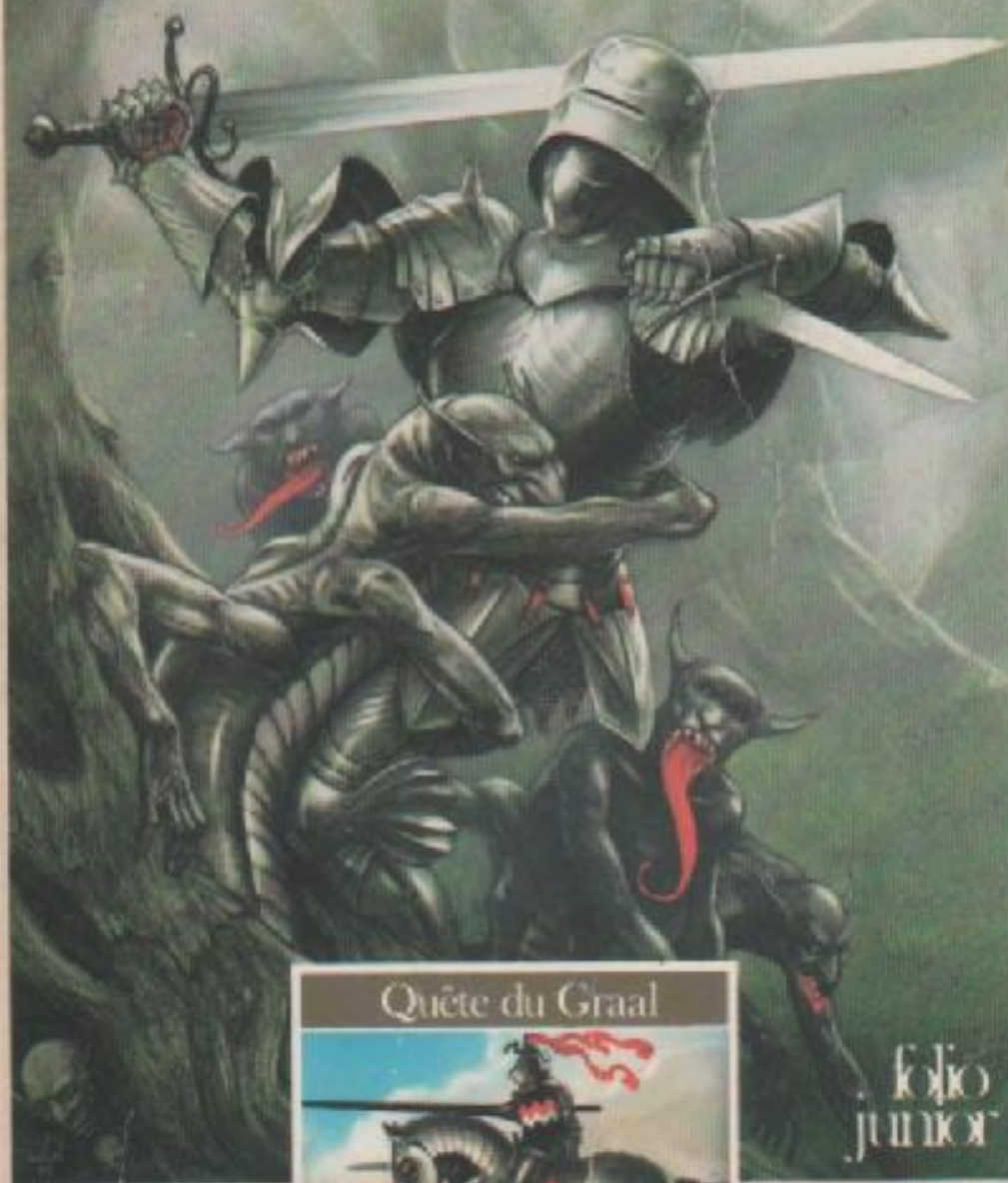


UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

J. H. Brennan

Le Temps de la Malédiction



J.H. Brennan

Le Temps de la Malédiction
La Quête du Graal/6

Traduit de l'anglais par Janine Hérisson

Illustrations de John Higgins

Gallimard

Sommaire

Où l'on a besoin de VOUS...	9
VITE!!!	10
La Feuille d'Aventure	12
La Malédiction	36
Le Triomphe de Pip	191
Le Temps du Rêve	199
Sections du Temps du Rêve	200
Règles des Combats	211

Où l'on a besoin de VOUS...

La malédiction régne à Camelot. L'or rouille et le soleil même semble rongé de moisissures. L'enchanteur Merlin en caleçons longs, bottes et chapeau pointu en tout et pour tout, reste confiné dans sa nouvelle demeure, un tonneau. Le Roi Arthur et ses chevaliers inertes restent claquemurés dans les salles humides d'une sorte d'excroissance fongueuse qui fut autrefois le fier Château de Camelot. Dans les campagnes, la terre est stérile. Le Royaume est plongé dans le chaos. Seul un héros d'un courage, d'une force, d'une intelligence, d'une chance et d'une beauté presque inconcevables peut le sauver d'un sori aussi funeste.

En d'autres termes, on a cruellement besoin de VOUS.

Dans ce nouveau volume, remarquable (mais, il faut l'avouer, légèrement dément), de la Quête du Graal, vous emmènerez votre fidèle épée parlante EJ. dans un tourbillon de mystères, en vous efforçant de découvrir qui — ou quoi — est vraiment responsable du désastre qui s'est abattu, telle une avalanche, sur Avalon. Vous et vous seul pouvez occire les monstres, résoudre les énigmes et vous frayer un passage au-delà des confins du monde connu pour visiter le légendaire Plan Astral en quête d'une solution.

Le Temps de la Malédiction est le sixième volume de L'héroïque et magique Quête du Graal. Avez-vous lu les cinq aventures qui l'ont précédé ?

VITE!!!

Vite ! SI n'y a pas un instant à perdre ! Prends ton crayon et ta gomme, procure-toi du papier et des dés et laisse-moi jeter sur ta tête mon Sortites du Filet.

Comment ça, qui êtes-vous ? Merlin, bien sûr. L'Enchanteur Merlin. Le moment est mal choisi pour échanger des aménités) La situation, désespérée, réclame des mesures d'urgence. Quelqu'un a jeté une malédiction sur Camelot !

Si vous connaissez les règles de base des aventures de la Quête du Graal — comment calculer vos points de vie, comment vous battre et ainsi de suite —, rendez-vous directement au 2. Si c'est votre première aventure, rendez-vous au 1.

1

C'est bien ma veine. Pas une minute à perdre, et il va falloir que j'en gaspille plusieurs à expliquer les régies du jeu. Enfin...

Voici donc ce qui t'attend : je vais jeter *sur* ta tête mon .Sortilège du Filet. Son contenu, ton esprit autrement dit, se trouvera transféré dans la tête d'un jeune héros de mon temps. Un jeune héros du nom de Pip, pour être exact.

Une fois à l'intérieur de la tête de Pip, tu peux agir dans mon temps. Vivre de grandes aventures, par exemple, massacrer des dragons et te faire tuer. Mais avant tout, sois bien attentif à ce qui va suivre,

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 avez obtenu.

Les POINTS DE VIE sont extrêmement importants dans les combats. Si, au cours d'un affrontement, ils sont ramenés à 5, vous serez réduit à l'impuissance (c'est-à-dire que vous pourrez continuer l'aventure, mais que vous serez automatiquement tué au prochain combat qui se présentera, sauf si vous avez, entre-temps, regagné des POINTS DE VIE). Si votre total de points DE VIE devient égal à zéro, vous êtes mort. Il en va bien entendu de même pour vos adversaires.

COMBAT

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

FEUILLE D'AVENTURE

POINTS DE VIE DE PIP

TOTAL DE DÉPART:

TOTAL ACTUEL :

POINTS D'EXPÉRIENCE

(20 POINTS = 1 POINT PERMANENT DE VIE):

**ÉQUIPEMENT
TRANSPORTÉ**

NOTES

DÉTAIL DES COMBATS

ADVERSAIRE :
POINTS DE VIE :
RÉSULTAT :
POINTS DE VIE RESTANTS :

ADVERSAIRE :
POINTS DE VIE :
RÉSULTAT :
POINTS DE VIE RESTANTS :

ADVERSAIRE :
POINTS DE VIE :
RÉSULTAT :
POINTS DE VIE RESTANTS :

ADVERSAIRE :
POINTS DE VIE :
RÉSULTAT :
POINTS DE VIE RESTANTS :

ADVERSAIRE :
POINTS DE VIE :
RÉSULTAT :
POINTS DE VIE RESTANTS :

ADVERSAIRE :
POINTS DE VIE :
RÉSULTAT :
POINTS DE VIE RESTANTS :

ADVERSAIRE :
POINTS DE VIE :
RÉSULTAT :
POINTS DE VIE RESTANTS :

ADVERSAIRE :
POINTS DE VIE :
RÉSULTAT :
POINTS DE VIE RESTANTS :

ADVERSAIRE :
POINTS DE VIE :
RÉSULTAT :
POINTS DE VIE RESTANTS :

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. La seule exception à cette dernière règle s'applique lorsque intervient la Surprise. Mais vous en saurez plus long à ce sujet au cours de l'aventure. Si vous utilisez des armes — et ce sera le cas la plupart du temps — les règles changent légèrement. Par exemple, votre fidèle épée parlante E.J. possède un pouvoir magique. Lorsque vous l'avez en main, il vous suffit de faire au minimum 4 pour toucher un adversaire. De plus, grâce à elle, vous infligerez 5 Points de Dommage supplémentaires (+ 5) à un adversaire chaque fois que vous le toucherez, qui s'ajouteront à tout autre Point de Dommage obtenu par les dés.

ARMURES

Le port de l'armure entraîne toujours pour celui qui l'a revêtue une réduction des Points de Dommage qu'il peut subir. Merlin vous a fait cadeau d'un pourpoint en peau de dragon : il vous permet d'annuler 5 Points de Dommage de tous ceux qui pourraient vous être infligés au cours d'un combat.

REACTION 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. A cet effet, lancez deux dés pour votre ennemi et trois fois deux dés pour vous. Si vous obtenez un résultat inférieur à celui de votre ennemi, la Réaction Amicale vous est 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 lancer de deux dès, 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 devraient 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, refuser 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.

GUERISON

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. Au cours de cette aventure, vous serez amené à découvrir des fioles de Potion Curative. Une fiole contient six 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 total obtenu à votre total de points de vie. Les onguents agissent un peu de la même façon. Si vous trouvez un pot d'onguent, il contiendra cinq applications. Inutile de lancer les dés à cet égard. Chaque application vous restituera 3 points de vie.

SOMMEIL

Si vous êtes à court de potions ou d'onguents, ou si vous désirez les conserver pour les utiliser ultérieurement, vous pouvez toujours avoir recours au sommeil pour recouvrer des points de vie. VOUS êtes libre de dormir n'importe quand, sauf au cours d'un combat. Il vous suffit pour cela de lancer un dé. Si vous obtenez un 5 ou un 6, lancez encore deux autres dés et ajoutez le chiffre obtenu au total de vos points de vie. Si vous faites moins de 5, vous devez vous rendre à la section du Temps du Rêve (voir page 200) ; vous comprendrez alors que dormir présente certains dangers ; vous risquez 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.

POINTS D'EXPERIENCE

Quelle que soit la méthode que vous employiez pour récupérer des points de vie, VOUS ne pourrez jamais en obtenir plus que vous n'en aviez au départ. Mais vous pourrez augmenter votre Total de Départ de points de vie (assez lentement, il faut le reconnaître) grâce aux Points d'Expérience. Vous gagnerez 1 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 permanent de vie. Les points permanents de vie s'ajoutent à votre total de points de vie mieux encore, vous pourrez conserver jusqu'à 10 points permanents de vie dans votre prochaine aventure.

REPETITIONS 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 ou ennemis que vous aurez vaincus ne posséderont plus que la moitié de leurs points de vie si vous devez les affronter à nouveau. Mais vous aurez perdu tous les trésors ou objets que vous auriez pu découvrir. 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 12 et 13 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.

Et maintenant, rendez-vous au [2](#).

2

— Ne regarde pas... je ne suis pas habillé !

Vous détournez les yeux, mais vous avez eu néanmoins le temps d'entrevoir la haute silhouette efflanquée d'un homme à barbe blanche, qui ne porte pour toute vêtue que des bottes, des caleçons longs, un gilet en laine à longues manches et un chapeau pointu sur lequel sont brodées des étoiles. Ayant détourné les yeux, vous remarquez à vos pieds un plancher de bois brut qui semble légèrement concave. Vous jetez un coup d'œil furtif alentour, en évitant de regarder Merlin pour ne pas l'embarrasser. Vous vous trouvez dans la pièce, la maison, ou la chambre... la plus étrange que vous n'ayez jamais vue ? De vastes proportions certes, mais tout en bois, avec des murs, un plafond et un sol incurvés, comme si vous étiez dans un gigantesque...

Tonneau, dit Merlin. C'est ma nouvelle demeure. Je me suis inspiré d'un vieux Grec qui vivait ainsi. Mais mon tonneau est plus grand que le sien : c'est indispensable, pour contenir toutes mes affaires. Je l'ai fait faire spécialement par



2 Vous avez juste le temps d'entrevoir la silhouette efflanquée d'un homme vêtu seulement de bottes, de caleçons longs, d'un gilet et d'un chapeau pointu.

le Tonnelier de la Cour... du temps où il y avait un Tonnelier de la Cour. Il hésite et ajoute avec tristesse : du temps où il y avait une Cour... Et c'est une chance que je l'aie fait faire. Sa forme me protège de la Malédiction. Mais tu n'es pas encore au courant, pour la malédiction, n'est-ce pas ?

— Non. monsieur, répondez-vous poliment, en proie à un léger vertige. Car, vous étant arraché à la contemplation de l'intérieur de ce gigantesque tonneau, vous vous apercevez que vous habitez maintenant un corps nouveau, un corps robuste et harmonieux. Vêtu d'une culotte et d'une tunique, vous portez des jambières, et une belle épée à double tranchant est accrochée à votre ceinture.

— C'est le corps de Pip, explique Merlin qui, manifestement, sait lire dans la pensée. Si c'est la première fois que tu l'occupes, tu auras vite fait de t'y habituer. Mais je ferais bien de te parler de la Malédiction. Et pour commencer il faut que je t'équipe.

— Que vous m'équipiez ? répondez-vous avec étonnement, en vous demandant pourquoi diable il se promène en caleçons.

— C'est que la Malédiction m'a volé ma robe, précise Merlin d'un ton sec.

— Je croyais que le tonneau vous en protégeait, protestez-vous.

— Seulement quand je suis à l'intérieur. La robe séchait sur la corde à linge. Heureusement, je possède encore mon chapeau, sinon je n'aurais pas pu jeter mon Sortilège du Filet pour t'amener ici. Mais inutile de se tourmenter pour ça. Il n'y a pas de temps à perdre. Jette un coup d'œil à cet inventaire. Là-dessus, il vous tend un rouleau de parchemin où figure une liste d'objets pour le moins hétéroclites !

Bombe à toiles d'araignée

Bottes

Brosse à dents

Canne à pêche

Corde (15 mètres)

Couteau

Crampons

Epieu (en bois ; efficace contre les vampires)

Ficelle (pelote de 60 mètres)

Fourmilière

Hache

Marteau

Masse

Mouchoir

Poudre à clinquant
Rasoir
Rations (pour une semaine)
Scie
Sel (paquet d'une livre)
Tête parlante en bronze
Trombonne à coulisse

—Le problème, dit Merlin, c'est que tu ne peux prendre que six articles. Tout ce que tu choisirais au-dessus de ce chiffre pourrirait immédiatement.

—Mais vous ne m'avez même pas dit ce qui se passait ! protestez-vous.

Comment puis-je choisir ce que je dois emporter si je ne sais pas à quoi je m'expose !

—Aucune importance, reprend merlin. La situation est tellement désespérée que n'importe quel objet pourrait se révéler utile. Ou aussi bien inutile. Prends simplement ce qui te tente, jusqu'à concurrence de six.

Lorsque vous aurez effectué votre choix en vous fiant à votre flair, vous pourrez partir l'esprit serein vers le [10](#) et autres balivernes !

3

Floc!

Puisque vous voilà dans l'eau, le moment semble bien choisi pour vérifier si vous savez nager. Lancez un dé. Si vous faites plus de 3, rendez-vous au [40](#). Sinon, rendez-vous au [28](#).

4

Assez content de vous, vous vous servez de votre clef pour ouvrir la porte et vous pénétrez dans le parc à bestiaux.

Que vous trouvez vide, comme vous l'avait prédit le Prévôt du Marché. Vous pouvez toujours vous y livrer à une fouille minutieuse en vous rendant au [11](#). Ou gagner du temps en reprenant votre carte et en choisissant une nouvelle destination.

5

C'est le puits du village.

En général, les femmes viennent là tôt le matin pour tirer de Peau et échanger des nouvelles. Mais pour l'instant pas une femme en vue ; ni un homme, d'ailleurs.

Au cœur même de l'activité du village d'habitude, cet endroit est maintenant (du fait de la Malédiction, sans aucun doute) silencieux comme une tombe.

Vous vous approchez de la margelle en pierre et vous jetez un coup d'œil dans le puits même. Douze mètres de profondeur, creusé à la main et tapissé de pierres

par un maçon patient bien avant votre naissance. La surface de l'eau, trop éloignée, est invisible. En revanche...

Oui, pas le moindre doute ; des marches ont été creusées dans les pierres ! Etrange que personne ne s'en soit encore aperçu. Si elles ne datent pas d'hier, elles semblent néanmoins assez récentes. Qui a bien pu avoir l'idée de tailler des marches dans la paroi d'un puits ? Et où conduisent-elles ?

Vous pouvez toujours essayer de le savoir en descendant ces marches au [64](#). mais, comme elles ont l'air glissantes et dangereuses, peut-être préférerez-vous retourner à votre carte pour choisir une autre destination...

6

Nageant avec énergie, vous halez l'énorme cadavre du Monstre du Loch Marocanar vers la rive pour l'examiner. C'est une créature hideuse, d'aspect visqueux, couverte d'écaillés et terrifiante, même morte.

Et comme l'apparence d'un monstre ne peut pas vous apprendre grand-chose, vous allez peut-être décider de l'éventrer pour vous livrer à une rapide autopsie. Rendez-vous dans ce cas au [39](#). Mais si vous préférez vous en abstenir (ce que personne ne vous reprochera), rendez-vous au [16](#).

7

Voilà qui est bien étrange, Pip. Vous êtes arrivé au Poste de Garde qui se dresse sur la route principale menant à Glastonbury. On l'appelle le Poste de Garde parce qu'un mur protégeait autrefois le village, à l'époque terrible où le Roi Arthur n'avait pas encore réussi à faire régner l'ordre et la loi en Avalon. Le mur a disparu depuis longtemps, mais le Poste de Garde existe toujours, et vous savez par expérience qu'il devrait y avoir ici un garde symbolique (du nom de Sam). Le vieux Sam n'est pas un vrai garde, bien sûr, mais simplement un personnage pittoresque arborant une tenue comique tout à fait démodée, et armé d'une épée et d'une lance de pacotille — une tradition, en somme, préservée par la Municipalité. Le problème, c'est que Sam n'est pas là. Il n'y a pas d'autre garde non plus. Le Poste est silencieux, glacé et tout à fait vide.

Mieux vaut choisir une autre destination sur votre carte.

8

RENSEIGNEMENTS

MON

ESSERDA

REITEM

ZKIVH ZERI IVNKOR ULINFOZRIV WRGVH Z SZFGV ELRX
«KORXkOX» VG IVMWVA ELFH ZF GIVRAV

Eh bien, vous qui vouliez remplir le formulaire...

9

Le mastiff, qui répond au doux nom de Brutus, Rex (ou pourquoi pas Boy, d'ailleurs) possède 25 POINTS de vie, mord cruellement avec un 5, et arrache des lambeaux de chair à ses victimes en infligeant 4 Points de Dommage supplémentaires. Ce qui fait de lui un redoutable combattant. Il vous accompagnera au cours de votre aventure, attaquera pour votre compte n'importe quoi, à l'exception de M. Acton lui-même, ce qui est bien compréhensible. Néanmoins, il ne se battra jamais à mort, mais s'arrêtera lorsqu'il ne possédera plus que 5 points DE vie, vous laissant le soin de terminer le combat. (Si alors vous ne réussissez pas à le soigner pour que son total de POINTS de vie redevienne supérieur à 5, il refusera de se battre. Et, bien entendu, il court le risque d'être tué au cours d'un combat, qu'il veuille ou non s'arrêter.)

Sifflez-le maintenant pour le faire venir au pied et retournez au [70](#) pour décider où vous irez ensuite tous deux.

10

— Donne-moi donc une des couvertures du lit, vous ordonne Merlin.

Vous lui passez la couverture sans faire de commentaires, et il la drape sur son corps osseux à la façon d'une toge romaine de fortune.

— Maintenant, dit-il, viens avec moi.

Vous sortez donc à sa suite par une porte ménagée dans le flanc du tonneau.

Aussitôt, vous prenez conscience du tragique de la situation. Le tonneau, comme vous le constatez maintenant, se trouve au pied de la colline de Cadbury, en bordure des vastes plaines à blé qui s'étendent jusqu'au village de Glastonbury. Mais, bien que le soleil brille et que le temps de la moisson approche, les champs sont nus. la terre desséchée — craquelée de failles qui dessinent une sorte de puzzle bizarre, sans la moindre plante en vue. Et, au-delà, Glastonbury est noyé dans un épais brouillard gris, accroupi, dirait-on, tel un crapaud sur le village, mais n'en débordant pas d'un centimètre.

Et comme si cela ne suffisait pas. lorsque vous levez les yeux vers le sommet de la colline de Cadbury où se dresse l'altière silhouette du Château de Camelot, vous constatez que le fier donjon du Roi Arthur a été transformé en une masse spongieuse où l'on a bien du mal à reconnaître le siège de L'étincelante Cour du Roi.

De plus en plus inquiet, vous vous tournez vers Merlin.

— Que s'est-il passé? demandez-vous, le souffle coupé.

Il secoue la tête.

— C'est la Malédiction, je te dis... La Malédiction sur Camelot !

Oui, oui, faites-vous avec impatience, mais qui l'a prononcée et quel en a été le résultat, et pourquoi personne n'y a-t-il mis bon ordre, et que peut-on faire maintenant, et qui... ? Il lève une main osseuse.

— Patience. Tout le monde me pose les mêmes questions et je ne connais pas toutes les réponses. Mais si tu te précipites au [22](#), je te dirai tout ce que je sais.

Alors, qu'attendez-vous ?

11

Vous cherchez avec soin, mais vous ne trouvez rigoureusement rien qui présente le moindre intérêt.

C'est irritant, quand même! Reprenez donc votre carte avant d'avoir perdu votre sang-froid.

12

Un éclair d'une clarté si intense qu'il vous aveugle, un nuage de fumée si acre qu'elle vous étouffe, un roulement de tonnerre si bruyant qu'il vous assourdit, un influx d'énergie si fort qu'il vous laisse sans voix, le tout en l'espace d'une seconde. Pendant un instant, vous voilà en piteux état (sourd, muet, aveugle et suffocant). Mais, heureusement, la lumière s'atténue, la fumée se dissipe, le bruit s'arrête et l'énergie elle-même se mue en une créature verte et écailleuse de cinq mètres de long, qui souffle du feu par les naseaux. En aventurier chevronné que vous êtes, vous êtes sûr d'une chose : vous vous trouvez en présence d'un Dragon Vert alchimique !

Soyez prudent. Pip, cette brute vous trancherait la gorge sans la moindre hésitation. Les Dragons Verts possèdent 40 points de vie. et leur haleine fétide entraîne la perte de 10 Points de Dommages supplémentaires à chaque coup qu'ils portent avec succès. Ils disposent également d'un intéressant tour de magie qui leur permet, s'ils sortent un 12, de vous transformer en or massif (ce qui est une spectaculaire façon d'être tué). La caractéristique de ce Dragon Vert en particulier, c'est que vous pourrez l'appeler à la rescousse lorsque vous vous trouverez en danger. Trois fois au cours de l'aventure (et donc encore deux fois). Si vous avez de la chance, il luttera à vos côtés durant un combat chaque fois que vous ferez appel à lui. Encore faut-il, répétons-le, avoir la chance pour soi. Pour le savoir, lancez un dé et notez le résultat obtenu. Puis lancez-le de nouveau : si vous n'obtenez pas, la deuxième fois, un total plus élevé que le premier, le Dragon vous attaquera sur-le-champ et luttera à mort. Si, en revanche, vous obtenez la deuxième fois un total supérieur au premier, il combattrà à votre place toute créature qui vous cherchera, alors, noise. Bien. Maintenant que vous avez fini de jouer avec des dragons, vous devriez retourner au paragraphe que vous venez de quitter et vous lancer dans des aventures plus sérieuses.



13

Au moment où vous prononcez le mot magique, tout ce qui vous entoure disparaît d'un seul coup et vous vous retrouvez sur une route solitaire. Au loin, en direction du sud-est, vous distinguez un groupe de constructions noyées dans le brouillard, alors que, vers le nord-ouest, la route semble aboutir à un marais ou un marécage, au milieu duquel se dresse une colline d'une étrange forme arrondie.

Le sud-est mène au [34](#), alors qu'en suivant la route vers le nord-ouest vous aboutirez au [32](#).

14

Eh bien, vous y voilà, pas vrai? Tué raide mort d'une façon ou d'une autre. Mais inutile de demeurer ainsi. Empoignez vos dés, recalculez vos points de vie, et vous pourrez repartir à l'aventure en moins de temps qu'il n'en faut pour dire *anticonstitutionnellement* (qui est censé être le mot le plus long de la langue française, soit dit en passant). De plus, vous n'êtes pas obligé de retourner au tout début, à moins que vous n'en ayez envie, mais simplement au début du paragraphe où vous avez trouvé la mort. Si, par exemple, vous avez été tué au village de Glastonbury, vous pouvez recommencer à cet endroit-là. Si vous avez été tué au Château, vous pouvez recommencer au Château. Cela fait gagner beaucoup de temps, et peut même se révéler utile à la longue, puisque vous pourrez ainsi immédiatement vous livrer à de nouvelles investigations auxquelles vous n'aviez pas songé tout d'abord.

15

Escalader le flanc de l'Hôtel de Ville n'est pas facile. Lancez deux dés. Si vous faites moins de 6, rendez-vous au [19](#). Si vous faites 6 ou plus, rendez-vous au [27](#).

16

Dites donc ! s'exclame une voix irritée derrière vous. Qu'est-ce que vous avez fait à Flipper ? Vous pivotez sur vous-même, l'épée au poing, prêt à vous défendre, mais vous n'avez devant vous qu'Albert la Vertu, le vendeur de charrettes d'occasion de la ville. Petit, inoffensif d'aspect, il est vêtu d'une tunique de laine jadis élégante mais en loques aujourd'hui, en raison de la Malédiction.

— Flipper ? répétez-vous, déconcerté.

— Mon poisson rouge, dit-il, en montrant l'horreur que vous avez sortie de la mare aux canards. Vous vous tournez vers le cadavre pour l'examiner.

— Un *poisson rouge*, ça ?

— Naturellement ! glapit Albert la Vertu, furieux. C'en était un du moins. Il a un peu grossi depuis la Malédiction. Vous l'avez tué ?

— Eh bien... oui, reconnaissez-vous, un peu gêné. Vous comprenez, il allait me... Mais vos explications ne l'intéressent pas.

— Tu seras vengé. Flipper, proclame-t-il d'un ton tragique et, sortant de sous sa veste une trique d'aspect redoutable, il se jette sur vous.

Ce ne sera pas un combat à mort, Pip, puisque Albert n'est pas un meurtrier. Il est seulement un peu fou — et encore sa folie n'est-elle due qu'à la Malédiction. S'il réduit vos points de vie à moins de 15, il s'éloignera, ayant vengé son honneur. Si vous réduisez ses points de vie à moins de 15, il s'enfuira en hurlant des insultes. Dans un cas comme dans l'autre, vous avez la possibilité de vous rendre au [39](#) pour éventrer le poisson rouge, ou de retourner à votre carte pour choisir une nouvelle destination. Un dernier mot : ce pauvre Albert ne possède que 19 points de vie...



17 Dans les douves, une écume verdâtre et des débris variés flottent à la surface de l'eau tels des cadavres.

17

Cette route vers Camelot devrait vous être familière, car vous l'avez souvent empruntée dans le passé, généralement en triomphateur après avoir massacré quelque monstre redoutable entre tous, et sauvé une fois de plus le Royaume. Et pourtant vous ne la reconnaissez pas. Large et bien dessinée, elle serpentait sur la colline, mais elle est en si piteux état, creusée de nids-de-poule, ravinée, parfois effondrée, qu'elle évoque plutôt un sentier de chèvres maintenant. Les arbres d'ornement qui la bordaient, plantés par Mog Pouce Vert, le jardinier en chef du Roi Arthur, sont rabougris, malades, et nombre d'entre eux sont même tombés. Quant à la plaine en contrebas, qui composait un paysage si harmonieux, ce n'est plus qu'un vaste marécage asséché, hérissé de maigres buissons.

Dans cette ambiance, l'aspect du Château ne vous surprend même pas. Ses clochetons aériens, ses tours élancées, ses murailles altières, ses formidables remparts sont maintenant complètement couverts d'une couche épaisse et suintante de fongosités noirâtres, qui transforment tout l'édifice en une sorte de gigantesque crapaud. Le fond de l'air est glacé. Une odeur fétide s'élève des douves. Une écume verdâtre et des débris variés flottent à la surface de l'eau tels des cadavres. De grosses bulles montent lentement des profondeurs pour venir crever à l'air libre, crachant de petits nuages soufrés. Le pont-levis, relevé, porte des traces de pourriture sèche, et la herse abaissée est rongée par la rouille. Il n'y a pas de gardes sur les remparts. Une immobilité silencieuse enveloppe le Château comme un linceul.

Bienvenue à Camelot. Pip. Mais comment comptez-vous y pénétrer ? Vous pourriez, peut-être, essayer de traverser le fossé à la nage (rendez-vous au [26](#)), ou annoncer courageusement votre arrivée (rendez-vous au [43](#)). ou même encore renoncer à cette idée stupide et vous mettre en route pour Glastonbury (rendez-vous au [34](#)).

18

La prison de Glastonbury est la bâtisse la plus à l'ouest sur votre carte, et l'on a soigneusement évité de lui attribuer un numéro, car seul un idiot pourrait avoir envie d'y aller. Elle est sinistre vue de l'extérieur, et pire encore à l'intérieur. L'agent de police Cradock vous pousse dans une étroite cellule dont il boucle la porte. Après quoi, il jette la clef. — Votre procès aura lieu le 31 février, dit-il. Accablé, vous écoutez décroître le bruit de ses pas, puis vous vous tournez pour explorer la cellule. Deux mètres sur deux, pas de fenêtre, un sol et des murs de pierre. Le seul autre occupant est un rat.

Vous pourriez fort bien mourir de faim ici, Pip, bien qu'il vous reste toujours la possibilité de manger le rat. Vous pouvez attaquer cette créature au [29](#) ; ou essayer de lui parler au [52](#) ; ou vous asseoir et attendre tranquillement que la faim vous emporte au [14](#).

19

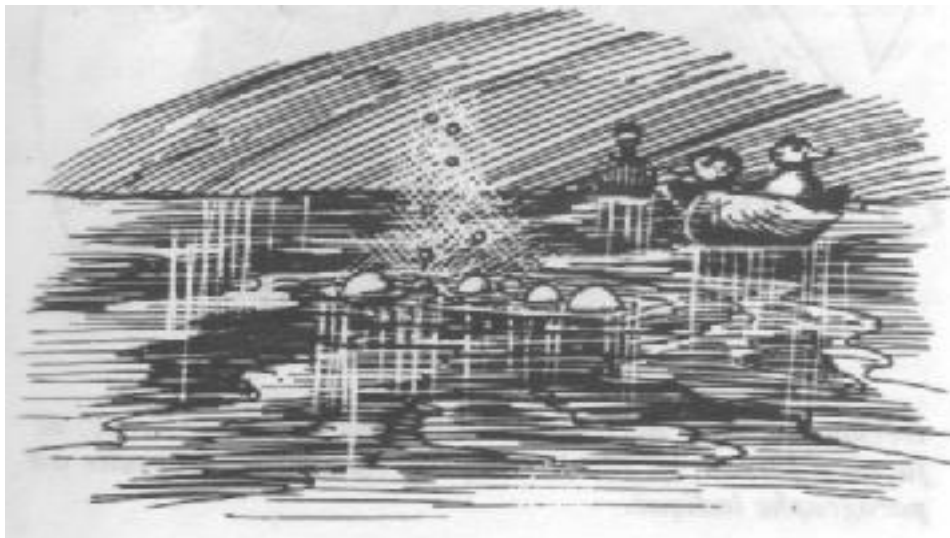
Vous êtes tombé sur la tête.

Vous trouverez peut-être une aspirine au [14](#).

20

Vous êtes au bord de la mare aux canards du village : une petite étendue d'eau couverte d'une mousse verdâtre où sont parfois jetés des indésirables. Trois canards s'y trouvent en ce moment, barbotant à reculons pour quelque étrange raison. Vers le milieu, vous voyez des bulles crever à la surface, comme si quelqu'un, tombé dans l'eau, était en train de se noyer.

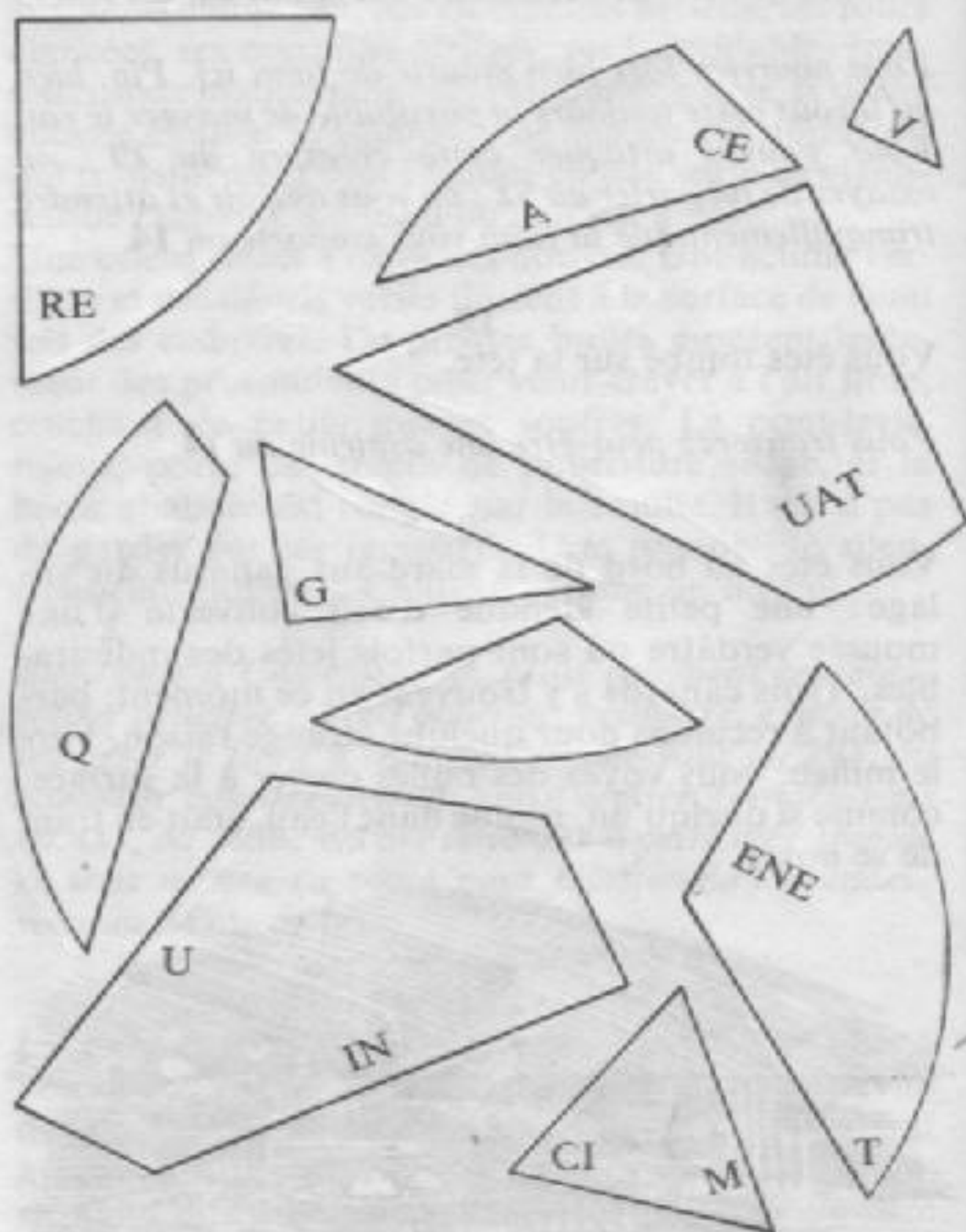
Si vous voulez examiner ces bulles, il va falloir vous mouiller les pieds... jusqu'à la tête ! Mais si vous y tenez, vous pouvez sauter dans la mare (rendez-vous au [3](#)). Si vous préférez rester au sec, vous pouvez toujours passer le temps en nourrissant les canards au [63](#), ou en choisissant une nouvelle destination sur votre carte.



