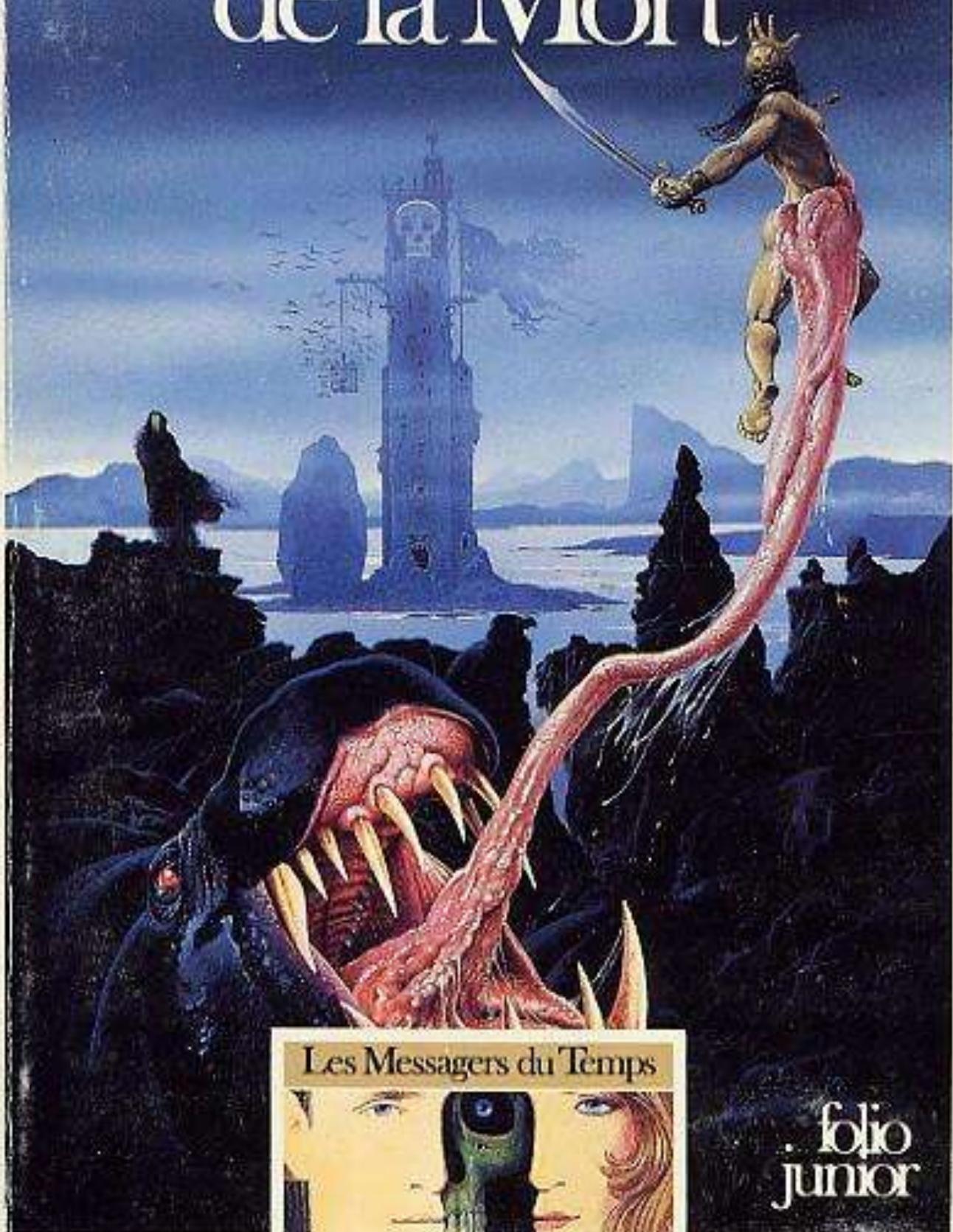


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

James Campbell

# Le Carillon de la Mort



Les Messagers du Temps



folio  
junior

James Campbell  
Le Carillon de la Mort  
Les Messagers du Temps/1

*Traduit de l'anglais par Camille Fabien*

Illustrations de Nathaële Vogel

Gallimard





# JOURNAL DE MISSION

MAITRISE

*Total de Départ :*

FORCE

*Total de Départ :*

ARGENT (Pièces d'Or) :

TALENTS :

- . Armurier
- . Botaniste
- . Charpentier
- . Dessinateur
- . Musicien
- . Prestidigitateur
- . Zoologiste

OBJETS :

# Prologue

Au Royaume du Temps, jamais vous n'avez vu le ciel.

Au Royaume du Temps, jamais vous n'avez vu tomber la nuit, ni poindre le jour ; jamais vous n'avez vu se succéder les saisons.

Au Royaume du Temps, il n'y a ni soleil, ni étoiles. Au Royaume du Temps, jamais ne tombe ni la pluie, ni la neige, jamais ne souffle la tempête, jamais ne retentit l'orage.

Au Royaume du Temps, rien, jamais, ne trouble le silence ; rien, jamais, n'obscurcit la lumière, rien ne vient jamais menacer la paix. Les êtres qui peuplent le Royaume du Temps ignorent la durée, et les tourments de l'âge ou l'alarme de la mort leur sont à jamais épargnés. Les Pérenniens, en effet — c'est le nom qu'ils se donnent —, s'épanouissent dans la plénitude de la jeunesse dès l'instant de leur naissance, pour ne plus jamais vieillir. Tous, ainsi, semblent conserver uniformément le même âge sans qu'aucun d'eux se soit jamais demandé combien d'années il avait déjà vécues. Car ici, au centre de la Terre, dans cet espace d'eau, de feu et de roc qui forme le cœur de la planète, le Temps est resté à jamais immobile. Ici, on ne connaît ni passé ni avenir. Ici, le présent se confond avec l'Éternité.

Et sur ce Royaume, sur cette Éternité, règne Chronalia, première parmi les Pérenniens.

Chronalia, Reine du Temps.

Chronalia, votre mère.

Or, Chronalia vous a demandé à vous, ses deux enfants, le Prince et la Princesse du Temps, de venir la rejoindre sur la rive du Lac aux Sept Clartés, au pied du Pont des Abysses.

Il y avait de la solennité dans sa voix et vous êtes tous deux impressionnés, inquiets même, en apercevant la silhouette

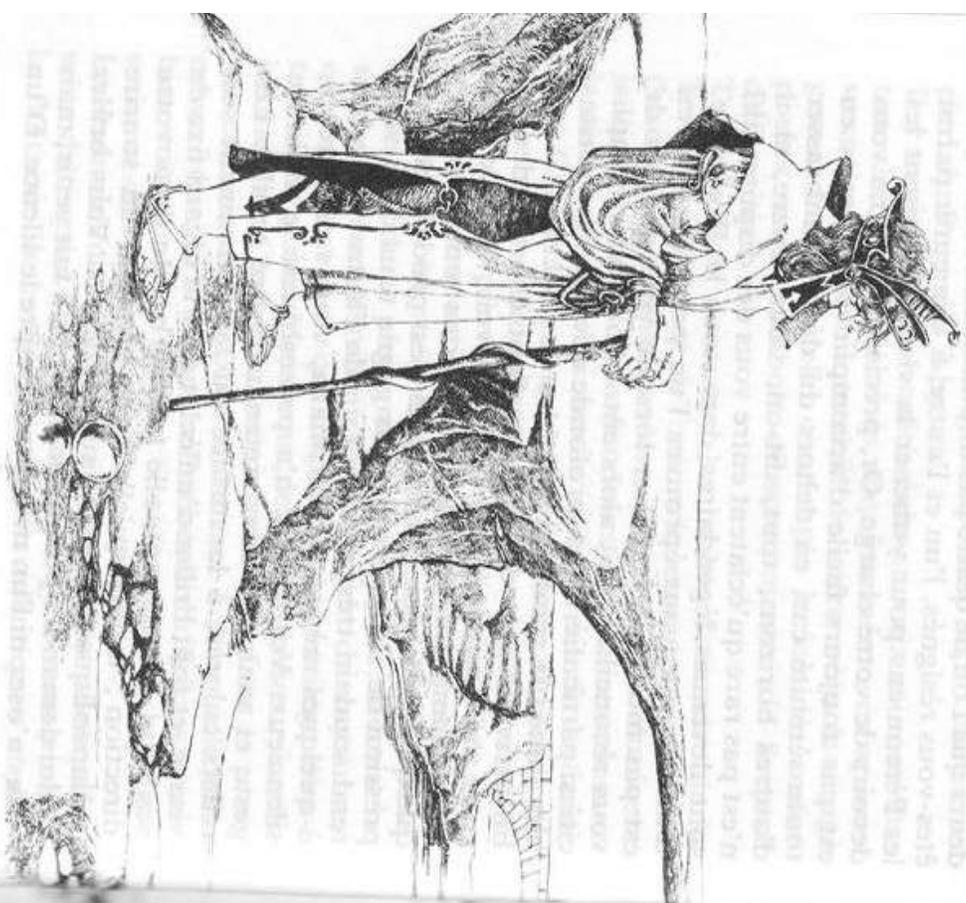
immobile de votre mère, le visage grave, tandis qu'elle contemple le lac, les mains posées sur le symbole de son pouvoir : le Sceptre d'Éternité.

Tout au fond de ce lac, les roches du centre de la Terre bouillonnent de fureurs incessantes que même l'eau ne peut apaiser, et les sept couleurs de l'univers jaillissent ainsi des profondeurs en fusion, colorant la surface de flamboiements irisés. L'eau du Lac aux Sept Clartés diffuse une chaleur douce et constante qui se répand dans tout le royaume, pénétrant les éminences de pierre étagées en collines au cœur desquelles s'enfoncent des escaliers aux marches de roc. Le Pont des Abysses, ainsi nommé car il enjambe le lac au lieu de sa plus grande profondeur, mène à la salle du trône, l'endroit le plus secret du royaume, où rares sont ceux qui disposent du privilège d'entrer à leur guise. Mais vous, le frère et la sœur, seuls héritiers de Chronalia, nés jumeaux parfaits et promis comme tous ceux de votre race à l'éternelle jeunesse, vous, le Prince et la Princesse du Temps, avez bien entendu libre accès à ce sanctuaire de la puissance et de la sagesse.

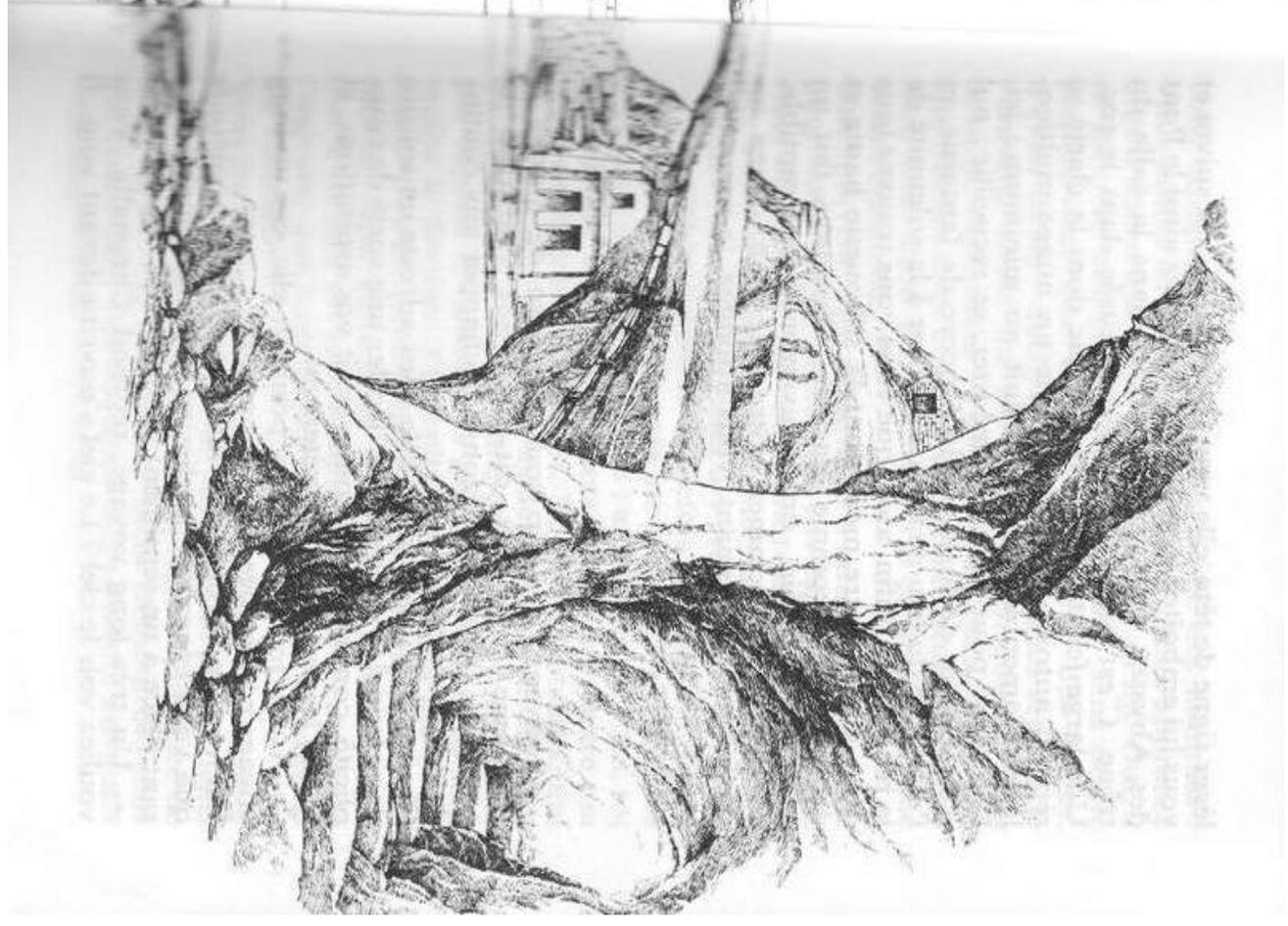
La ressemblance qui vous unit est telle que nul ne peut vous distinguer l'un de l'autre lorsqu'il vous prend la fantaisie de revêtir des habits identiques et de vous coiffer de semblable manière. Vos deux caractères, pourtant, sont bien différents. Sans doute avez-vous en commun le goût de la découverte et l'envie fréquente de sortir du Royaume pour explorer d'autres espaces. Mais où iriez-vous ? Le Royaume du Temps est un monde fermé, une sphère des profondeurs que l'on ne quitte pas impunément. Aussi vous êtes-vous résignés, l'un et l'autre, à demeurer parmi les Pérenniens pour y mener la vie qu'imposent les devoirs de votre charge. Or, précisément, il ne vous est pas toujours facile d'accomplir ces devoirs en toute sérénité car, en dehors du désir d'embrasser d'autres horizons, tout, dit-on, vous sépare, et il n'est pas rare qu'éclatent entre vous des disputes qui sont devenues légendaires dans tout le Royaume. L'amour que

vous éprouvez l'un pour l'autre n'en est pas moins bien réel et lorsque vous décidez de vous réconcilier, naît alors entre vous

*Au royaume du Temps, rien, jamais, ne trouble  
le silence ; rien, jamais, n'obscurcit la lumière,  
rien ne vient jamais menacer la paix.*



FIN



cette complicité si particulière et si profonde que seuls les véritables jumeaux semblent capables de ressentir.

En arrivant près du Lac aux Sept Clartés, devant votre mère qui paraît ne pas vous voir, vous ne songez nullement à vous disputer. Vous sentez en effet que quelque chose d'inhabituel s'est produit, et l'impression de malaise qui vous gagne tous deux vous rend soudain très proches l'un de l'autre. Parvenus à quelques mètres de Chronalia, vous vous arrêtez, silencieux. Votre mère n'a pas esquissé le moindre geste et vous attendez, retenant votre souffle. Les reflets colorés, à la surface du lac, illuminent son visage, et font briller d'un éclat noir le regard fixe de SES yeux. Lentement, elle tourne la tête dans votre direction ; tandis qu'elle vous observe, un sourire mélancolique se dessine sur ses lèvres. Vous brûlez de lui demander pourquoi elle vous a fait venir, mais vous n'osez ni l'un ni l'autre rompre le silence. D'un

léger signe de tête, elle vous invite alors à la suivre et vous lui emboîtez le pas. Vous traversez ainsi le Pont des Abysses, puis vous pénétrez dans la salle du trône. C'est une grande pièce creusée dans le roc. Une large fenêtre donne sur le lac dont la clarté se répand autour de vous comme un nuage multicolore. L'ameublement est réduit au minimum : ici, l'on vient pour réfléchir, méditer, se recueillir ; nul n'est besoin de faste, moins encore de fantaisie, et l'austérité du lieu ne fait qu'ajouter à la solennité de la rencontre. Enfin, alors que vous vous trouvez tous deux face à votre mère dont la silhouette haute et droite semble comme pétrifiée, Chronalia fait un geste de la main, un mouvement imperceptible, comme pour réclamer votre attention. Dans un silence impressionnant, vous attendez, le cœur battant.

Elle parle...

— Souvent, le désir vous est venu de quitter le Royaume, je le sais, dit-elle. Vous avez rêvé de connaître d'autres horizons, d'échapper aux confins de notre sphère...

Chronalia s'interrompt. Elle vous adresse un sourire dans lequel il vous semble déceler une sorte de complicité, comme si elle comprenait vos aspirations, et même les partageait secrètement.

— Aussi, réjouissez-vous, poursuit-elle, car un long voyage commence pour vous deux.

Un voyage? Vous êtes interloqués et l'inquiétude que vous éprouviez se dissipe instantanément, laissant place à un sentiment d'excitation.

— Un très long voyage, reprend Chronalia. Vous vouliez voir le ciel ? Le ciel s'ouvrira devant vous. Il vous tardait de découvrir le monde des hommes ? Vous saurez ce que les hommes sont. Mais apprenez tout d'abord que mon règne touche à sa fin. Oui, à sa fin... Je comprends votre stupeur: sans doute pensiez-vous que rien, au Royaume du Temps, n'avait de fin ? Sachez, cependant, qu'au regard de l'univers, toute fin est un commencement ; mes devoirs, désormais, m'appellent ailleurs, dans une autre dimension. Un nouveau règne commence pour moi, mais dans un monde qui n'est pas celui que vous connaissez.

Une nouvelle fois, Chronalia s'interrompt, comme pour vous laisser reprendre vos esprits ; ce qu'elle vient de vous révéler vous paraît en effet inconcevable. Votre mère, cesser de régner sur le Royaume du Temps ? Vous ne parvenez à y croire...

Je n'abandonnerai toutefois le Royaume que lorsque ma succession aura été assurée. Or, vous êtes tous deux mes seuls héritiers ; aussi, l'un de vous, toi ma fille, ou toi, mon fils, sera appelé à prendre ma place sur le trône du Temps. Vous êtes jumeaux, nul droit d'aînesse ne peut vous départager : selon la loi du Royaume, il faudra donc que l'un de vous mérite par sagesse

et courage la grâce de recevoir de mes mains le Sceptre d'Eternité, symbole de ma puissance. Et c'est dans le monde des hommes, à la surfilée de cette Terre dont vous n'avez jamais connu que le cœur, c'est sous le ciel où brillent les astres de l'univers, que vous devrez vous montrer dignes de me succéder.

Vous êtes tous deux partagés entre l'enthousiasme et l'appréhension : d'un côté, vos rêves les plus ardents vont enfin se réaliser, de l'autre, régner à la place de votre mère vous semble une tâche démesurée, vous qui viviez dans l'insouciance et les plaisirs auxquels vous donne droit votre rang.

— Les légendes de notre Royaume, poursuit Chronalia, rapportent les hauts faits des Messagers du Temps, ceux et celles de notre race qui se sont immiscés parmi les hommes pour les guider dans l'épreuve, toujours à leur insu. Sachez que ces légendes disent vrai : de nombreux Messagers ont préservé l'humanité de catastrophes qui auraient pu faire disparaître des peuples entiers, ou même rendre la Terre inhabitable.

Ces légendes vous sont connues, en effet ; c'est même en les entendant raconter que vous avez si souvent éprouvé le désir de connaître à votre tour des horizons nouveaux. A vos yeux, les Messagers du Temps ont toujours été des héros dont vous aspiriez plus que tout à partager le destin.

— Quatre de ces Messagers sont prisonniers des hommes, dit alors Chronalia.

Votre mère reste silencieuse un instant, puis elle poursuit d'un ton grave :

— Je vous confie pour mission de les délivrer. Délivrer des Messagers du Temps : jamais vous n'auriez pu imaginer aventure plus exaltante ! Mais vous mesurez également l'immensité de la tâche : pour la première fois de votre vie, vous allez devoir vous confronter aux hommes, des créatures qui, certes, vous ressemblent, mais vivent dans un monde si étranger au vôtre que vous avez peine à vous le représenter.

— Ces quatre Messagers sont prisonniers d'époques différentes. Comme vous le savez déjà, nous avons le pouvoir, dans notre Royaume, de contrôler le Temps : nous n'avons à subir ni les rigueurs de la chronologie, ni les atteintes de l'âge, ni, surtout, la mort. Le Temps pour nous est une totalité sans commencement ni fin et son déroulement ne peut nous affecter. Nous avons, par surcroît, la faculté de nous transporter parmi les hommes à n'importe quel moment de leur histoire. Hélas ! lorsque quelqu'un de notre race atteint la surface de la Terre, à quelque époque que ce soit, il est aussitôt soumis au temps des hommes : il devient sensible au vieillissement, subit les cycles du Soleil et de la Lune, et la mort... oui, la mort peut le saisir à tout moment. Chronalia se tait soudain et son regard se brouille, elle s'efforce, mais en vain, de ne pas laisser paraître son émotion. Quant à vous, une crainte indéfinissable vous envahit tous deux et vous échangez un regard qui trahit votre malaise.

Oui, mes enfants, reprend votre mère, vous allez l'un et l'autre devenir mortels, le temps de votre mission

La mort : jamais vous n'y aviez pensé, il vous est même impossible de la concevoir. Pourtant, vous allez, devoir vous habituer à cette idée : jamais peut-être, vous ne reverrez votre Royaume...

Le Sceptre d'Éternité reviendra à qui aura réussi à délivrer nos quatre Messagers, toi, ma fille, ou toi, mon fils. Si vous échouez tous deux, il appartiendra au Conseil du Temps de désigner un autre successeur au Trône et c'en sera fait de notre dynastie... Vous sentez alors tout le poids de votre responsabilité : vous devrez, l'un et l'autre, déployer tous vos efforts pour que le trône reste à votre lignée ; vous rêviez d'aventures ? Celles qui vous attendent dépassent largement tout ce que vous auriez pu imaginer.

Il va sans dire que vous devrez vous mesurer avec loyauté, avertit Chronalia. Sachez vous montrer dignes de votre rang, renoncez d'avance à toute bassesse, à toute perfidie et que l'intérêt

supérieur du Royaume guide toujours vos actes. Votre mère s'interrompt, puis garde le silence, comme pour vous inviter à méditer ses paroles.

Enfin, elle reprend :

— Votre première mission vous conduira à l'est de la France, en l'année à laquelle les hommes ont attribué le nombre **1425**. Je sais que cette division du temps en années ou en siècles n'a aucun sens pour vous ; il faut cependant vous y habituer dès à présent, car vous allez devoir vivre comme des créatures humaines. Celui que vous aurez pour tâche de délivrer en premier, vous le connaissez : il s'appelle Gayok le Preux...

Gayok le Preux ! Ce seul nom vous frappe de stupeur. Gayok le Preux ! Le plus célèbre des Messagers du Temps, le plus glorieux, l'un des plus grands sages du Royaume. Son nom, à lui seul, est déjà une légende et son visage grave et serein est connu de tous.

— Hélas ! je crains que la mort ne le guette, poursuit Chronalia. Il a tenté d'intervenir dans la guerre interminable que se livrent les hommes, là-haut, mais il n'a plus donné signe de vie. Il est en danger, je le sens, je le sais, et c'est à vous qu'il appartient désormais de le sauver. Vous allez être envoyés à l'endroit précis d'où lui-même est parti pour entreprendre sa propre mission. Là, vous devrez vous débrouiller pour retrouver sa trace. Dès votre arrivée à la surface de la Terre, il vous faudra « faire vite », comme disent les humains : là-haut, le temps n'attend pas ; vous apprendrez alors l'importance que peuvent avoir une heure, une minute, une seconde, même. Sachez vous adapter au temps des hommes et que, grâce à vous, Gayok le Preux revienne parmi nous, il le faut.

Vous gardez tous deux les yeux fixés sur votre mère ; vous n'osez plus, en effet, tourner la tête l'un vers l'autre. L'ampleur de la mission qui vous est confiée semble vous paralyser. De plus, vous êtes rivaux dorénavant. Car c'est le Sceptre d'Éternité qui est en jeu, et, bien que vous soyez décidés à vous montrer loyaux, vous

êtes chacun résolu à tout faire pour l'emporter et succéder ainsi à Chronalia.

Avant que vous ne soyez transportés à la surface de la Terre, il vous faut encore savoir certaines choses, poursuit votre mère. Vous aurez, n'en doutez pas, de nombreux ennemis à combattre et votre MAÎTRISE des armes sera essentielle pour vaincre ceux qui chercheront à vous nuire. Vous l'évaluerez exactement en lançant deux dés et en ajoutant 10 au chiffre obtenu. Vous inscrirez alors ce total dans la case MAÎTRISE du *Journal de Mission* que je confie à chacun de vous. Lorsque vous connaîtrez votre total de MAÎTRISE, vous devrez aussi déterminer la valeur de votre FORCE. C'est cette FORCE qui vous permettra de résister aux blessures, à la fatigue et, d'une manière générale, à toutes les épreuves qui vous obligeront à puiser dans les ressources de votre énergie vitale. Vous saurez quelle est votre FORCE en lançant à nouveau deux dés et en ajoutant 20 au chiffre Obtenu. N'oubliez pas d'inscrire ce total dans la case FORCE de votre *Journal de Mission*. Au cours de votre aventure, vous aurez parfois à combattre physiquement des adversaires, c'est hélas la loi dans le monde des hommes. En un tel cas, voici comment il faudra procéder lors de chaque Assaut.

Lancez deux dés pour vous-même. Ajoutez vos points de MAÎTRISE au résultat obtenu. Vous aurez ainsi calculé votre Total d'Attaque. • Lancez également deux dés pour votre adversaire • ajoutez ses points de MAÎTRISE au résultat obtenu. Vous connaîtrez ainsi son propre Total d'Attaque.

SI votre Total d'Attaque est supérieur à celui de votre adversaire, vous lui avez infligé une blessure.

- Si le Total d'Attaque de votre adversaire est supérieur au vôtre, c'est vous qui aurez reçu une blessure.

- Si votre adversaire et vous-même obtenez deux résultats égaux, ni l'un ni l'autre n'aura été blessé.

- Déterminez ensuite quelle est la gravité de la blessure, pour vous-même ou pour votre ennemi, puis lancez le deuxième Assaut et ainsi de suite jusqu'à la fin du combat.

Pour savoir quelle est la gravité d'une blessure infligée à un adversaire ou à vous-même, lancez à nouveau deux dés et reportez-vous aux dessins que j'ai tracés pour vous.

Si vous obtenez un total de :

2 : vous ou votre adversaire aurez été atteint à la tête. Dans ce cas, relancez aussitôt un dé. Le chiffre obtenu vous indiquera le nombre de points de FORCE perdus.

3 : le coup aura été porté à la main qui tient l'arme. Cette blessure entraîne une perte de 2 points de FORCE, mais elle réduit également de 1 point le total de MAÎTRISE de celui qui la reçoit (vous-même ou votre ennemi) et ce, pendant toute la durée du combat. Vous retrouverez votre total habituel de MAÎTRISE dès le combat suivant.

4 : le coup aura été porté au bras qui brandit l'arme. Cette blessure coûte 3 points de FORCE, mais elle réduit également de 1 point le total de MAÎTRISE de celui qui la reçoit (vous-même ou votre adversaire) et ce, pendant toute la durée du combat. Vous retrouverez votre total habituel de MAÎTRISE dès le combat suivant. Si, par extraordinaire, il arrivait que votre total de MAÎTRISE, ou celui de votre adversaire, soit réduit à zéro à la suite de blessures répétées à la main ou au bras qui brandissent l'arme, l'affrontement cesserait aussitôt, vous ou votre ennemi, selon le cas, étant alors considéré comme mort.

