusion que vous avez de fortes chances de réussir.

Mais est-ce bien là, en fait, la meilleure façon de procéder ?

Faites votre choix tout de suite, Pip, car l'occasion ne se représentera sans doute pas. Si vous décidez d'essayer d'atteindre la rive sud, jetez deux dés. Si vous faites plus de 3, vous arriverez sain et sauf au [81](#). Si le total que vous obtenez est égal ou inférieur à 3, votre radeau se retourne, vous déposant trempé et tremblant au [14](#). Par ailleurs, vous pouvez toujours continuer à descendre le fleuve en direction de l'est. Rendez-vous alors au [91](#).

40

Vous approchez d'un fleuve au cours rapide. Sur la berge d'en face poussent des arbres d'un aspect plutôt étrange. L'air est d'une fraîcheur délicieuse et les arbres résonnent de chants d'oiseaux. Le fleuve est trop profond et trop tumultueux pour s'y risquer à la nage.

Si vous avez déjà traversé ce cours d'eau pour arriver au Mur du Géant, vous trouverez votre radeau intact sous un buisson. Sinon, vous pouvez envisager d'en construire un avec les troncs d'arbres échoués sur cette rive. Dans ce cas, il vous faudra une hache, une scie, un marteau (ou un maillet) et des clous (ou des pointes). Si vous possédez ces outils ou si vous êtes prêt à faire un saut à la Maison de Merlin pour vous les procurer, vous pouvez construire votre radeau, le mettre à flot et partir pour le [77](#). Si vous décidez de ne pas naviguer, vous avez le choix entre ces directions :

Le sud mène au [99](#). L'ouest mène au [64](#). L'est mène au [54](#).

41

Vous finissez par quitter la plaine et pénétrer dans une vallée qui se rétrécit bien vite pour devenir une gorge étroite et profonde. La route, jusqu'alors si droite, se met à virer et à serpenter, et elle aussi devient plus étroite.



41 *A un tournant, vous butez presque contre trois robustes gaillards armés de courtes épées.*

A un tournant, vous butez presque contre trois robustes gaillards armés de courtes épées, qui avancent dans votre direction. Leur chef, un individu à mine patibulaire et qui ne doit pas s'être rasé depuis au moins une semaine, vous toise de haut en bas, puis se tourne vers ses compagnons, un large sourire aux lèvres.

— Dites donc, les gars, qu'est-ce qui nous arrive ? demande-t-il. Un jeune voyageur, pas vrai ? Et regardez-moi donc cette belle épée qu'il a ! Une lame qu'on serait pas fâchés de s'adjuger, pas vrai ?

— Je vous préviens, maraud, ne touchez pas à Excalibur Junior ! vous exclamez-vous fièrement, comprenant que ces vagabonds sont des brigands.

— Vous entendez ça, les gars ! s'esclaffe le chef. Mais c'est qu'il nous ferait peur, ce mouflet !

Et ils se mettent à ricaner, tous les trois.

*Une seule façon de vous débarrasser de ces brutes, Pip : leur donner une bonne leçon. En les tuant, par exemple. Si vous décidez de vous battre, sachez que chaque Brigand possède 15 **POINTS DE VIE**, porte un coup avec un 5, et inflige 2 Points de Dommages supplémentaires avec sa courte épée. Il vous faudra massacrer les trois avant de pouvoir continuer vers le nord au [79](#). Tous trois appartiennent au Syndicat des Brigands, et par conséquent vous n'obtiendrez jamais d'eux une Réaction Amicale, même en usant de magie. Aucune ruse non plus n'est valable contre eux, étant donné leur expérience : même si vous feignez d'être mort, ils ne vous laisseront pas tranquille pour autant. Mais rien ne vous empêche de repartir en courant vers le sud, puisque vous êtes plus rapide qu'eux, et que donc vous pouvez leur échapper facilement. Si vous choisissez cette solution, vous finirez par revenir à la bifurcation d'où vous pourrez partir vers le sud (rendez-vous au [37](#)) le sud-ouest (rendez-vous au [70](#)) ou encore examiner le corps du pendu (rendez-vous au [10](#))*

— Bon sang ! s'exclame Ben, en sautant sur place d'excitation. Ça, c'est du beau travail !

H sort une corde de son sac à dos et, avec des gestes rapides, entrave les pattes du Borfax couché sur le flanc. Celui-ci se redresse au bout d'un moment et vous fixe tous les deux d'un air morne, sans toutefois faire mine d'attaquer.

— Qu'allez-vous en faire ? demandez-vous, intrigué.

— Eh bien, pour commencer, il faut que je le dresse à être propre.

— Comment ça ? vous exclamez-vous, incrédule. Vous allez garder cette créature comme animal apprivoisé ?

Il acquiesce d'un signe de tête.

— Ils sont très affectueux, en fait. Il faut seulement se montrer patient.

Il glisse la main sous le plastron de sa cuirasse, et en sort un collier fait de crocs enfilés sur une ficelle. Il en sépare un des autres et vous le tend.

— Votre récompense, dit-il.

Vous examinez avec curiosité le croc qui brille au creux de votre main.

— Qu'est-ce que c'est ?

— Une dent de Vron, répond Ben. C'est la seule chose au monde qui vous protégera d'un Vron s'il vous attaque. Ça peut être très utile. Et maintenant, comme je ne peux pas rester toute la journée ici à bavarder, je file.

Il se tourne alors vers le Borfax.

— Aux pieds, Fido ! ordonne-t-il. Et il s'éloigne en direction du nord.

A votre grande stupéfaction, le monstre se met à trotter tranquillement derrière lui.

Rangez votre dent de Vron et choisissez une direction.

L'ouest mène au [17](#). Le sud-ouest mène au [38](#). Le sud mène au [53](#). L'est mène au [59](#).

Le nord mène au [24](#) (où, fort heureusement sans doute, vous ne rattraperez pas Ben et Borfax car, lorsque vous serez revenu de votre surprise, ils auront pris trop d'avance sur vous).

43

C'est vraiment le comble ! A peine avez-vous commencé à suivre les instructions que les grands rochers qui vous entourent se mettent à luire ! Un grondement retentit aussitôt sous vos pieds, comme si la terre tremblait ou qu'une troupe de géants se fussent mis à danser. Soudain inquiet, vous demandez à Nosférax le Poète :

— Que se passe-t-il donc ?

— Excusez-moi, dit-il, je viens juste de me rappeler un autre rendez-vous !

Et il disparaît sans même vous réciter une ode d'adieu.

Le sol se met à se gonfler et à se creuser sous vos pieds comme une mer en fureur. L'éclat lumineux devient de plus en plus fort, au point de vous aveugler à demi. Une voix puissante résonne dans l'espace : « Inverse les chiffres des monticules pour trouver ce que tu cherches. Mais attention ! Le mauvais monticule signifie... LA MORT ! » La voix se tait. Le sol lentement se stabilise. L'éclat lumineux diminue, puis s'éteint.

Il ne vous reste plus qu'à résoudre le Mystère du Message de la Voix si vous voulez progresser plus avant.

44

Vous touchez le chiffre avec précaution. Aussitôt un éclair terrifiant zigzague dans le limpide ciel bleu au-dessus de la tête du Sage, et pénètre directement dans la boîte, après avoir traversé, malheureusement, votre crâne.

Ce qui a eu pour effet de dresser vos cheveux sur votre tête. Recoiffez-vous rapidement, puis rendez-vous au [14](#).

45

Cet endroit n'a rien d'un lieu de villégiature, Pip. En fait, vous n'avez jamais rien vu d'aussi sinistre. Mais le problème le plus grave dans une forêt sombre et humide, c'est que tous les arbres se ressemblent : au bout de très peu de temps vous constatez que vous êtes complètement perdu.

Une seule solution dans une situation comme celle-là : lancer un dé. Si vous faites 6, vous vous retrouvez au [87](#). Si vous faites 1, vous vous retrouvez au [76](#). Pour tout autre chiffre, rendez-vous au [78](#).

46

Vous lui expédiez une manchette à la gorge, ce qui vous permet de lui porter le premier coup. Mais il vous faut faire 6 pour le frapper avec succès (puisque vous ne vous servez pas d'EJ.) et vous n'infligez que les dommages indiqués par les dés, sans les points supplémentaires apportés par une arme.

Ce paysan stupide ne possède que 15 POINTS DE VIE malgré sa robustesse. Le gourdin dont il est armé inflige 3 Points de Dommage supplémentaires, mais comme ce n'est pas un combattant aguerri, il lui faut également faire 6 pour porter un coup. Si vous l'assommez (sans arme, n'espérez pas mieux),

saisissez-vous d'E.J. et rendez-vous au [60](#). *S'il vous massacre à coups de gourdin, rendez-vous au [14](#).*

47

Une silhouette se profile à l'horizon. Une forme sombre et fuselée, suivie par d'autres. Un rapide coup d'œil à votre sphère d'argent confirme ce que vous soupçonniez déjà. La sphère luit d'un rouge vif, indiquant que vous courez un grave danger. Vous faites volte-face, songeant à revenir sur vos pas, mais derrière vous, au loin, retentit un hurlement sauvage.

*Vous êtes traqué. Consultez le chapitre **CARACTÉRISTIQUES DE L'ADVERSAIRE**, page 187, pour savoir par qui. Si vous survivez à cette rencontre, vous pouvez poursuivre dans n'importe laquelle de ces directions : Vers l'est Rendez-vous au [76](#)*

Vers le nord

Rendez-vous au [24](#)

Vers l'ouest

Rendez-vous au [38](#)

Vers le sud

Rendez-vous au [53](#)

Si vous ne survivez pas, vous ne pouvez vous rendre qu'au [14](#).

48

Au chaos de rochers parsemé de buissons a succédé un désert de sable, moutonnant bientôt en hautes dunes qui envahiront sans doute un jour toute la région.

— Tu sais où tu vas, je suppose ? demande E.J.

— Évidemment, répondez-vous avec assurance.

Et cela vaut sans doute mieux pour vous, car les possibilités qui s'offrent à vous sont multiples : Le nord mène au [87](#). Le sud-est mène au [58](#).

Le nord-ouest mène au [103](#). Le sud mène au [80](#). Le nord-est mène au [19](#). L'ouest mène au [13](#). L'est mène au [11](#). Le sud-ouest mène au [32](#).

49

Vous vous approchez.

Aussitôt, une colonne de fourmis soldats (toutes grosses comme des rats) émerge du trou et forme les rangs devant vous.

D'un geste prompt, vous dégainez E.J. Cependant, avant que vous ayez pu faire un pas, une voix féminine haut perchée résonne *dans votre esprit* :

— *Qui êtes-vous ?*

Vous jetez un coup d'œil alentour, cherchant d'où pourrait venir la voix, mais vous en arrivez à la conclusion que vous ne vous êtes pas trompé. C'est rien à l'intérieur de votre tête que l'on vous parle, les fourmis pourraient-elles correspondre par *télépathie* ?

— *Il ne s'agit pas de fourmis télépathiques, mais l une colonie télépathique*, reprend la voix, qui ajoute : *Je suis l'Esprit Collectif de la Colonie. Et vous ses... ?*

— Pip, répondez-vous, un peu gêné.

— *Mais oui, bien sûr... Pip ! Nous aurions dû nous en douter. Merlin a souvent parlé de vous.*

— Vous connaissez Merlin ?

— *C'est un ami intime. Nous avons souvent engagé avec lui des conversations télépathiques à distance. En ce moment, d'ailleurs, il essaye de nous enseigner l'astrologie.*

Comme c'est intéressant. Si cette colonie entretient avec Merlin de bonnes relations, elle pourrait très bien vous être utile. Peut-

être même possède-t-elle quelque indice qui vous mettrait sur les traces d'Excalibur.

— *Nous craignons que non, reprend la Colonie. La seule personne avec qui nous communiquons, à part Merlin, est le Sage qui est installé en haut de son pilier en pierre. Et même s'il peut vous être de quelque utilité, nous le tenons pour à moitié fou, comme le sont souvent les sages, et nous ne pensons pas qu'il sache lui non plus où se trouve l'épée. Il est néanmoins de notre devoir de nous montrer hospitaliers envers un ami de Merlin. Aimeriez-vous manger un peu de miel ?*

— *Dumiel ? Je croyais que c'étaient les abeilles qui fabriquaient le miel, et non les fourmis.*

— *Nous devons avouer à notre grande honte que nous l'avons volé. En voulez-vous un peu ? Il possède de remarquables vertus curatives.*

Les fourmis soldats disparaissent dans le trou puis réapparaissent, portant six petits rayons de miel en forme de cubes.

*La chance vous a souri de nouveau, dirait-on, Pip. Chaque alvéole est non seulement savoureuse, mais contient l'équivalent exact de six doses de Potion Curative. Cela fait 36 doses en tout ; et chacune vous restituera les **POINTS DE VIE** correspondant au résultat obtenu en jetant deux dés.*

Résistez à la tentation de manger tout le miel maintenant ; rangez soigneusement les cubes, remerciez poliment la colonie et choisissez votre prochaine direction.

*Le sud mène au **53**. Le sud-est mène au **38**.*

*Le nord mène au **48**. L'est mène au **17**. L'ouest mène au **13**.*

Le brouillard se lève mais, pour un peu, vous le regretteriez. Vous vous trouvez, seul, sur une large route romaine orientée plein nord d'un côté, et bifurquant vers le sud-ouest et le sud de l'autre. Tout autour de vous, une plaine à perte de vue. Au croisement se dresse un gibet en bois auquel pendent les restes malodorants d'un cadavre en putréfaction. Sous le corps pousse un buisson de mille-feuilles. Si c'est là le Royaume des Fées, les Fées doivent être de drôles de personnes. Votre instinct vous dit qu'en réalité vous vous trouvez toujours en Avalon. Mais exactement ?

— Tu ne sais pas par hasard où nous nous trouvons ? demandez-vous à E.J.

— Non, répond brièvement E.J. Merlin n'a pas pensé, je suppose, à te donner la carte de l'endroit où vous devrions aller, je parie ?

— Non, en effet, marmonnez-vous, amer.

— Alors il vaut mieux retourner la chercher, déclare E-J. d'un petit ton suffisant.

*C'est bien possible. Mais vous avez le choix entre plusieurs possibilités. L'une consiste à suivre la route romaine en direction du nord, en vous rendant au [4](#). L'autre est de suivre l'embranchement sud (rendez-vous au [37](#)) Enfin vous pouvez prendre la direction du sud-ouest (rendez-vous au [70](#)) Vous pouvez également ramasser un peu de mille-feuille (rendez-vous au [18](#)) ou examiner le corps malodorant au [10](#). Ou encore, comme le suggère E.J., vous pouvez lancer un dé pour retourner chez Merlin afin de consulter le chapitre intitulé **MAISON DE MERLIN**, page 189.*

51

Il semble que vous ayez élucidé le mystère, Pip. Il s'agit bien de l'un des monticules. A première vue, on dirait un tumulus ordinaire. Mais, en le contournant, vous découvrez, aménagée dans le flanc, une lourde porte en bois aux ferrures de bronze.

Avec précaution, vous tournez la poignée, et la porte s'ouvre sans problème, vous laissant voir une volée de marches en pierre usées descendant dans l'obscurité.

Mais allez-vous vous y engager ? La voix vous a prévenu qu'une erreur de monticule vous serait fatale. A vous de décider, bien entendu. Si vous descendez les marches, rendez-vous au [105](#). Mais vous pouvez vous mettre à la recherche d'un autre monticule.

52

Vous acquiescez d'un signe de tête, puis, vous rappelant, vous répondez :

— Oui.

— C'est bien ce que je pensais, dit Camille. Voulez-vous que je vous l'enlève ? Je suis très habile pour ce genre d'opérations.

— On m'a dit qu'on ne pouvait pas l'enlever sans que ma tête se détache !

— Billevesées ! réplique Camille. Fariboles ! Je peux l'enlever sans le moindre risque.

A vous de décider, Pip. Si vous voulez qu'elle vous débarrasse de ce boulon, rendez-vous au [68](#). Sinon, vous pouvez toujours refuser poliment et vous rendre au [31](#).

53

Vous approchez d'une large rivière au cours rapide. Sur la berge opposée poussent des arbres d'un aspect plutôt étrange. L'air est d'une fraîcheur délicieuse et les arbres résonnent de chants d'oiseaux. Un endroit vraiment plaisant... ce qui éveille aussitôt vos soupçons.

Examinant la rivière de plus près, vous constatez qu'elle est trop profonde et trop tumultueuse pour s'y risquer à la nage, aussi vous asseyez-vous sur un rocher pour décider de ce que vous allez faire.

Une solution paraît évidente : fabriquer un radeau et vous laisser entraîner par le courant. Mais, pour ce faire, vous avez besoin d'une hache, d'une scie, d'un marteau (ou d'un maillet) et de clous (ou de pointes). Si vous êtes en possession de ces outils, ou prêt à faire un saut à la Maison de Merlin pour vous les procurer, tous pouvez construire le radeau et vous laisser joyeusement emporter en direction du [39](#). Sinon, vous pouvez vous diriger vers le nord (rendez-vous au [38](#)) vers ouest (rendez-vous au [13](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [76](#))

54

Vous arrivez au bord d'une rivière, enjambée par un étroit pont de pierre. De l'autre côté du pont, vous voyez, au loin, se profiler une ville. Le seul problème, c'est que le pont est gardé. Deux hommes d'armes nains vous observent d'un œil malveillant.

— C'est un pont à péage, déclare l'un d'eux d'un ton rogue, lorsque vous vous approchez. Le tarif, c'est 500 Pièces d'Or.

*Un peu excessif pour avoir le droit de traverser un pont ! Mais à vous de décider si vous voulez payer ou pas. Si vous avez les moyens de claquer 500 Pièces, les nains vous laisseront passer (rendez-vous au [16](#)). Si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer, essayez toujours de les massacrer (vous trouverez les détails qui les concernent au chapitre **CARACTÉRISTIQUES DE***

L'ADVERSAIRE, page 187). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [76](#). Sinon, allez réfléchir au [14](#).

Personne, bien entendu, ne vous force à traverser ce pont. Vous pouvez toujours revenir à l'endroit que vous venez de quitter, encore faut-il le retrouver. Là vous pourrez choisir une autre direction.

55

Avec précaution vous glissez la lame d'E. J. dans une fente de la malle en osier. Vous avez beau ne rien y voir, au bout d'une éternité un déclic se produit. Aussitôt le couvercle s'ouvre et, dans votre impatience, vous vous redressez brusquement, vous cognant la tête contre le dessous d'une table. Vous dégagez E.J. de la malle, et vous en sortez à votre tour.

La pièce dans laquelle vous vous trouvez est un véritable champ de bataille. Meubles brisés, buffets renversés, un creuset d'alchimiste réduit en miettes, livres, parchemins, manuscrits déchirés en mille morceaux. Une porte donnant sur l'extérieur pend lamentablement à ses gonds. Des marques sur le sol poussiéreux semblent indiquer que quelqu'un a été traîné au-dehors, et de nombreuses traces de bottes humides s'entrecroisent dans tous les sens. Merlin n'est nulle part en vue ; ni personne d'autre, d'ailleurs.

— Mais où sommes-nous ? demandez-vous à E.J.

— Dans la nouvelle maison de Merlin, je crois.

Vous pestez intérieurement. Merlin a la fâcheuse réputation de choisir pour demeure les endroits les plus invraisemblables. A diverses périodes, il a vécu dans un château en bois, une grotte de cristal, le tronc d'un vieux chêne et une bulle au fond d'un puits. Si c'est là sa nouvelle maison, elle peut être située n'importe où.

Vous hésitez un moment, essayant de faire le point. De toute évidence, il est arrivé malheur à Merlin, à la suite sans doute de cette révolte dont il a parlé. Les marques sur le sol laissent supposer qu'on l'a entraîné de force. Plus vous attendrez, par conséquent, plus ses ravisseurs auront de chances de filer.

Par ailleurs, sans Merlin pour vous accueillir quand le Sortilège du Filet a fonctionné, vous ne possédez ni magie ni équipement pour vous lancer dans l'aventure. Rien, en fait, à part vos **POINTS DE VIE**, votre habileté et votre fidèle épée parlante.

Vous pouvez courir le risque de laisser les ravisseurs de Merlin s'en tirer et prendre le temps de fouiller la pièce dans l'espoir de trouver magie ou équipement en vous rendant au [33](#). Ou vous pouvez vous hasarder à tomber sur les agresseurs de Merlin sans magie et sans équipement, en vous rendant au [66](#).

56

Vous approchez d'une haute porte en pierre massive, et... ça va chauffer, dirait-on. Entre les montants de granit flotte une brume au cœur de laquelle se dresse un être gigantesque, les bras croisés sur sa robuste poitrine. Les sourcils froncés, l'air menaçant, il tient dans la main droite un gourdin gros comme un troncd'arbre. Vous avez l'impression, en le regardant, devez être hissé en haut d'un haricot géant. — Où est ma fleur de pêcher? demande le géant d'une voix qui résonne dans la plaine entière.

*Non seulement c'est un colosse, mais en plus il a la cervelle dérangée. Enfin, peut-être possédez-vous une fleur de pêcher ; dans ce cas empressez-vous de la lui donner et filez au [132](#). Si l'envie vous prend de passer quand même, alors que vous n'avez pas la fleur demandée, vous allez devoir livrer un rude combat. Il possède 499 **POINTS DE VIE** (encore une chance qu'il n'en ait pas davantage), porte un coup avec un 3, et inflige 15 Points de Dommage supplémentaires avec son gourdin. La magie peut le vaincre, si vous en possédez, mais le sortilège de mort le plus*



56 « Où est ma fleur de pêcher ? » demande le géant.

puissant ne réussira qu'à l'estourbir un court instant. Si vous voulez prendre le risque de l'attaquer, allez-y. S'il vous rue, rendez-vous au [14](#). Si vous réussissez à lui faire perdre connaissance ou, par quelque magie, à le mettre hors d'état de nuire, rendez-vous avec mille précautions au [144](#). Autre solution possible (et sans doute la plus raisonnable) : reprenez votre plan et choisissez une autre direction.

57

Vous touchez le chiffre avec précaution. Aussitôt un éclair terrifiant zigzague dans le limpide ciel bleu au-dessus de la tête du Sage, et pénètre directement dans la boîte, après avoir traversé, malheureusement, votre crâne.

Ce qui a eu pour effet de dresser vos cheveux sur votre tête. Recoiffez-vous rapidement avant de vous rendre au [14](#).

58

Vous vous trouvez au centre d'un cercle mégalithique, mais très différent de celui de la Plaine de Salisbury. Il y a moins de pierres, et celles-ci sont plus petites et plus anciennes. Tout autour de vous, aussi loin que porte la vue, s'étend une région désertique. Au-dessus de vous, le soleil brille, éclatant, dans un ciel vert pâle.

Vert ?

Vous regardez de nouveau. Pas de doute, le ciel est vert (et le soleil, vous le remarquez alors, est d'une belle couleur violette). Où que vous soyez, ce n'est certes pas en Avalon, ni même peut-être dans un monde connu.

De toute façon, pas question de rester planté là. Vous pouvez partir dans n'importe laquelle des huit directions (N., S., E., O., N.-E., N.-O., S.-E., S.-O.). La carte du Royaume des Fées pourrait se révéler utile si, par hasard, vous l'aviez sur vous.

Pour aller au nord, rendez-vous au 11. Pour aller au sud, rendez-vous au [17](#). Pour aller à l'est, rendez-vous au [24](#). Pour aller à l'ouest, rendez-vous au [92](#). Pour aller au nord-est, rendez-vous au [35](#). Pour aller au nord-ouest, rendez-vous au [48](#). Pour aller au sud-est, rendez-vous au [67](#). Pour aller au sud-ouest, rendez-vous au [80](#).

59

Le sol est de plus en plus hérissé de rochers. Au point que, bien vite, vous n'avez plus le choix qu'entre deux directions.

Le nord (rendez-vous au [29](#)), ou le nord-ouest (rendez-vous au [116](#))

60

Vous dégagez E.J. de la malle, et vous jetez un coup d'œil alentour, sans porter attention au paysan inanimé à vos pieds.

La pièce est un véritable champ de bataille : meubles brisés, buffets renversés, un creuset d'alchimiste réduit en miettes, livres, parchemins, manuscrits déchirés en mille morceaux... Une porte donnant sur l'extérieur pend lamentablement à ses gonds. Des marques sur le sol poussiéreux semblent indiquer que quelqu'un a été traîné au-dehors, et de nombreuses traces de bottes humides s'entrecroisent dans tous les sens. Merlin n'est nulle part en vue ; ni personne d'autre, d'ailleurs.

— Mais où sommes-nous ? demandez-vous à E.J.

— Dans la nouvelle Maison de Merlin, je crois. Vous pestez intérieurement. Merlin a la fâcheuse réputation de choisir pour demeure les endroits les plus bizarres. A diverses périodes, il a vécu dans un château en bois, une grotte de cristal, le tronc d'un vieux chêne, et une bulle au fond d'un puits. Si c'est là sa nouvelle maison, elle peut être située n'importe où.

Vous hésitez un moment, essayant de faire le point. De toute évidence, il est arrivé malheur à Merlin, à la suite, sans doute, de cette révolte dont il a parlé. Les marques sur le sol laissent supposer qu'on l'a entraîné de force. Plus vous attendrez, par conséquent, plus ses ravisseurs auront des chances de filer.

Par ailleurs, sans Merlin pour vous accueillir quand le Sortilège du Filet a fonctionné, vous ne possédez ni magie ni équipement pour vous lancer dans l'aventure. Rien, en fait, à part vos **POINTS DE VIE**, votre habileté et votre fidèle épée parlante.

Vous pouvez courir le risque de laisser les ravisseurs de Merlin se sauver, et prendre le temps de fouiller la pièce dans l'espoir de trouver magie et équipement, en vous rendant au [33](#). Ou vous pouvez vous hasarder à tomber sur les agresseurs de Merlin sans magie et sans équipement, en vous rendant au [66](#).

61

— Oh ! mon Dieu ! s'exclame Camille, Merlin ne vous en a pas parlé... (elle semble désolée). J'ai bien peur de ne pas savoir où vous pouvez le trouver ; il m'avait affirmé que vous l'auriez en votre possession lorsque vous arriveriez ici. La seule solution, je suppose, c'est de retourner là-bas et de le chercher ; c'est un petit disque d'or de la taille d'une pièce de monnaie, à peu près.

Il vous faut donc retourner sur vos pas et revenir à l'endroit où a commencé toute cette histoire, autrement dit au croisement. De là vous pourrez partir vers le nord (rendez-vous au [4](#)), le sud (rendez-vous au [31](#)), le sud-ouest (rendez-vous au [70](#)) Mais vous pourrez également cueillir des mille-feuilles (rendez-vous au [18](#)) ou examiner le cadavre (rendez-vous au [10](#))

62

Il semble que vous ayez élucidé le mystère, Pip. Il s'agit bien de l'un des monticules. A première vue, on dirait un tumulus ordinaire. Mais, en le contournant, vous découvrez, aménagé dans le flanc, une lourde porte en bois aux ferrures de bronze.





62 *La porte s'ouvre sans problème, vous laissant voir une volée de marches en pierre.*

Avec précaution vous tournez la poignée, et la porte s'ouvre sans problème, vous laissant voir une volée de marches en pierre usées descendant dans l'obscurité.

Mais allez-vous vous y engager ? La voix vous a prévenu qu'une erreur de tumulus vous serait fatale. A vous de décider, bien entendu. Si vous vous engagez dans cet escalier, rendez-vous au 95. Mais, si vous le souhaitez, vous pouvez également chercher un autre tumulus.

63

Le cadavre ouvre les yeux.

— Par la barbe de saint Patrick ! s'exclame-t-il avec un fort accent irlandais. Si c'est de l'argent que vous cherchez, monseigneur, croyez bien que je n'ai pas un sou vaillant ; c'est la vérité vraie !

Alarmé, vous reculez d'un pas, puis vous constatez que ce tas de chiffons malodorants est, en fait, un vieux mendiant.

— Rassurez-vous, lui dites-vous poliment, je ne suis pas un brigand, un voleur ou un malfaiteur, mais simplement un aventurier qui cherche l'entrée du Royaume des Fées.

— Ah ! fait-il en se grattant avec frénésie, le Royaume de l'Épouvante hein ?

— Je vous demande pardon ?

— Vous cherchez, je parie, la Danse du Géant — c'est le seul accès au Royaume des Fées que je connaisse.

— La Danse du Géant ? répétez-vous, déconcerté.

— Le grand cercle de pierres, plus bas sur la route par où vous êtes arrivé. C'est un vrai miracle que vous ne l'ayez pas remarqué.

Il se lève alors.

— Eh bien, puisque vous n'avez pas l'intention de me dévaliser, je ferais bien de me mettre en route. Là-dessus, il s'éloigne d'un pas vif vers le nord.

Vous pouvez en faire autant, si vous le désirez, en vous rendant au [41](#). A moins que vous n'ayez envie d'élucider cette histoire de cercle de pierres et de Danse du Géant, en retournant à la bifurcation d'où vous pourrez vous diriger vers le sud (rendez-vous au [31](#)), vers le sud-ouest (rendez-vous au [70](#)) ou fouiller le corps du pendu (rendez-vous au [10](#))

64

Eh bien, voilà de quoi vous faire passer un frisson d'excitation dans le dos. Vous êtes arrivé par hasard sur les rives d'un vaste lac aux eaux sombres et immobiles, où règne un tel silence que l'on entendrait éternuer un poisson. Il est bordé de vieux arbres à la silhouette tourmentée, dont les branches noueuses pendent dans l'eau.