21

*Vous farfouillez dans le tas de paille disposé dans un coin et vous découvrez...
Un trou portatif !*

Bon sang, Pip, quelle trouvaille ! Vous n'avez plus qu'à le reconstituer en suivant les instructions, et vous rendre ensuite au numéro du paragraphe que vous aurez découvert, ce qui vous permettra de vous enfuir.



Décalquez, puis découpez et assemblez les morceaux, de façon à former un cercle complet. Rendez-vous ensuite au paragraphe indiqué.

La Malédiction

22

Voici comment le malheur est arrivé. Durant de nombreux mois, après le retour d'Excalibur¹, le Royaume d'Avalon connut de nouveau la paix et l'abondance. C'était l'une de ces époques bénies où le commerce est prospère, où le blé pousse dru, où brigands, coquins, malandrins, bandits de tout poil se mettent en semi-retraite, et où il ne pleut que la nuit, passé minuit. Les dragons eux-mêmes ne faisaient que de rares apparitions, très espacées (résultat d'un mois d'août fort sec Tannée précédente, d'après les vieux du pays) ; l'un d'eux avait d'ailleurs inventé la formule : « On se la coule vraiment douce ! ». devenue par la suite un slogan universel.

Les valeureux Chevaliers de la Table Ronde, n'ayant que quelques dragons à combattre et peu de torts à redresser, passaient la majeure partie de leur temps à organiser des tournois, à la grande satisfaction des paysans qui obtenaient des billets gratuits pour ces spectacles, et prenaient le plus vif plaisir à voir tous ces aristocrates tomber de leurs chevaux, et se casser un bras par-ci, une côte par-là. Le Roi Arthur, soulagé du lourd fardeau des affaires de l'État, disposait de plus de temps libre qu'il consacrait à la pêche.

1. Voir *Au Royaume de l'Epouvante*, Folio Junior n° 349.

Seuls l'Enchanteur Merlin et le Tonnelier de la Cour — petit homme trapu du nom de Harold — étaient occupés ; et cela uniquement parce que ce redoutable excentrique qu'était l'Enchanteur gallois avait passé à Harold la commande d'un gigantesque tonneau dans lequel il se proposait de vivre, tel Socrate (ou bien était-ce Platon ?).

Le mystère plane encore sur les événements qui bouleversèrent cette situation idyllique. Certes les hypothèses ne manquèrent pas. La sage-femme de Glastonbury, Mme Duracre, racontait que le Joueur de Flûte engagé par la Municipalité pour débarrasser l'Hôtel de Ville des cafards qui l'infestaient n'avait jamais été payé. Albert le Cultivateur, aussi célèbre pour ses élucubrations fantaisistes que pour sa manie de fumer de la tourbe dans sa pipe en terre, soutenait que le responsable était son ennemi juré, Abraham le Forgeron, qui avait un soir pris une telle cuite qu'il était tombé dans un Puits Sacré, commettant ainsi malgré lui un acte de profanation. Petronicus Ambilicus, le vieil Alchimiste romain qui s'adonnait encore à sa science à Glastonbury, estimait qu'il s'agissait d'un phénomène saisonnier, mystérieusement lié à la position de la planète Mercure.

Selon des théories plus sérieuses, avancées par l'archevêque de Canterbury, on aurait dérangé l'Hydre Géante en Cornouailles ; à moins qu'il ne fallût incriminer les sorcières du Pays de Galles. Mais le fait est que personne ne savait vraiment. Chacun s'endormit un soir (avant minuit pour éviter la pluie) dans un Royaume où tout était verdoyant, doré, ensoleillé et paisible, et se réveilla le lendemain matin pour être plongé dans un cauchemar de pourriture, de peste, de ténèbres et de corruption.

Le premier détail qui frappa tout le monde, c'est que le soleil, à l'aube de ce jour-là, prit une inquiétante teinte verdâtre. Et, bien que le phénomène se fût légèrement atténué durant la matinée, un épais brouillard planait toujours sur Glastonbury ; les réserves d'eau étaient polluées, tous les Chevaliers d'Avalon avaient disparu, un champignon grisâtre rongait le Château de Camelot, les récoltes de grain étaient détruites, une épidémie ravageait les cochons et tout le bétail en général, le sol était devenu stérile, des boursouflures et des taupinières hérissaient, tels des furoncles, la surface de toutes les routes principales, l'or se mettait à rouiller, le linge pourrissait, et presque tout était recouvert d'une sorte de moisissure.

Une malédiction s'était abattue sur Avalon, disaient en hochant la tête les vieux du pays. Et, pour une fois, tout le monde était d'accord avec eux. Mais que pouvait-on faire ? Tel était le problème. Une première délégation se rendit à Camelot, mais constata aussitôt qu'il était impossible de pénétrer dans le Château, et encore plus d'entrer en communication avec le Roi Arthur ou les membres de sa Cour.

Une deuxième délégation se rendit au tonneau de Merlin, dont l'accès lui fut refusé, sous prétexte que l'Enchanteur n'avait rien à se mettre sur le dos. Les

membres de la délégation admirent volontiers cette explication, car ils avaient eux-mêmes perdu la majeure partie de leurs vêtements. Après quoi, les gens se résignèrent à souffrir, comme c'est généralement le cas en présence d'une mystérieuse adversité. Sauf Merlin, bien entendu, qui, selon son habitude en cas de problèmes trop graves pour être résolus par des humains normaux, lança un Sortilège du Filet pour capturer le plus grand héros de tout l'univers connu, un être doué d'assez de courage, d'adresse, de talent, de bon sens, de beauté et de confiance en soi pour animer le corps de Pip. Ceux qui connaissaient l'existence de ce sortilège furent fort soulagés. La situation exigeait en effet l'intervention d'un héros — en particulier, un héros assez stupide pour risquer sa peau — afin de rétablir l'ordre.

Maintenant, rendez-vous au [50](#) pour poursuivre votre lecture.

23

Non, rien d'intéressant ici. Il n'empêche : il vaut toujours mieux se montrer consciencieux.

Maintenant, reprenez votre carte et choisissez une nouvelle destination.

24

Le trou donne accès à un tunnel qui s'enfonce profondément sous la terre.

Et finit par ressortir au [34](#).

25

—Ecartez-vous, mes Frères ! les avertissez-vous en dégainant la fidèle E.J. Sinon je vous découpe en cubes sacrés !

Mais les moines vous sourient benoîtement.

—Si vous nous tuez, mon bon monsieur, la foudre du Tout-Puissant s'abattra sur vous et vous terrassera alors que nous autres, en revanche, nous sommes parfaitement libres de vous malmenier et de vous conduire jusqu'au 14, puisque le bon droit est de notre côté.

Vous voilà dans une situation bien délicate, si vous croyez à toutes ces sornettes ecclésiastiques. Si vous avez tout de même envie de les affronter, rendez-vous au [31](#). Mais il vous reste la possibilité de rebrousser chemin, et de faire un nouveau choix sur votre carte.

26

L'eau des douves a toute la fraîcheur et la consistance d'une épaisse soupe de pois cassés, et une certaine qualité corrosive qui provoque chez vous une éruption de

pustules sur tout le corps avant même que vous ayez franchi trois mètres. E.J. elle-même, votre fidèle épée parlante, en vient à protester :

— Gloug... gloug...

— Boucle-la, E.J. !

Malgré ce désagrément, vous nagez avec vigueur en direction du mur du Château. Mais, en dépit de tous vos efforts, il semble toujours aussi éloigné.

— Gloug... on... ne se... rapproche pas du tout.

— Boucle-la, E.J. !

Il n'empêche qu'elle a raison. Un quart d'heure plus tard, vous barbotez toujours dans cette eau nauséabonde, et toujours à quelques mètres à peine de la rive d'où vous avez plongé. Vous finissez par faire demi-tour, en pestant contre Merlin et ses conseils absurdes.

— C'est vraiment l'idée la plus stupide que tu aies jamais eue ! dites-vous sèchement à E.J. en vous hissant avec peine hors de l'eau.

C'est peut-être vrai (mais probablement pas). En tout cas, vous ne savez toujours pas comment pénétrer dans le Château. Vous pouvez, néanmoins, annoncer courageusement votre arrivée (rendez-vous au [43](#)), ou renoncer à cette tentative et filer vers Glastonbury (rendez-vous au [34](#)).

27

Faisant appel à vos techniques d'escalade les plus sophistiquées, mises au point durant toute une vie de chapardage dans les vergers, vous avez atteint la hauteur vertigineuse de trois mètres lorsqu'une voix retentit derrière vous.

—Allons, allons, qu'est-ce qui se passe ici, une fois?

Vous tournez la tête, toujours cramponné au mur, et vous reconnaissez Cradock, le policier du village. Son uniforme est en lambeaux, à cause de la Malédiction, mais son casque et sa matraque sont intacts.

—Monsieur, vous écriez-vous avec une remarquable présence d'esprit, je suis Pip l'Aventurier, chargé par l'Enchanteur Merlin de sauver le Royaume de la Malédiction de Kran. Et je suis à la recherche d'indices qui me permettront de découvrir l'identité du misérable qui en est responsable, et l'endroit où il trouve.

Vous raconterez ça au juge, réplique sévèrement Cradock en vous tirant à bas du mur.

El il vous emmène sans ménagement au [18](#).

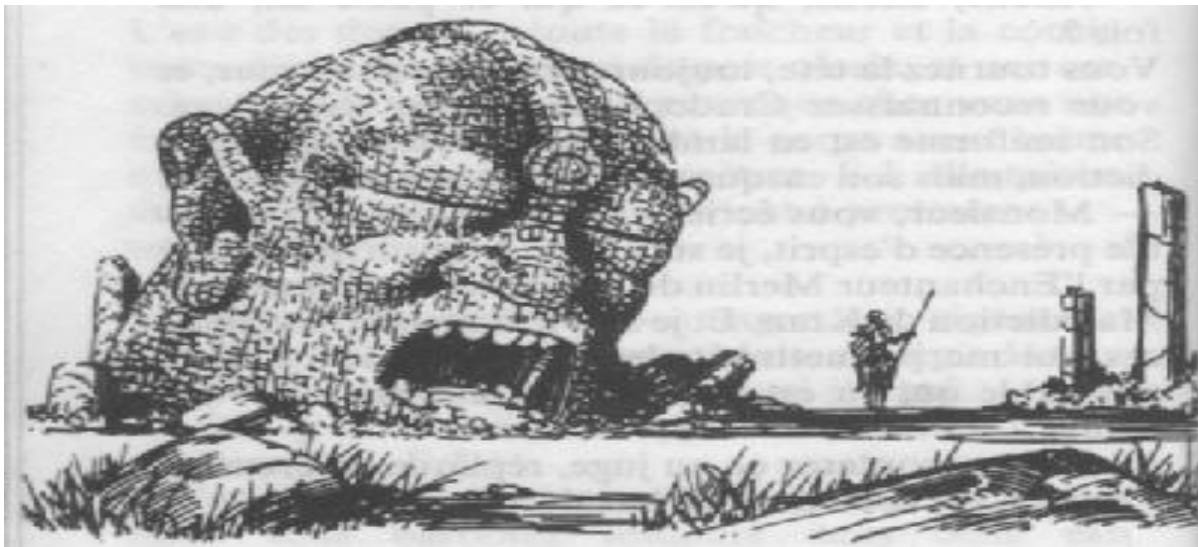
28

Vous coulez comme une pierre jusqu'au [14](#).

29

—Encaisse ça, gaspard pelé ! vous criez-vous en dégainant E.J. et en vous jetant sur le rat.

Qui, comme tous les rats, est plus coriace qu'il n'en a l'air, car il possède 33 points de vie et sa morsure est venimeuse. Si cette petite fripouille vous inflige ne serait-ce qu'un seul coup, cela vous vaudra 5 Points de Dommage supplémentaires. Quoi qu'il en soit, vous devez mener le combat à son terme. Si vous survivez à cette redoutable rencontre, vous découvrirez quelque chose d'assez intéressant au [21](#). Sinon, vous ne trouverez rien d'intéressant au [14](#).



30

Un spectacle assez familier, Pip, puisque votre père adoptif, le Fermier John, vous amenait ici à l'arrière de sa carriole dans votre enfance. C'était l'époque où il venait vendre les produits de sa ferme sur le Marché de Glastonbury, car vous vous trouvez sur la place du marché.

Pour l'instant elle est vide, ce qui est bien étrange à cette heure de la journée. Il devrait normalement y avoir quelqu'un, ne serait-ce qu'un rétameur réparant des pots ou un mendiant essayant de soutirer quelques sous aux passants. Mais il n'y a que la place, vide, avec le puits (numéroté 5 sur votre carte) au milieu. La Malédiction, dirait-on, a été désastreuse pour les affaires.

vous feriez bien, maintenant, de vous trouver une destination plus intéressante.

31

Vous vous ruez en avant et la bagarre commence !

Chaque moine possède 20 points de vie ; même désarmé, il portera un coup avec un 5 et infligera 3 Points de Dommage supplémentaires à mains nues, grâce à l'entraînement militaire qu'il a suivi. Les moines se rendront lâchement si vous réussissez à abaisser leur nombre de points de vie en dessous de 5. et vous pourrez alors vous rendre au [48](#). Mais si, par accident, vous en tuez ne serait-ce qu'un seul, vous serez frappé par la foudre et vous devrez vous rendre au [14](#). (Si ce sont eux qui vous tuent, vous devrez également aller goûter la béatitude du [14](#).)

32

La route que vous suivez se rétrécit, se détériore et finit par disparaître complètement, vous laissant au milieu d'un vaste marécage où vous devez faire preuve de la plus grande prudence pour progresser. Vous pourriez facilement être aspiré par le sol spongieux et vous noyer mais, en aventurier chevronné, vous tâtez le terrain à chaque pas et vous avancez lentement en direction du Mont Tor de Glaston- bury, à la cime curieusement arrondie.

— Je voudrais bien que tu ne fasses pas ça ! se plaint E.J. d'une voix amère.

— Pourquoi donc ? demandez-vous.

Que tu m'utilises pour tâter le sol devant toi avant de faire le moindre pas. Je suis absolument trempée. Si tu continues comme ça, je vais attraper la crève... ou rouiller.

— Tais-toi ! lui répliquez-vous vertement, ayant mieux à faire que d'écouter les récriminations d'une épée.

— Tu le regretteras ! maugrée-t-elle.

Et, en l'occurrence, elle a raison pour une fois. Alors que les contreforts du Grand Mont ne sont plus qu'à cent mètres à peine, vous enfoncez E.J. dans le marécage devant vous pour tâter le terrain et...

— *Grrrrrrrrhhhhh !*

Une créature de cauchemar jaillit soudain du sol détrempé. Longue de plus de quinze mètres, d'un vert lépreux, la gueule hérissée de crocs redoutables, elle a



32 Une créature de cauchemar jaillit soudain du sol marécageux, elle se dresse au-dessus de vous : vous avez, semble-t-il, dérangé l'Hydre Vigile.

l'air très, très en colère. Elle se dresse au-dessus de vous tel un serpent prêt à frapper et darde sur vous des yeux verts phosphorescents.

— Grrrrrrh h h h ! dit-elle de nouveau.

Vous avez, semble-t-il, dérangé l'Hydre Vigile qui barre l'accès du seul passage sur en direction du Mont Tor. Pire encore, elle a surgi, tenant fermement E.J. coincée entre les dents, vous laissant désarmé. Lorsque l'on sait que l'Hydre possède 1 000 points de VIE, frappe avec un 1, et inflige 50 Points de Dommages supplémentaires, on peut en conclure aussitôt que votre situation est plus que critique. Un instant de réflexion vous permet de vous rappeler que le seul homme à avoir jamais vaincu l'Hydre Vigile était Uther Pendragon, le père du Roi Arthur, et encore n'a-t-il réussi qu'à l'aide d'un Bouclier-Miroir magique. Si par hasard vous possédez ce merveilleux objet, peut-être pouvez-vous tenter votre chance avec l'Hydre au [55](#). Sinon, vous pouvez vous épargner bien du temps perdu en vous rendant directement au [14](#).

33

Un vague sentiment de déjà vu, comme se plaisent à dire les Gaulois.

Vous vous trouvez maintenant à une nouvelle fourche à trois branches, avec le tunnel continuant en direction du nord, deux tunnels secondaires orientés vers le nord-ouest et le nord-est, et un dernier tunnel se dirigeant vers le sud.

Cela pourrait être encore plus déroutant, Pip ; alors gardez votre sang-froid. Le tunnel nord mène au [44](#) ; le nord-ouest au [49](#) ; le nord-est au [53](#). et le sud au [36](#).

34

La route de Glastonbury-, autrefois si pleine d'agréments, ressemble maintenant à une vraie zone sinistrée, conduisant vers un objectif perdu dans le brouillard, et elle est dépourvue de toute séduction. Vous finissez par atteindre les abords du village et avancez à contrecœur dans la brume. Elle est moins dense qu'il n'y paraissait à première vue, et vous parvenez à vous diriger sans peine, mais le froid et l'humidité où vous êtes plongé ne facilitent pas votre vie d'aventurier (qui, de toute façon, n'a jamais été une partie de plaisir).

Que la situation soit pénible ou pas, vous devez maintenant vous concentrer sur la carte de Glastonbury, que vous trouverez à la page 203, et qui vous indiquera les paragraphes où vous pourrez vous rendre.

35

— Eh bien, monsieur le rat, déclarez-vous, sauf erreur, nous sommes coincés ici.

— Ne soyez pas ridicule, réplique le rat. Vous ne vous imaginez pas qu'on m'a jeté en prison pour avoir volé du fromage, n'est-ce pas ?

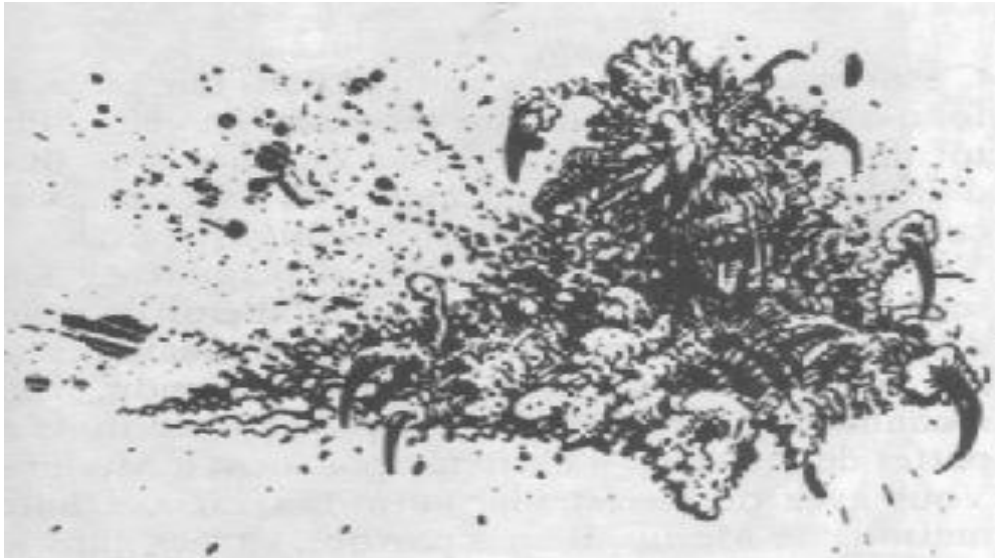
Vous vous efforcez de cacher votre surprise, mais n'en restez pas moins bouche bée.

Les rats pénètrent dans les cellules par des trous, reprend le rat. Nous pouvons tous deux ressortir de la même façon.

Sortir par un trou de rat ? dites-vous, ahuri. Vous, peut-être, mais moi je suis trop gros.

Attendez donc d'avoir vu le trou. Il se trouve sous ce tas de paille.

rendez-vous au [21](#) pour examiner le tas de paille.



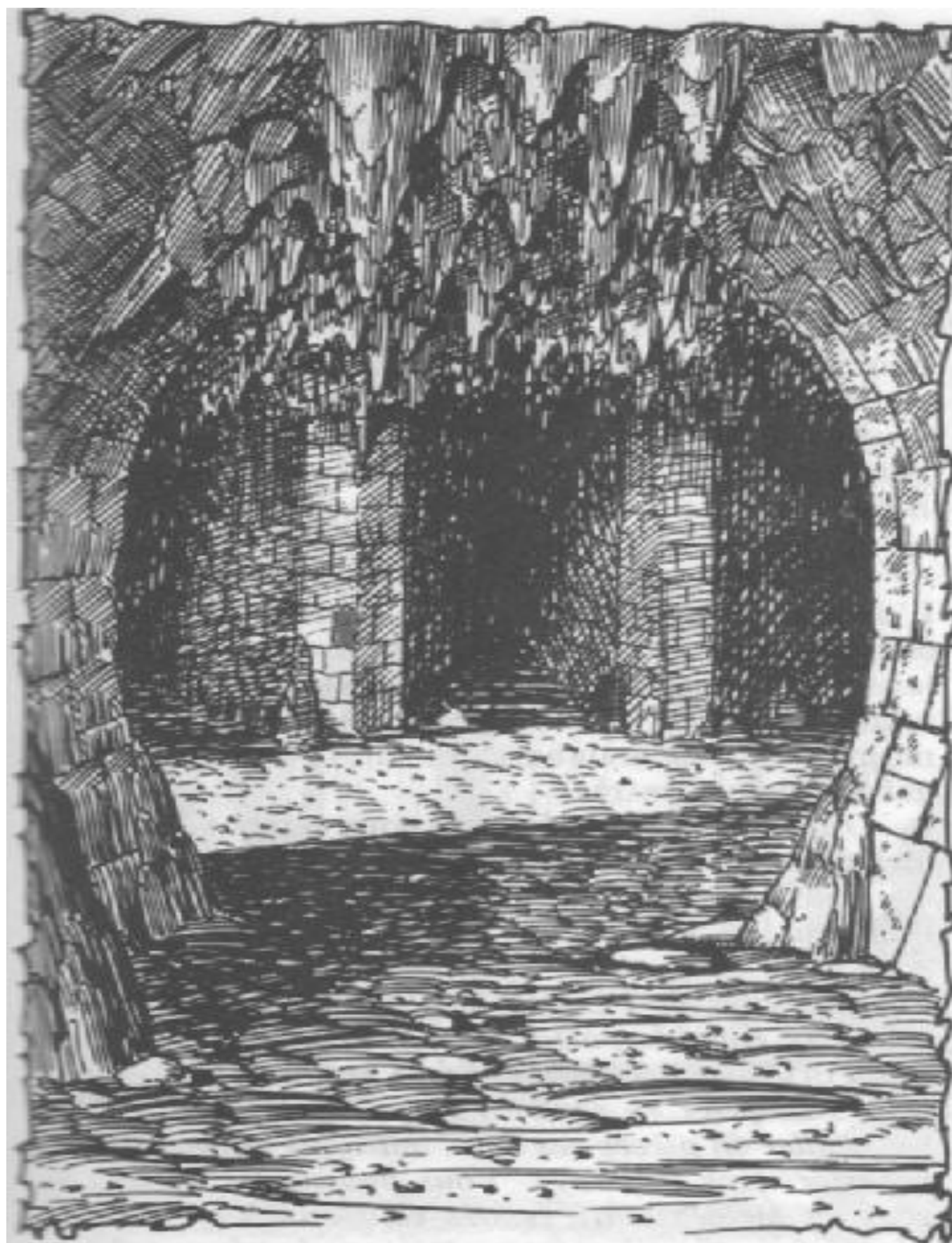
36

Ce n'est pas une grotte — plutôt une sorte de tunnel ; et vous l'avez à peine parcouru sur un mètre que le sol descend brutalement en pente assez raide. Peut-être ce tunnel mène-t-il au Château après tout. Un souterrain qui remonterait ensuite dans la colline...

Par ailleurs, il pourrait également s'agir d'une crypte pleine de vampires. Sait-on jamais avec ce genre d'endroits !

Mais il est un peu tard maintenant pour y songer. Vous avez déjà parcouru un bon bout de chemin et, de toute façon, vous êtes arrivé à une fourche à trois branches, avec le tunnel qui continue en direction du nord, mais deux tunnels secondaires se dirigeant vers le nord-ouest et le nord-est.

Ce qui pourrait être encore plus déroutant, Pip. Alors gardez votre sang froid. Le nord mène au [33](#) . le nord- ouest au [41](#) ; le nord-est au [46](#)



36 Vous parcourez plutôt une sorte de tunnel ou de crypte, lorsque vous arrivez à une fourche à trois branches...

C'est insensé ! Vous vous trouvez dans une pièce, au fond d'un puits ! Enfin, une pièce, si l'on veut... Plutôt une gigantesque bulle, mais meublée d'un lit et d'un fauteuil ; il y a également des livres reliés en cuir, une armoire, un creuset d'alchimiste, un... Voyons un peu?... Un creuset d'alchimiste? Une seule âme dans tout Avalon se donnerait la peine d'installer un creuset d'alchimiste ! Vous saisissez un des livres reliés en cuir. Et, bien entendu, vous reconnaissez sur la page de garde cette écriture en pattes de mouche : « Ce livre appartient à Merlin ». Vous avez découvert une autre des extravagantes maisons de Merlin. Il en a partout, situées dans les endroits les plus inattendus. Rapidement, vous examinez les autres livres dans l'espoir d'y trouver quelque sortilège intéressant, mais vous ne tombez que sur des âneries : un volume sur l'astronomie qui affirme que le soleil fait le tour de la terre à l'envers tous les sept ans, deux récits d'aventures concernant un quelconque idiot du nom de *Loup*Ardent*, un ouvrage sur l'élevage du bétail, un recueil de mots croisés et un manuel de pêche. Quelque peu découragé, vous jetez les livres de côté et vous vous apprêtez à vous diriger vers les marches lorsqu'une idée vous vient : et si vous jetiez un coup d'oeil à l'intérieur du creuset d'alchimiste. Bonne idée ! Car vous apercevez, à demi cachée par les cendres froides, une pierre verte...

Ce pourrait être quelque chose d'épouvantable, bien entendu, car Merlin concocte parfois les mixtures les plus terrifiantes ! Mais vous pouvez, si vous le désirez, prendre la pierre au [56](#). Ou alors, si vous jugez plus prudent de ne pas y toucher, vous pouvez ressortir du puits, et choisir sur votre carte une nouvelle destination.

L'odeur d'encens et les flots de chant grégorien qui émanent de cette grande bâtisse à colonnade vous laissent supposer (si vous ne le saviez pas déjà) que vous êtes arrivé à l'Abbaye de Glastonbury. Deux moines — des malabars tonsurés — montent la garde devant l'entrée.

— O mes bien-aimés Frères, vous écriez-vous, permettez-moi d'entrer, je vous prie !

— Fous le camp! répliquent-ils pieusement à l'unisson.

Ces membres de l'Eglise Militante (dont vous avez peut-être entendu parler durant votre aventure dans Les Portes de l'Au-Delâ. sont vraiment des empêcheurs de prier en rond! Vous allez devoir, semble-t-il. tailler en pièces ces deux individus si vous voulez pénétrer dans l'Abbaye. Vous pouvez les défier. Si vous en décidez ainsi, rendez-vous au [25](#). Mais vous pouvez retourner à votre carte pour choisir une destination plus sûre...



38 *Deux moines, des malabars tonsurés, montent
la garde devant l'entrée de l'Abbaye de
Glastonbury.*

39

— Dis donc, tu ne vas pas te servir de moi pour découper cette horreur tout de même ? demande E.J., ayant deviné que vous vous apprêtiez à éventrer le monstre.

— Je me suis bien servi de toi pour le tuer, non ? lui faites-vous remarquer.

— Oui, mais ça, c'est mon boulot, répond E.J. Découper des cadavres, ça la fiche plutôt mal pour une épée !

— Tais-toi un peu, répliquez-vous, renonçant à la raisonner.

Et, d'un seul coup de votre épée récalcitrante, vous éventrez le monstre. Dans ses entrailles se trouve une collection d'objets hétéroclites — vieux fers à cheval, dagues rouillées, pièces d'armure, bottes en cuir, et ainsi de suite, tout ce qui reste, sans doute, des hommes (et des bêtes) qu'il a dévorés. En fouillant au hasard, vous tombez sur un flacon qui contient un morceau de parchemin. Et, à travers le verre, vous réussissez à lire le message inscrit sur le parchemin. Il déclare simplement : « Il y a une entrée secrète pour Camelot. Au **60** ».

*Renseignement intéressant, s'il est exact. Vous pouvez vous rendre au **60** pour vérifier, ou alors garder le parchemin pour vous en servir ultérieurement et continuer à visiter Glastonbury en suivant votre carte.*

40

Nageant comme un poisson (ou un canard, si vous préférez) vous foncez à toute allure vers l'endroit d'où émergent les bulles, vous demandant quelle peut en être l'origine. Mais, avant que vous ne soyez arrivé à leur hauteur, vous trouvez l'explication, et elle est inquiétante.

Vous voyez en effet émerger de l'eau une longue tête couverte d'écaillés, attachée à un cou également long et couvert d'écaillés, que prolonge à son tour un long corps couvert d'écaillés, à peine visible sous la surface de la mare.

*Félicitations ! Vous venez d'élucider le mystère entourant l'origine du Monstre du Loch Ness ! Mais, pour l'instant, vous feriez bien de décider de ce que vous allez faire. Bien que d'une belle taille, cette créature est plus petite que le fameux Monstre (forcément, car il y a moins de place dans la mare aux canards de Glastonbury que dans le Loch Ness), mais elle possède quand même 30 points de vie, peut vous porter un coup avec un 6, et inflige 5 Points de Dommages supplémentaires. Si elle a le dessus, rendez-vous au redoutable **14**. Mais si c'est vous qui avez le dessus, le **6** sera une meilleure destination.*

41

Le tunnel aboutit à un cul-de-sac au nord-ouest, et se dirige au **36**, vers le sud-est.

Voilà un bâtiment où vous n'avez encore jamais eu besoin d'entrer, car avec tout le butin que vous avez accumulé durant vos diverses aventures, vous êtes assez bien nanti. Mais vous connaissez cet endroit, bien sûr, comme tout le monde à Glastonbury. C'est l'Hospice de la Ville, créé dans un élan de générosité par le Roi Arthur lui-même, inauguré officiellement par l'Archevêque de Canterbury, et où les pauvres et les nécessiteux peuvent de temps à autre être secourus.

Comme d'habitude, les portes sont bouclées et protégées par des barres de fer, et les volets des fenêtres sont fermés.

Vous avancez au-delà des diverses pancartes prévenant : acces interdit... defense d'entrer sous peine de poursuites... chien mechant... propriete privee... reserve au personnel... et ainsi de suite, et, arrivé à la porte principale, vous frappez.

Au bout d'un moment, vous frappez de nouveau. Puis encore une fois. Perdant patience, vous flanquez un coup de pied dans la porte qui s'ouvre à la volée dans un fracas retentissant.

— Propriété de l'Etat î s'exclame une voix aiguë. Il y aura des formulaires à remplir !

Vous vous trouvez à l'entrée d'un bureau impeccable, meublé d'une table de travail impeccable, derrière laquelle est assis un Gnome impeccable. Le personnage vous paraît terriblement familier.

— Excusez-moi, lui dites-vous, mais il me semble que nous nous sommes déjà rencontrés.

— Peut-être bien que oui, peut-être bien que non, réplique le Gnome sèchement. Cela dépend si vous vous êtes rendu ou non au Terrible Royaume des Morts : j'y étais gardien de la Salle du Trésor jusqu'à ce qu'un petit héros imbécile vienne la piller et me fasse perdre mon emploi. Heureusement, quand on est doué pour les chiffres, on trouve toujours du travail. Alors, que voulez-vous ? Je suis très occupé

— Je me demandais si vous pourriez me donner quelques renseignements au sujet de la Malédiction qui pèse sur Avalon. lui dites-vous.

— Remplissez ce formulaire, dit le Gnome d'un ton sec en poussant vers vous un bout de parchemin.

Si vous voulez perdre votre temps en paperasseries, rendez-vous au [8](#). Si vous préférez soutirer des renseignements au Gnome à coups de poing. rendez-vous au [222](#). Enfin, si vous avez l'impression d'avoir fait chou blanc dans cet endroit, reprenez votre carte, et choisissez une autre destination.

— Holà ! appelez-vous, les poings sur les hanches, silhouette frêle mais fièrement campée, encore rape- tissée par l'édifice couvert de champignons qui se dresse devant elle.

Holà ! lancez-vous de nouveau. Ici Pip le Pourfendeur de Dragons, le Héros d'Avalon. qui cherche à entrer à la Cour de Camelot comme il en a le droit en tant que serviteur et ami du grand Roi Arthur ! A l'intérieur du Château s'élève un ricanement haineux.

Ce sera, comme vous allez le découvrir si vous vous attardez plus longtemps, la seule réponse que vous obtiendrez. Il ne vous reste donc que deux possibilités : traverser le fossé à la nage (rendez-vous au [26](#)). ou filer à Glastonbury (rendez-vous au [34](#)).

44

Un carrefour... Comme c'est excitant ! Des tunnels conduisent vers le nord, le sud, l'ouest et l'est.

Le tunnel nord mène au [57](#) ; le sud au [33](#) ; l'ouest au [65](#) ; l'est au [71](#).

45

Aïe ! Maladroit : vous êtes tombé dans le puits et vous vous êtes rompu le cou. Enfin, presque. Vous êtes tombé en effet — ces marches sont extrêmement glissantes — mais la surface de l'eau a amorti la chute et même si le choc vous a fait perdre 5 points de vie, vous devriez pouvoir vous ressaisir suffisamment pour examiner les lieux au [37](#).

46

Le tunnel aboutit à un cul-de-sac au nord-est et vous renvoie vers le sud-ouest au [36](#).

47

Il vous faut traverser un champ labouré pour arriver à ce bâtiment, Pip, ce qui n'a rien de surprenant puisque vous vous trouvez à la Ferme d'Acton. Et derrière ce bâtiment, voilà en effet Bartholomé Acton en personne, en train de broyer ses betteraves au fond d'un silo, et toujours aussi hargneux.

— Bien le bonjour, monsieur Acton ! dites-vous aimablement.

Car vous l'avez rencontré plusieurs fois sur le marché de Glastonbrury, en compagnie de votre père adoptif, le Fermier John.

— Euh... arh... réplique-t-il.

Et il tend la main vers une fourche tout en lançant trois brefs coups de sifflet entre les dents.

— Je me demandais... commencez-vous.

Mais vous êtes interrompu par les aboiements furieux du chien des Acton. un mastiff colossal qui tourne au coin de la grange sur les chapeaux de roue.

— Allez ouste. Du balai ! Ou je te fous mon bestiau aux trousses ! vous lance M. Acton, ne laissant planer aucun doute sur ses intentions.

Le mastiff, à peine plus petit qu'un cheval de trait, avec des yeux rouges luisants et des crocs dégoulinant de bave, est ramassé sur lui-même, frémissant, à moins d'un mètre de vous, et prêt à vous sauter à la gorge sur un signe de son vieux maître.

Pas de doute, la Malédiction a rendu les gens bien nerveux dans les parages. Si vous vous attardez, vous allez à coup sur avoir une bagarre sur les bras, non seulement avec ce mastiff, mais avec le vieux bonhomme et sa redoutable fourche. Si vous voulez voir comment va évoluer cette intéressante situation, rendez-vous au [70](#) Sinon, souriez poliment et retournez rapidement à votre carte où vous pourrez vous mettre à la recherche d'un personnage moins irascible.

48

Les deux moines, domptés, vous font franchir la grande porte de l'Abbaye, et vous escortent à travers le cloître jusqu'à une massive porte en chêne, qui donne accès à une salle d'attente.

— Si Votre Honneur veut bien se donner la peine de se reposer ici un instant, déclare l'un d'eux en frottant son crâne endolori, nous allons aller chercher le Supérieur.

Et cela ne dure en effet qu'un instant, car le Supérieur arrive presque aussitôt.

— Dieu soit loué, vous voilà ! s'exclame-t-il en levant les yeux au ciel. Je croyais que Merlin ne vous retrouverait jamais. Non pas que j'approuve ses méthodes, bien sûr. La magie et ainsi de suite, c'est très vilain. Mais la situation est désespérée comme vous pouvez le constater, et une malédiction est une malédiction.