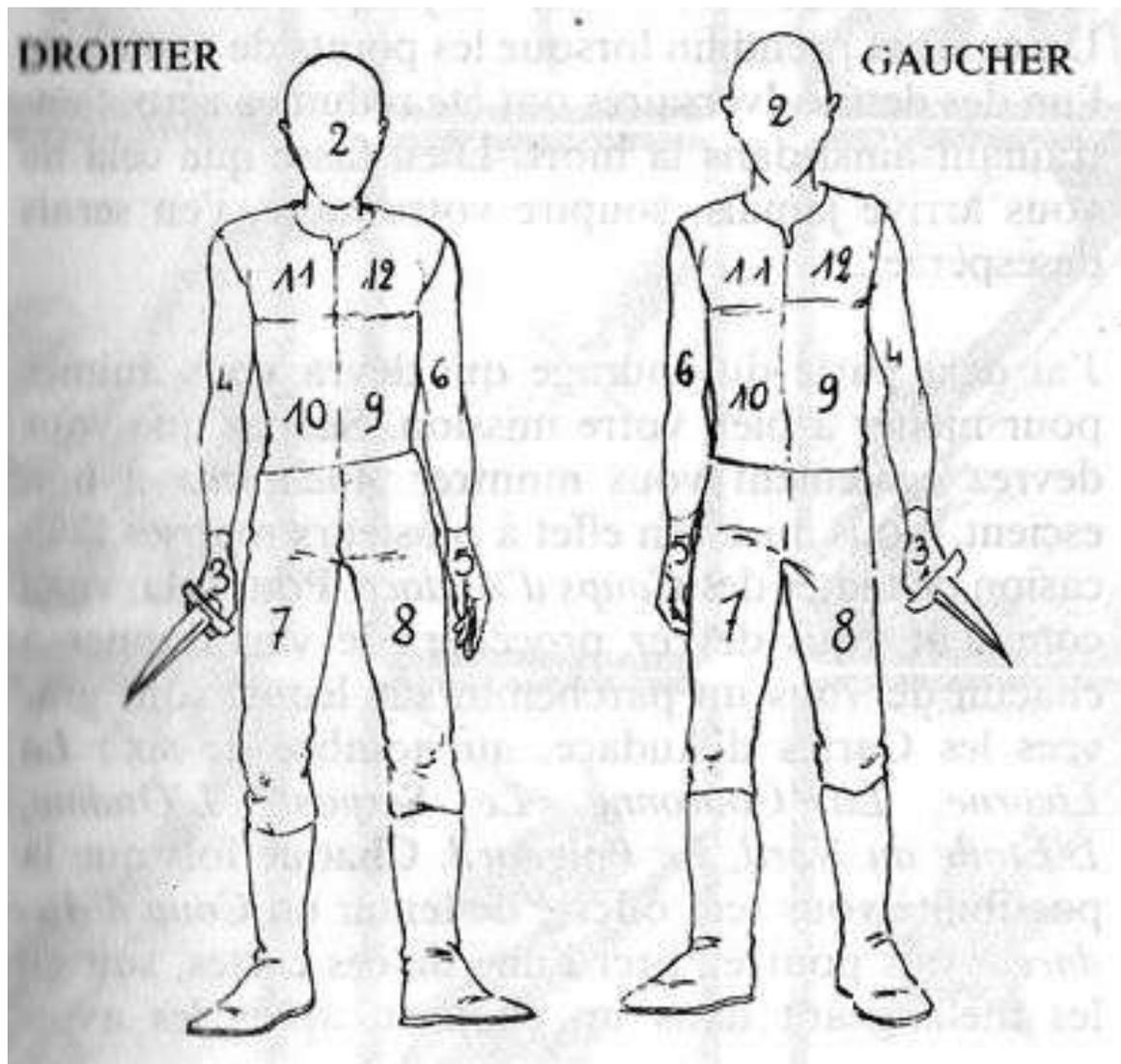
5 : le coup aura été porté à la main qui ne tient pas l'arme. La blessure entraîne la perte de 1 point de FORCE.

6 : le coup aura été porté au bras qui ne brandit pas l'arme. Cette blessure coûte 2 points de FORCE.

7 ou 8 : c'est l'une ou l'autre jambe qui aura été blessée. Il en résultera une perte de 2 points de FORCE et l'impossibilité de fuir le combat engagé.

9, 10, 11: ces blessures au thorax font perdre .1 points de FORCE.

12 : vous ou votre adversaire aurez été atteint dans la région du cœur. Dans ce cas, relancez aussitôt un dé. Le chiffre obtenu vous indiquera le nombre de points de FORCE perdus.



Si votre adversaire n'est pas un être humain, il vous sera indiqué, en fonction de la forme de son corps, quelle pénalité il convient de lui infliger à chaque blessure.

— Le courage est une des qualités essentielles dont vous devrez faire preuve au cours de votre entreprise, poursuit Chronalia, et je ne souhaite donc pas que vous vous dérobiez devant l'ennemi. Pourtant, il vous sera parfois nécessaire de prendre la fuite plutôt que de livrer bataille. Vous pourrez le faire lors de certains combats, à condition d'avoir lancé au moins *un Assaut* contre celui qui vous attaquera. Cependant, si par malheur vous recevez une blessure aux jambes au cours de cet Assaut, il ne vous sera alors plus possible de vous échapper et vous devrez de ce fait poursuivre le combat jusqu'à son terme. Un combat prend fin lorsque les points de FORCE de l'un des deux adversaires ont été réduits à zéro, l'entraînant ainsi dans la mort. Dieu fasse que cela ne vous arrive jamais, soupirez votre mère, j'en serais désespérée...

J'ai déjà parlé du courage qui devra vous animer pour mener à bien votre mission. Sachez que vous devrez également vous montrer *Audacieux* à bon escient. Vous aurez en effet à plusieurs reprises l'occasion de tenter des *Coups d'Audace*. Pour cela, voici comment vous devrez procéder : je vais donner à chacun de vous un parchemin sur lequel sont gravées les Cartes d'Audace, au nombre de six : *La Licorne, La Couronne, Le Serpent, L'Ondine, L'Étoile du Nord, Le Poignard*. Chaque fois que la possibilité vous sera offerte de tenter un *Coup d'Audace*, vous pourrez tirer l'une de ces cartes, soit en les mélangeant dans un chapeau après les avoir découpées, soit en fermant les yeux et en plantant au hasard la pointe d'un crayon sur le parchemin. Chaque carte ainsi désignée par le sort entraînera des conséquences dont le détail vous sera indiqué en temps utile. Je dois cependant vous avertir que choisir d'être *Audacieux* présente bien des dangers. Il se peut que vous en tiriez des avantages exceptionnels, mais le plus souvent, les *Coups d'Audace* vous feront courir le risque de subir de grands malheurs. Sachez donc vous montrer prudents. Autre chose à présent : vous ne pourrez réussir votre mission





qu'en vous maintenant dans la meilleure condition physique possible ; pour cela vous devrez absorber régulièrement une nourriture équilibrée en prenant deux repas par jour qui vous feront gagner chacun 2 points de FORCE. Soyez rigoureux dans votre alimentation, car s'il vous arrivait de manger pour la troisième fois dans la même journée, vous perdriez alors 1 point de FORCE pour cause d'indigestion. Les occasions de prendre un repas seront nombreuses ; parfois, il vous faudra de l'argent pour payer votre nourriture. Chez les hommes, la monnaie la plus courante est constituée de Pièces d'Or. Je ne puis malheureusement pas vous en donner : elles n'existent pas en notre monde et il faudra vous débrouiller pour en acquérir par vous-même, ce sera l'occasion d'exercer votre ingéniosité. Vous devrez également trouver des armes par vos propres moyens, je ne puis pas davantage vous aider en cela. Venons-en maintenant au dernier point de mes recommandations : pour faciliter votre adaptation au monde des hommes, je vais vous donner la possibilité d'acquérir deux talents qui vous permettront de mieux affronter certaines situations difficiles. Grâce aux pouvoirs dont je dispose, vous assimilerez CES Deux talents à votre insu, sans avoir le moindre effort à faire pour cela. C'est à chacun de vous de décider quels talents vous souhaitez pouvoir exercer ; vous les choisirez parmi les sept que je vais vous énumérer à présent :

1. Le talent d'ARMURIER vous permet de fabriquer ou de réparer certaines armes sans vous donner pour autant d'habileté supplémentaire dans leur maniement.
2. Le talent de BOTANISTE permet de distinguer les bonnes plantes des mauvaises et de fabriquer des potions bienfaisantes pour soi-même ou des poisons pour ses ennemis.
3. Le talent de CHARPENTIER donne l'habileté nécessaire pour construire ou réparer une maison, une embarcation, etc.
4. Le talent de DESSINATEUR permet de faire des portraits très ressemblants. Vous pourrez ainsi, par exemple, dessiner le visage de quelqu'un que vous recherchez et montrer ce croquis à des

témoins qui vous indiqueront éventuellement où trouver cette personne.

5. Le talent de MUSICIEN donne la possibilité d'adoucir les mœurs de certains êtres hostiles et aussi de gagner un peu d'argent en jouant dans des fêtes ou des cabarets. Si vous possédez ce talent, l'occasion vous sera donnée par la suite de vous procurer un ou plusieurs instruments de musique dont vous pourrez jouer à votre convenance.

6. Le talent de PRESTIDIGITATEUR permet de faire des tours de magie impressionnants, mais aussi de subtiliser habilement un objet ou de créer une illusion au moment opportun.

7. Enfin, le talent de ZOOLOGISTE vous donne une bonne connaissance du monde animal grâce à laquelle il vous sera parfois possible d'éviter l'attaque d'une bête féroce ; vous pourrez même, le cas échéant, vous faire de cette créature un allié contre vos ennemis.

Choisissez dès à présent deux de ces talents et dès votre arrivée à la surface de la Terre, ils vous seront acquis. Voilà donc ce que j'avais à vous dire, à toi mon fils, à toi ma fille. J'attends de vous que vous soyez dignes de notre lignée, j'attends de vous sagesse, courage, générosité, intelligence. Chronalia se tait et un long silence s'installe dans la salle du trône tandis que vous choisissez chacun les deux talents qui vous semblent les plus utiles. Enfin, votre mère reprend la parole : — Êtes-vous prêts à entreprendre votre mission? vous demande-t-elle.

Vous savez l'un et l'autre que l'honneur de votre race repose désormais sur vous et, d'un même mouvement, vous hochez tous deux la tête en signe d'assentiment. Chronalia vous invite alors à la suivre au-dehors. Sur la rive du Lac aux Sept Clartés, les Sages du Conseil du Temps se sont rassemblés en votre honneur. Le visage grave, impassible, ils ont revêtu leur tenue d'apparat pour ajouter à la solennité de l'événement. Chronalia vous mène en silence jusqu'au bord de l'eau. Là, elle se tourne vers vous.

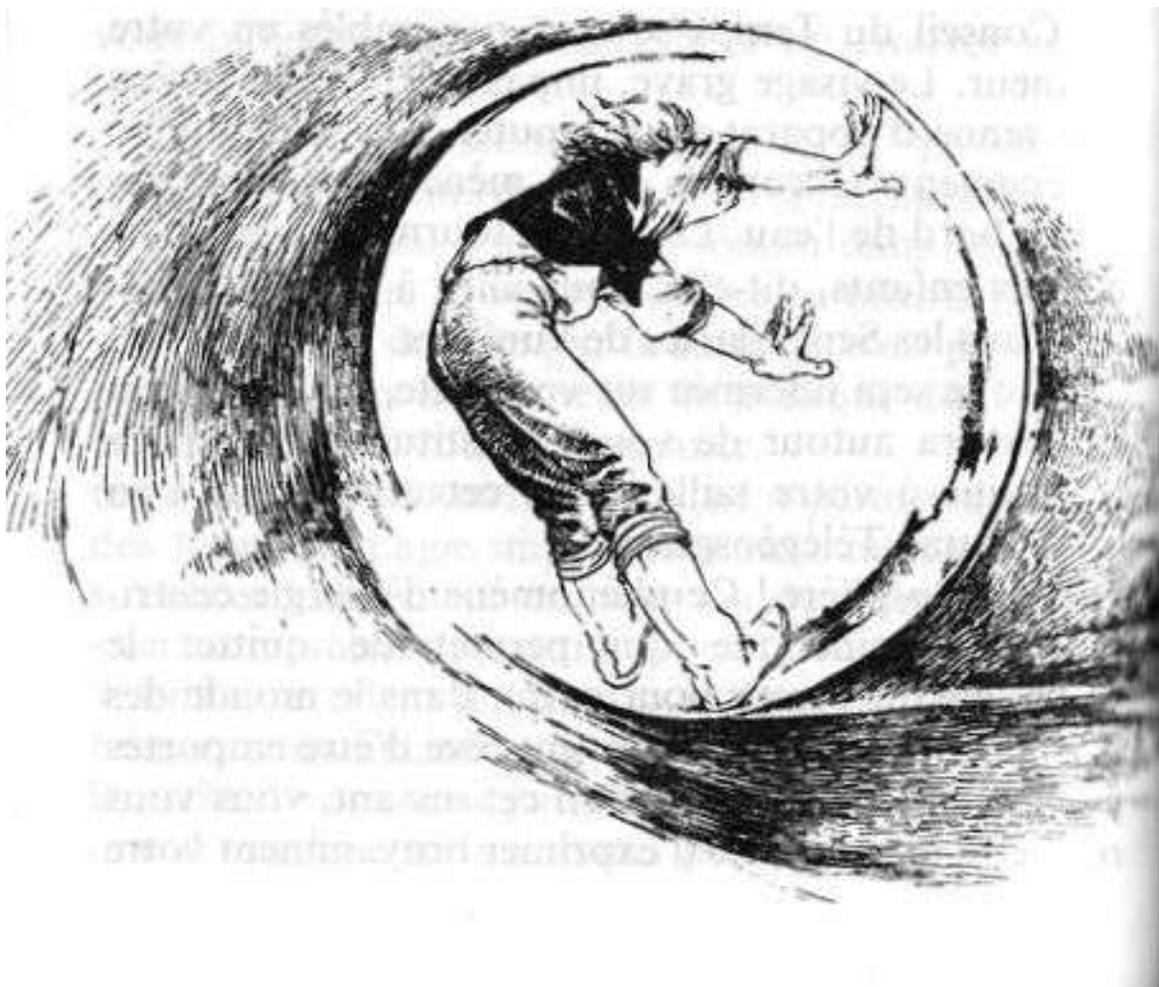
Mes enfants, dit-elle, vous allez à présent pénétrer dans les Sept Clartés de l'univers. Lorsque l'eau du Lac se sera refermée sur votre tête, un tourbillon se formera autour de vous, constituant un espace sphérique à votre taille. C'est cet espace que l'on nomme une Télégéosphère.

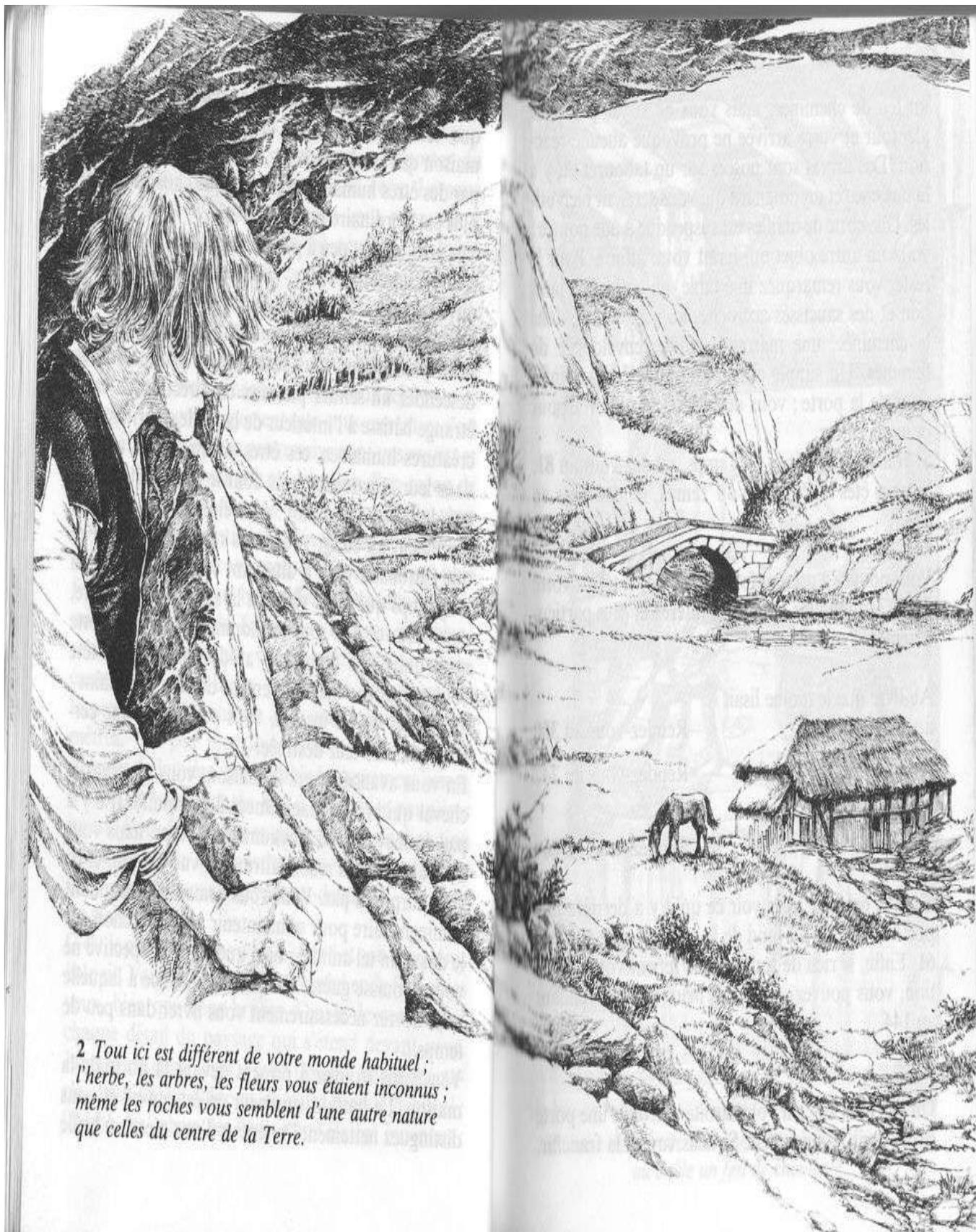
La Télégéosphère ! Ce phénomène d'énergie centrifuge hydrocinétique qui permet de quitter le Royaume du Temps pour entrer dans le monde des hommes ! Vous avez si souvent rêvé d'être emportés par une Télégéosphère qu'en cet instant, vous vous retenez à grand-peine d'exprimer bruyamment votre joie. Mais la gravité de la cérémonie s'accommoderait mal d'une telle manifestation d'enthousiasme et vous parvenez tous deux à rester silencieux. — Vous arriverez à la surface de la Terre à l'endroit même où Gayok le Preux a lui-même entrepris la mission qui l'a conduit à la captivité. J'ignore où il se trouve, j'ignore qui le détient, c'est à vous de découvrir sa trace, et de le délivrer. Vous n'emporterez rien avec vous en dehors des vêtements dont vous êtes habillés. Du monde des hommes, vous savez ce que vous ont enseigné vos maîtres ; ce monde, il vous appartient désormais d'y pénétrer et d'y survivre sans jamais oublier l'objectif de votre mission. Si vous réussissez, vous reviendrez alors parmi nous, puis vous repartirez pour tenter de délivrer un deuxième Messenger du Temps. Quatre missions réussies vous donneront le droit d'hériter du Sceptre d'Éternité. Je souhaite vous revoir bientôt.

Ayant prononcé cette dernière phrase, Chronalia s'éloigne sans se retourner. Vous voici seuls tous les deux, seuls et rivaux, devant les Sages du Conseil qui attendent que vous vous avanciez dans l'eau du Lac aux Sept Clartés.

Vous connaissez à présent la nature de votre mission, et les règles qui vous permettront d'évoluer dans le monde des hommes. Si vous êtes une fille, VOUS serez la Princesse du Temps, si vous êtes un garçon, vous serez le Prince du Temps.

Le moment est venu pour vous de plonger dans l'eau du lac. Vous avancez l'un et l'autre d'un pas résolu sous le regard des Sages et bientôt vous avez de l'eau jusqu'au cou. Lorsque vous faites le dernier pas décisif, une force étrange se met en mouvement et vous sentez un espace se créer autour de vous. Vous avez la tête sous l'eau, mais vous respirez librement et vous gardez sans peine les yeux ouverts. Les Sept Clartés de l'univers se mettent alors à tourbillonner DANS un maelstrôm épais et un vertige vous gagne. Une sensation d'engourdissement se répand peu à peu dans tout votre corps ; il devient impossible de faire le moindre geste : vous avez l'impression d'être paralysé, pétrifiés. Vous sentez confusément que vous vous éloignez l'un de l'autre, puis, brusquement tout s'obscurcit et vous plongez tous deux dans les ténèbres. Rendez-vous au. [2](#)





2 Tout ici est différent de votre monde habituel ;  
l'herbe, les arbres, les fleurs vous étaient inconnus ;  
même les roches vous semblent d'une autre nature  
que celles du centre de la Terre.

Vous ignorez quel mystérieux itinéraire la Télégéosphère a pu emprunter pour vous transporter du Royaume du Temps à la surface de la Terre. Lorsque l'obscurité se dissipe enfin, vous vous retrouvez à plat ventre dans une grotte où pénètre une faible lumière. Vous clignez les yeux, vous vous frottez les paupières : c'est comme si vous veniez de vous éveiller d'un sommeil lourd et sans rêves. La Télégéosphère a disparu, à présent. Vous êtes à nouveau libre de vos mouvements et vous vous relevez avec lenteur. L'engourdissement que vous ressentiez s'est dissipé, vous reprenez progressivement vos esprits et vous faites quelques pas en direction d'un rayon de lumière. Vous avancez en ouvrant grand les yeux pour essayer de distinguer d'éventuels obstacles. A mesure que vous progressez, la lumière devient plus forte. C'est une clarté bien différente de celle qui illumine le Royaume du Temps : on la dirait plus blanche, plus intense, elle vous paraît presque menaçante. Vos yeux vous piquent et s'embuent de larmes. Vous franchissez ainsi quelques dizaines de mètres. Un peu plus loin devant vous, la grotte s'élargit, la lumière vous semble brusquement insoutenable et vous avez du mal à garder les paupières levées. Vous faites encore quelques pas en direction d'une ouverture qui constitue apparemment l'entrée de la grotte et vous regardez au-dehors. Le ciel !

C'est le ciel que vous voyez d'abord et son éclat vous éblouit. Vous ne pouvez vous empêcher de fermer les yeux, bien que vous brûliez d'envie de contempler chaque détail du paysage qui s'étend devant vous. Jamais, en effet, vous n'avez observé pareil spectacle. Tout ici est différent de votre monde habituel : l'herbe, les arbres, les fleurs vous étaient inconnus ; même les roches vous semblent d'une autre nature que celles du centre de la Terre. Quant à cette maison que vous apercevez, cette maison construite par des êtres humains, voilà quelque chose d'encore plus extraordinaire pour vous. Vos yeux se sont peu à peu accoutumés à la clarté du ciel et vous parvenez maintenant à les garder ouverts : la maison, ce témoignage de la présence des

hommes, vous fascine et vous attire irrésistiblement. Avec précaution, vous sortez de la grotte et vous descendez un sentier pierreux en direction de cette étrange bâtisse à l'intérieur de laquelle s'abritent des créatures humaines, ces êtres si semblables à vous dans leur apparence, mais dont le destin est si éloigné du vôtre. Ou plutôt : *était* éloigné, car, avec un pincement au cœur, vous vous rappelez soudain ce que Chronalia vous a dit avant votre départ ; aussi longtemps que vous vivrez à la surface de la Terre, vous serez ce que sont les hommes : mortels. Cette mort qui plane désormais au-dessus de votre tête vous rapproche inexorablement des êtres humains : à compter de cet instant, vous partagez d'une certaine manière leur destinée. En vous avançant vers la maison, vous observez le cheval qui broute placidement à proximité. Il n'y a pas de chevaux, au Royaume du Temps, mais vous avez appris à les reconnaître et la vue de celui-ci ne vous surprend pas. Vous vous demandez cependant comment faire pour se maintenir à califourchon sur le dos d'un tel animal ; bien que cette perspective ne vous réjouisse guère, c'est une expérience à laquelle vous devrez nécessairement vous livrer dans peu de temps...

Vous vous trouvez à présent devant la porte de la maison. Le battant supérieur en est ouvert et vous distinguez nettement l'intérieur d'une pièce où brûle un feu de cheminée, mais vous ne voyez personne alentour et votre arrivée ne provoque aucune réaction. Des armes sont posées sur un tabouret : il y a là une épée et un poignard qui vous seraient bien utiles. Une cotte de mailles est suspendue à une poutre : voilà un autre objet qui ferait votre affaire. Pour le reste, vous remarquez une table, un coffre, un jambon et des saucisses accrochés au plafond, et, dans la cheminée, une marmite joufflue enveloppée de flammes. Un simple crochet ferme le battant inférieur de la porte ; vous décidez de le soulever pour pouvoir entrer.

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [81](#)

Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [178](#)



2 Vous distinguez nettement l'intérieur d'une pièce où brûle un feu de cheminée.

### 3

Vous pouvez à présent fouiller la pièce si tel est votre désir. A quoi allez-vous vous intéresser plus particulièrement ?

Au livre que le moine lisait à sa table ?      Rendez-vous au [350](#)

A un coffret posé à côté ?      Rendez-vous au [242](#)

Au contenu des tiroirs de la table ?      Rendez-vous au [264](#)

Si vous préférez aller voir ce qu'il y a derrière une porte aménagée au fond de la pièce, rendez-vous au [61](#). Enfin, si rien de tout cela ne retient votre attention, vous pouvez quitter les lieux en vous rendant au [144](#).

### 4

Un peu plus loin sur votre droite se trouve une porte située dans le mur ouest. Si vous voulez la franchir, rendez-vous au [79](#). Si vous préférez continuer tout droit, vous arriverez bientôt à un croisement ; vous pourrez alors tourner à gauche, en direction de l'est (rendez-vous au [98](#)) ou continuer tout droit en vous rendant au [143](#).

### 5

En vous faisant tirer cette carte, le Destin a décidé de vous faciliter quelque peu la tâche ; le bateau, en effet, se met à tanguer dangereusement et l'un des soldats tombe à l'eau ; emporté par le courant, il ne tarde pas à se noyer, ce qui réduit à quatre le nombre de vos adversaires, deux pour Furyos, deux pour vous. Vous choisirez vous-même le soldat noyé et vous répartirez les combattants à votre guise. Si Furyos parvient à tuer ses deux adversaires, il ne vous aidera pas à vous débarrasser des vôtres, vous ne devrez compter que sur vous-même. Et maintenant, retournez au [133](#) pour vous battre.

## 6

— Tu as réussi à échapper aux Mollues ? Tu as eu de la chance. Dommage que tu n'aies pas eu l'occasion d'en tuer au moins une, déclare le pendu, j'en aurais été enchanté.

Si vous souhaitez poser une question à Zeugma, « celui qui sait », rendez-vous au [337](#). Si vous préférez le laisser là et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [130](#).

## 7

Vous vous trouvez dans une salle de dimension moyenne à laquelle aboutit, à votre gauche, c'est-à-dire à l'est, un escalier qui monte du deuxième étage. Derrière vous, au sud, vous voyez une arcade que vous pouvez franchir pour arriver dans un couloir orienté est-ouest. Si vous souhaitez aller à l'est, rendez-vous au [59](#). Si vous préférez aller à l'ouest, rendez-vous au [26](#).

## 8

— Ça aussi, c'est nouveau, dit le garde en vous montrant du doigt. Fais voir un peu ce que tu sais faire.

A l'aide du jeu de cartes de Tiburce, vous exécutez sous ses yeux un tour de magie impressionnant qui le laisse stupéfait.

— C'est un véritable prodige ! s'exclame-t-il lorsque vous avez terminé. Nul doute que le Maître aimera ton spectacle, allez, entrez !

Il ouvre grand la porte et vous fait pénétrer à l'intérieur de la forteresse. Rendez-vous au [182](#).

## 9

Vous avez tiré la mauvaise carte. En proie à une panique soudaine, vous cherchez désespérément à fuir, mais vous ne savez plus où vous êtes : impossible de retrouver votre chemin. Vous finissez par arriver dans un marécage pestilentiel où vous vous enfoncez inexorablement, tandis que retentissent au loin les rires des Mollues. Votre aventure est terminée, jamais plus vous ne reverrez le Royaume du Temps.

## 10

Vous remarquez sur le sol des vers de vase dont le nain se servait pour pêcher. Il vous faut en couper un en deux dans le sens de la longueur pour réaliser la recette de la Juventiane. Si vous avez le talent de ZOOLOGISTE, vous n'aurez aucun mal à y parvenir à l'aide de votre poignard ; dans le cas contraire, le ver se tortille sans cesse et vous finissez par vous entailler un doigt, ce qui vous coûte 1 point de FORCE. C'est le prix à payer pour obtenir votre moitié de ver que vous rangerez dans le tube de métal pris dans la chapelle du moine.

— Que fais-tu donc là ? s'étonne Furyos le Court.

— Il y en a qui coupent les cheveux en quatre, moi, je coupe les vers en deux, répondez-vous d'un air énigmatique.

Le nain hausse les épaules, sans chercher à comprendre, et vous retournez au [207](#) pour connaître la suite des événements.



L'homme a parlé de guerre, c'est là un excellent moyen de l'émouvoir.

— Mes parents ? ils sont morts, déclarez-vous d'un ton pathétique, la guerre les a tués.

Votre ruse n'a rien de glorieux ; vous venez tout juste de mettre le pied à la surface de la Terre et, déjà, vous vous conduisez à la manière des hommes : en employant le mensonge et l'artifice. La méthode est efficace, cependant : l'inconnu vous regarde avec compassion ; de toute évidence, vous avez touché un point sensible.

— Ah, la guerre, soupire-t-il, elle est partout, elle déferle du nord au midi, de l'est à l'ouest, elle fait rage depuis tant et tant d'années qu'elle pourrait bien durer cent ans. La guerre, je l'ai faite, poursuit-il, l'air accablé, vingt années de guerre au service du Royaume de France, vingt années de fer et de sang, vingt blessures, une par an, et sans doute davantage. Aujourd'hui enfin, me voici de retour chez moi en quête d'un peu de tranquillité. Mais à peine me suis-je défait de mes armes et de ma cotte de mailles que tu viens t'en emparer au cœur de mon propre logis. Sais-tu t'en servir, au moins ?

— Mieux que personne ! répliquez-vous avec assurance.

L'homme a un sourire paternel : votre aplomb l'amuse.

— Moi aussi, je pensais cela, à ton âge, dit-il, et j'en tirais fierté, mais à présent, je souhaiterais n'avoir Jamais touché une épée. La mienne a trop souvent ruisselé du sang de mes ennemis, je ne veux plus tuer, plus jamais. Aussi, garde-la, garde également mon poignard et ma cotte de mailles. Je suis trop heureux de m'en débarrasser et si mes armes te protègent, au moins auront-elles encore servi à quelque chose. Tout cela est à toi, désormais, Eudes le Doux te le donne.

— Eudes le Doux ? répétez-vous d'un ton interrogateur.

— C'est mon nom, Eudes le Doux, au service du Roi de France. Mais dis-moi, puisque tes parents sont morts, n'as-tu pas d'autre famille? Ou des amis ?