A moins de cent mètres de vous se trouve une sorte de bac d'une forme étrange, orné de têtes de démons et de créatures mythiques. A la proue se dresse une mince silhouette en robe longue et capuchon : le passeur, sans doute. Mais son visage est invisible dans l'ombre de son capuchon. Vous le voyez soudain tendre un bras. De la manche émerge une main squelettique qui vous fait signe d'approcher.

Si vous avez envie de vous offrir une petite croisière, vous pouvez rejoindre cette étrange créature au [108](#). Sinon, vous pouvez éviter le lac en partant vers le nord (rendez-vous au [40](#)) ou en poursuivant vers l'est (rendez-vous au [13](#))



64 *Eh bien, voilà de quoi vous faire passer un frisson d'excitation dans le dos !*

65

Vous fouillez les cadavres des Barbares, et vous découvrez avec ravissement que chacun porte sur lui un sac d'or.

Lancez deux dés pour chaque sac et multipliez le résultat par 10 pour savoir combien de Pièces d'Or ils contiennent en tout.

Vous pouvez maintenant traverser la bande en direction du nord (rendez-vous au [87](#)) ou du sud (rendez-vous au [58](#))

66

Vous vous ruez à travers la porte telle une chauve-souris échappée de l'enfer, et vous tombez alors en arrêt devant votre propre image reflétée dans le bronze poli d'un bouclier. En d'autres circonstances, peut-être vous viendrait-il à l'idée qu'il se cache derrière un individu armé d'une épée, mais, pour le moment, vous êtes trop sidéré pour réfléchir. Merlin ne plaisantait pas. Le reflet que vous renvoie le bouclier a bel et bien *un boulon dans le cou !* Bouche bée, vous levez la main pour toucher ce boulon. Mais, avant que vous n'ayez pu achever votre geste, le porteur du bouclier, un robuste gaillard en jambières de paysan et veste de peau de mouton malodorante, vous tombe dessus en brandissant un gros gourdin en bois.

Pas question d'obtenir une Réaction Amicale; ni d'ailleurs de frapper le premier, privilège qui, de toute évidence, revient à votre adversaire. Il possède 26 POINTS DE VIE et le gourdin inflige 4 Points de Damage supplémentaires. Par chance, il n'est pas aguerri au combat, et il lui faut donc faire 6 pour porter un coup ; et, comme il n'est pas protégé par une armure, vous lui infligerez le maximum de Points de Damage chaque fois que vous l'atteindrez. Si vous survivez à cette rencontre, vous pouvez enjambrer le corps et vous rendre au [83](#). Sinon, rendez-vous séance tenante au [14](#).

Des broussailles et des rochers, des rochers et des broussailles... ce paysage désolé s'étend à l'infini, sinistre, désertique... Ah ! mais non, pas totalement désert : un peu plus loin, un petit personnage est assis sur un rocher. Jetant un rapide coup d'œil à la sphère d'argent, vous constatez qu'elle brille d'un éclat bleu.

Bleu ? Qu'est-ce que cela peut bien vouloir signifier ? Le vert est synonyme de sécurité, l'ambre d'un danger mineur, le rouge d'un grave péril, mais le bleu ?... Le bleu pourrait indiquer n'importe quoi. Vous vous approchez avec prudence de ce petit personnage. En l'examinant de plus près, vous constatez qu'il s'agit d'un nain armé jusqu'aux dents.

— Je vous salue, monsieur le Nain, dites-vous courtoisement, ne sachant trop si vous avez affaire à un ami ou à un ennemi.

— Je vous salue, Goliath, réplique le Nain, toute chose étant relative.

Vous vous présentez :

— Je m'appelle Pip. Envoyé ici en mission par Sa Majesté le Roi Arthur d'Avalon pour retrouver sa célèbre épée Excalibur.

— Je m'appelle Ben, déclare le Nain. En mission ci pour attraper un Borfax.

Tout d'abord, votre sphère vire au bleu, et là-dessus ce guerrier miniature vous parle d'un Borfax ! Qu'est-ce que cela peut bien être ? Le monde est rempli de mystères, décidément. Sans parler de toutes les décisions à prendre.

Allez-vous proposer à Ben de l'aider à attraper son Borfax ? Si oui, rendez-vous au [36](#). Sinon, vous pouvez prendre congé de lui et poursuivre votre chemin dans n'importe laquelle des directions suivantes :

<i>L'ouest</i>	<i>Rendez-vous au 17</i>
<i>Le sud-ouest</i>	<i>Rendez-vous au 38</i>
<i>Le sud</i>	<i>Rendez-vous au 53</i>
<i>L'est</i>	<i>Rendez-vous au 59</i>
<i>Le nord</i>	<i>Rendez-vous au 24</i>

68

D'un geste délicat, elle referme les doigts sur le boulon, commence à le dévisser avec précaution, et le retire de votre cou sans le moindre problème. — Voilà, dit-elle en le jetant à terre. Je suis sûre que vous allez vous sentir beaucoup mieux sans cette horreur.

Et elle a sans doute raison. Mais, pour le moment, filez au [31](#).

69

Avec précaution, vous touchez le chiffre. Aussitôt, un éclair terrifiant zigzague dans le ciel bleu limpide au-dessus de la tête du Sage, et pénètre directement dans la boîte, après avoir traversé, malheureusement, votre crâne.

Ce qui a eu pour effet de dresser vos cheveux sur votre tête. Recoiffez-vous rapidement, puis rendez-vous au [14](#).

70

Ah ! la joie de marcher sur une route dégagée ! De cheminer sans avoir la moindre idée du lieu où l'on se rend, ni de ce qu'on y fera une fois arrivé. Et il fait un temps superbe : les oiseaux chantent, l'air est frais et embaumé ; le seul problème, c'est cette importante troupe de paysans, armés de fourches, qui avancent sur vous. En un instant, ils vous barrent complètement le passage. Ils sont au moins vingt-cinq, l'air sombre, méfiant, pour ne pas dire agressif.

— Écartez-vous, leur lancez-vous courageusement, en posant la main sur la garde de votre épée (tout en sachant fort bien que, dans un combat contre un si grand nombre d'adversaires, vous n'avez aucune chance de vous en tirer).

— Pas avant que tu nous aies montré ton Jeton de Passage, en bonne et due forme, gronde leur chef, en levant sa fourche d'un geste menaçant.

Si vous possédez un Jeton de Passage, remettez-le au chef et vous serez autorisé à passer et à poursuivre votre chemin sans encombre jusqu'au [111](#). Par ailleurs, peut-être êtes-vous en mesure, en usant de magie, de vous battre contre tous ces rustauds. (Ou alors, si vous êtes vraiment sinoque, vous pouvez, sans magie, attaquer les 25 à la fois, en espérant qu'E.J. sera en pleine forme.) Chacun d'entre eux possède 30 POINTS DE vit, frappe avec un 6 et inflige 2 Points de Dommage supplémentaires avec sa fourche. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [111](#). S'ils vous tuent, rendez-vous au [14](#). Enfin, vous pouvez toujours revenir sur vos pas jusqu'au croisement, d'où vous pourrez vous diriger vers le nord (rendez-vous au [4](#)), vers le sud rendez-vous au [31](#)), ou fouiller le pendu (rendez-vous au [10](#)).

71

L'ennui dans ce paysage désertique, c'est que tout se ressemble. Et vous ne voyez rien, absolument rien qui puisse vous pousser dans une direction plutôt que dans une autre. Allez-vous vous diriger :

<i>Vers le nord?</i>	<i>Rendez-vous au 87</i>
<i>Vers l'ouest ?</i>	<i>Rendez-vous au 116</i>
<i>Vers le sud ?</i>	<i>Rendez-vous au 76</i>
<i>Vers l'est ?</i>	<i>Rendez-vous au 29</i>

72

Les grandes pierres du cercle mégalithique se dressent autour de vous. Au centre, une massive dalle de granit tient lieu d'autel. Et sur cet autel...

Vous n'avez pas vraiment envie de savoir ce qu'il y a sur cet autel, pas vrai, Pip ? Vous pouvez toujours reprendre votre plan et choisir une autre destination. Ou retourner à la Maison de Merlin vous approvisionner de nouveau. Ou faire n'importe quoi d'autre. Mais si vous insistez pour affronter l'effrayante créature au visage blême et aux crocs acérés, qui en ce moment même se redresse sur l'autel, rendez-vous au [120](#).

73

Le gros problème dans cette lande désertique, c'est que tout se ressemble. A perte de vue, vous ne distinguez qu'un sol inégal, des buissons et des rochers. Patient, obstiné, vous continuez à avancer, pensant à votre quête, vous demandant où peut bien se trouver cette fameuse épée sans laquelle Arthur ne peut plus gouverner son royaume.

Et vous voilà tellement absorbé dans vos réflexions que vous ne remarquez pas la couleur ambrée qui illumine votre sphère d'argent.

*Le responsable, c'est un petit scorpion qui se trouve sous votre pied ! Comme vous ne l'avez pas vu, il n'est pas question de vous enfuir, ou de lancer les dés, somme prévu en cas de surprise (et, bien entendu, il n'est pas question non plus de se rendre à un scorpion...). Cette créature frappe avec un 6. Et quels que soient les Points de Dommage qu'elle pourrait vous infliger, vous perdrez 3 **POINTS DE VIE** à chaque Assaut. Cependant, le scorpion vous inoculera un violent poison au premier coup qu'il vous portera. Autrement dit, vous perdrez automatiquement 2 **POINTS DE VIE** au début de chacun des paragraphes que vous allez lire à partir de maintenant. Et ce, jusqu'à ce que vous puissiez mâcher un peu de mille-feuille, qui est un puissant*

*antidote au poison de ce scorpion particulier. Néanmoins, vous ne devriez pas avoir trop de difficultés pour le tuer : il ne possède que 8 **POINTS DE VIE**. A supposer que vous surviviez, pour le moment, à la piqûre de son redoutable dard (mais si vous y succombez, vous pourrez toujours reprendre quelque force au [14](#)), vous aurez le choix de vous diriger :*

<i>Vers le nord-ouest ou l'ouest</i>	<i>rendez-vous au 13</i>
<i>Vers l'est</i>	<i>rendez-vous au 92</i>
<i>Vers le sud</i>	<i>rendez-vous au 53</i>
<i>Vers le nord</i>	<i>rendez-vous au 87</i>
<i>Vers le nord-est</i>	<i>rendez-vous au 103</i>
<i>Vers le sud-est</i>	<i>rendez-vous au 38</i>
<i>Vers le sud-ouest</i>	<i>rendez-vous au 32</i>

74

Vous vous dirigez avec prudence vers le tumulus. Tandis que vous vous en approchez, il évoque de plus en plus une gigantesque fourmilière. De plus près encore, vous distinguez une ouverture d'environ quinze centimètres de diamètre. Un mouvement attire votre attention et vous apercevez alors deux antennes qui remuent lentement. Presque aussitôt, une fourmi grosse comme un rat apparaît, agite ses antennes dans votre direction, puis disparaît.

Il se peut, bien entendu, qu'elle soit la seule à se trouver dans la fourmilière. Peut-être aussi pouvez-vous obtenir 148 000 Réactions Amicales si toutes les fourmis sont là, ou encore arriver à un accord quelconque avec la Reine des Fourmis. C'est à vous de décider. Si vous souhaitez quand même explorer cette stupide fourmilière, rendez-vous au [49](#). Sinon, vous pouvez encore partir vers :

<i>Le nord</i>	<i>Rendez-vous au 48</i>
<i>L'est</i>	<i>Rendez-vous au 17</i>
<i>L'ouest</i>	<i>Rendez-vous au 13</i>
<i>Le sud</i>	<i>Rendez-vous au 53</i>
<i>Le sud-est</i>	<i>Rendez-vous au 38</i>

75

— Il n'y a personne ici avec moi, déclarez-vous d'un petit ton dégagé. Puisque vous ne m'avez pas cru quand je me vantais bêtement d'être Pip le Héros, je peux aussi bien vous avouer que je ne suis rien de plus qu'un ventriloque itinérant.

— Un ventriquoi ? demande le paysan en fouillant dans la malle, sans rien trouver de plus intéressant qu'E. J. qui, Dieu merci, a le bon goût de ne pas souffler mot et de faire mine d'être une simple épée.

— Un ventriloque, répétez-vous. Un artiste qui projette sa voix à distance, donnant ainsi l'impression qu'elle provient de différents endroits.

— Jamais entendu parler de ça, rétorque le paysan.

— Si vous voulez bien m'autoriser à sortir de cette malle, je vous montrerai, proposez-vous.

— Ouais, bon, d'accord... mais attention ! pas d'entourloupette, hein ?

Vous vous levez, arborant un sourire désarmant, et vous sortez de la malle.

— Comme vous pouvez le constater, déclarez-vous, il n'y a rien dans cette malle à part cette vieille épée rouillée. Maintenant, écoutez...

Prenant une pose avantageuse, vous chuchotez :

— Dis quelque chose, E.J.

— Qui traites-tu de vieille épée rouillée ? demande E.J. d'une voix sonore et agressive.

— Hé bé ! s'exclame le paysan. Comment que vous faites ça ?

Modeste, vous haussez les épaules.

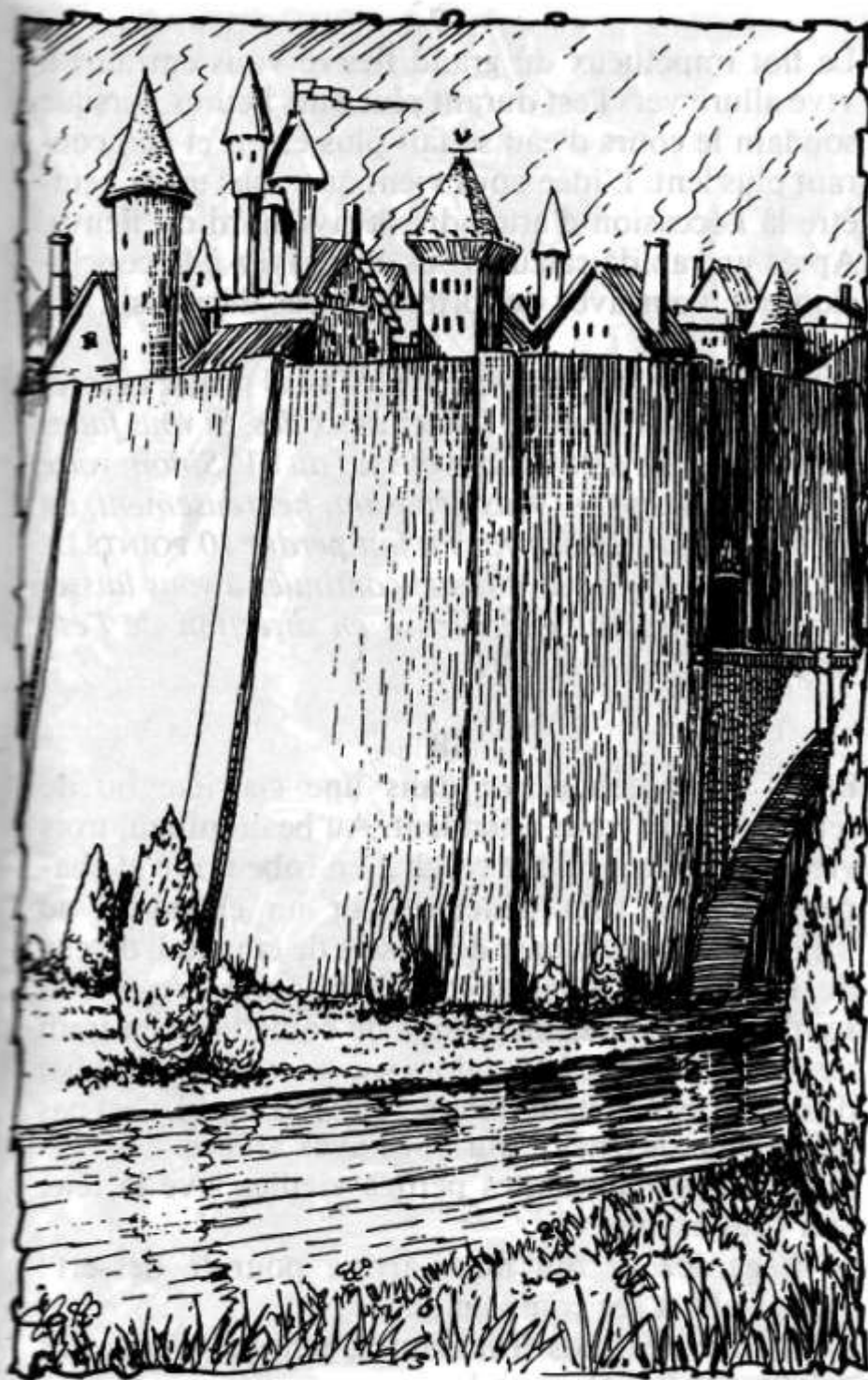
— Simple comme bonjour. En fait, si vous vouliez bien poser votre gourdin à côté de l'épée, je pourrais créer l'illusion que les armes parlent ensemble.

— Ah oui ? fait cet imbécile, en laissant tomber son gourdin dans la malle. Allez-y, montrez-moi ça ! Du coup, comme il n'est plus armé, vous renoncez à faire montre de ruse et de diplomatie, et vous lui flanquez une manchette à la gorge, ce qui vous donne le droit de frapper le premier, mais il vous faut faire un 6 pour porter un coup (puisque vous n'utilisez pas E.J.), et vous n'infligez que les Points de Dommage indiqués par les dés.

Ce paysan ne possède que 15 POINTS DE VIE malgré sa robuste constitution. Puisque aucune arme n'est utilisée, personne ne sera tué au cours de ce combat. Si vous l'assommez, prenez E.J., et rendez-vous au [60](#). S'il vous assomme, vous reprendrez vos esprits au [3](#).

76

Ah ! enfin quelque chose de différent ! Vous approchez d'une ville cernée de hauts murs, mais, quand vous prenez le temps de l'examiner avec plus d'attention, un détail étrange vous frappe : il n'y a aucune voie d'accès, aucune porte dans les murs. Aucune. Comment les habitants font-ils pour entrer et sortir ? Et surtout, comment s'y prennent d'intrépides aventuriers tels que vous pour entrer et sortir ? Le plus irritant c'est que, d'après ce que vous pouvez en voir au-dessus des murs, cette ville paraît des



76 Vous approchez d'une ville cernée de hauts murs.

plus intéressantes. Les clochers aux flèches élancées et les tours aériennes qui se dressent vers le ciel évoquent les illustrations d'un livre de contes de fées. Convaincu qu'il doit exister une entrée quelque part, vous entreprenez de faire le tour de la ville. Elle est, semble-t-il, divisée en deux par un fleuve, hélas trop large, trop profond et trop tumultueux pour s'y hasarder à la nage. Vous découvrez cependant un pont non gardé qui vous permettrait de le traverser. Mais chaque partie de la ville est entourée du même mur infranchissable.

Puisque vous ne pouvez pénétrer dans cette ville, la seule solution pour vous est de choisir entre les directions suivantes :

<i>Le sud</i>	<i>Rendez-vous au 81</i>
<i>L'est</i>	<i>Rendez-vous au 29</i>
<i>L'ouest</i>	<i>Rendez-vous au 47</i>
<i>Le nord</i>	<i>Rendez-vous au 87</i>

77

Le flot impétueux du grand fleuve vous entraîne à vive allure vers l'est durant plusieurs heures, lorsque soudain le cours d'eau se fait plus étroit et son courant plus lent. L'idée vous vient que vous tenez peut-être là l'occasion d'atteindre la rive nord du fleuve. Après un rapide calcul, vous en arrivez à la conclusion que vous avez de fortes chances de réussir.

Décidez-vous tout de suite, Pip. Si vous voulez essayer d'atteindre la rive nord, lancez deux dés. Si vous faites plus de 3, vous arrivez sain et sauf au [81](#). Sinon, votre radeau se retourne, vous déposant, heureusement, au [81](#), mais l'eau glacée vous a fait perdre 10 POINTS DE VIE. Vous pouvez par ailleurs continuer à vous laisser porter par les eaux du fleuve en direction de l'est. Rendez-vous alors au [91](#).



78 Vous débouchez dans une clairière où de sérieux ennuis vous attendent...

Enfin, vous débouchez dans une clairière où de sérieux ennuis vous attendent. Au beau milieu, trois vieilles mégères au nez crochu, en robe noire et chapeau pointu, sont penchées sur un chaudron où mijote un ragoût à base de cuisses de crapaud, d'yeux de lézard et d'ailes de chauves-souris. Vous êtes tombé ou bien sur un groupe de comédiens en train de répéter *Macbeth*, ou alors sur un véritable sabbat de sorcières. Et, étant donné votre chance, il n'est pas difficile de deviner à qui vous avez affaire. Une de ces charmantes petites vieilles lève la tête, l'air tout excitée.

— Regardez ce qui nous arrive pour le dessert ! lance-t-elle à ses compagnes. Remarque des plus troublantes, puisque c'est vous qu'elle dévore des yeux !

*Eh oui, il faut vous battre ou finir dans le chaudron. Les sorcières sont des créatures un peu spéciales, comme vous le découvrirez dans le chapitre intitulé **CARACTÉRISTIQUES DE L'ADVERSAIRE**, page 187. Si vous survivez à cette rencontre, rendez-vous au [97](#). Sinon, elles ramasseront vos os et les jetteront dans la marmite au fond de laquelle se trouve le [14](#).*

Quelle bagarre, Pip ! Et profitable avec ça, puisque chacun des trois brigands portait sur lui 500 Pièces d'Or qui vous appartiennent désormais. Voilà la bonne nouvelle. La mauvaise, c'est que, au prochain tournant, la route est complètement barrée par une récente chute de pierres, et la seule solution pour vous, c'est de revenir vers le sud jusqu'au croisement.

Arrivé là, vous pouvez continuer vers le sud (rendez-vous au [37](#)), aller vers le sud-ouest (rendez-vous au [70](#)) ou fouiller le cadavre du pendu (rendez-vous au [10](#)).

80

Vous approchez d'un énorme tumulus qui, à vrai dire, ressemble de façon troublante à une gigantesque fourmilière. Mais, s'il s'agit vraiment d'une fourmilière, les fourmis elles-mêmes doivent être de la taille de rats, idée propre à donner le frisson. Mais ça n'en est peut-être pas une.

*Si vous voulez examiner ce gros tumulus, rendez-vous au [74](#).
Sinon, vous pouvez vous diriger :*

<i>Vers le nord</i>	<i>Rendez-vous au 48</i>
<i>Vers l'est</i>	<i>Rendez-vous au 17</i>
<i>Vers l'ouest</i>	<i>Rendez-vous au 13</i>
<i>Vers le sud</i>	<i>Rendez-vous au 53</i>
<i>Vers le sud-est</i>	<i>Rendez-vous au 38</i>

81

Progressant plein sud, vous vous retrouvez rapidement au [99](#).

82

De plus près, les étincelants cristaux blancs ressemblent plus que jamais à du sel. Vous agenouillant, vous en prenez une petite quantité au bout du doigt et l'effleurez avec votre langue.

— Hé, attention ! fait remarquer E.J. Ça pourrait bien être du poison, tu sais.

Aussitôt, vous vous empoignez la gorge à deux mains, émettez un râle étranglé, tournoyez deux fois sur vous-même et vous abattez sur le dos, le visage déformé par d'horribles grimaces, les bras et les jambes agités de spasmes incontrôlables. Puis vous vous remettez sur pied, un large sourire aux lèvres. (Ça apprendra à E.J. à toujours faire des histoires !)

— Ce n'est pas du poison, lui dites-vous. Ça a même assez bon goût.

Les cristaux ont laissé sur votre langue une plaisante sensation de picotement.

— Alors, pourquoi est-ce que ta tête a disparu ?

— Oh ! écoute, E.J., ça n'est pas digne de toi. D'accord, je t'ai bien eue en faisant semblant d'être empoisonné, mais tout de même...

— Je t'assure, insiste E.J., je ne plaisante pas. Regarde-toi dans ma lame.

Vous examinez votre image reflétée par l'acier poli. E.J. a raison ! Les pieds, les jambes, les bras, le corps, tout est là, certes légèrement déformé par le métal luisant, mais pas de tête ! D'un geste rapide, vous vous tâtez pour vérifier et vous vous enfoncez un doigt dans l'œil. Votre tête est toujours sur vos épaules, mais totalement invisible !

— Incroyable, murmurez-vous. Ce sont des cristaux qui rendent invisible.

— Pas très efficaces, déclare E.J. Ta tête commence à réapparaître.

— Je n'en ai goûté qu'une toute petite quantité, lui expliquez-vous en commençant à bourrer vos poches de cristaux.

— Si j'en prends une dose plus importante, je peux devenir tout à fait invisible, peut-être.

Peut-être, en effet. Mais vous êtes tellement absorbé par la découverte de cette poudre blanche que vous n'avez pas remarqué la teinte rouge qui illumine votre sphère d'argent, ni entendu les pas furtifs qui s'approchent de vous par derrière. En fait, vous ne prenez conscience du danger que lorsque deux bras puissants se referment sur vous comme un étau. Vous

*tournez la tête, mais il n'y a personne derrière vous. Votre agresseur est totalement invisible ! Comme vous ne pouvez ni fuir, ni vous rendre, ni frapper le premier, autant que vous sachiez que votre adversaire possède 45 **POINTS DE VIE**, qu'il porte un coup avec un 5 et qu'il inflige 6 Points de Dommage supplémentaires grâce à sa force terrifiante. Qui plus est, il vous faut faire 7 pour vous libérer de l'étreinte de cette créature avant de pouvoir lui porter un seul coup. Chaque fois que vous lancez les dés et que vous faites moins de 7, vous perdez 6 **POINTS DE VIE**. La situation est critique, Pip. Même si vous réussissez à vous dégager, vous vous apercevrez que votre invisible adversaire est très difficile à toucher, à tel point que vous perdrez un Assaut sur deux, et ce quel que soit le chiffre indiqué par les dés. Si vous êtes tué au cours de cette rencontre désastreuse, rendez-vous au [14](#). Si, contre toute vraisemblance, vous parvenez à éliminer votre ennemi invisible, rendez-vous au [96](#).*

83

Disposant maintenant d'un moment pour regarder autour de vous, vous faites le point rapidement. La construction dont vous venez de sortir est un cube parfait (aux angles légèrement arrondis), qui se dresse sur un plateau rocheux au sommet d'une petite montagne. Des fenêtres rondes ont été percées dans les côtés du cube de façon à lui donner l'aspect d'un dé à jouer à six faces. L'effet est absolument saisissant, mais, pour le moment, vous n'avez pas le temps de vous attarder sur ce détail.

Du bord du plateau, un étroit sentier descend en serpentant et, de l'endroit où vous êtes, vous apercevez un groupe d'hommes qui se hâtent vers la vallée. Leur progression est cependant très ralentie par la lutte désespérée que leur oppose un personnage grand et maigre en robe blanche (avec une barbe de même couleur) qu'ils sont, selon toute apparence, en train d'enlever.

— Dites donc, vous là-bas... arrêtez ! leur lancez-vous avec courage, tout en brandissant E.J. d'un air menaçant.

Les ravisseurs s'immobilisent et tournent la tête. Ils se consultent les uns les autres et vous commencez à vous demander s'il n'aurait pas mieux valu employer la ruse, puisqu'ils sont sept en tout, en plus du personnage en blanc qui ne peut être que ce vieux grincheux de Merlin. Ils sont un peu trop loin pour que vous puissiez les entendre, mais, au bout d'un moment, trois d'entre eux se détachent du groupe et remontent en courant le sentier dans votre direction. Tous les trois sont armés de gourdins (+ 3), et il semble peu probable qu'ils aient l'intention de vous inviter à prendre le thé. Néanmoins, vous faites front, solidement planté sur vos jambes écartées, EJ. tremblant d'excitation dans votre robuste main droite. Les hommes atteignent le plateau et le combat commence !

Et ce sera un rude combat pour un aventurier qui vient à peine de se lancer dans sa mission. Chacun de ces robustes paysans possède 20 POINTS DE VIE, et, bien qu'ils aient tous besoin de faire 6 pour porter un coup, leurs gourdins, comme il l'a été dit, infligent 3 Points de Dommage supplémentaires. S'ils vous tuent au cours de ce combat, rendez-vous au [14](#). Si vous réussissez à leur régler leur compte, ceux qui sont restés dans le sentier libéreront Merlin et s'enfuiront. Rendez-vous alors au [7](#).

84

Vous effleurez le chiffre avec précaution. Aussitôt un éclair terrifiant zigzague dans le ciel bleu limpide au-dessus de la tête du Sage, et pénètre directement dans la boîte, après avoir traversé, malheureusement, votre crâne.

Ce qui a eu pour effet de dresser vos cheveux sur votre tête. Recoiffez-vous rapidement avant de vous rendre au [14](#).

85

Vous avez réussi, Pip, félicitations ! Vous vous tenez sur le pont, un peu haletant certes, mais sain et sauf pour le moment. Jetant un coup d'oeil alentour, vous constatez que la partie la plus étendue de la ville est située au nord, et que les constructions,

dans le secteur sud, sont plus rares. Avant que vous ayez pu décider de la direction à prendre, vous apercevez deux nains, un homme et une femme, qui avancent vers vous. Tous deux arborent une barbe luxuriante

— mais oui, même la femme. Ils s'arrêtent brusquement en vous voyant.