Si vous êtes si content de me voir, pourquoi n'avez-vous pas donné l'ordre à vos brutes de moines de me laisser entrer ? demandez-vous d'un ton irrité.

Je devais m'assurer que vous étiez bien Pip le héros. Seul Pip pouvait venir à bout de ces deux-là. Maintenant, venons-en aux faits. Je me suis livré de mon côté à une petite enquête et il semble que vous ne trouverez pas l'origine de la Malédiction dans ce monde, mais dans un autre...

— Pas le Terrible Royaume des Morts de nouveau ! gémissiez-vous.

— Seigneur, non ! s'exclame le Supérieur. Un endroit beaucoup moins plaisant que ça ! Ou du moins plus... déroutant. Je parle du fameux Plan Astral. C'est de là que viennent les meilleures malédictions. d'après mon expérience. Une expérience limitée, bien entendu.

— Comment puis-je accéder à ce Plan Astral ? demandez-vous, débordant de courage et d'excitation.

— Vous n'y accéderez pas, répond le Supérieur. Ou du moins pas tout de suite. La seule entrée que je connaisse se trouve au sommet du Mont de Glastonbruy mais, pour y parvenir, il vous faut d'abord traverser le Grand Marécage, et venir à bout de l'Hydre Vigile. Pour ce faire, vous avez besoin du Bouclier- Miroir de

Pendragon et, pour vous le procurer, il vous faut découvrir l'entrée secrète de Camelot.

— Vous ne connaissez pas, je suppose, l'entrée secrète de Camelot ? demandez-vous.

Le supérieur, tout excité, opine du bonnet.

— Mais si. justement !

Jetant un coup d'oeil par-dessus son épaule, il vous fait signe de vous rapprocher, se penche vers vous et murmure à votre oreille :

— Rendez-vous au [60](#) !

C'est peut-être un bon conseil, mais pas forcément. Vous pouvez vous rendre directement au [60](#). ou pousser plus loin votre exploration de Glastonbury. si vous le désirez.

49

Vous venez d'entrer dans une petite pièce sans porte. Un couloir est orienté sud-est ; un autre, sud.

Le couloir sud-est conduit au [33](#) ; le sud au [59](#)

50

Enfin tu es prêt ! déclare Merlin. En pleine forme et propre comme un sou neuf. Débordant d'enthousiasme . (Il lève le nez un instant.) On dirait qu'il va pleuvoir, mais il ne pleuvra pas. Il ne pleut jamais quand il faudrait ; seulement quand ça ne sert à rien. Peu importe, tu vas bien vite nous arranger ça.

— Mais je ne sais pas qui a lancé cette Malédiction ! vous écriez-vous, au désespoir.

— Moi non plus, reconnaît Merlin sans hésiter. Toujours est-il que, peu après le début de ce désastre, un orage s'est abattu sur la Place du Village de Glastonbury ; et dans le ciel s'est inscrit un message qui disait : *La vengeance est douce... signé Kran le Terrible*. Une grande agitation s'est alors emparée de la foule et les gens ont commencé à parler de la Malédiction de Kran

— Mais alors, il nous suffit de retrouver ce Kran ! vous exclamez-vous.

Comment ça, *nous* ? réplique vertement Merlin. Mais, avant que vous ayez pu répondre, il ajoute :

— Tu vas t'apercevoir que ça n'est pas aussi simple. L'auteur de la Malédiction est forcément un magicien, un sorcier ou une sorcière ; et tous sont inscrits sur le Grand Livre des Fâcheux, comme tu le sais. C'est la règle imposée par le syndicat. On ne peut pas exercer la magie à moins d'être inscrit.

— Eh bien, lui faites-vous remarquer, il suffit de consulter le Grand Livre !

Je l'ai déjà fait ! rétorque sèchement Merlin. Personne n'est enregistré sous ce nom-là. A mon avis, Kran est un nom de guerre. Alors, pour trouver Kran, il va

falloir que tu découvres sa véritable identité. Ensuite, il faudra que tu le réduises à l'impuissance.

Par où je commence ? demandez-vous.

—C'est à toi de décider, déclare Merlin. C'est ton aventure. Je ne peux en aucun cas t'accompagner, sinon je risquerais d'être arrêté pour attentat à la pudeur. Mais si je pouvais venir avec toi, je te suggérerais d'abord une visite à Glastonbury ou au Château de Camelot. Ce sont les deux endroits où la Malédiction sévit le plus sévèrement, alors peut-être trouveras-tu quelques indices intéressants.

Voilà un conseil qui en vaut un autre. Vous pouvez escalader la Colline de Cadbury pour atteindre le Château (rendez-vous au [11](#)), ou visiter Glastonbury (rendez-vous au [34](#)).

51

Vous frappez.

—Allez-vous en, lance une voix de l'intérieur de la maison. Allez... filez !

Vous frappez de nouveau, poliment. La porte s'entrebâille, laissant apparaître un œil méfiant.

—Allez-vous en... Oh ! c'est toi, jeune Pip. J'avais peur que ce soit Kran le Magicien.

—Non, monsieur, pas du tout, dites-vous, reconnaissant le Prévôt du Marché. Bernard Grodos.

—Non, je vois bien. Tu veux la clef du parc à bestiaux, je suppose ? Ça ne te servira à rien, d'ailleurs, car il est vide. Ça fait partie de la Malédiction, vois-tu. De toute façon, il ne reste plus que la clef et, si tu la veux, elle est à toi.

Prenez cette clef mutilée si vous voulez, et retournez à votre carte.



51 *Vous frappez... vous frappez de nouveau poliment. La porte s'entrebâille, laissant apparaître une œil méfiant.*

52

— Bonjour, rat, dites-vous poliment, vous sentant un peu ridicule.
Le rat vous dévisage, impassible.

— Pourquoi t'a-t-on bouclé, mon petit bonhomme ? demandez-vous, car c'est bien le genre de propos que peuvent échanger deux condamnés dans une cellule de deux mètres sur deux. Le rat se contente de vous regarder.

Allez-vous passer le reste de cette aventure à parler à un rat ? Vous pouvez poursuivre cette conversation idiote au [35](#) ou, si vous êtes d'humeur agressive, attaquer cette bestiole au [29](#). Ou, encore, vous pouvez vous laisser tranquillement mourir de faim au [14](#).

53

Le tunnel aboutit à un cul-de-sac au nord-est. Le sud-ouest mène au [33](#).

54

Surprise ! Vous êtes arrivé à l'Hôtel de Ville qui, en général, bourdonne d'activité, mais qui est maintenant fermé, bouclé, et dont la façade est barrée de pancartes disant : « Allez-vous-en ! » Pas de doute, la Malédiction a débousolé tous les braves citoyens de Glastonbury. Mais comment allez-vous pénétrer dans l'Hôtel de Ville, où se trouvent sans doute des archives qui pourraient vous être des plus utiles ?

Vous faites le tour du bâtiment, essayant d'ouvrir les diverses portes latérales ; mais, tout comme la principale, elles sont fermées à clef. La plupart des fenêtres sont condamnées par des planches, sauf une petite, au second étage.

Allez-vous essayer de grimper jusqu'à cette fenêtre ? Si oui, rendez-vous au [15](#). Sinon, vous pouvez repartir vers votre carte pour choisir une nouvelle destination.

55

Plus rapide qu'une hirondelle, l'Hydre monstrueuse attaque, son énorme gueule grande ouverte pour vous engloutir, son horrible ventre gargouillant déjà de plaisir à l'idée du morceau de choix que vous représentez, sans aucun doute. Mais, plus rapide encore, vous sortez le Grand Bouclier-Miroir de Uther Pendragon et vous le placez entre votre frêle carcasse et le monstre.

Aussitôt, l'Hydre suspend son terrifiant plongeon dans votre direction. Ses yeux verts s'arrondissent d'horreur quand elle aperçoit son reflet dans le bouclier.

— Yaaaaaarrrrgh ! rugit-elle.

La fidèle E.J. lui tombe de là gueule et va se ficher, iame en avant, dans le sol. Vous avancez davantage le bouclier.

— Aaaaaarrh ! glapit l'Hydre en reculant légèrement.

Prenant de l'assurance, vous avancez d'un pas.

— Ouaaaaaaaaah ! hurle l'Hydre. Vous vous ruez soudain sur elle.

— Yeeeeeeee ! braille l'Hydre qui, pivotant sur la queue, plonge tel un sous-marin dans le marécage. Prudent, vous jetez un coup d'œil au-delà du bouclier. Tout est calme, paisible. L'Hydre a disparu.

Avec un soupir de soulagement, vous posez le bouclier.

— Je t'ai eu, hein ? s'écrie l'Hydre en émergeant du sol juste derrière vous et en refermant ses crocs monstrueux sur votre cheville.

Si le choc de cette attaque surprise vous tue, rendez-vous au [14](#). Sinon, peut-être aimeriez-vous admirer le paysage au [76](#) ?

56

N'y touche pas ! s'exclame une voix pressante, quelque peu étouffée par son fourreau. C'est, bien entendu, cette bavarde d'E.J. Pourquoi pas ? demandez-vous.

— Je pense qu'elle est ensorcelée, répond E.J.

— Qu'est-ce qui te fait croire ça ?

— Elle est verte, non ? Les pierres vertes sont toujours ensorcelées. Une fois que tu l'auras touchée, tu ne pourras jamais plus la poser jusqu'à ta mort — et peut-être même pas après. De plus, elle pourrait aspirer tous tes points de vie, ou te donner des furoncles, ou te transporter instantanément dans un lieu infernal, ou faire surgir un monstre terrifiant, ou...

— Oh ! boucle-la. E.J. ! il faut que je réfléchisse.

Prenez tout votre temps. Puis emparez-vous de la pierre verte, si vous en avez toujours envie, en vous rendant au [73](#). Mais, si vous avez changé d'avis, vous pouvez toujours gravir les marches pour ressortir du puits avant de chercher une nouvelle destination sur votre carte.

57

Vous êtes arrivé dans une petite pièce sans porte, d'où partent des couloirs conduisant vers le nord et

vers le sud. Sur un des murs de la pièce (le mur est pour être précis) se trouve une petite manette surmontée d'une pancarte portant l'inscription :

abaissez la manette pour être téléporté

Quelle intéressante découverte ! Si vous abaissez la manette, vous serez aussitôt transporté au [41](#). Si vous préférez ne pas y toucher, vous pouvez prendre le couloir nord jusqu'au [86](#), ou partir vers le sud au [44](#).

58

Cet endroit vous est assez familier, grâce à vos précédentes visites à Glastonbury. C'est le parc à bestiaux... et il est fermé à clef.

Si par hasard vous en possédez la clef, rendez-vous au [4](#). Sinon, il vous faudra reprendre votre carte et chercher une nouvelle destination.

59

un carrefour ! Avec deux tunnels qui se dirigent l'un vers le nord et l'autre vers l'est... plus ce que vient de repérer votre œil de lynx : l'entrée d'un boyau secret conduisant vers le nord-est...

Le tunnel nord mène au [49](#). l'est au [80](#). alors que le noyau orienté nord-est vous emmènera au [36](#).

60

quel étrange itinéraire pour arriver au Château : il est situé très à l'écart de la route triomphale qui escalade la colline pour aboutir à l'entrée principale. En fait, vous en êtes à vous demander si on ne vous pas induit en erreur, car le sentier (ce n'est guère plus qu'un sentier) tourne et serpente de si étrange façon qu'il semble vous conduire parfois dans une direction totalement opposée à celle qui était à l'origine la vôtre.

A un moment, vous traversez un petit bois où les oiseaux toussent au sommet des arbres, victimes de la Malédiction puis, descendant au fond d'un vallon, vous émergez dans une plaine dénudée pour finir par aboutir...

Mais ce n'est pas le Château ! Absolument aucun rapport avec le Château ! Vous vous trouvez à l'entrée d'une grotte sombre et profonde !

Si vous voulez prendre le risque d'y entrer et de vous perdre complètement, rendez-vous au [36](#). Mais vous pouvez également prendre la sage décision de regagner Glastonbury. Rendez-vous dans ce cas au [34](#) Enfin, si vous préférez prendre la route familière qui monte vers le Château, rendez-vous au [17](#)



60 *Mais ce n'est pas le Château ! Vous vous trouvez à l'entrée d'une grotte sombre et profonde !*

61

Vous venez d'entrer dans une petite pièce sans porte. Des couloirs en panent, se dirigeant vers le sud, le nord, le nord-ouest et l'est. Sur un mur (le mur ouest pour être précis) se trouve une petite manette surmontée d'une pancarte déclarant : abaisser ou relever la manette pour être téléporté.

C'est tentant. Si vous relevez la manette, vous serez téléporté au [57](#). Si vous l'abaissez, vous serez téléporté au [71](#). Si vous n'y touchez pas, vous pouvez partir vers le sud (rendez-vous au [80](#)), vers le nord (rendez-vous au [101](#)), le nord-ouest (rendez-vous au [97](#)). ou vers l'est (rendez-vous au [90](#))

62

Bon sang, la Malédiction a vraiment sévi ici, pas de doute. Vous vous tenez devant le Prieuré, qui est la résidence des moines quand ils ne sont pas en train de batifoler dans l'Abbaye proprement dite. Ou du moins, *c'était* la résidence des moines, car ce n'est plus maintenant qu'un amas de ruines et de gravats, recouvert de moisissures.

L'Abbaye elle-même, toutefois, semble en bon état. (Elle se trouve au [38](#)).

Choisissez maintenant une nouvelle destination sur votre carte.

63

Les canards ont l'air très reconnaissants.

Maintenant, cessez de vous amuser avec des canards, alors que vous avez un royaume à sauver. Retournez au [20](#) et décidez de la marche à suivre à partir de là.

64

Vous avez entamé la descente, n'est-ce pas ? Veillez bien à ne pas glisser pour éviter de vous rompre le cou. Lancez deux dés. Si le chiffre que vous obtenez est inférieur à 5. rendez-vous au [45](#). Sinon, rendez-vous au [37](#)

65

Le tunnel, qui est orienté est-ouest, aboutit à un cul- de-sac à l'ouest, et à un carrefour à l'est, au [44](#).

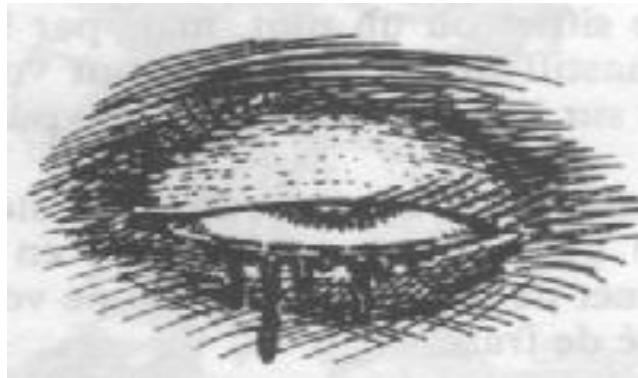
66

Lancez deux dés pour savoir combien de points de VIE vous avez perdus en tombant dans cette fosse. Si cette chute vous a tué, rendez-vous au [14](#). Sinon, vous pouvez ressortir du trou au [86](#), et reprendre votre chemin en boitant.

67

C'est le parc à bétail du village — dont on se sert quand il y a une vente de bétail au marché. A en juger par l'odeur, il n'a pas été nettoyé récemment.

Si vous ne craignez pas l'asphyxie, vous pouvez visiter l'enclos (vide de bétail pour le moment) au [23](#). Ou vous pouvez reprendre votre carte pour choisir une nouvelle destination.



68

Vous vous trouvez dans un couloir faiblement éclairé, orienté nord-sud. La cellule, dont la porte est ouverte, est située à l'est. Un deuxième couloir, qui s'amorce juste en face de la porte de la cellule, conduit vers l'ouest.

Vous pouvez donc vous diriger vers le sud (rendez-vous au [91](#)), le nord (rendez-vous au [75](#)), l'ouest(rendez-vous au [100](#)); ou pénétrer dans la cellule (rendez-vous au [95](#))

69

Lancez deux dés pour savoir combien de points de vie vous avez perdus en tombant dans cette fosse. Si cette chute vous a été néfaste, rendez-vous au [14](#). Sinon, vous pouvez ressortir du trou et, en maugréant, reprendre votre chemin.

70

— Pas encore parti ? demande le vieux M. Acton en fronçant les sourcils d'un air menaçant.

— Grrrr ! ajoute le mastiff qui vous fixe de ses yeux rouges phosphorescents.

— Ne pourrions-nous discuter de tout cela calmement, monsieur Acton ?

demandez-vous, au désespoir. Je ne suis ici que pour...

Une fois de plus, vous êtes interrompu, non pas par un coup de sifflet ou un mot, mais par la ruée en avant du mastiff qui se dresse devant vous... pose deux pattes sur les épaules et se met à vous lécher la figure !

— Ben ça alors ! Si c'est pas Pip, le fiston du fermier John ! s'exclame le vieil Acton en avançant pour examiner de son regard de myope votre visage débarbouillé de frais.

— Si, acquiescez-vous avec empressement, maintenant que ce vieil imbécile vous a reconnu. C'est bien Pip, monsieur.



70 « Pas encore parti ? » demande le vieux M. Acton en fronçant les sourcils d'un air menaçant.

—Crénom !... s'exclame Acton. C'est une chance que Brutus ait vu que c'était toi, sinon il te mettrait en charpie, c'est sûr. Tes venu à cause de la Malédiction, je parie ?

—Ahr... je veux dire, oui, en effet, répondez-vous. Merlin m'a demandé de me renseigner.

Sale histoire, déclare M. Acton, en jetant un coup d'oeil sur le ciel et en poussant du pied un oison qui se dandine à proximité. Ça gâche la terre, ça dessèche les récoltes, et ça pourrit les vêtements. C'est la faute à Kran le Magicien, qu'ils disent, les Vieux du Pays. Mais qui c'est, celui-là, je te demande un peu ? Et d'où il sort, et pourquoi il vient embêter les braves gens ?

— Et surtout, où se trouve-t-il? intervenez-vous, car c'est là votre principale préoccupation à ce stade de votre mission.

Où ça ? s'exclame le vieil Acton. Ben, dieu me damne, il se cache sur le Mont de Glastonbury, ce malfaisant ! Depuis la Malédiction, tout a changé là- haut...

— C'est bien ce que je pensais, dites-vous. Mais comment puis-je y arriver ?

— Tu peux pas, répond Acton. Sauf si t'as le Bouclier-Miroir de Pendragon, qui se trouve au Château de Camelot. Pourquoi tu prendrais pas Brutus pour y aller ? suggère-t-il.

— Brutus ? Je croyais qu'il s'appelait Rex ?

— T'as peut-être bien raison, acquiesce Acton. Mais ça ne répond pas à ma question.

En effet, mais que lui dire sans vous lancer dans des explications compliquées ? D'abord, si vous en avez: plein le dos d'essayer de comprendre les propos de ce vieil idiot, vous pouvez toujours reprendre votre carte et choisir une nouvelle destination. Si toutefois l'idée d'une petite visite au Château vous paraît bonne et que vous n'avez pas encore essayé d'y aller, au cours de cette aventure, vous devriez vous rendre au [17](#). Dans l'un et l'autre cas, mieux vaut décider tout de suite si vous emmenez le clebs avec vous. Si vous estimez que le féroce Brutus-Rex. si prompt à vous lécher la pomme, serait un utile compagnon, rendez-vous d'abord au [9](#). Sinon, rendez-vous directement à la destination que vous avez choisie, sans lui.

71

Le tunnel, orienté est-ouest, aboutit à un cul-de-sac, à l'est, et à un carrefour, à l'ouest, au [44](#).

72

Lancez deux dès pour savoir combien de points de vie vous avez perdus en tombant dans cette fosse. Si la chute vous est fatale, rendez-vous au [14](#). Sinon, vous pouvez ressortir au [90](#). et reprendre péniblement votre chemin.

73

Votre main (agitée d'un léger tremblement) se referme sur la pierre verte.

— Yeeeeaaaaaaaaaaaaach !

— Je te prie de te taire, E J. ! lui dites-vous d'un ton ferme.

Car, en réalité, il ne s'est rien produit, sinon un léger ricotement magique communiqué par la pierre.

Elle est ensorcelée? demande-t-elle d'une voix blanche.

— Non, bien sur, lui affirmez-vous.

Et peut-être avez-vous raison, mais vous ne le saurez que si vous décidez de frotter la pierre. Vous pouvez essayer tout de suite, si vous le désirez, en vous rendant au [12](#). Mais, avant de vous précipiter, n'oubliez- pas que vous ne pouvez utiliser qu'une seule fois la magie qu'elle peut contenir, et qu'à ce moment de votre aventure peut-être serait-ce là du gaspillage... autre solution : vous pouvez garder la pierre (sans la frotter) et ne vous rendre au [12](#) que si vous voulez vraiment vous en servir... mais, dans ce cas. notez le numéro du paragraphe où vous vous trouverez afin de pouvoir y retourner facilement. Maintenant, montez les marches, et cherchez une autre destination sur la carte.

74

Lancez deux dés pour savoir combien de points de vie vous avez perdus en tombant dans cette fosse. Si cette chute a eu raison de vous, rendez-vous au [14](#). Sinon, vous pouvez ressortir au [101](#) et reprendre votre chemin à partir de là.

75

Le couloir aboutit au nord à une rangée de six cellules aux portes solidement verrouillées et orientées est-ouest.

Voilà qui est intéressant. Vous pouvez reprendre le couloir vers le sud (rendez-vous dans ce cas au [68](#)) ou ouvrir une ou toutes les portes des cellules, puisque les verrous sont à l'extérieur, et qu'il n'y a pas de gardien. Si vous décidez d'ouvrir les portes des cellules, consultez le tableau suivant :

Cellule 1 : rendez-vous au [89](#).

Cellule 2 : rendez-vous au [98](#).

Cellule 3 : rendez-vous au [108](#)

Cellule 4 : rendez-vous au [117](#).

Cellule 5 : rendez-vous au [126](#)

Cellule 6 : rendez-vous au [139](#)

76

D'un geste frénétique, vous arrachez votre jambe de la gueule de l'Hydre, y laissant quelques lambeaux de peau, ce qui vous coûte 5 POINTS DE VIE. Puis vous empoignez vivement E.J. qui, depuis un moment, vibre avec intensité, plantée dans le sol. Courageux, vous vous tournez pour affronter l'Hydre redoutable.

Qui a quand même perdu une grande quantité de POINTS DE VIE depuis qu'elle a vu son reflet dans le bouclier. Il ne lui reste en fait que 40 points de vie, et elle se trouve si diminuée qu'il lui faut faire 6 pour pouvoir mordre, n'infligeant chaque fois que 2 Points de Dommage supplémentaires. Si l'Hydre affaiblie réussissait néanmoins à vous massacrer, rendez-vous au [14](#). Si vous sortez victorieux de cette rencontre, rendez-vous au [92](#).

77

Chic alors : un carrefour ! Un tunnel se dirigeant vers le sud-est mène au [97](#). Un autre, orienté vers le nord-ouest, conduit au [83](#). Un troisième s'engageant vers le nord-est arrive au [93](#).

78

Vous enjambez le corps prostré du célèbre Tortionnaire de Camelot, et vous vous approchez de la Vierge de Fer. Des gémissements pitoyables s'en échappent, ce qui est sans doute bon signe : la victime emprisonnée à l'intérieur doit être encore en vie.

En dépit de son métier, le Célèbre Tortionnaire était a coup sûr un homme pétri d'humour, car il a baptisé la Vierge de Fer d'un nom charmant : « freda ». Vous l'apprenez par une plaque en cuivre fixée dans la porte de l'instrument.

L'inscription, en fait, est la suivante :

Salut ! Je suis une Vierge de Fer ! Je m appelle Freda !

— Arrêtez de lire cette pancarte idiote et sortez-moi de là ! lance une voix de l'intérieur. Mais, quand vous tendez la main pour ouvrir la porte de cet étrange instrument de torture, vous constatez soudain que c'est plus facile à dire qu'à taire. Le panneau est fermé par une serrure à combinaison.

— Sortez-moi de là ! Sortez-moi de là ! hurle la voix.

Sans lui prêter attention, vous vous penchez en avant pour examiner la serrure, numérotée de 1 à 9. Votre expérience vous dit qu'il doit s'agir d'une combinaison simple à deux chiffres. Mais lesquels ? Et dans quel ordre ?

Si vous découvrez les deux chiffres qui permettent d'ouvrir Freda, ajoutez-leur 100 et rendez-vous ensuite au paragraphe ayant comme numéro le résultat obtenu. Si vous n arrivez pas à élucider le mystère, vous n avez qu 'une seule possibilité : regagner le [91](#).



79

Il y a là une Pierre d'Epouvante, animée de pulsations. Un des éléments naturels les plus dangereux de l'univers connu. Une gemme vivante qui, lorsqu'on la presse d'une certaine façon, se met d'abord à battre, avant d'exploser avec une violence destructive, annihilant tout sur un rayon de trois mètres. Celle-ci a dû être pressée, car en ce moment même elle palpite visiblement.

Mais va-t-elle exploser ? Lancez un dé. Si vous faites moins de 5, rendez-vous au [87](#). Sinon, rendez-vous au [94](#).

80

Aïe ! Voilà un choix peu évident à faire... Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [61](#)), ou vers l'ouest (rendez-vous au [59](#)) ?

81

Quelle horreur ! C'est une salle de torture ! Le rougeoiement que vous voyez provient d'un brasier. Divers fers à marquer et pinces métalliques, fichés dans les braises incandescentes, sont déjà chauffés à blanc. Des chaînes et des menottes sont pendues aux murs. Il y a un placard plein de poucettes, de chats à neuf queues, de fouets, de gourdins, de cannes, sans parler d'une boîte remplie de poil à gratter. Au milieu de la pièce est disposé un chevalet destiné à étirer et allonger les patients. Contre le mur est se dresse une Vierge de Fer, fermée et verrouillée. Votre attention est attirée tout d'abord par la Vierge de Fer. Cet instrument rébarbatif est une sorte de cercueil vertical dont les parois internes se hérissent de longues pointes acérées. Tout sujet bouclé dans la Vierge de Fer préfère en général qu'on laisse la porte ouverte car, dès qu'on la ferme, les pointes dont elle est garnie réduisent les points de vie de la victime en un clin d'œil, l'expédiant rapidement au 14. Et, à en juger par les plaintes qui s'en échappent en ce moment, c'est précisément le drame qui est en train de se dérouler à l'intérieur de cette carapace d'acier. Devant la Vierge de Fer se tient un individu musculeux, qui émet des ricanements sinistres. Il porte un tablier de cuir et une cagoule ; par bonheur, il vous tourne le dos. Comme le Roi Arthur n'a jamais été homme à



81 *Une salle de torture ! Parmi les instruments de torture, se dresse, contre le mur, une Vierge de Fer !*

torturer qui que ce soit, vous pouvez en conclure que cet endroit terrifiant a été créé récemment à Camelot, et qu'il est sans doute un effet de la Malédiction. De toute façon, il va falloir prendre sans délai une décision au sujet de la malheureuse créature qui gémit à l'intérieur de la Vierge de Fer.

Vous pouvez vous ruer avec courage sur la Vierge de Fer (et le ricanant bourreau musclé) au [96](#). ou remonter à pas de loup l'escalier jusqu 'au [91](#).

82

Un escalier qui monte, Pip ! C'est toujours une découverte excitante. (Et c'est souvent aussi dangereux qu'un escalier qui descend.)

Si vous voulez monter cet escalier, rendez-vous au [102](#). Sinon, vous pouvez rebrousser chemin en passant par la salle de garde (où vous n aurez plus à craindre une attaque des cryptogardes). Rendez-vous dans ce cas au [68](#).

83

Du courage, Pip ; vous n'êtes pas encore complètement perdu. La preuve ? Si vous partez vers le sud- est, vous arrivez au [77](#). Ah, bien sûr, au nord-ouest vous tombez dans un cul-de-sac...

Une trappe, toutefois, s'ouvre quelque part le long de ce tunnel. Lancez un dé. Si vous faites plus de 2. vous réussissez à l'éviter. Sinon, il ne vous reste plus qu'à hurler, car vous venez de tomber au [69](#).

84

Chaque Zombi Fongueux possède le nombre horrifant de 22 POINTS DE VIE. porte un coup avec un 6. inflige 3 Points de Dommages supplémentaires, et vous fera périr par strangulation s'il sort un 12. Si jamais vous survivez à cette désastreuse rencontre, rendez- vous au [105](#). Sinon, reprenez votre souffle au [14](#).

85

Non, pas assez rapide ! Maintenant, vous êtes obligé de vous battre contre les Zombis Fongueux. Bonne nouvelle ! Néanmoins, pour ce faire, il vous suffit de revenir un paragraphe en arrière : au [84](#).

86

Le passage aboutit à une impasse au nord, alors qu'au sud il débouche sur une petite pièce, au [57](#).

Une trappe, toutefois, s 'ouvre quelque part le long de ce passage. Lancez un dé. Si vous faites plus de 2, vous réussissez à l'éviter. Sinon, vous vous retrouvez dans un triste état au fond du [66](#).

87

Boum !

Vous ne pourrez pas dire que vous n 'étiez pas prévenu. Rendez-vous au [14](#).

88

Lancez deux dés pour savoir combien de points de vie vous avez perdus en tombant dans cette trappe. Si la chute vous est fatale, rendez-vous au [14](#). Sinon, vous pouvez en ressortir au [93](#) et reprendre votre chemin à partir de là. Ou encore, vous pouvez emprunter le passage secret qui pari du fond de la trappe. Rendez-vous, si tel est votre choix, au [95](#).

89

La porte de la cellule s'ouvre en grinçant. Vous vous trouvez devant un cachot de trois mètres sur trois, où sont tapis...

...trois Zombis Fongueux ! Vous n'avez jamais vu de créature aussi hideuse. Pip. Les Zombis ordinaires sont déjà d'aspect repoussants, mais les Zombis Fongueux... La moisissure en maintient soudés les morceaux qui, normalement, auraient dû tomber, et leur donne une force supplémentaire dans n importe quel combat. Néanmoins, ils ne se déplacent pas plus vite que les Zombis ordinaires, et peut-être avez-vous une chance de claquer la porte si vous voulez éviter l'affrontement. Si vous ne voulez pas l'éviter (il faut de tout pour faire un monde!), rendez-vous directement au [84](#). Si vous voulez essayer de claquer la porte, lancez un dé Si vous faites 4 ou plus, rendez-vous au [103](#). Si vous faites moins de 4, rendez-vous au [85](#).

90

Le tunnel aboutit à un cul-de-sac à l'est, alors qu'il débouche sur une petite pièce à l'ouest, au [61](#)

Une trappe, toutefois, s 'ouvre quelque part le long du tunnel. Lancez un dé. Si vous faites plus de 2, vous réussissez à l'éviter. Sinon, vous êtes précipité au fond du [72](#).

91

Le couloir, orienté nord-sud, aboutit à un sombre escalier de pierre à son extrémité sud. Les marches descendent dans l'obscurité, à peine trouée par le faible vacillement d'une lueur rouge sombre, quelque part en dessous.

Si vous descendez les marches, rendez-vous au [81](#). Si vous préférez emprunter le couloir en direction du nord, rendez-vous au [68](#).

Vous ne lui avez pas plus tôt arraché son dernier point de vie que l'Hydre commence à pourrir.

dégageant une puanteur à couper au couteau et à tartiner sur du pain moisi. Vous reculez d'un pas, asphyxié, mais par bonheur un vent se lève qui dissipe l'odeur. Maintenant que l'Hydre s'est décomposée, vous apercevez sur le sol trois bourses en cuir à demi digérées. Bondissant dessus, vous les raflez d'un seul geste.

— Pouah ! se plaint E.J. J'espère que tu vas te laver les mains après avoir touché ça. Mais vous ne lui prêtez aucune attention. Un aventurier est souvent amené à faire des choses peu ragoûtantes qui répugneraient à un mortel ordinaire Vous ouvrez la première bourse et trouvez à l'intérieur... *deux fioles de Potion Curative* ! Chaque fiole contient six doses et chaque dose vous permettra de récupérer un double lancer de points de vie. Vous ouvrez vite la deuxième bourse et découvrez... *vingt gemmes valant chacune 1000 Pièces d'Or*

Au comble de l'excitation, vous prenez la troisième bourse...

Un instant. Pip ! Vous savez comment se déroulent ces aventures. A l'instant même où tout semble aller pour le mieux, il survient toujours un pépin qui flanque tout par terre. Avez-vous vraiment envie d'ouvrir la troisième bourse ? Si c'est le cas, rendez-vous au [79](#). Sinon, rendez-vous avec vos potions curatives et vos gemmes vers le Mont Tor au [99](#)

93

Il est temps de faire le point, Pip. Vous êtes, actuellement, dans un tunnel orienté sud-ouest, nord-est. Si vous partez vers le sud-ouest, rendez-vous au [77](#)... mais pourquoi vous êtes-vous précipité vers le nord-ouest ? Eh oui, c'est un cul-de-sac !

Une trappe, toutefois, s'ouvre quelque part le long du tunnel. Lancez un dé. Si vous faites plus de 2, vous réussissez à l'éviter. Sinon, vous voilà maintenant au fond du [88](#), Et en piètre état.

94

Bzzzz...

Il semble que la vibration diminue puis s'arrête, ce qui indique que le danger est pour le moment écarté. Vous pouvez la laisser là si vous voulez, ou l'emporter pour vous en servir, car c'est une arme redoutable. Le seul problème, si vous l'utilisez comme telle, c'est qu'il vous faudra lancer un dé. Si vous faites moins de 5, cette fichue pierre vous explosera à la figure, vous expédiant directement au [14](#) Si vous faites 5 ou 6, elle fera se volatiliser tout ce qui se dressera en travers de votre chemin.

Maintenant, avec ou sans la Pierre d'Epouvante, vous pouvez vous mettre en route pour le Mont Tor au [99](#).

95

Le passage secret aboutit, par une porte coulissante, à une cellule aux murs de pierre suintants, faiblement éclairée par la lumière grisâtre que laisse filtrer une meurtrière percée tout en haut d'un mur. Dans un coin se trouve un tas de paille répugnant de saleté, et dans un autre gisent les débris d'un bol en argile. Cela mis à part, la cellule est vide. Vous avez de toute évidence réussi à vous introduire dans les cachots de Camelot, reliés entre eux par un labyrinthe de tunnels. C'est là que l'on emprisonnait ceux qui avaient eu la malchance d'encourir le déplaisir du Roi. Une fois jeté dans un cul-de-basse-fosse comme celui-ci, vous pouviez y demeurer à jamais, jusqu'à ce que vous pourriez sur place. La porte de cette cellule, heureusement, est grande ouverte.

Autrement dit, vous pouvez la traverser en vitesse pour vous rendre au [68](#), ou prendre le temps de la fouiller. Rendez-vous alors au [104](#).

96

Comme on pouvait s'y attendre, il a cessé de ricaner et se tourne vers vous, balançant de la main droite, au bout d'une chaîne, une redoutable masse d'armes.

Regardez-moi qui est là ! s'exclame-t-il. Un jeune aventurier venu distraire un peu le Vieux Boris, hein ? Un courageux petit héros qui veut se faire un nom en massacrant le Célèbre Tortionnaire masqué de Camelot ? Un imbécile qui s' imagine pouvoir sauver l'infortunée victime de la terrible Vierge de Fer, hein ? Un... Aïe !

Cette exclamation a échappé au vieux schnoque parce qu'il était tellement occupé à pérorer que vous avez réussi à frapper le premier avec E.J., lui enlevant d'un seul coup 7 de ses points de vie. Le combat n'en sera pas pour autant particulièrement facile. Boris, le Célèbre Tortionnaire de Camelot, possède 30 points de vie (moins les 7 que vous lui avez déjà ôtés). et avec un 5 porte un coup de sa masse d'armes redoutable qui inflige 5 Points de Dommage supplémentaires — autant qu'E.J. elle-même. Si vous survivez à cette rencontre, vous pouvez vous rendre au [78](#) pour ouvrir la Vierge de Fer. Sinon, vous pouvez rouvrir les yeux au [14](#).

97

En poursuivant votre chemin vers le sud-est vous arrivez au vers le nord-ouest, au [77](#).

98

La porte pivote en grinçant. Vous vous trouvez à l'entrée d'un cachot de trois mètres sur trois dans lequel rôde...

Rien du tout ! Quel soulagement ! Il faut vraiment être idiot pour verrouiller un cachot vide. Frénétiquement, vous le fouillez, mais votre première impression était la bonne. Il n'y a absolument rien (à part trois croûtes de fromage moisies dans un coin, dans un état de décomposition si avancé que même les rats n'en ont pas voulu). Mieux vaut retourner au [75](#) pour faire un nouveau choix.