L'homme vous a donné ses armes : voilà déjà un résultat appréciable. Mais peut-être pourrez-vous obtenir davantage ? Si vous souhaitez lui parler de Gnyok le Preux, rendez-vous au [94](#). Si vous préférez ne rien lui dire du Messager du Temps, de peur de Commettre un impair, rendez-vous au [265](#).

## 12

Vous parcourez une demi-douzaine de pas ; le couloir tourne alors brusquement à angle droit en direction de l'est. Vous continuez d'avancer et vous arrivez devant une porte aménagée dans le mur sud. Si vous voulez franchir cette porte, rendez-vous au [74](#). Si vous préférez continuer tout droit, rendez-vous au [78](#).

## 13

— Je te répondrai volontiers, jolie princesse, et je répondrai même à deux de tes questions, car tu es si belle et si gracieuse que je ne puis faire moins... « Jolie Princesse ? » Vous êtes interloquée ! Zeugma sait-il vraiment tout ? Quoi qu'il en soit, vous avez rendez-vous au [227](#) pour choisir les deux questions que vous souhaiteriez lui poser.



## 14

C'est en toute connaissance de cause que vous poursuivez votre chemin. Vous savez en effet que l'étang du Grand Montfaucon est peuplé par les Mollues dont Eudes le Doux vous a abondamment parlé. Il a pris soin de vous avertir : les Mollues détestent les femmes et si vous voulez en rencontrer pour leur demander ce

qu'elles savent de Gayok le Preux, vous devez à tout prix vous déguiser en homme. Ni vos vêtements, ni votre coiffure ne trahissent votre sexe : vous êtes habillée comme pourrait l'être un garçon et coiffée de même. En revanche, votre visage est nettement celui d'une jeune fille, il faut donc le dissimuler. La méthode la plus efficace consisterait à porter une fausse barbe et une fausse moustache, mais Où en trouver dans cette forêt ? C'est la question que vous vous posez lorsque vous entendez soudain le cri d'un animal. Intriguée, vous vous enfoncez dans les sous-bois et vous vous rendez au [331](#) pour découvrir la créature qui se manifeste ainsi.

## 15

— Nous n'avons plus rien à nous dire, déclarez-vous d'un ton grave, séparons-nous à présent. Vous vous trouvez maintenant sur la berge, à proximité du bateau amarré à un arbre, et dans lequel gisent les cadavres des soldats. Face à face, vous restez tous deux immobiles un bref instant, puis vous tombez dans les bras l'un de l'autre et vous vous embrassez. Presque aussitôt, vous vous reprenez, comme honteux de vous être laissé aller à cette démonstration sentimentale.

— Partons, il est temps, dites-vous.

— Oui, adieu, ou peut-être... à bientôt...

Vous adressez alors un signe de tête à Furyos le Court qui n'a rien osé dire, puis vous rejoignez le pont où vous attendent Ocrelune et le poney du nain. Vous remontez tous deux en selle, puis vous vous mettez en chemin. Vous avez la tentation de jeter un regard derrière vous, sur la berge, là où vous avez fait vos adieux, mais vous vous en abstenez ; toute sensiblerie serait malvenue.

— Accepterais-tu de me conduire à la forteresse de Mulgrâce ? demandez-vous au nain.

C'est prendre de bien grands risques... répond-il. Je veux délivrer mon ami, lui expliquez-vous. Je veux l'arracher aux griffes de ce monstre, je veux «battre Gouttard, comme j'ai abattu Mimol, et je ferai ce qu'il faudra pour cela. Alors ? Acceptes-tu de m'accompagner là-bas ?

Furyos le Court réfléchit un instant.

— J'aimerais tant me venger de Gouttard... murmure-t-il, et puis, peut-être y aura-t-il de l'or à prendre au passage ?

— Sans doute, et tu en auras la moitié, comme promis.

— Soit, dans ce cas, j'accepte ! Ah, si seulement je pouvais tenir Gouttard à portée de ma hache ! Allons, c'est d'accord, nous sommes alliés, désormais, et je te promets de t'aider de mon mieux pour délivrer ton ami et abattre Gouttard ! Je hais Gouttard, je hais ceux qui le servent, je hais tout le monde, mais je suis ton ami !

Cette amitié vous sera infiniment précieuse dans l'avenir. Dorénavant, en effet, Furyos le Court combattra à vos côtés. Il dispose de 10 points de MAÎTRISE et de 15 points de FORCE (moins ceux qu'il a pu perdre au cours du combat avec les soldats), mais surtout, lorsqu'il est furieux, ses points de MAÎTRISE et de FORCE *doublent* pendant la durée du combat. Pour savoir si le nain sera furieux ou pas, lancez un dé au début de chaque bataille que vous aurez à livrer avec lui. Si vous obtenez un chiffre pair, le nain conservera ses points habituels. Si le dé vous donne un chiffre impair, Furyos sera en colère et ses points doubleront. A la fin du combat, vous diviserez alors par deux son total de FORCE (si c'est un nombre impair, arrondissez le résultat au chiffre supérieur).

— Viens, dit le nain, nous allons prendre la direction de la Tour des Effraies, De là, tu pourras voir la forteresse de Malgrâce.

Tandis que vous chevauchez, la pluie se met à tomber ; la vie à la surface de la Terre n'a pas que des avantages et vous vous prenez à regretter le climat toujours tiède et sec du Royaume du

Temps... Mais l'heure n'est pas à la nostalgie... Vous avez douze lieues à parcourir pour atteindre la Tour des Effraies. Là, vous déciderez de ce qu'il convient de faire pour tenter de secourir Gayok le Preux. En Attendant, vous observez les fleurs qui parsèment le talus, de part et d'autre du sentier. Si vous avez le talent de BOTANISTE, rendez-vous au [34](#). Dans le cas contraire, vous vous contentez d'apprécier les charmes du paysage en essayant tant bien que mal de vous protéger de la pluie. Vous avez voyagé plusieurs heures lorsque apparaît enfin, sur une hauteur diluée droit devant vous, la sinistre Tour des Effraies. Rendez-vous au [211](#).

## 16

Vous suivez ce chemin sans savoir où il mène, mais pour l'instant, sa direction vous importe peu, l'essentiel étant qu'il vous éloigne le plus possible du territoire des Mollues. Si vous avèz perdu des points de FORCE, vous pouvez prendre un repas, à condition que vous soyez en possession d'un morceau de jambon et d'une saucisse. D'après vos observations par rapport au soleil, le sentier est orienté au sud-est et vous le parcourez sur une distance d'environ quatre lieues sans rencontrer personne. Enfin, vous apercevez au loin une chapelle délabrée, bâtie en bordure d'un bois. Une pancarte rongée par les vers indique ; Bois de Mort Mare. Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [95](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [255](#).

## 17

La nuit de sommeil que vous venez de passer vous a permis de reprendre 2 points de FORCE, tant vous avez dormi profondément et paisiblement. Le soleil s'est à peine levé que vous vous mettez déjà en route, vous sur Ocrelune, le nain sur son poney. Vous longez tous deux la rivière en direction de l'est et après avoir parcouru trois lieues, vous arrivez en vue du pont de la Welque ; c'est un pont de pierre arrondi qui ressemble à la carapace d'une tortue. Vous le franchissez et vous poursuivez votre chemin. Bientôt, une désagréable surprise vous attend : il

se met en effet à pleuvoir ! La vie à la surface de la Terre n'a pas que des avantages, et vous vous prenez à regretter le climat toujours tiède et sec du Royaume du Temps... Mais l'heure n'est pas à la nostalgie... Vous avez douze lieues à parcourir pour atteindre la Tour des Effraies du sommet de laquelle on peut observer la forteresse de Malgrâce. Là, vous déciderez de ce qu'il convient de faire pour tenter de secourir Gayok le Preux. En attendant, vous regardez les fleurs qui parsèment le talus, de part et d'autre du sentier. Si vous avez le talent de BOTANISTE, rendez-vous au [34](#). Dans le cas contraire, vous vous contentez d'apprécier les charmes du paysage en essayant tant bien que mal de vous protéger de la pluie. Vous avez voyagé plusieurs heures lorsque apparaît enfin, sur une hauteur située droit devant vous, la sinistre Tour des Effraies. Rendez-vous au [211](#).

## 18

L'homme s'est penché vers vous et regarde d'un air désolé le sang couler de votre nez. — Te voilà bien mal en point, pauvre damoiseau, dit-il, mais aussi, quelle idée de t'enfuir ainsi. Ai-je donc l'air si mauvais ? C'était plutôt à moi d'avoir peur. Allons, viens.

Il vous aide à vous relever et vous fait asseoir sur le tabouret, puis il prend un morceau d'étoffe, verse dessus un peu d'eau de la cruche posée sur la table et vous essuie le visage. Le sang est bientôt étanché et la douleur s'apaise, mais la blessure qu'a subie votre amour-propre continue, elle, de vous faire cruellement souffrir. C'est la première fois que vous rencontrez un homme et déjà, vous vous ridiculisez. De plus, vous avez fait preuve de couardise, ce dont votre mère serait navrée si elle l'apprenait. Quant à votre sœur, si elle aussi savait que vous avez tenté de vous enfuir la première fois que vous avez vu un homme, elle ne vous épargnerait pas ses quolibets ! Bref, les choses commencent plutôt mal !

— Pourquoi as-tu pris mon épée et tout mon attirail? demande l'homme. Tu me sembles un peu jeune et bien maladroit pour

jouer à la guerre. Vous lui expliquez alors que vous n'avez l'intention de faire la guerre à personne, mais que vous avez besoin d'armes pour vous défendre.

— Que fais-tu donc seul sur les chemins? Et d'abord, d'où viens-tu ? interroge l'inconnu.

— Je viens... de très loin, vous contentez-vous de répondre.

— Et tes parents, où sont-ils ?

Voilà une question bien embarrassante : vous ne pouvez évidemment pas lui révéler ce que, de toute façon, il ne croirait pas. Cet homme paraît bien disposé à votre égard ; apparemment, il ne vous en veut pas d'avoir pénétré chez lui sans avoir été invité. Il faut profiter de la situation. Peut-être pourra-t-il vous aider si vous savez vous y prendre ? La meilleure tactique à adopter, c'est de faire appel à ses sentiments. Une idée vous vient alors à l'esprit. Rendez-vous au [11](#).

## 19

Les dernières marches de l'escalier vous paraissent bien difficiles à gravir tandis que le Carillon de la Mort retentit au sommet de la tour pour annoncer que vous avez pris 15 ans d'un coup. Vous vous trouvez à présent au troisième étage, dans une petite salle au milieu de laquelle aboutit l'échelle qui permet de monter du deuxième étage jusqu'ici, une échelle que vous auriez eu tout intérêt à découvrir plus tôt, lorsqu'il en était encore temps... Quoi qu'il en soit, il s'agit maintenant d'accéder au quatrième étage. Une arcade située au sud permet d'arriver dans un couloir orienté est-ouest. Si vous souhaitez prendre la direction de l'ouest, rendez-vous au [26](#). Si vous préférez aller à l'est, rendez-vous au [59](#).

## 20

Vous avez tiré la mauvaise carte. A votre grande stupéfaction, les Mollues jettent à terre leurs couteaux de cuisine, puis, éclatant de rire, elles se précipitent sur vous pour vous embrasser. Elles vous couvrent de baisers mouillés et vous envoient directement au [218](#).

## 21

Cette carte vous est fatale. Le bateau, en effet, se met à tanguer dangereusement et vous êtes précipités à l'eau, Furyos et vous ; le courant vous emporte et vous ne tardez pas à vous noyer tous les deux, ce qui, bien entendu, met un terme à votre mission.

## 22

— Tu veux donc me faire mourir? s'indigne le pendu. Sache que Zeugma ne vit que par son arbre, et passe ton chemin.

A partir de cet instant, il refuse de vous répondre le moindre mot, quelle que soit votre insistance. Il semble que vous l'ayez gravement offensé. Il ne vous reste donc plus qu'à le laisser là et à poursuivre votre route en vous rendant au [130](#).

## 23

Le sol du sentier devient boueux, et Ocrelune éprouve quelque difficulté à progresser. Enfin, vous arrivez à la lisière des arbres et le spectacle qui s'offre alors à vos yeux vous fige d'épouvante. Un marécage s'étend devant vous dans lequel sont plantés des piquets de bois qui forment une sorte de longue barrière. Derrière cette barrière, des êtres amorphes, dont on devine qu'ils ont appartenu à l'espèce humaine, baignent dans des eaux croupies recouvertes d'une vase verdâtre. Ces créatures de cauchemar laissent échapper des plaintes déchirantes comme autant d'appels désespérés que personne n'entend, à part vous, bien sûr. Jamais vous n'auriez pensé qu'une telle horreur pût exister et, en cet instant, vous n'éprouvez plus qu'une seule envie

: retourner au Royaume du Temps. Vous vous ressaisissez très vite, cependant, et vous descendez de cheval pour vous approcher prudemment du marécage. L'un de ces êtres flasques et visqueux se trouve plus près du bord que les autres. Il a remarqué votre présence et, dans un mouvement d'une lenteur de mollusque, il tourne vers vous ce qui lui tient lieu de tête,

t- 'au'ez 'oi, gémit-il. 'i 'e 'ou 'oyez, 'au'ez 'oi, 'e 'ou 'en 'u'iie...

La créature s'exprime dans un langage difficilement Compréhensible ; on dirait qu'elle n'a pas la force d'articuler clairement les mots qu'elle veut prononcer, mais il vous semble avoir saisi le sens de ses paroles. D'après vous, elle a dit : « Sauvez-moi, qui que vous soyez, sauvez-moi, je vous en supplie. » Si vous souhaitez porter secours à ce malheureux, rendez-vous au [215](#). Si vous préférez rester où vous êtes en essayant de comprendre ce qu'il tentera peut-être de vous dire, rendez-vous au [234](#). Enfin, si cette vision d'horreur dépasse ce que vous pouvez supporter, vous avez la possibilité de rebrousser chemin jusqu'à la bifurcation et de reprendre la direction dont vous aviez choisi de vous écarter. Rendez-vous pour cela au [35](#).

## 24

Le sol du sentier devient boueux et Ocrelune éprouve quelque difficulté à progresser. Enfin, vous arrivez à la lisière des arbres et le spectacle qui s'offre alors à vos yeux vous fige d'épouvante. Un marécage s'étend devant vous, dans lequel sont plantés des piquets de bois qui forment une sorte de longue barrière. Derrière cette barrière, des êtres amorphes, dont on devine qu'ils ont appartenu à l'espèce humaine, baignent dans des eaux croupies recouvertes d'une vase verdâtre. Ces créatures de cauchemar laissent échapper des plaintes déchirantes comme autant d'appels désespérés que personne n'entend, à part vous, bien sûr. Ainsi donc voici les victimes des Mollues, ces hommes et ces femmes rendus mous par les horribles sorcières de l'Étang du Grand Montfaucon. Tous ces mous marinant dans leur fange vous donnent des haut-le-cœur ; jamais vous n'auriez pensé



**24** *Des créatures de cauchemar laissent échapper des plaintes déchirantes.*

qu'une telle abomination pût exister et, en cet instant, vous n'éprouvez plus qu'une seule envie : retourner au Royaume du Temps. Vous vous ressaisissez très vite, cependant, et vous réfléchissez à ce qu'il convient de faire à présent. L'un de ces êtres flasques et visqueux se trouve plus près du bord que les autres. Il a remarqué votre présence et, dans un mouvement d'une lenteur de mollusque, il tourne vers vous ce qui lui tient lieu de tête.

— 'au'ez 'oi, gémit-il, 'i 'e 'ou 'oyez, 'au'ez 'oi, 'e 'ou 'en 'u'ie...

La créature s'exprime dans un langage difficilement compréhensible ; on dirait qu'elle n'a pas la force d'articuler clairement les mots qu'elle veut prononcer, mais il vous semble avoir saisi le sens de ses paroles. D'après vous, elle a dit : « Sauvez-moi, qui que vous soyez, sauvez-moi, je vous en supplie. » Si vous souhaitez porter secours à ce malheureux, rendez-vous au [215](#). Si vous préférez revenir sur vos pas et prendre la direction de l'endroit d'où provenaient les rires de femmes, rendez-vous au [223](#). Enfin, si cette vision d'horreur dépasse ce que vous pouvez supporter, vous avez la possibilité de rebrousser chemin jusqu'à la bifurcation et de reprendre la direction dont vous aviez choisi de vous écarter. Rendez-vous pour cela au [35](#).

## 25

Le Carillon de la Mort retentit au sommet de la tour pour vous annoncer que vous avez vieilli de 7 ans en entrant dans cette pièce. Vous vous consolez cependant en apercevant, au centre, l'échelle qui permet de monter au troisième étage ; mais pour y accéder, vous devrez d'abord vous débarrasser d'une créature volante qui ne semble guère disposée à vous laisser passer. Cet animal est une Hirondaigle qu'il va falloir combattre.

**HIRONDAIGLE**

**MAITRISE : 12**

**FORCE : 13**

Pour évaluer la gravité des blessures que vous lui infligerez, reportez-vous aux indications habituelles si les dés vous donnent 2, 9, 10, 11 ou 12. Si vous obtenez un 3 ou un 4, vous lui aurez

blessé le bec ou une serre qui constituent ses armes naturelles, ce qui lui fera perdre 3 points de FORCE ; si vous obtenez un 5 ou un 6, vous l'aurez blessée à l'une de ses pattes, ce qui lui coûtera 2 points de FORCE et 1 point de MAÎTRISE ; enfin, si les dés vous donnent 7 ou 8. elle aura été touchée à l'une de ses ailes.

ce qui entraînera une perte de 2 points de FORCE et de 1 point de MAÎTRISE.

Si vous l'emportez, vous gravirez les barreaux de l'échelle pour accéder au troisième étage de la Tour du Carillon. Rendez-vous dans ce cas au [7](#).

## 26

Plus loin, le couloir tourne brusquement à angle droit en direction du nord. Vous arrivez alors à une bifurcation. Sur votre droite, un couloir mène vers l'est. Rendez-vous au [274](#) pour l'emprunter. Si vous préférez continuer tout droit, vers le nord, rendez-vous au [253](#).

## 27

Si Zeugma a répondu à une ou plusieurs de vos questions, rendez-vous au 41. Si vous avez pris une clé chez le moine à demi mou, rendez-vous au [162](#). SI ce même moine vous a parlé d'une tour, rendez-vous au [330](#). Si le moine vous a parlé du Carillon de la Mort, rendez-vous au [216](#). Enfin, si personne ne vous a rien dit de tout cela, rendez-vous au [109](#). Il se peut que deux des numéros ci-dessus vous concernent ; dans ce cas, vous vous rendrez à l'un et à l'autre.

## 28

si vous en croyez ce que vous a dit l'être du marécage, les Mollues détestent les femmes. Ou peut-être avez-vous mal compris ? Vous restez un instant perplexe : si véritablement ces terribles sorcières n'aiment pas les femmes, il vaudrait mieux vous déguiser en homme. D'un autre côté, il est fort possible que vous

ayez mal interprété les paroles inarticulées de la créature fangeuse et il serait inutile, dans ce cas, de vous donner tant de peine. Si vous souhaitez chercher un moyen de vous déguiser en homme, rendez-vous au [73](#). Si vous préférez vous diriger vers l'endroit d'où s'élevaient les cris de femmes sans vous soucier de déguisement, rendez-vous au [261](#).

## 29

Votre adversaire est nettement en difficulté et vous vous apprêtez à lui porter le coup de grâce lorsqu'une porte s'ouvre brusquement derrière vous. Le moine apparaît alors, un sabre à la main gauche. La moitié droite de son corps semble complètement ramollie et seule sa jambe gauche supporte son poids

— Mon Cochonours ! s'exclame-t-il avec fureur, me t'interdis de toucher à mon Cochonours. Me mais te couper la tête !

La moitié molle de son visage l'empêche de parler distinctement et vous remarquez qu'il remplace les « j » et les « v » par des « m ». Le moine se rue aussitôt sur vous, se déplaçant à cloche-pied, mais avec une rapidité étonnante. En même temps, il se remet à tousser violemment, puis crache sur le sol.

— Mésus, Marie, Moseph ! Maudite pituite ! s'écrit-il.

Vous allez devoir vous battre, mais sa quinte de toux vous donne un avantage : c'est vous, en effet, qui lui portez le premier coup, sans avoir à lancer les dés. Il vous suffit de calculer d'entrée la gravité de la blessure qu'il aura reçue. Reportez-vous pour cela à la silhouette du gaucher dessinée par votre mère, mais attention : le moine étant insensible du côté droit, les coups que vous lui porterez de ce côté, qu'il s'agisse de la jambe, du bras ou du thorax, n'auront sur lui aucun effet ; ils ne lui coûteront donc *aucun* point de FORCE. Affrontez maintenant cet adversaire qui fait preuve d'une grande adresse en dépit de son infirmité, mais n'oubliez pas que le Cochonours est toujours vivant, vous devrez donc l'achever après avoir mené trois Assauts contre le moine.

Une fois le monstre mort, le combat se poursuivra avec son maître.

## **MOINE**

**A DEMI MOU**

**MAÎTRISE : 14**

**FORCE : 12**

Si vous parvenez à tuer le Cochonours et à réduire à 5 ou moins les points de FORCE du moine, rendez-vous au [324](#).

### **30**

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [146](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [320](#).

### **31**

Une faible lumière qui filtre par un soupirail éclaire le cachot où vous êtes tous les trois enfermés. A en Juger par l'obscurité qui augmente peu à peu, la nuit tombe. Vous êtes assis en silence dans cette pénombre lorsque la porte s'ouvre enfin ; c'est Furyos le Court que l'on vient chercher. Une demi-douzaine de gardes l'emmènent vous ne savez où.

— Ils vont sans doute l'enfermer dans la Tour du Carillon de la Mort, dit Gayok le Preux d'une voix faible.

On dirait qu'il a encore vieilli depuis tout à l'heure, comme si ses dernières forces l'abandonnaient peu à peu.

— Tenez, dit-il, j'ai réussi à cacher à mes geôliers ce flacon qui contient une Potion d'Énergie des Sept Clartés.

Gayok le Preux vous tend un petit flacon qui contient un liquide irisé. Les Sept Clartés ! Aussitôt vous reviennent en mémoire des images du lac du même nom ; vous préféreriez sans nul doute vous trouver sur ses rives en ce moment même plutôt qu'au fond de ce cachot sinistre.

— Buvez cette Potion, vous en aurez besoin, poursuit Gayok le Preux. Elle m'est inutile, désormais, je crois que je vais bientôt savoir ce qu'est la mort... Vous essayez de le rassurer mais, en fait, il n'est pas inquiet ; seul lui importe le but de la mission qu'il devait accomplir. Devant son insistance, vous buvez la Potion qui vous rend 7 points de FORCE.

— A présent, écoutez-moi, reprend Gayok. Si jamais vous survivez à l'épreuve du Carillon de la Mort, si jamais vous parvenez à détruire ces maudits carillons, vous aurez la tâche de remplir à ma place la mission qui m'incombait. Je vais donc vous la révéler...

Malheureusement, il est interrompu à ce moment par des gardes qui, cette fois, viennent vous chercher, *vous*, pour vous emmener dans la Tour du Carillon.

— Allez, suivez-nous, lance un garde, le Maître vous attend.

Les hommes d'armes ne vous laissent même pas le temps de faire vos adieux à Gayok le Preux. Vous maintenant par les deux bras, ils vous poussent sans ménagement le long du couloir. Bientôt, vous arrivez dans un salon confortable où vous attend Gouttard de Malgrâce. Un sourire aux lèvres, il se délecte visiblement du pouvoir qu'il exerce sur vous.

— Il va falloir dire adieu à votre jeunesse, déclare-t-il d'un ton amusé. Mais avant de vous laisser aux prises avec le Carillon de la Mort, je suis disposé à satisfaire votre dernière volonté, si elle n'est pas trop déraisonnable, bien entendu...

Si vous possédez au moins cinq ingrédients nécessaires à la fabrication de la Juventiane, rendez-vous au [58](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [197](#).

## 32

Les bruits et les cris du combat ont donné l'alerte. Votre présence a été signalée et, tandis que Furyos le Court rend le dernier soupir, une nuée de soldats envahit les souterrains : inutile de résister, vous succombez sous le nombre et votre mission s'achève Malheureusement ici, alors que vous vous rapprochiez du but. Jamais vous ne reverrez le Royaume du Temps.

## 33

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [119](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [14](#).

## 34

Il vous semble avoir reconnu des fleurs qui vous Intéresseront tout particulièrement si toutefois vous avez emporté de chez Eudes le Doux un certain parchemin. Ces fleurs sont en effet des sabots de Vénus, qui entrent dans la composition de la Juventiane. Si vous souhaitez en cueillir, descendez de cheval et prenez une fleur que vous rangerez dans le petit tube de métal trouvé chez le moine Mimol. Si vous ne possédez pas ce fameux parchemin, contentez-vous d'apprécier en connaisseur la végétation qui vous entoure en essayant tant bien que mal de vous protéger de la pluie.

Vous avez voyagé plusieurs heures lorsque apparaît enfin sur une hauteur située droit devant vous la sinistre Tour des Effraies. Rendez-vous au [211](#).

## 35

Vous chevauchez à bonne allure le long du sentier sur une distance d'environ deux lieues. Le chemin suit alors la pente d'une éminence boisée. Vous montez ainsi jusqu'à l'approche du sommet et vous apercevez, un peu plus loin, une clairière parmi les arbres. Si Eudes le Doux vous a dit qui habitait à cet endroit, rendez-vous au [90](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [88](#).

D'entrée, l'homme a parlé de guerre ; c'est là un excellent moyen de l'émouvoir.

— Mes parents ? Ils sont morts, déclarez-vous d'un ton pathétique, la guerre les a tués.

Vous êtes une habile comédienne et vous parvenez à vous faire monter les larmes aux yeux ; vous offrez ainsi l'image de la solitude et de la fragilité et quiconque vous verrait en cet instant se mettrait en quatre pour vous être agréable. Votre ruse n'a rien de glorieux ; vous venez tout juste de mettre le pied à la surface de la Terre et déjà, vous vous conduisez à la manière des hommes : en usant de mensonge et d'artifice. La méthode est cependant efficace : l'inconnu vous regarde avec compassion ; de toute évidence, vous avez touché un point sensible.

— Ah, la guerre, soupire-t-il, elle est partout, elle déferle du nord au midi, de l'est à l'ouest, elle fait rage depuis tant et tant d'années qu'elle pourrait bien durer cent ans. La guerre, moi aussi, je l'ai faite, poursuit-il, l'air accablé, vingt années de guerre au service du Royaume de France, vingt années de fer et de sang, vingt blessures, une par an, et sans doute davantage. Aujourd'hui, enfin, me voici de retour chez moi, en quête d'un peu de tranquillité, et crois-moi, je n'ai plus qu'une envie : me débarrasser de mes armes, ne plus les voir, jamais. Mon épée a trop «ouvent ruisselé du sang de mes ennemis, je ne veux plus tuer, plus jamais. Aussi, garde-la, garde également mon poignard et ma cotte de mailles. Après tout, ils te seront peut-être utiles, qui sait ? On voit de nos jours des choses bien étranges, pourquoi pas une jeune fille maniant l'épée ? Voilà encore une réflexion qui vous paraît d'une grande sottise, mais vous décidez de ne pas y prêter attention et vous continuez d'afficher sur votre visage une expression propre à inspirer la pitié.

— Allons, ne sois pas si triste, reprend l'homme, Eudes le Doux t'a donné ce que tu voulais, n'es-tu pas contente ?

— Eudes le Doux ? répétez-vous d'un ton interrogateur.

C'est mon nom. Eudes le Doux, au service du Roi de France. Mais dis-moi, puisque tes parents sont morts, n'as-tu pas d'autre famille ? Ou des amis ?

L'homme vous a donné ses armes : voilà déjà un résultat appréciable. Mais peut-être pourrez-vous obtenir davantage ? Si vous souhaitez lui parler de Gayok le Preux, rendez-vous au [94](#). Si vous préférez ne rien lui dire du Messager du Temps, de peur de Commettre un impair, rendez-vous au [265](#).

### 37

Vous chevauchez le long d'un chemin étroit sur une distance d'environ quatre lieues. Le sentier suit des contours quelque peu tortueux par moments, mais il reste orienté à l'est. Tandis qu'Ocrelune vous emporte ainsi vers le bois sombre que vous avez aperçu depuis la butte de Montsec, vous repensez au vieil homme pendu à son arbre ; les humains ont parfois d'étranges idées, songez-vous ; en tout cas.

ils semblent tous fort préoccupés par le Temps: Eudes le Doux parlait de la guerre qui durait depuis tant d'années, le pendu donnait l'heure au-dessus de son cadran... Les années, les heures, quelle importance? Ce sont de bien vaines conventions. Mais après tout, vous n'êtes pas là pour philosopher. Autre chose retient d'ailleurs votre attention : vous venez en effet d'apercevoir un peu plus loin une chapelle délabrée, bâtie en bordure de ce bois sombre vers lequel vous vous dirigiez. Une pancarte rongée par les vers indique : Bois de Mort Mare. Avez-vous déjà entendu parler de cet endroit ? Si oui, rendez-vous au [365](#). Sinon, rendez-vous au [95](#).



## 38

Hélas ! le destin vous est fatal : soudain, en effet, vous éprouvez l'envie irrésistible d'éternuer, vous ne parvenez pas à vous retenir et le garde a tôt fait de découvrir la supercherie. Il vous passe alors son épée au travers du corps.

— Tant que je garderai cette porte, aucun espion n'entrera ici, déclare-t-il en guise d'oraison funèbre. Votre aventure s'achève ici.

## 39

Vous arrivez dans une salle dont on ne peut sortir que par une ouverture en arcade, face à l'échelle qui permet d'accéder à cet étage ; une porte est toutefois aménagée dans le mur ouest ; si vous voulez la franchir, rendez-vous au [129](#). Dans le cas contraire, vous poussez sous l'arcade et vous vous retrouvez dans un couloir orienté est-ouest. Si vous souhaitez aller à gauche, vers l'est, rendez-vous au [193](#). Si vous préférez aller à droite, vers l'ouest, rendez-vous au [188](#).



## 40

Lorsqu'elle entend les pas de votre jument, la petite femme dodue s'interrompt et se tourne vers vous. Elle semble ravie de vous voir et vous accueille avec un large sourire.