— Cette personne a le visage nu, Henry ! s'exclame a naine, à la fois alarmée et outrée.

— Personne n'oserait venir à Scroghollow avec un visage nu, Minnie, réplique Henry, alors que la police, les gardes, enfin tout le monde en général, seraient prêts à le tuer ou à le rouer de coups avant de le jeter en prison. Les visages nus sont interdits par la loi à Scroghollow.

Il la prend par le bras et, bien qu'elle lui assène des coups violents avec son sac à main en cuir, il l'entraîne d'une main ferme de l'autre côté du pont, tournant vers vous son regard de myope et vous saluant poliment au passage.

Tout s'est bien passé, pour finir ; mais, à en juger par cet incident, vous n'irez pas bien loin dans cette ville à moins d'avoir un visage velu. Si par hasard vous avez sur vous une barbe et une moustache postiches, n'hésitez pas à vous en affubler sur-le-champ. Sinon, vous pouvez toujours faire un saut à la Maison de Merlin et à son magasin d'accessoires, avant de vous aventurer plus avant. Mais vous pouvez également prendre le risque d'explorer cette ville avec le visage à nu, auquel cas vous devrez procéder de la façon suivante :

Avant de pénétrer dans un quartier de la ville, vous lancerez un seul dé. Si vous faites 4,5 ou 6, vous pourrez vous risquer sans danger dans le quartier choisi. Sinon, cela indiquera que vous avez rencontré une Patrouille Volante de Nains de la Police. (Vous pouvez savoir de combien de nains se compose la patrouille en lançant de nouveau un dé, le chiffre obtenu vous indiquant l'effectif de la patrouille.) A moins d'être prêt à vous

battre contre les nains jusqu 'à la mort, vous devrez alors relever un défi. Autrement dit, vous devrez choisir entre deux solutions :

a) payer sur le champ une amende de 200 Pièces d'Or;

b) comparaître devant la cour de justice.

Si vous êtes dans l'incapacité de payer l'amende, ou si vous préférez la comparution en justice, vous devrez alors de nouveau lancer les dés. Si vous faites de 10 à 12, vous serez relâché avec un avertissement ; si vous faites de 7 à 9, vous serez provisoirement banni du quartier que vous vouliez visiter et devrez en choisir un autre à visiter. Si vous faites n'importe quel autre chiffre, vous serez pendu. Maintenant, vous pouvez étudier le [Plan](#) de la Ville, que vous vous trouverez à la page 216, avant de décider du quartier que vous allez visiter en premier.

86

La tour, solidement bâtie, ne possède qu'une seule entrée : une épaisse porte en bois, verrouillée de l'extérieur comme pour empêcher quelqu'un de sortir, et non pas les intrus d'entrer. Vous essayez de pousser le verrou et vous constatez qu'il coulisse facilement. Mais, au même instant, la porte s'ouvre à toute volée, vous projetant à la renverse avec une force irrésistible.

Et tant mieux pour vous, car vous voici provisoirement hors d'atteinte de la créature qui vient de s'évader de sa prison. Trapue, bardée de muscles, elle est humanoïde d'aspect, mais couverte d'écaillés et le front orné de cornes, tout droit sortie, à bien des égards, des cauchemars qu'on peut faire après s'être gavé de fromage et imbibé de whisky juste avant de se coucher. Le monstre hésite un moment, clignant des yeux à la lumière. Ce qui vous laisse juste le temps de choisir entre deux solutions :



36 *Le Monstre hésite un moment, clignant des yeux à la lumière.*

a) *Combattre.* Vous trouverez les informations particulières sur ce monstre dans le chapitre **CARACTÉRISTIQUES DE L'ADVERSAIRE**, en page 187. Si vous choisissez le combat et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [106](#). Sinon, rendez-vous au [14](#).

b) *Fuir.* Vous vous mettez à courir comme un dératé. Malheureusement, l'île est si petite que votre seule chance de vous échapper, maintenant que le bac a disparu, c'est de vous jeter à l'eau et de vous éloigner à la nage. Lancez un dé : si le chiffre que vous obtenez est supérieur à 2, c'est gagné ! et vous pouvez alors prendre la direction du nord (rendez-vous au [40](#)) ou celle de l'est (rendez-vous au [13](#)) Sinon, vous vous noyez, ce qui vous permet d'aller tout droit au [14](#).

87

C'est un des spectacles les plus admirables que vous ayez jamais vus, Pip ! A une centaine de mètres devant vous, le sol se dérobe soudain, comme si vous étiez au bord d'une haute falaise abrupte. Vous avancez avec précaution, tâtant la terre sous vos pieds ; enfin arrivé au bord, vous plongez votre regard dans le gouffre. Le flanc de la falaise disparaît à votre vue... dans les profondeurs de l'Espace ! Car il ne s'agit pas d'un précipice ordinaire : tout là-bas, au fond, vous entrevoyez une fourmille d'étoiles scintillantes.

Vous avez atteint les limites du monde !

Qu'allez-vous faire maintenant? Quelle direction choisir ?

Le sud?

Rendez-vous au [11](#)

Le sud-ouest ?

Rendez-vous au [103](#)

Le sud-est ?

Rendez-vous au [116](#)

Toute autre direction vous fait basculer dans le gouffre. Si vous êtes assez cinglé pour prendre ce risque, tentez l'expérience en vous rendant au [147](#).

88

Vous n'avez pas plus tôt pris la balle dans votre main que le monde autour de vous se met à tourner à une vitesse vertigineuse, vous projetant dans les profondeurs du Néant.

Rendez-vous au [71](#).

89

Attention, Pip ! C'est un engin de transport (dans l'espace et peut-être même dans le temps !) Oh ! trop tard... Vous avez touché cet objet, malgré toutes les mises en garde. Le monde tourbillonne autour de vous, vous êtes environné par un brouillard qui lentement se dissipe.

Si vous avez touché :

L'orange, rendez-vous au [50](#). L'indigo, rendez-vous au [13](#). Le jaune, rendez-vous au [29](#). Le violet, rendez-vous au [87](#).

90

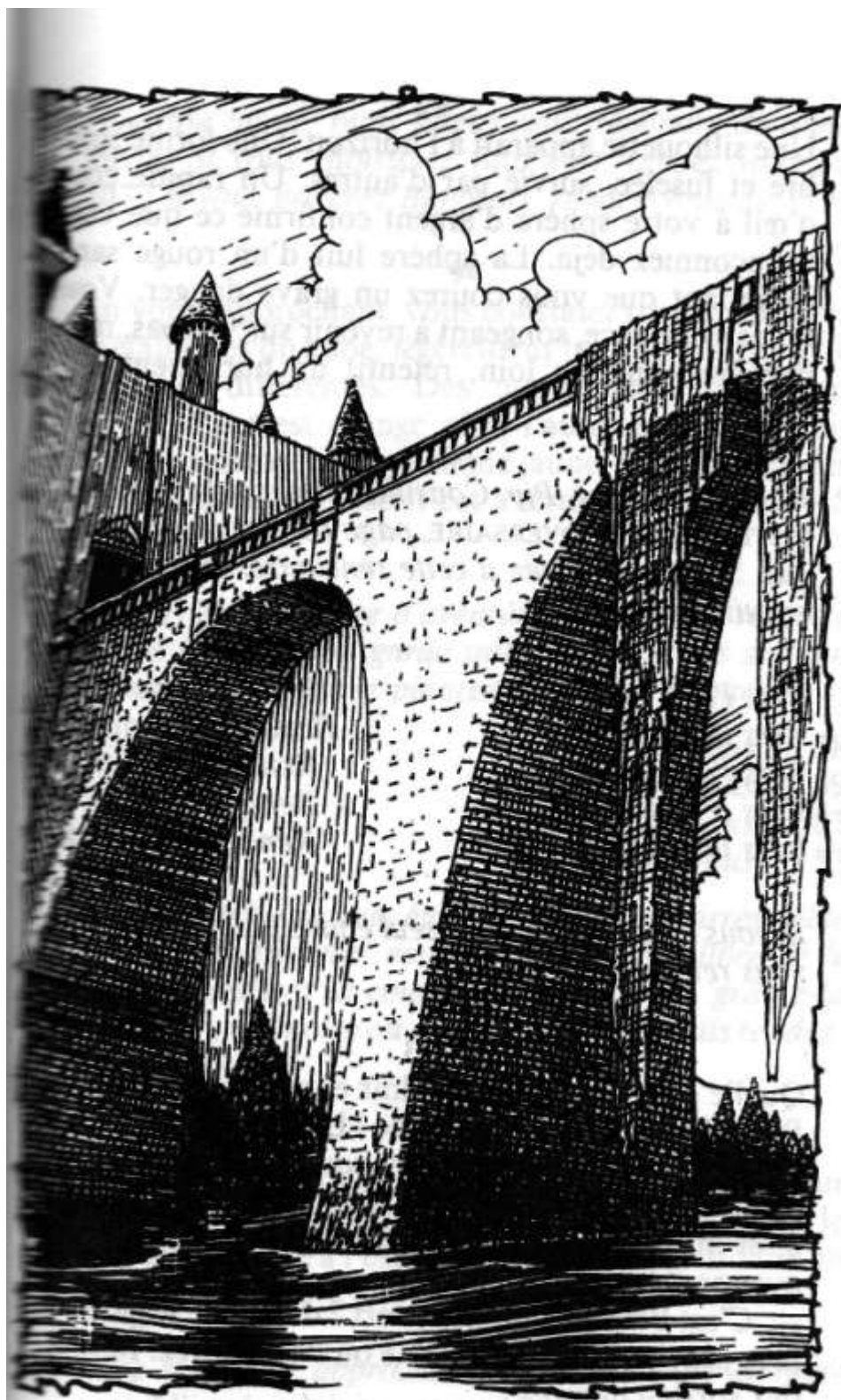
— Je suis tellement soulagée, déclare Camille. Mais vous aurez également besoin de ceci...

Elle prend alors dans les plis de sa robe un rameau de pêcher en fleur. (N'est-ce pas un épisode charmant de votre aventure ? Ne vous inquiétez pas, ça ne va pas durer longtemps !)

— Vous devez offrir cette fleur au Gardien de la Porte.

— Où trouverai-je la Porte ? demandez-vous, toujours avisé.

— Au [56](#), répond Camille en souriant. Le Gardien vous indiquera ce que vous devrez faire ensuite.



91 *Du pont, pendent de lourds filets de pêche.*

91

Ma parole, une ville se profile devant vous ! Le fleuve sur lequel vous dérivez la traverse ! Et quelle étrange ville ! Hérissée de flèches aériennes et de tours évoquant les illustrations d'un livre de contes de fées. Un haut mur protège ses deux parties sur la rive nord et sur la rive sud du fleuve, mais, de votre frêle embarcation emportée vers l'est par le courant, vous apercevez un gigantesque pont qui les relie. Du pont pendent de lourds filets de pêche.

Ces filets vous intriguent peut-être, Pip. Avec un peu de chance, vous pourriez vous y agripper lorsque votre radeau arrivera à la hauteur du pont, et y grimper. Lancez deux dés : si vous faites plus de 4, vous arrivez sain et sauf au [85](#). Si le total que vous obtenez est égal ou inférieur à 4, vous avez le choix entre la chute dans le fleuve et la noyade, à moins que vous ne soyez pris dans les filets et étranglé ; dans l'un et l'autre cas, rendez-vous au 14. Si vous préférez rester sur votre radeau, le fleuve vous emportera à travers la ville en direction du [101](#).

92

Une silhouette apparaît à l'horizon. Une forme sombre et fuselée, suivie par d'autres. Un rapide coup d'oeil à votre sphère d'argent confirme ce que vous soupçonniez déjà. La sphère luit d'un rouge sang indiquant que vous courez un grave danger. Vous faites volte-face, songeant à revenir sur vos pas, mais derrière vous, au loin, retentit un hurlement sauvage.

*Vous êtes traqué, Pip. Consultez le chapitre **CARACTÉRISTIQUES DE L'ADVERSAIRE**, page 187, pour savoir par qui. Si vous survivez à cette rencontre, vous pourrez ensuite vous diriger :*

Vers l'est

Rendez-vous au [58](#)

Vers le nord

Rendez-vous au [103](#)

Vers l'ouest

Rendez-vous au [73](#)

Vers le sud

Rendez-vous au [53](#)

Vers le sud-est

Rendez-vous au [80](#)

Si vous ne survivez pas, le seul endroit où vous pourrez vous rendre, c'est au [14](#).

93

Quelle étrange idée de vouloir explorer ce bâtiment. Pip ! C'est une Tour de Garde ! Lancez deux dés pour savoir combien de gardes y sont présents. Chacun d'entre eux possède 15 **POINTS DE VIE**, frappe avec un 5, et inflige 3 Points de Dommage supplémentaires avec son épée.

— C'est Blagwort ou Blogwort ? demande le garde le plus proche à l'instant même où vous entrez. Répondez sur-le-champ !

Question idiote, mais mieux vaut répondre de toute façon. Si vous choisissez Blagwort, rendez-vous au [107](#) ; si vous préférez Blogwort, rendez-vous au [119](#).

94

En vous rapprochant, vous constatez que les surfaces métalliques du cube, légèrement lumineuses, sont de couleurs différentes. Des quatre faces que vous voyez, l'une est orange pâle, l'autre indigo, la troisième violette et la quatrième jaune. Sur chacune des quatres faces est inscrit cet avertissement : **NE PAS TOUCHER !**

Si vous êtes le genre d'aventurier docile qui respecte toutes les mises en garde imbéciles trouvées sur son chemin, vous pouvez planter là le cube en partant :

Vers l'ouest

Rendez-vous au [58](#)

Vers l'est

Rendez-vous au [59](#)

Vers le nord

Rendez-vous au [87](#)

Vers le sud

Rendez-vous au [53](#)

Bien entendu, si vous éprouvez un besoin irrésistible de toucher au cube, vous êtes tout à fait libre de le faire. Choisissez la couleur qui vous tente, gravez-la dans votre mémoire ou notez-la par écrit, puis rendez-vous au [89](#).

95

Les marches aboutissent à une pièce de six mètres sur six, aux murs de pierre sans issue apparente. Sur le mur qui fait face à l'escalier, quelqu'un a griffonné un message.

Allez-vous vous approcher du mur pour lire ce message ? Si oui, rendez-vous au [156](#). Sinon, vous pouvez encore retourner consulter le plan et choisir une autre destination.

96

Nom d'un pétard, c'est un ours ! Un gigantesque ours brun, qui devient maintenant parfaitement visible, mais trop tard pour que vous puissiez définitivement en venir à bout.

L'endroit est peut-être infesté d'ours, pour autant que vous sachiez — et Dieu sait de combien d'autres créatures malfaisantes, toutes invisibles. Remplissez vite votre poche de cristaux. Vous avez le temps d'en ramasser suffisamment pour en absorbez six fois. Chaque fois que vous prenez une dose, lancez un dé. Si vous faites 6, vous devenez totalement invisible, bénéficiant ainsi d'un effet de surprise sur un adversaire, qui ne vous frappera qu'une fois sur deux durant le combat. Si vous faites 5, seule votre tête disparaîtra, ce qui peut quand même se révéler utile puisque tout agresseur qui ne réussira pas à faire

plus de 5 s'enfuira, terrorisé. Si vous sortez n'importe quel autre chiffre, certaines parties de votre corps deviendront invisibles, mais ces disparitions partielles n'auront d'autre effet sur votre assaillant que de l'amuser. Maintenant, filez d'ici avant que d'autres ours ne fassent irruption. Quatre directions s'offrent à vous :

Le nord mène au [17](#).

Le sud mène au [53](#).

L'est mène au [47](#).

L'ouest mène au [13](#).

97

Vous avez en tout cas bien manœuvré, Pip, pour avoir survécu à cette rencontre. Mais la fortune sourit aux audacieux ; et, même si ces trois vieilles ne possédaient pas entre elles la moindre once d'or, vous avez certes acquis le droit de mettre la main sur la Foudre de Minnie, la Kangling d'Aggie et les Pilules du Dragon de Feu de Scrog. La Foudre, qui est d'une redoutable efficacité si vous faites plus de 5 en lançant deux dés, supprimera la moitié des **POINTS DE VIE** d'un adversaire. Elle ne peut être utilisée qu'une seule fois au cours de cette aventure.

La Kangling, dans laquelle vous pouvez souffler si vous faites plus de 5 en lançant deux dés, crache un cube gélatineux qui absorbe 10 des **POINTS DE VIE** d'un adversaire, à chaque Assaut ; et ce, quelle que soit la durée du combat. Cet objet ne peut être utilisé que deux fois au cours de cette aventure. Les Pilules du Dragon de Feu, dont il n'en reste malheureusement plus que deux, vous permettront de souffler une Langue de Feu (inutile de lancer les dés) qui fera perdre 35 **POINTS DE VIE** à un adversaire.

Nanti de ces précieux objets magiques, vous pouvez maintenant partir :

<i>Vers le nord</i>	<i>rendez-vous au 87</i>
<i>Vers l'ouest</i>	<i>rendez-vous au 11</i>
<i>Vers le sud-est</i>	<i>rendez-vous au 71</i>
<i>Vers le sud</i>	<i>rendez-vous au 24</i>

98

Un véritable tintamarre résonne dans tout le bâtiment : chocs sourds, coups de marteau et surtout — pire encore — les chants les plus discordants que vous ayez jamais entendus de votre vie ! Vous passez la tête avec prudence par l'entrebâillement de la porte. A l'intérieur, assis sur des rangées et des rangées de bancs en bois, des nains au nombre d'environ trois cents fabriquent des chaussures (tout en braillant à tue-tête). L'odeur du cuir, le choc des marteaux, l'écho mat des pierres à battre et les chuintements émis par les cordonniers crachant leurs clous emplissent l'air. Vous êtes près de vous éloigner sur la pointe des pieds lorsqu'une voix, à peu près à hauteur de votre nombril, demande :

— Vous cherchez du travail, pas vrai ?

Baissant les yeux, vous voyez un nain en tablier de cuir sur lequel est inscrit un seul mot : « **CONTREMAÎTRE** ».

— Du travail ? répétez-vous bêtement.

— Le salaire est de 100 Pièces d'Or par semaine, reprend le contremaître. Tarif syndical, plus les heures supplémentaires. Ça vous intéresse ou non ?

Alors, qu'en dites-vous ? L'or pourrait se révéler utile et le travail n'a pas l'air tellement difficile. Si vous voulez poser votre candidature, rendez-vous au [109](#). Sinon, vous pouvez refuser poliment, et choisir une autre destination sur le [Plan](#) de la Ville.

Voilà qui est bien étrange, Pip. Devant vous s'étend une morne plaine où pousse une courte herbe *violette*, et qui vient buter contre un haut mur en pierre de taille, dont chacune doit bien peser au moins 50 tonnes. Le mur barre l'horizon de l'est à l'ouest aussi loin que porte la vue, sans la moindre poterne, sans la moindre ouverture. Vous traversez la plaine pour aller examiner le mur de plus près. Il se dresse devant vous comme le flanc d'une falaise, beaucoup trop haut pour être escaladé et si solide qu'il résisterait aux assauts de toute une armée.

Pas question maintenant de continuer en direction du sud. Ce grand mur est tout à fait infranchissable. En partant vers le nord, vous aboutirez au [40](#) ; vers l'ouest, au [64](#) ; vers l'est, au [54](#).

Enfant adoptif du fermier John et de la fermière Mary, vous avez, heureusement, une certaine expérience des vaches, sinon vous seriez piétiné depuis longtemps par ces animaux stupides. Vous perséverez néanmoins dans vos efforts et, à vous deux, vous finissez par rassembler le troupeau.

— Merci grandement, jeune voyageur, déclare l'homme en s'essuyant le front avec une poignée de paille. Ces bestiaux-là, c'est pas facile à manier. Et moi j'ai personne pour m'aider, ni femme, ni enfant, ni rien. Ça vous dirait-il de rester quelque temps à travailler pour moi ? La paie, c'est trois sous par an, plus un lit dans l'étable et autant de betteraves que tu pourras en manger le jeudi.

Avec son accent à couper au couteau, il faudrait presque un interprète pour le comprendre, mais, en concentrant votre attention, vous en arrivez à la conclusion que ce chef d'entreprise rurale vous offre une situation d'avenir.

— Je vous remercie, déclarez-vous poliment, mais j'ai déjà un emploi ; je suis un aventurier professionnel.

— Ah bon, acquiesce docilement le paysan, en fouillant dans la poche de sa blouse. Alors prenez donc ce Jeton de Passage offert par le Comité Officiel de l'Organisation Révolutionnaire Paysanne ; c'est moi le Délégué Syndical.

Là-dessus, il vous tend un petit disque en cuivre sur lequel un X a été grossièrement gravé.

— Merci, dites-vous.

Et vous empochez le jeton, tout en vous demandant si ce brave homme ne s'est pas évadé d'un asile de fous. L'idée vous vient cependant de lui demander :

— Vous ne savez pas, par hasard, où se trouve l'entrée du Royaume des Fées ?

— Ah, ben, pour le Royaume de l'Épouvante, fait-il avec un large sourire, vous aurez besoin de la Danse du Géant, ça c'est sûr. Reprenez donc la route dans l'autre sens jusqu'à ce que vous trouviez le pendu, ensuite filez vers le sud-ouest et faites attention à vous.

Ce qui a à peu près autant de sens que le reste de ses propos, bien que ses instructions soient relativement claires. Si vous voulez les suivre, retournez au croisement où vous pouvez fouiller le cadavre (rendez-vous au [10](#)), vous diriger vers le sud-ouest (rendez-vous au [70](#)) ou vers le nord si vous cherchez la difficulté (rendez-vous au [4](#)). Par ailleurs, vous pouvez ne prêter aucune attention au vacher et chercher le chemin sur le sol piétiné par le troupeau pour poursuivre votre route vers le sud (rendez-vous au [140](#)).

Il y a une chute un peu plus loin. Bon sang, vous voilà vraiment mal parti ! Le courant est de plus en plus violent à mesure que vous vous rapprochez du gouffre, vous emportant sur votre frêle embarcation. Mais il ne s'agit pas d'une chute ordinaire, d'un précipice ordinaire. Même en proie à la panique, vous

112 remarquez que tout a changé autour de vous, comme si vous veniez de pénétrer dans un royaume mythique. Vous percevez d'étranges remous d'une force inconnue, des nappes tourbillonnantes d'énergie, et vous apercevez brièvement dans le lointain des planètes, des astéroïdes, des étoiles. Le grondement de la chute est de plus en plus assourdissant à vos oreilles. Vous cherchez désespérément un moyen d'échapper à votre sort. Mais il est trop tard. Dans un moment d'ultime folie, vous prenez conscience de l'endroit où vous vous trouvez et, à l'instant même, vous radeau, arrivé aux limites du monde, s'abîme dans le néant.

Vous tombez. Et vous flottez ! Sans heurt, vous dérivez dans une brume de lointaines étoiles, tournoyant lentement sur vous-même, l'esprit engourdi, dans un kaléidoscope de sensations.

Vous n'êtes pas en route pour le 14 cette fois, dirait-on, encore qu'on ne puisse jamais être sûr. Mais le lieu où vous aboutirez dépend de l'interaction de diverses énergies en jeu aux confins du monde. Ces énergies tournent et dérivent sur elles-mêmes, déformant le temps et l'espace, si bien que votre destination sera différente chaque fois que le hasard interviendra. Lancez un dé.

Si vous faites 1, rendez-vous au [29](#). Si vous faites 2, rendez-vous au [76](#). Si vous faites 3, rendez-vous au [13](#). Si vous faites 4, rendez-vous au [99](#). Si vous faites 5, rendez-vous au [58](#). Si vous faites 6, vous entrez dans une zone de turbulences, vous êtes déchiqueté, et vous vous rendez au [14](#).



102

Vous vous trouvez devant un édifice religieux, un temple, peut-être, tout à fait différent de ceux que l'on rencontre en Avalon. L'inscription portée au-dessus des colonnes déclare (vous en restez baba) :

ZÉRO EST LE NOMBRE ! SALUT À DACKWORTH, DIEU DES NAINS !

Par la porte entrebâillée vous parviennent une odeur d'encens ainsi qu'une mélodieuse mélodie. Mais allez-vous entrer ? Si vous décidez de faire ainsi, rendez-vous au [133](#). Sinon, vous êtes libre de reprendre le [Plan](#) de la Ville pour choisir une destination plus intéressante.

103

Au loin, dans ce paysage désertique, vous distinguez une étrange formation rocheuse : une haute colonne en basalte de six mètres de haut, aux formes si régulières qu'elle semble avoir été sculptée par l'homme.

Au sommet de cette colonne est assis à la turque un personnage en robe de moine, la tête recouverte d'un capuchon. Il est tellement immobile qu'on pourrait le croire sculpté dans la pierre, mais c'est bel et bien un homme vivant, encore que très vieux.

Si vous désirez vous approcher de ce vieillard, rendez-vous au [27](#). Sinon, en filant plein ouest, vous aboutirez au [13](#), en filant vers le sud au [92](#), en filant vers le sud-ouest au [73](#), vers l'est au [19](#), vers le sud-est au [48](#) et vers le nord au [87](#).

104

Ce spécimen d'architecture est bien étrange, Pip. Le toit est ondulé comme une série de collines aux courbes harmonieuses, et les piliers qui le soutiennent sont complètement de guingois. Contre toute attente, l'ensemble a l'air assez stable. La porte

d'entrée (à côté de laquelle se trouve un guichet tenu par une naine à barbe) porte une plaque en cuivre déclarant :

MUSIC-HALL MUNICIPAL

On entend chanter à l'intérieur.

Si vous désirez entrer, rendez-vous au [122](#). Si vous voulez vous approcher à pas de loup pour entendre les paroles de la chanson, rendez-vous au [139](#). Si vous préférez vous éloigner en catimini, reprenez le [Plan](#) de la Ville, et choisissez une nouvelle destination.

105

Les marches aboutissent dans une pièce de six mètres sur six, sans issue visible. Sur le mur en face de l'escalier, quelqu'un a griffonné un message.

Allez-vous vous approcher du mur pour lire le message ? Si oui, rendez-vous au [135](#). Sinon, vous pouvez encore reprendre votre plan et choisir une autre destination.

106

Vous pénétrez dans la tour avec un certain frémissement d'angoisse après la vilaine expérience que vous avez vécue, mais, d'après votre sphère dont la lueur est verte maintenant, aucun danger ne vous y attend.

En fait, il n'y a pas grand-chose à l'intérieur, sinon un tas de paille répugnante de saleté dans un coin. Vous rinçant le nez entre deux doigts, vous fouillez dans la paille de l'autre main, ce qui vous permet de découvrir trois objets intéressants. L'un est une canne d'ébène avec une cavité au bout, qui semble avoir été creusée pour y loger une pierre précieuse. Le deuxième est une petite balle de plomb d'environ six centimètres de diamètre. Et le troisième est un bout de parchemin où figure un message sodé. Ce message est le suivant :

Code 3

IJDGIXGEPG U PVPIGTKUGFWXMMT UT
IMJLWUXKFLXPKRXDVT TE
GTKUTYCJDFXDHDXEGTCKREQDPE

Vous voilà bien avancé. Comme rien d'autre ne présente d'intérêt dans la tour, et comme il n'y a toujours aucune trace de l'étrange passeur au-dehors, il ne vous reste plus qu'à tenter de partir à la nage si vous n'avez pas trouvé de meilleure solution. Si vous faites plus de 2 en lançant un seul dé, vous réussissez, ce qui vous permet de partir vers le nord (rendez-vous au [40](#)), ou l'est (rendez-vous au [13](#)). Mais, si vous faites 1 ou 2, vous vous noyez, ce qui vous permet seulement de vous rendre tout droit au [14](#).

107

- Exact ! s'exclame le Garde. Voici votre ticket gratuit pour le Music-Hall Municipal. Là-dessus, il vous tend une carte sur laquelle a été gribouillé avec précipitation :

MUSIC HALL MUNICIPAL ENTRÉE GRATUITE POUR UN VISITEUR LOYAL

Geste plaisant envers un touriste. Prenez votre ticket et reprenez le [Plan](#) de la Ville pour choisir une autre destination.

108

Le squelettique passeur ne dit pas un mot, mais esquisse un geste ésotérique dans l'air ; et son étrange embarcation s'éloigne d'elle-même du rivage et se met à glisser sans bruit sur les eaux sombres et immobiles du grand lac, vous amenant tous deux au **14**. Euh... non, désolé, le [114](#) (aïe ! aïe ! aïe !).



109

— Je vous remercie, monsieur, répondez-vous poliment au minuscule contremaître. J'aimerais beaucoup en effet travailler dans votre usine.

— Notre atelier, rectifie le contremaître. Ça s'appelle un atelier. Il n'y a que les blogs pour appeler ce genre d'endroit une usine. Vous n'êtes pas un blog, j'espère ?

— Je ne pense pas, répondez-vous, vous demandant de quoi il peut bien parler.

— Nous allons vite être fixés, pas vrai ? reprend le contremaître avec un sourire fielleux. Voici le Test.

— Le Test ? répétez-vous, avec une certaine inquiétude.

— Tout à fait simple, commente le contremaître, mais très efficace pour différencier les blogs des blags. Dites-moi quelle est la couleur que vous préférez : vert pomme ou rouge coquelicot ?

Vous jetez un coup d'œil furtif aux chaussures en voie de fabrication mais, comme elles sont toutes marron, vous n'êtes pas plus avancé.