99

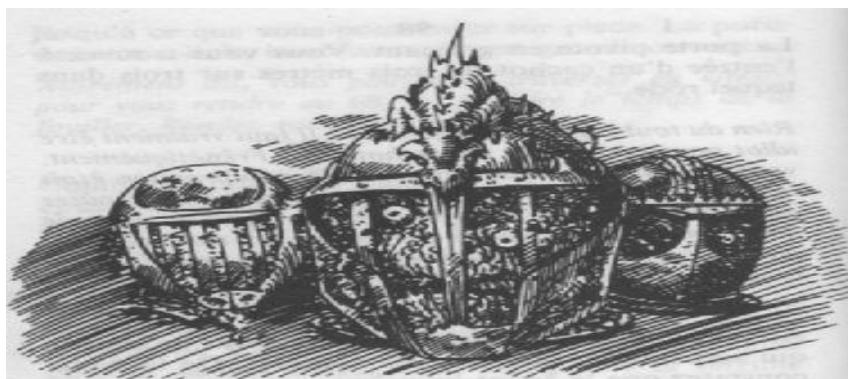
Arrivé au pied du Mont, vous découvrez un sentier qui serpente en direction du sommet. De là, vous constatez que le Mont lui-même est couronné d'un anneau de pierres dressées entourant ce qui vous semble être une petite construction en bois. Vous suivez le sentier qui se faufile parmi des murs effondrés, vestiges de ce qui fut jadis, de toute évidence, un labyrinthe en pierre, mais qui n'a plus qu'un lointain rapport avec sa gloire passée. Vous finissez par aboutir au sommet, où un nouveau choix se pose à vous.

Al lez-vous examiner les pierres dressées (rendez-vous au [121](#)), ou la construction en bois (rendez-vous au [150](#)) ?

100 ***C

Problème ! Le couloir à l'ouest débouche sur une salle de garde (et à l'est il mène au [68](#)), abritant trois des gardes les plus affreux d'aspect que vous ayez jamais rencontrés. Sans doute ont-ils été des hommes à une époque, mais la Malédiction semble s'être abattue sur eux, et ils sont maintenant rongés par la moisissure, à l'instar du Château lui-même. Ce qui n'améliore en rien leur aspect.

Ni leur caractère, d'ailleurs, car ils bondissent vers vous pour vous attaquer férocement. Vous pouvez, néanmoins, en acheter un (ou davantage) en offrant 1000 Pièces d'Or par garde (à supposer que vous disposiez d'une telle somme et qu'ils soient prêts à l'accepter), auquel cas ils vous laisseront repartir au [68](#) (mais ils ne vous laisseront en aucun cas poursuivre vers l'ouest, au-delà de la salle de garde). Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas les acheter, il vous faut savoir que chaque Garde Fongueux possède 25 points de vie. porte un coup avec un 5, et inflige 3 Points de Dommages supplémentaires avec son épée rouillée. Si vous réussissez à tuer les trois gardes, vous pouvez retourner au [68](#) si vous le désirez, ou partir vers l'ouest au [82](#)



101

Le tunnel aboutit à une impasse au nord, alors qu'il débouche sur une petite salle au sud (au [61](#)).

Une trappe, néanmoins, s'ouvre quelque part le long de ce tunnel. Lancez un dé. Si vous faites plus de 2, vous réussissez à l'éviter. Sinon, il ne vous reste plus qu'à hurler jusqu'au fond du [74](#).

102

L'escalier débouche sur un vestibule où rien de déplaisant ne vous attend (ni de plaisant, d'ailleurs), et qui s'ouvre au nord, au sud, et à l'ouest.

Le passage nord mène au [128](#), le sud au [136](#), l'ouest au [145](#)

103

Bravo pour les réflexes ! Vous claquez la porte et elle se referme sur leurs visages hideux.

Vous voilà donc de retour au [75](#), où vous pouvez faire un nouveau choix.

104

Non, rien qui puisse servir ici à un homme ou à une bête.

Vous pouvez donc filer maintenant au [68](#) avec la conscience tranquille.

105

Les Zombis puent de façon effroyable après que vous les avez tués, Pip. (A dire vrai, ils ne sentaient déjà pas très bon même avant, mais ça, c'est une autre histoire.)

Si vous arrivez à supporter cette peste, vous pouvez vous rendre au [130](#) pour fouiller les Zombis. Sinon, retournez au [75](#) et faites un nouveau choix.

106

Elle est vide... Quel soulagement ! Vide en tout cas d'être malfaisant prêt à vous bondir dessus. Une baguette en ébène gît dans un coin, lâchée là sans doute par la « chose » qui est passée à travers vous. Saisi d'une excitation grandissante, car vous avez vu une baguette similaire dans l'un des livres de magie de Merlin, vous vous en approchez. Sauf grossière erreur de votre part, on dirait bien une Baguette Curative !

C'est en effet une Baguette Curative. Vous posez une des extrémités contre votre tempe, vous appuyez sur le petit bouton en cuivre à la base, et hop, vous avez récupéré un double lancer de dés de POINTS DE VIE. Malheureusement, en examinant de plus près cette baguette-là, vous vous apercevez qu'elle est défectueuse. Chaque fois que vous voudrez vous en servir, il vous faudra d'abord lancer un dé. Si vous faites de 1 à 5, la baguette fonctionnera exactement comme indiqué plus haut. Si vous obtenez un 6, elle vous fera exploser le crâne. Intéressant, comme trouvaille, si vous avez le culot de vous en servir. Prenez votre baguette et retournez au [75](#) pour choisir une nouvelle destination.

107

C'est le bouquet ! Lorsque vous avancez dans la brume, les pierres se mettent soudain à décrire un mouvement circulaire, comme si elles étaient posées sur une gigantesque plaque tournante. Le mouvement s'accélère peu à peu et, les pierres finissant par se confondre les unes avec les autres, vous avez l'impression d'être entouré d'un mur circulaire. Vous essayez de ressortir de la brume, mais c'est impossible : elle se déplace en même temps que vous, et s'épaissit au point que bientôt vous ne distinguez même plus les pierres qui tournent autour de vous. Vous éprouvez une certaine difficulté à respirer et vos membres alourdis vous paraissent de plomb. Vous ne pensez plus à fuir cette brume : chaque mouvement vous coûte maintenant trop d'efforts, et vos paupières s'alourdissent. C'est ridicule, vraiment ! Vous êtes en train de vous endormir ! Bon sang de bois, vous n'avez vraiment pas besoin, en ce moment, d'un voyage au Temps du Rêve ! Mais vous n'en êtes pas moins en train de sombrer petit à petit, et vous avez de plus en plus de mal à ne pas succomber au sommeil. Vous vous asseyez sur le sol glacé pour mieux réfléchir et vous constatez qu'il vous est impossible de lutter contre la force qui vous accable. L'idée de faire une bonne sieste prolongée vous obsède. Vous vous allongez, insensible au froid, et posez la tête au creux de vos bras. Vos yeux se ferment enfin et...

Et juste au moment où le suspense devient insupportable, vous constatez qu'il vous faut vous rendre au [141](#).

108

Il y a un cadavre là-dedans. Un malheureux malfaiteur, sans doute, jeté dans cette cellule où on l'a laissé mourir de faim ou de froid, ou qui a peut-être été assassiné en pleine nuit par quelque individu voilé au regard meurtrier, armé d'une lame acérée et silencieuse. Brrrr !

Les doigts du cadavre sont crispés sur un bout de parchemin où un message semble griffonné. Si vous voulez le lire, rendez-vous au [114](#) ; sinon, rendez-vous au [75](#). et faites un nouveau choix



108 *Un cadavre ! Ses doigts sont crispés sur un bout de parchemin où un message semble griffonné.*

109

Le Grand Monstre Velu gardait plusieurs petites urnes en céramique, fermées avec des bouchons et scellées avec de la cire. Exactement le genre de récipients dans lesquels on s'attend à trouver des djinns (enfin, des petits djinns). Mais, quand vous brisez le cachet de cire, la seule chose qui s'en échappe est l'odeur vivifiante d'une potion curative.

Parfait. Pip. Vous possédez maintenant une demi- douzaine de potions curatives, chacune capable de vous rendre un double lancer de dés de POINTS DE VIE. Emportez-les avec vous lorsque vous retournerez au [75](#) pour choisir une nouvelle destination.

110

Le corridor est orienté vers l'ouest et tourne ensuite vers le sud. A mi-distance y aboutit un autre couloir également orienté vers le sud.

Si vous désirez rester dans le corridor où vous vous trouvez actuellement, et tourner au sud à son extrémité. rendez-vous au [171](#). Si vous préférez emprunter l'autre couloir orienté vers le sud. rendez-vous au [163](#).

111

Ce court corridor, orienté est-ouest, aboutit à un autre couloir qui lui est perpendiculaire, et donc orienté nord-sud.

Le corridor à l'extrémité ouest peut être atteint au [171](#). L autre corridor nord-sud mène au [163](#).

112

Espérons qu'il ne s'agit pas d'une décision téméraire, Pip. Lancez deux dés. Si vous faites plus de 5, rendez- vous au [142](#) Sinon, rendez-vous au [123](#).

113

Vous vous trouvez dans un corridor orienté est- ouest. dont l'extrémité ouest débouche sur un corridor orienté nord-sud, alors qu'il s'achève, à l'est, par un escalier de pierre s'enfonçant dans l'obscurité.

Si vous voulez vous diriger vers l'ouest, rendez-vous au [128](#). Mais si vous préférez vous engager dans cet escalier peu engageant, rendez-vous au [175](#).

114

Le message inscrit sur le parchemin est à l'évidence codé. En effet, vous pouvez y lire :

EZROTAUQUAITRAP

Eh bien, voilà qui est édifiant, si vous arrivez à le déchiffrer. Vous feriez peut-être mieux de retourner au [75](#), et de choisir une autre destination !

115

Après une chute d'environ un mètre cinquante, vous aboutissez dans une pièce de la taille d'un placard, mais où un étroit escalier de pierre s'amorce dans l'angle sud-est. Comme il n'y a pas d'autre solution, vous grimpez ces marches (qui sont très peu profondes et semblent monter indéfiniment) et vous finissez par buter contre une trappe. Après en avoir dégagé le loquet, vous passez à travers l'ouverture, et vous débouchez dans un corridor. La porte de la trappe se referme hermétiquement derrière vous.

Et vous voilà coincé, semble-t-il, au [75](#).

116

Comme vous vous approchez du matou de droite, il se redresse, s'étire paresseusement et vous tend une carte imprimée où vous pouvez lire :

JE SUIS DANS L'OBLIGATION DE VOUS PREVENIR QUE JE SUIS UN
CHAMPION DE KARATE ET QUE MES MAINS ET MES PIEDS SONT
ENREGISTRES AUPRES DES AUTORITES COMME ARMES
DANGEREUSES

Signé : Félix Ternbilis

Etes-vous sûr de vouloir affronter un Chat Karatéka ? Si oui, rendez-vous au [135](#). Si vous avez changé d'avis, vous pouvez toujours revenir au [180](#) pour faire un nouveau choix.

117

A peine avez-vous entrebâillé la porte de la cellule qu'une forme noire, évoquant une chauve-souris mais de la taille d'un homme, surgit soudain et vous traverse de pan en part avant de s'envoler le long du couloir et de disparaître dans l'obscurité en caquetant éperdument.

Cette expérience n'a guère été bénéfique. La forme a absorbé au passage 15 de vos précieux POINTS DE VIE, sans même vous donner une chance de vous battre loyalement. (Si la perte de ces 15 Points vous est fatale, rendez-vous au [14](#).)

A supposer que vous soyez toujours debout, on peut se demander si c'est vraiment une bonne idée de pénétrer dans cette cellule, car la forme qui s'en est échappée n'était peut-être pas toute seule là-dedans. Si vous désirez néanmoins y entrer (il y fait très sombre, vous pouvez le faire en vous rendant au [106](#). Sinon, retournez au [75](#) et essayez donc de faire un choix plus judicieux !



117 *A peine avez-vous entrebâillé la porte de la cellule qu'une forme noire, de taille humaine, évoquant une chauve-souris, surgit.*

Vous ouvrez les yeux, non pas, comme vous vous y attendiez peut-être, au redoutable 14. mais dans une salle imposante que vos visites au Château en des jours plus heureux vous ont rendu familière. La pilule, de toute évidence, était une pilule de téléportage magique, car vous vous trouvez à rentrée de la Salle du Trône de Camelot, où le Roi Arthur avait coutume d'accorder des audiences publiques avant que la Malédiction ne s'abatte sur le pays. L'endroit, à vrai dire, est dans un fâcheux état. Le Trône Doré d'Avalon se dresse toujours dans l'angle nord, mais le sol de marbre, couvert de poussière, est jonché d'os de poulet, comme si s'était déroulé dans les lieux un festin de soudards. Les tapisseries qui ornaient les murs sont lacérées et déchirées, parfois complètement arrachées. Les quatre portes de la salle sont entrebâillées, et plusieurs des lampes dans les niches murales ont été jetées à terre et brisées. Mais, au moins, vous savez où vous êtes !

Jusqu'à un certain point. Le plan qui se trouve à la page 205 montre les parties du Château qui vous sont familières en tant que visiteur, mais il existe plusieurs portes que vous n'avez jamais franchies. Et vous ignorez donc où elles aboutissent. En vous référant à ce plan, vous avez la possibilité d'entrer dans les parties indiquées en vous rendant au numéro du paragraphe correspondant. Mais il vous faut procéder avec logique. Vous ne pouvez pas, par exemple, sauter directement de la Salle du Trône à, disons, la Cour d'Honneur sans visiter d'abord la Salle d'Attente et la Salle des Gardes.

119

Nom d'une pipe ! Il y a un chien à deux têtes là- dedans ! Une énorme bête, et hideuse par-dessus le marché, avec des yeux comme des soucoupes et des crocs terrifiants. Dieu merci, il est solidement enchaîné à un pieu de métal fiché au milieu de la pièce. Derrière ce monstre se trouve un coffre en bois, contenant peut-être un fabuleux trésor, ou même le Bouclier-Miroir de Uther Pendragon.

Le problème, bien entendu, c'est de savoir si vous êtes assez intrigué pour courir le risque d'affronter le chien afin de découvrir le contenu du coffre. Sinon, vous pouvez toujours faire marche arrière et retourner au [163](#). Mais si vous voulez vous approcher du coffre, rendez-vous au [191](#).

120

Vous vous tenez sur un gazon moelleux au-dessus duquel s'incurve un dôme doré étincelant. Mais vous n'avez guère le temps de l'admirer, car votre attention est attirée par une créature accroupie à moins de trois mètres de vous, ressemblant à s'y méprendre à une gigantesque araignée à quatre pattes. mais avec une tête de chat. Chacune de ses pattes se termine par une énorme griffe.

— Croâ-croâ. déclare la créature...
... qui se met à trotter dans votre direction.

Ce que vous avez devant vous, Pip, c'est une Croâtule (son cri, si particulier, en est la preuve irréfutable). Elle est lente — elle ne porte qu'un coup à chaque fois que vous en portez deux — mais elle possède 40 POINTS DE VIE, et son corps est protégé par une armure naturelle qui absorbe 4 Points de Dommage à chaque coup qui lui est assené avec succès. Si la Croâtule vous tue, ce qui est probable, rendez-vous au [14](#). Mais si vous survivez à cette rencontre, la situation devient quelque peu compliquée ! Alors soyez très attentif.

Si vous êtes arrivé à cette sphère directement, ou en tant que Randonneur ayant épuisé tous ses Points de Randonnée, lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat autre que 6, 9 ou 12, rendez-vous au paragraphe correspondant à la sphère que vous aurez atteinte. Si vous faites 6, 9 ou 12, vous disposez de 2 nouveaux Points de Randonnée. Dans ce dernier cas (ou s'il vous restait des Points de Randonnée), vous êtes devenu Randonneur. Vous pouvez donc suivre le sentier orienté sud-ouest qui mène au [125](#), ou celui qui est orienté sud-est jusqu'au [133](#). Dans l'un ou l'autre cas, n'oubliez pas de soustraire 1 Point à votre total de Randonnée.

121

Vous vous approchez avec circonspection, ayant appris dans le passé à faire montre de prudence à l'égard des pierres dressées (qui produisent toujours des effets magiques, semble-t-il, parfois dangereux ou déplaisants). Ces pierres forment un cercle d'environ trois mètres de diamètre et, bien entendu, une lueur bleu pâle plane au milieu du cercle, tel un nuage de brume légèrement lumineuse. Ce phénomène mis à part, l'endroit semble tout à fait désert.

Allez-vous prendre le risque de pénétrer dans cette brume. Pip ? Si tel est votre choix, rendez-vous au [107](#). Mais si vous préférez aller jeter un coup d'oeil à l'intérieur de la bâtisse en bois, vous en trouverez la porte au [150](#).



Vous vous trouvez sur une plate-forme pavée de quinze mètres carrés sur laquelle se dresse, dans l'angle nord, un gigantesque trône en granit. Sur le trône est assis un insecte-bâton en robe pourpre, haut d'un mètre quatre-vingts. Il tourne lentement la tête pour vous considérer de ses yeux à multiples facettes. — N'essaie pas de dégainer ta misérable épée ! vous dit-il d'un ton pompeux. Car je suis le Pondifilus Maximus, immunisé contre les armes terrestres.

— Qui traitez-vous de misérable ? demande E.J. c une voix sifflante.

Avez-vous des renseignements sur la Malédiction qui pèse sur Camelot ? lancez-vous courageusement.

Mais le Pondifilus Maximus ne vous écoute même pas.

— Pour partir d'ici, il te faudra résoudre une énigme qui a mystifié les plus grands esprits de l'univers depuis des siècles. Si tu échoues, ta mort sera instantanée.

Si vous voulez essayer de résoudre l'énigme qui a mystifié les plus grands esprits de l'univers depuis des siècles, rendez-vous au [173](#). Si vous espérez pouvoir massacrer cet idiot longiligne, bien qu'il se prétende immunisé contre les armes terrestres, vous pouvez déclencher le combat au [201](#).

« Fascinant ! Un des Zombis a sur lui une bobine de fil vide, un petit bout de bougie, une boîte d'allumettes pleine d'allumettes usées et une aiguille à tricoter en fer. Un autre possède un élastique. Voilà les bonnes nouvelles. La mauvaise nouvelle, c'est que vous avez, de toute évidence, été sérieusement contaminé par la Pourriture Fongueuse : des taches rouges, blanches et bleues viennent d'apparaître sur le dos de votre main (un signe qui ne trompe pas), et votre oreille gauche est d'un vert vif lumineux.

Cela signifie que vous allez maintenant perdre automatiquement 1 POINT DE VIE PERMANENT à chaque combat au cours de cette aventure. (Si vous perdez TOUS vos POINTS DE VIE PERMANENTS, vous perdrez ensuite, par voie de conséquence, 1 POINT DE VIE ordinaire au début de chaque combat.) Vous feriez peut-être mieux de ne pas fouiller le troisième Zombi... mais, si vous y tenez, vous pouvez le faire au [153](#). Sinon, rendez-vous au [75](#) pour faire un nouveau choix.

Vous venez de pénétrer sous un dôme de cristal où poussent à profusion de verdoyants buissons, des arbrisseaux, de hautes herbes et des fougères arborescentes. On dirait une version démesurée de ces jardins d'ornementation sous verre qui étaient (ou plutôt qui seront) tellement en vogue à l'époque victorienne. Sauf que celui-ci est de proportions beaucoup plus vastes et que la végétation y est plus luxuriante.

N'ayant rien de mieux à faire, vous fourragez au hasard dans les buissons de la pointe d'E.J., dérangeant ainsi un Koatiti à longue queue, que vous reconnaissez aussitôt pour l'avoir vu représenté dans les livres de magie de Merlin. Il vous enlace affectueusement, comme le font d'instinct tous les Koatitis, écrasant votre visage contre sa poitrine velue, et il se met à ronronner et à agiter ses longues oreilles pour manifester sa joie.

Très attendrissant, mais si vous ne réagissez pas rapidement, vous êtes mort. Le problème avec les Koatitis, c'est qu'ils ne connaissent pas leur force et l'étreinte de celui-ci va devenir si puissante que votre crâne éclatera. Personne n'a jamais pu se résoudre à attaquer un Koatiti, aussi la meilleure tactique pour vous consiste-t-elle à desserrer ces pattes qui vous étranglent. Pour ce faire, il suffit de déployer une force aussi herculéenne que celle de ce monstre affectueux. Lancez deux dés pour vous-même, puis deux pour le Koatiti. Si vous obtenez un chiffre inférieur à celui de ce cher vieux Titi, alors il ne vous reste plus qu'à reprendre votre souffle au [14](#). S'il est supérieur, vous survivrez sans dommage à cette affectueuse étreinte. Si donc vous réchappez de cette rencontre, la situation se complique encore.

Si vous êtes arrivé à cette sphère directement, ou en tant que Randonneur ayant épuisé tous ses Points de Randonnée, lancez deux dés. Si vous faites n'importe quel chiffre autre que 6, 9 ou 12, rendez-vous au paragraphe correspondant à la sphère que vous aurez atteinte. Si vous faites 6, 9 ou 12, vous disposez de 2 nouveaux Points de Randonnée. Dans ce dernier cas (ou s'il vous restait des Points de Randonnée), vous êtes devenu un Randonneur, et donc vous pouvez suivre le sentier est menant au [138](#) ou le sentier ouest menant au [146](#). Dans l'un et l'autre cas, n'oubliez pas de soustraire 1 Point de votre total de Randonnée.

125

Cet endroit devient de plus en plus bizarre. En quittant le sentier pour pénétrer dans la sphère, vous vous retrouvez, semble-t-il au premier coup d'œil (ou même au second, réflexion faite), à la surface d'un astéroïde flottant dans l'Espace. Un sentier sinueux serpente devant vous, se dirigeant vers l'horizon tout proche de l'astéroïde, alors qu'à votre gauche s'ouvre un tunnel ou un puits menant dans ses entrailles mêmes.

A part cela, vous remarquez également l'existence de deux sentiers de Randonnée se dirigeant vers le nord-est et vers le sud-est.

Un choix intéressant. Le sentier qui sinue vers l'horizon mène au [144](#). Le tunnel descend au [152](#). Vous pouvez prendre l'une ou l'autre de ces directions, ou lancer deux dés pour visiter une autre sphère. Mais, s'il vous reste encore des Points de Randonnée, vous pouvez vous engager sur le sentier nord-est qui vous mènera au [120](#) ou le sentier sud-est qui vous mènera au [146](#).



125 *En pénétrant dans la sphère, vous voyez, devant vous, un sentier sinueux, se dirigeant vers l'horizon tout proche de l'astéroïde...*

A peine avez-vous ouvert la porte de la cellule qu'une aveuglante lumière en jaillit. Vous sautez en arrière, prenant automatiquement l'attitude de combat du champion de karaté, près de frapper, mais la lumière baisse d'intensité presque aussitôt, vous permettant d'apercevoir au fond de la cellule un imposant personnage à la chevelure et aux yeux noirs, vêtu d'une robe écarlate et coiffé d'un haut chapeau pointu. Il vous fixe d'un regard perçant.

— Vous êtes Pip, je suppose ?

— Oui, admettez-vous, désarçonné. Mais vous, qui êtes-vous ?

— Kran le Magicien, répond le personnage.

Seigneur Dieu, vous l'avez trouvé ! Le cruel sorcier qui a Jeté un sort sur Camelot. En train de boudier dans une cellule, en plus. Qui aurait eu l'idée de le chercher là ? Mais qu'allez-vous faire maintenant ? Si vous décidez de vous jeter sur lui et de l'attaquer avec EJ., rendez-vous au [160](#). Si vous préférez bavarder avec lui, rendez-vous au [167](#).

Pouah ! Sous le dôme, le sol est recouvert d'une épaisse couche de vase ! Vous avancez d'un pas... dérapez et manquez perdre l'équilibre. La vase en plus est malodorante, et vous n'avez qu'une envie : filer de là en vitesse. Ce que vous feriez très certainement si une créature ne surgissait soudain devant vous, prête à vous attaquer ; une sorte d'énorme limace dardant des yeux mornes au bout de pédoncules visqueux. Elle se dirige lentement vers vous, ouvrant une bouche édentée, décidée à vous avaler.

Félicitations : vous venez de rencontrer un Escarquin, l'un des habitants les moins plaisants du Plan Astral. Les Escarquins se meuvent lentement ; vous réussirez donc à lancer deux attaques pendant qu'il en lance une seule. Et, comme ils n'ont pas de dents et ne disposent d'aucun armement, cette créature ne vous infligera que 2 Points de Dommage à chaque coup qu'elle vous portera, quel que soit le chiffre indiqué par les dés. En revanche, l'Escarquin possède le nombre imposant de 80 POINTS DE VIE, et ne sera donc pas facile à tuer. Et il a enfin la déplaisante possibilité de vous avaler d'un seul coup en sortant un 12, ce qui, bien entendu, entraînerait votre mort prématurée. Si l'Escarquin vous tue, rendez-vous au [14](#). Si vous survivez à cette rencontre, la situation se complique encore.

Si vous êtes arrivé à cette sphère directement ou en tant que Randonneur ne disposant plus de Points de Randonnée, lancez deux dés. Si vous faites n'importe quel chiffre autre que 6, 9 ou 12, rendez-vous au paragraphe correspondant à la sphère atteinte. Si vous faites 6, 9 ou 12, vous voilà pourvu de 2 nouveaux Points de Randonnée. Dans ce dernier cas (ou s'il vous restait des Points de

Randonnée), vous êtes maintenant devenu un Randonneur. Vous pouvez donc suivre le sentier nord-ouest jusqu'au [146](#), ou le sentier sud-est jusqu'au [181](#). Dans l'un et l'autre cas, n'oubliez pas de soustraire 1 Point de votre total de Randonnée.

128

Vous vous trouvez dans un corridor orienté nord- sud. Des torches allumées, plantées dans des appliques murales, vous permettent de voir loin devant vous. Il y a trois ouvertures dans le mur ouest, et une quatrième, au-delà, dans le mur est.

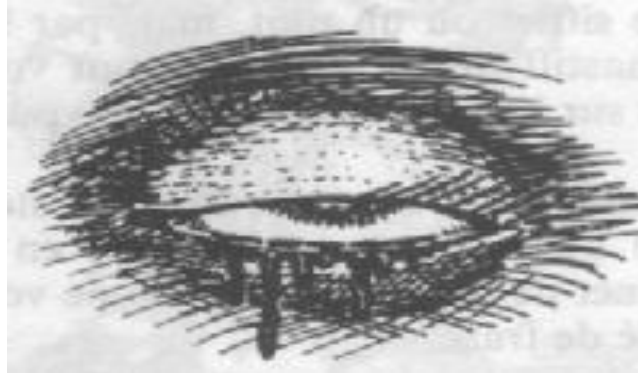
Ces endroits peuvent prêter à confusion, Pip, si l'on n a pas de carte ! La première ouverture dans le mur ouest vous conduira ait [148](#). La deuxième mène au [154](#), et la troisième au [110](#). Si vous décidez de vous diriger vers l'ouverture est. rendez-vous au [113](#). Mais vous pouvez également poursuivre votre chemin en direction du nord. Dans ce cas, rendez-vous au [131](#).

129

Par la malepeste, vous voilà déjà en proie à une attaque ! Vous avez juste eu le temps de constater que vous étiez arrivé au bord d'un lac assez large mais peu profond, que le Courlandou. courant à toute allure dans l'eau, se précipite vers vous sur ses longues pattes maigres, en battant de ses ailes atrophiées, et en claquant du bec de façon alarmante.

Le Courlandau possède 35 POINTS DE VIE et porte un coup avec un 5, infligeant 3 Points de Dommage supplémentaires ; aussi l'échauffourée ne sera-t-elle pas trop dangereuse pour un aventurier possédant votre habileté, votre courage et votre expérience. A moins, bien sur, qu'il ne ponde un œuf. Si jamais vous manquez votre objectif trois fois d'affilée, cela donnera le temps au Courlandou de pondre un œuf. L'œuf éclora instantanément et il en sortira un deuxième Courlandou déjà adulte qui se joindra qu premier pour vous attaquer. Si le (ou les) Courlandou (s) vous tue(nt), rendez-vous au [14](#). Si vous survivez à cette rencontre, la situation se complique encore. Si vous êtes arrivé à cette sphère directement, ou en tant que Randonneur démuné maintenant de tout Point de Randonnée, lancez deux dés. Si vous faites n'importe quel chiffre autre que 6, 9 ou 12. rendez- vous au paragraphe correspondant à la sphère que vous atteindrez. Si vous faites 6,9 ou 12. vous disposez de 2 nouveaux Points de Randonnée. Dans ce dernier cas (ou s'il vous restait des Points de Randonnée), vous êtes maintenant devenu un Randonneur. Vous pouvez donc suivre le sentier ouest jusqu'au [151](#), ou le sentier est jusqu'au [181](#). Dans l'un et l'autre cas, n'oubliez pas de soustraire 1 Point à votre total de Randonnée.

Il est dangereux de fouiller des Zombis, Pip. Il y a bien des chances pour que vous attrapiez la redoutable Pourriture Fongueuse, une maladie qui dévore les POINTS DE VIE PERMANENTS. *Si vous voulez tout de même les fouiller, rendez-vous au [112](#). Si vous préférez rester en bonne santé, retournez au [75](#) et essayez, cette fois, de faire un choix plus judicieux.*



131

Le corridor continue en direction du nord sur une assez longue distance avant d'aboutir à une volée de marches en pierre qui descendent dans le noir. Il n'y pas de torches accrochées aux murs ici, et cette partie du corridor est particulièrement sombre. De l'obscurité profonde qui règne en bas des marches montent des bruits étranges, comme si des bulles éclataient à la surface d'un marécage

Voilà qui n'est pas très rassurant, Pip, mais si vous avez envie de descendre cet escalier, vous pouvez le faire en vous rendant au [195](#). Par ailleurs, vous pouvez toujours revenir sur vos pas jusqu'au [128](#) et choisir une autre direction.

132

Oh, Seigneur! gémit EJ. à l'instant même où vous pénétrez dans la sphère étincelante ; il y a sûrement des araignées là-dedans ! Des araignées géantes avec de longues pattes velues, des yeux rouges, et dont la morsure est venimeuse...

— Tais-toi, E.J., lui dites-vous d'une voix ferme, sachant de longue date qu'elle* est obsédée par les araignées.

D'ailleurs, il se pourrait bien que sa phobie soit justifiée cette fois. L'endroit est envahi de toiles d'araignées, encore que, pour être juste, pas la moindre tégénaire, tarentule ou autre ne soit en vue. Vous tendez la main pour écarter celles qui vous barrent le chemin.

— N'y touche pas ! glapit EJ. C'est ce qui attire les araignées !

Ridicule ! rétorquez-vous. On ne peut pas voir où l'on va si on n'écarte pas les toiles d'araignées.

— On va avoir les pires ennuis si tu les touches ! insiste E.J.

— Mais non, bien sur, répliquez-vous avec assurance, en balayant de la main les toiles devant vous. Tu vois, ajoutez-vous, pas la moindre bestiole en vue. Pas la moindre, en effet. En revanche, vous pouvez voir maintenant un Mervillion Crénelé, tapi à moins d'un mètre cinquante, prêt à bondir sur vous.

Les mervillions font partie de la famille des lézards astraux, vaguement apparentés aux Dragons de Bronze. L'espèce crénelée est particulièrement dangereuse du fait de sa mauvaise haleine, qui vous enlèvera 10 de vos précieux POINTS DE VIE tous les trois Assauts, que le monstre vous ait ou non porté un coup. En plus de son haleine, le Mervillion porte un coup avec un 5, inflige 3 Points de Dommage supplémentaires, et possède 40 POINTS DE VIE. S'il vous tue, rendez-vous au [14](#). Si vous survivez à cette rencontre, la situation se complique. Si vous êtes arrivé à cette sphère directement, ou en tant que Randonneur ne disposant plus de Point de Randonnée, lancez deux dés. Si vous faites n'importe quel chiffre autre que 6, 9 ou 12, rendez-vous au paragraphe correspondant à la sphère atteinte. Si vous faites 6, 9 ou 12, vous disposez de 2 nouveaux Points de Randonnée. Dans ce cas (ou s'il vous restait des Points de Randonnée), vous êtes maintenant devenu un Randonneur. Vous pouvez donc vous rendre par le sentier nord-ouest au [151](#), ou par le sentier sud au [178](#). Dans l'un et l'autre cas, n'oubliez pas de retrancher 1 Point de votre total de Randonnée.

133

Le sentier vient buter contre une haute porte de style gothique, légèrement entrebâillée. N'étant pas du genre à manquer une occasion de vous attirer des ennuis, vous vous glissez par l'ouverture, et vous vous retrouvez dans une salle aux murs de pierre, plongée dans une demi-obscurité. Vous attendez un moment, jusqu'à ce que vos yeux se soient habitués à la pénombre et, petit à petit, vous distinguez un coffre aux ferrures de cuivre, posé contre le mur du fond. Vous avancez d'un pas... et découvrez alors la présence de trois Spectres Gardiens.

Voilà une nouvelle qui pourrait être bonne ou mauvaise, selon que vous êtes équipé ou non d'un Spectroicide. Si vous en possédez un, trois coups rapides, en obtenant à chaque fois un minimum de 6, suffiront pour réduire à néant les trois Spectres. Sinon, il va falloir les combattre ; et ça ne sera pas facile. Chaque Spectre possède 30 POINTS DE VIE, porte un coup avec un 4, et inflige 3 Points de Dommage supplémentaires. Le chiffre 12, obtenu par un Spectre, signifiera que vous serez paralysé pendant un Assaut. Si les Spectres vous tuent, rendez-vous au [14](#). Si vous survivez, vous pouvez vous rendre au [168](#) pour ouvrir le coffre.



133 *Le sentier vient buter contre une haute porte de style gothique, légèrement entrebâillée.*

La porte de cet épouvantable engin s'ouvre, laissant apparaître une créature en tenue de soirée, cape noire et gants blancs, mince, blafarde, avec deux crocs lui sortant de la bouche, et trouée comme une passoire. Ses yeux rouges étincelants, il tombe en avant dans vos bras, manquant de justesse, ce faisant, de s'empaler sur E.J.

« Tu as donc tué le tortionnaire (halète- t-il)

, Nommé, je crois. McAllistair :

Un Irlandais fieffé coquin

Qui méritait bien ce destin

Pour m'avoir en cette vierge cruelle

Emprisonné depuis Noël ! »

Atterré, vous vous arrachez à l'étreinte de cette excentrique créature. Ces vers exécrables, à eux seuls, vous apprennent que vous venez une fois de plus de tomber sur l'Incroyable Nosférax le Poète, réputé dans tout Avalon pour composer la poésie la plus atroce de tout l'Univers connu.

— Comment vous sentez-vous, Nosférax ? lui demandez-vous, en indiquant les divers trous que les pointes acérées de la Vierge de Fer lui ont percés dans le corps.

Bagatelle, cher ami et sauveteur, vous dit-il. J'irai parfaitement bien, à moins de boire de l'eau. Voyons, puisque vous avez eu l'amabilité de me délivrer de cette abominable machine, je vous propose de devenir votre fidèle guide, philosophe et ami pour le reste de votre aventure, vous régaland d'odes héroïques, composant des poèmes impromptus pour célébrer vos victoires, ou des vers commémoratifs pour...

Etant donné la qualité consternante de la poésie de Nosférax, ces propositions vous font l'effet d'une condamnation à mort.

— Inutile ! répliquez-vous précipitamment. Je suis sûr qu'un poète de votre envergure ferait meilleur usage de son immense talent en écrivant une grande épopée : le développement et la chute de l'Empire romain, par exemple. Quant à moi, je ne demande ni remerciement ni aide, sauf peut-être quelque indication sur l'endroit où je pourrais trouver le Bouclier- Miroir de Pendragon.

Nosférax le Poète lève alors les mains en un geste de ravissement, et se met à déclamer :

« Mon ami cherche le Bouclier-Miroir,

Qui valut au grand Pendragon cent victoires.

Et je crois bien qu 'il se fait fort

*D atteindre avec le Mont Tor !
Et là-haut ainsi protégé
De mettre fin bon gré mal gré
A la noire Malédiction
Sous laquelle succombe A valon !
Que je suis donc privilégié
De savoir où l'on peut trouver
Ce légendaire bouclier.
D'ici il te faudra monter
Marche après marche sans cesser.
Puis à droite, à gauche tourner.
A droite encore, et puis franchir le second seuil
En scrutant bien le sol de l'ail.
Résoudre l'énigme de la bourse
Avant d'être à bout de ressources.
Alors n aura pas été vaine
La longue quête que tu mènes... »*

Là-dessus, il s'écroule sur le sol, terrassé par l'extase de la création.

vous feriez bien de filer en douce et de le laisser se débrouiller, Pip, avant qu'il ne menace de nouveau de vous accompagner. Vous pouvez sortir de la Salle de torture en revenant sur vos pas jusqu'au [91](#). et repartir de là.