— Bonjour, joli garçon, dit-elle, j'espère que tu as aimé ma chanson, c'est la chanson des Mollues, les belles et bonnes Mollues qui adorent les hommes jeunes et séduisants, comme toi. Ce compliment vous flatte et, dans un geste instinctif, vous bombez le torse, comme pour mieux souligner votre prestance.

- Mais dis-moi, mon jouvenceau, me trouves-tu belle, moi aussi ?

La question vous déconcerte quelque peu. Cette petite créature rondelette n'est pas, à proprement parler, votre type de femme et bien qu'elle vous paraisse éminemment sympathique, il vous serait difficile de lui reconnaître de la beauté. Si vous voulez être poli avec elle et lui déclarer qu'en effet, vous la trouvez très belle, rendez-vous au [311](#). Si vous préférez éviter de parler de sa « beauté » et répondre simplement qu'elle ne manque pas d'un certain Charme, rendez-vous au [140](#). Enfin, si sa question Vous semble saugrenue et que, le premier moment de surprise passé, vous ne puissiez vous empêcher «d'éclater de rire, rendez-vous au [163](#).

## 41

Si Zeugma vous a parlé :

De Gouttard, le « bourreau »	Rendez-vous au <a href="#">310</a>
De la Tour des Effraies	Rendez-vous au <a href="#">330</a>
D'ennemis qui ont « mauvaise grâce »	Rendez-vous au <a href="#">221</a>
Du roi des sangliers	Rendez-vous au <a href="#">180</a>

## 42

En vous permettant de tirer cette carte, le Destin vous a donné une chance. Une soudaine énergie double en effet vos points de FORCE pour la durée de ce combat. De plus, les Mollues éprouvent de grandes difficultés à vous cracher dessus. Vous ne devrez jeter le dé que *trois* fois pour déterminer si un crachat vous a atteint et c'est vous même qui choisirez le moment de ces trois lancers au cours de l'affrontement, en les groupant ou en les séparant, à votre gré. Vous avez donc à présent quelque espoir de survivre. Si vous sortez vainqueur du combat, divisez par deux les points de FORCE qui vous restent (si c'est un nombre impair, arrondissez le résultat au chiffre supérieur), puis rendez-vous au [228](#).

## 43

Le Carillon de la Mort retentit au sommet de la tour pour vous annoncer que vous avez vieilli de 9 ans en pénétrant dans cette pièce. Vous ne voyez aucune échelle, en revanche, une étrange créature vous saute dessus : il s'agit d'un animal hybride doté d'une hure de sanglier et de grosses pattes de lièvre qui lui permettent de faire des bonds impressionnants. Il va falloir vous battre.

**SANGLIÈVRE**

**MAÎTRISE: 15**

**FORCE: 13**

Pour évaluer la gravité de ses blessures, reportez-vous aux indications habituelles si les dés vous donnent 2, 9, 10, 11 ou 12. Si vous obtenez un 3 ou un 4, vous aurez blessé l'animal à la base de ses défenses qui constituent ses armes naturelles ; il perdra alors 3 points de FORCE et 1 point de MAÎTRISE. Si vous obtenez un 5 ou un 6, vous l'aurez blessé à l'une de «es pattes avant, lui infligeant une pénalité de 2 points de FORCE ; enfin, si les dés vous donnent 7 ou 8, vous l'aurez blessé aux pattes arrière, ce qui l'empêchera désormais de bondir ; il perdra 2 points de FORCE et 1 point de MAÎTRISE pour chacune des pattes blessées.

Si vous êtes vainqueur, vous pourrez sortir de cette pièce soit par la même porte, ce qui vous permettra de prendre au [164](#) la direction de l'est ou au [96](#) la direction du sud, soit par une autre porte aménagée dans le mur ouest. Rendez-vous pour cela au [191](#).

## 44

Le moment est maintenant venu de vous mettre en Chemin ; vous ignorez quelle direction prendre pour partir à la recherche de Gayok le Preux, mais vous espérez que votre intuition vous indiquera la bonne voie. Vous vous dirigez vers la porte de la maison avec l'intention de vous approprier le cheval attaché



44 *A peine avez-vous fait deux pas qu'une silhouette surgit soudain sur le seuil.*

au-dehors. Mais à peine avez-vous fait deux pas, qu'une silhouette surgit soudain sur le seuil.

un homme !

c'est la première fois que vous en voyez un et, sous le coup de l'émotion, vous restez immobile, ne sachant que faire. Il n'y a pourtant pas de quoi vous laisser impressionner, car, après tout, l'être que vous avez devant vous n'est guère différent dans son apparence de ceux qui peuplent votre Royaume. Vous notez simplement qu'il a l'œil moins vif que la plupart de vos congénères : mais l'on vous a enseigné que, souvent, l'intelligence des hommes se révèle singulièrement déficiente et il n'y a donc pas lieu de s'étonner. En vous voyant, l'inconnu a un mouvement de recul ; il semble même pris de peur et lâche le seau qu'il portait, répandant de l'eau sur le carrelage. Qu'allez vous faire ?

Attaquer cet homme ?

Rendez-vous au [358](#)

Essayer de le calmer ?

Rendez-vous au [30](#)

Tenter de prendre la fuite ?

Rendez-vous au [308](#)



## 45

Votre épée à la main, vous vous précipitez sur l'homme et la femme.

— Ciel ! s'écrie cette dernière, on nous attaque ! Aymeric, mon ami, réagissez, voyons ! ajoute-t-elle à l'adresse de l'homme.

— Furyos le Court ! s'exclame celui-ci. Traître, chien ! Horrible nabot ! Je te croyais à cent lieues d'ici ! Tu payeras cher ton retour !

Furyos vient d'être traité de nabot ; il est par conséquent inutile de lancer le dé pour savoir s'il est furieux ou pas : il l'est sans aucun doute. Muette et paralysée de terreur, la femme n'interviendra pas au cours du combat qui va suivre. Le nain et vous-même affronterez l'homme à tour de rôle en alternant les Assauts jusqu'à la victoire. C'est Furyos qui mène le premier Assaut.

## **AYMERIC**

### **DES EFFRAIES**

**MAÎTRISE : 18**

**FORCE : 17**

Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au [241](#). Si Furyos est tué, rendez-vous au [32](#).

## **46**

La tour gravée sur cette clé est exactement celle que vous aviez vue derrière l'image du moine Mimol. En toute logique, la clé devrait donc ouvrir la porte de cette tour. Est-ce là que Gayok le Preux est retenu prisonnier ? Il faudra aller sur place pour le savoir. Dans l'immédiat, si vous souhaitez fouiller la pièce, vous pouvez vous rendre au [242](#) pour ouvrir un coffret posé sur la table, ou examiner le contenu des tiroirs de cette même table en vous rendant au [264](#). Si vous préférez repartir au plus vite, rendez-vous au [144](#).

## **47**

Vous continuez à avancer au pas, le long du sentier, sur une bonne distance. Ocrelune, votre jument, paraît nerveuse, mais elle reste docile. Bientôt, vous entendez des plaintes qui semblent provenir d'une étendue marécageuse que l'on distingue vaguement au-delà des arbres. De l'autre côté, sur votre droite, retentissent de longs cris aigus, poussés par une femme. Vous écoutez attentivement : il vous semble que la femme répète sans cesse le mot « Mollue », en traînant sur le « u ».

— Molluuuuuuueeeee, Molluuuuuuueee, Molluuu-uuuuueeee ! hurle-t-elle.

Pour tout dire, c'est un cri tout à fait étrange, qui éveille votre curiosité. Si vous souhaitez vous diriger vers l'endroit marécageux d'où viennent les plaintes, rendez-vous au [23](#). Si vous préférez prendre la direction de l'endroit où la femme crie, rendez-vous au [206](#).

## 48

— J'ai vu cet homme ! s'exclame le nain.

Le cœur battant, vous le pressez d'en dire davantage.

— C'était la nuit, reprend-il. Des hommes en armes l'ont enlevé. Ils avaient des torches et la lueur des flammes a éclairé son visage.

— Où était-ce? demandez-vous. Sais-tu qui l'a enlevé ?

— Non, je l'ignore, ces hommes avaient des heaumes qui les masquaient. L'attaque s'est produite à quatre lieues d'ici, de l'autre côté de la rivière.

— Pourrais-tu m'y conduire ? interrogez-vous. Rendez-vous au [125](#) pour connaître la réponse de Furyos le Court.

## 49

La femme se met à hurler et vous vous hâtez de l'immobiliser en lui plaquant une main sur la bouche pour l'empêcher d'appeler au secours. Mais elle se débat, vous mord, vous griffe, et vous avez toutes les peines du monde à la neutraliser ; lorsque vous y parvenez enfin, vous avez perdu 2 points de FORCE au cours de la bagarre. Pendant ce temps, Furyos s'occupe d'Aymeric. Inutile de lancer un dé pour voir s'il est furieux : de toute évidence, il l'est. Vous n'interviendrez pas dans ce combat entre Aymeric et le

nain, vous vous contenterez de ligoter et de bâillonner Laurentine. C'est vous, cependant, qui allez lancer les dés.

## AYMERIC

**DES EFFRAIES**

**MAÎTRISE: 18**

**FORCE: 17**

Si Furyos le Court est tué, rendez-vous au [32](#). S'il est vainqueur, rendez-vous au [246](#).

### 50

»— Tu as réussi à échapper aux Mollues ? Dieu soit loué ! Les immondes créatures doivent être furieuses d'avoir ainsi laissé filer leur proie, dit le pendu en s'esclaffant.

Si vous souhaitez poser une question à Zeugma, « celui qui sait », rendez-vous au [13](#). Si vous préférez le laisser là et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [130](#).



### 51

— Et d'abord, que fais-tu avec mon épée et tout mon attirail ? reprend l'homme. Tu me parais bien jeune pour jouer à la guerre.

— Je ne veux faire la guerre à personne, lui répondez-vous, j'ai seulement besoin de me défendre, car je vais seul sur les chemins.

— D'où viens-tu ? interroge l'inconnu.

— Je viens... de très loin, vous contentez-vous de répondre.

— Et tes parents, où sont-ils ?

Question bien embarrassante, en vérité, car vous ne pouvez évidemment pas lui révéler ce que, de toute-*façon*, il ne croirait

pas. Cet homme paraît d'un heureux caractère ; apparemment, il ne vous en veut pas d'être entré chez lui et d'avoir fouiné dans sa maison sans y être autorisé. Il faut profiter de la situation. Peut-être pourra-t-il vous aider si vous savez vous y prendre. La meilleure tactique à adopter, c'est de faire appel à ses sentiments. Une idée vous vient alors à l'esprit. D'entrée, l'homme a parlé de guerre, c'est là un excellent moyen de l'émouvoir.

— Mes parents ? Ils sont morts, déclarez-vous d'un ton pathétique, la guerre les a tués.

Votre ruse n'a rien de glorieux ; vous venez tout juste de mettre le pied à la surface de la Terre et déjà, vous vous conduisez à la manière des hommes : en employant le mensonge et l'artifice. La méthode est efficace, cependant : l'inconnu vous regarde avec compassion ; de toute évidence, vous avez touché un point sensible.

— Ah, la guerre, soupire-t-il, elle est partout, elle déferle du nord au midi, de l'est à l'ouest, elle fait rage depuis tant et tant d'années qu'elle pourrait bien durer cent ans. La guerre, je l'ai faite, poursuit-il, l'air accablé, vingt années de guerre au service du Royaume de France, vingt années de fer et de sang, vingt blessures, une par an, et sans doute davantage. Aujourd'hui, enfin, me voici de retour chez moi, en quête d'un peu de tranquillité, mais à peine me suis-je défait de mes armes et de ma cotte de mailles que tu viens t'en emparer au cœur de mon propre logis. Sais-tu t'en servir, au moins ?

— Mieux que personne ! répliquez-vous avec assurance-

L'homme a un sourire paternel : votre aplomb le fait sourire.

— Moi aussi, je pensais cela quand j'avais ton âge, dit-il, et j'en tirais fierté, mais à présent, je souhaiterais n'avoir jamais touché une épée. La mienne a trop souvent ruisselé du sang de mes ennemis, je ne veux plus tuer, plus jamais. Aussi garde-la, garde également mon poignard et ma cotte de mailles. Je suis trop heureux de m'en débarrasser et si mes armes te protègent, au

moins auront-elles encore servi à quelque chose. Tout cela est à toi, désormais, Eudes le Doux te le donne.

- Eudes le Doux ? répétez-vous d'un ton interrogatif-

— C'est mon nom, un nom qui n'est pas fait pour la guerre.

Si, en fouillant la pièce, vous avez pris du jambon et une saucisse, mais rien d'autre, rendez-vous au [280](#). Si vous avez pris un parchemin mais rien d'autre, rendez-vous au [285](#). Si vous avez pris jambon, saucisse et parchemin, rendez-vous au [299](#). Si vous vous êtes contenté d'inspecter la marmite, rendez-vous au [325](#).

## 52

— Bonjour Aymeric, bonjour Laurentine ! lance le nain d'un ton joyeux.

— Furyos le Court ! s'exclame l'homme. Tu oses revenir ici, alors que le seigneur de Malgrâce t'a condamné à mort ?

— Tu aurais pu frapper avant d'entrer ! ajoute la femme d'un air outré.

— Allons, tout cela est de l'histoire ancienne, reprend le nain, toujours aussi joyeux, le seigneur m'a repris à son service ; j'assiste désormais le moine Mimol dans ses travaux.

— Le moine Mimol ? Le saint homme ! Comment va-t-il? Nous prépare-t-il d'autres animaux aussi amusants que ceux qu'il nous a confiés ? J'aime tellement son rat-daim ! Une vraie merveille !

— Ainsi, tu travailles pour le moine? interroge l'homme d'un ton soupçonneux. Je me demande si tu dis vrai

— Si c'était un mensonge, comment serais-je entré dans la forteresse par le souterrain de la tour ? Tu sais bien que seul le moine en possède la clé.

— Allons, Aymeric, ne soyez donc pas si méfiant ! dit la femme. Faisons plutôt les présentations, ajoute-t-elle en se tournant vers vous.

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [279](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [309](#).

## 53

En vous permettant de tirer cette carte, le Destin a choisi de vous sauver la vie. Par vous ne savez quel miracle, les Mollues décident en effet d'abandonner le combat avant même de l'avoir commencé. » Bah, à quoi bon se battre ? dit Mollette.

Nous avons bien d'autres choses à faire, ajoute Mollasse.

Retournons donc chez nous, conclut Mollouille. Elles s'éloignent alors sans plus vous prêter attention et vous remontez aussitôt sur Ocrelune en vous HAtant de prendre la fuite avant qu'elles ne changent d'avis. Rendez-vous au [243](#).

## 54

Vous continuez donc tout droit en espérant arriver bientôt à la rivière. Hélas ! le chemin aboutit à un CUI-de-sac, et si vous voulez poursuivre dans cette direction, il va falloir vous enfoncer dans d'épais sous-bois. Retrouverez-vous un autre sentier un peu plus loin ? Impossible de le dire pour l'instant. Si Vous souhaitez traverser ce sous-bois, rendez-vous au [362](#). Si vous préférez revenir sur vos pas jusqu'à la bifurcation et prendre le chemin qui menait vers l'est, rendez-vous au [260](#).

## 55

Excellence... murmurez-vous.

C'est le titre que l'on donne habituellement aux Messagers du Temps. En l'entendant prononcer, Guyok le Preux a un pâle sourire.

— Allons, pas de formalités entre nous. Prince. Je vous remercie d'être parti à ma recherche ; hélas, je crois que nous avons tous échoué !

Ils m'ont même repris mon or, bougonne Furyos le Court. J'aurais mieux fait de ne jamais remettre les pieds ici, soupire-t-il.

— Mais comment se fait-il que...

— Que je sois si vieux ? achève Gayok le Preux. Je vais vous l'expliquer, Prince... Rendez-vous au [161](#).

## 56

Lorsqu'elle entend les pas d'Ocrelune, la petite femme dodue s'interrompt et se tourne vers vous. L'air intrigué, elle s'avance dans votre direction et s'immobilise à côté de votre jument, poings sur les hanches, en vous dévisageant d'un regard noir et perçant.

— Une fille ! s'exclame la petite femme, et qui vient en plus me déranger quand je chante la chanson des Mollues !

D'un geste d'une stupéfiante vivacité, elle vous saisit alors par le bras et vous fait tomber à terre.

— Ne sais-tu pas que les Mollues détestent les femmes ? s'écrie-t-elle avec fureur. Tu payeras cher ton insolence !

Il ne vous reste plus qu'à dégainer votre épée et à vous rendre au [187](#) pour vous battre.

## 57

Vous passez devant une pancarte rongée par les vers, qui indique : Bois de Mort Mare, et vous continuez d'avancer vers la chapelle. A quelque distance, vous mettez pied à terre, puis vous vous approchez de l'édifice en ruine. L'endroit est sinistre ; les arbres de la forêt semblent plus noirs que verts, et une atmosphère oppressante règne alentour. Alors que vous n'êtes plus qu'à quelques pas de la chapelle, vous entendez soudain quelqu'un tousser. Il ne s'agit pas d'un simple toussotement, mais d'une véritable quinte qui dure un long moment. Enfin, la toux s'arrête. Une voix retentit alors : — Mésus, Marie, Moseph ! Maudite pituite ! dit la voix.

C'est un homme qui vient de parler ; apparemment, Il souffre d'un défaut de prononciation. A pas prudents, vous allez vers une fenêtre de la chapelle et vous jetez un coup d'oeil à l'intérieur. Ce que vous voyez vous stupéfie : un moine est assis à sa table et lit un gros livre posé devant lui. Or, ce moine est sans erreur possible celui-là même que vous avez vu en rêve après avoir bu l'Hypocras de Molladine. Si vous souhaitez entrer dans la chapelle par la grande porte, rendez-vous au [269](#). Si vous préférez en faire le tour pour essayer de trouver une porte dérobée et pénétrer à l'intérieur à l'insu du moine, rendez-vous au [351](#).

## 58

Vous vous souvenez de ce que vous a dit Eudes le Doux à propos de la Juventiane : il faut mélanger tous les ingrédients de la recette à un pain d'épice d'une demi-livre. Comme dernière volonté, vous demandez donc qu'on vous donne un pain d'épice d'une demi-livre.

- Soit, dit Gouttard de Malgrâce d'un air quelque peu étonné, vous aurez votre pain d'épice. Maintenant... Adieu... Et bon appétit ! Lorsque vous aurez pénétré dans la Tour du Carillon où l'on vous emmène à présent, vous mélangerez A votre pain

d'épice les ingrédients que vous avez rassemblés. Malgré les doutes qui ont été parfois exprimés au sujet de cette recette de jouvence, la Juventiane est bel et bien efficace. Si vous avez rassemblé *tous* les ingrédients indiqués sur le parchemin, vous disposerez de cinq tranches de pain d'épice qui vous permettront chacune de rajeunir de 5 ans. Si vous n'avez que huit ingrédients, chaque tranche vous fera rajeunir de 4 ans ; sept ingrédients : 3 ans ; six ingrédients : 2 ans et cinq ingrédients : 1 an. Lorsque vous sentirez que vous avez un peu trop vieilli dans le labyrinthe de la Tour du Carillon, vous pourrez manger une tranche ou deux (ou plus) de ce pain d'épice pour retrouver une certaine jeunesse. Et maintenant, rendez-vous au [317](#).

## 59

Le couloir aboutit à une sorte de balcon, sur la gauche, qui surplombe l'escalier montant du deuxième étage ; il n'y a aucune issue, il ne vous reste donc plus qu'à rebrousser chemin pour prendre la direction de l'ouest en vous rendant au [26](#).

## 60

— Et d'abord, que fais-tu avec mes armes ? reprend l'homme. N'as-tu pas plutôt quelque linge à laver au bord d'un ruisseau ? Tu serais mieux à ta place qu'en t'accoutrant ainsi d'une cotte de mailles et te ceignant d'une épée comme si tu voulais partir à la guerre ! Se battre est une affaire d'homme, ma jolie donzelle !

Ces paroles vous stupéfient : laver du linge ! Vous, la Princesse du Temps ! Et d'abord, pourquoi faudrait-il obligatoirement être de sexe masculin pour se battre ? Au Royaume du Temps, tout ce que font les Pérenniens, les Pérenniennes savent aussi le faire. C'est donc cela, la vie parmi les hommes ? Les femmes, les jeunes filles n'auraient droit qu'au battoir, jamais à l'épée ? Ce grossier personnage vient de vous mettre en fureur et vous saisissez le pommeau de votre arme ; vous n'avez plus qu'une envie : lui passer votre lame au travers du corps pour le punir de son insolence. Mais tout aussitôt, vous vous en voulez d'avoir ainsi

perdu votre calme. La violence des hommes serait-elle contagieuse ? On vous avait habituée à plus de sérénité, au Royaume du Temps. L'homme a remarqué votre geste et il a vu dans Votre regard un éclat meurtrier qui a soudain figé ses traits.

\*» Allons, je ne voulais pas t'offenser, dit-il, calme-toi ! Mais pourquoi as-tu pris mon épée et tout mon attirail ?

— J'ai besoin de me défendre, car je vais seule sur les chemins, lui répondez-vous.

D'où viens-tu ? interroge l'inconnu. »- Je viens... de très loin, vous contentez-vous de répondre avec mauvaise humeur.

Et tes parents, où sont-ils ? Il commence à vous énerver avec toutes ses questions et vous êtes sur le point de le rabrouer sèchement ; mais vous vous ravisez. Après tout, cet imbécile pourrait peut-être vous aider, il vaut donc mieux vous en faire un allié. Il vous a traitée avec condescendance parce que vous êtes une jeune fille ? Très bien, vous emploieriez donc des méthodes typiquement féminines pour vous servir de lui. Vous avez l'intuition qu'en faisant appel à ses sentiments, vous pourrez en obtenir ce que vous voudrez. Une Idée vous vient alors à l'esprit. D'entrée, l'homme a parlé de guerre ; c'est là un excellent moyen de l'émouvoir.

— Mes parents ? Ils sont morts, déclarez-vous d'un ton pathétique, la guerre les a tués.

Vous êtes une habile comédienne et vous parvenez à vous faire monter les larmes aux yeux ; vous offrez ainsi l'image de la solitude et de la fragilité et E quiconque vous verrait en cet instant se mettrait en quatre pour vous être agréable. Votre ruse n'a rien de glorieux ; vous venez tout juste de mettre le pied à la surface de la Terre et déjà, vous vous conduisez à la manière des hommes : en usant de mensonge et d'artifice. Vous avez cependant obtenu le résultat que vous escomptiez : l'inconnu vous regarde avec compassion ; de toute évidence, vous avez touché un point sensible.

— Ah, la guerre soupire-t-il, elle est partout, elle déferle du nord au midi, de l'est à l'ouest, elle fait rage depuis tant et tant d'années qu'elle pourrait bien durer cent ans. La guerre, je l'ai faite, moi aussi, poursuit-il, l'air accablé, vingt années de guerre au service du Royaume de France, vingt années de fer et de sang, vingt blessures, une par an, et sans doute davantage. Aujourd'hui, enfin, me voici de retour chez moi, en quête d'un peu de tranquillité, et crois-moi, je n'ai plus qu'une envie : me débarrasser de mes armes, ne plus les voir, jamais. Mon épée a trop souvent ruisselé du sang de mes ennemis, je ne veux plus tuer, plus jamais. Aussi, garde-la, garde également mon poignard et ma cotte de mailles. Après tout, ils te seront peut-être utiles, qui sait ? On voit de nos jours des choses bien étranges, pourquoi pas une jouvencelle maniant l'épée ?

Voilà encore une réflexion qui vous paraît d'une grande sottise, mais vous décidez de ne pas y prêter attention et vous continuez d'afficher sur votre visage une expression propre à inspirer la pitié.

— Allons, ne sois pas si triste, reprend l'homme. Eudes le Doux t'a donné ses armes, n'es-tu pas contente?

— Eudes le Doux ? répétez-vous d'un ton interrogatif-

— C'est mon nom, un nom qui n'est pas fait pour la guerre.

si, en fouillant la pièce, vous avez pris du jambon et une saucisse, mais rien d'autre, rendez-vous au [280](#). si vous avez pris un parchemin, mais rien d'autre, rendez-vous au [285](#). Si vous avez pris jambon, saucisse et parchemin, rendez-vous au [299](#). Si vous vous êtes contentée d'inspecter la marmite, rendez-vous [325](#).



## 61

La porte donne sur un escalier qui descend en sous-sol. Lorsque vous arrivez au bas des marches, vous attendez que vos yeux se soient accoutumés à la pénombre, l'endroit n'étant éclairé que par la faible lumière du jour qui filtre à travers un soupirail. Vous entendez alors un grognement et vous voyez surgir devant vous une créature monstrueuse, moitié ours, moitié cochon. La tête et les griffes sont celles d'un ours, le corps gras et rose, celui d'un énorme porc. Inutile d'essayer d'amadouer un tel phénomène, il faut l'affronter.

### COCHONOURS

MAÎTRISE: 12

FORCE: 15

Le Cochonours n'est ni droitier ni gaucher, il se sert Indifféremment de ses deux pattes avant pour se battre ; de ce fait, si le dé vous donne 3, 4, 5 ou 6 après que vous lui aurez porté un coup, il subira une perte de 3 points de FORCE et de 1 point de MAÎTRISE. Si vous parvenez à tuer le Cochonours, rendez-vous au [294](#).

## 62

Le Carillon de la Mort retentit au sommet de la tour pour vous annoncer que vous avez vieilli de 6 ans en pénétrant dans cette pièce. L'endroit est encombré d'horloges dont les aiguilles se mettent à tourner à toute vitesse lorsque vous franchissez la porte. Il n'y a ici aucune échelle, il faudra chercher ailleurs. Si vous voulez ressortir par la même porte, vous pourrez suivre le couloir vers l'ouest en vous rendant au [117](#) ou vers l'est en vous rendant au [252](#). Une autre porte, dans le mur ouest, permet de sortir de la pièce. Pour la franchir, rendez-vous au [291](#).

## 63

— C'est une grande clé à l'énigme gravée, déclare Zeugma.

Une grande clé ? Il faudra ouvrir l'œil... et résoudre l'énigme... Inutile en tout cas de demander des éclaircissements au pendu, il

ne vous dira rien d'autre à ce sujet. Si vous avez droit à une autre question, retournez au [227](#). Sinon, vous poursuivrez votre chemin en vous rendant au [130](#).

## 64

Vous suivez le couloir orienté au nord jusqu'à une porte située dans le mur ouest. Si vous voulez la franchir, rendez-vous au [43](#). Si vous préférez continuer d'avancer le long du couloir qui tourne maintenant à angle droit vers l'est, rendez-vous au [164](#).

## 65

— Ton choix est judicieux ! Tu es un garçon raffiné et intelligent ! s'exclame Mollouille, l'air ravi.

— Oh oui, quel raffinement ! s'écrie Mollette. -- Et quelle intelligence ! ajoute Mollasse.

Je suis la fille de la Reine des Mollues, reprend Mollouille, c'est pour cela qu'on m'appelle la Majestueuse. De par mon sang royal, je suis la plus belle, c'est toujours moi que l'on doit préférer aux autres «1 puisque tu as si bon goût, viens donc avec nous, je te présenterai à ma mère et nous ferons une fête !

Oh oui ! Oh oui ! Une fête ! s'écrient en chœur Mollette et Mollasse.

Vous avez donc réussi à gagner la confiance des Mollues et il ne vous reste plus qu'à former le vœu qu'elles sauront vous aider à retrouver la trace de Gayok le Preux. Vous suivez les trois créatures qui mènent Ocrelune par la bride en gambadant et pouffant comme des fillettes surexcitées, et vous arrivez bientôt au village des Mollues.

— Maman ! Maman ! s'écrie alors Mollouille à l'adresse d'une Mollue plus âgée que les autres, Affairée devant un grand chaudron d'où s'échappe une épaisse fumée, nous avons'un

visiteur ! Plusieurs Mollues l'entourent et votre arrivée provoque des exclamations de joie.

Un garçon ! Un garçon ! entendez-vous crier de toutes parts.

Vous descendez de selle tandis que la reine des Mollues s'avance vers vous en s'essuyant les mains sur le tablier noué à sa ceinture. Vous êtes vous-même de famille royale et le comportement quelque peu populaire de cette commère joufflue vous semble surprenant de la part d'une reine.

— Joli garçon, je te présente ma mère, Mollepanse I<sup>re</sup>, Reine des Mollues, dit Mollouille.

Majesté, c'est un honneur pour moi que de m'incliner devant une souveraine aussi éblouissante, déclarez-vous en accompagnant vos paroles d'une magnifique révérence.

— Est-il pas mignon ! s'exclame la reine Molle-panse. Comme il sait bien tourner un compliment. Comment t'appelles-tu, mon garçon ? Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [297](#) Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [304](#).

## 66

Tandis que vous restez en selle, la Mollue mène votre jument à travers bois et vous arrivez bientôt dans une sorte de village où sont rassemblées d'autres créatures semblables à Mollouille.

— Maman ! Maman ! s'écrie alors celle-ci à l'adresse d'une Mollue plus âgée que les autres, affairée devant un grand chaudron d'où s'échappe une épaisse fumée, nous avons un visiteur ! Plusieurs Mollues l'entourent et votre arrivée provoque des exclamations de joie.

— Un garçon ! Un garçon ! entendez-vous crier de toutes parts.



66 *La reine des Mollues s'avance en s'essuyant les mains sur le tablier noué à sa ceinture.*

Vous descendez de selle tandis que la reine des Mollues s'avance vers vous en s'essuyant les mains sur le tablier noué à sa ceinture. Vous êtes vous-même de famille royale et le comportement quelque peu populaire de cette commère joufflue vous semble surprenant de la part d'une reine.

— Joli garçon, je te présente ma mère, Mollepanse I<sup>re</sup>, Reine des Mollues, dit Mollouille, et voici Mollette et Mollasse, mes suivantes, ajoute-t-elle en désignant deux autres créatures rebondies.