— Alors? s'impatiente le contremaître. Je ne vais pas attendre toute la journée.

Vous êtes obligé de répondre. Si vous choisissez le vert, rendez-vous au [111](#). Si vous pensez que le rouge vous portera plus chance, rendez-vous au [123](#).

110

Un bref silence s'ensuit tandis que les deux nains vous dévisagent. Puis l'un d'eux secoue la tête, l'air désolé.

— Un pécheur, dit-il à l'autre.

— Sans aucun doute, répond l'autre à l'un.

Sur quoi, ils se ruent sur vous avec un zèle de missionnaire.

Chaque prêtre possède 25 POINTS DE VIE, porte un coup avec un 4 et inflige 3 Points de Dommage supplémentaires avec sa massue. Si vous succombez sous leurs coups, rendez-vous au [14](#). Si vous êtes vainqueur, vous pouvez enjamber leurs corps prostrés pour pénétrer dans le Temple. Rendez-vous au [141](#).

111

Vous suivez la route comme auparavant jusqu'au moment où, de votre œil de lynx, vous repérez une pancarte au loin, dans la vaste plaine qui vous entoure. La pancarte (où l'inscription a été gravée dans le bois à l'aide d'un tisonnier chauffé à blanc, semble-t-il, et d'une main assez habile) précise :

WZMHVWVHTVZMGH

Si vous avez envie de suivre les indications de cette mystérieuse pancarte, rendez-vous au [128](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [150](#).

Quelle joyeuse animation ! Des nains de toutes sortes, portant des vêtements bariolés, sont en train de porter des toasts, de faire la fête, de chanter, de danser sur les tables, de batailler... une honnête taverne selon toute apparence, tout à fait comme celles d'Avalon le samedi soir. Vous vous frayez un chemin jusqu'au bar, plissant les yeux, cherchant à repérer la fameuse épée Excalibur, car c'est bien là le genre d'endroit où malandrins et voleurs se plaisent à exhiber leur butin mal acquis. Vous vous accotez au comptoir, un mince sourire aux lèvres, et vous parjurez du regard la foule joyeuse.

— Un doigt de whisky, de quoi manger et un crachoir, lancez-vous d'une voix traînante au barman par-dessus votre épaule.

— Quoi ? fait le barman. Vous vous ressaisissez.

— Excusez-moi, reprenez-vous avec urbanité. Je voulais dire une pinte d'hydromel, avec votre permission, et un petit renseignement.

— Un hydromel, un, dit le barman ; et, se penchant au dessus du comptoir, il vous demande d'un ton confidentiel : C'est A ou c'est O !

— Comment ? répondez-vous, déconcerté.

Vous prenez soudain conscience du silence qui s'est abattu sur la taverne tout entière.

— Je dis, c'est A ou c'est O ? répète le barman.

Tout le monde vous regarde, Pip, et il y a parmi les clients quelques individus à la mine tout à fait patibulaire. Mieux vaut lui donner une réponse quelconque. Si vous choisissez A, rendez-vous au [149](#). Si vous préférez lancer O au hasard, essayez le [137](#).



113 *Vous n'avez aucune chance contre un ennemi
à ce point supérieur en nombre.*

— Faux ! glapit-il.

— Faux ! répètent en chœur les ouvriers, en se levant de leurs bancs et en se précipitant sur vous avec fureur, brandissant leurs maillets et leurs pierres à battre.

Malgré le courage que vous leur opposez, vous n'avez aucune chance contre un ennemi à ce point supérieur

en nombre. Les nains s'emparent de vous, vous portent jusqu'au pont (au [85](#)) et vous balancent par-dessus le parapet sans cérémonie. Les filets sont toujours là mais, étant donné votre situation actuelle, vous avez moins de chance de pouvoir vous y agripper pour remonter. Lancez deux dés. Si le total que vous obtenez est égal ou supérieur à 6, vous remontez sans encombre le long des filets jusqu'au [85](#) sur le [Plan](#) de la Ville, où les nains, Dieu soit loué, auront disparu. Si vous faites moins de 6, vous tombez comme une pierre jusqu'au [14](#).

L'embarcation accoste sur une île et, sur un signe du passeur, vous en débarquez et jetez un bref coup d'oeil alentour. L'île, semble-t-il, n'a d'autre intérêt que la petite tour en pierre qui se dresse en son milieu.

— Qu'est-ce que ?... commencez vous.

Mais, en vous retournant, vous vous apercevez avec consternation que vous parlez tout seul. Le passeur et son étrange embarcation ont complètement disparu.

La tour n'a rien de bien engageant; en fait elle a même un aspect rébarbatif Mais si vous voulez l'explorer, rendez-vous au [86](#). Par ailleurs, vous pouvez essayer de retraverser le lac à la nage. Si vous faites plus de 2 en lançant un seul dé, vous réussissez : ce qui vous permettra de vous diriger vers le nord

(rendez-vous au [40](#)), ou vers l'est (rendez-vous au [13](#)) En revanche, si vous faites 1 ou 2, vous vous noyez, ce qui vous permettra de vous rendre facilement au [14](#).

115

La pancarte annonce : Musée Municipal ! Quelle barbe !

Si vous avez vraiment envie d'explorer ce repaire de vieux fossiles, rendez-vous au [155](#). Sinon, il devrait rester sur le [Plan de la Ville](#) quelques endroits intéressants que vous n'avez pas visités.

116

Une silhouette se profile à l'horizon. Une forme sombre et fuselée, suivie par d'autres. Un rapide coup d'oeil à votre sphère d'argent confirme ce que vous soupçonniez déjà. La sphère luit d'un éclat rouge sang, indiquant que vous courez un grave danger.

Vous faites volte-face, songeant à revenir sur vos pas, mais derrière vous, au loin, retentit un hurlement sauvage.

*Vous êtes traqué, Pip. Consultez le chapitre intitulé **CARACTÉRISTIQUES DE L'ADVERSAIRE** page 187, pour savoir par qui. Si vous survivez à cette rencontre, vous pouvez poursuivre votre chemin dans n'importe laquelle de ces directions :*

<i>Vers l'est</i>	<i>Rendez-vous au 71</i>
<i>Vers le nord</i>	<i>Rendez-vous au 87</i>
<i>Vers l'ouest</i>	<i>Rendez-vous au 19</i>
<i>Vers le sud</i>	<i>Rendez-vous au 24</i>
<i>Vers le sud-est</i>	<i>Rendez-vous au 59</i>

*Si vous ne survivez pas, le seul endroit où vous rendre, c'est le **14** !*

117

— Par le Saint-Occiput ! vous êtes vraiment un blag ! s'exclame le contremaître nain dans un brusque accès de totale inintelligibilité. Vous pouvez vous y mettre tout de suite !

Vous voilà donc pourvu d'un honnête emploi, du moins pour un certain temps. Si vous lancez deux dés, et si vous multipliez par 100 le résultat obtenu, vous saurez combien d'or vous allez gagner avant de reprendre le Plan de la Ville pour choisir une nouvelle destination.

118

Un véritable tintamarre résonne dans tout le bâtiment : chocs sourds, coups de marteau et surtout, pire encore, les chants les plus discordants que vous ayez jamais entendus de votre vie. Vous passez la tête avec prudence dans l'entrebâillement de la porte. A l'intérieur, assis sur des rangées et des rangées de bancs en bois, des nains au nombre d'environ trois cents fabriquent des chaussures (tout en braillant à tue-tête). L'odeur du cuir, le choc des marteaux, écho mat des pierres à battre et les chuintements émis par les cordonniers crachant leurs clous emplissent l'air. Vous êtes près de vous éloigner sur la pointe des pieds lorsqu'une voix, à peu près à la hauteur de votre nombril, demande :

— Vous cherchez du travail, pas vrai ?

Baissant les yeux, vous voyez un nain en tablier de cuir sur lequel est inscrit le mot : « **CONTREMAÎTRE** ».

— Du travail ? répétez-vous bêtement.

— Le salaire est de 100 Pièces d'Or par semaine, reprend le contremaître. Tarif syndical ; plus les heures supplémentaires. Ça vous intéresse ou non ?

Alors, qu'en dites-vous ? L'or pourrait se révéler utile et le travail n'a pas l'air tellement difficile. Si vous voulez poser votre candidature, rendez-vous au [148](#). Sinon, vous pouvez refuser poliment et choisir une autre destination sur le [Plan](#) de la Ville.

119

— Faux ! s'exclame le Garde avec fureur. Il y a un traître parmi nous ! Sus à l'ennemi, camarades ! Là-dessus, vous vous trouvez agressé avec une telle violence que vous n'avez même pas le temps de lancer les dés pour savoir si vous frappez le premier ; vous devez donc encaisser un coup avant de pouvoir dégainer EJ.

Comme indiqué précédemment, vous devez lancer deux dés pour déterminer le nombre de gardes. Chacun d'entre eux possède 15 POINTS DE VIE, porte un coup avec un 5 et inflige 3 Points de Dommages supplémentaires avec son épée. Si vous survivez à cette épreuve, vous pouvez choisir une autre destination sur le [Plan](#) de la Ville. Sinon, votre choix se limite au [14](#).

120 C (Spécial)

« Salut, visiteur, en ce lieu De te revoir enfin m'émeut...

Oh non, ça n'est pas possible !

... Car je suis seul sur cette pierre Où je me gèle le derrière...

Mais si, hélas !

*... Dans la colère où m'a plongé Cette attente trop prolongée,
Sois cependant le bienvenu Si, du moins, tu n'es pas tout nu...*

Une seule créature au monde peut déclamer des vers aussi détestables, l'incroyable Nosférax le Poète, légende vivante dans tout le royaume d'Avalon !

...Et sais suivre la bonne trace, Ou tu seras dans la mélasse... »

Faisant appel à tous vos dons d'improvisation, vous composez rapidement votre réponse :

« O mon très cher et grand poète Je sais me servir de ma tête Et suis bel et bien équipé Pour achever mon équipée. »

- Très bien tourné ! s'exclame le Poète. La main tendue, il s'approche de vous. Mais je dois quand même m'assurer que vous possédez tout ce dont vous avez besoin : une petite pièce en or spéciale et les instructions codées pour son mode d'emploi.

! Si vous avez la pièce et si vous connaissez les instructions, rendez-vous au 6. Sinon, vous êtes dans une très gâcheuse situation puisque :

- vous devez rebrousser chemin pour vous mettre à leur recherche ;

: le Poète exigera en outre lorsque vous reviendrez ici un «petit cadeau » de 500 Pièces d'Or.

(Inutile, au fait, d'essayer de livrer combat pour arriver au 6, car Nosférax vous tuera tout simplement à coups de vers. Les Réactions Amicales ne sont pas de mise non plus : si le Poète se montre assez amical à votre égard, il ne vous laissera pas passer pour autant.)

Pour vous mettre en quête de ce qui vous manque, le mieux pour vous est de retourner au croisement et, de là, de suivre la route romaine en direction du nord (rendez-vous au [4](#), du sud (rendez-vous au [37](#), ou du sud-ouest (rendez-vous au [70](#)). Mais vous pouvez également cueillir quelques brins de mille-feuille au [18](#), ou examiner le cadavre malodorant au [10](#).

Vous êtes en train d'examiner le bâtiment en essayant de comprendre l'inscription portée au-dessus de l'entrée, lorsqu'un nain en sort, et se dirige vers vous à pas lents.

— Excusez-moi, commence-t-il d'un ton sévère, mais savez-vous que vous êtes en stationnement interdit ?

Soudain inquiet, vous reculez.

— En stationn... moi ? Inter... ? Je... Non, non, je ne savais pas.

Vous constatez qu'il porte un uniforme et du coup, la signification du blason au-dessus de la porte (matraques rampantes sur champ d'or, avec casque en senestre) devient évidente. Vous êtes devant un Commissariat de Police !

— C'est pourtant le cas. Si vous voulez bien répondre à une ou deux questions...

— Mais certainement, répondez-vous en caressant avec nervosité le pommeau d'E.J. pour le cas où la situation deviendrait critique. (Si vous deviez, par exemple, vous livrer à une tentative désespérée pour massacrer toute la police de Scroghollow !)

— Alors voilà la première question, reprend l'agent de police nain d'un ton posé. Êtes-vous un blog ?

Il observe ensuite un silence lourd de signification.

— Et voici la deuxième question : êtes-vous un blog ?

Questions épineuses... Si vous répondez blog, rendez-vous au [143](#). Si vous avez davantage l'impression d'être un blog, rendez-vous au [154](#).

122

— Vous avez un laissez-passer ? demande la caissière d'un ton bourru.

Si vous possédez un billet gratuit pour la représentation, rendez-vous au [159](#). Sinon, rendez-vous au [151](#).

123

— Faux ! glapit-il.

— Faux ! répètent en chœur les ouvriers en se levant de leurs bancs et en se précipitant sur vous dans un bel ensemble, tout en brandissant leurs maillets et leurs pierres à battre.

Malgré le courage que vous leur opposez, vous n'avez aucune chance contre un ennemi à ce point supérieur en nombre. Les nains s'emparent de vous, vous portent jusqu'au pont (au [85](#)), et vous balancent par-dessus le parapet sans cérémonie. Les filets sont toujours là mais, étant donné votre situation, vous avez peu de chances de pouvoir vous y agripper pour remonter. Lancez deux dés. Si vous faites 6 ou plus, vous grimpez sans encombre le long des filets jusqu'au [85](#) sur le [Plan](#) de la Ville. Les nains, Dieu soit loué, auront disparu. Si vous faites moins de 6, vous tombez comme une pierre jusqu'au [14](#).

124

Ce bâtiment est d'une taille monumentale, Pip. Il n'est pas gardé, mais solidement verrouillé. Une pancarte près de la porte principale précise :

FERMÉ JUSQU'À 22 H 30

Cela fait encore plusieurs bonnes heures à attendre, malgré tout le temps que vous avez perdu à tourner en rond dans cette ville. Néanmoins, comme vous n'êtes pas du genre à manquer une occasion lorsqu'elle se présente, vous vous approchez d'une

fenêtre pour jeter un coup d'œil à l'intérieur. Vous apercevez des rangées et des rangées de lits de camp identiques, chacun flanqué d'une petite armoire en bois. Sur une pancarte accrochée au mur du fond, vous pouvez lire :

LONGUE VIE AU ROI BLAGWORT

Cet endroit ne présente guère d'intérêt, Pip. Mieux vaut choisir une nouvelle destination sur le [Plan](#) de la Ville.

125

— Par la Sainte-Caboche, vous êtes vraiment un blog ! s'exclame le contremaître nain dans un brusque accès de totale incompréhension. Vous pouvez vous y mettre tout de suite !

Vous voilà donc pourvu d'un honnête emploi — du moins pour un certain temps. Si vous lancez deux dés et multipliez par 100 le résultat obtenu, vous saurez combien d'or vous allez gagner avant de reprendre le [Plan](#) de la Ville pour choisir une autre destination.

126

— Faux ! s'exclame le garde avec fureur. Il y a un traître parmi nous, Sus à l'ennemi, camarades ! Là-dessus, vous êtes agressé avec une telle violence que vous n'avez même pas le temps de lancer les dés pour savoir si vous frappez le premier ; vous devez donc encaisser un coup avant de pouvoir dégainer E.J.

Comme il a été dit précédemment, vous devez lancer deux dés pour déterminer combien de gardes vont se précipiter sur vous. Chacun d'eux possède 15 POINTS DE VIE, porte un coup avec un 5, et inflige 3 Points de Dommage supplémentaires avec son épée. Si vous survivez à cette épreuve, vous pouvez choisir une autre destination sur le [Plan](#) de la Ville. Sinon, votre choix se limite au [14](#).

Une foule de nains s'active sous ce hangar au toit soutenu par des piliers, et qui bourdonne d'activité. Un seul coup d'oeil vous permet de savoir où vous êtes : dans un chantier naval. Sur un des piliers à proximité, quelqu'un a coulé une pancarte précisant :

**POUR TOUTE DEMANDE D'EMPLOI S'ADRESSER AU
CONTREMAÎTRE**

Juste en dessous, une deuxième pancarte propose :

**REJOIGNEZ LES RANGS DE LA RÉVOLUTION ! POUR PLUS DE
DÉTAILS, VOYEZ LE CAMARADE NAGAER.**

Et enfin, sous les deux autres, une troisième pancarte précise :

RENSEIGNEMENTS

Suivant des yeux la direction indiquée par la flèche, vous apercevez une petite estrade surélevée sur laquelle se trouve un bureau, derrière lequel est assis un nain.

Si vous voulez vous renseigner au sujet d'un emploi ou rejoindre les rangs de la révolution, vous vous dirigez vers l'estrade. Rendez-vous alors au [162](#). Sinon, vous pouvez reprendre le [Plan](#) de la Ville et choisir une nouvelle destination.

Voilà qui est fort intéressant. Vous êtes arrivé à proximité d'un vaste cercle de pierres dressées : monolithes, mégalithes, trilithons... un échantillonnage complet ! Ça doit être ce qu'on appelle par ici la Danse du Géant, encore que vous vous souveniez vaguement que les Romains (lorsqu'ils se trouvaient en Avalon) le désignaient sous le nom de Temple d'Apollon, et que plus tard (à la période d'où vous venez grâce au Sortilège du Filet de Merlin) cette «construction» préhistorique était connue

sous le nom de Stonehenge. Maintenant vous savez où vous vous trouvez ! Dans la Plaine de Salisbury ! Mais comment ces menhirs pourraient-ils être l'entrée du Royaume des Fées ou du Royaume de l'Épouvante, ainsi que certains semblent le nommer.

Vous feriez mieux de vous livrer à une petite exploration et de voir si vous pouvez élucider ce mystère. Il y a une carte précise de la [Danse du Géant](#), à la page 217, avec divers lieux portant des numéros correspondant à certains des paragraphes de votre aventure. Servez-vous-en pour décider de votre prochaine étape.

129

— Arrêtez ! hurlez-vous en vous jetant sur le fugitif.

Qui possède 25 POINTS DE VIE et livrera un combat furieux pour rester en liberté. Il possède une dague (+ 2), et porte un coup avec un 5. S'il vous tue, rendez-vous au [14](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [160](#).

130

Si vous vous sentiez assoiffé, vous êtes certes tombé au bon endroit : dans une taverne, où les clients sont plutôt rares, semble-t-il.

— C'est un A ou un O ? demande un barman jovial lorsque vous approchez. C'est un blog ou un blag ? C'est vert ou c'est rouge ? Amer ou sucré ? Est-ce que ça vaut même la peine de se creuser la cervelle ?

Et il se met à glousser, vacillant sur place de façon alarmante.

— Peu importe, répliquez-vous d'un ton sévère. Je suis à la recherche de la fameuse épée du Roi Arthur, et pour l'instant je n'ai guère progressé. Je suis prêt à payer grassement tout

renseignement que vous pourriez me donner, si vous voulez bien accepter une reconnaissance de dette. »

Le barman se rembrunit aussitôt.

— On dit que ce sont les blogs qui l'ont, marmonne-t-il d'un ton effrayé. Mais faut-il croire tout ce qu'on raconte ? Que ferez-vous si vous trouvez l'épée, Noble Aventurier ?

— Je l'arracherai au scélérat qui l'a dérobée, et j'irai la rendre à son légitime propriétaire, mon Seigneur le Roi Arthur d'Avalon ! proclamez-vous.

— Saperlipopette ! s'exclame le barman, admiratif. Je vous joue ce jeton aux dés.

Il sort alors de dessous le comptoir un jeton en étain octogonal, ainsi qu'une paire de dés.

— Celui qui sort le chiffre le plus élevé gagne.

En prenant les dés pour les lancer, vous apercevez l'inscription suivante, gravée sur le jeton :

PROPRIÉTÉ DU PALAIS LONGUE VIE AU ROI BLOGWORT

Lancez les dés une fois pour le barman, et une fois pour vous. Si vous faites un chiffre supérieur au sien, vous pouvez prendre le jeton. Sinon, offrez-lui un verre et choisissez une autre destination sur le [Plan](#) de la Ville.

131

— Je cherche le contremaître, dites-vous au nain.

— C'est moi, réplique-t-il. Vous voulez du boulot, hein ?

Vous acquiescez d'un signe de tête.



131 « Le travail est dur ! Vous pensez que vous
pourrez tenir la cadence ? »

— Le travail est dur ! Vous pensez que vous pourrez tenir la cadence ?

— J'en suis persuadé, monsieur, répondez-vous poliment. Je suis en quelque sorte un aventurier endurci ; autrement dit, j'ai vécu à la dure.

Il se retourne et lance d'une voix sonore :

— Alf!

De la foule de charpentiers qui s'activent autour des bateaux émerge le nain le plus large d'épaules et le plus chauve que vous ayez jamais vu. Il s'immobilise devant vous, en faisant jouer ses muscles.

— Alf, fais passer les tests au nouveau postulant. Vous vous battez à mains nues. Interdiction de se griffer, de se crever les yeux ou de frapper en dessous de la ceinture. Si vous êtes encore debout au bout de quatre Assauts, vous êtes engagé.

Le combat ne vous tuera pas, ni Alf non plus, d'ailleurs. Lancez les dés pour savoir qui frappe le premier, comme à l'habitude. Puisqu'il s'agit d'une bagarre amicale, vous ne vous servirez pas d'E.J. ; il vous faudra donc faire 6 pour porter un coup et seuls seront pris en compte les Points de Dommage indiqués par les dés. Un coup porté par vous et un coup porté par Alffont un Assaut. Alf frappe en infligeant 10 Points de Dommage supplémentaires de par sa force herculéenne ; mais les Points de Dommage que vous lui infligez doivent être soustraits de ceux qu'il vous inflige au cours d'un seul Assaut. S'il vous reste encore 10 POINTS DE VIE, ou plus, au bout des quatre Assauts, vous pouvez aller travailler sur le chantier naval pour un nombre de jours indiqué en lançant deux dés, à raison de 100 Pièces d'Or par jour. Lorsque vous aurez touché votre paie à la fin de cette période, rendez-vous au [170](#).

Si vous vous écroulez avant la fin de vos quatre Assauts avec Alf, reprenez le [Plan](#) de la Ville et choisissez une autre destination.

132

— Merci, dit le Géant. J'adore les fleurs de pêcher. Prenez ceci et franchissez la porte.

« Ceci » se révèle être un rouleau de parchemin sur lequel est écrit :

**HR (HR!) ELFHGIRLNKSVAWFNLMHGIVKOZXVAOVWRHJFV W
LI HFI O ZFGVOIVXFOVAVGIVNWVAELFHZFJFZIZMGVGILRH**

Gardez avec soin le parchemin et franchissez la porte, ce qui vous amène directement au [72](#).

133

Vous vous dirigez vers la porte, mais deux nains aux épaules puissantes, vêtus de longues robes et armés de redoutables massues, vous barrent le chemin.

— Paix... entonne l'un d'eux.

— Salut qui ? demande l'autre d'un ton menaçant.

— Dackworth, Dieu des Nains ! répondez-vous vivement, vous souvenant de l'inscription.

— Quel est le chiffre ? demande le premier, en continuant de brandir cette massue terrifiante.

— Zéro ! répondez-vous d'un ton triomphant, vous rappelant cette fois encore l'inscription.

— C'est sucré ou amer ? demande le deuxième prêtre, les sourcils froncés.

Interdit, vous le dévisagez. Voilà en tout cas qui ne figurait pas sur l'inscription !

De toute façon, ils veulent une réponse. Si vous pensez que ce pourrait être sucré, rendez-vous au [110](#). Si amer vous plaît davantage, essayez le [158](#).

134

— Bien dit ! s'exclame le garde avec admiration.

Il prend sous sa veste une feuille de parchemin et vous la tend.

— Vous avez gagné ceci.

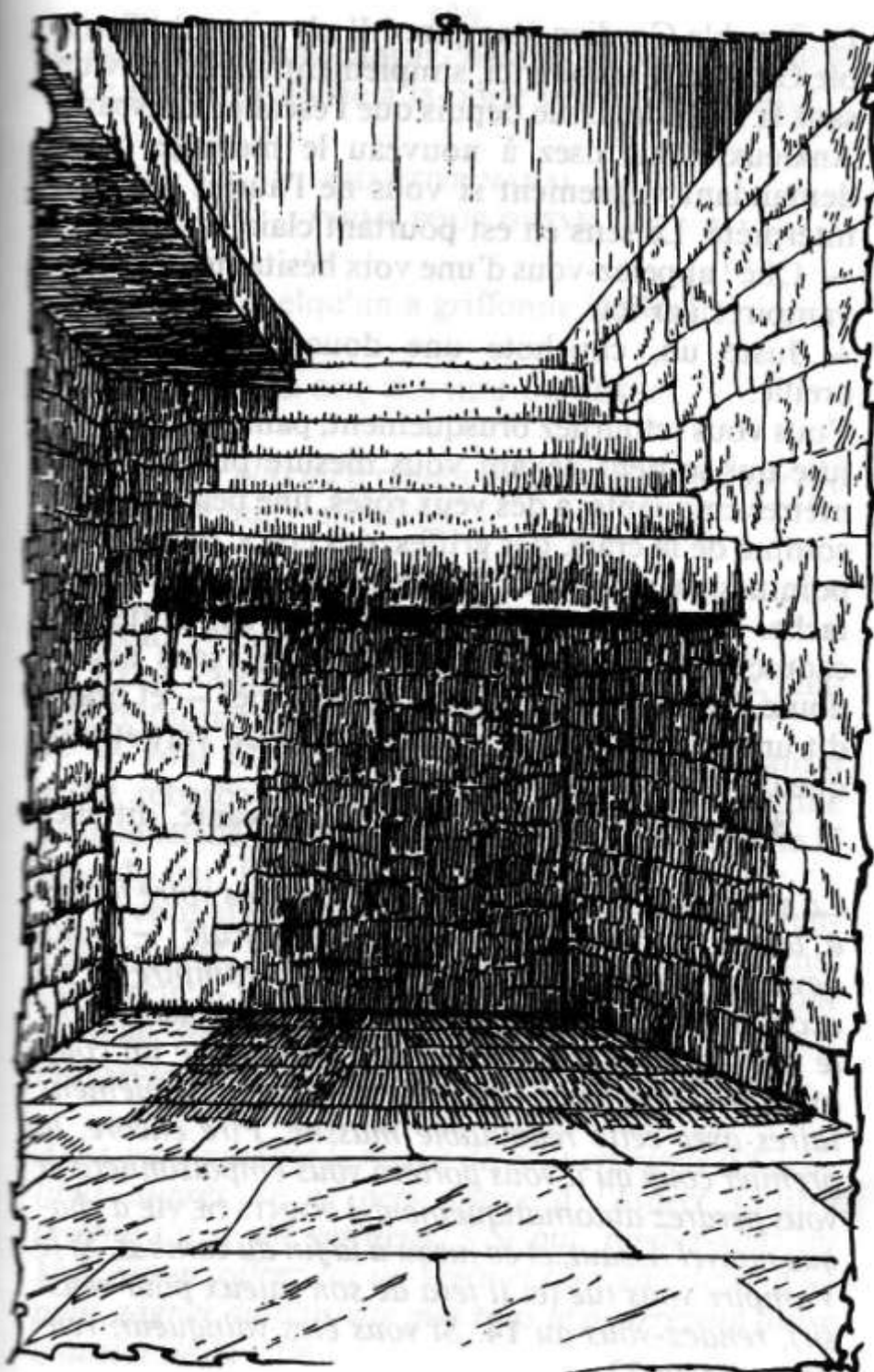
Intrigué, vous y jetez un coup d'œil, et vous lisez :

**TICKET GRATUIT POUR LE MUSÉE MUNICIPAL (TERRITOIRE
NEUTRE, IMMUNITÉ DIPLOMATIQUE, ETC.)**

Bien déconcertant, ce document ; mais il pourrait se révéler utile. Gardez-le avec soin et choisissez une nouvelle destination sur le [Plan](#) de la Ville.

135

Au moment où vous posez le pied sur le sol de la salle, un grincement résonne soudain derrière vous. Vous pivotez sur vous-même, juste à temps pour voir l'escalier remonter vers le plafond, fermant ainsi complètement la seule issue de la pièce. Vous voilà pris au piège. Poussant un juron trop obscène et trop grossier pour être répété ici («**XLIMVTRWLFROOV !** » en code), vous vous retournez vers le mur pour lire le message qui y est griffonné. Il précise : « Mortel, prends garde. Tu te tiens sur le Seuil. Ceux qui pénètrent dans le Royaume des Fées le font à leurs risques et périls. Seuls les plus braves et les plus audacieux peuvent s'aventurer au-delà de ce lieu. Pour faire tes preuves tu dois vaincre le Terrible Gardien Vampire... ou mourir en le combattant. »



135 *L'escalier remonte vers le plafond, fermant ainsi complètement la seule issue de la pièce.*

Le Terrible Gardien Vampire ? Il n'y a pas de Terrible Gardien Vampire ici, simplement une pièce vide sans la moindre issue depuis que l'escalier a disparu. Anxieux, vous lisez à nouveau le message, vous demandant vaguement si vous ne l'auriez pas mal interprété. Le sens en est pourtant clair.

— Ohé ! appelez-vous d'une voix hésitante. Il y a des vampires par ici.

— Juste un, chuchote une douce voix à votre oreille.