135

— Grrr... Sus! hurle le Chat Karatéka, répétant le vieux cri de guerre Manx. Et. s élançant à la vitesse de l'éclair, il bondit en l'air pour vous expédier un meurtrier coup de savate à la gorge.

il est si rapide, en fait, qu'il frappe le premier, vous infligeant 5 Points de Dommage. Si cela vous tue. rendez-vous au [14](#). Sinon, il vous faut savoir que le Chat karatéka possède 50 POINTS DE VIE, porte un coup avec un 4. et inflige 3 Points de Dommage supplémentaires. Si vous survivez, vous pouvez vous rendre directement au bras de pierre au [169](#). Sinon, vous pouvez vous rendre directement (mais à contrecœur) au [14](#).

136

— Le corridor continue en direction du sud sur environ cent cinquante mètres. C'est alors que vous remarquez des traces de travaux récents. Avancé encore de quelques pas, vous découvrez que le corridor a été obturé par un mur soigneusement construit en pierres grossières cimentées. Juste avant ce mur, un toboggan a été aménagé, plongeant dans l'obscurité. Sur le mur à côté du toboggan, quelqu'un a hâtivement griffonné une série de chiffres :

26 18 15 20 1 21 17 21 1 20 9 21 4 14 15 3 14 1 7 7
15 2 15 20 5 3

Ce qui correspond peut-être à des instructions techniques destinées aux maçons, mais pas forcément. En tout cas, vous avez le choix entre vous laisser glisser le long du toboggan et vous rendre au [197](#) ou retourner au [102](#) pour choisir une autre direction.

137

Sous ce dôme poussent des arbres. Pas très beaux, mais des arbres tout de même, et, en avançant, vous avez l'impression d'être à l'orée d'une forêt sombre et humide, d'aspect assez menaçant. Difficile de savoir pourquoi ces arbres sont si peu engageants. Ils ont l'air assez normaux (enfin, presque normaux), mais quelque chose en eux...

— Je n'aime pas ces arbres, marmonne E.J.

Vous vous arrêtez devant l'un d'eux (un orme, semble-t-il), pour l'examiner de plus près. Mais vous n'arrivez toujours pas à comprendre ce qu'il a de tellement inquiétant.

— J'espère bien que tu ne vas pas toucher cet arbre, marmonne encore E.J.
Vous touchez l'arbre.

— Aïe ! crie E.J., affolée. Je t'avais prévenu ! ajoute-t-elle.

En effet ; et à juste titre. Du tronc de l'arbre surgit une créature grisâtre à la peau parcheminée, les reins ceints d'un pagne ; ses yeux brillent d'une lueur cruelle et ses bras sont d'une longueur démesurée.

— C'est une Strigule ! gémit E.J. Eh bien, me voilà hors jeu !

Effectivement. Les armes de n'importe quelle espèce même magiques, comme la chère E.J. — sont totalement inefficaces contre les Strigules. On les combat à mains nues, portant un coup avec un 6 et n'infligeant que les Dommages indiqués par les dés. Cette Strigule possède 33 POINTS DE VIE, frappe avec un 5 et absorbe les POINTS DE VIE au rythme alarmant de + 5 (5 Points de Damage supplémentaires). Si la Strigule vous tue, rendez-vous au [14](#). Si vous survivez à cette rencontre, la situation se complique encore. Si vous êtes arrivé à cette sphère directement ou en tant que Randonneur ne disposant plus de Points de Randonnée, lancez deux dés. Si vous faites n'importe quel chiffre autre que 6, 9 ou 12, rendez-vous au paragraphe correspondant à la sphère atteinte. Si vous faites 6, 9 ou 12, vous disposez de 2 nouveaux Points de Randonnée. Dans ce dernier cas (ou s'il vous restait des Points de Randonnée), vous êtes maintenant devenu un Randonneur. Vous pouvez donc vous rendre par le sentier sud-est au [198](#), par le sentier sud au [215](#), ou par le sentier nord-nord-ouest au [159](#). Dans l'un et l'autre cas, n'oubliez pas de soustraire 1 Point à votre total de Randonnée.



137 *Du tronc de l'arbre surgit une créature grisâtre, ses yeux brillent d'une lueur cruelle.*

138

Quelle barbe ! Ou, peut-être, quel soulagement ! Ce dôme est vide. Du moins, il semble vide. — Ça m'étonnerait qu'il le soit, déclare E.J., toujours pessimiste. Si tu jetais un coup d'œil tout de même ?

Mais, après avoir examiné les lieux, vous arrivez à la conclusion que votre première impression était la bonne. Il n'y a rien ici.

Ce qui vous laisse plusieurs possibilités. Tout d'abord, si vous avez épuisé tous vos Points de Randonnée, vous devez lancer deux dés et vous rendre directement au paragraphe correspondant à la sphère que vous aurez atteinte. A moins, évidemment, que vous n'ayez obtenu un 6, un 9 ou un 12 ; ce qui vous procure 2 nouveaux Points de Randonnée. Dans ce dernier cas (ou s'il vous restait des Points de Randonnée), vous pouvez vous diriger vers le nord-ouest au [122](#), le sud-est ou [170](#), ou l'ouest au [124](#). Et n'oubliez pas de soustraire 1 Point de votre total de Randonnée.

139 ***C

Grrrrrh !

Pas étonnant que la porte de cette cellule soit verrouillée ! L'énorme créature velue qui vous fonce dessus à la vitesse d'un train express est deux fois grande comme une maison, a une denture de dinosaure, des muscles d'éléphant, et des griffes comme des faux.

Bon, d'accord, c'est un peu exagéré, mais elle est quand même dangereuse. Une rude bagarre vous attend, semble-t-il.

Peut-être pas, en fait, car cette créature se laissera acheter si par hasard vous possédez 1 000 Pièces d'Or. Sinon, vous allez devoir livrer un mortel combat contre un adversaire qui possède 30 POINTS DE VIE, porte un coup avec un 5 et inflige 3 Points de Damage supplémentaires. S'il vous tue, vous savez sans doute maintenant comment vous rendre au [14](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [109](#).

140

Vous mordez à belles dents dans le potiron le plus proche, qui vous rend aussitôt la pareille, vous prélevant sur la jambe 7 points de vie.

Si cette morsure vous tue, rendez-vous au [14](#). Sinon, retournez au [180](#) et tâchez de résister à votre gourmandise.

141

Vous contemplez la silhouette immobile d'un jeune aventurier, dormant paisiblement à l'intérieur d'un cercle de pierres dressées. Il évoque pour vous un être terriblement familier. En l'examinant plus attentivement, vous éprouvez un véritable choc en constatant qu'il s'agit de vous-même ! Etes-vous mort ? Cet

endroit ne ressemble pas du tout au terrible 14 (bien que le 141 en soit vraiment proche, d'étrange façon). Jetant un regard alentour, vous vous apercevez que vous flottez dans l'air, sensation très étrange, mais pas du tout déplaisante. Comment êtes-vous arrivé là? Et, surtout, comment comptez-vous redescendre ? Une brume s'élève des pierres dressées et avance sur vous comme un banc de brouillard. Baissant la tête, vous constatez que vous n'avez guère changé : mêmes vêtements, même équipement, même... Mais non ! La fidèle E.J. semble avoir changé : sa lame est devenue dorée.

— Dis-moi, E.J., tu ne saurais pas par hasard ce qui nous est arrivé ? demandez-vous.

— Je ne suis pas payée pour penser, rétorque E.J., revêche. Mais puisque tu me demandes mon avis, pour changer, je te répondrai que nous avons subi une projection astrale.

— Une projection astrale ?

— Merlin se livrait à ce genre d'exercice dans sa jeunesse. Cela consiste à laisser son corps quelque part et à se promener tel un fantôme. Une occupation stupide, si tu veux mon avis.

Le nuage de brume se rapproche.

— Mais à quoi ça rime ? demandez-vous.

Ça. mystère, répond, E.J. en haussant sa poignée en croix. Je suis épée, pas philosophe. Je crois que Merlin aimait ça parce que ça lui donnait des sensations, à ce vieil imbécile.

La brume est presque sur vous et à votre grande stupeur vous remarquez, au milieu du nuage, une porte

— mais oui.

— E J., est-ce que tu vois quelque chose ?

— Tu veux dire la porte ? Bien sûr que je la vois. Le nuage de brume s'immobilise, et la porte se dresse juste devant vous.

Etrange... Si vous voulez franchir cette porte, rendez- vous au [162](#). Sinon, la situation se dénouera d'elle- même au [188](#).



141 *Vous contemplez la silhouette immobile d'un jeune aventurier, dormant paisiblement à l'intérieur d'un cercle de pierres dressées.*

Fascinant. Un des Zombis a sur lui une bobine de fi. vide, un petit morceau de bougie, une boîte d'allumettes usées et une aiguille à tricoter en acier. Un autre, un élastique. Le troisième Zombi possédait une série complète de plans d'une Machine à Ramper Préhistorique ! On n'en voit plus beaucoup de nos jours !

Si vous consultez la page 209, vous y trouverez ces plans ingénieux. Qui plus est, vous pourrez en suivre les instructions pour fabriquer votre propre Machine à Ramper Préhistorique, qui pourrait se révéler utile à un stade ultérieur de l'aventure. Et n'oubliez pas que vous pouvez toujours revenir au [75](#) pour faire un nouveau choix.

143

— Regarde dans quel pétrin tu nous a fourrés ! hurle E.J. C'est certainement l'initiative la plus idiote que tu aies jamais prise au cours de n'importe quelle aventure !

Et pour une fois vous êtes bien obligé de lui donner raison, puisque, à l'instant même où vous avez avancé dans la sphère étincelante, vous vous êtes retrouvé à l'intérieur d'une gigantesque cage, déjà occupée par un Gavialogre géant. Les Gavialogres sont si rares que nombre de savants considèrent la race comme éteinte, bien que les gens de la campagne — en particulier dans la Région des Lacs — prétendent en avoir vu de temps à autre (en général en train d'avaler une vache d'un seul coup), dans le lointain. Tous en donnent la même description : plus grand qu'un dragon, d'aspect cauchemardesque et presque aussi irascible que le mastiff du Fermier Acton.

Et il y en a un dans la cage avec vous !

Le Gavialogre (qui en ce moment même se dirige lourdement vers vous) possède 55 POINTS DE VIE, porte un coup avec un 8, et inflige 10 Points de Dommage supplémentaires, ce qui est énorme. S'il vous tue, ce qui est bien probable, rendez-vous au [14](#). Si vous survivez à cette rencontre, la situation se complique ! Si vous êtes arrivé à cette sphère directement, ou en tant que Randonneur ayant épuisé ses Points de Randonnée. lancez deux dés. Si vous obtenez n'importe quel chiffre autre que 6, 9 ou 12. rendez-vous au paragraphe correspondant à la sphère que vous aurez atteinte. Si vous faites 6. 9 ou 12, vous gagnez 2 Points de Randonnée. Dans ce dernier cas (ou s'il vous restait des Points de Randonnée), vous êtes devenu un Randonneur. Vous pouvez donc suivre le sentier nord-nord-ouest qui mène au [170](#), ou le sentier sud-ouest menant au [184](#). Quel que soit votre choix, n'oubliez pas de soustraire 1 Point de votre total de Randonnée.



143 *Un Gavialogre géant
partage votre cage.*

144

Quelqu'un a bâti là une maison ! Elle est nichée dans une cuvette, sorte de château gothique miniature. herissé de clochetons élancés et d'oriflammes qui claquent au vent (qui claqueraient, du moins, s'il y avait le moindre souffle de vent ; ou même un peu d'air d'ailleurs ! Car vous en êtes à vous demander comment vous arrivez à respirer). Le sol, au fond de cette cuvette, est recouvert d'une couche de pousse de vingt centimètres d'épaisseur et, comme il n'y a pas la moindre trace de pas en vue, vous pouvez en déduire que personne n'est venu ici depuis fort longtemps... peut-être même depuis des siècles.

Si vous désirez toutefois explorer cette étrange demeure, rendez-vous au [196](#) Si vous estimez que ce serait une perte de temps, vous pouvez toujours retourner au [125](#) pour faire un nouveau choix, en vous rappelant qu'en suivant le sentier vers l'horizon vous n'avez utilisé AUCUN des Points de Randonnée dont tous pouviez disposer.

145

Le corridor se prolonge en direction de l'ouest sur une trentaine de mètres, aboutissant à une porte sur laquelle une pancarte annonce en grosses lettres :

DANGER DEFENSE D'ENTRER

Vous pouvez, bien entendu, ne tenir aucun compte de cet avertissement et vous rendre au [177](#) pour ouvrir la porte. Ou vous pouvez revenir sur vos pas au [102](#).

146

Ah, quelle merveille ! Vous venez d'entrer dans une sphère translucide étincelante, où des filaments multicolores tissent d'arachnéens rideaux dans l'air, et où des sons légers se marient pour créer la musique la plus suave que vous ayez jamais entendue. Vous vous immobilisez, sous le charme. Des brises caressantes apportent à vos narines des bouffées d'un parfum entêtant, exotique, qui vous enivre. Une sensation d'exquise fraîcheur baigne votre peau, vous faisant passer de délicieux frissons dans le dos.

Vous êtes en proie à un plaisir intense.

Et cela sera votre perte si vous ne faites pas attention ! C'est exactement le genre d'endroit où vous pourriez mourir de faim (avec en plus un sourire idiot sur les lèvres !). Lancez vite deux dès pour savoir si vous pouvez rompre ce charmant sortilège. Si vous faites moins de 6. vous venez de découvrir la façon la plus agréable de vous rendre au [14](#). Si vous faites plus de 5. vous réussissez à trouver la volonté nécessaire pour prendre une décision rationnelle.

S'il ne vous reste plus de Points de Randonnée, lancez deux dés. Si vous faites n'importe quel chiffre autre que 6. 9 ou 12, rendez-vous au paragraphe correspondant à la sphère que vous aurez atteinte. Si vous faites

—6, 9 ou 12, vous disposez de 2 nouveaux Points de Randonnée.

Si vous êtes devenu maintenant un Randonneur (ou si il vous reste des Points de Randonnée), vous pouvez vous rendre par le sentier est au [124](#), le sentier ouest au [192](#), le sentier nord-ouest au [125](#) ou le sentier sud-est au [127](#). Quel que soit votre choix, n'oubliez pas de sous traire 1 Point de votre total de Randonnée.

147

La créature en robe pourpre secoue avec tristesse sa jande tête et lève une main osseuse pour pointer un doigt sur vous.

- Faux ! murmure-t-elle, en projetant dans votre direction un éclair d'argent.

Qui vous expédie directement au [14](#).

148

Vous vous trouvez dans un nouveau corridor orienté vers l'ouest. Après l'avoir suivi pendant un certain temps, vous arrivez à la hauteur d'un passage venant du nord. Le corridor, quant à lui, se poursuit encore pendant quelques mètres vers l'ouest, avant d'obliquer vers le nord.

Si vous décidez de rester dans le corridor, rendez-vous au [171](#). Si vous préférez vous engager dans le passage, rendez-vous au [163](#).

149

vous poussez la porte, sans prendre la peine de frapper puisqu'il n'y a personne. Elle s'ouvre facilement sur un petit hall d'entrée dallé de marbre. Retenant votre souffle, vous entrez.

Holà ! vous écriez-vous. Je suis un cambrioleur et je suis venu dévaliser votre sale baraque !

Rien ne se passe.

Je suis également un vandale, ajoutez-vous, d'une voix plus forte, et je me propose de mettre en pièces tout le mobilier !

Toujours rien.

Bravo pour la *Merlin Sécurité & Cie*, et son pouvoir magique de protection. Une seule porte donne dans le hall (en plus de celle par où vous êtes arrivé), et vous avancez résolument dans sa direction. Vous êtes sur le point de l'ouvrir lorsqu'on vous tape doucement sur l'épaule. Pivotant sur vous-même, vous vous trouvez face à face avec le vampire le plus terrifiant que vous ayez jamais eu la malchance de rencontrer.

— Bonjour, dit-il. Je suis le valet de chambre. (Il esquisse un sourire sinistre.) Et également l'Officier de Sécurité...

— *Si par hasard vous avez un épieu en bois dans votre équipement, vous pouvez liquider ce joyeux dnle au premier coup que vous réussirez à lui porter (avec un 6 puisque vous n'utiliserez pas E.J.). Sinon, il va falloir livrer un combat à mort — un état familial, pour les vampires... Il possède un total de 38 POINTS DE vie. porte un coup avec un 3 et inflige des Dommages*

supplémentaires avec ses crocs. S'il vous mord à la gorge (en sortant un 12), non seulement vous êtes tué sur-le-champ et en route pour le [14](#), mais encore vous perdez automatiquement 15 POINTS DE VIE. que vous devrez soustraire du total de votre prochaine incarnation.

Il ne faut pas plaisanter avec les Vampires. Si ce cousin de Dracula vous tue. rendez-vous au [14](#) Si vous survivez, rendez-vous au [204](#).

150

C est une église! Très jolie, bâtie en bois comme vous l'avez déjà remarqué, et si petite qu'elle ne doit être utilisée que par une modeste congrégation. Mais elle est bien entretenue et propre, sans trace de ces champignons et de cette moisissure qui semblent dévorer toutes les autres constructions depuis que la Malédiction pèse sur le pays. Vous vous glissez par la porte et vous constatez que l'intérieur est aussi charmant que l'extérieur. Vous constatez également la présence d'un vieil homme en

— robe de bure marron en train d'arranger un bouquet de fleurs sauvages sur l'autel. En vous entendant arriver. il tourne vers vous un regard étincelant.

—Vous en avez mis du temps, dit-il.

—Je vous demande pardon ? Pour arriver ici, ajoute-t-il.

—Vous voulez dire que vous m'attendiez ?

Oh. mais oui, répond-il. J'ai eu une vision d'une héroïne qui viendrait à bout de la Malédiction, et elle correspond tout à fait à ce que vous êtes. J'espère que vous ne vous êtes pas laissé abuser par toutes ces sornettes sur Kran le Magicien ?

— Kran le Magicien ? répétez-vous, sans bien comprendre le sens de ces propos.

— Ce n'est qu'un petit sorcier de pacotille, vous savez. Il ne serait même pas fichu de jeter un sort à un œuf pourri. Le vrai danger, c'est la Septième Sœur.

— La Septième Sœur ? demandez-vous.

— La Septième Sœur, répète-t-il. Maintenant, filez . le temps presse.

— Mais n'allez-vous pas me dire qui est la Septième Sœur?

— Pas le temps, réplique-t-il. Et il ajoute, mystérieux :

— Saturne pénètre dans la Huitième Maison et Pluton va former un trin avec Uranus, et nous savons tous ce que cela signifie, n'est-ce pas ?

— Ah bon ? faites-vous, ébaubi.

— Parfaitement, conclut-il en secouant la tête d'un air sagace. J'espère que vous avez votre Spectroscopie

Eh bien, que vous l'ayez ou non, vous n'allez pas prolonger la conversation avec ce cinglé. Le mieux, de toute évidence, c'est de repartir discrètement vers le [99](#) avant qu'il ne devienne violent.

151

Il fait bien froid là-dedans.

Le dôme au-dessus de votre tête est d'une transparence cristalline et la température, depuis que vous êtes entré dans la sphère scintillante, a beaucoup baissé. En fait, on gèle littéralement. Vous avancez, sentant votre corps s'engourdir. Des cristaux de glace dansent devant vos yeux, formant comme un rideau de neige impalpable, et vous avez du mal à vous diriger. Mais votre chance d'aventurier vous reste fidèle, car bien vite vous butez contre une plateforme de pierre sur laquelle est posée une étincelante boîte métallique avec trois leviers fixés sur le couvercle. Une plaque en bronze sur le côté **annonce** :

MACHINE AFFAIRE LE TEMPS

Ce qui est clair, sauf que les instructions, sur une deuxième plaque apposée en dessous de la première, n'ont pas grand sens :

INSTRUCTIONS

ATTENTION : TOUTE UTILISATION INCORRECTE DE L'APPAREIL EST DANGEREUSE

ATTENTION : N'UTILISEZ QUE LE BON LEVIER POUR LA MISE EN MARCHE.

ATTENTION : L'UTILISATION DU MAUVAIS LEVIER POURRAIT ÊTRE FATALE.

NOTE : SEUL LE BON LEVIER RELIERA CES MOTS

MORT... ()... EN AVANT

le moment est venu de prendre une décision. Pip. Si vous abaissez le levier gauche, rendez-vous au [166](#) Si vous abaissez le levier central, rendez-vous au [187](#). Si vous abaissez le levier droit, rendez-vous au [194](#).

152

Le tunnel descend sur une trentaine de mètres et aboutit à une courte volée de marches en pierre. Etant arrivé jusque-là, vous décidez de descendre l'escalier qui vous amène dans une pièce longue et étroite. Sur le mur du fond, accroché à une patère, se trouve l'un des plus étranges casques que vous ayez jamais vus il est fait d'un métal noir de jais, miroitant de petites lumières dansantes évoquant un ciel étoilé par une nuit d'hiver.

Il n'y a personne dans la pièce mais, entre vous et le casque, se dresse une admirable statue d'homme en bronze grandeur nature. Une inscription gravée sur son socle déclare :

JE SUIS LE SEUL A POUVOIR VOUS DIRE COMMENT PORTER SANS DANGER LE CASQUE DE MORGREF

C'est peut-être vrai, sauf que cette statue en bronze ne pourra rien dire à personne, puisque quelque vandale aventureux semble l'avoir décapitée.



152 Dans la pièce, se dresse une admirable statue d'homme, en bronze, décapité.

Rien ne vous oblige, bien entendu, à prendre le casque et vous êtes parfaitement libre de retourner au [125](#) et de poursuivre votre chemin à partir de là. Mais si ce casque vous tente, la situation se complique. Tout d'abord, si vous avez par hasard avec vous une tête en bronze, vous pourriez essayer de l'ajuster sur les épaules de la statue (rendez-vous au [189](#)). Si vous ne possédez pas de tête en bronze, vous ne risquez rien à demander l'avis de la statue (rendez-vous au [207](#)), à moins que vous ne préféreriez vous emparer du casque sans autre forme de procès (rendez-vous au [213](#)).

153

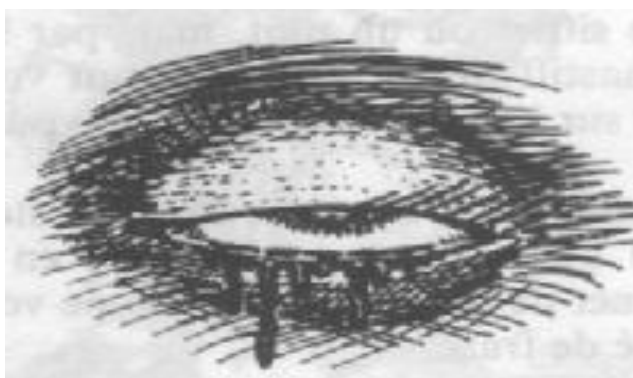
Le Troisième Zombi a sur lui une série complète de plans d'une Machine à Ramper Préhistorique ! On n'en voit plus beaucoup de nos jours !

Si vous consultez la page 209, vous y trouverez ces plans ingénieux. Qui plus est, vous pourrez en suivre les instructions pour fabriquer votre propre Machine à Ramper Préhistorique qui pourrait se révéler utile à un stade ultérieur de l'aventure. Et n'oubliez pas que vous pouvez toujours retourner au [75](#) pour faire un nouveau choix.

154

Ce corridor est orienté vers l'ouest et aboutit sur un autre corridor perpendiculaire, orienté nord-sud Juste en face, et de l'autre côté du corridor nord-sud. s'ouvre une porte.

Si vous voulez une description plus complète du corridor nord-sud, rendez-vous au [163](#). Si vous pouvez sur vivre sans savoir, et si vous avez envie (frénétiquement) d'ouvrir cette porte, rendez-vous au [180](#).



155

— Dites donc, où croyez-vous aller ? hurle la Tête Stanley alors que vous essayez de passer discrètement devant elle.

— Mordons-le, Stanley ! gronde la Tête Charles. Et, ce disant, le chien bicéphale se jette furieusement sur vous.

Le problème, c'est que cette immonde créature possède 25 POINTS DE VIE par tête. Et il vous faut tran cher les deux têtes si vous ne voulez pas être mordu. A ce propos, le chien inflige 3 Points de Dommage supplémentaires, et mord avec un 5. portant deux coups chaque fois que vous en portez un. Si ce clèbard vou s tue, rendez-vous au [14](#). Si vous survivez, vous pouvez vous rendre au [206](#) pour ouvrir le coffre.

156

Ne perdez pas l'équilibre. Pip ! A l'instant où vous pénétrez dans cette sphère étincelante, vous vacillez dangereusement au bord d'une falaise abrupte dont la paroi verticale disparaît à votre vue dans le néant. Un rapide coup d'oeil alentour vous permet de :onstater que vous vous trouvez, en fait, sur une minuscule plate-forme (à peine plus de 2 mètres sur 2). cernée de toutes parts par un gouffre sans fond. Et vous n'y êtes pas seul. Une petite vieille, armée

— d'un trombone à coulisse, occupe déjà les lieux.

— Allez-vous-en ! glapit-elle. Il n'y a pas de place pOUR deux ici ! N'approchez pas ! Un pas de plus et je vous tue !

le problème, c'est que la seule façon de quitter cette plate-forme est de passer à côté de la petite vieille, qui se trouve entre vous et l'amorce d'un sentier. Vous avancez donc pour passer poliment près d'elle, et elle bondit sur vous pour vous attaquer.

De si près, son trombone inflige 7 Points de Dommage supplémentaires si elle réussit à souffler dedans, ce qui lui sera possible avec un 6. La petite vieille possède 30 POINTS DE VIE. Mais le véritable problème dans cette situation délicate, c'est que. si vous faites un 5 ou un 7, autant dire que vous avez perdu l'équilibre et basculé dans le gouffre jusqu'au [14](#). Même si vous conservez votre équilibre, cette vieille mégère peut encore vous tuer, auquel cas rendez-vous à ce même sinistre [14](#).

S. vous sortez vainqueur de cet étrange combat et que vous ne possédiez plus de Points de Randonnée, lancez les dés, et rendez- vous au paragraphe correspondant à la sphère atteinte. A moins que vous n obteniez 6,9 ou 12 auquel cas vous disposez de 2 nouveaux Points de Randonnée. S il en est ainsi (ou s'il vous restait des Points de Randonnée), vous pouvez prendre le sentier nord-ouest menant au [133](#), ou le sentier sud-ouest menant au [170](#). N'oubliez-pas, alors, de retrancher 1 Point de votre total de Randonnée.

157

—Que s'est-il passé. Sire ? lancez-vous, sans reculer comme on vous l'a recommandé, mais sans avancer non plus.

—Nous avons été pris au piège par la Malédiction ! halète le Roi. Si vous essayez de nous sauver maintenant, vous allez sûrement trouver la mort. Notre seul espoir, c'est que vous puissiez repartir pour essayer de rompre la Malédiction.

Comme les Rois eux-mêmes peuvent se tromper, vous pouvez toujours foncer au [203](#) et tenter une opération de sauvetage. Mais, si vous estimez plus sage de revenir en arrière, vous pouvez retourner au [128](#).

158

—Va ! Je te donne ma bénédiction ! s'exclame P.M., drapé dans sa robe pourpre, en agitant noblement la main en direction des possibilités qui vous sont offertes. Et qui sont les suivantes :

Si vous êtes arrivé à cette sphère directement, ou en tant que Randonneur ne disposant plus de Point de Randonnée, lancez deux dès. Si vous faites n importe quel chiffre autre que 6, 9 ou 12, rendez-vous au paragraphe correspondant à la sphère que vous aurez atteinte. Si vous faites 6, 9 ou 12, vous disposez de 2 nouveaux Points de Randonnée. Dans ce dernier cas (ou si vous possédez encore des Points de Randonnée), vous êtes maintenant devenu un Randonneur. Et donc vous pouvez suivre le sentier est menant au [133](#) ou le sentier sud-est menant au [138](#). Mais n'oubliez pas de soustraire 1 Point de votre total de Randonnée.

159

Ne perdez pas 1 équilibré, Pip ! A l'instant où vous pénétrez dans cette sphère étincelante, vous vacillez dangereusement au bord d'une falaise abrupte dont la paroi verticale disparaît à votre vue dans le néant. Un rapide coup d'oeil alentour vous permet de constater que vous vous trouvez, en fait, sur une minuscule plate-forme (à peine plus de 2 mètres sur 2), cernée de toutes parts par un gouffre sans fond. Et vous n'y êtes pas seul. Un petit vieux armé d'une cornemuse occupe déjà les lieux. — Allez-vous-en ! glapit-il. Il n'y a pas de place pour deux ici !

N'approchez pas ! Un pas de plus et je vous tue !

Le problème est que la seule façon de quitter cette plate-forme, c'est de passer à côté du petit vieux, qui se trouve entre vous et l'amorce des sentiers. Vous avancez donc pour passer poliment à côté de lui, et il bondit sur vous pour vous attaquer.

De si près, la cornemuse inflige 7 Points de Damage supplémentaires, s'il réussit à souffler dedans, ce qui lui sera possible en obtenant un minimum de 6. Le petit vieux possède 30 POINTS DE VIE. Mais le véritable problème dans cette situation délicate, c'est que si vous faites un 5 ou un 7, autant dire que vous avez perdu l'équilibre et que vous basculez dans le gouffre jusqu'au 14. Même si vous conservez votre équilibre, ce vieillard teigneux peut encore vous tuer au cours du combat ; auquel cas rendez-vous au [14](#).

Si vous survivez, mais que vous ne possédiez plus de Point de Randonnée, vous devez lancer deux dés et vous rendre directement au paragraphe correspondant à la sphère atteinte. A moins, bien entendu, que vous ne sortiez un 6. un 9 ou un 12. Auquel cas vous avez acquis 2 nouveaux Points de Randonnée. Dans ce dernier cas (ou s'il vous restait des Points de Randonnée), vous pouvez vous rendre vers le nord-est au [192](#) le sud-est au [151](#). ou le sud-sud-est au [137](#).

160

Vous vous jetez sur lui, E.J. sabrant à tour de bras Kran lève alors un doigt mince, d'où jaillit un éclair pourpre qui décrit un arc de cercle avant d'entrer en contact avec votre nez, vous transformant sur le champ en un cube de gelée tremblotante (parfumée à la prune).

— Et on m'avait dit que tu étais un aventurier raisonnable ! soupire Kran avec tristesse.

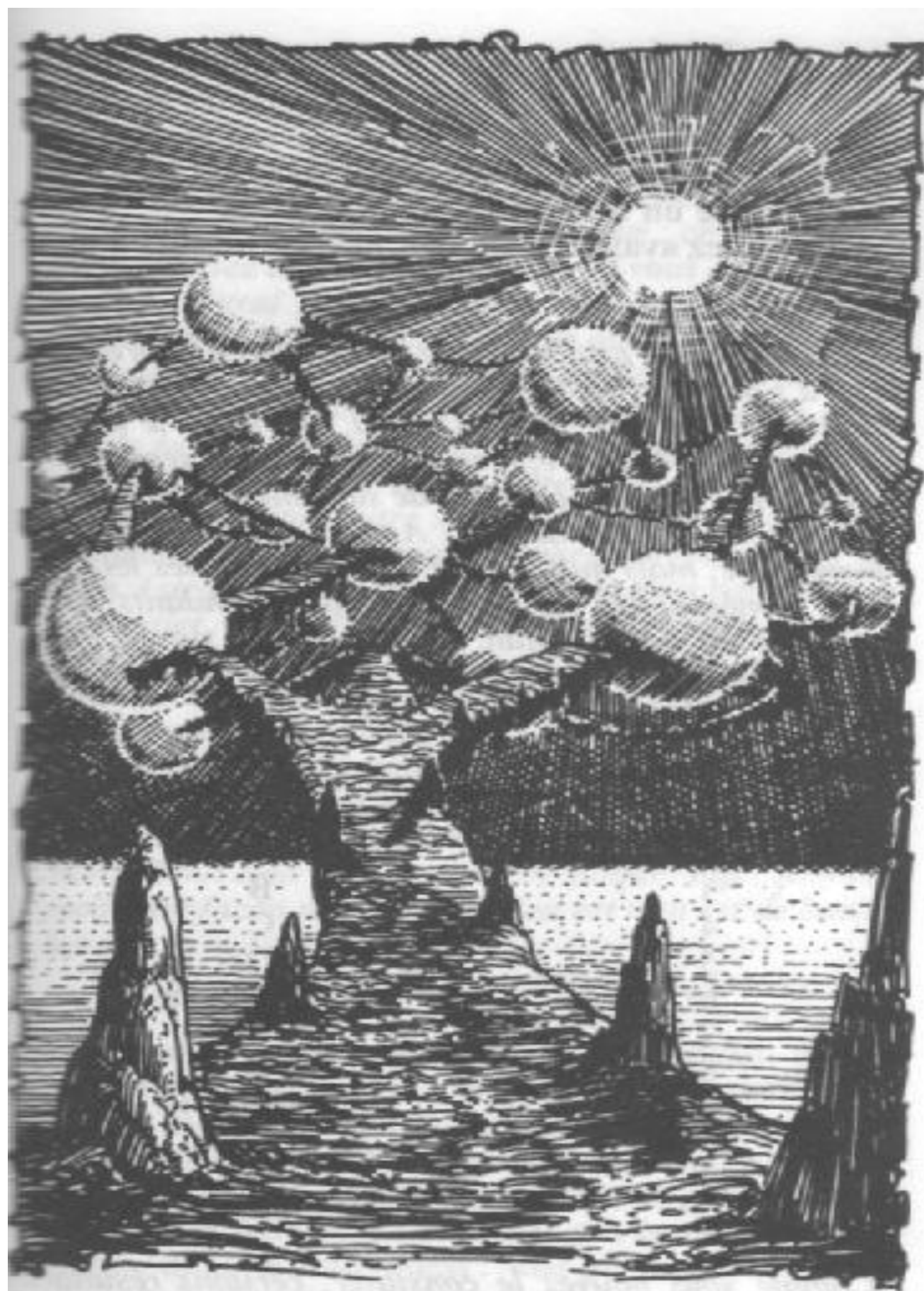
Partez en vacillant vers le [14](#).

161

La créature en robe pourpre secoue avec tristesse sa large tête et lève une main osseuse pour pointer un doigt sur vous.

— Faux ! murmure-t-elle en projetant un éclair d'argent dans votre direction.

Ce qui vous expédie illico au [14](#).



162 *Devant vous, s'étend un réseau de sentiers, reliant entre elles une série de sphères étincelantes et vaporeuses. Quel étrange paysage !*

Quel étrange paysage ! Vous vous trouvez dans une vaste plaine (et un rapide coup d'oeil derrière vous vous permet de constater que la porte que vous venez de franchir a disparu, remplacée par une haute falaise absolument infranchissable).

Devant vous s'étend un réseau de sentiers, reliant entre elles une série de sphères étincelantes et vaporeuses, dont le diamètre moyen équivaut environ au double de votre taille. Très haut dans un ciel sans nuage brille un soleil bleu, immobile. Vous voulez avancer d'un pas, et vous tombez à plat ventre !

Mais un habile aventurier de votre espèce apprendra vite à s'orienter, du moins une fois familiarisé avec le cadre qui l'entoure. Tout d'abord, examinez le dessin de la page 204. qui représente le réseau de sentiers et les sphères (et vous apprend de surcroît que vous vous trouvez sur le Plan Astral). Aucune des sphères n'est numérotée, mais huit d'entre elles portent des lettres. Les numéros des paragraphes correspondants sont indiqués au bas du plan. Pour voyager sur le Plan Astral, vous devez lancer deux dés et vérifier le résultat sur le tableau ci-dessous.

TOTAL OBTENU	RENDEZ-VOUS A LA SPHERE
2	A
3	B
4	C
5	d
6*	Randonneur
7	E
8	f
9*	Randonneur
10	G
11	H
12*	Randonneur

Comme vous pouvez le constater, certains résultats vous amènent directement à une sphère, alors que d'autres vous confèrent l'étrange qualité de Randonneur. Si, après avoir lancé les dés, vous obtenez un résultat autre que 6,9 ou 12, rendez-vous immédiatement au paragraphe correspondant à la sphère que vous aurez atteinte. Mais si vous obtenez 6.9 ou 12, alors vous êtes devenu un Randonneur : ce qui signifie que vous avez acquis la possibilité de vous déplacer sur le Plan Astral par vous-même, mais en suivant des règles très précises. A chaque fois que vous obtiendrez 6. 9 ou 12. votre total de Randonnée augmentera de 2 Points de Randonnée, points que vous pourrez utiliser de la manière

suivante : à partir de la sphère où vous vous trouverez, vous pourrez emprunter un sentier menant à une autre sphère, comme il vous le sera indiqué à chacun des paragraphes correspondant au Plan Astral. Mais, à chaque fois que vous parcourrez un sentier, vous devrez retrancher 1 Point de votre total de Randonnée.