— Majesté, c'est un honneur pour moi que de m'incliner devant une souveraine aussi éblouissante, déclarez-vous à Mollepanse I<sup>re</sup> en accompagnant vos paroles d'une magnifique révérence.

— Est-il pas mignon ! s'exclame la reine des Mollues. Comme il sait bien tourner un compliment.' Comment t'appelles-tu, mon garçon ?

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [297](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [304](#).

## 67

Vous avez bien entendu pris soin de décoller la fausse barbe que vous portiez au moment de votre départ de chez les Mollues, et d'essuyer la résine de votre visage. Vous pouvez conserver cette barbe, si vous le jugez utile. Dans ce cas, vous la rangerez dans votre poche où elle comptera pour un objet. Et maintenant, rendez-vous au [57](#).



## 68

L'homme expire sous votre dernier coup d'épée et vous fouillez son cadavre. Il porte attaché à la ceinture un petit sac qui contient une bourse et un gros champignon. Dans la bourse, vous trouvez trois Pièces d'Or ; si vous avez déjà une bourse, ne prenez que les pièces, sinon, emportez le tout. Quant au champignon, si vous souhaitez y goûter, rendez-vous au [240](#). Dans le cas contraire, vous décidez qu'il vaut mieux ne pas poursuivre dans cette direction et vous revenez sur vos pas jusqu'à la bifurcation où vous prendrez le chemin orienté à l'est. Rendez-vous pour cela au [260](#).

## 69

— Je vais maintenant te montrer la porte par laquelle le moine Mimol avait coutume de pénétrer dans le souterrain qui mène à la forteresse, dit le nain.

Vous le suivez alors jusqu'au pied de la tour ; là, il soulève une trappe aménagée dans le sol et descend une courte échelle. Vous l'imites et vous vous retrouvez tous deux dans une cave éclairée seulement par la lumière qui filtre à travers l'ouverture de la trappe. Une porte de chêne se dresse devant vous, occupant le centre d'une épaisse muraille. Sur le côté gauche de la porte sont fixées trois horloges qui ont la particularité de ne comporter qu'une seule aiguille chacune. Dans votre hâte d'essayer d'entrer dans la forteresse, vous vous précipitez vers la porte et vous enfoncez la clé dans la serrure de l'impressionnant panneau de chêne. Mais la clé tourne à vide, et vous avez beau faire tous les efforts imaginables, la serrure n'offre pas la moindre prise.

- Inutile d'insister, dit le nain, pour ouvrir cette porte, il faut connaître le nombre magique.

- Quel nombre magique ? vous exclamez-vous avec impatience.

- Ta clé ne te servira à rien si tu ne places pas l'aiguille de chaque horloge sur un certain chiffre. Il faut connaître ces trois chiffres

qui forment le nombre magique, sinon la porte ne s'ouvrira pas, même avec la clé.

- Mais comment découvrir ces chiffres ?

- Je l'ignore, répond le nain d'un air désolé. Vous examinez alors la clé et vous détaillez à nouveau Des motifs qui y sont gravés : les Gémeaux, les Rois Mages et les mots « O Merveilles » ; réfléchissez : ces trois éléments devraient vous permettre de découvrir le nombre magique. Si vous pensez l'avoir trouvé, rendez-vous au paragraphe qui porte ce numéro. Si vous n'arrivez pas à déduire le nombre magique de l'observation de la clé, rendez-vous au [332](#).

## 70

Tandis que vous inspectiez les lieux, vous tourniez le dos à la porte d'entrée et lorsque vous faites volte-face pour repartir, vous vous figez soudain de stupeur : une silhouette se tient dans l'encadrement de la porte !

Un homme !

C'est la première fois que vous en voyez un et, sous le coup de l'émotion, vous restez immobile, ne sachant que faire. Il n'y a pourtant pas de quoi vous laisser impressionner car après tout, l'être que vous avez devant vous n'est guère différent dans son apparence de ceux qui peuplent votre Royaume. Vous notez simplement qu'il a l'œil moins vif que la plupart de vos congénères : mais l'on vous a enseigné que, souvent, l'intelligence des hommes se révèle singulièrement déficiente et il n'y a donc pas lieu de s'étonner.

L'inconnu vous sourit, votre présence a l'air de l'amuser. Il entre dans la pièce et dépose sur le sol le seau qu'il tient à la main.

— Eh bien, as-tu trouvé de quoi faire ton bonheur ? demande-t-il.

Vous ne savez que répondre ; l'homme avance dans votre direction et vous avez un imperceptible mouvement de recul. L'inconnu l'a remarqué.

— N'aie pas peur, dit-il, je ne t'en veux pas d'avoir pénétré chez moi, mais je voudrais bien savoir ce que tu y cherches.

Il n'a pas l'air hostile et vous choisissez de ne pas bouger pour l'instant. Mieux vaut attendre de voir comment les choses vont évoluer avant de prendre une décision.

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [51](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [60](#).

## 71

Ce couloir aboutit à un cul-de-sac, il ne vous reste donc plus qu'à revenir sur vos pas ; un escalier situé à l'ouest permet cependant de monter au deuxième étage ; vous pouvez l'emprunter en vous rendant au [85](#), mais n'oubliez pas qu'il en coûte 15 ans ! Si vous ne souhaitez pas monter cet escalier, revenez au Croisement en forme de T. Si vous voulez continuer tout droit, vers le nord, rendez-vous au [12](#). Si vous préférez tourner à droite, vers l'est, vous trouverez, un peu plus loin, deux portes, l'une dans le mur nord (rendez-vous au [289](#) pour la franchir), l'autre dans le mur sud (rendez-vous au [104](#)). Si aucune de ces portes ne vous intéresse, vous poursuivrez votre chemin vers l'est en vous rendant au [110](#).

## 72

Un peu plus loin sur la gauche se trouve une porte rouge, à un endroit où le couloir tourne à angle droit en direction de l'est. Si vous souhaitez franchir cette porte, rendez-vous au [138](#). Si vous préférez suivre le couloir vers l'est, rendez-vous au [147](#).

Ni vos vêtements, ni votre coiffure ne trahissent votre sexe : vous êtes habillée comme pourrait l'être un garçon et coiffée de même. En revanche, votre visage est nettement celui d'une jeune fille, il faut donc le dissimuler. La méthode la plus efficace consisterait à porter une fausse barbe et une fausse moustache, mais où en trouver dans cette forêt? C'est la question que vous vous posez lorsque vous entendez soudain le cri d'un animal. Intriguée, vous vous enfoncez dans les sous-bois et vous vous trouvez alors face à face avec... un loup ! Et même deux loups ! Des loups, vous en avez déjà vu, au Royaume du Temps, mais en images seulement. Ces deux-là, en revanche, sont bien réels et poussent des hurlements à vous glacer le sang ! Fascinée, vous observez les deux animaux ; il vaudrait mieux, cependant, ne pas trop vous laisser aller à la contemplation. D'abord, parce qu'ils sont visiblement affamés et qu'ils voient en vous un mets de choix, ensuite parce que leur fourrure, judicieusement utilisée, pourrait vous procurer la barbe et la moustache postiches dont vous avez besoin. Pour ces deux raisons, vous allez devoir combattre les loups. A chaque blessure que vous leur infligerez, vous calculerez le nombre de points de FORCE qu'ils perdront de la manière suivante : si les dés vous donnent 2, 9, 10, 11 ou 12, reportez-vous aux indications que votre mère vous a fournies en ce qui concerne les adversaires humains. Si vous obtenez un 3 ou un 4, vous aurez blessé l'animal à la mâchoire qui constitue son arme naturelle ; il perdra alors 3 points de FORCE et 1 point de MAÎTRISE. Si vous obtenez 5, 6, 7 ou 8, vous l'aurez blessé à l'une de ses pattes, lui infligeant ainsi une pénalité de 2 points de FORCE. Et maintenant, battez-vous !

	MAÎTRISE	FORCE
<b>Premier LOUP</b>	<b>8</b>	<b>10</b>
<b>Second LOUP</b>	<b>7</b>	<b>9</b>

Si vous parvenez à tuer vos deux adversaires, vous découpez dans leur fourrure, à l'aide de votre poignard, des touffes de poils que vous collez sur votre visage en utilisant de la résine prélevée sur le tronc d'un arbre. La lame de votre épée vous offre un miroir de fortune dans lequel vous vérifiez l'efficacité de votre déguisement : le résultat est satisfaisant, vous avez à présent l'apparence d'un homme. Vous pouvez maintenant remonter sur Ocrelune et vous diriger vers l'endroit d'où s'élevaient les cris de femme. Les cris continuent de retentir et lorsque vous vous approchez, vous distinguez parmi les arbres la silhouette d'une petite femme dodue qui hurle ses « Molluuuuuuueeee, Molluuuuuuueeee, Molluuuuuuueeee » une main sur la poitrine, l'autre tendue devant elle, comme si elle interprétait une chanson. Son visage rond semble jovial et rieur et Contraste avec la scène d'horreur à laquelle vous avez assisté en vous rendant au marécage. Comment cette petite créature d'apparence inoffensive pourrait-elle se révéler aussi malfaisante que l'a prétendu l'être flasque que vous avez rencontré il y a quelques minutes ? Vous vous tenez sur vos gardes, cependant, tandis que vous vous avancez vers elle. Lorsqu'elle entend les pas de votre jument, la petite femme replète s'interrompt et se tourne vers vous. Elle semble ravie de vous voir et vous accueille avec un large sourire.

— Bonjour, joli garçon, dit-elle, j'espère que tu as aimé ma chanson, c'est la chanson des Mollues, les belles et bonnes Mollues qui voient tout, savent tout, et adorent les hommes jeunes et séduisants, surtout quand ils portent une barbe aussi somptueuse que la tienne. « Qui savent tout et voient tout ? » Voilà qui vous semble intéressant. Pour l'heure, votre déguisement fait merveille, la créature ne doute pas que vous soyez un homme. Hélas ! elle risque fort de s'apercevoir bientôt de la supercherie, car votre barbe vous crée bien du souci. Elle a en effet tendance à se détacher. D'un geste qui se veut naturel, vous vous passez la main sur le visage pour la recoller. Lancez un dé. Si vous faites 1 ou 6, rendez-vous au [313](#). Si vous obtenez tout autre chiffre, rendez-vous au [210](#).

## 74

Le Carillon de la Mort retentit au sommet de la tour pour vous annoncer que vous avez vieilli de 5 ans en pénétrant dans cette pièce. Une créature occupe les lieux : c'est un Rat-Porc qui se précipite sur vous pour vous mordre. Il va falloir vous battre.

**RAT-PORC**

**MAÎTRISE: 12**

**FORCE: 12**

Pour évaluer la gravité des blessures que vous infligerez à votre adversaire, reportez-vous aux indications habituelles si les dés vous donnent 2, 9, 10, 11 ou 12. Si vous obtenez 3 ou 4, vous aurez blessé l'animal à la mâchoire qui constitue son arme naturelle ; il perdra alors 3 points de FORCE et 1 point de MAÎTRISE. Si vous obtenez 5, 6, 7 ou 8, vous l'aurez blessé à l'une de ses pattes, lui infligeant ainsi une pénalité de 2 points de FORCE. Si vous l'emportez, vous pourrez sortir de cette pièce — où ne se trouve aucune échelle — en repassant par la même porte ; vous aurez alors la possibilité d'aller vers l'ouest en vous rendant au [247](#) ou vers l'est en vous rendant au [78](#). Vous pouvez également quitter les lieux en empruntant une autre porte située dans le mur sud. Rendez-vous pour cela au [278](#).

## 75

Après avoir parcouru une certaine distance en direction du sud, vous trouvez une porte sur votre gauche, dans le mur est. Rendez-vous au [113](#) pour la franchir. Une autre porte, un peu plus loin, est aménagée dans le mur ouest. Vous la franchirez en vous rendant au [79](#). Si vous préférez continuer tout droit, rendez-vous au [4](#).

## 76

Fort heureusement, vous avez réussi à recoller votre barbe et, cette fois, elle tient solidement, plus besoin de vous inquiéter.

Alors, as-tu fait ton choix ? insiste Mollette. Si vous souhaitez répondre que vous épouseriez Volontiers la charmante Mollette,

rendez-vous au [83](#). Si vous préférez affirmer que l'élue de votre cœur serait plutôt la gracieuse Mollasse, rendez-vous au [173](#). Si vous estimez plus judicieux de désigner la majestueuse Mollouille comme éventuelle épouse, rendez-vous au [65](#). Enfin, si vous croyez pouvoir ménager leur susceptibilité en leur déclarant que vous brûlez d'envie de les épouser toutes les trois, rendez-vous au [256](#).

## 77

— Regarde ! Cet animal appartient à mon ami Tiburce, le dresseur de sangliers !' s'exclame Furyos le Court. Mimol le lui avait volé un jour où Tiburce était venu présenter son spectacle devant le seigneur de Malgrâce. Nous reviendrons le délivrer au plus tôt, Tiburce sera content !

Comme s'il avait compris que sa liberté est peut-être proche, le sanglier savant danse de plus belle et vous n'avez aucune difficulté, en passant les mains à travers les barreaux, à lui couper les sept soies dont ' vous avez besoin pour votre recette. Mais il est temps de sortir d'ici et vous vous rendez pour cela au [136](#)

## 78

Vous suivez le couloir qui, bientôt, tourne brusquement à angle droit vers le sud ; vous continuez d'avancer ; le couloir tourne alors à nouveau vers l'est, puis, un peu plus loin, il remonte vers le nord ; vous avancez toujours ; au fond, à droite, se trouve un escalier qui mène au deuxième étage. Vous pouvez l'emprunter en vous rendant au [208](#) mais n'oubliez pas qu'il vous en coûtera 15 ans de votre vie ! Une porte est aménagée dans le mur ouest, au fond du couloir. Pour la franchir, rendez-vous au [267](#).

## 79

Le Carillon de la Mort retentit au sommet de la tour pour vous annoncer que vous avez vieilli de 14 ans en entrant dans cette pièce ; vous éprouvez cependant quelque consolation en constatant que l'échelle qui permet d'accéder au quatrième étage se trouve en son centre ; mais pour l'emprunter, vous devrez d'abord vous débarrasser d'une étrange créature dont la tête de lion est dotée de cornes recourbées. Il s'agit d'un Moufflion qu'il vous faut combattre.

**MOUFFLION**

**MAÎTRISE : 15**

**FORCE : 9**

Pour calculer la gravité des blessures que vous lui infligerez, reportez-vous aux indications habituelles si les dés vous donnent 2, 9, 10, 11 ou 12. Si vous obtenez 3 ou 4, vous l'aurez blessé à la mâchoire ou à la base de ses cornes qui constituent ses armes naturelles ; il perdra alors 3 points de FORCE et 1 point de MAÎTRISE. Si vous obtenez 5, 6, 7 ou 8, vous l'aurez blessé à l'une de ses pattes, lui infligeant ainsi une pénalité de 2 points de FORCE. Si vous remportez la victoire, vous pourrez gravir l'échelle et atteindre l'étage où se trouve... le Carillon de la Mort ! Vous vous rendrez alors au [345](#).

## 80

— Comment ? Tu refuses que je te présente à ma mère ? s'écrie Mollouille d'une voix indignée. Voilà qui mérite une leçon !

D'un geste d'une stupéfiante vivacité, elle vous saisit alors par le bras et vous fait tomber à terre. Il ne vous reste plus qu'à dégainer votre épée et à vous rendre au [187](#) pour vous battre.

## 81

Vous entrez avec prudence en vous attendant à tout moment à vous trouver pour la première fois nez à nez avec un être humain. A l'évidence, cependant, la maison est vide. Vous jetez un regard autour de vous, mais vous ne découvrez rien de plus que ce que

vous aviez déjà vu de l'extérieur. Soudain, une pennée vous vient à l'esprit : qu'est donc devenue votre sœur, la Princesse du Temps ? En toute logique, elle aurait dû arriver en même temps que vous dans la grotte, mais vous étiez si occupé à regarder le ciel et terre que vous ne vous êtes même pas demandé où elle se trouvait. Peut-être rôde-t-elle dans les parages ? Il faut donc faire vite avant qu'elle ne s'approche à son tour de cette maison. *Faire vite* ? Vous ne pouvez vous empêcher de sourire : voilà que sans vous en rendre compte, vous employez déjà le langage des hommes, le langage du temps, de *leur* temps... Dans la pratique, faire vite, cela signifie profiter de l'occasion pour prendre les armes posées sur le tabouret et la cotte de mailles suspendue à la poutre. Par chance, la cotte de mailles est juste à vos mesures ; elle vous va à merveille et vous vous y sentez parfaitement à l'aise. Quant au poignard et à l'épée, autant que vous puissiez en juger, ce sont des armes de bonne qualité. Vous les avez bien en main et vous êtes persuadé que vous saurez vous en servir avec l'habileté nécessaire pour vaincre vos ennemis. Vous attachez autour de votre taille le fourreau et l'épée, puis vous glissez le poignard dans votre ceinture. Vous voilà armé et habillé à la mode des hommes. En dehors de la cotte de mailles, vous portez le pantalon et la chemise dont vous étiez vêtu en quittant le Royaume du Temps et vous êtes chaussé de bottes confortables grâce auxquelles vous pourrez marcher longtemps sans fatigue. Les poches de votre pantalon et de votre chemise vous permettront d'emporter les petits objets que vous serez amené à découvrir au cours de votre mission, mais, faute de place, vous ne pourrez posséder que *cinq* objets à la fois. Si vous souhaitez à présent sortir de la maison, rendez-vous au [44](#). Si vous préférez inspecter la pièce avant de quitter la maison, rendez-vous au [357](#).

## 82

Vous vous retrouvez dans un couloir orienté nord-sud. Si vous voulez prendre la direction du nord, rendez-vous au [202](#). Si vous préférez aller au sud, rendez-vous au [100](#).

## 83

— Ainsi, c'est moi que tu choisirais ? glousse Mollette, l'air ravi. Comme je suis heureuse ! Viens, descends de ton cheval, que je te serre dans mes bras ! Si vous estimez judicieux de ne pas la contrarier, rendez-vous au [288](#). Si vous préférez rester en selle, rendez-vous au [277](#).

## 84

Vous avancez le long de ce couloir orienté au nord et vous arrivez devant une porte aménagée dans le mur ouest. Si vous voulez la franchir, rendez-vous au [79](#). Il y a une autre porte un peu plus loin, dans le mur est. Vous pouvez la passer en vous rendant au 113. Enfin, si vous préférez continuer tout droit, rendez-vous au [103](#).

## 85

Le Carillon de la Mort retentit au sommet de la tour pour vous annoncer que vous avez vieilli de 15 ans en montant cet escalier ; vous vous trouvez à présent au deuxième étage dans un couloir orienté nord-sud. Pour aller vers le nord, rendez-vous au [293](#). Pour prendre la direction du sud, rendez-vous au [172](#). une porte est aménagée dans le mur est, en haut de l'escalier. Pour la franchir, rendez-vous au [183](#).

## 86

Peut-être avez-vous réussi à réunir tous les ingrédients qui entrent dans la composition de la Juveniliane, à l'exception de trois gouttes de bave de nain furieux que vous n'avez pas encore eu l'occasion de recueillir. C'est donc le moment de le faire. Si vous n'avez pas *tous* les autres ingrédients, sachez que ces trois gouttes de bave vous seront quand même utiles. Il reste maintenant à rendre le nain furieux et à le faire cracher dans votre tube de métal. Furyos semble cependant trop abattu pour prendre une de ses inhabituelles colères. Il faut donc susciter son courroux.

Qu'allez-vous faire pour cela ?

Lui dire qu'il est petit ?

Rendez-vous au [101](#)

Lui dire qu'il est laid ?

Rendez-vous au [270](#)



## 87

Vous vous retrouvez dans un couloir orienté nord-sud. Si vous voulez prendre la direction du nord, rendez-vous au [103](#). Si vous préférez aller au sud, rendez-vous au [4](#).

## 88

Vous voici donc sur la butte de Montsec dont Eudes le Doux vous avait indiqué la direction lorsque vous l'avez quitté. Vous avez choisi de venir ici pour observer les environs depuis cette hauteur et déterminer ainsi le chemin que vous allez prendre à présent. Vous avancez dans la clairière et vous avez alors un sursaut d'horreur. Un homme, en effet, est pendu à un arbre ! Décidément, les humains sont vraiment des sauvages ! pensez-vous avec indignation. Mais en vous approchant, vous constatez bientôt que l'homme, en fait, est bien vivant. Il n'est pas pendu par le cou, mais par les aisselles. Les yeux clos, il semble dormir. Sous ses pieds nus a été incrustée dans le sol une grande dalle de pierre ronde sur laquelle sont gravées des lignes qui représentent les heures et les minutes. C'est une sorte de cadran solaire dont l'habituelle pointe de fer a été remplacée par le pendu lui-même. Cette étrange vision vous met mal à l'aise ; vous regardez l'homme : il est vieux, ses cheveux et sa barbe en broussaille sont blancs et il est vêtu d'une simple tunique en lambeaux.

— Je suis Zeugma, l'heure solaire, dit le vieillard lorsque vous n'êtes plus qu'à quelques pas de lui. Je suis celui qui sait, celui qui voit et qui entend. Si tu veux savoir l'heure, lis-la sur le



**88** « Je suis celui qui sait, celui qui voit et qui entend. »

cadran. Suivant ce conseil, vous constatez qu'il est cinq heures de l'après-midi. Au Royaume du Temps, on vous a appris à lire l'heure bien que, là-bas, il n'en soit nul besoin. Et maintenant, qu'allez-vous faire ?

Lui demander s'il veut que vous l'aidiez à descendre de son arbre ? Rendez-vous au [22](#)

Lui poser une question, puisqu'il est « celui qui sait » ? Rendez-vous au [174](#)

## 89

Vous voici donc sur la butte de Montsec dont Eudes le Doux vous avait indiqué la direction lorsque vous l'avez quitté. De cette hauteur, vous allez pouvoir observer les environs et déterminer ainsi le chemin qu'il convient de prendre à présent. Mais lorsque vous vous avancez dans la clairière, vous avez soudain un sursaut d'horreur. Un homme, en effet, est pendu à un arbre ! Décidément, les humains sont vraiment des sauvages ! pensez-vous aussitôt avec indignation. En vous approchant, vous constatez cependant que l'homme est, en fait, bien vivant. Il n'est pas pendu par le cou, mais par les aisselles. Les yeux clos, il semble dormir. Sous ses pieds a été incrustée dans le sol une grande dalle de pierre ronde sur laquelle sont gravées des lignes qui représentent les heures et les minutes. C'est une sorte de cadran solaire dont l'habituelle pointe de fer a été remplacée par le pendu lui-même. Cette étrange vision vous met mal à l'aise. Vous regardez l'homme : il est vieux, ses cheveux et sa barbe en broussaille sont blancs et il est vêtu d'une simple tunique en lam-

— Je suis Zeugma, l'heure solaire, dit le vieillard lorsque vous n'êtes plus qu'à quelques pas de lui. Je suis celui qui sait, celui qui voit et qui entend. Si tu veux savoir l'heure, lis-la sur le cadran.

Suivant ce conseil, vous constatez qu'il est cinq heures de l'après-midi. Au Royaume du Temps, on vous a appris à lire l'heure bien

que, là-bas, il n'en soit nul besoin. Tandis que vous contemplez l'insolite personnage, celui-ci se met soudain à renifler.

— Tu sens la Mollue, dit-il alors d'un ton hostile, qu'as-tu été faire chez elles ?

Si vous avez tué une Mollue, rendez-vous au [363](#). Si vous avez tué trois Mollues, rendez-vous au [360](#). Si Vous avez échappé de justesse aux Mollues, rendez-vous au [355](#). Enfin, si vous avez répondu à l'invitation des Mollues et fait la connaissance de la reine Mollepanse, rendez-vous au [349](#).



## 90

Vous voici donc sur la butte de Montsec où Eudes le Doux vous a dit qu'un certain Zeugma avait élu domicile. « Domicile » n'est d'ailleurs pas le mot qui Convient, car, comme vous le savez déjà, Zeugma vit pendu à un arbre. Cet arbre, vous ne tardez pas à le découvrir; il est en effet situé en bordure de la Clairière, au sommet de la butte. Zeugma est là, pendu à l'aide d'une corde qui lui entoure la poitrine frpt le soutient par les aisselles. Les yeux clos, il semble dormir. Sous ses pieds nus a été incrustée dans le sol une grande dalle de pierre ronde sur laquelle sont gravées des lignes qui représentent les heures et les minutes. Il s'agit d'une sorte de cadran solaire dont l'habituelle pointe de fer a été remplacée par Zeugma lui-même. C'est là une étrange vision et vous ne pouvez vous empêcher de ressentir un certain malaise en vous approchant du « pendu solaire », comme l'a qualifié Eudes le Doux. L'homme est vieux, ses cheveux et sa barbe en broussaille sont blancs et il est vêtu d'une simple tunique en lambeaux.

— Je suis Zeugma, l'heure solaire, dit le vieillard lorsque vous n'êtes plus qu'à quelques pas de lui. Je suis celui qui sait, celui qui voit et qui entend. Si tu veux savoir l'heure, lis-la sur le

cadran. Suivant ce conseil, vous constatez qu'il est cinq heures de l'après-midi. Au Royaume du Temps, on vous a appris à lire l'heure bien que, là-bas, il n'en soit nul besoin.

— Je... Je vous remercie, mais je voudrais aussi...

— Me poser une question ? achève Zeugma.

— En effet...

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [337](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [13](#).

## 91

Vous voici donc sur la butte de Montsec où Eudes le Doux vous a dit qu'un certain Zeugma avait élu domicile. « Domicile » n'est d'ailleurs pas le mot qui convient, car, comme vous le savez déjà, Zeugma vil pendu à un arbre. Cet arbre, vous ne tardez pas à le découvrir ; il est en effet situé en bordure de la clairière, au sommet de la butte. Zeugma est là, pendu à l'aide d'une corde qui lui entoure la poitrine et le soutient par les aisselles. Les yeux clos, il semble dormir. Sous ses pieds nus a été incrustée dans le sol une grande dalle de pierre ronde sur laquelle sont gravées des lignes qui représentent les heures et les minutes. Il s'agit d'une sorte de cadran solaire dont l'habituelle pointe de fer a été remplacée par Zeugma lui-même. C'est là une étrange vision et vous ne pouvez vous empêcher de ressentir un certain malaise en vous approchant du « pendu solaire », comme l'a qualifié Eudes le Doux. L'homme est vieux, ses cheveux et sa barbe en broussaille sont blancs et il est vêtu d'une simple tunique en lambeaux.

— Je suis Zeugma, l'heure solaire, dit le vieillard lorsque vous n'êtes plus qu'à quelques pas de lui. Je suis celui qui sait, celui qui voit et qui entend. Si tu veux savoir l'heure, lis-la sur le cadran.

Suivant ce conseil, vous constatez qu'il est cinq heures de l'après-midi. Au Royaume du Temps, on vous a appris à lire l'heure, bien que, là-bas, il n'en soit nul besoin. Vous vous apprêtez à dire quelque chose A Zeugma, quand celui-ci se met soudain à renifler.

- Tu sens la Mollue, dit-il alors d'un ton hostile, qu'as-tu été faire chez elles ?

Si vous avez tué une Mollue, rendez-vous au [363](#). Si Vous avez tué trois Mollues, rendez-vous au [360](#). Si vous avez échappé de justesse aux Mollues, rendez-vous au [355](#). Enfin, si vous avez répondu à l'invitation des Mollues et fait la connaissance de la reine Mollepanse, rendez-vous au [366](#).

## 92

Vous vous laissez guider par les rires qui ne cessent de retentir et vous distinguez alors, parmi les arbres, la silhouettes de trois petites femmes dodues qui paraissent s'amuser de bon cœur. Si Eudes le Doux Ne vous avait mise en garde contre les Mollues, vous auriez éprouvé pour elles une sympathie spontanée. fort heureusement, vous savez à quoi vous en tenir à leur sujet et c'est avec une grande prudence que vous vous avancez vers elles. Lorsqu'elles vous aperçoivent, les trois Mollues se mettent à pousser des cris de joie. De toute évidence, votre arrivée les enchante et elles se précipitent vers vous en arborant de larges sourires.

Un garçon ! s'écrie l'une d'elles, c'est un garçon !

Oh, la belle barbe ! Qu'il est mignon ! s'exclame une autre.

- Bienvenue chez les Mollues ! dit la troisième. Tu tombes très bien, mignon barbu, reprend la première

Tu vas répondre à une question, poursuit la deuxième.

— Nous trouves-tu jolies ? demande la troisième. Pour l'heure, votre déguisement fait merveille : les trois créatures ne doutent pas que vous soyez un homme et le moment est venu de suivre les recommandations d'Eudes le Doux : il faut toujours flatter les Mollues.

— Oh oui ! répondez-vous d'une voix que vous essayez de rendre la plus masculine possible. Vous vous êtes efforcée de paraître convaincue, bien que ces petits laiderons rebondis soient très éloignés de l'idée que vous vous faites de la beauté féminine.

— Vous êtes même plus que jolies, poursuivez-vous ; à la vérité, votre beauté m'a semblé si éblouissante, lorsque je vous ai aperçues de loin, que je n'ai pu résister à l'envie de vous connaître.

Pendant quelques instants, vous craignez d'avoir quelque peu exagéré : peut-être vont-elles trouver votre compliment trop flatteur pour être sincère ? Vous êtes vite rassurée, cependant, en les entendant pousser de petits gloussements réjouis.

— Tu as bon goût, mon tout beau, dit la première.

— Il sait parler aux Mollues, dit la deuxième.

— Et maintenant, si tu devais épouser l'une d'entre nous, laquelle choisirais-tu ? interroge la troisième.

— Me choisirais-tu, moi, la charmante Mollette ? demande la première.

— Me choisirais-tu, moi, la gracieuse Mollasse ? demande la deuxième.

— Me choisirais-tu, moi, la majestueuse Mollouille ? demande la troisième.