Vous vous retournez brusquement, paniqué. La créature qui se tient devant vous mesure près de deux mètres cinquante, a des yeux roses, une peau blanche comme de la craie, des griffes, des crocs, des oreilles pointues, de longs bras, et une pimpante petite moustache. Elle porte un imperméable et des bottes en caoutchouc — sauvagement arrachés, sans aucun doute, à quelques malheureux aventuriers — et brandit une massue d'où s'égoutte un poison vert et visqueux. De plus, elle sourit.

— Bienvenue au Royaume de l'Épouvante, dit-elle.

*La situation est grave, Pip. Ne perdez pas votre temps à tenter d'obtenir une Réaction Amicale — vous devriez maintenant savoir qu'un vampire n'en accorde jamais. Ce Vampire-là possède exactement le nombre de **POINTS DE VIE** que vous, porte un coup avec un 4, et inflige 5 Points de Dommage supplémentaires avec cette redoutable massue. Pire encore, le premier coup qu'il vous portera vous empoisonnera et vous perdrez automatiquement 3 **POINTS DE VIE** à chaque nouvel Assaut, et ce jusqu'à la fin du combat. Si le Vampire vous tue (et il fera de son mieux pour réussir), rendez-vous au [14](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [22](#).*

C'est un énorme hangar, désert, fermé, verrouillé. Une pancarte clouée à la porte principale indique :

CHANTIER NAVAL FERMÉ POUR GRÈVE

En dessous, quelqu'un a griffonné (code 4) :
IJSEDOUOGCSHICFLWVOSFS !

Vous n'avez plus qu'à reprendre le [Plan](#) de la Ville et à choisir une autre direction.

— Exact ! s'exclame-t-il.

— Exact ! acquiesce en chœur la foule bigarrée, chacun retournant à ses occupations.

— Je vous offre l'hydromel, grommelle un nain à mine rébarbative, élégamment vêtu d'un costume noir constellé d'argent, qui se tient un peu plus loin le long du bar. Et, s'approchant de vous, il ajoute :

— Je vous ai entendu malgré moi demander des renseignements, Étranger. Par ici, ça pourrait être mal interprété. Il y en a qui pourraient vous prendre pour un blag. Mais pas moi. Si vous voulez des tuyaux, adressez-vous à moi. Je m'appelle Henri la Vertu.

Allez-vous prendre le risque de vous enquérir d'Excalibur auprès de ce personnage à l'aspect sinistre (même s'il se dit vertueux) ? Si oui, rendez-vous au [152](#). Sinon, offrez-lui un verre et filez en vitesse d'ici pour gagner du plus vite que vous le pourrez un autre [quartier](#) de la ville.

138

Vous débarquez en pleine action, Pip, aucun doute là-dessus. En vous approchant du bâtiment, vous voyez un nain masqué portant un sac où figure en grosses lettres le mot « **BUTIN** », et qui court vers vous à toutes jambes. Lancés à ses trousses, trois nains en uniforme, brandissant des matraques, le talonnent de près.

— Arrêtez ce nain ! vous crie l'un des policiers en vous apercevant.

Il pourrait être dangereux d'intercepter le fuyard, mais si vous voulez essayer, rendez-vous au [129](#). Si vous préférez ne pas vous mêler de cette affaire, faites volte-face et éloignez-vous d'un pas vif vers le [180](#).

139

Vous étant rapproché à pas de loup, vous discernez maintenant parfaitement les paroles de la chanson : « La piste de Scroghollow n'a qu'un mètre de long, tralala. Dans la moitié nord son pays d'élection, tra-lala-tralalère. »

Tout à fait édifiant, vraiment ; mais si vous en avez terminé, vous devriez décider ce que vous voulez faire maintenant. Si vous désirez entrer, rendez-vous au [122](#). Si vous préférez vous éloigner discrètement, consultez le [Plan](#) de la Ville, et choisissez une autre destination.

140

Fâcheuse décision, Pip ; le sol est tellement labouré que vous n'avez pas la moindre chance de retrouver le chemin.

Si vous ne voulez pas risquer de vous perdre dans ce lieu hostile, mieux vaut retourner au croisement où vous pourrez fouiller le pendu (rendez-vous au [10](#)), vous diriger vers le sud-ouest (rendez-vous au [10](#)) ou vers le nord (rendez-vous au [4](#)).

141

L'intérieur du temple consiste en une gigantesque salle circulaire, cernée d'une colonnade. Au beau milieu se trouve un orgue sur lequel un nain aux longs cheveux joue avec vigueur une version endiablée de « C'est à boire, à boire, à boire... ». Autour de lui, d'autres nains sont plongés dans une méditation silencieuse.

Des statues d'un nain géant sont dispersées çà et là dans la salle. Elles doivent représenter leur dieu, Dackworth. Devant la plus proche de vous est posé un plateau dans lequel a été déposé en offrande un jeton de cuivre octogonal.

Si l'envie vous vient de dévaliser un temple, emparez-vous du jeton et rendez-vous au [161](#). Sinon, vous pouvez vous éloigner comme un voleur (très mauvais jeu de mots), et choisir une autre destination sur le [Plan](#) de la Ville.

142

C'est un château fort. Inexpugnable. D'après les oriflammes qui flottent en haut des tours, il s'agit de la « Forteresse Blagwort », si bien fortifiée qu'il faudrait toute une armée pour la faire tomber. Un flot ininterrompu de visiteurs, cependant, franchit le grand portail. Chacun d'entre eux est arrêté au passage par les gardes du palais, qui l'éconduisent avec douceur ou l'autorisent à entrer. Poussé par la curiosité, vous vous joignez à la file d'attente. Lorsque vous arrivez à la hauteur des gardes, on vous demande, assez courtoisement :

— Avez-vous des Jetons de Palais ?

Eh bien, en avez-vous ? Si vous possédez des jetons de forme octogonale, rendez-vous au [163](#). Sinon, vous allez devoir reprendre le [Plan](#) de la Ville et choisir une autre destination.

Le nain policier semble se radoucir.

— Très bien pour le moment, déclare-t-il. Mais où étiez-vous la nuit du 25 ?

— Je ne sais pas ! vous écriez-vous, au désespoir. Je ne peux pas me rappeler !

— Moi non plus, dit l'agent en rangeant son calepin et en sortant de sa poche un petit jeton en cuivre octogonal. Allez, tenez, déclare-il en vous le tendant. Filez maintenant, et tenez-vous tranquille.

Vous jetez un coup d'oeil au jeton de cuivre. Dessus sont gravés les mots :

PROPRIÉTÉ DU PALAIS LONGUE VIE AU ROI BLAGWORT

Empochez le jeton et éloignez-vous rapidement. Il ne faut jamais trop discuter avec un policier. Vite, choisissez une autre destination sur le [Plan](#) de la Ville.

Félicitations pour ce bel effort. L'ennui, c'est qu'il revient déjà à lui.

— Bon sang, marmonne le Géant, ça fait des années que je n'ai pas reçu une pareille dégelée.

Il se relève et ajoute :

— Prenez ce rouleau de parchemin, et passez et toute liberté.

Vous examinez le parchemin et vous constatez, avec consternation, mais sans être vraiment surpris, que le message qu'il contient est codé.



**HR (HR !) ELFHGIRLNKSVAWFNLMHGIVKOZXVAOVWRHJFV W
LI HFI O ZFGVOIVXFOVAVGIVNWVAELFHZFJFZIZMGVGILRH**

Gardez avec soin le manuscrit et franchissez la porte ce qui vous amène directement au [72](#).

145

Quelle étrange idée de vouloir explorer ce bâtiment. Pip ! C'est une Tour de Garde (lancez deux dés pour savoir combien de Gardes y sont présents). Chacun d'eux possède 15 **POINTS DE VIE**, porte un coup avec un 5 et inflige 3 Points de Dommage supplémentaires avec son épée.

— C'est Blagwort ou Blogwort ? demande le garde le plus proche à l'instant même où vous entrez. Répondez immédiatement.

Question idiote, mais mieux vaut y répondre de toute façon. Si vous choisissez Blagwort, rendez-vous au [126](#). Si vous préférez Blogwort, rendez-vous au [134](#).



145 *Quelle étrange idée de vouloir explorer ce bâtiment : c'est une Tour de Garde !*

— Je cherche le camarade Nagaer, dites-vous au nain.

— C'est moi, camarade, répond-il. Vous êtes venu rejoindre les rangs de la révolution, hein ?

Vous acquiescez, vous demandant bien de quelle révolution il peut s'agir.

— Prêt à passer l'Épreuve de la Loyauté ?

— Oui, je suppose.

— Parfait ! Et il appelle par-dessus son épaule Camarade Alf !

De la foule de charpentiers qui s'activent autour des bateaux émerge le nain le plus large d'épaules et le plus chauve que vous ayez jamais vu. Il s'immobilise devant vous, en faisant jouer ses muscles.

— Le camarade Alf est le Président de la Sous-Commission Rogatoire de la Commission Principale du Conseil Révolutionnaire du Loyalisme, explique le camarade Nagaer d'un ton posé. Vous vous battez à mains nues. Interdiction de se griffer, de se crever les yeux ou de frapper en dessous de la ceinture. Si vous êtes encore debout au bout de quatre Assauts, vous êtes engagé.

Le combat ne vous tuera pas, ni le camarade Alf nonplus, d'ailleurs. Comme il s'agit d'une bagarre amicale, vous ne vous servirez pas d'E.J. ; il vous faudra donc faire 6 pour porter un coup, et seuls seront pris en compte les Points de Damage indiqués par les dés. Un coup porté par vous et un coup porté par Alf constituent un Assaut. Alf frappe en infligeant 10 Points de Damage supplémentaires à cause de sa force herculéenne, et les Points de Damage que vous pourrez lui infliger seront soustraits de ceux qu'il vous infligera dans un même Assaut. S'il vous reste encore 10 POINTS DE VIE ou plus au bout des quatre

Assauts, vous pouvez aller, en titubant, rejoindre les rangs de la révolution. Rendez-vous au [175](#). Si vous ne réussissez pas à tenir quatre Assauts devant le camarade Alf, reprenez le [Plan](#) de la Ville et choisissez une autre destination.

147

Pris d'une folie suicidaire, vous avancez d'un pas et, arrivé aux limites du monde, vous basculez dans le vide. Vous tombez. Et vous flottez. Sans heurt, vous arrivez dans une brume de lointaines étoiles, tournoyant lentement sur vous-même, l'esprit engourdi, dans un kaléidoscope de sensations.

Vous n'êtes pas en route pour le 14 cette fois, dirait-on encore qu'on ne puisse jamais être sûr. Mais le lieu où vous aboutirez dépend de l'interaction des diverses énergies en jeu aux confins du monde. Ces énergies tournent et dérivent sur elles-mêmes, déformant le temps et l'espace, si bien que votre destination ma différente selon le choix qui vous sera imposé, lancez un dé.

Si vous faites 1, rendez-vous au [29](#). Si vous faites 2, rendez-vous au [76](#). Si vous faites 3, rendez-vous au [13](#). Si vous faites 4, rendez-vous au [99](#). Si vous faites 5, rendez-vous au [58](#). Si vous faites 6, vous entrez dans une zone de turbulences, vous êtes déchiqueté et vous vous rendez au [14](#)

148

— Je vous remercie, monsieur, déclarez-vous poliment au contremaître. J'aimerais beaucoup en effet travailler dans votre atelier.

— Notre usine, rectifie le contremaître. Ça s'appelle une usine. Seuls les blags appellent ce genre d'endroit un atelier. Vous n'êtes pas un blag, j'espère ?

— Je ne pense pas, répondez-vous, vous demandant de quoi il peut bien parler.

— Nous allons vite être fixés, pas vrai ? reprend le contremaître avec un sourire fielleux. Voici le Test

— Le Test ? répétez-vous avec une certaine inquiétude.

— Tout à fait simple, commente le contremaître mais très efficace pour différencier les blogs de blags. Dites-moi maintenant quelle couleur vous préférez : vert pomme ou rouge coquelicot ?

Vous jetez un coup d'œil furtif aux chaussures en voie de fabrication, mais, comme elles sont tous jaunes clair, vous n'êtes pas plus avancé.

— Alors ? S'impatiente le contremaître, je ne vais pas attendre toute la journée.

Vous êtes obligé de répondre. Si vous choisissez le vert, rendez-vous au [113](#). Si vous pensez qu'il est plus prudent de répondre le rouge, rendez-vous au [125](#).

149

— Faux ! glapit-il.

— Faux ! répète en chœur la foule bigarrée en vous tombant dessus à bras raccourcis.

Malgré le courage dont vous faites preuve pour vous défendre, vous n'avez aucune chance contre un ennemi à ce point supérieur en nombre, même si la moitié de vos agresseurs a du vent dans les voiles. Les nains s'emparent de vous, vous portent jusqu'au pont (au [85](#),) et vous balancent par-dessus le parapet sans cérémonie. Les filets sont toujours là mais, étant donné votre situation actuelle, vous avez peu de chances de pouvoir vous y agripper pour remonter. Lancez deux dés. Si vous faites plus de 5, vous réussissez néanmoins à grimper le long des filets, et vous aboutissez sain et sauf au [85](#) sur le Plan de la Ville. Les

nains, fort heureusement, auront disparu. Si vous faites moins de 6, vous sombrez comme une pierre jusqu'au [14](#).

150

La route commence à s'incurver, mais vous persistez à la suivre jusqu'à ce qu'elle s'amenuise pour devenir une simple piste de bétail. Vous poursuivez néanmoins votre marche, de plus en plus désorienté, et vous finissez par retomber sur la route, qui semble maintenant filer vers le nord. Vous la suivez jusqu'à ce que...

Il y a vraiment de quoi devenir fou ! Vous vous retrouvez au croisement, près du corps du pendu, y arrivant cette fois par le sud !

Vous pouvez maintenant suivre la route romaine en direction du nord en vous rendant au [4](#). Ou repartir vers le sud (rendez-vous au [37](#)). Ou encore prendre la direction du sud-ouest (rendez-vous au [70](#)) Ou peut-être pouvez-vous cueillir quelques brins de mille-feuille au [18](#) ? Ou examiner le cadavre malodorant au [10](#) ?

151

— Je crains que non, lui dites-vous, mais je suis prêt à payer si le prix n'est pas trop élevé.

— Elevé ? répète la naine. Payer le prix ? Est-ce que la culture a un prix ? Allez-vous-en !

Décidément, ça ne sert à rien de se montrer diplomate. Comme il semble bien inutile de se battre à mort avec une naine pour assister à un spectacle de music-hall, vous feriez mieux de reprendre le [Plan](#) de la Ville et de choisir une autre destination.

152

Le calme est revenu. Harry la Vertu lui-même fait montre de plus de modération. Il jette un coup d'œil alentour et baisse la voix.

— On ne parle guère de ce genre de choses par ici Étranger. Mais, puisque de toute évidence vous êtes un vrai blog au fond de vous-même, je vous suggère d'aller voir dans un établissement très similaire à celui-ci... au [130](#), ajoute-t-il dans un chuchotement. Sur quoi, il vide son verre d'une seule lampée et s'éloigne.

Il ne vous reste plus qu'à choisir une nouvelle destination sur le [Plan](#) de la Ville.

153

C'est un château fort. Inexpugnable. D'après les oriflammes qui flottent en haut des tours, il s'agit de la «Forteresse Blagwort», si bien fortifiée qu'il faudrait toute une armée pour la faire tomber.

Un flot ininterrompu de visiteurs, cependant, franchit le grand portail. Chacun d'entre eux est arrêté au passage par les gardes, qui l'éconduisent avec douceur ou l'autorisent à entrer. Poussé par la curiosité, vous vous joignez à la file d'attente. Lorsque vous arrivez à hauteur des gardes, on vous demande, assez courtoisement :

— Avez-vous des Jetons de Palais ?

Eh bien, en avez-vous ? Si vous possédez des jetons de forme octogonale, rendez-vous au [173](#). Sinon, il ne vous reste plus qu'à reprendre le [Plan](#) de la Ville pour choisir une autre destination.

- Pas très satisfaisant, non ? demande l'agent de police d'un ton rogue, en sortant sa matraque d'un geste délibéré. Je me vois dans l'obligation de vous demander de payer une amende, ou de m'accompagner au Commissariat.

- Quel est le montant de l'amende? demandez-vous, sans chercher d'ailleurs à savoir pour quel motif il vous l'inflige.

- Tout l'or que vous possédez, répond l'agent. Ou alors, vous allez comparaître devant le Tribunal.

Si vous êtes prêt à remettre tout votre or à ce pied plat, vous pouvez reprendre le [Plan](#) de la Ville et choisir une destination plus agréable. Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas payer l'amende, et choisissez ainsi le tribunal, lancez deux dés. Si vous faites de 10 à 12, vous serez relâché avec un simple avertissement. Si vous faites de 7 à 9, tout l'équipement magique que vous pouvez avoir amassé (à l'exception d'E.J.) vous sera confisqué. Si vous faites n'importe quel autre chiffre, vous serez pendu.

*Vous pouvez, bien entendu, choisir de combattre. Le policier possède 15 **POINTS DE VIE**, porte un coup avec un 5 et inflige 2 Points de Dommage supplémentaires avec sa matraque. Il utilisera, néanmoins, le droit qui est le sien de porter le premier coup... un coup de sifflet plus précisément, qui fera surgir des renforts du commissariat. Vous devez alors lancer un dé pour savoir combien d'autres policiers nains arriveront à la rescousse. Chacun d'entre eux possède les mêmes caractéristiques que le premier. Si vous survivez, vous pouvez reprendre le [Plan](#) de la Ville et choisir une autre destination. Sinon, il vous faudra purger votre peine au [14](#).*

155

Le bâtiment qui abrite le Musée a fière allure, avec ses arcs-boutants et autres ornements grandioses à la romaine. Contrairement à tous les musées que vous connaissez, il est protégé de toutes parts par une véritable armée de gardes, certains en uniforme marron d'autres en uniforme gris.

Comme vous vous approchez de l'entrée, un officier vous fait signe de vous arrêter. — Votre laissez-passer ? demande-t-il d'un ton sec

Si par hasard vous possédez un laissez-passer pour le Musée, vous pouvez vous rendre tranquillement au [164](#). Sinon, comme il est hors de question pour vous d'affronter seul toute une armée, le mieux est de reprendre le [Plan](#) de la Ville et de choisir une autre destination.

156

Au moment où vous posez le pied sur le sol de la salle, un grincement résonne soudain derrière vous. Vous pivotez sur vous-même, juste à temps pour voir l'escalier remonter vers le plafond, bouchant ainsi la seule issue visible. Vous voilà pris au piège.

Poussant un juron trop obscène et trop grossier pour être répété ici (sauf en code : « **HZXIVWRVF !** »), vous vous retournez vers le mur pour lire le message qui y est inscrit :

« Mortel, tu n'as pas fait un choix judicieux. Seule ton intelligence peut te sauver à présent. Le chiffre que tu dois connaître est le 3. Maintenant, fais bien attention à ceci :

IJDGSDPGGTKUTYCJDFXDKTDS. »

Si votre intelligence ne suffit pas à vous sauver, attendez patiemment. Vous finirez par mourir de faim, ce qui vous permettra alors d'arriver sain et sauf au [14](#).

157

Un rapide coup d'œil à travers la fenêtre de ce grand bâtiment vous amène à la conclusion qu'il s'agit d'une cantine. Vous ne voyez personne à l'intérieur et la porte est bouclée. Une notice, néanmoins, mentionne: Code 2

TUHMUJKEH NU VUPUELUH

Vous feriez peut-être mieux de reprendre le [Plan](#) de la ville pour choisir une autre destination.

158

Un silence momentané s'ensuit tandis que les deux nains vous dévisagent. Puis le visage de l'un d'entre eux s'éclaire d'un large sourire.

- Un saint, dit-il à l'autre.

- Un saint, lui répond l'autre.

Sur quoi, ils s'effacent et, s'inclinant devant vous, ils vous font signe d'entrer.

Ce que vous pouvez faire en vous rendant au [141](#).

Vous pénétrez dans un théâtre affreusement bruyant, ou un groupe de girls, toutes naines et barbues, lèvent allègrement la jambe derrière un clown juché sur des échasses et qui imite apparemment un roi quelconque, à en juger par sa robe pourpre et sa couronne de fer-blanc.

— Écoutez ! Écoutez ! Écoutez ! s'exclame le clown. Sommes-nous des blags ou sommes-nous des blogs ?

Le public rugit de joie.

Tout cela est bien pénible, Pip. Même E.J. se recroqueville dans son fourreau. Peut-être avez-vous suffisamment perdu de temps en frivolités ? Vous feriez mieux de reprendre le [Plan](#) de la Ville pour choisir une autre destination. Un seul problème... Si vous aviez sur vous des jetons en étain, il vous en manque un maintenant — volé par un pickpocket.

— Bien joué ! s'écrie un garde en uniforme, un peu essoufflé. Sam l'Anguille était un vrai fléau pour le Royaume.

Il sort de sa poche un petit jeton octogonal en étain et vous le tend.

— Acceptez ceci en gage de notre estime. Sur le jeton sont gravés les mots :

PROPRIÉTÉ DU PALAIS LONGUE VIE AU ROI BLOGWORT

Ranguez votre récompense et voyez si vous pouvez trouver une destination un peu plus paisible sur le [Plan](#) de la Ville.

161

Lancez deux dés. Si le total que vous obtenez est égal ou supérieur à 6, vous êtes tiré d'affaire. Prenez votre jeton en cuivre, consultez le [Plan](#) de la Ville et choisissez une autre destination. Si vous faites moins de 6, rendez-vous au [177](#).

162

le nain lève la tête à votre approche.

- Vous cherchez du travail ou vous voulez rejoindre les rangs de la révolution ?

Question pertinente. Si vous êtes tenté par quelques jours d'honnête labeur, rendez-vous au [131](#). Si la révolution vous intéresse plus, rendez-vous au [146](#).

163

- Oui, bien sûr, j'en ai, répondez-vous avec assurance.

- Mais en cuivre ? Avez-vous un jeton en cuivre ?

Si justement vous possédez des jetons en cuivre, rendez-vous au [166](#). Si vous n'avez que des jetons d'étain, vous serez éconduit sans pitié. Auquel cas, il ne vous restera plus qu'à reprendre le Plan de la Ville pour choisir une autre destination.

164

Vous vous promenez dans les salles du musée, impressionné malgré vous par certaines des œuvres imposées. Voici, par exemple, un tableau saisissant d'un chasseur nain en pleine région sauvage, assailli par une meute de vrons déchaînés qui cernent le rocher où il a cherché refuge. Ensuite, dans une galerie voisine, vous admirez deux remarquables portraits de famille représentant deux nains au regard farouche, en grande tenue, et qui se ressemblent tellement qu'il pourrait s'agir de jumeaux.

D'après les plaques apposées sous chacun des deux tableaux, l'un est le Roi Blagwort, l'autre le Roi Blogwort.

Plus loin une tapisserie accrochée au mur représente une course de borfax, d'énormes créatures, éperonnées par leurs jockeys nains. Enfin, et voilà qui est des plus intéressants, sous une vitrine est exposé un volume qui, d'après la notice explicative, est le Grand Livre de l'Histoire des Nains. L'épais ouvrage, relié en cuir, est ouvert et son milieu, et les deux pages exposées sont tout à fait lisibles. Vous commencez à lire, et vous découvrez avec une excitation grandissante que ce texte est une partie de la chronique de la ville de Scroghollow. Blagwort et Blogwort sont bel et bien des jumeaux descendant de la royale lignée des Scroghollow, et si semblables d'apparence que même leur mère (feu la Reine Grisounette) ne parvint pas à dire lequel était né le premier. Résultat de ce coup du sort, personne ne pouvait désigner le légitime héritier du trône ! Et lorsque vint le moment de nommer Roi l'un des deux, personne ne put procéder à un choix. Ce dilemme amena le pays au bord de la guerre civile, jusqu'au jour où le Sage du Pilier de Granit décréta que le Royaume devait être divisé en deux parties qui seraient attribuées aux deux frères après tirage au sort. Ce qui fut fait : certaines régions échurent donc à Blogwort, les autres à Blagwort. Tous deux se virent accordé le titre de Roi. Un problème se posa, néanmoins : à qui reviendrait la ville de Scroghollow ? On tira de nouveau au sort, ce qui donna au Roi Blagwort le contrôle du secteur le plus étendu et le plus riche de la ville, au nord de l'Ondine, tandis que Blogwort devait se contenter de la partie sud, plus petite et plus pauvre. Les citoyens des deux secteurs devinrent de farouches partisans de leurs rois respectifs, et le commerce entre le nord et le sud s'en trouva limité et freiné par les fréquentes questions posées aux voyageurs.

Pour intéressantes que soient néanmoins ces informations, elles sont de peu d'intérêt comparées au dernier paragraphe de la deuxième page, où l'on apprend que le Roi Blogwort décida que la seule façon pour lui d'obtenir ce qu'il considérait comme son

légitime héritage — une plus grande partie du quartier nord de Scroghollow — était de se doter d'une puissante arme de guerre, si efficace que son frère ne pourrait y résister.

Mais le paragraphe s'arrêtait là, vous laissant sur votre faim. L'arme que voulait se procurer Blogwort était-elle Excalibur et était-il allé la voler au Roi Arthur? A gestes furtifs, vous essayez de briser la vitrine pour continuer votre lecture, mais sans succès. Pendant que vous vous escrimez, cependant, vous apercevez par terre un jeton octogonal en cuivre. Dessus sont gravés les mots :

PROPRIÉTÉ DU PALAIS LONGUE VIE AU ROI BLAGWORT

Rangez-le soigneusement dans votre poche, puis sortez du musée pour aller consulter le [Plan](#) de la Ville où vous pourrez choisir une autre destination.

165

— Oui, répondez-vous avec assurance.

— Il m'en faut quatre si vous voulez passer, déclare le garde d'un ton négligent.

Situation épineuse, Pip. Si vous avez amassé moins de quatre jetons en étain, vous feriez bien de reprendre le [Plan](#) de la Ville pour en chercher d'autres. Si cependant vous en possédez quatre, vous pouvez pénétrer en toute confiance dans le château. Rendez-vous alors au [169](#).

166

— Oui, répondez-vous avec assurance.

— Il m'en faut quatre pour que je vous laisse passer précise le garde d'un ton négligent.

Situation épineuse, Pip. Si vous avez amassé moins de quatre jetons en cuivre, vous feriez bien de reprendre le [Plan](#) de la Ville pour en chercher d'autres. Si vous en possédez quatre, vous pouvez pénétrer en toute confiance dans le château. Rendez-vous alors au [179](#).

167

Lorsque la porte devient carrée, vous pénétrez dans la pièce. A l'intérieur repose sur un coussin de velours le jeton octogonal en étain que vous cherchez.

Empochez-le rapidement, prenez congé du Roi, et poursuivez votre recherche d'Excalibur sur le [Plan](#) de la Ville.

168

Les nouvelles sont fâcheuses, Pip. Il semble que vous n'ayez pas trouvé la clef de l'énigme, et il va vous falloir combattre, avec une main attachée derrière le dos.

Cela signifie que vous allez manquer votre but une fois sur trois automatiquement, et ce, quel que soit le total indiqué par les dés. (Et si par hasard vous êtes en train d'essayer un sortilège ou n'importe quel autre tour de magie au moment de porter ce troisième coup, ça ne marchera pas non plus.) Si le Crapodile vous tue, rendez-vous au [14](#). Si vous réussissez à occire le monstre, rendez-vous au [171](#).

169

Vous franchissez la porte du château et vous v : immobilisez, les yeux ronds de surprise. Vous venez de pénétrer directement dans la Salle du Trône Château de Blogwort, où le Roi Blogwort en personne (ressemblant de façon surprenante à son frère Blagwort) est assis, l'air nerveux, sur un trône se levé. A côté de lui, coincée dans une roue de gruyère se trouve la fameuse épée Excalibur. Et comme si le choc ne vous suffisait pas, le Roi Blogwort levé aussitôt les mains en l'air, en hurlant :



169 *L'escalier aboutit à la porte d'une cellule.*

— Je me rends ! Je me rends !

— Quoi?...

— Je me rends, répète le Roi. Je renonce. Pax. D'un geste hésitant, il baisse les mains.

— Vous êtes Pip, n'est-ce pas ?

— Oui, en effet, acquiescez-vous.

— Je le savais ! gémit le Roi. A l'instant même où je me suis laissé persuader de voler cette épée idiote je leur ai dit, notez bien : le Roi Arthur sera furieux et enverra son héros le plus courageux, le plus féroce, le plus intelligent, le plus beau. Il enverra Pip le défenseur de sorciers, le massacreur de dragons, le rouilleur de la Porte, le vainqueur des Saxons ce qu'il a fait ; vous êtes arrivé, et nous sommes condamnés.

Votre réputation, dirait-on, vous a précédé. Vous avancez d'un pas, et la façon dont le Roi se recroqueville sur lui-même est des plus satisfaites.

— Eh bien, pas vraiment condamné, lui dites pour le rassurer. Sûrement pas si vous êtes prêt à la remettre sans faire d'histoires.

— Mais justement ! se lamente le Roi. Je ne peux pas. Elle est coincée dans cette roue de gruyère et personne ne peut l'en sortir ; à moins d'avoir résolu l'Énigme du Daguet et tué le Crapodile Géant.

— L'Énigme du... Le Crapodile ?... Il doit s'agir d'un piège.

— Mon sorcier en chef a inventé ce système de protection, explique le Roi, mais il est tombé accidentellement dans un trou portatif qu'il était en train de fabriquer pour y ranger ses sortilèges. Personne ne l'a revu depuis, et personne ne sait comment déjouer son système.