Enfin, si les résultats obtenus aux dés vous conduisent deux, ou plusieurs, fois de suite à la même sphère, vous constaterez qu'aucun changement ne s'y est produit. Et donc, vous devrez y accomplir — ou subir— tout ce qui figurera au paragraphe correspondant. Bon... Tout cela vous semble compliqué. Pip ! Alors la meilleure façon de voir qu'il n'en est rien est de lancer les dès...

163

Le passage est orienté nord-sud. Il aboutit, à chacune de ses extrémités, à un couloir orienté est- ouest. A mi-chemin, à peu près, un couloir secondaire part en direction de Test. A proximité de l'extrémité nord, dans le mur ouest, un autre couloir secondaire part vers l'ouest. Il y a également deux portes dans le mur ouest : une en face du couloir secondaire est, l'autre un peu plus au sud.

Déroulant, non ? Si vous désirez suivre le corridor est- ouest qui se trouve au sud. rendez-vous au [148](#). Si vous préférez explorer le corridor est-ouest qui se trouve au nord, rendez-vous au [110](#) Le couloir secondaire se dirigeant vers l'ouest mène au [111](#). Celui qui se dirige vers l'est mène au [154](#). La porte la plus au nord dans le mur ouest mène au [180](#). La porte dans le même mur, mais plus au sud, mène au [119](#). Si vous voulez à partir de là vous rendre n importe où ailleurs, il va vous falloir creuser ou voler.

164

Vous vous rappelez fort bien l'époque où les dignitaires d'Avalon attendaient, dans cette salle, que le Roi leur accordât une audience. Maintenant, ils ne sauraient même pas où s'asseoir : tous les sièges ont été brisés. Les moisissures qui rongent l'extérieur ont réussi à s'infiltrer dans la salle, ce qui montre bien qu'elle n'a pas été utilisée depuis que la Malédiction s'est abattue sur le Royaume.

Reprenez donc tristement votre carte pour poursuivre votre peu agréable exploration

165

Alors que vous vous approchez du matou de gauche, il se redresse, s'étire paresseusement et vous tend une carte imprimée où vous pouvez lire :

JE SUIS DANS L'OBLIGATION DE VOUS PREVENIR QUE JE SUIS UN CHAMPION DE KARATE ET QUE MES MAINS ET MES PIEDS ONT ETE

ENREGISTRES AUPRES DES AUTORITES COMME ARMES DANGEREUSES

Signé : Félix Terribilis.

Etes-vous sûr de vouloir vous attaquer à un Chat Karatéka ? Si oui, rendez-vous au [135](#). Si vous avez changé d'avis, vous pouvez toujours revenir au [180](#) pour faire un nouveau choix.

166

La température tombe à 400 000 degrés en dessous de zéro. Ce qui, bien entendu, est scientifiquement impossible, excepté sur le Plan Astral. Votre sang gèle instantanément.

Mais vous pourrez vous dégeler lentement au [14](#).

167

— C'est vous, Kran ? vous exclamez-vous. Le Cruel Magicien qui a jeté un sort sur Avalon ? Fieffé coquin ! Larve infâme ! Malfaisante créature ! C'est donc vous qui...

— Hé ! du calme, vous interrompt Kran. A vous écouter, on ne croirait jamais que vous êtes venu ici pour me sauver !

Vous sauver ? répétez-vous, sidéré. Je suis venu ci pour vous découper en rondelles !

— Voyons, ne vous montez pas la tête ! proteste Kran. Je sais qu'on m'a fait récemment une déplorable publicité, mais je n'aurais jamais soupçonné qu'un aventurier de votre envergure puisse ainsi tomber dans le panneau.

— Une déplorable publicité? répétez-vous, tel un perroquet.

On a dit sur moi les choses les plus épouvantables, reprend Kran. Des mensonges, bien entendu. Posez un instant votre épée et je vais vous expliquer.

allez-vous vous en laisser conter, croire à ces beaux discours et lâcher E.J. ? Si oui. rendez-vous au [174](#). Si toutefois vous préférez vous jeter sur lui et le sabrer furieusement avec E.J., rendez-vous au [160](#).

168

Le coffre est plein de sciure. Vous vous mettez à fouiller dedans avec frénésie, comme un chien déterrant un os, en en projetant partout. Mais vous ne trouvez que de la sciure. Quelque peu découragé, vous vous apprêtez à faire demi-tour, lorsqu'une idée vous vient à l'esprit. Vous vous penchez de nouveau sur le coffre pour l'examiner plus attentivement... Eh oui, il est muni d'un double fond.

Dégainant E.J., vous vous en servez...

Dis donc, tu ne vas tout de même pas m'utiliser comme tournevis, non ? proteste E.J. ... comme tournevis. Et vous ouvrez le compartiment secret. Vous y

découvrez, nichée au milieu, une délicate amulette en émeraude pendue à une chaîne d'argent. A côté, un rouleau de parchemin précise que ce bijou est l'amulette de Sarabanda.

Un trouvaille précieuse, sans doute ; mais l'encre sur le parchemin a tellement pâli que vous n'arrivez pas à lire les instructions concernant l'amulette. Mieux vaut décider tout de suite si vous voulez la porter sur vous, la mettre dans votre poche ou (ce qui est peu probable, vous connaissant) la laisser sur place. Si vos Points de Randonnée sont maintenant épuisés, vous devez lancer deux dés et vous rendre au paragraphe correspondant à la sphère que vous aurez atteinte. A moins, bien entendu, que vous n'obteniez un 6, un 9 ou un 12 ; auquel cas vous aurez acquis 2 nouveaux Points de Randonnée. S'il en est ainsi — ou s'il vous restait des Points de Randonnée —, vous pouvez vous diriger vers l'ouest, au [122](#), vers le nord-ouest, au [120](#), ou vers le sud-est, au [156](#).

169

Eh bien, vous avez réussi. La main de pierre prolongeant le bras de pierre qui sort du mur s'ouvre à votre approche, laissant tomber sur le sol la bourse qui heurte le pavement avec un intéressant tintement de Pièces d'Or.

Vous la raflez d'un geste prompt et l'ouvrez avec avidité. Ravi, vous découvrez qu'elle ne contient pas moins de 1 000 Pièces d'Or neuves et rutilantes, et une petite pilule blanche.

Vous allez sans aucun doute prendre l'or, mais si vous désirez avaler la pilule, vous devez vous rendre — maintenant ou plus tard — au [183](#). Sinon, retournez au [163](#) et poursuivez votre exploration.

170

Des sphères à l'intérieur d'une sphère : celle-ci est en effet pleine de bulles. Des bulles de savon ordinaires, i en juger par leur goût, mais plusieurs sont remplies de fumée verte. Chaque fois que vous en crevez une, la fumée en jaillit, comme crachée par un petit volcan. Spectacle fascinant ! D'autant plus que la plupart de ces bulles sont allongées plutôt que sphériques, et flottent dans l'air tels des petits cigares transparents.

— Excuse-moi ! déclare E.J. d'une voix sonore.

— Qu'y a-t-il, E.J. ? demandez-vous. Tu as vu d'où elles viennent ?

Vous arrachant à la contemplation des bulles, vous regardez dans la direction que vous indique E.J. et, à votre grande stupeur, vous apercevez, accroupi par terre sur un coussin, un Nomart Mangeur de Feu. La créature, qui évoque vaguement un Koala à six bras déguisé en Arlequin, est en train de se livrer à un de ses extravagants tours de jonglerie qui ont rendu son espèce célèbre : dix bâtons en l'air en même temps. Chaque bâton est orné d'une tête de mort sculptée à une

extrémité, et porte une lettre ou un chiffre. Il semble parfois que les lettres inscrites sur les bâtons forment un mot, mais ils tournoient si vite que vous n'avez pas vraiment le temps de les déchiffrer. En vous concentrant davantage, néanmoins, vous arrivez à lire toutes les lettres et tous les chiffres :

CE 20 IN49C5 5S20 9N21T912E

— Allez en paix, dit soudain le Nomart, en soufflant un jet de bulles par les oreilles.

C'est bien la meilleure proposition qu'on vous ait faite de la journée, et elle vous change agréablement de tous ces monstres qui vous attaquent sans même avoir été provoqués.

Si vous ne disposez plus de Points de Randonnée, vous devez lancer deux dés, et vous rendre directement au paragraphe correspondant à la sphère atteinte. A moins, bien entendu, que vous n'obteniez un 6, un 9 ou un 12, auquel cas vous avez acquis 2 nouveaux Points de Randonnée. S'il en est ainsi (ou s'il vous restait des Points de Randonnée), vous pouvez vous diriger vers le nord-est au [156](#), le nord-ouest au [138](#) ou le sud au [143](#)

171

Après avoir parcouru quelques dizaines de mètres, vous arrivez à la hauteur d'un couloir orienté vers l'est. Plus loin, un corridor tourne également vers l'est.

Le couloir mène au [111](#). Mais si vous préférez suivre le corridor, rendez-vous au [110](#).

172

Il y a là tout un contingent de Gardes du Roi — douze en tout — tous morts (sans parler de leur état avancé de décomposition). Celui qui a jeté un sort sur Camelot devra répondre de bien des crimes ! les doubles portes sud conduisent, comme vous vous en souvenez, à la cour extérieure. Vous ignorez où mènent les deux autres portes.

Alors reprenez votre carte, et choisissez bien !

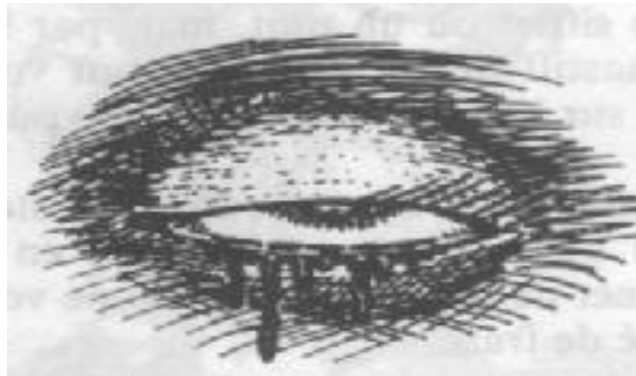
173

— Quelle est l'énigme, ô puissant Maximus? demandez-vous d'un ton noble, en posant furtive- aient la main sur le pommeau d'EJ., dans l'attente

— une occasion propice pour le larder d'un rapide coup d'épée.

— L'énigme est la suivante, psalmodie gravement la creature en robe pourpre. Où peut-on trouver de nos ours une Machine à Ramper Préhistorique ? Vous le dévisagez, bouche bée.

Si d'aventure vous avez avec vous une Machine à ramper Préhistorique, rendez-vous au [158](#). Sinon, peut-être vous rappelez-vous lequel des Zombis Fongueux possédait les plans d'une telle machine. Si vous pensez que c'était le premier Zombi, rendez-vous au [147](#). Si vous pensez que c'était le deuxième Zombi, rendez-vous au [161](#). Si vous pensez que c'était le troisième Zombi, rendez-vous au [182](#). Si vous n'en avez pas la moindre idée, ou si vous ne voulez pas vous donner la peine de résoudre cette énigme absurde, vous pouvez toujours essayer de lui faire avaler ses dents à coups de pied au [201](#).



174

A contrecœur, sans le quitter des yeux un instant, vous appuyez E.J. contre la porte de la cellule.

— Très bien, dites-vous à Kran d'un air sombre, je vous écoute.

— Il n'y a pas grand-chose à raconter, en réalité, soupire Kran. Tout d'abord, je ne suis pas un vrai magicien. Je suis un spécialiste de l'évasion. Le seul véritable tour de magie que je connaisse consiste à projeter un éclair pourpre qui transforme les gens en gelée parfumée à la prune. Tout le reste n'est que tours de passe-passe. Je réussis très bien le coup de l'éléphant qui disparaît, et ma spécialité c'est de me délivrer de chaînes, de sortir de coffres hermétiques, et ainsi de suite comme je vous le disais, je pratique l'art de l'évasion.

Alors pourquoi ne vous êtes-vous pas évadé de cette cellule ? demandez-vous, soupçonneux.

J'ai dit que j'étais un spécialiste, et non pas le roi de l'évasion. La plupart des coffres dont je m'extirpe ont un double fond. Et bien que je sois doué pour crocheter les serrures, comme cette porte est munie d'un verrou extérieur, je n'avais pas la moindre chance de sortir d'ici. J'ai donc dû attendre qu'un audacieux aventurier vienne me délivrer.

Alors ce n'est pas vous qui avez jeté un sort sur Camelot ?

— Je ne saurais même pas comment m'y prendre.

— Qui, alors ?

Kran jette par-dessus son épaule un regard anxieux.

— Le Phacofouine Fantôme ! chuchote-t-il.

ausitôt éclate la fanfare d'un grand orchestre : *zim ba da boum !*

Vous faites un bond en arrière, adoptant d'instinct la posture du champion de karaté.

— Qu'est-ce que c'était ? demandez-vous.

— Ne faites pas attention, répond Kran le Magicien

Ça arrive chaque fois qu'on prononce ce nom redouté !

— Le Phacofouine Fantôme ? *Zim ba da boum !*

— Oui, répond Kran. Cela indique que le Phacofouine Fantôme (*Zim ba da boum* /) vit sur le redouble Plan Astral et que quiconque veut le tuer doit explorer ce Plan pour le trouver.

Seigneur Dieu ! vous exclamez-vous. Mais comment un audacieux aventurier arrive-t-il au Plan Astral ?

— Il y a une porte mégalithique au sommet du Mont Tor de Glastonbury. Mais, pour y parvenir, il faut affronter Hyde Vigile et, à cet effet, se procurer le Bouclier-Miroir de Pendragon — une entreprise des plus ardues, n'en doutez pas. Savez-vous où je peux trouver le Bouclier-Miroir de Pendragon ? demandez-vous carrément, sans tourner autour du pot. Kran secoue la tête.

— Non, mais je peux vous dire ceci : sans la Clef Universelle, vous ne réussirez pas à ouvrir la boîte où Pendragon a caché le Bouclier.

Plan Astral, Hyde Vigile. Bouclier-Miroir, et maintenant une Clef Universelle ! Cette aventure se transforme en véritable casse-tête, pas d'erreur ! Vous prenez une profonde inspiration.

— Vous ne savez pas, je suppose, où je peux trouver la Clef Universelle ?

Kran a un sourire débonnaire :

— Dans ma poche, dit-il. Et je serais ravi de vous la remettre pour vous récompenser de m'avoir délivré

*Les événements prennent enfin une tournure agréable Maintenant que vous possédez la Clef Universelle, il vous suffit de trouver le Bouclier-Miroir, de battre l'Hydre Vigile, d'escalader le Mont Tor de Glastonbury, de découvrir la Porte Mégalithique, de vous rendre au Plan Astral, de chercher le Phacofouine Fantôme (*Zim ba da boum*) et de le tuer pour délivrer Camelot de sa Malédiction ! Pour l'heure, de toute façon, vous feriez mieux de retourner au [75](#) et de faire un nouveau choix.*



175

vous venez d'entrer dans un étroit corridor qui se termine sur un mur massif.

Si vous tentez de passer à travers le mur. vous vous retrouverez sans doute à l'hôpital avec un sérieux mal de crâne ; mais, si vous voulez essayer de découvrir dans ce mur une porte dérobée, vous pouvez vous rendre- au [186](#).

176

Cette pièce était utilisée par le Roi Arthur pour se mettre en grande tenue avant les audiences officielles- Deux placards ont été vidés. La penderie contient encore une cape d'hermine, mais elle a été lacérée à coups de dague.

Derrière un panneau dans le mur est, vous découvrez la porte secrète qu'utilisait Arthur pour arriver dans le corridor conduisant à ses appartements prives- Mais la porte est coincée et, malgré tous vos efforts. vous ne réussissez pas à l'ouvrir.

une seule solution pour vous : retourner à votre carte et faire un nouveau choix.

177

ping!

c est un piège à lance ! Il n'y a rien derrière cette porte sinon un mur dans lequel a été installé un astucieux mécanisme à ressort, qui projette une lance sur toute personne assez stupide pour ouvrir la porte.

***Ce qui** nous amène à la question suivante : avez-vous ete **ou** non percé de part en part ? Lancez deux dés. Si vous faites plus de 6, la lance vous a manqué de peu. Si vous obtenez un chiffre inférieur, vous avez été touché.*

Dans ce cas, jetez les dés de nouveau et déduisez le résultat obtenu de vos POINTS DE VIE. Si le piège vous tue, rendez-vous au [14](#) Si vous survivez, votre seule possibilité est de retourner au [102](#).



177 Dans le mur a été installé un astucieux piège à lance destiné à toute personne qui ouvre la porte.

178

Vous vous tenez sur un gazon moelleux, au-dessus duquel s'incurve un dôme doré étincelant. Mais vous n'avez guère le temps de l'admirer, car votre attention est attirée par une créature accroupie à moins de trois mètres de vous, ressemblant à s'y méprendre à une gigantesque araignée à quatre pattes, mais avec une tête de chat. Chaque patte se termine par une énorme griffe. — Croâ-Croâ, déclare la créature... ... qui se met aussitôt à trotter dans votre direction.

Ce que vous avez devant vous. Pip. c'est une Croâtule (son cri, si particulier, en est la preuve irréfutable). Elle est lente, si lente qu'elle ne porte qu'un coup alors que vous en portez deux ; mais elle possède 40 POINTS DE VIE, et son corps est protégé par une armure naturelle qui absorbe 4 points de tous les Points de Dommage que vous pouvez lui infliger. Si la Croâtule vous tue, rendez-vous au [14](#). Si vous survivez à cette rencontre, la situation se complique. Si vous êtes arrivé à cette sphère en ayant épuisé tous vos Points de Randonnée, lancez deux dés. Si vous faites n'importe quel chiffre autre que 6. 9 ou 12, rendez-vous au paragraphe correspondant à la sphère atteinte. Si vous faites 6. 9 ou 12, vous disposez, comme à l'habitude, de 2 nouveaux Points de Randonnée. Dans ce cas, ou si vous disposiez encore de Points de Randonnée, vous êtes maintenant devenu un Randonneur, et vous pouvez vous rendre par le sentier nord au [132](#), par le sentier nord-ouest au [215](#), ou par le sentier nord-est au [205](#). Quel que soit votre choix, n'oubliez pas de retrancher 1 Point de votre total de Randonnée.

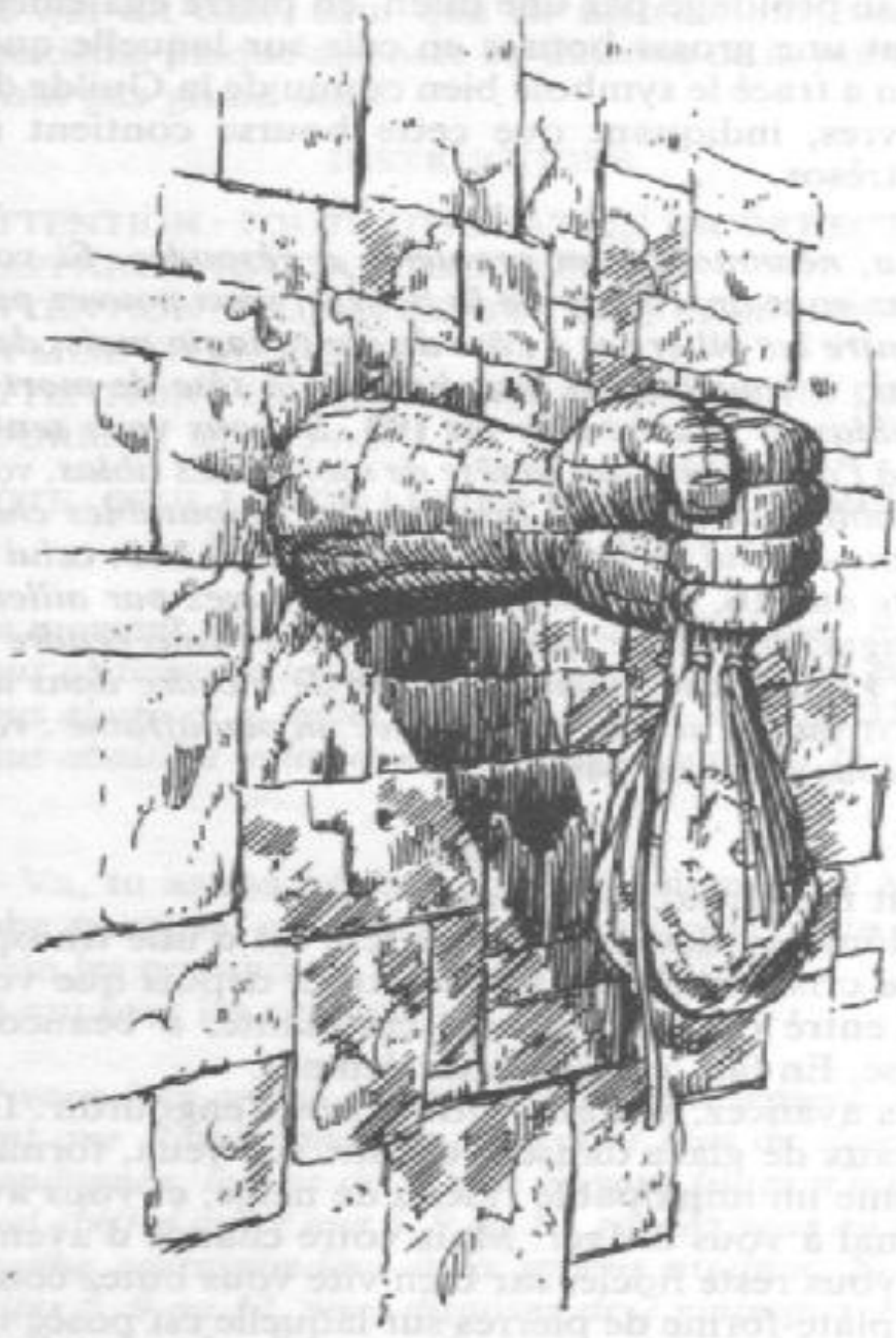
179

Cette partie-là du moins n'a pas changé. La cour extérieure de Camelot a toujours été à l'abandon et elle l'est tout autant. Orties et mauvaises herbes poussent entre les pavés et, contre les murs, sont entreposés les vestiges de carrioles disloquées. Du moins pouvez-vous quitter le Château par là si vous le désirez, en passant sous l'arche pour entrer dans le tunnel.

Consultez votre carte pour prendre une décision.

180

Quelle salle bizarre ! (Vous en trouverez le plan page 206.) Le sol est dallé de marbre, avec une bordure en mosaïque qui en fait tout le tour. Juste devant vous se trouvent alignées trois citrouilles géantes, avec des trous découpés leur donnant l'aspect de visages hilares. Vers le fond de la pièce, vous apercevez deux piliers de marbre massif sculptés en forme de gigantesques points d'interrogation. Entre ces piliers, et incrustée dans le sol, se trouve une énorme (et terrifiante) tête de mort surmontant deux tibias croisés. De part et d'autre de ce symbole sont accroupis deux très beaux spécimens du rarissime Manx à longue queue, Félix Terribilis, le plus dangereux peut-être de tous les félins, y compris le tigre à dents de sabre. Entre les piliers, insoucieux des deux terribles chats, un ravissant petit



180 *Quelle salle bizarre ! Sur le mur du fond, surgit un bras de pierre prolongé d'une main, en pierre également, tenant une grosse bourse en cuir*

lapin, vêtu d'une veste rose, est assis sur son derrière. Il vous salue d'un geste amical.

Mais le plus intéressant de tout, c'est le bras de pierre qui surgit du mur du fond à gauche, car ce bras se prolonge par une main, en pierre également, tenant une grosse bourse en cuir sur laquelle quelqu'un a tracé le symbole bien connu de la Guilde des Orfèvres, indiquant que cette bourse contient un vrai trésor.

Il y a, néanmoins, un problème à résoudre. Si vous voulez vous approcher de la bourse, vous pouvez passer entre les piliers et à côté du gentil lapin mais, dans ce cas, il vous faudra marcher sur la tête de mort et les tibias et vous rendre au [193](#). Si vous vous sentez plus à l'aise en évitant la tête de mort et les tibias, vous êtes obligé de passer à hauteur des redoutables chats Manx — celui de gauche se trouvant au [165](#), celui de droite au [116](#). Bien entendu, vous pouvez par ailleurs dédaigner la bourse, quitter la pièce, et vous rendre au [163](#). Vous pouvez même essayer de mordre dans une des citrouilles si vous vous sentez un peu affamé : rendez-vous alors au [140](#).

181

il fait bien froid là-dedans.

Le dôme au-dessus de votre tête est d'une transparence cristalline et la température, depuis que vous êtes entré dans la sphère scintillante, a beaucoup baissé. En fait, on gèle littéralement. Vous avancez, sentant votre corps s'engourdir. Des cristaux de glace dansent devant vos yeux, formant comme un impalpable rideau de neige, et vous avez du mal à vous diriger. Mais votre chance d'aventurier vous reste fidèle, car bien vite vous butez contre une plateforme de pierres sur laquelle est posée une étonnante boîte métallique avec trois leviers fixés sur le couvercle. Une plaque en bronze sur le côté annonce :

MACHINE A FAIRE LE TEMPS

Ce qui est clair, sauf que les instructions, sur une deuxième plaque apposée en dessous de la première, n'ont pas grand sens.

INSTRUCTIONS

ATTENTION TOUTE UTILISATION INCORRECTE DE L APPAREIL EST DANGEREUSE. ATTENTION : N'UTILISEZ QUE LE BON LEVIER POUR LA MISE EN MARCHE.

ATTENTION : L'UTILISATION DU MAUVAIS LEVIER POURRAIT ETRE FATALE.

NOTE : SEUL LE BON LEVIER RELIERA CES MOTS

AUCUNE..()... SORTIE

Le moment est venu de prendre une décision, Pip. Si vous abaissez le levier gauche, rendez-vous au [209](#). Si vous abaissez le levier central, rendez-vous au [220](#). Si vous abaissez le levier droit, rendez-vous au [214](#).

182

Va, tu as ma bénédiction ! s'exclame le P.M. en robe pourpre, en indiquant d'un noble geste de la main les possibilités qui vous sont offertes. Et qui sont les suivantes :

Si vous êtes arrivé à cette sphère directement, ou en tant que Randonneur ne possédant plus de Points de Randonnée, tancez deux dés. Si vous faites n'importe quel chiffre autre que 6,9 ou 12, rendez vous au paragraphe correspondant à la sphère atteinte. Si vous faites 6, 9 ou 12, vous disposez de 2 nouveaux Points de Randonnée. Dans ce dernier cas (ou s'il vous restait des Points de Randonnée), vous êtes maintenant devenu un Randonneur, et vous pouvez vous rendre par le sentier est ait [133](#). ou par le sentier sud-est au [138](#). Dans l'un et l'autre cas, n'oubliez pas de soustraire 1 Point de votre total de Randonnée.

183

Vous gobez la pilule, qui pétille un instant dans votre bouche avant que vous ne réussissiez à l'avaler.

— Tu as mal à la tête ? demande E.J., intriguée. Sans lui répondre, vous attendez. Pendant un moment, rien ne se passe.

— Ça va mieux ? demande E.J. avec sollicitude. Vous ouvrez la bouche pour la prier de se taire mais, avant que vous ayez pu prononcer un mot. votre tête explose.

Rendez-vous au [118](#).



183 *Avant que vous ayez pu prononcer un mot,
votre tête explose.*

Vous venez d'arriver dans un paysage absolument désolé, qui semble s'étendre, dans sa nudité, jusqu'à l'infini (un effet de la lumière, sans aucun doute, mais l'illusion n'en est pas moins saisissante). Vous avancez, envahi soudain d'un sentiment de désolation. et des visions du redoutable 14 hantent votre esprit. Sentant un mouvement à votre flanc, vous découvrez que la fidèle E.J. éprouve sans doute la même angoisse, car on dirait qu'elle essaye de se transpercer elle-même dans le fourreau.

— Arrête ces simagrées, E.J. ! lui ordonnez-vous avec fermeté.

Mais, de toute évidence, l'atmosphère de cet endroit pourrait facilement vous pousser au désespoir.

Vous feriez bien de vérifier si vous êtes assez optimiste de nature pour y résister. Lancez deux dès. Si vous faites moins de 6, c'en est fait de vous : désespère, vous sombrez jusqu'au [14](#). Si vous faites plus de 5, vous voilà de nouveau maître de la situation. S'il ne vous reste aucun Point de Randonnée, lancez deux et rendez-vous au paragraphe correspondant à la sphère atteinte. A moins, bien entendu, que vous n'obteniez 6. 9 ou 12 ; auquel cas vous voilà avec 2 nouveaux Points de Randonnée. S'il en est ainsi (ou s'il vous restait des Points de Randonnée), vous pouvez vous diriger jusqu'au [143](#) par le nord-est, ou prendre le sentier sud-est menant au [205](#). Et n'oubliez pas de retrancher 1 Point de votre total de Randonnée.

185

C'est bien ce que vous pensiez : vous venez de pénétrer dans les écuries de Camelot. Pleines maintenant de paille pourrie et de crottin desséché, sans le moindre cheval en vue. Vous fouillez dans la paille, mais vous n'y découvrez rien. Vous examinez les murs, les- portes, le plafond, mais vous ne trouvez toujours rien. Vous examinez le sol et vous distinguez les contours d'une trappe secrète.

Rendez-vous au [216](#).

186

Vous examinez le mur avec la plus grande attention le nez sur la maçonnerie, et les dés à la main.

Si vous faites moins de 6, vous n'allez trouver aucune porte dans ce mur ; auquel cas, retournez au [175](#). Si vous faites plus de 5, une porte à sens unique s'ouvre vous donnant directement accès au [115](#).

187

L'atmosphère se réchauffe ! Bon sang, vous l'avez échappé belle ! Vous êtes fort heureusement l'aventurier le plus intelligent à vous être égaré ici depuis le jeune Albert Einstein en 1903.

tapez des pieds, soufflez sur vos doigts et puis filez vite avant que la machine ne tombe en panne.

si vous avez épuisé tous vos Points de Randonnée, lancez deux dès et rendez-vous au paragraphe correspondant à la sphère atteinte. Si vous faites 6,9 ou 12, vous disposez de 2 nouveaux Points de Randonnée, dans ce cas (ou s'il vous restait des Points de Randonnée), vous pouvez vous diriger soit vers le nord-ouest au [159](#) soit vers le nord-nord-ouest au [202](#), soit vers l'est au [129](#), soit vers le sud-est au [132](#). Et n'oubliez pas, alors, de soustraire 1 Point à votre total de randonnée.



188

vous tournez délibérément le dos à la porte.

-attention ! hurle E J.

jetant un rapide coup d'oeil derrière vous, vous constatez que la porte s'est ouverte et qu'une main gigantesque en émerge. Vous tentez de dégainer E. J., mais il est déjà trop tard

La main gigantesque vous empoigne et vous dépose au [162](#)



188 *Jetant un rapide coup d'œil derrière vous, vous constatez que la porte s'est ouverte et qu'une main gigantesque en émerge.*

Vous posez la tête en bronze (qui jusqu'à présent ne vous a servi rigoureusement à rien au cours de cette aventure) sur les épaules de la statue en bronze. Allez, parlez ! grondez-vous, en assenant quelques gifles à la tête pour l'encourager.

Te donne pas tant de mal, fiston, déclare la tête avec un fort accent paysan. T'avais qu'à poser une question.

Puis un hoquet la fait vaciller de façon alarmante, mais elle réussit néanmoins à rester en équilibre sur ses épaules.

Bon, alors ? dites-vous. Ce Heaume ?

Le seul moyen connu de se protéger contre le Phacofouine Fantôme, déclare la tête. Mais mortel pour celui qui le porte, a moins qu'il ne prenne la précaution de dire : « Turlututu » au moment de le mettre.

Quelle trouvaille ! Une protection contre le Phacofouine Fantôme ! Vous vous précipitez sur le Heaume pour le mettre (tout en murmurant « Turlututu " d'un air dégagé). Empoignant la Tête de Bronze au cas où elle pourrait vous être utile de nouveau, vous revenez rapidement au [125](#).

C'est bien ce que vous pensiez : ce sont les écuries de Camelot. Pleines maintenant de paille pourrie et de crottin desséché, sans le moindre cheval en vue. Vous fouillez dans la paille, mais ne trouvez rien. Vous examinez les murs, les portes, le plafond, mais ne découvrez toujours rien. Vous examinez le sol et ne découvrez encore rien.

Reprenez donc votre carte pour choisir une nouvelle destination.



Vous avancez d'un pas.

Halte ! s'exclame Tune des têtes du chien.

Oh, allez, Stanley, gronde l'autre tête. Laisse donc l'aventurier jeter un coup d'œil dans le coffre.

Pas question. Charles, réplique sèchement la première tête. C'est notre rôle de garder ce coffre.

Je me demande bien pourquoi, Stanley ; il n'y a rien de précieux dedans. Ni os ni biscuit, pas même une balle en caoutchouc pour jouer avec.

Tu n'es pas sérieux, Charles, aboie la Tête Stanley. Tu ne penses qu'à manger et à jouer. Où est ton sens du devoir ?

Excusez-moi... intervenez-vous avec hésitation. Les deux têtes se tournent dans votre direction.

Je n'avais encore jamais vu de chien qui parle. Vous fronchez les sourcils.

Ni de chien à deux têtes, d'ailleurs.

Vous avez dû mener une existence très protégée, remarque la Tête Charles.

Pas vraiment, répliquez-vous. Mais, puisque vous pouvez parler, je me demande si vous m'autoriseriez à jeter un rapide coup d'œil dans ce coffre ? Je serais désolé de devoir vous tuer pour y parvenir. Les deux têtes se mettent à ricaner.

Nous tuer ? Vous plaisantez, non ? La tête Stanley ajoute :

Nous avons mangé un dragon au petit déjeuner.

Tu as mangé un dragon au petit déjeuner ? Espèce de goinfre ! s'exclame la Tête Charles. Tu ne m'as pas laissé y toucher !

C'est faux ! proteste la Tête Stanley. Partageons en frère, telle est ma devise, tu le sais très bien !

Pas du tout ! Et laisse-moi te dire une chose...

Allez-vous rester là toute la journée à écouter ce cabot se chamailler avec lui-même, ou allez-vous en profiter pour vous avancer à pas de loup et jeter un coup d'œil dans le coffre ? A moins que vous ne préfériez revenir au [163](#) (ce qui est votre droit) ? Lancez deux dés. Si vous faites plus de 2, rendez-vous au [200](#). Si vous faites moins de 3 (2 étant votre seule possibilité), rendez-vous au [155](#).

192

Quelle chance — ou, peut-être, quel soulagement — ce dôme est vide. Du moins il semble vide.

Ça m'étonnerait qu'il le soit, fait remarquer E.J., pessimiste. Tu ferais bien de jeter un coup d'œil.

Mais, ayant jeté un coup d'œil, vous constatez que votre première impression était la bonne.

Ce qui vous laisse plusieurs solutions. Tout d'abord, si vous avez épuisé vos Points de Randonnée, vous devez lancer deux dés et vous rendre directement au paragraphe correspondant à la sphère atteinte. A moins, évidemment, que vous sortiez un 6, un 9 ou un 12 : auquel cas vous acquérez 2 nouveaux Points de

Randonnée. Dans ce cas (ou s'il vous restait des Points de Randonnée), vous pouvez partir vers l'est au [146](#), le sud-est au [202](#), ou le sud-ouest au [159](#).

193

C'est bizarre, il ne s'est rien passé ! Vous avez marché carrément sur cette tête de mort et ces tibias, et il ne s'est rien passé du tout. On aurait pu croire à un piège quelconque — une fosse remplie de serpents venimeux, par exemple, ou un instrument de téléportage, ou un déluge de lave tombant du plafond. enfin, une catastrophe de ce genre. Mais le sol est stable sous vos pieds et il ne flotte pas le moindre effluve de magie dans l'air. On peut donc se demander pourquoi on a pris la peine d'orner le sol d'une tête de mort.

Vous réjouissant de votre chance (qui ne vous a guère souri jusque-là dans cette aventure), vous dépassez le crâne pour avancer entre les deux énormes piliers en point d'interrogation, tout en retenant votre souffle.