Quelques gouttes de sueur froide commencent ; i perler à votre front : vous craignez en effet de faire une réponse qui

provoquerait la colère des Mollues, mais il y a plus grave encore, car vous avez l'impression que votre barbe a tendance à se détacher. D'un geste qui se veut naturel, vous vous passez la main sur le visage pour la recoller. Lancez un dé. Si vous faites 1 ou 6, rendez-vous au [272](#). Si vous obtenez tout autre chiffre, rendez-vous au [76](#).

## 93

Vous arrivez dans un couloir orienté est-ouest ; une porte vous fait face. Si vous voulez la franchir, rendez-vous au [289](#). Si vous préférez tourner à droite, Vers l'est, rendez-vous au [110](#). En tournant à gauche, vous arriverez à un croisement en forme de T. Vous pourrez alors prendre la direction du sud en vous rendant au 71 ou celle du nord en vous rendant au [12](#)

## 94

- J'ai un oncle, lui répondez-vous, le visage grave. Depuis que mes parents sont morts, poursuivez-Vous avec un soupir qui ferait fondre le cœur le moins sensible, il est ma seule famille, mon seul soutien. Hélas ! j'ignore où il se trouve à présent et je ne puis que le chercher au hasard des chemins. ce mensonge qui vous est venu sur l'instant porte ses fruits : Eudes le Doux paraît de plus en plus ému par votre sort.

Crois-tu qu'il se trouve ici, dans le duché de Lorraine ? demande-t-il d'une voix pleine de pitié.

- Probablement ; c'est en tout cas dans cette région qu'il devait se rendre.

- Et comment s'appelle ton oncle ? Vous hésitez un instant, mais après tout, vous ne risquez rien à le lui révéler.

<- Il s'appelle Gayok le Preux.

Gayok le Preux ? Je n'ai jamais entendu ce nom, dit Eudes le Doux.

Vous vous attendiez un peu à cette réponse, mais vous éprouvez malgré tout une certaine déception.

— Je voudrais bien t'aider, soupire votre interlocuteur, peux-tu au moins me le décrire ?

Si vous possédez le talent de DESSINATEUR, rendez-vous au [292](#). Dans le cas contraire, vous lui faites tant bien que mal une description de Gayok le Preux, mais il n'a pas le souvenir d'avoir jamais rencontré quelqu'un de semblable.

— Je ne vois guère que deux façons de retrouver la trace de ton oncle, dit-il.

— Lesquelles ? demandez-vous avec espoir. Pour connaître la réponse, rendez-vous au [123](#).

## 95

Vous continuez d'avancer vers la chapelle. A quelque distance, vous mettez pied à terre, puis vous vous approchez de l'édifice en ruine. L'endroit est sinistre, on dirait que les arbres de la forêt sont noirs, et une atmosphère oppressante règne alentour. Alors que vous n'êtes plus qu'à quelques pas de la chapelle, vous entendez quelqu'un tousser. Il ne s'agit pas d'un simple toussotement, mais d'une longue quinte. Enfin, la toux s'arrête; une voix retentit alors

— Mésus, Marie, Moseph ! Maudite Pituite ! dit la voix

C'est un homme qui vient de parler ; apparemment, il souffre d'un défaut de prononciation. A pas prudents, vous allez vers une fenêtre de la chapelle, puis vous jetez un coup d'œil à l'intérieur. Un moine est assis à une table et lit un gros livre posé devant lui. Son visage est étrange, comme affaissé du côté droit ; son bras droit pend le long de son buste et l'homme tourne les pages de la main gauche. Ce moine solitaire et cacochyme dans sa chapelle en ruine vous paraît singulier. Vous avez envie d'en savoir davantage. Si vous souhaitez entrer dans la chapelle par la

grande porte, rendez-vous au [269](#). si vous préférez en faire le tour pour essayer de trouver une porte dérobée et pénétrer à l'intérieur à l'Insu du moine, rendez-vous au [351](#).

## 96

Vous suivez le couloir orienté au sud jusqu'à une porte située dans le mur est. Si vous souhaitez la franchir, rendez-vous au [25](#). Dans le cas contraire, Vous continuez jusqu'à un croisement en forme de T. La, vous pourrez aller à droite, vers l'ouest (rendez-Vous au [200](#)) ou à gauche, vers l'est, en vous rendant nu [153](#).

## 97

Vous arrivez dans un couloir orienté est-ouest. Si vous souhaitez prendre la direction de l'ouest, rendez vous au [117](#). Si vous préférez aller à l'est, rendez-vous au [252](#).

## 98

Ce couloir orienté à l'est tourne à angle droit vers le nord un peu plus loin. En continuant dans cette direction vous passez devant une porte que vous pourrez franchir si vous vous rendez au [141](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin tout droit, rendez-vous au [202](#).

## 99

Excellence... murmurez-vous. C'est le titre que l'on donne habituellement aux Messagers du Temps. En l'entendant prononcer, Gayok le Preux a un pâle sourire.

— Allons, Princesse, pas de formalités entre nous. Je vous remercie d'être partie à ma recherche. Hélas ! je crois que nous avons tous échoué...

— Ils m'ont même repris mon or, bougonne Furyos le Court. J'aurais mieux fait de ne jamais remettre les pieds ici, soupire-t-il.

— Mais, comment se fait-il que...

— Que je sois si vieux ? achève Gayok le Preux. Je vais vous l'expliquer, Princesse... Rendez-vous au [161](#).

## 100

Plus loin, le couloir tourne à angle droit vers l'ouest. Vous arrivez alors à un croisement où vous pourrez prendre la direction du nord en vous rendant au [84](#) ou celle du sud en vous rendant au [143](#).

## 101

— Moi, petit? s'indigne Furyos. Comment oses-tu

A la vérité, vous manquez quelque peu de psychologie : sachant que le nain est particulièrement susceptible en la matière, vous n'auriez pas dû lui adresser cette insulte. Oh, certes, vous avez réussi à le rendre furieux, mais vous devez en payer le prix : Furyos le Court bondit en effet sur vous et vous frappe avec violence. Lancez les dés pour évaluer la gravité de votre blessure selon la méthode habituelle et rectifiez en conséquence votre total de FORCE ; il n'était vraiment pas nécessaire de perdre ainsi des points précieux, mais vous avez quand même obtenu ce que vous vouliez : le nain a craché dans votre tube de métal la quantité de bave nécessaire à la fabrication de la Juventiane. Sous l'œil quelque peu surpris de Gayok le Preux, vous vous rendez maintenant au [31](#).

## 102

L'escalier que vous avez emprunté pour monter au premier étage se trouve au sud. Vous arrivez dans un couloir large de deux pas ; à votre gauche, c'est-à-dire à l'ouest, une porte est aménagée dans le mur ; une autre porte lui fait face du côté droit, à l'est. Si vous souhaitez ouvrir la porte ouest, rendez-vous au [107](#). Si vous préférez franchir la porte est, rendez-vous au [118](#). Enfin, si vous estimez plus prudent de Continuer tout droit le long du couloir,

vous arriverez à un croisement en forme de T. Si vous voulez tourner à gauche, rendez-vous au [239](#). Si vous préférez tourner à droite, rendez-vous au [233](#).

### 103

Vous parcourez une certaine distance vers le nord, puis vous arrivez à un croisement. Si vous souhaitez tourner à gauche, en direction de l'ouest, rendez-vous au [135](#). Si vous préférez continuer tout droit, rendez-vous au [72](#).

### 104

Le Carillon de la Mort retentit au sommet de la tour pour vous annoncer que vous avez vieilli de 4 ans en entrant dans cette pièce. Un cri d'animal vous accueille : « Coucourico ! Coucourico ! Coucou-rico ! » lance un oiseau au plumage bariolé : c'est un Coucoq, créature stupide et inoffensive qui ne vous fera aucun mal. L'échelle qui mène au deuxième étage ne se trouve pas ici, il faut la chercher ailleurs. Vous pouvez quitter les lieux par la même porte. Une autre porte vous fait face, de l'autre côté du couloir : pour la franchir, rendez-vous au [289](#). Si vous préférez tourner à droite, vers l'est, rendez-vous au [110](#). Si vous préférez prendre la branche ouest du couloir, vous parviendrez à un croisement en forme de T. Pour aller au sud, rendez-vous au [71](#). Pour aller au nord, rendez-vous au [12](#). Vous pouvez également quitter la pièce en empruntant une porte située dans le mur est. Rendez-vous pour cela au [85](#).

### 105

Les cris continuent de retentir ; vous vous approchez et vous distinguez alors parmi les arbres la silhouette d'une petite femme dodue qui hurle ses « Molluu-uuueeee, Molluuuuuuueeee, Molluuuuuuueeeee » une main sur la poitrine, l'autre tendue devant elle, comme si elle interprétait une chanson. Son visage rond semble jovial et rieur et contraste avec la scène d'horreur à laquelle vous venez d'assister. Comment cette petite créature

d'apparence inoffensive pourrait-elle se révéler aussi malfaisante que l'a prétendu l'être du marécage ? Vous vous tenez sur vos gardes, cependant, tandis que vous vous avancez vers elle. Lorsqu'elle entend les pas de votre jument, la petite femme replète s'interrompt et se tourne vers vous, Elle semble ravie de vous voir et vous accueille avec-un large sourire.

— Bonjour, joli garçon, dit-elle. J'espère que tu as aimé ma chanson, c'est la chanson des Mollues, les belles et bonnes Mollues, qui voient tout, savent tout et adorent les hommes jeunes et séduisants

« Qui savent tout et voient tout ? » Voilà qui vous semble intéressant. De surcroît, le compliment qu'elle vous a adressé flatte votre orgueil et, dans un geste instinctif, vous bombez le torse, comme pour mieux souligner votre prestance.

— Dis-moi, mon jouvenceau, me trouves-tu belle, moi aussi ?

La question vous déconcerte quelque peu. Cette petite créature rondelette n'est pas, à proprement parler, votre type de femme, et, bien qu'elle vous paraisse plutôt sympathique, il vous serait difficile de lui reconnaître de la beauté. Qu'allez-vous faire ? Réfléchissez bien avant de vous décider ! Si vous estimez judicieux de lui déclarer que vous la trouvez en effet très belle, rendez-vous au [311](#). Si vous préférez ne pas répondre directement à sa question et lui dire simplement qu'elle ne manque pas d'un certain Charme, rendez-vous au [140](#). Enfin, si la question Vous semble saugrenue et que, le premier moment de surprise passé, vous ne puissiez vous empêcher d'éclater de rire, rendez-vous au [163](#).

## 106

Vous vous trouvez dans un couloir orienté est-ouest. Pour aller vers l'ouest, rendez-vous au [247](#). Pour prendre la direction de l'est, rendez-vous au [78](#).

## 107

Le Carillon de la Mort retentit au sommet de la tour pour vous annoncer que vous avez vieilli de 4 ans en pénétrant dans cette pièce. Un cri d'animal vous accueille : « Coucourico ! Coucourico ! Coucou-rico ! » lance un oiseau au plumage bariolé : c'est un Coucoq, créature stupide et inoffensive qui ne vous fera aucun mal. L'échelle qui mène au deuxième étage ne se trouve pas dans cette pièce, il faut la Chercher ailleurs. Vous pouvez quitter les lieux par In même porte. Vous reviendrez alors dans le couloir OÙ vous pourrez essayer de franchir la porte est (rendez-vous au [118](#)) ou vous diriger vers un croisement en forme de T. Là, vous vous rendez au [239](#) pour aller à l'ouest, ou au [233](#) pour aller à l'est. Une autre porte, dans le mur nord vous permet également de sortir de la pièce. Pour la franchir, rendez-vous au [93](#).

## 108

Non, décidément, l'odeur qui se dégage de cette mixture est trop répugnante pour vous risquer à la boire. Avec une grimace de dégoût, vous refusez donc le gobelet que vous tend la reine Mollepanse.

— Quoi ? Toi que j'ai fait Aigle de Montfaucon ! Toi à qui j'ai donné le Talisman de la Molle ? Refuser de boire l'Hypocras de Molladine que je te fais l'honneur de t'offrir ? C'est un affront que tu payeras cher ! menace-t-elle.

Avant que vous n'ayez pu esquisser le moindre geste de défense, Mollepanse I<sup>re</sup> vous crache alors au visage, ce qui vous envoie tout droit au [218](#).

## 109

— Je cherche... un ami, dites-vous au nain.

— Comment s'appelle-t-il ? Je le connais peut-être, je connais beaucoup de monde.

Vous hésitez quelques instants, mais après tout, vous estimez ne rien risquer à lui parler de Gayok le Preux, sans lui dévoiler, bien sûr, la nature de votre mission

— Il s'appelle Gayok le Preux. Furyos le Court réfléchit un moment.

— Jamais entendu ce nom, déclare-t-il enfin. Peux-tu me le décrire ?

Si vous avez en poche un portrait de Gayok le Preux, rendez-vous au 48. Dans le cas contraire, rendez-vous au [251](#).

## 110

Vous suivez le couloir jusqu'à un croisement ; vous pouvez alors tourner à droite, vers le sud ; c'est à ce même couloir que menait l'escalier qui vous a permis d'accéder à cet étage. Une porte est aménagée dans le mur ouest (rendez-vous au [107](#) pour la franchir), une autre dans le mur est (vous pourrez l'ouvrir en vous rendant au [118](#)). Si vous préférez continuer tout droit, rendez-vous au [233](#).

## 111

Ça aussi, c'est nouveau, dit le garde en vous montrant du doigt. Fais voir un peu ce que tu sais faire.

Vous portez alors la flûte à vos lèvres et vous interprétez une gigue qui fait naître sur son visage un large sourire.

- Ça donne envie de danser ! s'exclame-t-il lorsque Vous avez terminé. Voilà qui plaira au Maître. Allez, entrez !

Il ouvre grand la porte et vous fait pénétrer à l'intérieur de la forteresse. Rendez-vous au [182](#).

## 112

surmontant votre répugnance, vous acceptez de boire la mixture que contient le gobelet. Vous poussez même la courtoisie jusqu'à faire croire à la reine Mollepanse que vous y prenez plaisir. D'ailleurs, le goût du breuvage est finalement moins désagréable que vous ne le redoutiez.

- A présent, il faut attendre quelques minutes, dit la reine Mollepanse lorsque vous avez fini de boire, i. Pendant ce temps, pense très fort à ce que tu désires . et tu verras alors une image qui t'indiquera le moyen de l'obtenir.

Voilà qui vous semble bien mystérieux, mais après tout, puisque vous avez accepté de boire, autant aller au bout des choses. Que désirez-vous le plus ? Retrouver Gayok le Preux, bien sûr, et le ramener au Royaume du Temps. Vous pensez donc très fort à lui, concentrant toute votre énergie mentale sur le souvenir que vous avez de son visage, peu à peu, un vertige vous saisit et vous avez l'impression d'être au bord de l'évanouissement, mais soudain, une image se forme dans votre esprit, comme un rêve. Vous voyez apparaître la silhouette d'un homme, imprécise tout d'abord, puis de plus en plus nette. Ce n'est pas Gayok le Preux, cependant : jamais vous n'avez vu le visage de cet homme, il n'évoque en vous aucun souvenir ; pourtant, vous sentez qu'il est important pour vous de partir à sa rencontre. Vous entendez alors la voix de la reine Mollepanse qui vous paraît lointaine, bien qu'elle reste distincte.

— Que vois-tu ? demande-t-elle.



**112** *Le regard du moine, son sourire féroce avaient quelque chose de diabolique.*

— Je vois un homme, répondez-vous dans un murmure, mais je ne le connais pas... Il a... Il a des habits de moine... Une tonsure... Et on dirait que son visage est tordu...

— Mimol ! C'est Mimol ! s'exclament les Mollues autour de vous.

Votre vision semble les amuser beaucoup, elles éclatent de rire en prononçant ce nom.

— Vois-tu autre chose ? interroge la reine Molle-panse

— Je vois... Je vois, derrière cet homme, une tour isolée qui se dresse sur une éminence pierreuse... Son sommet est crénelé... Des meurtrières sont percées dans la muraille... L'homme... L'homme est debout devant la tour...

Vous poussez alors un cri. Votre rêve devient cauchemar : le moine, en effet, a levé la main sur vous ; dans ses doigts serrés, il tient une énorme clé qu'il abat violemment sur votre tête... Vous vous réveillez à ce moment, le cœur battant, le visage moite d'une sueur glacée. Jamais encore vous n'aviez éprouvé une telle frayeur. Le regard de ce moine, son sourire féroce avaient quelque chose de... diabolique.

— Allons, remets-toi, tu parais bien pâle, s'étonne la reine Mollepanse. Je me demande ce que tu as pu désirer pour voir apparaître ce moinillon ! Mais ce n'est pas mon affaire. Connais-tu donc Mimol ?

— Non, répondez-vous.

— Nous autres les Mollues, nous le connaissons bien, poursuit la souveraine en éclatant de rire.

— Oh oui ! s'exclament en chœur les Mollues hilares.

— Lorsqu'il n'était encore qu'un tout petit enfant, Mimol s'est perdu dans les bois ; là, il a rencontré une Mollue qui l'a trouvé si

mignon qu'elle n'a pu résister à l'envie de l'embrasser. Or, quand une Mollue embrasse quelqu'un, elle le rend mou à jamais.

— Ses os se liquéfient! s'écrie Mollette d'un ton réjoui

— Il devient un vrai mollusque ! poursuit Mollasse en pouffant de rire.

— C'est notre salive qui fait cela ! ajoute Mollouille avec fierté.

« Et en plus, elles s'en vantent ! » songez-vous en frissonnant d'horreur.

— Bref, reprend Mollepanse, le petit Mimol serait devenu une vraie chiffe molle si la Mollue qui l'avait embrassé, regrettant son geste, ne lui avait tout aussitôt fait boire un antidote.

— Ainsi, Mimol a échappé de justesse à la mollesse, poursuit Mollouille, mais le mal avait commencé de se répandre...

— Et il est resté à demi mou, achève Mollepanse en s'étranglant de rire. Le côté droit de sa tête et de son corps était tout flasque, c'est pourquoi on a fini par l'appeler Mimol ; plus tard, comme il lui était impossible de mener une vie normale, il a préféré se faire moine. Si tu veux le rencontrer, tu le trouveras à la lisière du bois de Mort Mare. Il habite là, dans une chapelle en ruine, et entre nous, il est un peu simple d'esprit...

— Forcément, son cerveau aussi est à demi mou, explique Mollasse avec un grand éclat de rire.

- Quant à la tour que tu as vue dans ton rêve, reprend Mollepanse, je ne puis rien t'en dire ; des tours au sommet crénelé et aux murailles percées de meurtrières, il y en a partout dans la région, est-ce dans cette tour que Gayok le Preux est enfermé? Sans doute. Mais quel rapport avec ce moine mou qui vous a paru si effrayant ? D'après les 'Mollues, il serait plutôt inoffensif, mais peut-être Vaut-il mieux ne pas vous y fier ? Le moment vous semble venu de repartir et vous décidez de prendre

congé des Mollues. La reine Mollepanse vous fait alors don d'une bourse contenant 8 Pièces d'Or, Tu ne me parais pas bien riche, dit-elle en vous l'accrochant à la ceinture. Voilà qui te permettra de manger à ta faim et de coucher dans de bonnes auberges.

Si vous avez pris un certain parchemin chez Eudes le Doux, rendez-vous au [328](#). Dans le cas contraire, vous remerciez les Mollues, vous remontez sur Ocre-lune et vous vous mettez en chemin. La reine Mollepanse vous a indiqué la route qu'il faut suivre pour vous rendre à la chapelle où Mimol a élu domicile. C'est d'ailleurs très simple, il suffit de continuer tout droit en vous rendant au [282](#).

### 113

Le Carillon de la Mort retentit au sommet de la tour pour vous annoncer que vous avez vieilli de 17 ans en pénétrant dans cette pièce ; vous ne voyez pas d'échelle, mais à votre entrée, une créature hybride se précipite sur vous ; c'est une sorte de gros rat doté de cornes ; à la vérité, il s'agit d'un Rat-Daim qui : n'est pas avare de ses coups. Il vous faut le combattre.

**RAT-DAIM**

**MAÎTRISE : 12**

**FORCE : 10**

Pour évaluer la gravité des blessures que vous lui infligerez, reportez-vous aux indications habituelles si les dés vous donnent 2, 9, 10, 11 ou 12. Si vous obtenez 3 ou 4, vous l'aurez blessé à la mâchoire ou à la base de ses cornes qui constituent ses armes naturelles; il perdra alors 3 points de FORCE et 1 point de MAÎTRISE. Si vous obtenez 5, 6, 7 ou 8, vous l'aurez blessé à l'une de ses pattes, lui infligeant ainsi une pénalité de 2 points de FORCE. Si vous remportez la victoire, vous pourrez sortir de la pièce en repassant par la même porte ; vous aurez alors le choix entre aller au nord (rendez-vous au [103](#) ou au sud (rendez-vous au [4](#)). Si vous préférez sortir par une autre porte située à l'est, rendez-vous au [82](#).

## 114

Vous avez l'intention de vous rendre directement chez le moine Mimol pour tenter de découvrir la signification de votre rêve. Quel rapport ce simple d'esprit — si l'on en croit les Mollues — peut-il avoir avec Gayok le Preux ? Et la Tour, où est-elle ? Et la grosse clé ? Toutes ces questions se bousculent dans votre tête tandis que vous chevauchez à bonne allure le long du sentier. Après avoir parcouru encore quatre lieues, vous arrivez en vue de la chapelle en ruine dont les Mollues vous ont parlé : c'est là qu'habite le moine à demi mou. Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [57](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [67](#).

## 115

Grâce à votre talent de CHARPENTIER, vous n'avez aucune difficulté à franchir cette échelle ; pour vous, en effet, passer d'une poutre à une autre n'est qu'un jeu d'enfant. Rendez-vous au [150](#).

## 116

Lancez un dé : si vous obtenez un chiffre pair, le garde arrache la peau de sanglier qui vous dissimule Il vous passe son épée au travers du corps. »» Tant que je garderai cette porte, aucun espion l'entrera ici, déclare l'homme en guise d'oraison funèbre.

Votre mission s'achève ici. si le dé vous donne un chiffre impair, Tiburce lance une plaisanterie qui réussit à faire rire le garde et celui-ci finit par vous laisser passer sans autre vérification. Rendez-vous dans ce cas au [182](#).

## 117

Vous suivez le couloir jusqu'à un croisement ; vous pouvez alors tourner à gauche, vers le sud ; c'est à ce même couloir que menait l'escalier qui vous a permis

D'accéder à cet étage ; une porte est aménagée dans le mur est (rendez-vous au [118](#) pour la franchir), une autre dans le mur ouest (vous pourrez l'ouvrir en Vous rendant au [107](#)). Si vous préférez continuer tout droit, vers l'ouest, rendez-vous au [239](#).



## 118

Le Carillon de la Mort retentit au sommet de la tour pour vous annoncer que vous avez vieilli de 6 ans en entrant dans cette pièce. L'endroit est encombré d'horloges dont les aiguilles se mettent à tourner à toute vitesse lorsque vous franchissez la porte. Il n'y a pas d'échelle dans cette pièce, il faut la chercher ailleurs. Si vous voulez ressortir par la même porte, vous pourrez ouvrir la porte située dans le mur ouest du couloir en vous rendant au [107](#). Sinon, suivez le Couloir jusqu'à un croisement en forme de T. Là, vous vous rendrez au [239](#) si vous souhaitez vous diriger vers l'ouest, ou au [233](#) si vous préférez aller vers l'est. Vous pouvez également sortir de cette pièce par une autre porte aménagée dans le mur nord. Rendez-vous pour cela au [97](#).

## 119

C'est en toute connaissance de cause que vous poursuivez votre chemin. Vous savez en effet que l'étang du Grand Montfaucon est peuplé par les Mollues dont Eudes le Doux vous a abondamment parlé. Il faut simplement espérer que vous saurez leur plaire si vous en rencontrez... Vous continuez à avancer au pas, le long du sentier, sur une bonne distance. Ocre-lune, votre jument, paraît nerveuse, mais elle reste docile. Bientôt, vous entendez des plaintes qui semblent provenir d'une étendue marécageuse que l'on distingue vaguement au-delà des arbres. De l'autre côté, sur votre droite, s'élèvent de petits rires aigus, des rires de femmes. Si vous souhaitez vous diriger vers l'endroit d'où viennent les plaintes, rendez-vous au [24](#). Si vous préférez prendre la direction de l'endroit où l'on rit, rendez-vous au [149](#).

## 120

Vous suivez ce couloir orienté au sud qui tourne soudain à angle droit vers l'est ; vous continuez ainsi jusqu'à un croisement en forme de T ; à gauche, vers le nord, le couloir se termine en cul-de-sac par une balustrade surplombant un escalier qui monte du premier étage. A droite, vers le sud, un autre escalier monte au troisième. Si vous souhaitez l'emprunter et vous résoudre à perdre 15 ans de votre vie en gravissant ses marches, rendez-vous au 19. Sinon, vous revenez sur vos pas, jusqu'à l'arcade et vous suivez le couloir en direction de l'ouest. Rendez-vous au [193](#).

## 121

Vous avez tiré la mauvaise carte. Une dizaine d'autres Mollues apparaissent en effet devant vous et toutes vous crachent au visage en même temps, ce qui vous envoie directement au [218](#).

## 122

Qu'est-ce que c'est que ce sanglier ? s'étonne le garde en s'approchant de vous. Il me paraît bien étrange...

Vous aviez pourtant bon espoir que votre déguisement parviendrait à faire illusion ; apparemment, il n'en est rien. Si vous souhaitez tenter un *Coup d'Audace*, rendez-vous au [145](#). Sinon, rendez-vous au [116](#).

## 123

— Seuls Zeugma ou les Mollues.pourraient t'aider, répond Eudes le Doux.

— Zeugma ou les Mollues ? vous étonnez-vous, Zeugma, le pendu solaire, tu le trouveras accroché à un arbre sur la butte de Montsec. Zeugma voit tout, Zeugma sait tout, mais Zeugma ne parle que par énigmes, à toi de savoir les déchiffrer. Quant aux Mollues, elles aussi savent tout, et elles ont l'avantage de ne pas parler par énigmes, mais on court de grands dangers en allant les

voir. Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [301](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [273](#).

## 124

Le moine sursaute lorsque vous entrez dans la pièce et se lève d'un bond. Toute la moitié droite de son corps semble ramollie et seule sa jambe gauche supporte son poids.

— Que meux-tu, damoiselle? dit-il. Ma-t-en, me n'aime pas les misites.

La moitié molle de son visage l'empêche de parler distinctement et vous remarquez qu'il remplace les « j » et les « v » par des « m ». Vous ne savez encore-que faire, et avant de vous décider, vous vous avancez de quelques pas vers lui. Méfiant, il recule d'autant, se déplaçant à cloche-pied, mais avec une rapidité étonnante : son infirmité ne semble pas entraver

— Allons, ma-t-en, répète-t-il, me ne suis qu'un mieux moine solitaire et malade.

Comme pour vous donner la preuve de sa mauvaise santé, il se remet à tousser violemment, puis crache sur le sol.

— Mésus, Marie, Moseph ! Maudite pituite ! s'exclame-t-il.

Qu'allez-vous faire ?

L'attaquer ?

Rendez-vous au [229](#)

Lui demander s'il connaît Gayok le Preux ? Rendez-vous au [128](#)

Lui demander à manger?

Rendez-vous au [139](#)

Le nain semble perplexe.

— T'accompagner là-bas ? Oui, pourquoi pas... As-tu de l'or?

Si vous en avez, sortez-le de votre bourse et montrez-le-lui. Son regard s'éclaire alors et il accepte à condition que vous lui donniez la moitié de ce que vous possédez. Si vous n'avez pas d'or, il se renfrogne et demande :

— Pourquoi devrais-je te conduire là-bas pour rien?

— De l'or, j'en aurai bientôt, prétendez-vous, et je t'en donnerai la moitié.

Son visage s'éclaire aussitôt. Sachez que désormais, tant que vous vous trouverez en compagnie de Furyos le Court, il faudra lui remettre la moitié de *tout* l'or qui vous tombera entre les mains.

- Viens, soupons et dormons, nous partirons demain au lever du soleil, propose le nain en vous conduisant dans une clairière où l'attend son poney. Furyos allume un feu sur lequel il fait cuire son poisson. Ce repas est délicieux et vous vous régalez. Modifiez votre total de FORCE en conséquence. L'heure est maintenant venue de dormir et vous vous allongez dans l'herbe tendre en regardant les étoiles. Ces étoiles que vous voyez apparaître dans le ciel pour la première fois de votre existence et que vous auriez envie de contempler jusqu'à l'aube. Il faut prendre du repos, cependant, et vous finissez par vous endormir. Rendez-vous au [245](#).

## 126

Si vous tirez :

La Licorne	Rendez-vous au <a href="#">121</a>
Le Serpent	Rendez-vous au <a href="#">339</a>
L'Étoile	Rendez-vous au <a href="#">9</a>
La Couronne	Rendez-vous au <a href="#">20</a>
Le Poignard	Rendez-vous au <a href="#">42</a>
L'Ondine	Rendez-vous au <a href="#">53</a>

## 127

— Encore un qui ne fera plus de mal, lance Furyos d'un air réjoui tandis que Mâchegras pousse le dernier soupir. C'était le charcutier personnel de Gouttard de Malgrâce, il faisait des pâtés, des saucisses, et des jambons avec tout, y compris... des prisonniers... S Vous avez un haut-le-cœur en pensant que parmi ' tous ces jambons et saucisses exposés, certains ont pu être faits avec de la chair d'homme. Quelle horreur ! Et qui sait si Gayok le Preux ?... Non, vous préférez ne pas songer à cette éventualité... Si vous avez emporté de chez Eudes le Doux un certain parchemin, rendez-vous au [168](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [136](#).

## 128

— Non, me ne connais pas ce nom, répond-il précipitamment. Allons, passe ton chemin !

Le ton de sa voix éveille vos soupçons : le moine a menti, vous en avez la certitude et vous insistez pour qu'il vous dise la vérité.

— Me ne sais rien ! s'écrie-t-il. Ma-t-en ou me te coupe la tête !