A en juger d'après vos expériences avec Merlin, c'est exactement le genre de choses que peut faire un sorcier. Vous avancez néanmoins d'un pas ferme vers l'épée et, saisissant sa poignée, vous tirez d'un coup sec. Mais, comme l'a bien précisé le Roi, elle est coincée dans la roue de gruyère. Vous vous retournez donc vers le Roi.

— Il va falloir, je suppose, que j'essaie de résoudre l'énigme et de tuer le crapmachin, soupirez-vous.

— C'est ça, acquiesce le Roi avec enthousiasme. Bonne idée. Venez avec moi, nous allons nous y mettre immédiatement.

Vous suivez le Roi qui sort de la Salle du Trône, s'engage dans un long couloir et descend une étroite volée de marches en pierre. L'escalier aboutit à la porte d'une cellule, sur laquelle est accroché un écriteau qui déclare :

LE DAGUET S'ARRÊTE ICI (QUELQUE PART)

Le Roi ouvre la porte de la cellule et s'efface pour vous laisser entrer. Tout aussi poli que lui, vous lui proposez de passer le premier. Il se dérobe et insiste pour que vous le précédiez. Vous refusez et le pressez d'avancer.

Au bout de cinq minutes de ce stupide ballet, ses nerfs lâchent ; peut-être, il faut l'avouer, parce que vous avez placé doucement la pointe d'EJ. contre sa gorge. Toujours est-il qu'il franchit le seuil devant vous. Vous le suivez dans une petite cellule sombre. Contre le mur d'en face sont enchaînés quatre vénérables nains à barbe blanche.

— Ce sont mes anciens conseillers, explique le Roi. De fortes têtes, tous autant qu'ils sont. C'est l'un d'entre eux qui m'a persuadé de voler Excalibur. Le problème, c'est de découvrir lequel.

— Mais vous le savez forcément ! protestez-vous.

— Je l'ai su, reconnaît le Roi ; mais je l'ai oublié. Mon sorcier en chef a jeté sur moi un sortilège d'amnésie qui fait partie de l'Énigme. Je ne peux me rappeler lequel c'était.

— Mais comment suis-je censé résoudre l'énigme ? Le Roi soupire.

— Vous n'y arriverez probablement pas. Ils s'appellent Tom, Dick, Harry et le Révérend Plantagenet O'Rourke. D'après les termes de l'Énigme, tous les quatre feront une déclaration. Nous savons que trois seront mensongères et qu'une seule exprimera la vérité. Le problème, c'est que nous ne savons pas laquelle ; mais peut-être pouvez-vous le savoir en faisant appel à la logique.

Il hésite, puis vous gratifie d'un sourire contraint.

— Il y a un autre problème, ajoute-t-il. Si vous ne donnez pas la bonne réponse, il vous faudra vous battre contre le Crapodile avec une main attachée dans le dos.

Un sort pire que la mort, sans aucun doute, mais il sera temps de vous en inquiéter si jamais vous devez en arriver là. Vous redressant de toute votre hauteur, vous déclarez hardiment :

— Qu'ils fassent leurs déclarations.

— Qui m'a conseillé de voler Excalibur ? demande le Roi.

— C'est Dick ! répond Tom.

— C'est le Révérend Plantagenet O'Rourke ! s'exclame Dick.

— En tout cas ce n'est pas moi ! gémit Harry.

— Dick ment quand il prétend que c'est moi, marmonne le Révérend Plantagenet O'Rourke.

— N'oubliez pas, dit le Roi. Une seule déclaration exprime la vérité.

Alors qui est le responsable ?

Si vous pensez que c'est Tom, rendez-vous au [172](#). Si vous pensez que c'est Dick, rendez-vous au [176](#). Si vous pensez que c'est Harry, rendez-vous au [178](#). Si vous pensez que c'est le Révérend Plantagenet O'Rourke, rendez-vous au [181](#).

170

— Un très bon petit ouvrier, déclare le contremaître en comptant votre paie en Pièces d'Or toutes neuves et étincelantes.

Quand il a fini, il ajoute :

— Et voici un petit bonus pour vous.

Il laisse alors tomber dans votre main tendue un jeton octogonal en cuivre. Sur le jeton sont gravés les mots :

PROPRIÉTÉ DU PALAIS LONGUE VIE AU ROI BLAGWORT

Ce bonus pourrait se révéler des plus utiles, Pip. Abandonnez maintenant le Monde du Travail, reprenez le [Plan](#) de la Ville, et en avant pour d'autres palpitantes aventures.

171

— Vous avez réussi ! s'exclame le Roi au comble de l'excitation. Maintenant, on vous appellera le Tueur de Crapodile !

— J'espère bien que non, grommelez-vous d'un ton rogue en rengainant votre épée.

Vous retournez en compagnie du Roi à la Salle du Trône où, à votre grand soulagement à tous les deux, vous extirpez Excalibur de la roue de gruyère, aussi facilement que si elle avait été fichée dans une motte de beurre.

— Je vous en prie, transmettez toutes mes excuses au bon Roi Arthur, déclare le Roi d'un air contrit. Et donnez-lui ma parole

que pareil impair ne se renouvellera jamais. J'ai décidé de vivre en paix avec mon frère — à part quelques actes de sabotage de temps à autre, bien entendu. La situation devrait donc être beaucoup plus calme par ici.

— En effet, acquiescez-vous.

— Un dernier détail, reprend le Roi. J'ai pour vous un petit cadeau afin de vous remercier de m'avoir épargné alors que vous auriez pu me tuer aussi facilement que vous avez liquidé le Crapodile. Je vous offre l'un de mes plus beaux étalons pour vous ramener sain et sauf dans votre pays...

Il frappe dans ses mains et, par une porte latérale, fait irruption la masse terrifiante d'un gigantesque Bor-fax de course, une élégante selle en cuir déjà sanglée sur le dos.

— Ne vous inquiétez pas, dit le Roi, vous verrez, vous aurez vite appris à le monter et il est d'un naturel très doux.

A contrecœur, vous vous approchez du Borfax, vous demandant avec mélancolie si vous atteindrez jamais Camelot en un seul morceau.

Qui sait ? Mais peut-être avez-vous envie de consulter le chapitre intitulé LE TRIOMPHE DE PIP, page 180. pour le savoir.

172

Vous n'avez pas plus tôt fait votre choix qu'une explosion silencieuse ébranle la sombre cellule, dégageant un épais nuage de fumée violette qui se dissipe lentement, laissant apparaître la créature la plus hideuse que vous ayez jamais vue. Couverte d'écaillés, dressée sur des pattes arrières musculeuses, elle mesure près de deux mètres cinquante de haut. Sa longue gueule est hérissée de crocs et ses pattes avant sont munies de griffes meurtrières. Son aspect général évoque l'ignoble croisement d'un crapaud et d'un crocodile. Sa queue garnie de dards fouette l'air d'un mouvement régulier, produisant un effet hypnotique.



172 *Une explosion silencieuse ébranle la sombre cellule, dégageant un épais nuage de fumée violette.*

Il semble bien, Pip, que vous veniez de faire la connaissance du Crapodile Géant. Il possède 100 POINTS DE VIE, porte un coup avec un 4, et inflige 5 Points de Dommages supplémentaires avec ses griffes et ses crocs. Ses écailles le protègent comme une armure naturelle, ce qui déduit 4 Points de tous les Dommages qui lui sont infligés. Pire encore, son immunité contre la magie est tout à fait remarquable à l'exception d'une seule dont il sera fait état dans un instant). Il vous faudra donc faire 7 en lançant les de: pour utiliser avec succès un objet magique ou un sortilège.

L'unique exception, c'est la Baguette d'Ébène de Kraal, un petit bâton que l'on croit caché quelque part dans la lande. Elle est creusée à une extrémité d'une légère cavité dans laquelle on peut insérer un rubis particulier. Si par hasard vous avez trouvé à la fois la baguette et le rubis en errant dans la lande, vous pouvez les utiliser maintenant pour soustraire 50 des POINTS DE VIE du Crapodile, avant même le début du combat. La baguette, néanmoins, ne peut être utilisée qu'une seule fois et si pour commencer, vous ne l'avez pas trouvée (ou si, vous ne possédez pas le rubis), il va falloir vous débrouiller, et ce ne sera pas facile. A ce propos, vous feriez bien de vous rendre au [168](#) pour savoir si vous devrez combattre ce monstre avec une main attachée dans le dos.

173

— J'en ai, oui, bien sûr, déclarez-vous avec assurance.

— Dont certains en étain ? s'enquiert le garde.

Si précisément vous possédez des jetons en étain, rendez-vous au [165](#). Si vous n'en avez qu'en cuivre, vous serez fermement éconduit. Dans ce cas, reprenez le [Plan](#) de la Ville, et choisissez une autre destination.

174

La situation aurait pu être bien pire, Pip. Comme vous avez, semble-t-il, trouvé la clef de l'énigme, vous ne serez pas affligé d'un handicap au cours du combat.

Si le Crapodile vous tue, rendez-vous au [14](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [171](#).

175

— Bien joué, camarade ! s'exclame le camarade Nagaer. Je n'ai jamais vu quelqu'un résister aussi longtemps au camarade Alf, ce qui explique sans doute que nous soyons si peu à faire la révolution.

— Combien êtes-vous ? demandez-vous avec curiosité.

— Vous êtes le troisième, après moi et Alf.

— Dans ce cas, nous n'allons pas révolutionner grand-chose, faites-vous remarquer.

— Exact, acquiesce le camarade Nagaer. Mais nous pouvons nous tenir près. Prenez ceci qui sera témoin de notre engagement.

Et il vous tend un jeton octogonal en étain où sont gravés les mots :

PROPRIÉTÉ DU PALAIS LONGUE VIE AU ROI BLOGWORT

Vous parlez d'une révolution ! Reprenez pied avec la réalité en vous penchant sur le Plan de la Ville où vous choisirez une autre destination.

Vous n'avez pas plus tôt fait votre choix qu'une explosion silencieuse ébranle la sombre cellule, dégageant un épais nuage de fumée violette qui se dissipe lentement, laissant apparaître la créature la plus hideuse que vous ayez jamais vue. Couverte d'écaillés, dressée sur ses pattes arrière musculeuses, elle mesure près de deux mètres cinquante de haut. Sa longue gueule est hérissée de crocs et ses pattes avant sont munies de griffes meurtrières. Son aspect général évoque l'ignoble croisement d'un crapaud et d'un crocodile. Sa queue garnie de dards fouette l'air d'un mouvement régulier, produisant un effet hypnotique.

Il semble bien, Pip, que vous veniez de faire la connaissance du Crapodile Géant. Il possède 100 POINTS DE VIE, porte un coup avec un 4, et inflige 5 Points de Dommage supplémentaires avec ses griffes et ses crocs. Ses écailles le protègent comme une armure naturelle, ce qui déduit 4 Points de tous les Dommages qui lui sont infligés. Pire encore, son immunité contre la magie est tout à fait remarquable (à l'exception d'une seule, dont il sera fait état dans un instant). Il vous faudra donc faire 7 en lançant les dés pour utiliser avec succès un objet magique ou un sortilège.

L'unique exception, c'est la Baguette d'Ébène de Kraal, un petit bâton que l'on croit caché quelque part dans la lande. Elle est creusée à une extrémité d'une légère cavité dans laquelle on peut insérer un rubis particulier. Si par hasard vous avez trouvé à la fois la baguette et le rubis en errant dans la lande, vous pouvez les utiliser maintenant pour soustraire 50 des POINTS DE VIE du Crapodile avant même le début du combat. La baguette, néanmoins, ne peut être utilisée qu'une seule fois et si, pour commencer, vous ne l'avez pas trouvée (ou si vous ne possédez pas le rubis), il va falloir vous débrouiller, et ça ne sera pas facile. A ce propos, vous feriez bien de vous rendre au [168](#) pour savoir si vous devrez combattre ce monstre avec une main attachée dans le dos.

Au moment où vous tendez la main vers le jeton, une voix profonde, sépulcrale même, s'élève de la statue : « Mes fidèles, il y a un voleur parmi nous ! » Aussitôt l'orgue se tait et les maudits fidèles se retournent vers vous.

*Malgré l'immense courage dont vous faites preuve pour vous défendre, vous n'avez aucune chance contre un ennemi à ce point supérieur en nombre. Les nains s'emparent de vous, vous portent jusqu'au pont et vous balancent par-dessus le parapet sans cérémonie. Les filets sont toujours là mais, étant donné votre situation actuelle, vous avez moins de chances de vous y agripper pour remonter. Lancez deux dés. Si le total que vous obtenez est égal ou supérieur à 6, vous grimpez sans encombre le long des filets jusqu'au **85** sur votre [Plan](#) de la Ville, où les nains, Dieu soit loué, ont disparu. Si vous faites moins de 6, vous tombez comme une pierre jusqu'au **14**.*

Vous n'avez pas plus tôt fait votre choix qu'une explosion silencieuse ébranle la sombre cellule, dégageant un épais nuage de fumée violette qui se dissipe lentement, laissant apparaître la créature la plus hideuse que vous ayez jamais vue. Couverte d'écaillés, dressée sur ses pattes arrière musculeuses, elle mesure près de deux mètres cinquante de haut. Sa longue gueule est hérissée de crocs et ses pattes avant sont munies de griffes meurtrières. Son aspect général évoque l'ignoble croisement d'un crapaud et d'un crocodile. Sa queue garnie de dards fouette l'air d'un mouvement régulier, créant un effet hypnotique.

Il semble bien, Pip, que vous veniez de faire la connaissance du Crapodile Géant. Il possède 100 POINTS DE VIE, porte un coup avec un 4, et inflige 5 Points de Dommages supplémentaires avec ses griffes et ses crocs. Ses écailles le protègent comme une armure naturelle, ce qui déduit 4 Points de tous les Dommages

qui lui sont infligés. Pire encore, il est à un taux d'immunité élevé contre n'importe quelle magie

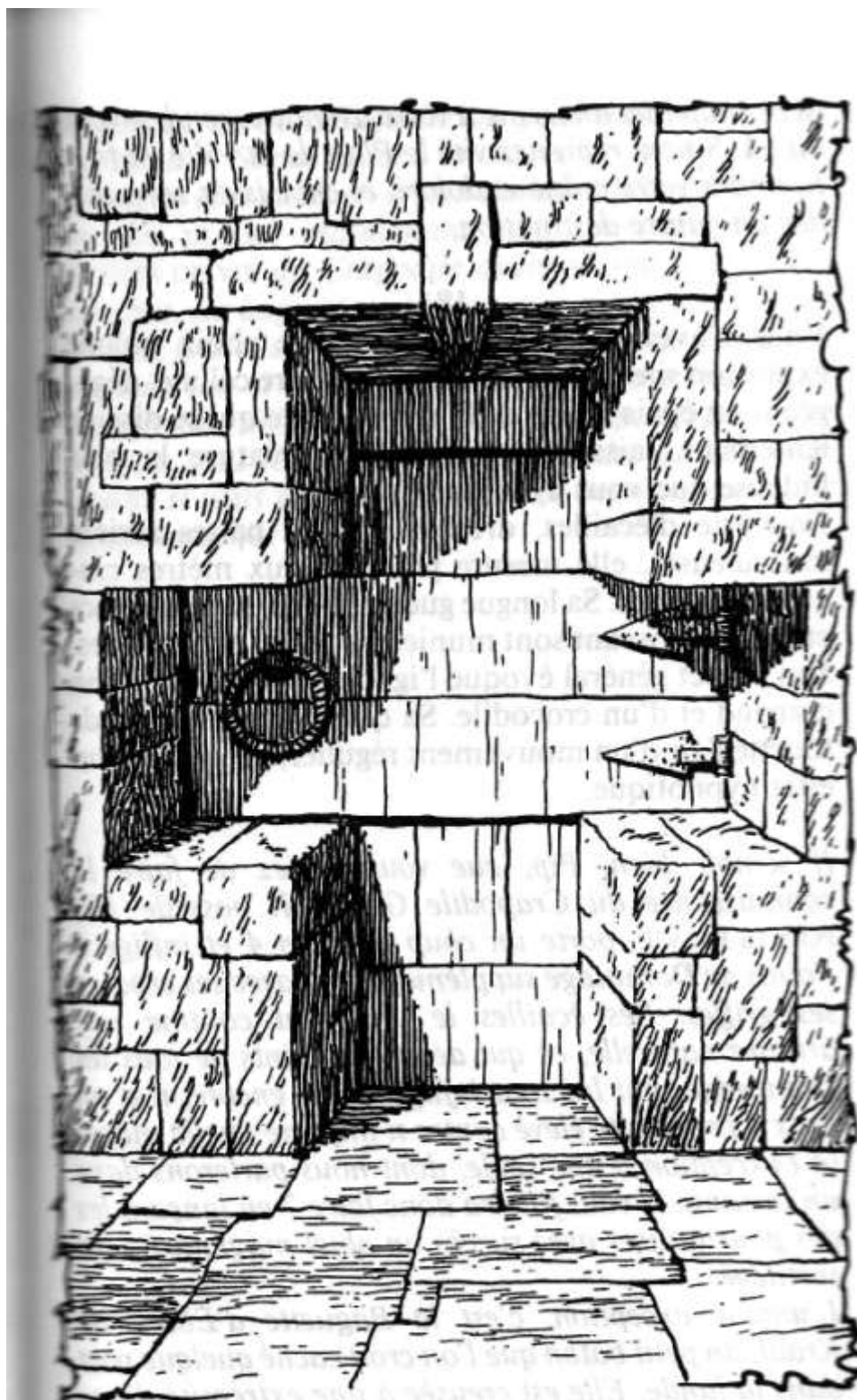
(à l'exception d'une seule, dont nous parlerons dans un instant). Il vous faudra donc faire 7 en lançant les dés pour utiliser avec succès un objet magique ou un sortilège.

*L'unique exception, c'est la Baguette d'Ébène de Kraal, un petit bâton que l'on croit caché quelque part dans la lande. Elle est creusée à une extrémité d'une légère cavité dans laquelle on peut insérer un rubis particulier. Si par hasard vous avez trouvé à la fois la baguette et le rubis en errant dans la lande, vous pouvez les utiliser maintenant pour soustraire 50 des **POINTS DE VIE** du Crapodile avant même le début du combat. La baguette, néanmoins, ne peut être utilisée qu'une seule fois et si, pour commencer, vous ne l'avez pas trouvée (ou si vous ne possédez pas le rubis, il va falloir vous débrouiller et ça ne sera pas facile. A ce propos, vous feriez bien de vous rendre au 174 pour voir si vous devrez combattre ce monstre avec une main attachée dans le dos.*

179

Vous arrivez en pleines festivités, Pip. Vous venez d'entrer dans une vaste salle où de joyeux convives sont installés derrière des tables en pin luisant, où est servi un festin. Pas étonnant qu'il y ait eu autant de nains à faire la queue pour entrer. Voilà comment fonctionne sans doute le système des jetons : récoltez-en suffisamment grâce à votre bonne conduite ou en travaillant dur, ou par n'importe quel autre procédé, et vous avez ensuite droit à un banquet gratuit avec Sa Majesté le Roi.

Vous jetez un coup d'œil alentour, notant chaque détail avec soin, à la recherche en particulier d'une trace de la fameuse épée Excalibur qui pourrait très bien se trouver ici, quoi qu'en dise le Livre d'Histoire du Musée. Il y a des serveurs qui servent, des harpistes qui jouent de la harpe, des jongleurs qui jonglent, des chanteurs qui chantent, et toute une foule de nains parfaitement



179 *La forme particulière de la porte ne vous permet pas de la franchir.*

plébéiens en train de s'empiffrer des mets les plus raffinés (rôti de porc aux pommes de terre, suivi de glace et de crème renversée). A la Table d'Honneur, souriant et débonnaire derrière une chope de bière mousseuse, est assis un personnage de haute taille — pour un nain, s'entend. Vous le reconnaissez aussitôt, pour avoir vu son portrait au Musée. C'est le Roi Blagwort. Ou bien est-ce Blogwort ? Non, ici ce doit être Blagwort. Vous frayant courageusement un chemin parmi la foule, vous tentez de vous approcher de lui, mais deux gardes nains vous barrent le passage.

— Excusez-moi, dites-vous d'un ton aimable, mais en posant discrètement la main sur le pommeau de votre fidèle épée ; je désirerais parler au Roi.

— Pourquoi voulez-vous donc déranger Sa Majesté ? demande l'un des gardes. Trouvez-vous donc une place et prenez plutôt de la crème renversée.

— Écartez-vous ! déclarez-vous alors d'un ton un peu plus impératif. Je dois voir le Roi de toute urgence.

— Allons, fait le garde, patient, en vous prenant par le bras. Venez donc avec moi sans faire d'histoires et on vous trouvera une bonne tranche de...

— Lâchez-moi, maraud ! rugissez-vous, en dédaignant à demi E.J., qui en profite pour ajouter :

— Parfaitement, maraud, lâchez-le !

Mais, avant que l'incident ne puisse dégénérer, l'accrochage a attiré l'attention du Roi qui s'écrie :

— Laissez approcher cet étranger. Ce n'est pas souvent que nous avons la chance d'accueillir nos sujets de province.

— Votre Majesté, déclarez-vous lorsque les gardes s'écartent pour vous laisser passer, je ne suis pas l'un de vos sujets. Je suis un envoyé de Camelot la Cours du Roi Arthur !

— Tu parles, Charles ! s'exclame le Roi avec la plus grande distinction. Qu'est-ce qui vous amène au Palais Blagwort ?

— Je suis à la recherche de la fameuse épée Excalibur, qui a été volée à mon Seigneur et Maître il y a longtemps déjà, et dont l'absence peut conduire Avalon à la ruine.

La ruine... ruine... ruine... Le mot se répercute à travers la grande salle où un silence mortel s'est établi quand vous avez prononcé le nom d'Excalibur. Le Roi Blagwort, dont le sourire s'est effacé, se penche vers vous.

— Excalibur, vraiment ? s'exclame-t-il avec colère Eh bien, vous vous trompez d'endroit, car la fameuse épée est cachée dans le donjon de mon misérable frère Blogwort qui l'a volée pour galvaniser ses bons à rien de sujets et essayer de me dépouiller de cette partie du Royaume qui m'appartient de droit !

Un tableau un peu partial de la situation, sans aucun doute ; mais voilà néanmoins des renseignements intéressants et utiles. Vous vous inclinez cérémonieusement.

— Dans ce cas, Votre Majesté, je ne vous dérangerai pas plus avant ; je me hâterai de gagner le donjon ce votre misérable frère pour m'emparer de l'épée et la rapporter à Camelot.

A cette courageuse déclaration, des acclamations fusent dans la foule fascinée des convives. D'un geste, le Roi ramène le silence.

— Plus facile à dire qu'à faire, noble Aventurier. Il faut, pour commencer, réussir à pénétrer dans le misérable château de Blogwort. Possédez-vous quatre jetons d'étain ?

Après vous être livré à un rapide inventaire de vos biens, vous secouez la tête.

— C'est bien ce que je craignais, reprend le Roi. Je peux fort heureusement vous venir en aide, car l'un de ces affreux jetons, que je vous donnerai volontiers, est enfermé dans un cachot. Le seul problème, c'est que mon sorcier a posé une serrure magique sur la porte qui n'est pas du tout facile à franchir. Venez avec moi, je vais vous montrer...

Vous suivez le Roi qui sort de la salle à manger, s'engage le long d'un couloir, descend un escalier de pierre fort raide et suit un nouveau couloir qui aboutit à une étrange porte en forme de croix. La porte, comme vous le constatez, s'ouvre facilement sur une petite pièce. Mais sa forme particulière ne vous permet pas de la franchir.

— Vous voyez, dit le Roi. C'est ça, la magie. Heureusement, il est possible de modifier l'entrée pour qu'elle prenne la forme d'un carré, ce qui vous permettra de la franchir sans peine.

Possible, mais pas si simple. Jetez un coup d'œil au croquis figurant à la page 218. Décalquez-le, puis découpez-le en suivant les pointillés. Lorsque vous aurez assemblé les quatre parties de façon qu'elles forment un carré, vous pourrez déchiffrer le message qui vous indiquera à quel paragraphe vous rendre.

180

— Prends ça ! marmonne l'un des agents de police nains en se précipitant aux trousses du voleur.

Et il vous flanque un coup de matraque au passage, vous enlevant carrément 10 POINTS DE VIE.

Si ce coup met un terme à votre aventure, rendez-vous au [14](#). Sinon, reprenez vite le [Plan](#) de la Ville en frictionnant votre crâne endolori, et choisissez sans tarder une autre destination.

Vous n'avez pas plus tôt fait votre choix qu'une explosion silencieuse ébranle la sombre cellule, dégageant un épais nuage de fumée violette qui se dissipe lentement, laissant apparaître la créature la plus hideuse que vous ayez jamais vue. Couverte d'écaillés, dressée sur ses pattes arrière musculeuses, elle mesure près de deux mètres cinquante de haut. Sa longue gueule est hérissée de crocs et ses pattes avant sont munies de griffes meurtrières. Son aspect général évoque l'ignoble croisement d'un crapaud et d'un crocodile. Sa queue garnie de dards fouette l'air d'un mouvement régulier, produisant un effet hypnotique.

Il semble bien, Pip, que vous veniez de faire la connaissance du Crapodile Géant. Il possède 100 POINTS DE VIE, porte un coup avec un 4 et inflige 5 Points de Dommage supplémentaires avec ses crocs et ses griffes. Ses écailles le protègent comme une armure naturelle, ce qui déduit 4 Points de tous les Dommages qui lui sont infligés. Pire encore, il a un taux d'immunité élevé contre n'importe quelle magie (à l'exception d'une seule, dont nous parlerons dans un instant). Il vous faudra donc faire 7 en lançant les dés pour utiliser avec succès un objet magique ou un sortilège.

L'unique exception, c'est la Baguette d'Ébène de Kraal, un petit bâton que l'on croit caché quelque pari dans la lande. Elle est creusée à une extrémité d'une légère cavité dans laquelle on peut insérer un rubis particulier. Si par hasard vous avez trouvé à la fois la baguette et le rubis en errant dans la lande, vous pouvez les utiliser maintenant pour soustraire 50 des POINTS DE VIE du Crapodile avant même le début du combat. La baguette, néanmoins, ne peut être utilisée qu'une fois et si, pour commencer, vous ne l'avez pas trouvée (ou si vous ne possédez pas le rubis), il va falloir vous débrouiller, et ça ne sera pas facile. A ce propos, vous feriez bien de vous rendre au [168](#) pour savoir si vous devrez combattre ce monstre avec une main attachée dans le dos...

Le Triomphe de Pip

Tout n'allait pas pour le mieux à Camelot. Le vaste château perché sur la colline au-dessus de Glastonbury, autrefois connu pour ses joyeux oriflammes qui voletaient comme des pigeons captifs au sommet de ses tours, se dressait maintenant sombre et menaçant, son pont-levis relevé, ses herse abaissées, ses fenêtres protégées de volets — silhouette sinistre se découpant sur le ciel nocturne. Et, tout autour, une armée de sept mille hommes avait dressé son camp et en faisait le siège.

A l'intérieur du château, dans la salle où se trouvait la Table Ronde, le Roi Arthur était assis, la tête penchée, perdu dans une méditation silencieuse. Au grand complet, ses chevaliers épuisés l'observaient en silence, attendant qu'il prît la parole. Le Roi releva enfin la tête.

— Le problème est sans solution, déclara-t-il avec lenteur. L'armée qui campe devant nos portes n'appartient pas à un envahisseur étranger. Ce sont nos propres compatriotes, des hommes résolus, abusés peut-être, mais des Anglais quand même. Nous ne pouvons, en toute conscience, attaquer nos propres sujets.

— Et pourtant, ils nous assiègent, remarqua sombrement Sire Galaad.

— Absolument, renchérit Sire Perceval. Et nos greniers sont vides, nos réserves presque épuisées. Si nous ne livrons pas bataille, Camelot même va tomber.

— Il n'y a aucune solution possible, murmura de nouveau le Roi.

— A moins qu'on ne retrouve Excalibur, déclara Sire Galaad à voix basse.

D'un commun accord, tous les chevaliers se retournèrent pour jeter un regard accusateur au personnage silencieux, tout de blanc vêtu, assis dans un coin, visiblement en disgrâce. Merlin

(car c'était bien lui) remua sur son siège, mal à l'aise. « Ça finit toujours comme ça, songea-t-il. Quand quelque chose cloche, c'est invariablement moi qui me fais taper sur les doigts. »

Au-dehors, dans le camp, les hommes s'agitaient. Sans avoir jamais subi d'entraînement militaire, ces braves gens, avec leur flair de paysans, sentaient que le moment de donner l'assaut était venu. Et ils se préparaient à l'épreuve en observant la plus stricte discipline, obéissant aux ordres, fourbissant leurs armes, cirant leurs bottes. Un chuchotement se propageait de rang en rang : « On attaque à l'aube ! » Ils attendaient, tendus comme les cordes d'un violon. Une fausse aurore faisait pâlir le ciel...

En bordure du camp, une sentinelle bâilla ; qu'y avait-il à craindre ? Le Roi Arthur et ses chevaliers n'étaient-ils pas prisonniers dans le château ? Un léger bruit... La sentinelle, surprise, essaya de sonder l'obscurité au-delà de la lumière projetée par les feux du camp. Le bruit se précisa, puis se rapprocha ; c'était une sorte de martèlement scandé de renâclements. La sentinelle lança, d'une voix empreinte de nervosité :

— Qui va là ?