De nouveau, il ne se passe rien. Ce qui est encore bien étrange car, au cours d'une aventure comme celle-ci, il y a en général un champ de forces installé pour vous liquider. Mais pas cette fois. De plus en plus optimiste (votre chance a décidément tourné), vous avancez à grands pas entre les piliers, vous arrêtant un instant pour tapoter au passage la tête du petit lapin.

Qui vous saute à la gorge comme une mangouste !

Voilà donc l'explication de la tête de mort et des tibias. Cette gentille petite brute doit être un Lapin Vorpai, monstre d'aspect rassurant, mais d'une férocité terrifiante. Le Lapin Vorpai possède 55 POINTS DE VIE, porte un coup avec un 5 et inflige 2 Points de Dommage supplémentaires avec ses incisives. Ce qui ne vous inquiète pas vraiment (à part les POINTS DE VIE jusqu'au moment où vous vous rendez compte que si le Vorpai sort un 6 ou un 12, cela signifiera qu'il vous aura décervelé, vous tuant sur le coup. Si le Vorpai vous tue par ce procédé ou un autre, rendez-vous au [14](#). Si vous survivez, vous pouvez arriver jusqu'au bras tenant la bourse. Rendez-vous, dans cet heureux cas, au [169](#).

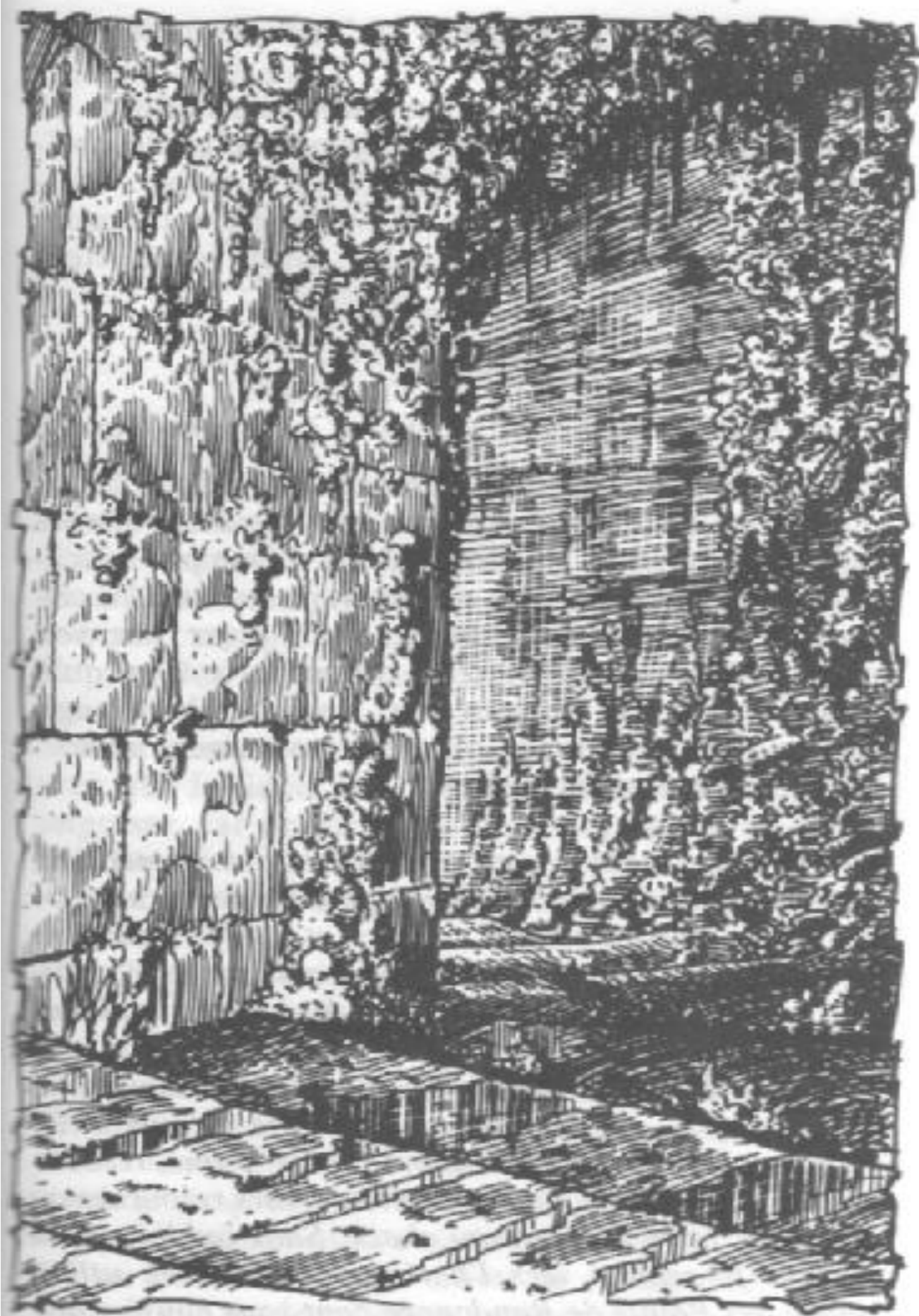
194

La température tombe à 400 000 degrés en dessous de zéro, ce qui, bien entendu, est scientifiquement impossible, sauf sur le Plan Astral. Votre sang gèle instantanément.

Mais vous pouvez vous dégeler lentement au [14](#).

195

Vous descendez les marches à pas prudents, E.J. à la main. A mesure que vous progressez, les étranges bruits de bulles s'intensifient et une puanteur suffocante assaille vos narines. Vous remarquez que les murs de l'escalier sont couverts de cette moisissure visqueuse que vous avez déjà vue sur les murs extérieurs du



195 *L'escalier aboutit à une sorte de fosse, remplie presque à ras bord d'une substance visqueuse.*

Château. Vous persévérez néanmoins et, lorsque vous arrivez à la treizième marche, la moisissure se met à luire, projetant une pâle lumière sinistre.

Retourne en arrière ! lance devant vous une voix faible.

Mais, faible ou pas. elle vous semble familière.

Retourne en arrière ! lance une autre voix, également faible et tout aussi familière.

Retournez en arrière, je vous en prie ! ajoute une voix féminine.

Oui, insiste encore une voix. Il faut remonter ! Cette fois, aucun doute n'est permis. Cette voix est celle du courageux Lancelot du Lac !

Ignorant le conseil, vous descendez encore une marche et brusquement un affreux spectacle s'offre à votre vue. L'escalier aboutit à une sorte de fosse, remplie presque à ras bord d'une substance visqueuse. Prisonniers de cette fongosité comme des mouches collées sur de la glu, vous reconnaissez tous les membres de la Table Ronde. Le Roi Arthur, la Reine Guenièvre, Lancelot. Pellinore, Galaad, Perceval, Mordred et tous les autres, plongés jusqu'au cou dans la moisissure et en piteux état.

Un pas de plus et vous allez vous retrouver vous aussi dans la moisissure. Mais si vous voulez plonger là dedans pour vous livrer à une tentative désespérée de sauvetage, rendez-vous au [203](#). Si vous vous défilez (et personne ne pourrait vous le reprocher), rendez vous au [157](#).

196

Vous descendez prudemment la pente du cratère, laissant une trace bien visible de pas dans la poussière derrière vous. De plus près, vous constatez que cet édifice a été construit avec' un art consommé : c'est un château en tout point parfait... mais en miniature ; pas plus grand qu'une chaumière de paysan !

Vous arrivez au grand portail (dont les battants ne sont pas plus larges à eux deux qu'une porte ordinaire) et vous levez le poing pour frapper, lorsqu'une inscription, que vous venez de remarquer gravée dans l'arc en plein cintre, attire votre attention. Elle déclare :

CETTE MAISON EST PROTEGEE

PAR MERLIN SECURITE & CIE

(Spécialités : Signaux d'alarme et Chiens de Garde)

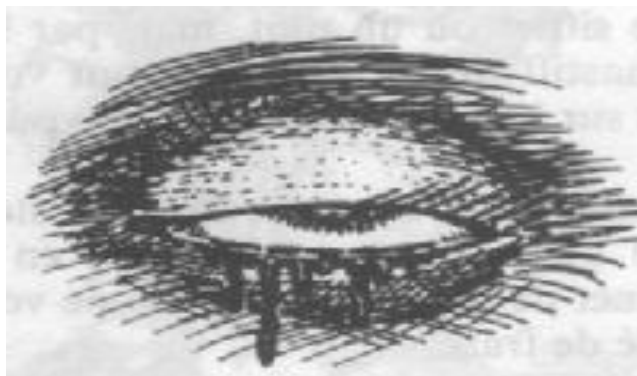
Encore l'une des maisons insensées de Merlin ! Il en a partout, toutes plus excentriques les unes que les autres ! La plupart du temps, il n'a même pas l'occasion de les habiter. Il n'a sûrement pas vécu dans celle-ci depuis bien longtemps, à en juger par son aspect. Mais peu importe. Ce qui importe, c'est qu'il a peut-être

rangé quelque part quelque objet magique ou potion curative, ou autre instrument utile. Quand même, vous hésitez.

Ce qui vous tracasse, c'est cette histoire de protection. Merlin est bien capable d'avoir jeté un de ses sortilèges sur un endroit comme celui-ci, et il suffit peut-être de frapper à la porte pour tomber raide mort. Par ailleurs, pour en avoir été la victime à plusieurs reprises, vous savez bien que même ses sortilèges les plus modernes échouent la plupart du temps. Et comme ce lieu n'a pas, à l'évidence, été visité depuis belle lurette... Si vous êtes prêt à prendre le risque, rendez-vous au [149](#). Sinon, vous pouvez toujours retourner au [125](#) pour faire un nouveau choix. Sans oublier qu'en suivant le sentier vers l'horizon vous n'avez utilisé aucun des Points de Randonnée dont vous pouviez disposer.

197

Rendez-vous au [14](#).



198

Vous venez d'arriver dans un paysage absolument désolé qui semble s'étendre, dans sa nudité, jusqu'à l'infini (un effet de la lumière, sans aucun doute, mais l'illusion n'en est pas moins saisissante). Vous avancez, envahi soudain d'un sentiment de désolation, et des visions du redoutable 14 hantent votre esprit. Sentant un mouvement à votre flanc, vous découvrez que la fidèle E.J. éprouve sans doute la même angoisse, car on dirait qu'elle essaye de se transpercer elle-même dans son fourreau — Arrête, ces simagrées. E.J. ! lui ordonnez-vous avec fermeté.

Mais, de toute évidence, l'atmosphère de cet endroit pourrait facilement vous pousser au désespoir.

Vous feriez bien de vérifier si vous êtes assez optimiste de nature pour y résister. Lancez deux dés. Si vous faites moins de 6, vous êtes perdu : désespéré, vous sombrez jusqu'au 14. Si vous faites plus de 5, vous voilà de nouveau maître de la

situation. S'il ne vous reste aucun Point de Randonnée, lancez deux dés et rendez-vous au paragraphe correspondant à la sphère atteinte. A moins de faire 6, 9 ou 12, auquel cas vous disposez de 2 nouveaux Points de Randonnée. Dans ce cas (ou s'il vous restait des Points de Randonnée), vous pouvez prendre le sentier nord-ouest qui mène au [137](#), ou le sud-ouest menant au [215](#). Et n'oubliez pas, alors, de retrancher 1 Point de votre total de Randonnée.

199

En franchissant la poterne, vous vous apercevez soudain que le plafond est percé de meurtrières par lesquelles les plus irascibles des gardes du Roi Arthur avaient l'habitude de verser de l'huile bouillante et du plomb fondu sur la tête de leurs ennemis. Mais si la Malédiction a eu un effet bénéfique, c'est d'avoir mis un terme à ce genre d'absurdités (en mettant également un terme, il est vrai, à l'existence des gardes). Vous pouvez donc sans risque atteindre la herse et, avec quelque difficulté toutefois, abaisser le pont-levis et sortir du château.

Ce qui vous laisse le choix entre vous rendre au Mont Tor au [32](#) ou visiter Glastonbury au [34](#).

200

Et le jour où tu as...

Tandis que le chien à deux têtes poursuit cette discussion animée avec lui-même derrière vous, vous pénétrez sans bruit dans la pièce et vous soulevez doucement le couvercle du coffre.

Je n'ai jamais fait, ça, Stanley ! Toi, en revanche...

Il y a un squelette dans le coffre — et un squelette animé, par-dessus le marché ! Il lève une main décharnée et pose un doigt osseux sur ses lèvres (à l'endroit du moins où devraient se trouver ses lèvres, s'il en avait). Chut ! murmure-t-il.

Qu'est-ce que vous faites là-dedans ? demandez-vous à voix basse au squelette. Je me cache pour échapper à cet imbécile de chien... Qu'est-ce que vous croyez ? explique le squelette d'une voix sifflante.

Il n'y a rien d'autre dans le coffre ? lui demandez-vous à voix basse. Un Bouclier-Miroir, par exemple ?

Je crains que non, chuchote le squelette. Le mieux que je puisse faire, c'est vous offrir une Petite Amulette de Destruction (PAD, en abrégé) qui ajoutera 5 Points de Dommages à tous ceux que vous infligerez en portant votre premier coup dans un combat, mais n'ajoutera plus rien ensuite. Elle peut servir pour quatre combats et je vous la donne bien volontiers.

Je vous remercie, dites-vous poliment au squelette, en prenant la Petite Amulette de Destruction (qui semble de fabrication romaine).

Vous refermez avec soin le couvercle du coffre.

Et à pas de loup, emportant votre amulette, vous gagnez le couloir pour vous rendre au [163](#).

201

Défends-toi. Pondifilus ! rugissez-vous.

Et vous bondissez sur lui en brandissant votre fidèle épée, votre conseillère, votre compagne. E.J. l'Intrépide. La créature fait un agile saut de côté et contre- attaque par un violent coup de tête.

Le combat est engagé. Pondifilus Maximus ne possède que 12 POINTS DE VIE mais, en affirmant qu'il était immunisé contre les armes, il ne plaisantait pas ; chaque fois que vous lui portez un coup, les Points de Dommage correspondants sont ajoutés à ses POINTS DE VIE et non pas soustraits. Pendant ce temps P.M., quant à lui. porte un coup avec un 5 et inflige 4 Points de Dommage supplémentaires. Si Pondifilus vous tue, rendez-vous au [14](#). Si vous le tuez... mais est-ce pensable ? Une bonne nouvelle, cependant : sous son étrange apparence. P. M. cache un bon fond ; et, si vous parvenez à amener son total de POINTS DE VIE à 30 ou plus, il rompra le combat, et vous laissera partir vers le [158](#).

202

Boum !

Le bruit familier d'une tête molle heurtant un objet dur. En l'occurrence, votre tête. Quant à l'objet dur, il s'agit d'un champ de forces invisibles qui entoure la sphère étincelante.

Si vous portez l'Amulette de Sarabanda, rendez-vous au [210](#). Si vous portez l'Amulette et qu'il vous reste des Points de Randonnée, vous pouvez également prendre la direction du nord-ouest vers le [192](#). ou celle du sud-est qui mène au [151](#). Toujours dans le cas où vous portez l'Amulette : s'il ne vous reste aucun Point de Randonnée, il vous est possible de lancer deux dès. Rendez-vous dans ce dernier cas au paragraphe correspondant à la sphère atteinte; à moins, bien entendu, que vous n'ayez obtenu 6.9 ou 12. résultats qui vous procurent 2 nouveaux Points de Randonnée. Enfin, si vous ne possédez pas l'Amulette, le coup que vous avez reçu sur la tête vous tuera au bout de dix- huit secondes. Attendez alors dix-huit secondes, puis rendez-vous au [14](#).

203

Avec courage, vous sautez en avant et, avec courage, vous sombrez jusqu'au cou dans le liquide visqueux.

Où vous vous rendez compte que vous êtes pris au piège.

Pourquoi n'es-tu pas retourné en arrière quand je te l'ai dit ? halète le Roi.

Maintenant nous n'avons plus personne pour venir à notre secours.

N'ayez crainte, Sire, répliquez-vous avec une sombre détermination. J'ai un plan des plus ingénieux.

Là-dessus, vous pinçant le nez, vous plongez dans le liquide nauséabond.

Ce qui, bien entendu, vous mène directement au [14](#) où vous pourrez réfléchir sur vos décisions insensées.

204

Enjambant le cadavre du vampire, vous vous dirigez résolument vers la porte. L'ouvrant à la volée, vous vous apercevez avec satisfaction que vous vous trouvez dans l'un des entrepôts de Merlin.

Choisissez six autres pièces d'équipement (vous en trouverez la liste au paragraphe 2), puis retournez au [125](#) pour y décider de votre nouvelle destination.

205

Cela vous rappelle une citation de Shakespeare (tirée de *La Nuit des Rois*, pour être exact). La citation est la suivante : « Quant à la pluie, il pleut tous les jours. » Car il pleut dans cette sphère : des torrents de pluie, des cataractes qui vous trempent en quelques secondes et remplissent vos bottes. Une haute silhouette indistincte revêtue d'un surôit, portant des caoutchoucs aux pieds, et tenant semble-t-il une boule de cristal à la main, s'approche de vous.

Tu ne peux donc jamais retrouver ton chemin nulle part ! s'exclame le personnage lorsqu'il vous a rejoint, en brandissant sa boule de cristal d'un geste menaçant.

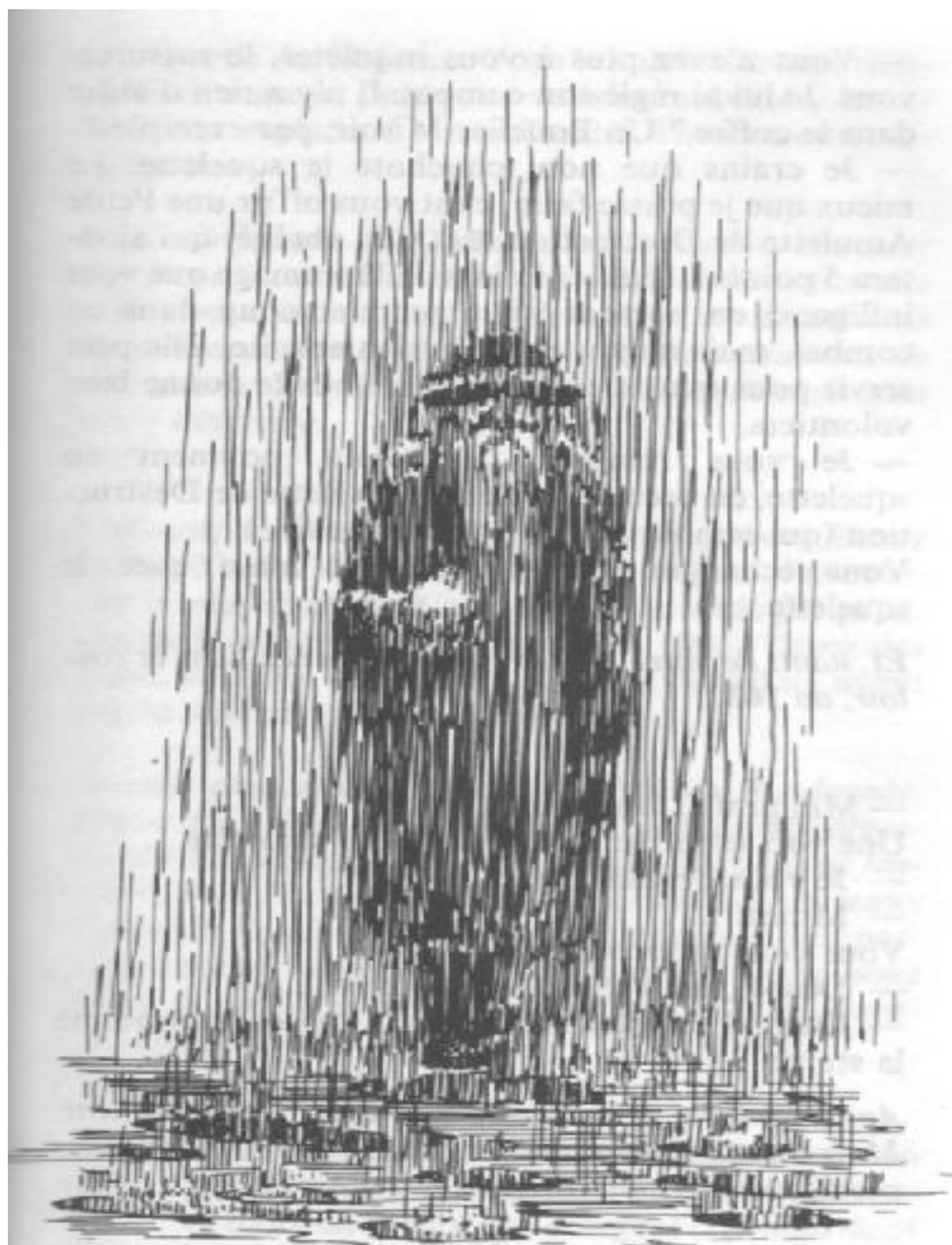
Il s'arrête un instant pour tordre sa longue barbe blanche.

Merlin ! vous écriez-vous. Qu'est-ce que vous faites ici ?

Je me fais arroser ! réplique Merlin. Ecoute un peu... tu as tourné dans la mauvaise direction à un moment quelconque. Je le vois parfaitement dans ma boule de cristal. Ressaisis-toi, nom d'un pétard, et va ailleurs !

Inutile de discuter !

S'il ne vous reste aucun Point de Randonnée, lancez deux dés. et rendez-vous au paragraphe correspondant à la sphère atteinte, à moins que vous n'obteniez 6, 9 ou 12 : auquel cas vous disposez de 2 nouveaux Points de Randonnée. S'il en est ainsi (ou s'il vous restait des Points de Randonnée), vous pouvez prendre le sentier nord-ouest menant au [184](#). ou le sentier sud-ouest menant au [178](#). En n'oubliant pas de déduire 1 Point de votre total de Randonnée.



205 *Il pleut des torrents de pluie. Une haute silhouette indistincte revêtue d'un suroît, portant des caoutchoucs aux pieds, s'approche de vous.*

206

Il y a un squelette dans le coffre — et un squelette animé, par-dessus le marché !
Il lève une main décharnée et pose un doigt osseux sur ses lèvres (à l'endroit du moins où se trouveraient ses lèvres, s'il en avait).

Chut ! murmure-t-il.

Qu'est-ce que vous faites là-dedans ? demandez- vous à voix basse au squelette.
Je me cache pour échapper à cet imbécile de chien, qu'est-ce que vous croyez ?
explique le squelette d'une voix sifflante.

Vous n'avez plus à vous inquiéter, le rassurez- vous. Je lui ai réglé son compte. il n'y a rien d'autre dans le coffre ? Un Bouclier-Miroir, par exemple ?

Je crains que non, chuchote le squelette. Le mieux que je puisse faire, c'est vous offrir une Petite Amulette de Destruction (PAD, en abrégé) qui ajoutera 5 points à tous les Points de Dommage que vous infligerez en portant votre premier coup dans un combat, mais n'ajoutera plus rien ensuite. Elle peut servir pour quatre combats et je vous la donne bien volontiers.

Je vous remercie, dites-vous poliment au squelette, en prenant la Petite Amulette de Destruction (qui semble de fabrication romaine).

Vous échangez une poignée de main avec le squelette.

Et, nanti de votre amulette, vous revenez dans le couloir. au [163](#).

207

MmmmfTf... mmmm... mmff...

Une voix étouffée sort de la statue sans tête.

Je vous demande pardon ?

Mmmff...

Vous vous rapprochez.

Désolé, mais je vous entends mal.

Dan... Pro, Qas... Pua : Na... Cailles, marmonne la statue.

Apparemment, il n 'y a rien à en tirer. Apparemment. Mais mieux vaut retourner au [152](#) et réexaminer les choix qui vous sont offerts.

208

La porte ouvre sur un corridor — que vous n'avez encore jamais vu, n'ayant eu aucune raison de visiter cette partie du Château. Vous le suivez sur une vingtaine de mètres, puis vous vous immobilisez, horrifié. Tout le plafond s'est effondré, l'obstruant complètement.

C'est dire dans quel triste état se trouve Camelot depuis qu'il est victime de cette Malédiction. Comme vous avez mieux à faire que de creuser un tunnel dans es gravats pour essayer de passer, le mieux est de retourner à la Salle du Trône, au [118](#), et de choisir un autre itinéraire.

209

L'atmosphère se réchauffe ! Bon sang, vous l'avez échappé belle. Vous êtes fort heureusement l'aventurier le plus intelligent à vous être hasardé jusqu'ici, depuis le jeune Albert Einstein en 1903. Tapez des pieds, soufflez sur vos doigts, puis filez d'ici avant que la machine ne tombe en panne.

Si vous avez épuisé tous vos Points de Randonnée, lancez deux dès et rendez-vous au paragraphe correspondant à la sphère atteinte. A moins que vous ne fassiez 6, 9 ou 12 ; dans ce cas, vous obtenez 2 nouveaux Points de Randonnée. S'il en est ainsi (ou si vous possédiez encore des Points de Randonnée), vous pouvez suivre le sentier nord-ouest menant au [127](#), ou le sentier ouest menant au [129](#).

210

Palpant votre amulette, vous franchissez le champ de forces, et vous avancez dans la sphère étincelante... et dans un édifice fait d'argent cristallin dont la haute voûte s'élève au-dessus de votre tête comme la nef d'une cathédrale gothique. Une allée centrale, entre deux colonnades de piliers de cristal, conduit à une tapisserie qui masque, tel un rideau, l'extrémité nord de cette vaste salle. La tapisserie elle-même est intéressante ; elle représente des aventuriers déchiquetés, membre après membre, par des monstres, tombant dans des fosses ou précipités dans le vide du haut d'une falaise, fondus dans des creusets par des magiciens, attaqués par des démons, et ainsi de suite. Au centre de la tapisserie est brodée cette unique phrase :

BIENVENUE A LA FABRIQUE DE MALEDICTIONS

Mais, avant que vous ayez pu vous interroger davantage sur le sens de cette étrange formule, votre attention est attirée par le menu trottement de pieds minuscules. Tournant la tête à gauche, vous apercevez sept petites filles qui se dirigent gaiement vers vous d'une démarche légère. Elles portent toutes une charmante robe à fleurs, et des socquettes éclatantes de blancheur. Leurs joyeux visages bien propres luisent de santé sous le grand nœud rose qui noue leurs cheveux, dissimulant presque leurs ravissantes petites cornes. *Des cornes ? !* Elles commencent à tourner autour de vous, le regard rusé, attentif.

Bonjour, les enfants, leur lancez-vous. Qui êtes- vous ?

Les Sept Sœurs, répond une charmante fillette, en crachant par terre et en s'essuyant le nez d'un revers de main.

Les six autres se mettent alors à hurler comme des loups ; et leurs cris sauvages ont de quoi vous glacer le sang.

Je vous en prie, arrêtez ça, leur dites-vous.

Ah ! oui, arrêtez, insiste E.J.



210 Tournant la tête, vous apercevez sept petites filles qui se dirigent gaiement vers vous d'une démarche légère.

Les petites filles cessent de hurler et se mettent à danser autour de vous, formant un cercle, comme des sorcières, en psalmodiant une étrange petite chanson où il est question de pestiférés et de charniers.

On va te régler ton compte ! lance Tune d'entre elles.
Et si c'est pas nous, ce sera notre Papa ! ajoute une autre.
Ecoutez-moi un peu... commencez-vous d'un ton ferme.
Mais les petites filles sont passées à l'attaque.

Bien que les Règles de la Chevalerie vous interdisent de vous battre contre des petites filles, celles-là vont vous mettre en pièces détachées si vous ne vous défendez pas. Six des Sœurs possèdent chacune 10 POINTS DE VIE, portent un coup avec un 6. et infligent 3 Points de Dommage supplémentaires avec leurs petites cornes surmontées d'un norud. La septième possède 20 POINTS DE VIE, porte un coup avec un 4, inflige 5 Points de Dommage supplémentaires et vous tuera sur-le-champ si elle sort un 12. Si vous succombez, rendez-vous au [14](#). Si vous êtes vainqueur, vous pouvez passer rapidement au paragraphe suivant.

211

Débarrassé de ces terrifiantes petites Sœurs, vous courez vers le rideau que vous écartez, E.J. à la main.

Et, derrière, vous découvrez le plus étrange spectacle qu'il vous ait été donné de voir — et peut-être le plus déroutant. Toute la partie nord de la pièce est encombrée d'un matériel complet d'alchimie : creusets, cornues, alambics (serpentins en verre, si vous l'ignoriez, qui servent à la distillation), et des bocaux de toutes les formes et de toutes les tailles possibles et imaginables. Merlin serait vert de jalousie s'il voyait cet équipement, tout en désapprouvant peut-être l'usage que l'on en faisait. Et qui est assez évident, si l'on se réfère à l'extraordinaire variété de livres et de manuscrits éparpillés un peu partout :

Comment jeter un sort à votre voisin » ... « Sortilèges pour débutants » ... « Pourrissement des récoltes et autres expériences » ... « Voyage de terreur » ... Malédictions diverses » ... « Vademecum Magique du Sorcier Ansalom » ... et ainsi de suite, à profusion. Pas étonnant que la broderie sur la tapisserie ait annoncé une Fabrique de Malédictions. Tous les malheurs qui se sont abattus sur Avalon depuis de nombreuses années pourraient bien avoir leur origine dans cet endroit. Vous regardez autour de vous, cherchant le responsable de toutes ces horreurs...

Mais ce que vous voyez dépend du fait que vous soyez ou non coiffé du Heaume Turlututu. Si tel est le cas, 'endez-vous au [218](#) Sinon, rendez-vous au [219](#).

212

La porte s'ouvre sur un corridor poussiéreux dans lequel vos pas résonnent, et que vous suivez jusqu'à une autre porte grande ouverte. Par cette nouvelle porte,

vous apercevez les cuisines du Château, avec les cadavres de dix-sept cuisiniers (pas moins) écroulés sur une table en bois sur laquelle sont disposés dix-sept assiettes à soupe vides. Il vous suffit de flairer une des assiettes pour comprendre : elle dégage nettement une odeur d'amande amère. De la soupe empoisonnée ! Détournant les yeux de ce spectacle consternant, vous apercevez une autre porte donnant dans un office où les rats eux-mêmes ont passé l'arme à gauche, après avoir mangé du pain et du fromage empoisonnés.

Mais, comme il n'y a pas d'autre moyen de sortir des cuisines, le seul endroit où vous puissiez vous rendre, c'est le [118](#), où vous pourrez choisir une nouvelle direction.

213

D'un geste prompt, vous arrachez le Heaume de la patère et l'enfoncez sur votre tête. Et vous disparaissiez !

Pour vous retrouver, mystérieusement — et sans le Heaume — au [143](#).

214

La température tombe à 400 000 degrés en dessous de zéro, ce qui, bien entendu, est scientifiquement impossible, sauf sur le Plan Astral. Votre sang gèle instantanément.

Mais vous pouvez dégeler lentement au [14](#).

215

Cela vous rappelle une citation de Shakespeare (tirée de la *La Nuit des Rois*, pour être exact). La citation est la suivante : « Quant à la pluie, il pleut tous les jours. »

Car il pleut dans cette sphère : des torrents de pluie.

des cataractes qui vous trempent en quelques secondes et remplissent vos bottes.

Une haute silhouette indistincte, vêtue d'un suroit,

portant des caoutchoucs aux pieds et tenant, semble-t-il, une boule de cristal à la main, s'approche de vous. Tu ne peux donc jamais retrouver ton chemin nulle part ! s'exclame le personnage lorsqu'il vous a rejoint, en brandissant sa boule de cristal d'un geste menaçant.

il s'arrête un instant pour tordre sa longue barbe blanche.

merlin ! Qu'est-ce que vous faites ici ?

Je me fais arroser ! réplique Merlin. Ecoute un peu... Tu as tourné dans la mauvaise direction à un moment quelconque. Je le vois parfaitement dans ma boule de cristal. Ressaisis-toi. nom d'un pétard, et va ailleurs !

Inutile de discuter.

S'il ne vous reste aucun Point de Randonnée, lancez deux dès et rendez-vous au paragraphe correspondant à la sphère atteinte. A moins que vous ne fassiez 6, 9 ou 12. auquel cas vous gagnez 2 nouveaux Points de Randonnée. S'il en est ainsi (ou s'il vous restait des Points de Randonnée), vous pouvez vous diriger vers le nord au [137](#), le nord-est au [198](#) ou le sud-est au [178](#). et n'oubliez pas de retrancher 1 Point à votre total de Randonnée.

216

Une échelle de bois branlante descend jusqu'à un étroit tunnel au sol pavé de pierres, orienté vers le nord sur une certaine longueur avant de décrire tellement de détours que vous finissez par perdre tout sens de l'orientation. Peu importe, d'ailleurs, puisque le tunnel aboutit à un seul endroit : une solide porte en chêne. Vous sortez vos dés pour voir si vous pouvez crocheter la serrure, mais E.J. chuchote :

Essaye d'abord de l'ouvrir ; elle n'est peut-être pas verrouillée...

Ne sois pas idiote, répliquez-vous. Mais, pour lui faire plaisir, vous tournez la poignée, et la porte s'ouvre, en effet sans effort. Elle donne accès à une pièce de trois mètres sur trois aux murs de pierre, avec un escalier en spirale au fond. Une collection d'objets disparates des plus ahurissantes occupe la moitié de l'espace — vieilles barattes, pièces d'armure, livres poussiéreux, cannes, coffres défoncés, ornements cassés... bref, le rêve pour un aventurier. Vous vous mettez à fouiller dans le tas à la recherche de quelque objet utile et. en moins d'un quart d'heure, vous faites une de ces trouvailles qui ne se répètent jamais dans une vie. A demi enfouie sous une pile de vieilles encyclopédies (édition romaine), vous découvrez une caisse en bois portant l'étiquette : « Propriété de Uther ». Sans perdre un instant, vous en soulevez le couvercle... et vous vous trouvez face à face avec un aventurier terrifiant armé jusqu'aux dents et... Voyons, un instant... il n'y a pas de terrifiant aventurier dans la caisse, bien sûr ; ce que vous voyez, c'est votre propre image reflétée dans un bouclier luisant. Propriété de Uther? Ce doit être... le Bouclier-Miroir de Pendragon !

Vous vous emparez de ce trésor et vous escaladez quatre à quatre les marches. Votre vertige dissipé, vous vous retrouvez dans un corridor qui mène, par une porte secrète, au fond de la Salle du Trône, au [118](#)



216 *Une échelle de bois branlante descend jusqu'à un étroit tunnel au sol pavé de pierres.*

217

Bonté Divine, c'est une chausse-trappe ! Quelqu'un a creusé une énorme fosse juste au-delà de la porte, au beau milieu du Château d'Arthur ! Et, comme si ce n'était pas déjà assez consternant, le fait est que vous venez d'y tomber. *Lancez deux dés et soustrayez le résultat obtenu de vos POINTS DE VIE. Si cette chute vous tue, rendez-vous au [14](#). Sinon, vous pouvez remonter au [172](#) et faire un nouveau choix sur votre carte.*

218

A gauche d'un énorme fourneau se trouve un chevalet sur lequel a été placée une carte à grande échelle d'Avalon. Vous apercevez, penchée au-dessus, la silhouette massive d'une créature porcine, sa grosse tête armée de défenses sortant du capuchon d'une longue cape noire, les poils hérissés d'excitation de colère, de joie, de rage... (difficile à dire), une main grasse déjà levée pour planter une aiguille dans la carte.

Halte ! criez-vous en dégainant E.J. d'un geste large. Halte, je vous dis !

Renoncez à vos pratiques démoniaques !

La grosse tête pivote lentement vers vous ; une vraie vision de cauchemar.

Vermine ! s'exclame la créature. Ne sais-tu pas que je suis le Phacofouine Fantôme (*Zim ba da boum* !), celui-là même qui a jeté cette terrible Malédiction sur Avalon et s'est arrangé pour en faire porter la responsabilité par ce charlatan de Kran qui ne ferait pas même la différence entre une Malédiction et un pudding au tapioca, mais qui n'en sera pas moins déclaré coupable.

Pas tant que je vivrai ! vous écriez-vous. Le Phacofouine sourit.

Tu ne vivras peut-être plus très longtemps, dit-il.

Déclaration prophétique. En tout cas, ne vous inquiétez pas pour ses terribles défenses, car le P. F. ne s'en sert jamais ait cours d'un combat. Ce que vous devez craindre, en revanche, ce sont les Boules de Feu, que le Phacofouine peut projeter en obtenant au minimum 6, et qui infligent 12 Points de Dommages, quel que soit le résultat obtenu avec les dés. Par bonheur, le Heaume Turlututu que vous portez absorbera chaque fois la moitié de ces points. Par malheur, il n'aura aucun effet sur les POINTS DE VIE du P.F. (qui sont de 55), et n'empêchera pas le fait que sa peau est si coriace qu'elle lui tiendra lieu d'armure (-3) durant tout le combat qui vous attend. Si le Phacofouine vous tue (ce qui peut arriver même à ce stade tardif de l'aventure), rendez-vous au [14](#). Si vous survivez, arrachez les aiguilles de la carte pour rompre la Malédiction et rendez-vous au chapitre intitulé LE TRIOMPHE DE PIP, à la page 191.