En même temps, il saisit un sabre accroché au mur et vous en menace. Ce moine a quelque chose à cacher, c'est certain. Vous dégainez alors votre épée et vous vous ruez sur lui. Cette réaction ne l'impressionne nullement ; solidement campé sur sa jambe valide, il se tient prêt à en découdre. L'affaire est claire : il faut vous battre. Pour calculer la gravité des blessures que vous lui infligerez, reportez-vous à la silhouette du gaucher dessinée par votre mère, mais attention : le moine étant insensible du côté droit, les coups que vous lui porterez de ce côté, qu'il s'agisse de la jambe, du bras ou du thorax, n'auront sur lui aucun effet ; ils ne lui coûteront donc *aucun* point de FORCE. Et maintenant, affrontez cet adversaire qui, en dépit de son infirmité, fait preuve d'une très grande habileté.

**MOINE A DEMI MOU    MAÎTRISE : 14    FORCE : 12**

Si vous parvenez à réduire à 5 ou moins les points de FORCE du moine, rendez-vous au [217](#).

## 129

Le Carillon de la Mort retentit au sommet de la tour pour vous annoncer que vous avez vieilli de 13 ans. La pièce ne contient que des ossements dont le spectacle vous fait froid dans le dos : combien d'êtres sont morts ici, terrassés par ces 13 années de vieillissement ? Il n'y a pas d'échelle dans cette pièce, ni d'autre issue ; il vous faut donc ressortir par la même porte, en maudissant le sort qui vous a fait perdre sottement 13 ans de votre vie. Vous vous dirigez alors vers l'arcade que vous franchissez et vous vous retrouvez dans un couloir orienté est-ouest. Si vous voulez prendre à gauche, vers l'est, rendez-vous au [193](#). Si vous préférez aller à droite, vers l'ouest, rendez-vous au [188](#),



## 130

Avant de redescendre de la butte, vous scrutez les alentours. A environ trois lieues sur votre gauche, ,C'est-à-dire à l'est, si vos observations sont exactes, vous apercevez un bois qui forme une tache sombre, comme si le feuillage des arbres était plus noir que vert. Tout droit, à une distance que vous évaluez à quatre lieues, coule une rivière. Si vous souhaitez vous diriger vers le bois sombre, rendez-vous au [37](#). Si vous préférez continuer tout droit en direction de la rivière, rendez-vous au [346](#).

## 131

— Ah ! les ignobles créatures ! s'exclame Furyos le Court tandis que le dernier des caméléons reçoit le coup fatal. Encore une création démoniaque du moine Mimol ! Ces caméléons albinos n'arrivent jamais à changer de couleur ; leur blancheur permanente les a rendus hargneux et agressifs, ils attaquent tout le monde !

Si vous avez emporté un certain parchemin de chez. Eudes le Doux, rendez-vous au [347](#). Dans le cas contraire, il ne vous reste plus qu'à vous intéresser à l'autre porte, celle qui se trouvait sur votre gauche. Rendez-vous pour cela au [275](#).

## 132

Le Carillon de la Mort retentit au sommet de la tour pour vous annoncer que vous avez vieilli de 11 ans en pénétrant dans cette pièce. Elle est déserte, mais un gaz suffocant s'élève du sol ; en le respirant bien malgré vous, vous perdez 2 points de FORCE ; il ne vous reste plus qu'à revenir dans le couloir. Si vous voulez prendre la direction du sud, rendez-vous au [120](#). Si vous préférez continuer tout droit, vers l'ouest, rendez-vous au [193](#).



133 *Furyos le Court grimpe sur le parapet  
avant de se laisser tomber dans l'embarcation.*

Alors que le bateau s'engage au-dessous du pont, Furyos le Court descend de son poney, grimpe sur le parapet, puis se laisse tomber sur l'embarcation. Vous le suivez et la bataille s'engage. Avant de commencer, lancez un dé : si vous obtenez un chiffre pair, les points de Furyos ne changent pas ; si vous obtenez un chiffre impair, le nain devient furieux et de ce fait, ses points de MAÎTRISE et de FORCE *doublent* pendant toute la durée du combat. Furyos attaquera deux adversaires et vous, trois. Vous êtes libre de répartir vos adversaires et ceux du nain à votre guise. Vous mènerez d'abord le combat entre Furyos le Court et les soldats qu'il doit affronter. S'il est vainqueur, vous pourrez lui donner l'un de vos propres adversaires à combattre, à *la condition qu'il soit furieux*. Dans le cas contraire, vous devrez vous battre contre les trois soldats sans bénéficier de son aide.

Et maintenant, aux armes !

	MAÎTRISE	FORCE
<b>FURYOS</b>		
<b>LE COURT</b>	<b>10</b>	<b>15</b>
<b>Premier SOLDAT</b>	<b>12</b>	<b>14</b>
<b>Deuxième SOLDAT</b>	<b>13</b>	<b>14</b>
<b>Troisième SOLDAT</b>	<b>14</b>	<b>15</b>
<b>Quatrième SOLDAT</b>	<b>11</b>	<b>10</b>
<b>Cinquième SOLDAT</b>	<b>12</b>	<b>13</b>

Si Furyos le Court et vous-même êtes vainqueurs, rendez-vous au [322](#). Si le nain est tué, rendez-vous au [319](#). Enfin, si l'issue de cette bataille vous paraît par trop incertaine, vous pouvez essayer

de faire appel au Destin en tentant un *Coup d'Audace* ; la chance vous sourira peut-être... Rendez-vous pour cela au [226](#).

### 134

Vous prélevez quatre cheveux sur la tête du moine pituiteux et vous les déposez soigneusement dans un petit tube de métal que vous trouvez sur une étagère. Si vous avez des ongles de Mollues, mettez-les également dans ce tube que vous conserverez dans votre poche où il comptera pour un objet. Si vous vous trouvez dans la pièce où le moine lisait son livre, rendez-vous au [3](#). Si vous vous trouvez à la cave, rendez-vous au [286](#).

### 135

Un peu plus loin, le couloir tourne à angle droit en direction du sud ; vous le parcourez jusqu'à une porte située dans le mur est. Vous pouvez la franchir on vous rendant au [79](#). Si vous préférez continuer tout droit, vous arriverez bientôt à un croisement où vous pourrez tourner à gauche en direction de l'est (rendez-vous au [274](#)) ou poursuivre vers le sud. Dans ce cas, le couloir tourne à nouveau à angle droit en direction de l'est et vous parvenez alors à un Croisement : à gauche, vous retourneriez à l'endroit où vous étiez déjà lorsque vous avez accédé à cet étage. Il ne vous reste donc plus qu'à continuer tout droit en vous rendant au [59](#).

### 136

» Je connais le chemin, à présent, dit Furyos. Il faut passer par la porte du fond, un escalier remonte AU cœur de la forteresse. Tiens, prends ça en attendant.

Une fois de plus, le nain a réussi à trouver des Pièces d'Or, 6 en tout qu'il partage avec vous. Vous le suivez jusqu'à la porte du fond derrière laquelle un escalier remonte en effet vers les étages supérieurs. Arrivés au sommet des marches, vous parcourez un long couloir qui aboutit à une grande porte de métal.

Cette porte permet d'accéder au laboratoire de Gouttard de Malgrâce, explique le nain, mais inutile d'essayer de la forcer, elle ne s'ouvre que de l'intérieur.

Une meurtrière a été percée dans l'un des murs latéraux : vous vous trouvez en fait à l'intérieur d'un des remparts de la forteresse. La porte donne sur une tour ronde qu'on peut voir au-dehors ; une autre meurtrière est aménagée dans sa muraille.

Je vais tenter quelque chose, dit alors Furyos. En passant à travers cette meurtrière, je devrais pouvoir atteindre l'autre, me glisser à l'intérieur et t'ouvrir la porte

— Tu risques de tomber, faites-vous remarquer.

— Non, je suis adroit.

— Et après, que ferons-nous ?

— Te sens-tu de taille à affronter le seigneur de Malgrâce les armes à la main? demande Furyos le Court.

— Je ne reculerai devant aucun obstacle pour libérer Gayok le Preux, déclarez-vous d'un ton quelque peu théâtral.

— Soit, dans ce cas, dès que j'aurai ouvert la porte, nous nous précipiterons chez lui pour l'abattre. Lorsqu'il sera mort, nous n'aurons plus rien à craindre de ses gens : les uns seront désemparés, les autres trop contents d'être débarrassés d'un maître qu'ils détestent. J'y vais.

Furyos s'approche alors de la meurtrière ; sa petite taille lui permet de s'y glisser sans difficulté, et, au prix de quelques acrobaties qui témoignent en effet d'une adresse peu commune, il parvient à atteindre l'autre meurtrière, celle de la tour, puis à s'y faufiler. Il vous faut attendre encore quelques minutes avant que la porte de métal ne s'ouvre. Lorsque le lourd battant tourne enfin sur ses gonds, vous avez la surprise de constater que votre

plan ne s'est pas déroulé comme prévu. Rendez-vous au [254](#) pour en savoir davantage.

## 137

— Quel est ton nom? demande-t-il. Je ne le sais même pas...

Voilà précisément la question à laquelle vous n'aviez pas prévu de réponse. Vous ne pouvez évidemment pas lui dire que vous vous appelez la Princesse du Temps, il vous faut donc trouver autre chose. Prise de court, vous regardez autour de vous, en quête d'une idée et vous apercevez alors un églantier un peu plus loin. Heureusement qu'on vous a donné des Cours de botanique, au Royaume du Temps !

— Je m'appelle Églantine, répondez-vous en ayant hésité qu'un bref instant,

- C'est un joli nom, dit Eudes le Doux. Eh bien, bon voyage, Églantine, que Dieu te protège au long de ta route.

Vous donnez une secousse à la bride et la jument se met au pas. Vous échangez de grands signes d'adieu avec Eudes le Doux, puis vous passez le pont et vous avancez le long du chemin. Ce premier contact avec un représentant de l'espèce humaine, bien qu'il se soit finalement plutôt bien passé, vous a quelque peu déplu. Vous n'avez guère apprécié la condescendance avec laquelle Eudes le Doux vous a traité, et vous vous demandez si c'est l'usage à la surface de la Terre de se comporter ainsi à l'égard des femmes ou si vous êtes simplement tombée sur un rustre. Une seconde pensée vous vient alors à l'esprit, plus Inquiétante, celle-là : au Royaume du Temps, on vous avait appris à ne pas tricher, à vous montrer toujours sincère et franche ; or, vous n'avez éprouvé aucune difficulté à mentir et à ruser pour obtenir d'Eudes le Doux ce dont vous aviez besoin ; vous en avez même tiré un certain plaisir. Bref, vous avez agi comme une créature humaine : est-ce un bien ou un mal, vous n'en savez rien encore, mais vous êtes en tout cas quelque peu déconcertée. Tout en vous faisant ces réflexions, vous parcourez

environ deux lieues et vous arrivez à une bifurcation. Un chemin sur la gauche s'enfonce dans une forêt et une pancarte signale : Étang du Grand Montfaucon. En continuant tout droit, vous savez que vous atteindrez bientôt la butte de Montsec, ainsi que vous l'a indiqué Eudes le Doux. A vous maintenant de choisir. Si vous souhaitez continuer tout droit, rendez-vous au [35](#). Si vous préférez prendre le chemin sur la gauche, rendez-vous au [342](#).

## 138

Le Carillon de la Mort retentit en un véritable tintamarre lorsque vous entrez dans cette pièce ; il y a d'ailleurs de quoi : vous venez en effet de vieillir de 23 ans d'un seul coup. Si vous êtes encore en vie après ce spectaculaire coup de vieux, vous pourrez ressortir de cette pièce entièrement vide et prendre le couloir orienté à l'est en vous rendant au [147](#). Vous pourrez également contourner l'angle du mur pour emprunter un couloir orienté à l'ouest (rendez-vous au [135](#)) ou vous diriger droit vers le sud en vous rendant au [75](#).

## 139

— Me n'ai rien à te donner, répond le moine avec mauvaise humeur. Hors de ma mue, à présent ! Ce moine à demi mou semble impossible à amadouer. Qu'allez-vous faire ?

L'attaquer ?

Rendez-vous au [229](#)

Lui demander s'il connaît Gayok le Preux ? Rendez-vous au [128](#)

## 140

— Un certain charme ? marmonne-t-elle, l'air grognon. C'est tout ce que tu trouves à me dire ?

— Je ne voulais pas vous offenser, répliquez-vous d'un ton conciliant. Vous avez du charme, c'est indéniable...

— Soit, dans ce cas, je te pardonne, dit-elle avec un sourire. Viens, descends de ton cheval, que je t'embrasse. Tu es si mignon...

Si vous souhaitez vous exécuter, rendez-vous au [160](#). Si vous préférez rester en selle, n'ayant nulle envie de vous faire embrasser par cette petite créature, rendez-vous au [181](#).

## 141

"Le Carillon de la Mort retentit au sommet de la tour pour vous annoncer que vous avez vieilli de 17 ans en pénétrant dans cette pièce ; vous ne voyez pas d'échelle, mais à votre entrée, une créature hybride se précipite sur vous ; c'est une sorte de gros rat doté de cornes ; à la vérité, il s'agit d'un Rat-Daim qui n'est pas avare de ses coups. Il vous faut le combattre.

**RAT-DAIM**

**MAITRISE: 12**

**FORCE: 10**

Pour évaluer la gravité des blessures que vous lui Infligerez, reportez-vous aux indications habituelles ai les dés vous donnent 2, 9, 10, 11 ou 12. Si vous obtenez un 3 ou un 4, vous l'aurez blessé à la mâchoire ou à la base de ses cornes qui constituent ses armes naturelles ; il perdra alors 3 points de FORCE et 1 point de MAÎTRISE. Si vous obtenez 5, 6, 7 ou 8, vous l'aurez blessé à l'une de ses pattes, lui infligeant ainsi une pénalité de 2 points de FORCE. Si vous remportez la victoire, vous pourrez sortir de cette pièce par la même porte. Vous aurez alors le choix entre vous diriger vers le nord (rendez-vous au [202](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [100](#)). Si vous préférez ressortir par une autre porte située dans le mur ouest, rendez-vous au [87](#).

## 142

Vous suivez le sentier sur une distance d'environ trois lieues et vous arrivez en vue d'une éminence boisée que vous décidez d'escalader. A l'approche du sommet, vous apercevez une clairière parmi les arbres. Si vous avez besoin de reprendre des forces et que vous ayez dans votre poche un morceau de jambon et une saucisse, vous pouvez manger l'un ou l'autre, à votre choix, et regagner ainsi les points de FORCE correspondants.

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [340](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [224](#).

## 143

Vous voyez une porte sur votre gauche, dans le mur est. Si vous voulez la franchir, rendez-vous au [262](#). Sinon, le couloir forme un angle droit et s'oriente à présent vers l'ouest. Vous parvenez alors à un croisement. En allant vers le sud, vous finiriez par retourner à l'endroit où vous vous trouviez en arrivant à cet étage. Mieux vaut donc prendre à droite, vers le nord, en vous rendant au [253](#).

## 144

Vous abandonnez la chapelle puis vous remontez sur Ocrelune qui a sagement attendu au-dehors. Le seul chemin praticable contourne le bois de Mort Mare et vous mène, au bout de cinq lieues, au bord d'une rivière. Le cours d'eau est large et ses flots agités ne vous inspirent guère confiance. Vous longez alors la rive au petit trot pour essayer de trouver un pont. Les sabots de votre jument martèlent avec bruit le sol recouvert de cailloux. Plus loin, la rivière forme un méandre et l'étroit sentier que vous suivez disparaît derrière un bosquet d'arbres. Ocrelune pousse un hennissement tandis que vous atteignez le bosquet, et une voix retentit soudain :

— Crididiu ! s'exclame-t-on à quelques pas de vous.

Quel est le bougre de galoupiot pesteux qui fait fuir ainsi mon poisson !

Derrière les arbres, vous apercevez alors un petit homme furieux qui tient à la main une canne à pêche ; à côté de lui sont entassés plusieurs poissons. L'homme est vêtu d'une cuirasse et coiffé d'un casque. Une épée pend à son côté et une hache à long manche est posée contre un arbre, à portée de sa main. Mais ce qui vous frappe surtout, c'est la taille minuscule du personnage. Il doit en effet mesurer quatre pieds, tout au plus, bien que son visage soit sans conteste celui d'un adulte.

— Pas tant de bruit avec ta bourrique efflanquée, l'ami ! s'écrie le nain. Il faut du silence pour que le poisson morde !

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [158](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [184](#).

## 145

Si vous tirez :

La Licorne	Rendez-vous au <a href="#">300</a>
Le Serpent	Rendez-vous au <a href="#">205</a>
L'Étoile du Nord	Rendez-vous au <a href="#">303</a>
La Couronne	Rendez-vous au <a href="#">38</a>
Le Poignard	Rendez-vous au <a href="#">157</a>
L'Ondine	Rendez-vous au <a href="#">179</a>

## 146

— N'ayez crainte, je ne vous veux aucun mal, lui dites-vous d'un ton apaisant.

Voyant que vous ne cherchez pas à l'attaquer, l'homme paraît se détendre et vous observe d'un air Interrogateur.

— Pourquoi as-tu pris mon épée et tout mon attirail ? demande-t-il. Tu me sembles un peu jeune pour jouer à la guerre.

— Je ne veux faire la guerre à personne, lui répondez-vous. J'ai seulement besoin de me défendre, car je vais seul sur les chemins.

— D'où viens-tu ? interroge l'inconnu.

— Je viens... de très loin, vous contentez-vous de répondre.

— Et tes parents, où sont-ils ?

Voilà une question embarrassante : vous ne pouvez évidemment pas lui révéler ce que, de toute façon, il ne croirait pas. Cet homme paraît bien disposé à votre égard ; apparemment, il ne vous en veut pas d'être entré chez lui sans avoir été invité. Il faut profiter de la situation. Peut-être pourra-t-il vous aider si vous savez vous y prendre. La meilleure tactique à adopter, c'est de faire appel à ses sentiments. Une idée vous vient alors à l'esprit. Rendez-vous au [11](#).

## 147

Plus loin, le couloir tourne à angle droit en direction du sud ; vous arrivez alors devant une porte aménagée dans le mur est. Vous pouvez la franchir en vous rendant au [141](#). Si vous préférez continuer tout droit, rendez-vous au [100](#).

## 148

— Grâce ! Pitié ! Me ne meux pas mourir ! gémit le moine. Me ferai ce que tu moudras, mais ne me tue pas.

— Soit, répondez-vous, je consens à te laisser en vie, mais dis-moi : où se trouve une tour crénelée aux murailles percées de meurtrières et que tu dois sûrement bien connaître ?

Le moine est mal en point, il a du mal à parler, et il vous faut approcher votre oreille de ses lèvres pour l'entendre.

— C'est... la Tour des Effraies... murmure-t-il à grand-peine.

Il est alors saisi d'une nouvelle quinte de toux qui lui est fatale ; il meurt devant vous en lançant dans un dernier râle :

— Mésus, Marie, Moseph ! Maudite pituite ! Dommage qu'il n'ait pas survécu suffisamment longtemps pour que vous puissiez l'interroger sur la clé qu'il brandissait dans votre rêve. Si vous avez pris un certain parchemin chez Eudes le Doux, rendez-vous au [134](#). Si vous vous trouvez dans la pièce où le moine lisait son livre, rendez-vous au [3](#). Si vous vous trouvez à la cave, rendez-vous au [286](#).

## 149

Vous vous laissez guider par les rires qui ne cessent de retentir et vous distinguez alors parmi les arbres les silhouettes de trois petites femmes dodues qui paraissent s'amuser de bon cœur. Si Eudes le Doux ne vous avait mis en garde contre les Mollues, vous auriez éprouvé pour elles une sympathie spontanée. Fort heureusement, vous savez à quoi vous en tenir à leur sujet et c'est avec une grande prudence que vous vous avancez vers elles. Lorsqu'elles vous aperçoivent, les trois Mollues se mettent à pousser des cris de joie. De toute évidence, votre arrivée les enchante et elles se précipitent vers vous en arborant de larges sourires.

- Un garçon ! s'écrie l'une d'elles, c'est un garçon !
  - Qu'il est joli, qu'il est mignon ! s'exclame une
  - Bienvenue chez les Mollues ! dit la troisième.
  - Tu tombes très bien, mignon minet, reprend la première.
  - Tu vas répondre à une question, poursuit la deuxième.
  - Nous trouves-tu jolies ? demande la troisième. Le moment est venu de suivre les recommandations d'Eudes le Doux : il faut toujours flatter les Mollues.
  - Oh oui ! répondez-vous en essayant de paraître le plus convaincu possible, bien que ces petites créatures rebondies aux joues vermeilles ne représentent pas, à proprement parler, votre type de femme. Vous êtes même plus que jolies ; à la vérité, votre beauté m'a semblé si éblouissante, lorsque je vous ai aperçues de loin, que je n'ai pu résister à l'envie de vous connaître-
- Pendant un instant, vous craignez d'avoir quelque peu exagéré : peut-être vont-elles trouver votre compliment trop flatteur pour être sincère ? Vous êtes vite rassuré, cependant, en les entendant pousser de petits gloussements réjouis.
- Tu as bon goût, mon tout beau ! dit la première.
  - Il sait parler aux Mollues, dit la deuxième.
  - Et maintenant, si tu devais épouser l'une d'entre nous, laquelle choisirais-tu ? interroge la troisième.
  - Me choisirais-tu moi, la charmante Mollette ? demande la première.
  - Me choisirais-tu moi, la gracieuse Mollasse ? demande la deuxième.

— Me choisirais-tu moi, la majestueuse Mollouille ? demande la troisième.

Pris d'une soudaine panique, vous sentez quelques gouttes de sueur froide perler à votre front ; l'idée que l'un quelconque de ces trois laiderons grassouillets puisse un jour devenir votre épouse vous remplit de terreur, mais dans l'immédiat, vous craignez surtout de faire une réponse qui provoquerait la colère des Mollues.

Si vous souhaitez répondre que vous épouseriez volontiers la charmante Mollette, rendez-vous au [83](#). Si vous préférez affirmer que l'élue de votre cœur icrait plutôt la gracieuse Mollasse, rendez-vous au [173](#). Si vous estimez plus judicieux de désigner la majestueuse Mollouille comme éventuelle épouse, rendez-vous au [65](#). Enfin, si vous croyez pouvoir ménager leur susceptibilité en leur déclarant que vous brûlez d'envie de les épouser toutes les trois, rendez-vous au [256](#). Réfléchissez bien avant de vous décider, votre avenir serait bien sombre si vous faisiez le mauvais choix...

## 150

Vous avez réussi à vous approcher du mécanisme

il actionne le Carillon de la Mort. Après l'avoir étudié attentivement, vous en arrivez à la conclusion que vous parviendrez à le dérégler en coupant **trois** Cordes qui relient entre eux plusieurs engrenages. Vous disposez de votre poignard qui vous permettra de couper ces cordes, mais tout dépend de l'état de décrépitude dans lequel vous vous trouvez. Vous allez en effet devoir combattre ces cordes comme s'il s'agissait d'un adversaire ; leur MAITRISE et leur FORCE seraient certes dérisoires en temps normal mais dans votre état actuel, elles vous obligeront peut-être à fournir un effort considérable.

	<b>MAÎTRISE</b>	<b>FORCE</b>
<b>CORDES</b>	<b>6</b>	<b>2</b>
<b>DU CARILLON</b>	<b>chacune</b>	<b>chacune</b>

Chaque fois que vous remporterez un Assaut, cela signifiera que vous aurez réussi à couper une corde. Normalement, trois Assauts devraient vous suffire à les couper toutes les trois, mais qui sait... Si vous parvenez à couper les trois cordes, rendez-vous au [159](#). Si vous avez le Talisman de la Molle et que vous ne l'avez pas encore utilisé, rendez-vous au [177](#).

## **151**

Alors que Gayok le Preux s'apprête à vous en dire plus, Furyos le Court apparaît également. Il a terriblement vieilli : lui aussi a fait un séjour dans la Tour du Carillon, mais il n'a pas eu la chance de rajeunir comme vous.

— Pauvre Furyos, murmurez-vous avec compassion

— Bah, ne t'en fais pas, la vieillesse a parfois du bon, et puis... j'ai trouvé de l'or en fouinant dans la forteresse pendant que les autres se battaient, ajoute-t-il avec un sourire satisfait. J'aurai une fin de vie paisible et prospère, c'est ce que j'ai toujours souhaité-

Si vous avez pénétré dans la forteresse grâce au dénommé Tiburce, rendez-vous au [189](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [169](#).

## **152**

— Sa prison est sous terre et Gouttard son bourreau, déclare Zeugma.

Voilà qui ne vous avance guère pour l'instant. Inutile, cependant, de demander des éclaircissements au pendu, il ne vous dira rien

d'autre à ce sujet. Si vous avez droit à une autre question, retournez au [227](#). Sinon, vous poursuivrez votre chemin en vous rendant au [130](#).

## 153

Vous suivez ce couloir orienté à l'est mais vous vous apercevez bientôt qu'il finit en cul-de-sac ; une porte est cependant aménagée dans le mur nord. Rendez-vous au 25 si vous souhaitez la franchir. Sinon, revenez sur vos pas jusqu'au croisement. Vous pourrez «lors tourner à droite, vers le nord, en vous rendant au 64 ou poursuivre tout droit, vers l'ouest, en vous rendant au [200](#).

## 154

— Il est impossible de franchir le mur d'enceinte, prévient Furyos, et la porte est gardée par une bonne dizaine de soldats.

«- Il faut pourtant que j'entre dans cette forteresse, répondez-vous.

•— Il y a peut-être quelqu'un qui peut nous aider...

— Parle...

— Mon ami Tiburce, le montreur de sangliers ; il a été invité un jour à donner son spectacle devant Gouttard de Malgrâce à l'occasion d'une fête. Qui sait s'il ne pourrait pas proposer à nouveau ses services au seigneur ? Dans ce cas... Allons, viens, je sais OÙ le trouver, nous verrons bien.

Le nain vous entraîne au-dehors, vous remontez sur vos chevaux et vous vous enfoncez tous deux dans la forêt. Après avoir parcouru une certaine distance, vous arrivez dans une clairière. Une petite cabane joliment décorée a été bâtie près d'un grand arbre ; au milieu de la clairière, un homme jeune, entouré de trois sangliers, fait exécuter à ses animaux quelques tours d'adresse. Le spectacle est remarquable, les sangliers obéissent à



**154** *Un homme jeune, entouré de trois sangliers, fait exécuter à ses animaux quelques tours d'adresse.*

leur maître comme des chiens dressés et vous restez là à les regarder en prenant grand plaisir à ce divertissement. Enfin, l'homme fait coucher ses bêtes et vous vous avancez tous deux vers lui.

— Bonjour Tiburce, lance le nain d'une voix enjouée.

— Furyos ! s'écrie celui-ci. Quelle excellente surprise ! Je te croyais parti loin d'ici ! Mais qui est...

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [170](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [198](#).

## 155

Eudes le Doux vous a parlé de la guerre, c'est là un excellent moyen de faire appel à ses sentiments.

— Mes parents ? Ils sont morts, déclarez-vous d'un ton pathétique, la guerre les a tués.

Votre ruse n'a rien de glorieux ; à peine avez-vous mis le pied à la surface de la Terre que vous vous conduisez déjà à la manière des hommes : en employant le mensonge et l'artifice. La méthode est efficace, cependant : Eudes le Doux vous regarde avec compassion ; vous avez touché son point sensible

— La guerre, toujours la guerre... se désole-t-il. Nul ne peut y échapper... N'as-tu pas d'autre famille ! Ou des amis ?

Si vous souhaitez lui parler de Gayok le Preux, rendez-vous au 94. Si vous préférez ne rien lui dire du Messenger du Temps, par crainte de commettre un impair, rendez-vous au [265](#).

## 156

— Princesse ! Princesse ! appelle une voix derrière vous tandis que vous avancez vers les soldats qui sont en train d'écraser les hommes de Gouttard de Malgrâce.

Vous vous retournez : c'est Gayok le Preux en personne qui vous appelle ainsi ! Il semble avoir retrouvé quelques forces, mais paraît encore bien vieux

— Excellence ! vous écriez-vous. Que se passe-t-il ? Qui vous a délivré ?

— Un certain Aubépin, répond Gayok avec un sourire

Apparaît alors un jeune homme qui s'avance vers vous ; ce jeune homme, vous le connaissez : c'est... votre frère !

— Mais... Que... Qui... balbutiez-vous.

— Eh oui ! dit-il. Tandis que tu te battais avec des cloches, je faisais, moi, du travail sérieux. J'ai délivré son excellence Gayok le Preux.

Sa fatuité et son air condescendant vous exaspèrent mais vous vous contrôlez ; une Princesse du Temps ne se met pas en colère en public...

— Et ces soldats? D'où viennent-ils? demandez-vous

— Ce sont ceux d'un seigneur qui s'est rallié à ma cause... Pardon, à *notre* cause. Alors, qu'en dis-tu ?

— Princesse, intervient Gayok le Preux, vous avez détruit le Carillon de la Mort et le Prince m'a délivré. Vous avez tous les deux bien servi le Royaume du Temps, mais il faut à présent que je revienne très vite au centre de la Terre, sinon, je risque de mourir ici. De plus, ma mission n'est pas terminée. Rendez-vous au [151](#).



## 157

La chance est avec vous. Le garde cesse en effet de vous examiner et décide de vous laisser passer. — Bah, après tout, ce ne sont que des saltimbanques, dit-il en vous faisant signe d'entrer dans la forteresse. Rendez-vous au [182](#).

## 158

— Excusez-moi, je ne voulais pas vous déranger, répondez-vous au petit homme.

Celui-ci émet un grognement de mauvaise humeur, mais votre ton conciliant l'a visiblement calmé.

— Que fais-tu donc par ici ? demande-t-il. On ne voit pas souvent de voyageurs dans ces environs.

— Je... je cherche à traverser la rivière, lui dites-vous

— Tu ne connais donc pas le pont de la Welque ? C'est le seul qui permette d'atteindre l'autre rive, mais il est plus loin à l'est, à trois lieues d'ici, à peu près.

Vous le remerciez et vous vous apprêtez à faire demi-tour, car vous chevauchiez en direction de l'ouest.