Et une créature sortie des pires cauchemars arriva en bondissant dans le halo lumineux.

— Un monstre ! cria la sentinelle.

— Un démon ! hurla une autre sentinelle.

— Un dragon ! vociféra une troisième sentinelle.

— Une créature surgie de l'Enfer ! reprirent en chœur les trois sentinelles.

Mais ce n'était rien de tout cela. A la lueur de l'aube naissante, on distinguait une sorte de bête comme on n'en avait encore jamais vue d'un bout à l'autre d'Avalon : une terrifiante monture qui

trottait sur ses deux pattes arrière, les pattes avant munies de griffes prêtes pour l'attaque ; une monture nantie de trois yeux jaunes et d'une langue démesurée qu'elle dardait dans toutes les directions... Et, chevauchant le Borfax, une silhouette mince, silencieuse, résolue.

Les assiégeants, pris de panique, s'écartèrent pour laisser passer le cavalier et sa monture de cauchemar, qui poursuivirent leur chemin et arrivèrent enfin au bord du fossé protégeant Camelot et sa haute porte.

Là-haut sur les remparts, un archer banda son arc, puis hésita. La silhouette perchée sur le dos du monstre était terriblement familière.

— Pip ! chuchota l'archer.

Puis, envahi d'une excitation croissante, il se tourna vers ses compagnons.

— Pip ! hurla-t-il. Pip est revenu !

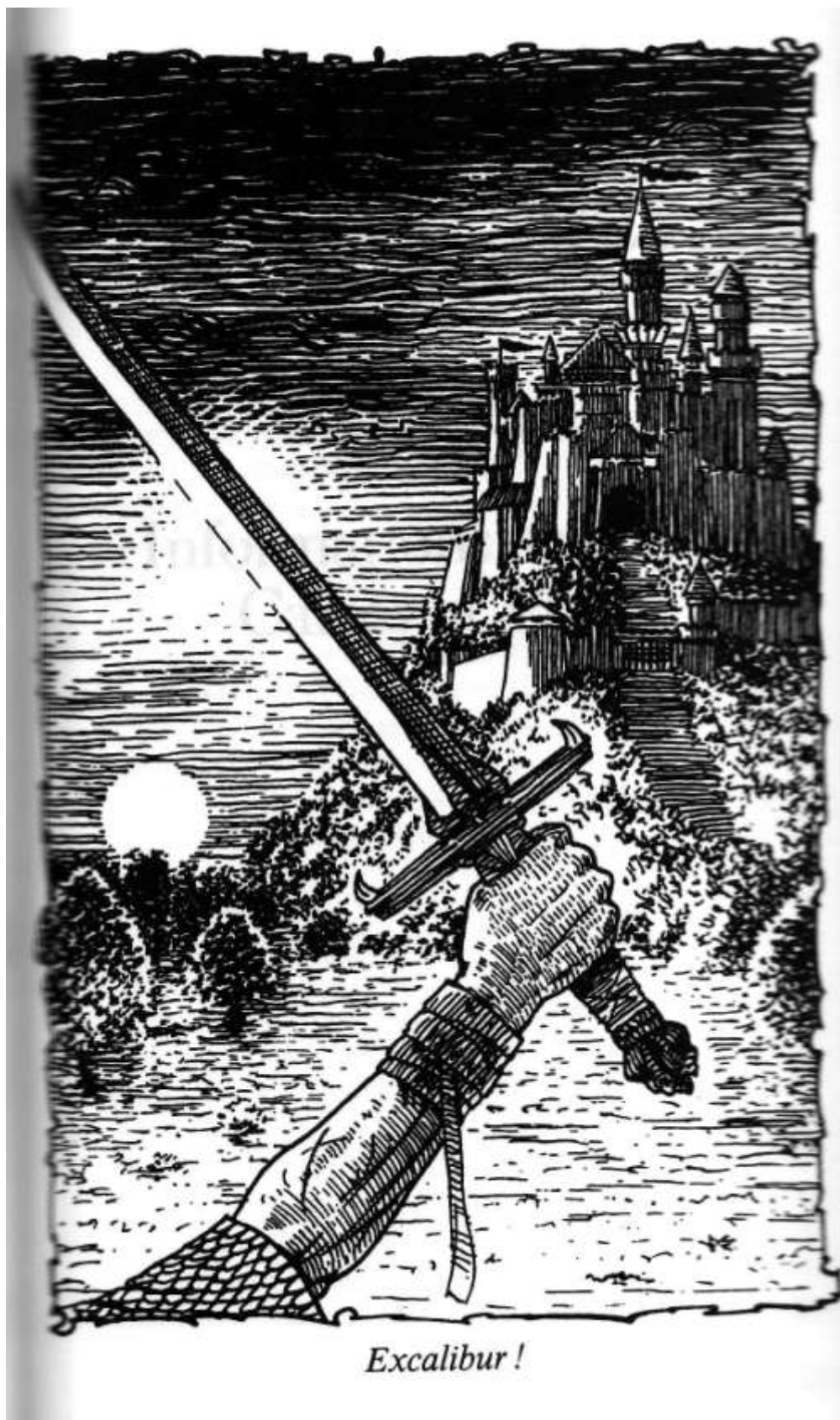
Au pied des remparts, Pip leva lentement le bras droit, brandissant une grande épée qui étincelait et flamboyait à la lumière rouge sang du soleil levant.

— Excalibur !

Roulant comme un coup de tonnerre, ce nom se répercuta sur les collines au loin.

— **EXCALIBUR !**

Et lorsque enfin il résonna dans la salle de la Table Ronde où les chevaliers, après leur triste discussion avaient sombré dans le silence, un sourire éclairé soudain le visage de Merlin l'Enchanteur. — Votre Majesté, dit-il, le royaume est sauvé, je crois bien.



Excalibur !

Informations spéciales Cartes et Plans

La Fuite

(voir paragraphe 17)

Si vous faites 2, rendez-vous au [87](#).

Si vous faites 3, rendez-vous au [29](#).

Si vous faites 4, rendez-vous au [76](#).

Si vous faites 5, rendez-vous au [99](#).

Si vous faites 6, rendez-vous au [38](#).

Lancez un dé.

Si vous faites 1, votre ou vos ennemis vous rattrapent et vous tuent. Rendez-vous au [14](#). Avec n'importe quel autre chiffre, la magie du Royaume des Fées opère, vous transportant en un lieu inconnu, où vous êtes d'ailleurs peut-être déjà venu.

Caractéristiques de l'Adversaire

(voir paragraphe 17)

Pour utiliser ce chapitre, cherchez le numéro correspondant au paragraphe où vous avez rencontré un adversaire, notez ses particularités et caractères distinctifs, puis revenez au même paragraphe pour calculer le résultat du combat.

17. Le Dragon des Sables possède 55 **POINTS DE VIE**. porte un coup avec un 7 du fait de son relatif manque d'agilité, mais il inflige 5 Points de Dommage supplémentaires. Pire encore, il est d'une telle force que sa peau lui tient lieu d'armure naturelle, ce qui annule automatiquement 4 Points de Dommage qui pourraient lui être infligés. Vous pouvez essayer d'obtenir de lui une Réaction Amicale. Mais vous ne pouvez le corrompre.

19. Chaque Barbare, étant très mal nourri, ne possède que 12 **POINTS DE VIE**. Néanmoins, chacun d'eux porte un coup avec un 5, et inflige 3 Points de Dommage supplémentaires avec son épée. Vous pouvez essayer également de les acheter, moyennant 300 Pièces d'Or par Barbare, à condition que vous leur donniez également toutes les rations alimentaires dont vous disposez (ce qui vous obligera à retourner à la Maison de Merlin pour vous réapprovisionner;

Vous pouvez aussi tenter d'obtenir une Réaction Amicale, mais vous devez lancer les dés pour chaque Barbare séparément.

32. La créature dissimulée derrière le buisson est un Loup. Il possède 25 **POINTS DE VIE**, porte un coup avec un 5, et inflige 2 Points de Dommage supplémentaires. Son principal atout est sa vitesse, qui lui permet de porter deux coups pour chacun de ceux que vous lui assenez. Impossible de l'acheter, mais peut-être pouvez-vous obtenir de lui une Réaction Amicale. Lancez maintenant les dés pour savoir qui frappe le premier.

47. Vous êtes pris en chasse par une meute de Vrons au pelage brun, efflanqués, affamés et extrêmement dangereux. Chaque Vron de la meute possède 20 **POINTS DE VIE**, porte un coup avec un 5, et inflige 3 Points de Dommage supplémentaires. Une meute se compose au minimum de 3 Vrons, mais vous devriez lancer un dé pour savoir combien il y a de Vrons en plus dans cette meute-là. Si par hasard vous avez sur vous un croc de Vron, les fauves s'approcheront tout près de vous, mais ils n'attaqueront pas vous laissant libre de partir dans n'importe laquelle des directions indiquées dans le paragraphe. Si vous ne possédez pas de croc de Vron, il va falloir vous battre. (Au cas, bien improbable où vous seriez vainqueur, ce serait sans doute une bonne idée d'arracher un croc à l'un des Vrons pour vous protéger de ces créatures, si par malchance vous en trouviez d'autres sur votre chemin.)

54. Chaque homme d'arme possède **25 POINTS DE VIE**, porte un coup avec un 5 et inflige 3 Points de Dommage supplémentaires. Leur armure absorbe 2 Points de Dommage.

78. Tout d'abord, les bonnes nouvelles. Chaque sorcière possède seulement **20 POINTS DE VIE**. Ensuite les mauvaises. Toutes trois font de la magie comme elles respirent. Minnie (la première à s'attaquer à vous après que vous avez lancé les dés pour savoir qui frappe en premier) possède un éclair jupitérien (volé aux Romains), qu'elle lancera avec succès contre vous en faisant au minimum 6 avec deux dés. Cet éclair vous enlève la moitié de vos **POINTS DE VIE**, mais une fois lancé, il ne peut pas être réutilisé par Minnie. Aggie, la deuxième, possède une *Kangling*, une trompette magique fabriquée avec un fémur humain (elle l'a fait venir du Tibet). Si Aggie souffle dans cette trompette — ce qu'elle réussira à faire avec un 6 ou plus — vous vous retrouverez à l'intérieur d'un cube de substance gélatineuse qui absorbera 10 de vos **POINTS DE VIE** à chaque Assaut, et ce aussi longtemps que vous vous battrez. Scrog, la troisième sorcière, est la plus dangereuse des trois, car elle cache dans sa ceinture un paquet de 6 pilules du Dragon de Feu. En avalant l'une de ces pilules, ce qu'elle fera dès que son tour viendra de se battre, Scrog peut souffler un jet enflammé qui vous enveloppera et vous fera perdre **35 POINTS DE VIE**. Vous ne pouvez obtenir une Réaction Amicale que de l'une des trois (à votre choix). Aucune d'entre elles ne se laissera corrompre.

86. Cette créature est un spécimen extrêmement rare d'origine démoniaque, échappée d'une réalité totalement différente, et enfermée dans la tour par dieu sait qui ou quoi. Par chance pour vous, elle a été fort amoindrie par sa longue captivité (768 ans, pour être exact), et ne possède plus que **80 POINTS DE VIE**. Elle est sans arme et n'utilise pas de sortilèges, sans doute parce qu'elle n'en a pas besoin. Elle porte un coup avec un 3, inflige 2 Points de Dommage supplémentaires, et prend le plus vif plaisir à massacrer les aventuriers. Elle n'accorde jamais de Réaction Amicale et ne peut être achetée qu'avec 20 millions de Pièces d'Or... ce qui est quand même un peu cher !

92 et 116. Vous êtes pris en chasse par une meute de Vrons, au pelage brun, efflanqués, affamés et extrêmement dangereux. Chaque Vron de la meute possède **20 POINTS DE VIE**, porte un coup avec un 5, et inflige 3 Points de Dommages supplémentaires. Chaque meute se compose au minimum de 3 Vrons mais vous devriez lancer un dé pour savoir combien il y a de Vrons en plus dans cette meute-là. Si par hasard vous avez sur vous un croc de Vron, les fauves s'approcheront près de vous, mais n'attaqueront pas, vous laissant libre de partir vers n'importe quelle direction indiquée dans le paragraphe. Si vous ne possédez pas de croc de Vron, il va falloir vous battre. (Au cas, bien improbable, où vous seriez vainqueur, ce serait sans doute une bonne idée d'arracher un croc à l'un des Vrons pour vous protéger de ces créatures, si par malchance vous les trouviez de nouveau sur votre chemin.)

La Maison de Merlin

Lorsque vous lancez votre dé à six faces, un vent tourbillonnant se lève soudain, vous arrache du sol, et vous fait virevolter en pirouettes vertigineuses par-dessus les monts du pays de Galles. En dessous de vous, vous apercevez le cube blanc étincelant de la maison de Merlin, dont les points noirs se détachent nettement sur les flancs et sur le toit.

Le résultat donné par le dé vous indique la Face par laquelle vous allez pénétrer dans la Maison.

1. Pas bien fameux, comme résultat. La Face 1 correspond au dessous de la maison de Merlin, et vous êtes maintenant coincé dans le solide basalte des monts du pays de Galles. Si vous reprenez votre souffle, vous pouvez en fait survivre jusqu'à 4 minutes. Après quoi, rendez-vous tranquillement au [14](#).

2. En entrant par la Face 2, vous avez accès au magasin d'équipement de Merlin, ce qui vous sera des plus utiles. Reportez vous à la liste d'équipement page 203. Vous pouvez choisir **DEUX** objets chaque fois que vous pénétrez dans cette pièce. (Si vous avez besoin de plus de matériel, vous devrez y

revenir en vous servant des dés puisque le sortilège n'est pas assez puissant pour vous permettre de prendre plus de deux objets au maximum à chaque fois.)

3. La Face 3 vous donne accès au stock d'objets magiques de Merlin, certains utiles, d'autres absurdes, d'autres encore dangereux, mais tous des plus mystérieux (voir page 205). Dans la plupart des cas un seul des objets figurant sur la liste existe, mais Merlin possède un petit stock de quelques-uns d'entre eux.

Vous ne pouvez prendre qu'**UN SEUL OBJET MAGIQUE** chaque fois que vous venez dans ce magasin. Pour que la magie agisse, l'objet doit être choisi au petit bonheur — c'est-à-dire que vous devez le prendre avant de vous reporter à la page où sont indiqués ses pouvoirs et son utilisation. Dans la plupart des cas, le nom même de l'objet suffit à vous mettre sur la voie : étudiez donc la liste avec soin. Lorsque vous avez fait votre choix, *notez le NUMÉRO* de l'objet, et reportez-vous ensuite au même numéro de la page d'instructions.

Lorsque vous avez choisi un objet magique, vous devez le barrer de la liste. S'il perd son efficacité après usage, vous ne pourrez pas le choisir de nouveau, à moins qu'il ne fasse partie des rares objets existant en plusieurs exemplaires (ce détail est précisé sur la liste).

Une fois que vous aurez bien étudié la question, retournez au paragraphe où vous vous trouviez lorsque vous avez lancé les dés.

4. Vous venez d'entrer dans une chambre bien chauffée, aux lumières tamisées, où trône un lit à colonnes avec un matelas en duvet d'oie. A côté du lit, sur une petite table, sont posés une tasse de Bamiamia et un biscuit au chocolat. De l'autre côté, également sur une petite table, se trouvent un verre de bourbon pur

à 95°, une carotte de tabac et un crachoir. Vous pouvez choisir la boisson qui vous tente sur l'une ou l'autre table et vous coucher

dans le lit pour dormir en toute tranquillité, sans courir les risques du Temps du Rêve.

Lorsque vous aurez bien dormi, et après avoir calculé le nombre de **POINTS DE VIE** ainsi récupérés, retournez au paragraphe d'où vous venez.

5. Cette Face vous donne accès à la pièce où se trouve la malle en osier. Bien que Merlin ait promis d'y mettre de l'ordre, elle est toujours sens dessus dessous et vous n'y trouverez rien d'utile. Retournez au paragraphe où vous vous trouviez lorsque vous avez lancé le dé.

6. Encore des ennuis ! Comme la Face 6 est peinte sur le toit de la Maison de Merlin, vous passez à travers le plafond, perdant la moitié de vos **POINTS DE VIE**. Pour comble de malheur, vous avez atterri dans la salle de bains de Merlin, qui ne contient, pour tout objet utile, qu'une brosse à dents sans poils. Retournez au paragraphe où vous vous trouviez lorsque vous avez lancé le dé.



La Maison de Merlin

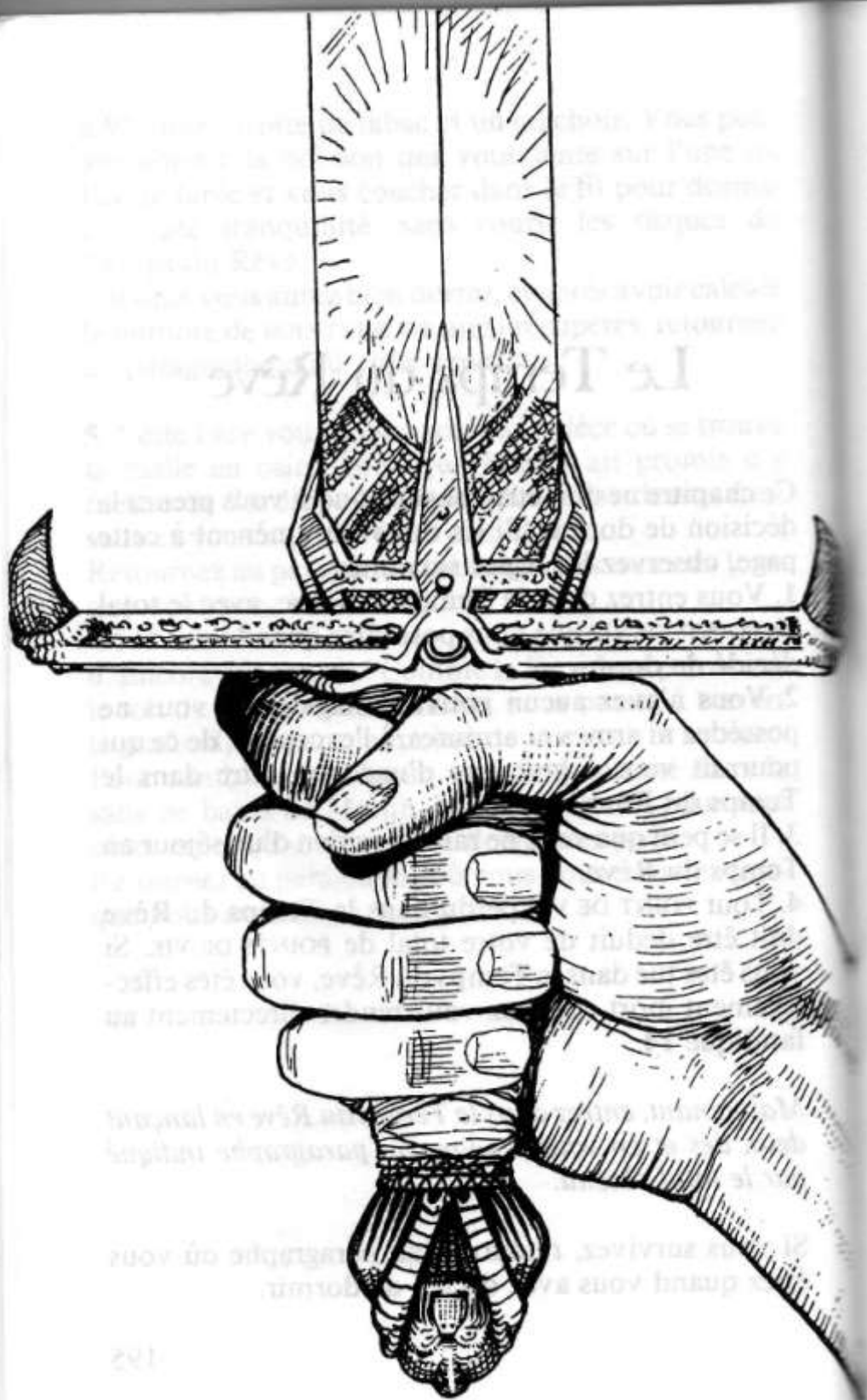
Le Temps du Rêve

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 :

1. Vous entrez dans le Temps du Rêve, avec le total de **POINTS DE VIE** que vous possédiez quand vous avez décidé de dormir.
2. Vous n'avez aucun pouvoir magique et vous ne possédez ni armes ni armures, à l'exception de ce qui pourrait vous échoir lors d'une rencontre dans le Temps du Rêve.
3. Il se peut que vous ne rameniez rien d'un séjour au Temps du Rêve.
4. 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 devez vous rendre directement au fatidique [14](#).

Maintenant, entrez dans le Temps du Rêve en lançant deux dés et en vous rendant au paragraphe indiqué par le total obtenu.

Si vous survivez, retournez au paragraphe où vous étiez quand vous avez décidé de dormir.



Section du Temps du Rêve

2. Vous êtes à la barre d'un grand navire au cours d'une longue croisière aventureuse. Dans le nid-de-pie votre vigie donne l'alerte pour annoncer que votre vaisseau approche des limites du monde. Bien que vous sachiez que c'est impossible, puisque la terre est ronde, vous n'en constatez pas moins qu'il a raison : un courant puissant entraîne directement le bateau vers une immense chute d'eau, au milieu de l'océan. Une chute d'eau qui plonge dans les profondeurs étoilées de l'Espace. Vous pesez de toutes vos forces sur la barre, mais sans pouvoir détourner le navire de sa course. Dans quelques instants, il va basculer dans l'abîme. Lancez un dé. Si vous faites de 1 à 3, vous plongez jusqu'au 14. Si vous faites de 4 à 6, vous avez la chance de revenir au paragraphe où vous aviez décidé de recourir au sommeil sans perdre de **POINTS DE VIE**.

3. Vous vous tenez sur la rive d'un vaste lac noyé de brume et vous savez que votre seule chance de regagner le paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil est de franchir l'étendue de ces eaux sombres. Pas question de traverser à la nage. La distance est trop grande mais vous pouvez peut-être appeler le passeur qui se trouve sur la rive opposée. Vous êtes sur le point de le faire, quand vous êtes subitement attaqué par un fieffé coquin armé d'une dague (1 Point de Dommage supplémentaire). Vous êtes vous-même désarmé, mais prêt à vous défendre. Le Fieffé Coquin possède **12 POINTS DE VIE**. **VOUS** frappez l'un et l'autre avec un 6 mais, dans votre situation désespérée, vous parvenez à porter le premier coup. Si le Coquin vous tue, rendez-vous au 14. Si vous êtes vainqueur en trois coups ou moins, vous pouvez appeler le Passeur et regagner le paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil. S'il vous faut plus longtemps pour tuer le Coquin, le Passeur aura disparu, et vous ne pourrez poursuivre votre aventure qu'en repassant par le 14.

4. Bien que ce soit contraire à toutes vos habitudes, vous êtes ivre comme une grive, et vous venez de vous attirer une mauvaise querelle avec un géant possédant **25 POINTS DE VIE** et un gourdin

(3 Points de Dommage supplémentaires). Malgré la présence de votre fidèle E.J. (frappant avec un 4 et infligeant 5 Points de Dommage supplémentaires), vous vacillez à tel point sur vos jambes que, pour deux coups reçus de votre ennemi, vous ne pouvez lui en assener qu'un. De plus, vous mettez un tel temps à dégainer E.J. que votre adversaire frappe le premier. Si vous avez le dessous dans cette rixe stupide, vous partez pour le [14](#). Si vous êtes vainqueur, vous pouvez retourner au paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil.

5. Dans les extrêmes profondeurs d'un horrible donjon, vous avez trouvé un coffret sculpté dans le cristal. A l'intérieur scintille une pierre bleu-vert qui — vous le savez — vous permettra de lancer deux fois deux dés pour augmenter votre total de **POINTS DE VIE** (aubaine rare dans le Temps du Rêve). Votre problème est d'ouvrir le coffret sans risque. Pour tenter votre chance, vous devez lancer un dé. Si vous faites 5 ou 6, vous pouvez prendre la pierre en toute sécurité et augmenter votre total de **POINTS DE VIE**. Pour tout autre résultat, le coffret explose et ses éclats vous arrachent 10 **POINTS DE VIE**. Si cet accident vous est fatal, rendez-vous au 14. Sinon, retournez au paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil.

6. Vous êtes tombé à travers le plancher d'une salle d'un vieux château en ruine dans la crypte de marbre rose de Noférax le poète qui, constatez-vous, est d'une humeur massacrate en raison d'une rage de dents (plus exactement une rage de crocs). Il insiste pour que vous écriviez une ballade commençant par le vers : « Il était une fois un poète nommé Dan... » Si vous pouvez terminer votre poème en moins d'un quart d'heure, vous regagnerez sans encombre le paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil ; sinon, la morsure de ses crocs vous infligera une perte de 5 **POINTS DE VIE**. (Si cette morsure vous tue, rendez-vous au [14](#). Sinon, vous reprenez votre aventure au paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil.

7. Un sorcier vous a remis un parchemin contenant un sortilège de **BASTOGNON**. Vous n'avez pas la moindre idée de l'effet causé

par un sortilège de **BASTOGNON**, mais êtes résolu à le découvrir. Selon les instructions portées sur le parchemin, vous devez lancer deux dés. Si vous faites de 2 à 6, le sortilège provoque l'apparition d'un monstre Bastognon doté de **30 POINTS DE VIE** et de crocs (2 Points de Dommage supplémentaires), qui vous attaque féroceement en frappant le premier. S'il vous tue, rendez-vous au [14](#). Si vous pouvez en venir à bout de vos mains nues, vous revenez au paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil. Si vous obtenez de 7 à 10, le Bastognon ne fera qu'une brève apparition et vous pourrez regagner sain et sauf le paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil. Si vous faites 11 ou 12, le monstre Bastognon vous accompagnera hors du Temps du Rêve et combattra pour vous un (mais un seul) monstre que vous rencontrerez au cours de votre aventure, avant de disparaître.

8. Vous êtes tombé dans une gigantesque jatte de tapioca (ce qui signifie que vous avez singulièrement rapetissé ou que vous devriez cesser de sucer des réglisses avant de vous endormir). Bien que la bouillie soit si épaisse que vous ne risquez guère de vous noyer, vous remarquez un aileron pointu venant vers vous, à la surface. Lancez vite un dé. Si vous faites de 1 à 4, vous êtes sauf ; l'aileron n'est qu'une lamelle de corn-flake. Si vous faites 5 ou 6, c'est une lamelle de corn-flake avec un requin dessous. Le requin possède **20 POINTS DE VIE** et inflige 4 Points de Dommage supplémentaires à chaque coup de dents. Bonne chance tout de même.

9. Quelqu'un a dévissé votre jambe (la gauche) et l'a jetée au fond d'un puits. Vous avez donc décidé de descendre dans ce puits pour aller la récupérer. Lancez deux dés. Si vous faites de 9 à 12, vous avez réussi. Si vous faites de 2 à 8, c'est l'échec. Le problème, c'est que, si vous ne récupérez pas le membre perdu, votre vraie jambe gauche restera engourdie pendant trois paragraphes après votre retour à celui où vous avez décidé de recourir au sommeil. Autrement dit, en cas de bataille, vous raterez automatiquement un coup sur trois, quel que soit le résultat indiqué par les dés.

10. Vous arrivez dans un village inconnu. Aussitôt, les paysans décident de vous brûler car ils vous ont pris, semble-t-il, pour un sorcier. Vous êtes maintenant lié à un poteau, bâillonné, et voyez les anciens du village s'approcher avec des torches allumées. Ce détail vous désoriente car il fait grand jour. Si vous pouviez rompre vos liens, vous devriez parvenir à vous sauver en courant jusqu'au paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil. Lancez deux dés pour connaître la résistance de vos liens. Lancez-les de nouveau pour connaître l'effort à fournir pour les rompre. Si le second lancer est supérieur au premier, vous êtes libre. Sinon, allez-vous-en, calciné, au [14](#).

11. Un combat vous a laissé sur le carreau sans connaissance. Mais Merlin, qui est myope, conclut que vous êtes mort et organise un enterrement de première classe. Vous vous retrouvez donc dans un cercueil des plus confortables tandis qu'on le descend dans la fosse. Il ne vous reste que quelques instants pour attirer l'attention avant de périr asphyxié. Vous pouvez alerter l'assistance en faisant 6 d'un coup avec un seul dé. Mais, à moins d'obtenir ce 6 en cinq tentatives au plus, vous êtes condamné à mourir de suffocation. Prenez votre dé...

12. Perdu dans un épais brouillard, vous ne savez plus du tout où vous êtes. Des heures durant, vous errez à la recherche du chemin qui vous conduira au paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil... Vous vous efforcez, en même temps, d'éviter celui qui mène au diabolique [14](#). Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [14](#). Si vous faites 3 ou 4, vous retournez au paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil. Si vous faites 5 ou 6, vous revenez dans le Temps du Rêve et vous devez lancer deux dés pour savoir dans laquelle de ses sections vous allez vous retrouver.