218 Penché au-dessus de la carte d'Avalon, une créature porcine s'apprête à planter une aiguille dans la carte.

219

A gauche d'un énorme fourneau se trouve un chevalet sur lequel a été posée une carte à grande échelle d'Avalon. Vous apercevez, penchée dessus, une imposante silhouette, presque transparente, vêtue d'une robe.

Halte ! vous criez-vous, en dégainant E.J. d'un geste large. Halte, je vous dis ! Renoncez à vos pratiques démoniaques !

Vermine ! s'écrit la créature. Ne sais-tu pas que je suis le Phacofouine Fantôme (*Zim ba da boum !*), celui-là même qui a jeté cette terrible Malédiction sur Avalon et s'est arrangé pour en faire accuser ce charlatan de Kran qui ne ferait même pas la différence entre une malédiction et un pudding au tapioca, mais qui n'en sera pas moins déclaré coupable.

Pas tant que je vivrai ! vous criez-vous. Le Phacofouine se met à ricaner.

Tu ne vivras peut-être plus longtemps, dit-il.

Déclaration prophétique. Ce que vous devez redouter, ce sont les Boules de Feu, que le Phacofouine peut projeter s'il obtient un minimum de 6, et qui infligent 12 Points de Dommage, quel que soit le résultat donné par les dés. Les POINTS DE VIE du P.F. s'élèvent à 55, a sa peau est si coriace qu'elle lui tient lieu d'armure (-3) tout au long du combat. Pire encore, comme il est pratiquement invisible, il vous faudra obtenir 6, même avec E.J., pour lui porter un coup. Si le Phacofouine vous tue (ce qui peut arriver même à ce stade tardif de l'aventure), rendez-vous au [14](#). Si vous survivez, arrachez vite les aiguilles plantées sur la carte pour rompre la Malédiction, et rendez-vous au chapitre intitulé LE TRIOMPHE DE PIP, à la page 191.

220

La température tombe à 400 000 degrés en dessous de zéro, ce qui, bien entendu, est scientifiquement impossible, sauf sur le Plan Astral. Votre sang gèle instantanément.

Mais vous pouvez dégeler lentement au [14](#).

221

Bonté Divine, c'est une chausse-trappe ! Quelqu'un i creusé une énorme fosse juste au-delà de la porte, au beau milieu du Château du Roi Arthur ! Et, comme si ce n'était pas déjà assez consternant, le fait est que vous venez d'y tomber !

Lancez deux dès et soustrayez le résultat obtenu de os POINTS DE VIE. Si cette chute vous tue, rendez-vous au [14](#). Sinon, vous pouvez remonter au [172](#) et choisir un autre itinéraire sur votre carte.

222

— Tu vas répondre à mes questions. Gnome, ou je te réduis en chair à pâté, avant de te découper en

rondelles, lui dites-vous, l'air redoutable, en le saisissant par le col et en plaçant le bout de votre nez contre le bout de son nez.

Une attitude efficace dans les films de gangsters, sans aucun doute. Mais qui vous vaut de recevoir pour l'heure un douloureux coup de pied dans le tibia, qui vous déleste dans l'instant de 4 points de vie...

Si ce coup de pied a été suffisamment violent pour vous ôter la vie, rendez-vous au [14](#). Sinon, vous allez devoir livrer combat à ce Gnome, qui est beaucoup plus retord que son apparence aurait pu le laisser croire. Il possède en effet 28 POINTS DE VIE et, étant un karatéka expert, il frappe avec un 5. et inflige 2 Points de Dommage supplémentaires. Si ce combat vous est fatal, allez donc prendre quelques cours de karaté au [14](#). Si vous tuez ce gnome vindicatif, reprenez votre carte, et faites un nouveau choix. Enfin, si vous parvenez à réduire son total de POINTS DE VIE à moins de 9. il va s'écrouler à terre et. en tendant l'oreille, vous pourrez saisir un étrange mot : « Plic- ploc ». qu'il répète inlassablement dans son coma, suivi du chiffre 13. Peut-être feriez-vous bien de prononcer « Plicploc » et de vous rendre au [13](#) ?



Le triomphe de Pip

le soleil se leva, clair et lumineux, derrière les harmonieuses collines d'Avalon. Ses premiers rayons effleurèrent le sol, s'insinuèrent dans les coins et les recoins les plus sombres, caressèrent les champs parcheminés, illuminèrent fermes et chaumières. éclairèrent la massive silhouette du Château de Camelot, au sommet de la Colline de Cadhury et, pour finir, glissèrent un long doigt par la fenêtre d'un énorme tonneau niché, tel le jouet de quelque géant, dans la vallée en contrebas. Merlin ouvrit les yeux.

il dormait en caleçons longs (toutes ses chemises de nuit ayant pourri), sur le bat-flanc installé sous la fenêtre. Il se mit brusquement sur son séant, étant **par** nature un lève-tôt, et, mû par la force de l'habitude. se mit à psalmodier la vieille formule magique des Druides, qui faisait surgir à son intention une robe lavée de frais. Et la robe apparut !

Merlin, sidéré, la fixa d'un regard ahuri. Aucun de ses tours de magie n'avait fonctionné correctement quand par hasard ils avaient fonctionné) depuis que la Malédiction pesait sur Avalon ; et, s'il n'avait pas été homme d'habitude, il ne se serait même pas donné la peine de prononcer la formule magique pour réclamer une robe. Et voilà que la robe était apparue, d'une blancheur immaculée, avec ses symboles mystiques brillant dans la trame du tissu.

Prudent, Merlin ouvrit la fenêtre et secoua la robe à l'extérieur. En général, il suffisait de quelques instants pour qu'elle fût attaquée par la pourriture. Mais, bien qu'il la secouât jusqu'à en avoir le bras fatigué, il n'y décela aucune trace de la moisissure devenue maintenant familière. Sourcils froncés, Merlin enfila la robe et sortit. L'air était frais et embaumé.

Levant les yeux vers l'imposante masse du Château de Camelot au sommet de la colline, il remarqua un phénomène étrange. Des plaques entières de moisissures et de champignons étaient en train de se dissoudre, et glissaient des murs pour tomber dans les douves, laissant les murs et les créneaux comme lessivés de frais. Pensif, Merlin regagna à pas lents son tonneau pour en ressortir quelques instants plus tard, un bâton à la main. Il leva les yeux de nouveau vers le Château puis, apparemment, se décida. Avec une hâte quelque peu insolite chez un homme de son âge, il se mit à escalader la colline, en s'aidant de son bâton. Pendant ce temps, dans un sombre corridor du Château proprement dit, toute cette moisissure dont le Roi Arthur et ses Chevaliers étaient prisonniers s'était également dissoute, et ils se retrouvèrent libérés. Ils virent disparaître la masse visqueuse qui les retenait avec la plus vive stupeur, mais étant pragmatiques, tous jusqu'au dernier (et à la dernière, puisque Guenièvre se trouvait là elle aussi), ils ne perdirent pas de temps à chercher une explication et se ruèrent en haut des

marches, arme au poing, afin d'affronter les périls que cette nouvelle situation risquait de déclencher.

mais aucun péril ne les attendait. Certes, le Château était en triste état, et de nombreux squelettes et cadavres jonchaient le sol dans toutes les salles ; néanmoins, nul danger ne menaçait quiconque ; et partout dans l'édifice nombreux étaient les survivants pris au piège, comme le couple royal et leurs cavaliers, dans la moisissure magique qui avait protégé leur existence tout en la réduisant à une épreuve désolante.

Arthur prit sans retard la situation en main, comme à l'accoutumée, organisant des équipes d'ouvriers pour nettoyer le Château, d'experts pour évaluer l'étendue des dégâts, de gardes pour veiller sur les chemins de ronde, de cuisiniers pour préparer les repas et ainsi de suite, déclenchant ainsi une activité de ruche qui n'avait son équivalent que lors des pré- paratifs d'un mariage royal. Ayant ainsi paré au plus pressé, le Roi Arthur se retira dans la Chambre du Conseil, située dans la tour nord (celle où se trouvait la Table Ronde), et convoqua tous les Chevaliers pour discuter de la situation. Ils venaient de se réunir lorsqu'un messenger arriva, annonçant que Merlin l'Enchanteur se trouvait à la porte du Château

Faites-le entrer dans l'instant ! ordonna le Roi. mais le messenger semblait mal à l'aise.

il ne veut pas entrer. Il dit, excusez-moi. Sire, mais je ne fais que répéter ses propos, il dit que Vous

et les Chevaliers de la Table Ronde devriez sortir du chateau pour l'accompagner au Mont Tor.

-Ou ça ? demanda le Roi en fronçant les sourcils.

-au Tor, confirma le messenger. Ce mont hanté près de...

-Oui. oui, coupa le Roi d'un ton brusque. Je connais le Mont Tor.

il fronça les sourcils. Pourquoi Merlin?... Il avait pourtant confiance en ce vieil Enchanteur, malgré ses habitudes bizarres, et il résolut après un bref instant d'hésitation d'accéder pour cette occasion à sa requête. C'est ainsi que tous les Chevaliers de la Table Ronde, sous la conduite de leur Roi et de leur Reine (car Guenièvre avait insisté pour être de la partie, afin d'empêcher les hommes de faire des bêtises), enfourchèrent leurs chevaux et sortirent de Camelot. Ils s'avançaient à travers une campagne reverdie en direction du mystérieux Mont Tor qui dominait tout le paysage autour de Glastonbury depuis de si nombreuses années. Merlin, qui n'aimait pas les chevaux, marchait à côté du Roi, se livrant parfois à la lévitation pour rester à sa hauteur. Il refusa de répondre aux questions jusqu'au moment où ils atteignirent la région marécageuse au pied du Mont.

-Nobles et courageux camarades, lança Sire Lancelot, Noble Sire, permettez-moi de passer le premier afin de risquer ma vie en combattant l'Hydre Vigile qui barre la route aux voyageurs dans cette région.

-Inutile, grommela Merlin (ajoutant sous cape : « Prétentiard ! »). L'Hydre a déjà été tuée ; nous n'aurons aucun problème.



Le soleil se leva clair et lumineux. Ses premiers rayons effleurèrent le sol, caressèrent les champs.



*illuminèrent fermes et chaumières, éclairèrent le
Château de Camelot.*

-Tuée ? s'étonna le Roi Pellinore. Il faudrait toute une armée pour venir à bout de ce monstre !

Ou un aventurier d'une trempe exceptionnelle... murmura Merlin.

Ce fut alors que la lumière se fit. Pas dans l'esprit des Chevaliers, bien sûr, ni même dans celui du Roi, mais dans celui de la douce Guenièvre qui se montrait souvent plus perspicace que tous les Chevaliers de la Table Ronde réunis.

Vous voulez dire Pip, sage Merlin ? demanda- t-elle.

Précisément, acquiesça Merlin. Regardez autour de vous : la Malédiction n'a-t-elle pas été levée ? Et existe-t-il dans ce pays quelqu'un d'autre qui soit assez habile, courageux, robuste, rapide et intelligent pour accomplir ce tour de force ?

-Eh bien, je ne sais pas... commença Sire Lancelot.

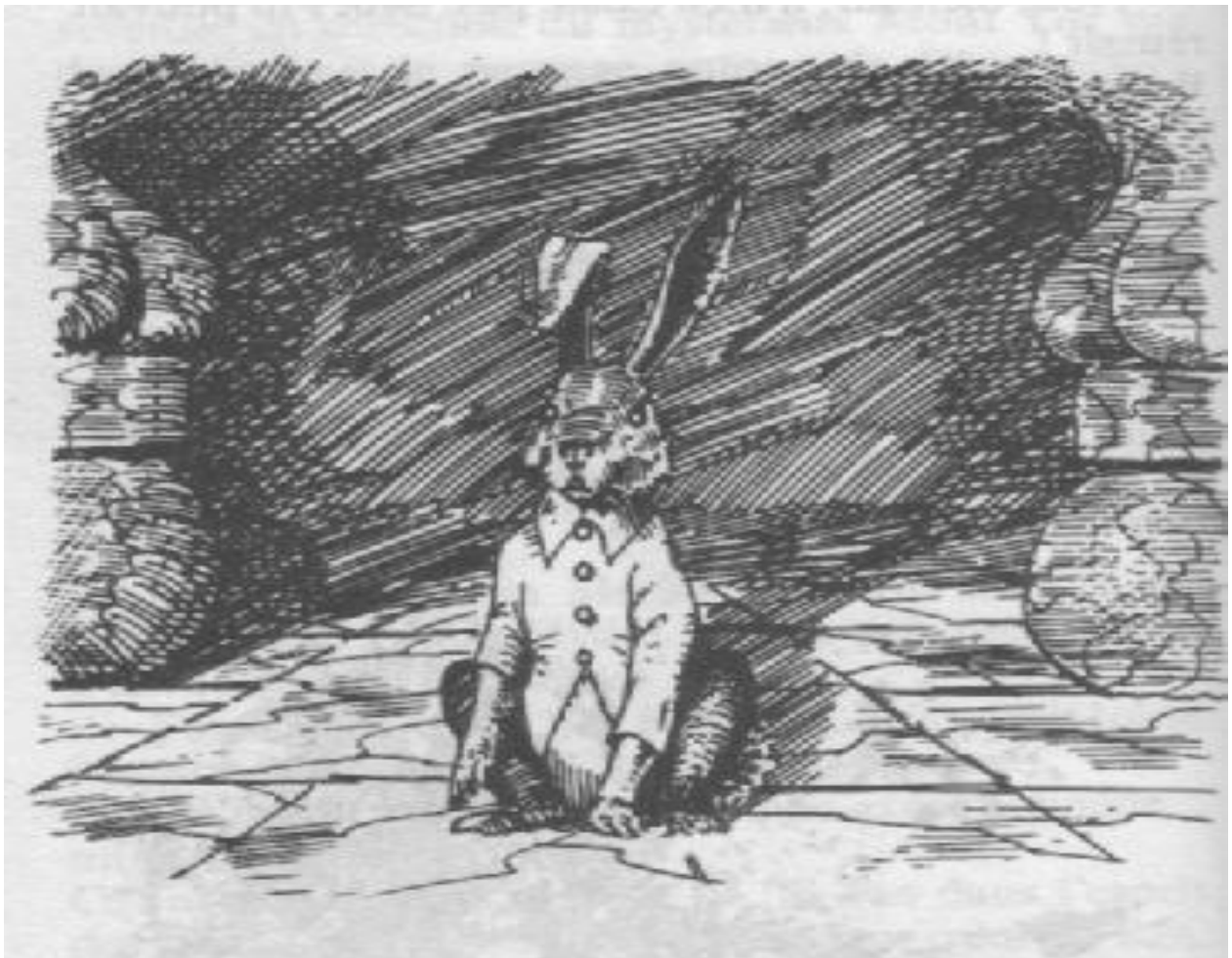
mais Merlin l'interrompit net.

-Non, bien sûr, il n'en existe pas. Seul Pip pouvait réussir !

il tendit le doigt en un geste solennel. Seul le jeune brave que voici ! ils tournèrent leur regard dans la direction qu'il indiquait. Une minuscule silhouette, à peine visible, descendait le sentier en lacets, son épée étincelant sous le soleil.

-Ce n'est pas Pip, dit Sire Lancelot, en plissant les yeux

mais il parlait tout seul. Le Roi Arthur à leur tête, les autres Chevaliers galopèrent vers le héros pour l'accueillir selon ses mérites.



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 ne disposez ni de pouvoir magique, ni d'armes, ni d'armures, à l'exception de ceux qui pourraient vous échoir lors d'une rencontre dans le Temps du Rêve.

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 à la section indiquée par le total obtenu.

Si vous survivez, retournez au paragraphe où vous étiez quand vous avez décidé de dormir.

Sections du Temps du Rêve

Vous tombez en chute libre. Très haut au-dessus de vous, vous apercevez le bord de la falaise d'où vous avez basculé. Loin au-dessous, vous remarquez les rochers déchiquetés sur lesquels vous allez vous écraser. Lancez de nouveau deux dés pour savoir combien de POINTS DE VIE vous allez perdre en vous écrasant sur le sol. Si cette chute vous est fatale, rendez-vous au 14. Sinon, revenez au paragraphe où vous vous êtes endormi.

Un adepte du Vaudou a fabriqué une poupée de cire à votre image et s'apprête à l'immerger dans une cuve pleine d'onguent magique. Lancez un dé. Si vous faites plus de 3, lancez deux fois deux dés. et ajoutez le total obtenu à votre total de POINTS DE VIE. Si vous faites moins de 4, lancez deux fois deux dés, et soustrayez le total obtenu à votre total de POINTS DE VIE. Et. dans ce dernier cas, n'oubliez pas le 14.

Lorsque vous vous endormez et commencez à rêver, vous rêvez que vous venez de vous endormir et que vous avez commencé à rêver que vous vous endormiez et vous mettiez à rêver... Enfin, vous comprenez certainement cette situation logique. Continuez à lancer deux dés jusqu'à ce que vous sortiez un double 6, ce qui est la seule façon de venir à bout de ce rêve imbécile... sans perdre de points de vie, heureusement.

186 Vous venez de manger un œuf de dragon

187 (brouillé), et vous êtes affligé d'une indigestion si épouvantable qu'elle vous fait perdre 10 points de vie. Si cette indigestion est telle qu'elle vous fait passer de vie à trépas, allez vite vous soigner au 14. Si vous survivez, néanmoins, vous allez rapidement déborder d'une telle énergie dragonnesque que vos points de vie seront doublés.

Vous vous trouvez dans un marécage infesté d'Hommes-Lézards. Chacun possède 10 points de vie. porte un coup avec un 6, et inflige 2 Points de Damage supplémentaires. Lancez un dé pour savoir combien d'entre eux vous devrez combattre. S'ils vous tuent, rendez-vous au 14. Ceux que vous :uez peuvent être sortis du rêve afin de se battre pour vous (jusqu'à votre mort ou la leur) au cours de votre aventure.

Vous avez voyagé dans le Temps et vous voilà à un banquet offert par la famille Borgia. Vous avez devant vous un gobelet bleu et un gobelet rouge, et vous devez décider dans lequel vous allez boire. Lancez un dé. Si vous faites moins de 4, vous choisissez

188 le gobelet rouge (il est plein de curare), et vous perdez en un clin d'œil la moitié de vos points de vie. SI VOUS faites plus de 3_T vous videz alors le gobelet bleu, plein de ciguë, ce qui dans ce rêve, sinon nulle part ailleurs, vous fait gagner la moitié des points de vif. dont vous disposiez.

8: Vous essayez un sortilège de mouvement perpétuel que vous a donné Merlin. Il vous ramène audébut du Temps du Rêve, et vous devez de nouveau lancer les dés.

Vous vous êtes encore mis dans une fichue situation. Vous essayez d'éviter trois Boules de Feu. Lancez un dé pour chacune d'entre elles. Si vous faites plus de 2, la Boule de Feu vous manque et vous pouvez ajouter le résultat obtenu à vos POINTS DE VIE. Si vous faites 1 ou 2. la Boule vous touche, auquel cas vous pouvez vous rendre au 14.

Pénétrant dans une cave humide, vous découvrez un parchemin codé que vous déchiffrez avec soin, et vous comprenez qu'il s'agit là d'un sortilège inconnu. Vous prononcez vite le mot mystique LEVIATHAN... et vous vous retrouvez au paragraphe où vous vous êtes endormi. Où vous pouvez ou non prendre la décision de dormir de nouveau.

En vous frayant un passage dans une forêt fongueuse, vous contractez une horrible maladie qui vous ôtera 1 POINT DE VIE par paragraphe au cours de votre aventure, jusqu'à ce que vous puissiez vous guérir en mâchant une oreille de phacochère.

Vous tombez sur un phacochère et vous êtes saisi d'une envie presque irrésistible de lui manger une oreille. Cette créature (qui possède 22 POINTS DE VIE, porte un coup avec un 5, et inflige 3 Points de Dommage supplémentaires) préfère que vous ne touchiez pas à ses oreilles. Vous pouvez accéder à ce désir en retournant au paragraphe où vous vous êtes endormi. Si vous insistez pour lui croquer une oreille, il vous faudra d'abord lui livrer un combat à mort.

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 PERMANENTS DE VIE 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 et votre adversaire pour voir 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 assommer un adversaire

Réduisez son total de POINTS DE VIE à 5.

Pour tuer un adversaire

Réduisez son total de POINTS DE VIE à zéro *Vos adversaires font de même lorsqu'ils vous attaquent. Vous lancez, bien entendu, les dés à leur place.*

Pour augmenter votre total de POINTS DE VIE

Potions Cura rives : vous disposez de trois fioles contenant chacune six doses de Potion. Chaque dose vous restitue les POINTS DE VIE correspondant au résultat obtenu en jetant deux dés.

· *Onguents* : vous disposez de cinq applications. Chacune vous restitue 5 POINTS DE VIE.

· *Sommeil* : vous pouvez dormir quand vous le désirez, sauf au cours d'un combat. Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 4, rendez-vous au Temps du Rêve. Si vous obtenez 5 ou 6, vous augmentez votre total de POINTS DE VIE du résultat obtenu en jetant deux dés.

· Tout autre moyen qui vous permettra d'augmenter votre total de POINTS DE VIE est indiqué dans le déroulement de l'aventure.

N.B. En aucun cas, votre total de POINTS DE VIE ne peut excéder votre *total de départ*, sauf si cela vous est expressément spécifié, excepté par l'addition de POINTS PERMANENTS DE VIE !

POINTS D'EXPERIENCE

· 1 POINT D'EXPERIENCE est acquis pour chaque combat que vous avez gagné ou chaque énigme que vous avez résolue.

· 20 POINTS D'EXPERIENCE = 1 POINT PERMANENT DE VIE.

· Ces POINTS PERMANENTS DE VIE vous sont définitivement acquis. Vous pouvez les additionner avec vos POINTS DE VIE, dont le total peut, en ce cas, être supérieur au *total de départ*.

10 POINTS PERMANENTS DE VIE pourront être utilisés lors de vos futures missions. **Armes et armures**

· L'utilisation d'arme accroît le nombre de Points de Dommage que vous pouvez infliger à un adversaire.

· L'utilisation d'une armure réduit le nombre de Points de Dommage qu'un adversaire peut vous infliger.

· Vous disposez *en permanence* de trois pièces d'équipement.

· E.J. : grâce à cette épée, il vous suffit de faire 4 en jetant deux dés pour porter un coup à un adversaire. De plus, à chaque coup porté, E.J. inflige 5 Points de Dommage supplémentaires à un adversaire.

· Une dague : elle inflige 2 Points de Dommage supplémentaires à un adversaire à chaque coup porté.

· Le pourpoint en peau de dragon : il vous permet d'annuler 5 Points de Dommage qui pourraient vous être infligés.

Pour éviter les combats

· Tentez d'obtenir une Réaction Amicale de la part de votre adversaire.

· Essayez de Corrompre votre adversaire.

· Réaction Amicale

Jetez deux dés : une fois pour votre adversaire, et trois fois pour vous-même. Si le total que vous obtenez est inférieur au chiffre obtenu par votre adversaire, il manifeste à votre égard une Réaction Amicale. Comportez-vous alors comme si vous aviez gagné un combat.

Tentative de *corruption*

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.

Pour acheter votre adversaire, jetez deux dés. si vous obtenez de 2 à 7, votre offre est refusée. Si vous obtenez de 8 à 12, comportez-vous comme si vous aviez gagné un combat.

Que votre entreprise soit ou non couronnée de succès, décomptez l'offre que vous avez faite de votre total de Pièces d'Or.

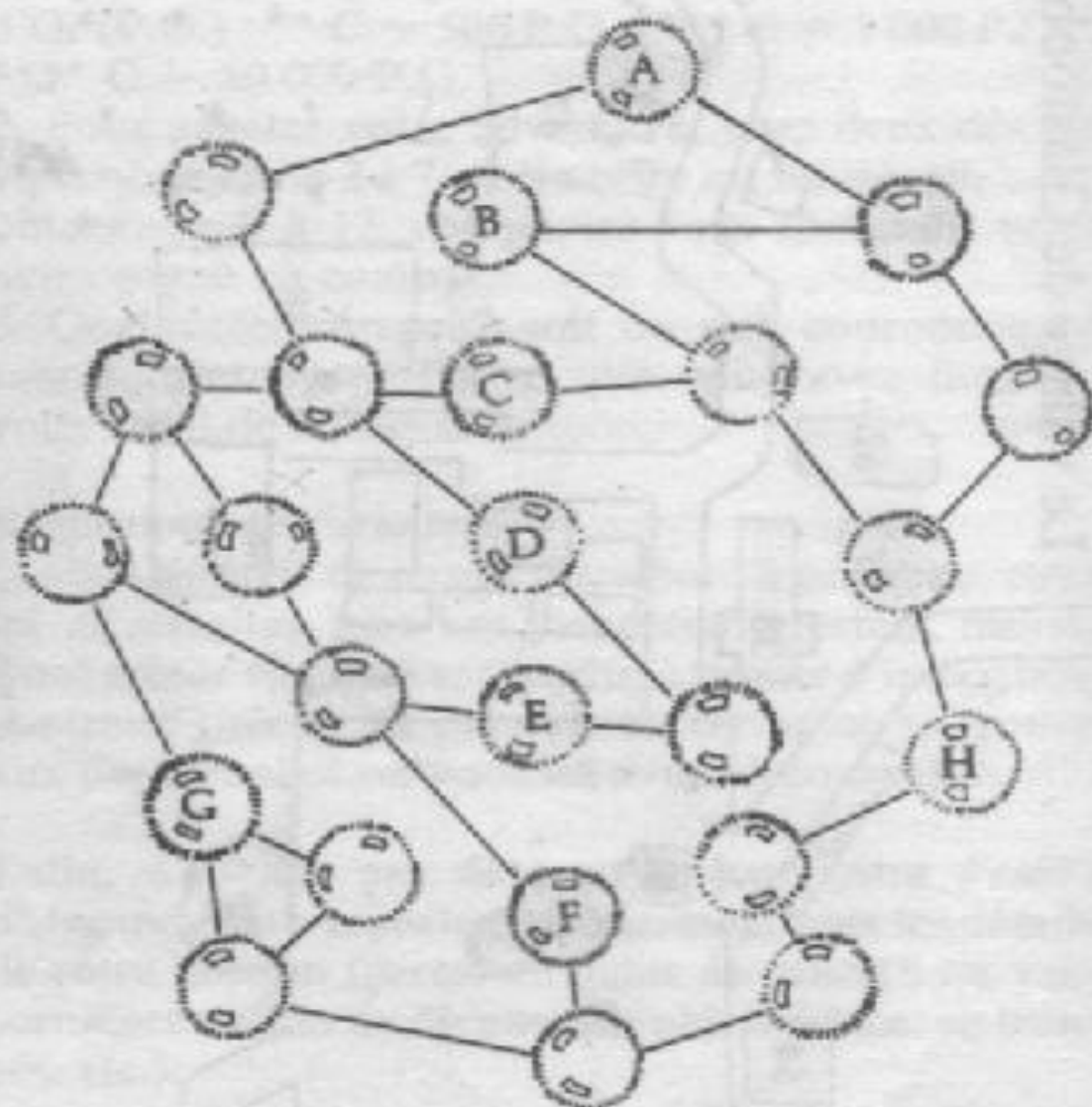
Répétitions de l'aventure

Si vous décidez de tenter l'aventure à nouveau, tous les adversaires tués antérieurement restent morts. Tout trésor ramassé est perdu, à moins d'indication contraire précise, et plus aucun trésor ne se trouve aux paragraphes 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.).



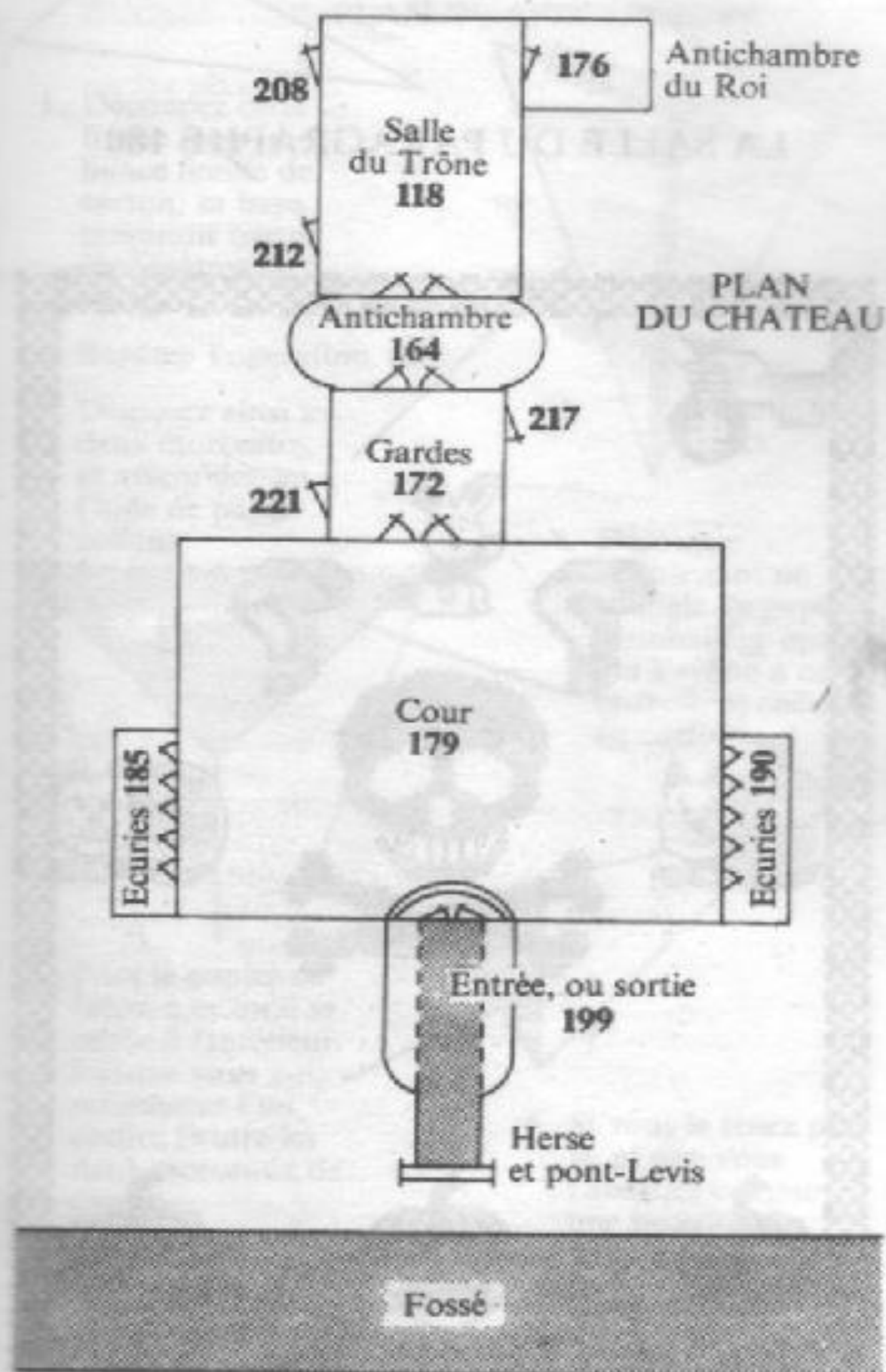
LE PLAN ASTRAL (voir paragraphe 162)



Résultat
obtenu aux dés

2 = A
3 = B
4 = C
5 = D
7 = E
8 = F
10 = G
11 = H

Rendez-vous au 120
Rendez-vous au 122
Rendez-vous au 124
Rendez-vous au 127
Rendez-vous au 129
Rendez-vous au 132
Rendez-vous au 137
Rendez-vous au 143



LA SALLE DU PARAGRAPHE 180



PLAN DU SPECTROCIDE

1. Découpez cette forme dans une mince feuille de carton, sa base mesurant trente centimètres de long.

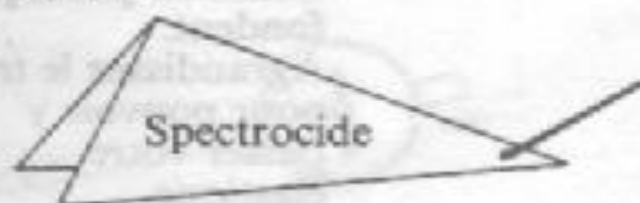
2. Répétez l'opération.

3. Disposez ainsi les deux morceaux, et assemblez-les à l'aide de papier collant.



4. Découpez maintenant un triangle de papier d'emballage épais qui s'ajuste à cet endroit, et collez-le au carton.

5. Pliez le papier de façon à ce qu'il se replie à l'intérieur lorsque vous refermerez l'un contre l'autre les deux morceaux de carton.



6. Si vous le tenez par là, et que vous l'abattiez comme une hache, vous ferez suffisamment de bruit pour liquider un spectre normal.

MACHINE A RAMPER PREHISTORIQUE



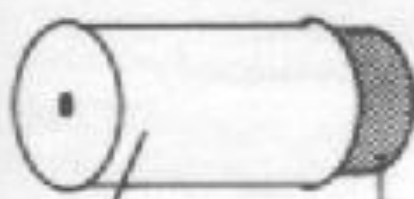
1. Ceci est votre bobine de coton vue du dessus.

Découpez des crans autour du bord (des deux côtés), pour lui donner cet aspect.

2. Coupez environ 3 centimètres de bougie. C'est le petit morceau dont vous avez besoin ; aussi ne le jetez pas.

Creusez une étroite encoche sur la partie plate, lui donnant l'aspect de la tête d'une vis.

3. Servez-vous d'une aiguille à tricoter chauffée pour percer un trou au centre de votre bout de bougie (là où passe la mèche.) Assurez-vous que l'aiguille à tricoter est en *métal*. Celles en plastique fondent. Agrandissez le trou pour pouvoir y passer votre élastique.



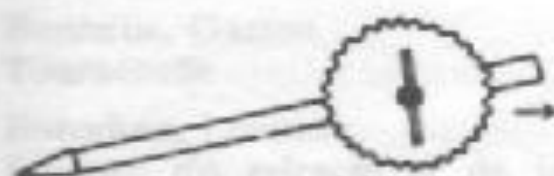
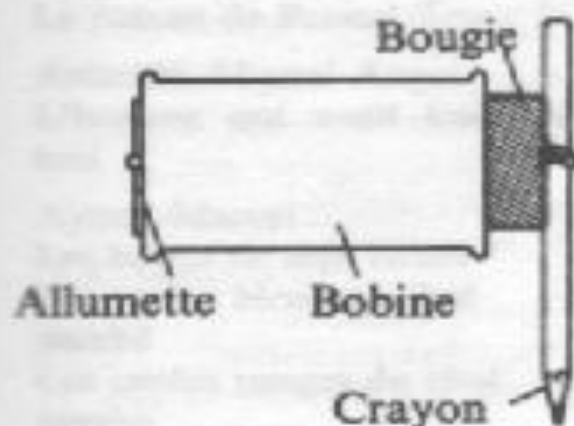
Bobine de coton Morceau de bougie



Allumette



Extrémité de l'élastique



4. Ajustez ensemble de cette façon votre bobine de coton et votre bout de bougie.

5. Maintenant enfiler votre élastique dans la bobine et la bougie. Fixez-le par un bout d'allumette pour pouvoir tirer sans qu'il passe au travers.

6. Puis fixez votre crayon de façon à ce qu'il s'emboîte dans la rainure que vous avez creusée dans votre morceau de bougie.

7. Vous obtenez pour finir un objet qui présente cet aspect.

Si vous le remontez, il se mettra à avancer lentement dans cette direction.

Le Temps de la Malédiction

Quête du Graal/6



*Traduit de l'anglais
par Janine Hérisson*

La malédiction règne à Camelot ! L'or rouille et le soleil même semble rongé de moisissures, les vêtements pourrissent et tombent en lambeaux. Le roi Arthur et ses chevaliers impuissants restent claquemurés dans les salles humides de ce qui fut autrefois le fier château de Camelot. Le royaume est plongé dans le chaos et seul un héros d'un courage, d'une force, d'une intelligence, d'une chance et d'une beauté presque inconcevables peut le sauver d'un sort aussi funeste, en découvrant qui – ou quoi – est responsable du désastre qui s'est abattu, telle une avalanche, sur Avalon. En d'autres termes, on a cruellement besoin de VOUS.


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


*Couverture illustrée par John Horee
Illustrations intérieures de John Higgins*



9 782070 333639

ISBN 2-07-033363-9


folio junior

 A 33363
catégorie 5