Équipement

1. Baume curateur (un pot)
2. Bottes
3. Briquet à pierre
4. Carte du Royaume des Fées (page 215)
5. Citrouille
6. Clous (une demi-livre)
7. Corde (rouleau de 15 mètres)
8. Couteau
9. Crampons d'escalade (une douzaine)
10. Cristal de quartz
11. Encre en poudre
12. Fausses barbe et moustache
13. Ficelle (une pelote de 30 mètres)
14. Flûte de Pan
15. Hache
16. Harpe
17. Lanterne
18. Luth
19. Lyre
20. Maillet

- 21. Marteau
- 22. Pansements
- 23. Parchemin (5 feuilles)
- 24. Planche en bois (6 mètres de long)
- 25. Plastron de cuirasse (Dommage moins 2)
- 26. Plume d'oie
- 27. Potion curative
- 28. Rations alimentaires (pour une semaine)
- 29. Sac de grain
- 30. Sandales
- 31. Scie
- 32. Vache à eau (pleine)
- 33. Veste en peau de chèvre



Objets magiques

1. Aiguille chercheuse
2. Baguette de résurrection
3. Baguette lance-éclair
4. Baguette mange-éclair
5. Bottes de célérité (2 paires)
6. Boule de cristal (cassée)
7. Boule de feu magique (2)
8. Décodeur portatif
9. Épée Vortal
10. Glas pour convoquer une créature infernale
11. Globe de destruction incroyable
12. Globe hilarant (2)
13. Globe somnifère (3)
14. Heaume stimulant
15. Huile de sympathie (2 fioles)
16. Masque amical
17. Masque mortuaire égyptien
18. Mode d'emploi pour la corde de fakir
19. Mode d'emploi pour le boulon dans le cou
20. Œil d'Horus

21. Os pointeur aborigène

22. Parchemin sanctuaire

23. Photocopieuse

24. Pièce truquée

25. Pipe à bulles irisées

26. Tablette de lévitation



Comment utiliser les Objets magiques

1. Cet objet peut être utilisé *une fois seulement*. A condition de connaître le nom d'un adversaire et de savoir où il se trouve, vous pouvez décharger l'objet à tout moment, sans risquer de perdre des **POINTS DE VIE**, et sans avoir besoin de lancer les dés. Il trouvera par procédé magique la personne recherchée et lui enlèvera la moitié de ses **POINTS DE VIE**.

2. Cet objet exige une charge de 15 **POINTS DE VIE** avant d'être utilisé. Il faut également que vous fassiez un minimum de 9 avec deux dés pour vous en servir avec succès.

Ces deux conditions étant remplies, vous pouvez l'utiliser pour ressusciter un mort, qui revient à la vie avec le même nombre de **POINTS DE VIE** qu'à l'origine.

Vous pouvez aussi, bizarrement, l'utiliser sur vous même pour éviter le redoutable [14](#). Dans ce cas, vous devez, bien entendu, avoir chargé l'objet de 15 **POINTS DE VIE** *avant* d'avoir été tué.

Lancez un dé pour savoir combien de fois l'objet peut servir avant que son pouvoir ne s'épuise.

3. Cet objet projette sur l'ennemi des éclairs qui ne manquent jamais leur but, et infligent les dommages indiqués en lançant deux dés. La baguette possède huit charges.

4. Cet objet, si vous le tenez dans la main gauche, absorbera toute la charge de n'importe quel éclair, magique ou non, projeté contre vous. Mais vous ne pouvez pas, en même temps, vous servir d'un bouclier.

Lancez un dé pour savoir combien de fois vous pouvez utiliser l'objet avant qu'il ne soit trop chargé d'énergie (auquel cas il se brise).

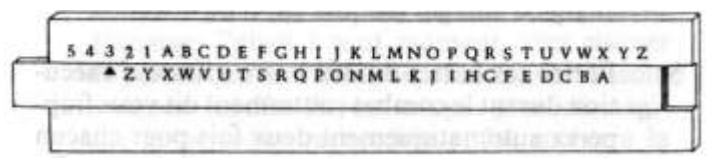
5. Porter ces bottes double votre vitesse d'exécution durant le combat ; autrement dit vous frapperez automatiquement deux

fois pour chacun des coups que vous portera votre adversaire. En outre, vous ne pouvez pas être surpris, quel que soit les chiffres indiqués par les dés. L'ennui, c'est que cet objet cesse de fonctionner au bout de trois combats seulement. (Il en existe une paire en réserve dans le magasin de Merlin, si vous réussissez à retourner là-bas... et si vous ne l'avez pas déjà utilisée.)

6. Cet objet ne sert à rien. Mais puisque vous l'avez maintenant, autant le garder. Peut-être trouverez-vous un pigeon pour vous l'acheter moyennant un monceau d'or. (Pour ce faire, choisissez votre victime et lancez deux dés. Si vous faites au moins 9, il accepte votre proposition. Lancez de nouveau deux dés et multipliez le résultat obtenu par 10. Le total indique le nombre de Pièces d'Or qu'il vous donnera.

7. Cet objet redoutable lancé contre un adversaire inflige 75 Points de Dommage à condition qu'il touche son but, ce qui nécessite de faire au minimum 6 en lançant deux dés. Qu'il ait fait mouche ou pas, l'objet ne peut être utilisé qu'une seule fois (mais il y en a un autre spécimen dans la maison de Merlin, si vous pouvez aller le chercher).

8. Cet objet est en quelque sorte l'équivalent d'une règle coulissante. Il porte les inscriptions suivantes :



Si vous en comprenez le mode d'emploi, vous pouvez vous en servir pour décoder les messages secrets que vous pourrez trouver au cours de votre aventure.

(Une fois en possession de l'objet, vous auriez intérêt à recopier avec soin ce qui y est inscrit sur une feuille séparée de parchemin, et à la conserver sur vous en permanence).

9. Cette épée ne donne pas de Points de Dommage supplémentaires, et il vous faut faire un minimum de 6 pour porter un coup efficace. Néanmoins, si vous réussissez à faire 11 ou 12, vous tuerez du premier coup votre adversaire. Chaque fois que vous vous servirez de cet objet, E.J. se montrera extrêmement jalouse, et refusera d'intervenir dans le combat suivant, puis dans les deux autres combats suivants... et ainsi de suite.

10. Un objet très puissant et extrêmement dangereux, qui ne peut être utilisé qu'une fois au cours de l'aventure. Pour le déclencher, il vous suffit de lui donner une pichenette avec votre index. Il émet alors une sonorité caverneuse qui se répercute dans tout le plan astral, et provoque l'apparition d'une gigantesque entité démoniaque, munie de griffes, de crocs, d'ailes tronquées, d'oreilles pointues et d'une queue hérissée de dards. Cette créature qui répond au nom de Fred, possède 66 **POINTS DE VIE**, porte un coup avec un 4, et inflige 7 Points de Dommage supplémentaires, même sans armes. Une fois que Fred a surgi, lancez un dé. Si vous faites de 3 à 6, il se battra à mort à vos côtés. Si vous faites 1 ou 2, il combattra pour le compte de votre adversaire du moment, et essaiera de vous pulvériser.

Fred disparaît après un combat, et ne se manifestera plus jamais, même si vous tentez de vous servir de nouveau de l'objet. A ce stade, vous pouvez essayer de le vendre pour 500 Pièces d'Or à titre de curiosité dépourvue de tout pouvoir magique.

11. L'objet sans doute le plus dangereux du dépôt, aussi bien pour vous que pour vos ennemis. Lancez-le pour vous en servir et jetez un dé. Si vous faites 4, 5 ou 6, il désintégrera tous les ennemis qui vous feront alors face, aussi nombreux et monstrueux soient-ils.

Si vous faites 1, 2 ou 3, il vous désintégrera par la même occasion.

Cet objet, fort heureusement, ne possède qu'une seule charge par aventure.

12. L'objet en verre se brise en heurtant le sol, et dégage un gaz qui plongera jusqu'à trois adversaires (simultanément) dans une telle hilarité, que vous pourrez frapper chacun d'entre eux trois fois avant qu'il ne ressaisisse.

De toute évidence, l'objet ne peut servir qu'une fois.

13. Cet objet se brise quand on le jette, et dégage un nuage de gaz qui endormira l'ennemi durant douze Assauts, ou douze ennemis durant un Assaut, ou six ennemis durant deux Assauts ou... enfin, vous voyez le système.

De toute évidence, l'objet ne peut servir qu'une fois. (Mais il en existe d'autres spécimens dans le magasin de Merlin si vous ne les avez pas déjà utilisés.)

14. Cet objet, quand vous le portez, amplifie à tel point les ondes émises par votre cerveau, qu'il peut affaiblir de façon considérable votre ennemi durant sept Assauts consécutifs d'un combat, en émettant une terrifiante décharge d'énergie mentale. Très amoindri, votre adversaire n'infligera que *la moitié* des dommages indiqués lorsqu'il aura lancé les dés.

Lancez un dé pour savoir combien de fois vous pouvez utiliser le heaume avant que votre propre cerveau ne soit vidé de sa substance, et que vous vous retrouviez, décervelé, en route pour le [14](#).

15. Si vous vous enduisez de cette huile, vous obtiendrez une Réaction Amicale de n'importe quel être humain ou monstre humain d'un sexe opposé au vôtre. Il y a assez d'huile pour vous enduire deux fois. (Et un autre flacon dans le magasin de Merlin si vous ne l'avez pas déjà utilisé.)

16. Ce masque, quand on le porte, garantit une Réaction Amicale de la part de n'importe quel être rencontré dans le paragraphe *qui*

suit celui où vous vous trouvez. Il doit être mis avant que vous ne passiez au nouveau paragraphe, usant, ce faisant, une de ses charges.

Cet objet possède 7 charges en tout.

17. Si vous placez cet objet sur votre visage, vos fonctions vitales s'arrêtent instantanément et vous semblerez mort à n'importe quel monstre, ami ou ennemi. Ce qui vous évitera bien des ennuis, puisque vous pourrez poursuivre votre aventure comme si vous aviez gagné le combat.

Lancez un dé pour savoir combien de fois vous pouvez utiliser cet objet avant que son pouvoir ne disparaisse. A chaque utilisation, vous perdez 1 **POINT DE VIE**.

18. Si vous prononcez à haute voix les mots « Booga Samblatt » en posant votre index droit sur le bout de votre nez, une corde se dressera aussitôt vers le ciel et deviendra suffisamment rigide pour que vous puissiez y grimper. Il vous faut, bien entendu, disposer d'une corde pour pouvoir utiliser ce sortilège.

Après la troisième utilisation, chaque fois que vous prononcerez à haute voix les mots « Booga Samblatt », vous perdrez 1 **POINT DE VIE PERMANENT**.

19. Quoi que Merlin ait pu vous dire, cet objet peut être enlevé sans risque en le dévissant du côté gauche. Si, cependant, vous préférez le laisser en place durant toute l'aventure, il vous suffit d'en effleurer brièvement le côté droit avant un combat pour déclencher un effet extrêmement intéressant.

En effet, à condition que vous touchiez le côté droit avant le combat (ce qui implique, bien entendu, que vous n'avez pas été Surpris par votre adversaire), et que votre adversaire fasse 12 en lançant les dés, son arme frappera le boulon, et il encaissera une telle décharge de foudre qu'il sera tué sur le champ. Cet effet se prolongera durant toute l'aventure. Mais si vous décidez

d'enlever l'objet, il ne pourra pas être réutilisé de cette façon, même si vous le remettez en place par la suite.

20. Cet objet, si l'on y ajoute 10 **POINTS DE VIE**, fera aussitôt tomber un adversaire humain dans une transe hypnotique qui durera assez longtemps pour que vous puissiez le frapper six fois d'affilé sans qu'il réagisse.

L'œil peut être utilisé trois fois seulement avant que son pouvoir ne s'épuise.

21. Cet objet peut être utilisé contre tout ennemi humain ou humanoïde (c'est-à-dire n'importe qui ayant la taille et la forme d'un être humain) qui *n'a pas* sur vous l'avantage de la Surprise, est bien visible, et est assez proche pour être combattu.

Ces conditions étant remplies, il vous suffit de pointer l'objet et de dépenser 5 **POINTS DE VIE** (s'il vous en reste 5) pour le tuer sur le champ.

Lancez un dé pour savoir combien de fois il vous est possible d'utiliser l'os avant que son pouvoir ne s'épuise.

22. Cet objet peut être utilisé jusqu'à trois fois avant que son pouvoir ne s'épuise. La magie crée autour de vous une bulle infranchissable (et invisible), qui empêche, au cours d'un combat, toute attaque pouvant vous infliger des dommages. Malheureusement, il vous faudra briser la bulle au bout de quatre Assauts, faute de quoi vous allez suffoquer.

23. Cet objet produit une exacte réplique de vous même (en trois dimensions, couleurs naturelles, son identique) durant un combat. Résultat : votre adversaire déconcerté ne frappera votre moi réel qu'une fois sur deux, quels que soient les résultats indiqués par les dés.

Lancez un dé pour savoir combien de fois vous pouvez vous servir de cet objet avant que son pouvoir ne s'épuise.

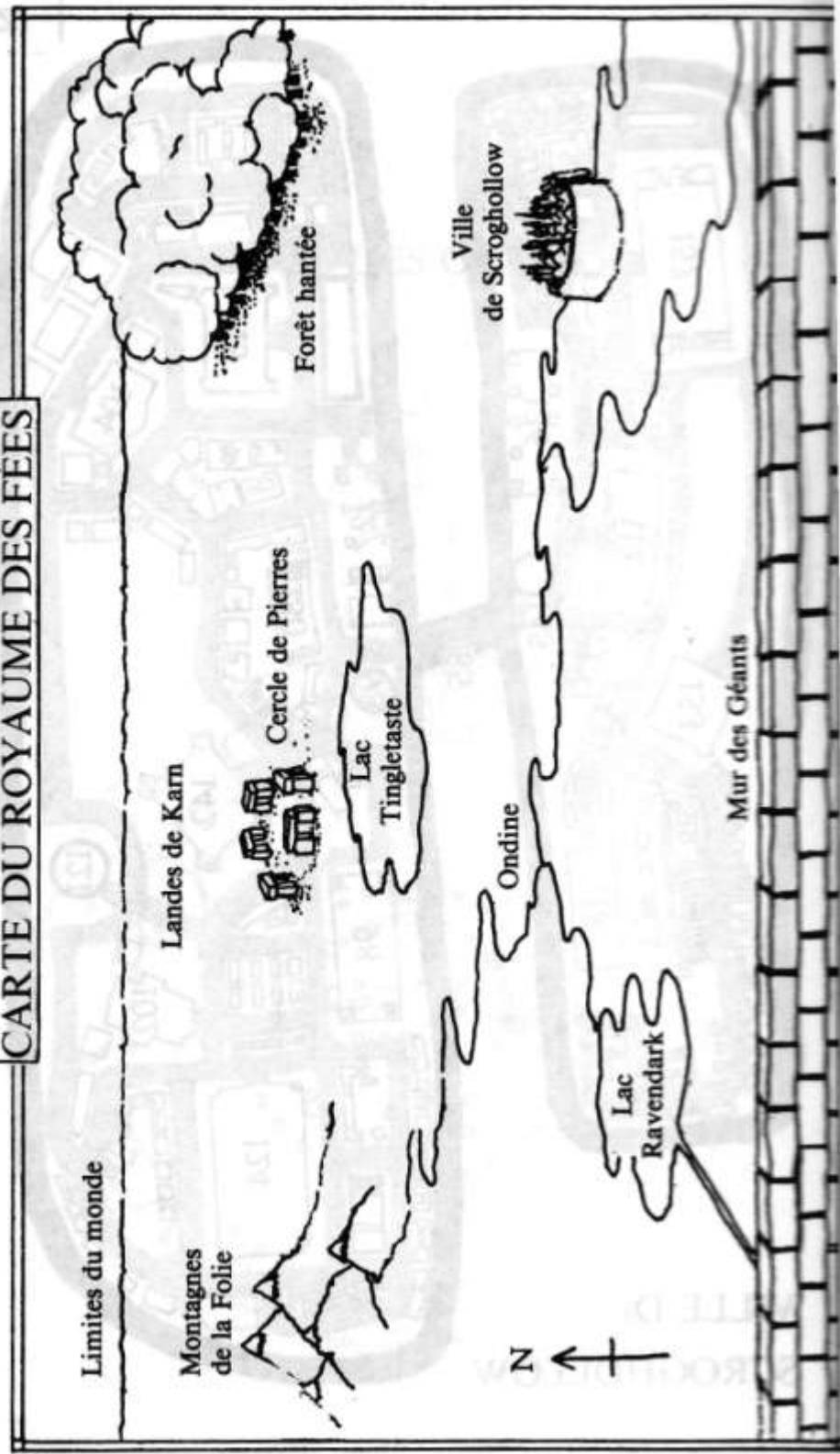
24. Une pièce à double face qui vous permettra de gagner un pari. En outre, vous pourrez l'utiliser 6 fois pour ajouter deux points à n'importe quel lancer de dés. Son pouvoir est ensuite épuisé ; mais elle peut être vendue pour un nombre de

Pièces d'Or équivalant au total obtenu en lançant deux dés, et en multipliant le résultat par 5.

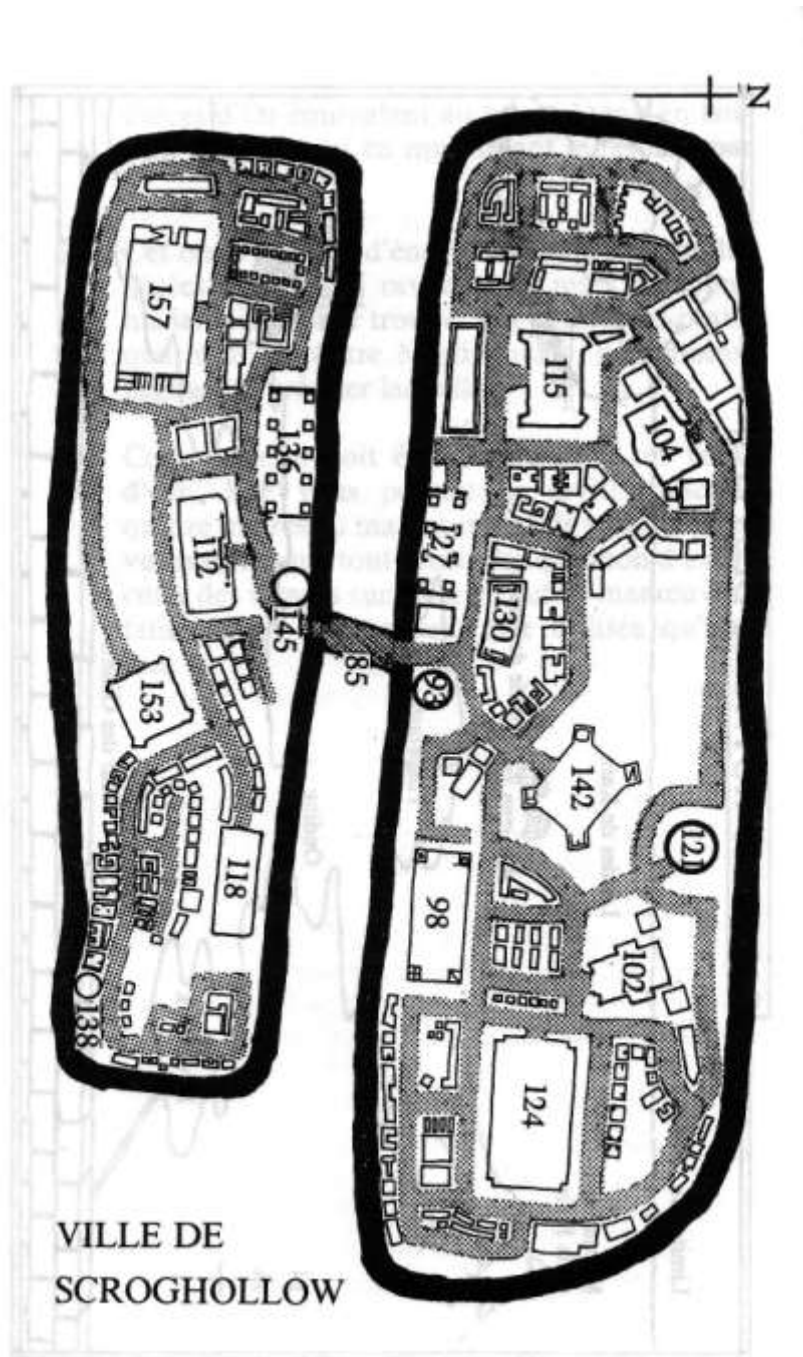
25. Cet objet produit d'énormes quantités de bulles irisées. Elles sont ravissantes, mais personne n'a jamais pu leur trouver une utilisation pratique, sauf peut-être Merlin qui a, néanmoins, négligé de préciser laquelle.

26. Cette tablette doit être avalée avec un verre d'eau. Elle vous permet de léviter jusqu'à quinze mètres au maximum. Mais vous ne pouvez monter que tout droit. Pas question d'exécuter des virages sur l'aile ou autres manœuvres fantaisistes. Elle ne peut être utilisée qu'une fois.

CARTE DU ROYAUME DES FÉES

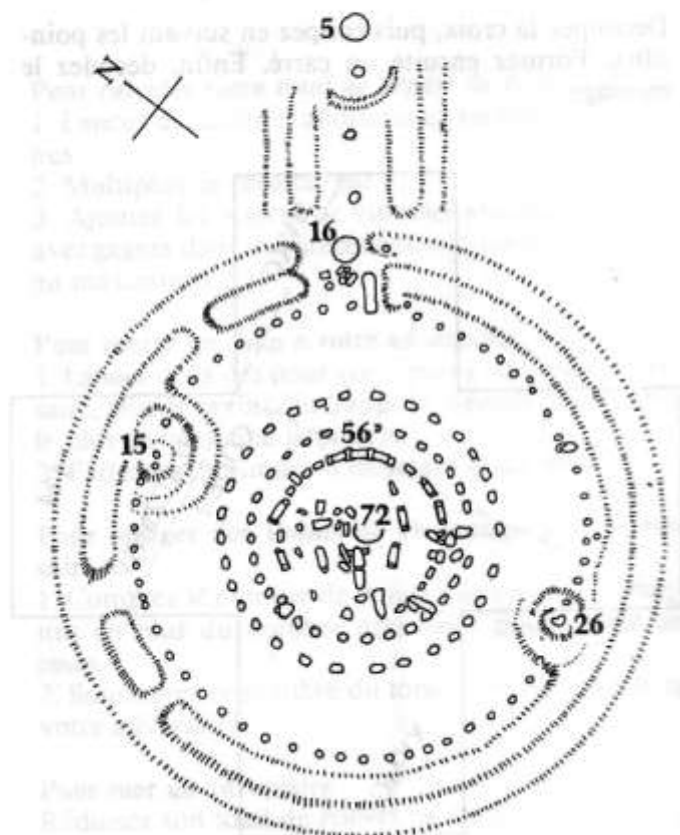


Plan de la ville



27 85 98 102 104 112 115 118 121 124 130 136
138 153 145 157

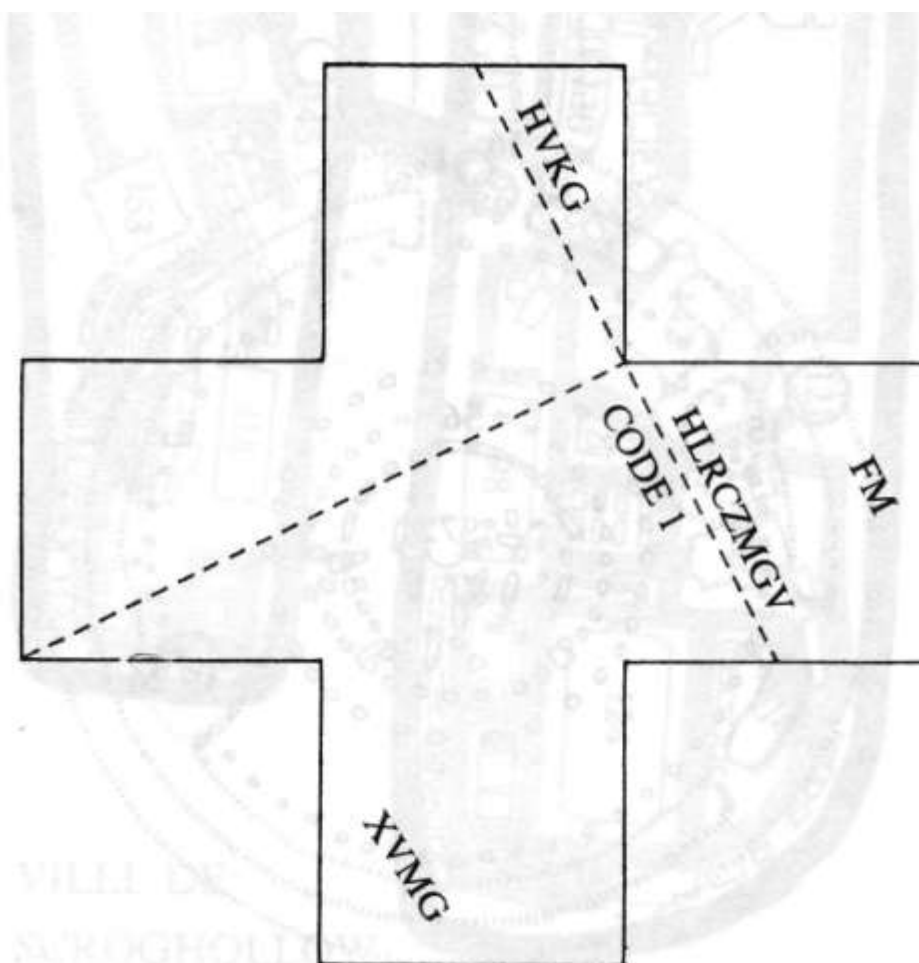
DANSE DES GÉANTS



[5](#) [15](#) [16](#) [26](#) [56](#) [72](#)

PORTE MAGIQUE DU CACHOT (paragraphe 179)

Découpez la croix, puis coupez les morceaux en suivant les pointillés. Formez ensuite un carré. Enfin, décidez le message.



Règles des Combats

Pour calculer votre *total de départ* de POINTS DE VIE

1. Lancez deux dés et additionnez les nombres obtenus.
2. Multipliez le résultat par 4.
3. Ajoutez les **POINTS DE VIE PERMANENTS** que vous avez gagnés dans vos précédentes missions (10 points au maximum).

Pour porter un coup à votre adversaire

1. Lancez deux dés pour vous, puis pour votre adversaire, afin de savoir qui frappe le premier. Le nombre le plus élevé donne la priorité.
2. Faites au minimum 6 en jetant deux dés.

Pour infliger des Points de Dommage à un adversaire

1. Comptez le nombre de points que vous avez obtenus en plus du nombre nécessaire pour porter un coup.
2. Soustrayez ce nombre du total de **POINTS DE VIE** de votre adversaire.

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

1. *Potions Curatives* : chaque fiole contient six doses de Potion. Chaque dose vous restitue les **POINTS DE VIE** correspondant au résultat obtenu en jetant deux dés.

2. *Onguents* : les pots d'Onguent contiennent cinq applications. Chacune vous restitue **5 POINTS DE VIE**.

3. *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.

4. Tout autre moyen qui vous permettrait 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. **1 POINT D'EXPÉRIENCE** est acquis pour chaque combat que vous avez gagné, ou chaque énigme que vous avez résolue.

2. **20 POINTS D'EXPÉRIENCE = 1 POINT PERMANENT DE VIE.**

3. 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'une arme accroît le nombre de Points de Dommage que vous pouvez infliger à un adversaire.

2. L'utilisation d'une armure réduit le nombre de Points de Dommage qu'un adversaire peut vous infliger.

Pour éviter les combats

a) Tentez d'obtenir une Réaction Amicale de la part de votre adversaire.

b) Essayez de corrompre votre adversaire.

c) La Fuite.

a) Réaction Amicale

Jetez deux fois un dé 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.

b) Tentative de *corruption*

1. 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.

2. 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.

3. Que votre entreprise soit ou non couronnée de succès, décomptez l'offre que vous avez faite de votre total de Pièces d'Or.

c) La Fuite

Dans des circonstances particulières de l'aventure, il vous sera permis de prendre la Fuite. Lancez alors un dé : si vous faites 1,

vos adversaires vous rattrapent et vous tuent. Sinon, vous trouverez des instructions à la page 186.

Équipement et Magie

Mis à part les objets — magiques ou non — que vous pourrez découvrir, ou voler, au cours de cette aventure, le seul moyen de vous procurer l'équipement dont vous allez avoir besoin, ainsi que les objets magiques qui vous aideront à retrouver Excalibur, sera de vous rendre à la Maison de Merlin. Vous pourrez le faire à chaque fois que vous le désirerez : pour cela, lancez un dé, et rendez-vous à la page 205. Chaque lancé de dé vous donne droit à une seule visite. Si vous faites 2, vous vous retrouverez dans le magasin, où vous ne pourrez prendre que deux pièces d'équipement. Si vous faites 3, vous vous retrouverez dans la pièce où Merlin cache ses objets magiques ; il ne vous sera permis de n'en prendre qu'un seul.

Répétitions de l'aventure

Si vous décidez de tenter l'aventure de nouveau, tous les adversaires tués antérieurement ne restent *pas* morts, mais possède la moitié des **POINTS DE VIE** qu'ils avaient lorsque vous les avez rencontrés la première fois.

Tout trésor ramassé est perdu, à moins d'indication contraire précise, et plus aucun trésor ne se trouve aux paragraphes où vous les aviez découverts.

Enfin, n'oubliez pas de tenir à jour votre Feuille d'Aventure en y reportant précisément tous les détails de votre mission (pertes ou gains de POINTS DE VIE, sortilèges utilisés ou découverts, objets perdus ou trouvés, etc.).