— Hé, ne pars pas maintenant ! dit alors le nain. Il est trop tard pour arriver là-bas avant la nuit et les chemins ne sont pas sûrs. Tu passeras le pont demain. Il y a plus de vingt jours que je n'ai parlé à un être humain, ajoute-t-il. Partage donc mon repas, nous camperons à l'abri des arbres.

La nuit tombe, en effet, et il serait prudent de faire une halte jusqu'au matin.

— Comment t'appelles-tu? demande le petit homme.

— Aubépin, répondez-vous.

Le nain éclate alors de rire. Si vous voulez savoir pourquoi, rendez-vous au [207](#).

## 159

Au moment où vous coupez la troisième corde, les rouages du carillon se détraquent, provoquant une cacophonie assourdissante pendant quelques instants. Puis c'est le silence : le Carillon de la Mort n'existe plus, vous avez rompu le maléfice. Aussitôt, vous retrouvez l'âge ainsi que les points de MAÎTRISE et de FORCE que vous aviez au moment d'entrer dans le labyrinthe. Si vous avez le talent d'AR MURIER, rendez-vous au [194](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [171](#).

## 160

Apparemment, vous ignorez que la salive des Mollues possède la propriété de liquéfier les os dès qu'elle entre en contact avec la peau. Vous descendez donc de cheval et vous vous laissez embrasser par la Mollue aux lèvres humides.

— Tu aurais mieux fait de me dire que j'étais belle, mon mignon, murmure-t-elle à votre oreille.

Son baiser vous envoie directement au [218](#).

## 161

— Gouttard de Malgrâce traite ses prisonniers de deux façons. Ou bien il les confie au dénommé Mâchegras, son fidèle charcutier, ou bien il les soumet à l'épreuve du Carillon de la Mort. Mâchegras affectionne les jeunes prisonniers qui lui fournissent une chair tendre pour ses saucisses et ses pâtés. Il a inventé une machine infernale qui hache la viande à l'aide d'une manivelle : c'est ainsi qu'il prépare ses victuailles. D'une certaine manière, Mâchegras est en avance sur son temps : les Anglais et leurs séides raffoleront toujours de viande hachée... Ceux qui subissent l'épreuve du Carillon de la Mort sont cependant les moins chanceux, car mieux vaut finir en hachis plutôt que de

connaître la déchéance qui est la mienne. La tour du Carillon de la Mort est un labyrinthe dans lequel il faut trouver son chemin jusqu'au dernier étage. Pour cela, on doit passer de pièce en pièce ; or, par quelque maléfice dont j'ignore la nature, chacune de ces pièces fait vieillir de plusieurs années celui qui y pénètre... Mais ce n'est pas tout : la Tour du Carillon fourmille de créatures hybrides, œuvres du satanique moine Mimol que vous avez eu le bon goût de tuer, si j'en Crois ce que m'a dit votre ami Furyos avant votre arrivée.

D'un signe de tête, vous confirmez la nouvelle.

— Ainsi, celui, ou celle, que l'on enferme dans la Tour est condamné à vieillir inexorablement de plusieurs décennies en l'espace de quelques heures et doit, par surcroît, se défendre sans cesse contre les monstres du moine Mimol.

•— N'y a-t-il donc aucun moyen d'échapper au labyrinthe ? demandez-vous.

— Si, répond Gayok le Preux. Quiconque y est enfermé neutralisera le maléfice et retrouvera sa jeunesse s'il parvient à détruire les carillons qui se trouvent au sommet de la Tour, au quatrième étage. Pour ma part, je n'y suis pas parvenu ; j'étais entré jeune et vigoureux dans cette Tour, j'en suis sorti vieux et decrepi

— Ne pourrez-vous donc jamais retrouver votre jeunesse ? vous inquiétez-vous.

— Il me faudrait pour cela revenir au plus vite au Royaume du Temps ; malheureusement j'ai peu d'espoir de revoir jamais notre sphère et je crains que la mort ne vienne bientôt me prendre.

« Vous êtes jeune, bien jeune, mais vous ne le resterez pas longtemps » : ces paroles de Gouttard de Malgrâce vous reviennent en mémoire et vous en saisissez maintenant toute la signification.

— Je ne comprends pas grand-chose à tout ce que vous venez de raconter, dit alors Furyos, mais je regrette que nous ayons tué Mâchegras ; si j'avais fini sous forme de pâté, peut-être aurais-je eu une chance d'empoisonner Gouttard de Malgrâce. Mon âme aurait alors reposé en paix.

Si vous avez emporté de chez Eudes le Doux un certain parchemin, rendez-vous au [86](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [31](#).

## 162

Vous sortez la clé de votre poche et vous la montrez à Furyos le Court.

— Je cherche ce que cette clé peut bien ouvrir, dites-vous

Furyos jette un coup d'œil à la clé. Il paraît alors abasourdi.

— La clé du moine ! s'écrie-t-il. Où l'as-tu trouvée ?

— Chez le moine, répondez-vous avec un geste d'évidence.

— Comment as-tu pu réussir à t'en emparer ? Le moine Mimol se serait fait étripper, plutôt que de s'en séparer ! L'as-tu tué ? demande Furyos avec un grand sourire. Réponds-moi, as-tu tué ce scélérat pour lui prendre sa clé ?

— Oui, reconnaissez-vous, aujourd'hui même.

— Que Dieu te bénisse ! s'exclame alors Furyos en vous serrant contre lui. Cette vermine a enfin débarrassé la surface de la Terre ! Le ciel soit loué ! Sous ses dehors de simple d'esprit, le moine Mimol était en fait l'âme damnée de Gouttard de Malgrâce. C'est lui qui fournissait à ce maître satanique les animaux monstrueux qu'il fabriquait dans sa chapelle du Diable. Cette clé ouvre une porte au pied de la Tour des Effraies, par laquelle on peut pénétrer dans un souterrain qui mène à la forteresse de Malgrâce.

— Qui est ce Gouttard de Malgrâce? interrogez-vous. Où se trouve sa forteresse ?

Vous sentez naître en vous un soudain espoir : de toute évidence, Furyos le Court s'apprête à vous faire des révélations de la plus haute importance. Rendez-vous au [175](#) pour en connaître le détail.

### 163

Vous voyant éclater de rire, la petite créature replète paraît offusquée.

— Butor ! Goujat ! s'écrie-t-elle. Ah, tu ne me trouves pas jolie ? Eh bien, tu payeras cher ton manque de goût !

D'un geste d'une stupéfiante vivacité, elle vous saisit par le bras et vous fait tomber à terre. Peut-être n'auriez-vous pas dû vous moquer d'elle. En tout cas, il ne vous reste plus qu'à vous rendre au [187](#) pour vous battre.

### 164

Plus loin, le couloir tourne à angle droit vers le sud et aboutit à un cul-de-sac. Vous pouvez cependant franchir une porte aménagée dans le mur est. Si tel est votre désir, rendez-vous au [25](#). Sinon, vous reviendrez sur vos pas. Vous pourrez alors prendre la portion de couloir orientée au sud en vous rendant au [96](#) ou franchir la porte que vous trouverez face à vous. Rendez-vous dans ce cas au [43](#).



Vous parvenez à ouvrir sans effort le couvercle du coffre. A première vue, il ne contient rien d'intéressant, de simples hardes et quelques ustensiles de cuisine rouillés, mais en y regardant d'un peu plus près, vous finissez par découvrir un parchemin qui vous intrigue. A l'évidence, il s'agit de la recette d'une mixture dont vous ignorez les vertus, mais qui pourrait vous être utile à l'occasion. Vous glissez donc le parchemin dans votre poche en vous promettant de l'étudier plus tard. Il est à noter que ce document, étant donné sa taille réduite, ne compte pas pour un objet.

## **JUVENTIANE**

**1 fleur de Sabot de Vénus**

**7 soies de Sanglier Savant**

**4 cheveux de Moine Pituiteux**

**2 rognures d'ongles de Mollue**

**3 gouttes de bave de Nain Furieux**

**1 pincée de poudre d'os de Chouette**

**1 tranche de Saucisson de Rat**

**1 Verre de Vase coupé dans le sens de la longueur**

**1 langue de Caméléon Albinos**

Vous refermez ensuite le couvercle du coffre et vous revenez au centre de la pièce. Si vous voulez à présent vous intéresser au jambon et aux saucisses, rendez-vous au [230](#). Si vous préférez regarder contenu de la marmite, rendez-vous au [203](#). Enfin s'il vous paraît plus judicieux de quitter la maison rendez-vous au [70](#).

## 166

— Tes ennemis sont ceux qui ont mauvaise grâce, déclare Zeugma.

Voilà qui ne vous avance guère pour l'instant. Inutile, cependant, de demander des éclaircissements au pendu, il ne vous dira rien d'autre à ce sujet. Si vous avez droit à une autre question, retournez au [227](#). Sinon, vous poursuivrez votre chemin en vous rendant au [130](#).

## 167

— Prince ! Prince ! appelle une voix derrière vous tandis que vous avancez vers les soldats qui sont en train d'écraser les hommes de Gouttard de Malgrâce.

Vous vous retournez : c'est Gayok le Preux en personne qui vous appelle ainsi ! Il semble avoir trouvé quelques forces, mais paraît encore bien vieux.

- Excellence ! vous écriez-vous. Que se passe-t-il ? Qui vous a délivré ?

- L'Aigle de Montfaucon, répond le Messenger du temps avec un sourire

Apparaît alors un jeune homme barbu qui s'avance vers vous.

— Tu ne me reconnais pas? demande le jeune homme.

Devant votre air perplexe, il ôte alors sa barbe qui n'était qu'un postiche: ce jeune homme, c'est... votre sœur !

— Mais... Que... Qui... balbutiez-vous.

— Eh oui, dit-elle, cela te semblera étonnant ; mais C'est moi qui ai délivré Son Excellence Gayok le Preux.

— Et ces soldats ? D'où viennent-ils ?

— Ce sont ceux d'un seigneur que j'ai gagné à ma Cause... Pardon, à *notre* cause. Alors, qu'en dis-tu ?

— Prince, intervient Gayok le Preux, vous avez détruit le Carillon de la Mort et la Princesse m'a délivré. Vous avez tous les deux bien servi le Royaume du Temps, mais il faut à présent que je revienne très vite au centre de la Terre, sinon, je risque de mourir ici. De plus, ma mission n'est pas terminée

Rendez-vous au [151](#).

## 168

L'une des saucisses pendues au plafond porte une étiquette : « Saucisson de Rat. » Vous en découpez une tranche et vous la joignez aux autres ingrédients qui entrent dans la composition de la Juventiane.

Pendant ce temps, Furyos le Court s'intéresse à une cage dans laquelle est enfermé un sanglier au regard mélancolique. Lorsque le nain s'approche de lui, le sanglier se met debout sur ses pattes de derrière et commence à danser en poussant de petits grognements satisfaits. Si vous connaissez Tiburce, rendez vous au [176](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [77](#).

## 169

— Je dois partir à l'instant même, insiste Gayok le Preux. Chaque minute que je passe à la surface de la Terre me rapproche de la mort. Il y a à vingt lieues d'ici une grotte qui permet de regagner le Royaume du Temps, il faut que je m'y rende immédiatement. Entre-temps, les hommes de Gouttard ont été vaincus et le calme règne désormais sur la forteresse. Vous pouvez donc quitter les lieux sans tarder pour accompagner Gayok le Preux jusqu'à cette fameuse grotte. Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [295](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [296](#).

— C'est un ami, il s'appelle Aubépin, répond Furyos le Court.

Une sympathie immédiate naît entre Tiburce et vous, et l'homme aux sangliers vous invite tous deux à entrer dans sa cabane où il vous fait asseoir. Furyos lui raconte alors en quelques mots ce que vous attendez de lui : qu'il vous aide à pénétrer dans la forteresse en vous faisant passer l'un et l'autre pour des saltimbanques.

— Quoi ? Tu veux donc que j'aie proposer un nouveau spectacle à Gouttard de Malgrâce ? Alors que ce scélérat de moine à demi mou m'a volé un sanglier la dernière fois que j'y suis allé ? Mon pauvre sanglier ! Où est-il, à présent ? soupire Tiburce. Ce damné moine en a sans doute fait une de ces créatures monstrueuses qu'il s'ingénie à fabriquer avec l'aide du Diable...

Mimol est mort, annonce Furyos le Court. «— Je l'ai tué hier, ajoutez-vous. — Toi ? Tu as tué Mimol ? s'exclame Tiburce avec un sourire réjoui. Dans ce cas, je ferai tout pour l'aider ! Je viens justement de mettre au point un nouveau tour, le seigneur de Malgrâce voudra peut-être le voir ? Je vous ferai alors entrer avec moi en vous présentant comme mes aides. Toi, Furyos, je te déguiserai ; les n... — Tiburce s'interrompt et se reprend — les gens de taille moyenne ont toujours leur place dans les numéros de cirque. Fais-moi confiance, je m'arrangerai pour que personne ne te reconnaisse. Quant à toi, poursuit-il en se tournant vers vous, que sais-tu faire ?

Si vous avez le talent de PRESTIDIGITATEUR, rendez-vous au [329](#). Si vous avez pris une flûte chez le moine Mimol, rendez-vous au [344](#). Si vous n'êtes ni prestidigitateur, ni musicien, rendez-vous au [232](#).

A présent que le Carillon de la Mort est détruit, il n'y a plus rien à craindre du labyrinthe et vous pouvez en descendre les escaliers sans danger ; de plus, les créatures qui l'habitaient ont succombé en même temps que se disloquait le mécanisme qui actionnait les cloches. Vous descendez donc les étages quatre à quatre et vous parvenez au rez-de-chaussée ; vous savez que votre tâche n'est pas terminée, il vous faut maintenant délivrer Gayok le Preux et l'emmener loin d'ici. Mais pour l'instant, une autre épreuve vous attend : Gouttard de Malgrâce vient en effet de surgir devant vous. Furieux, l'écume aux lèvres, il a le regard fou et brandit une dague à la lame effilée comme un rasoir.

— Que l'enfer te dévore ! s'écrie-t-il. Tu as détruit mon Carillon, tu as détruit l'œuvre que j'avais eu tant de mal à créer avec l'aide du Diable! Je te tuerai, entends-tu ? Je te tuerai de mes mains !

Il se rue alors sur vous et il est clair que vous allez devoir le combattre.

## **GOUTTARD DE**

**MALGRACE**

**MAÎTRISE: 18**

**FORCE: 18**

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [186](#).

Vous suivez le couloir orienté au sud, vous passez devant un escalier qui monte du premier et vous continuez jusqu'à ce que le couloir tourne à angle droit en direction de l'est ; un peu plus loin, un autre couloir part vers la gauche en direction du nord. Si vous souhaitez prendre à gauche, rendez-vous au [64](#). Si vous préférez continuer tout droit, rendez-vous au [153](#).

## 173

— Ainsi, c'est moi que tu choisirais ? glousse Mollasse, l'air ravi. Comme je suis heureuse ! Viens, descends de ton cheval, que je te serre dans mes bras ! Si vous estimez judicieux de ne pas la contrarier, rendez-vous au [288](#). Si vous préférez rester en selle, rendez-vous au [277](#).

## 174

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [337](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [13](#).

## 175

La Forteresse de Malgrâce se trouve à douze lieues d'ici. On la voit distinctement lorsqu'on monte au sommet de la Tour des Effraies qui en est distante d'un quart de lieue, environ, explique le nain. Gouttard de Malgrâce est un... un mage qui a Consacré sa vie à l'alchimie mais, pour lui, il ne s'agit pas seulement de transformer le plomb en or, il veut aussi... commander au Temps Son rêve ? Vieillir ou rajeunir à volonté, faire vieillir ou rajeunir les autres à sa guise. Gouttard de Malgrâce est en train de mettre au point une arme terrible : la vieillesse...

— Que veux-tu dire ? Qui veut-il faire vieillir ainsi ?

- Les armées du Royaume de France ! répond Furyos. Gouttard travaille pour l'Anglais, il soutient le duc de Bedford dans son entreprise de conquête. S'il parvient, comme il le prévoit, à s'assurer la maîtrise du Temps, il fera vieillir à volonté les soldats de France qui, trop vieux et trop faibles, ne pourront plus s'opposer aux armées d'Angleterre.

— Comment sais-tu tout cela ?

— J'étais un des gardes de Gouttard, avoue le nain en baissant la tête. Le bougre paye bien ses hommes... et je ne dédaigne pas

l'or... Mais le misérable me traitait comme son esclave, il se moquait de moi, et prétendait même que je suis petit !

Par égard pour le nain, vous vous abstenez de faire le moindre commentaire, mais vous avez quelque difficulté à ne pas éclater de rire.

— Petit, moi ! Alors que je mesure plus de quatre pieds de haut ! Bref, j'ai quitté le service de Gouttard, ou plutôt, je me suis enfui, car on ne quitte pas aussi facilement un tel gremlin !

— Mais comment compte-t-il s'y prendre pour faire vieillir ainsi à volonté des milliers d'hommes ? lui demandez-vous.

— Je l'ignore, répond Furyos. Lui seul le sait, j'imagine...

Tout ce que vient de vous dire ce nain vous incite à penser que Gayok le Preux est prisonnier de Gouttard de Malgrâce. Le Messenger du Temps a sans nul doute cherché à contrecarrer les projets diaboliques de cet alchimiste acharné à perdre le Royaume de France. Il faut vous rendre à la forteresse dès l'aube, et quel meilleur compagnon pour aller là-bas que Furyos le Court ?

— Accepterais-tu de me conduire à la forteresse de Malgrâce ? lui demandez-vous.

— Que veux-tu y faire ? s'étonne-t-il.

— J'ai toutes raisons de croire qu'un de mes amis y est enfermé.

— Un ami ? Comment s'appelle-t-il ?

Vous ne risquez rien à le lui révéler ; vous n'hésitez donc pas à lui répondre :

— Gayok le Preux.

— Jamais entendu ce nom-là, dit le nain. Lorsque je suis parti de la forteresse, il n'y avait plus aucun prisonnier. Tous morts depuis longtemps-

Cette révélation vous donne froid dans le dos. Gayok le Preux a dû être enfermé dans les geôles de Gouttard après la fuite de Furyos. Est-il encore en vie ?

— Alors, acceptes-tu de me conduire là-bas ? répétez-vous.

Le nain réfléchit un instant.

— C'est prendre de bien grands risques, dit-il, t'aimerais tant me venger de Gouttard, cependant... Et puis, peut-être y aura-t-il de l'or à prendre au passage-

— Sans doute, et tu garderas la moitié de *tout* l'or que nous pourrons trouver, lui promettez-vous.

— Soit, dans ce cas, j'accepte ! Ah, si seulement je pouvais tenir Gouttard à portée de ma hache !

Furyos saisit alors son arme et la fait tournoyer au-dessus de sa tête. Tandis qu'il pense à Gouttard, sa colère monte et, bientôt, il paraît véritablement furieux, prêt à décapiter la Terre entière. Dans un réflexe de peur, vous reculez d'un pas. — Ha ! Ha ! Ne crains rien ! s'écrie Furyos. Nous sommes alliés, désormais, et je promets de t'aider de mon mieux pour délivrer ton ami et abattre Gouttard ! Je hais Gouttard, je hais ceux qui le servent, je hais tout le monde, mais je suis ton ami ! Cette amitié vous sera infiniment précieuse dans l'avenir. Dorénavant, en effet, Furyos le Court combattra à vos côtés. Il dispose de 10 points de MAÎTRISE et de 15 points de FORCE, mais surtout, lorsqu'il est furieux, ses points de MAÎTRISE et de FORCE *doublent* pendant la durée du combat. Pour savoir si le nain sera furieux ou pas, lancez un dé au début de chaque bataille que vous aurez à livrer avec lui. Si vous obtenez un chiffre pair, le nain conservera ses points habituels. Si le dé vous donne un chiffre impair, Furyos sera en colère et ses points doubleront .

A la fin du combat, vous diviserez alors son TOTAL DE FORCE par 2 (si c est un nombre impair arrondissez le résultat au chiffre supérieur).

— Viens, soupçons et dormons, nous partirons demain au lever du soleil, propose le nain en vous conduisant dans une clairière où l'attend son poney. Furyos allume un feu sur lequel il fait cuire son pois son. Ce repas est délicieux et vous vous régalez. Modifiez votre total de FORCE en conséquence L'heure est maintenant venue de dormir et vous vous allongez dans l'herbe tendre en regardant les étoiles. Ces étoiles que vous voyez apparaître dans le ciel pour la première fois de votre existence et que vous auriez envie de contempler jusqu'à l'aube. Il faut prendre du repos, cependant, et vous finissez par vous endormir. Rendez-vous au [17](#).

## 176

— Regarde ! C'est le sanglier que Mimol avait volé à Tiburce ! s'exclame Furyos le Court. Nous reviendrons le délivrer au plus tôt, Tiburce sera content ! Comme s'il avait compris que sa liberté est peut-être proche, le sanglier savant danse de plus belle et vous le regardez quelques instants d'un air amusé tandis qu'il vous offre ce spectacle impromptu. Mais il est temps de sortir d'ici, et vous vous rendez pour cela au [136](#).

## 177

Vous tendez la pierre noire en direction des engrenages et vous prononcez la formule magique : « De par l'Aigle de Montfaucon, mol y soit qui mal y pense ! » Aussitôt, tous les rouages semblent se liquéfier, les cloches elles-mêmes s'amollissent et le Carillon de la Mort rend son dernier soupir dans un bruit de ferraille sourd et sinistre. Lorsque le silence revient, le maléfice est rompu et vous retrouvez instantanément l'âge ainsi que les points de MAÎTRISE et de FORCE que vous aviez au moment où vous avez pénétré dans le labyrinthe. Si vous avez le talent

d'ARMURIER, rendez-vous au [194](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [171](#).

## 178

Vous entrez avec prudence en vous attendant à tout moment à vous trouver pour la première fois nez à nez avec un être humain. A l'évidence, cependant, la maison est vide. Vous jetez un regard autour de vous, mais vous ne découvrez rien de plus que ce que vous aviez déjà vu de l'extérieur. Soudain, une pensée vous vient à l'esprit : qu'est donc devenu votre frère, le Prince du Temps ? En toute logique, il aurait dû arriver en même temps que vous dans la grotte, mais vous étiez si occupée à regarder le ciel et la terre que vous ne vous êtes même pas demandé où il se trouvait. Peut-être rôde-t-il dans les parages? Il vous faut donc faire vite avant qu'il ne s'approche à son tour de cette maison. *Faire vite* ? Vous ne pouvez vous empêcher de sourire : voilà que sans vous en rendre compte, vous employez déjà le langage des hommes, le langage du temps, de *leur* temps... Dans la pratique, faire vite, cela signifie profiter de l'occasion pour prendre les armes posées sur le tabouret et la cotte de mailles suspendue à la poutre. Par chance, la cotte de mailles est juste à vos mesures ; elle vous va à merveille et vous regrettez de n'avoir pas de miroir pour voir quelle allure vous avez ainsi vêtue. Quant au poignard et à l'épée, autant que vous puissiez en juger, ce sont des armes de bonne qualité. Vous les avez bien en main et vous êtes persuadée que vous saurez vous en servir avec l'habileté nécessaire pour vaincre vos ennemis. Vous attachez autour de votre taille le fourreau et l'épée, puis vous glissez le poignard dans votre ceinture. Vous voilà armée et habillée à la mode de» hommes. En dehors de la cotte de mailles, vous portez le pantalon et la chemise dont vous étiez vêtue en quittant le Royaume du Temps et vous êtes chaussée de bottes confortables grâce auxquelles vous pourrez marcher longtemps sans fatigue. Les poches de votre pantalon et de votre chemise vous permettront d'emporter les petits objets que vous serez amenée à découvrir au cours de votre mission mais, faute de place, vous ne pourrez posséder que *cinq* objets à la ibis. Si vous souhaitez à présent sortir de la maison, rendez-

vous au [44](#). Si vous préférez inspecter la pièce avant de quitter les lieux, rendez-vous au [357](#).

## 179

Vous avez bien fait de tirer cette carte ; la chance est avec vous : le garde, en effet, décide soudain d'examiner les autres sangliers ; voyant qu'ils sont bien réels, il pense que vous êtes également un vrai sanglier et il vous laisse passer sans plus de difficulté. Rendez-vous au [182](#).

## 180

— Je cherche le... Roi des Sangliers, dites-vous au nain.

— Le Roi des Sangliers ? Tu veux dire Tiburce, le saltimbanque ? s'exclame Furyos le Court. Mais c'est mon ami ! Le connais-tu ?

— Non, je voudrais simplement savoir qui c'est. Vous vous souvenez en effet de ce que Zeugma vous a dit : « Tes amis ? Nain furieux et Roi des Sangliers. » Le nain furieux, il semble que vous l'ayez déjà rencontré, ce ne peut être que Furyos le Court, reste à savoir qui est l'autre.

— Tiburce s'est fait une spécialité de dresser des sangliers, explique le nain. Il va de château en château montrer ses sangliers savants aux seigneurs en quête de divertissements. Hélas ! Tiburce est triste depuis qu'on lui a volé son meilleur sanglier. D'autant plus triste que son voleur est un certain moine A demi mou que l'on appelle Mimol. Mimol habite Une chapelle en ruine et s'est fait une spécialité de fabriquer des animaux monstrueux en réalisant des croisements contre nature. Le Diable sait ce qu'il a bien pu faire de ce malheureux sanglier !

— Je connais ce Mimol, déclarez-vous.

Est-il de tes amis ? s'écrie le nain en saisissant sa hache d'un air furieux.

- Non, bien au contraire, puisque je l'ai tué aujourd'hui même, annoncez-vous non sans une certaine fierté.

— Quoi ? Toi ? Tu as tué Mimol ? Tu as débarrassé la Terre de ce scélérat ? Si cela est vrai, que Dieu te bénisse !

Il vous serre alors dans ses bras courts et vous embrasse avec chaleur, se pendant à votre cou.

— Sous ses allures de simple d'esprit, Mimol était l'âme damnée de Gouttard de Malgrâce, seigneur de la forteresse qui porte son nom, reprend Furyos. Un jour, Tiburce a été invité à montrer ses sangliers à la forteresse, lors d'une fête donnée par Gouttard. C'est là que Mimol a fait capturer son plus bel animal. Tiburce, menacé de mort, a dû repartir sans lui.

— J'aimerais en savoir plus sur la forteresse de Malgrâce, déclarez-vous alors en sentant naître en vous un soudain espoir.

Il semble que vous soyez sur le point de découvrir une piste sérieuse. Rendez-vous au [175](#) pour entendre les explications de Furyos.

## 181

— Tu refuses mon baiser, insolent ? s'écrie la Mollue d'un ton indigné. Voilà qui va te coûter cher !

D'un geste d'une stupéfiante vivacité, elle vous saisit alors par le bras et vous fait tomber à terre. il ne vous reste plus qu'à dégainer votre épée et à vous rendre au [187](#) pour vous battre.

## 182

La quantité d'hommes en armes qui montent la garde derrière le portail d'entrée de la forteresse vous impressionne. Jamais vous n'auriez pu entrer par la force et vous remerciez le ciel que le plan de Tiburce ait réussi. Vous traversez à présent une cour et

vous passez derrière l'une des maisons qui constituent la place forte.

— Vite, par ici ! dit alors Furyos. A tout à l'heure Tiburce, va montrer tes sangliers en nous attendant. Il vous fait alors signe de le suivre au bas d'un escalier qui mène à une cave. Là, vous franchissez une porte et vous pénétrez dans un couloir en pente qui s'enfonce sous terre.

— Nous allons entrer dans les souterrains de la forteresse, explique le nain. Nous déciderons ensuite de ce qu'il convient de faire.

Il s'arrête un instant pour essuyer son maquillage, se débarrasser de ses vêtements de bouffon et ôter de sa hache les rubans et la tête de sanglier qui la décorent. Si vous-même portez un déguisement, vous l'abandonnez également. Furyos s'engage ensuite dans un couloir, puis il ouvre une porte, mais celle-ci donne sur un débarras vide.

— Non, je me suis trompé, dit-il, ce n'est pas cette porte qu'il faut prendre, c'est... Voyons, où sommes-nous ? La peste soit de ces souterrains, je n'ai jamais

Bref, il est perdu. Deux portes sont aménagées un peu plus loin, l'une face à vous, l'autre sur votre gauche. Si vous souhaitez ouvrir la porte en face, rendez-vous au [192](#). SI VOUS PRÉFÉREZ FRANCHIR CELLE DE GAUCHE, RENDEZ-VOUS AU [275](#).

## 183

le Carillon de la Mort retentit au sommet de la tour pour vous annoncer que vous avez vieilli de 9 ans en pénétrant dans cette pièce. Vous ne voyez aucune échelle ; en revanche, une étrange créature vous saute dessus : il s'agit d'un animal hybride doté d'une hure de sanglier et de grosses pattes de lièvre qui lui permettent de faire des bonds impressionnants. Il va falloir vous battre.

## SANGLIÈVRE

MAÎTRISE: 15

FORCE: 13

Pour évaluer la gravité de ses blessures, reportez-Vous aux indications habituelles si les dés vous donnent 2, 9,10, 11 ou 12. Si vous obtenez 3 ou 4, vous Aurez blessé l'animal à la base de ses défenses qui constituent ses armes naturelles; il perdra alors 3 points de FORCE et 1 point de MAÎTRISE. Si vous obtenez 5 ou 6, vous l'aurez blessé à l'une de ses pattes avant, lui infligeant une pénalité de 2 points de FORCE ; enfin, si les dés vous donnent 7 ou 8, vous ! l'aurez blessé aux pattes arrière, ce qui l'empêchera désormais de bondir ; il perdra 2 points de FORCE et 1 point de MAÎTRISE pour chacune des pattes blessées.

' Si vous êtes vainqueur, vous pourrez sortir de cette pièce soit par la même porte, ce qui vous permettra de prendre au [293](#) la direction du nord ou au [172](#) celle du sud, soit par une autre porte aménagée dans le mur est. Rendez-vous pour cela au [209](#).

## 184

— Excusez-moi, je ne voulais pas vous déranger, répondez-vous au petit homme.

Celui-ci vous regarde plus attentivement et paraît alors stupéfait.

— Une fille ! s'exclame-t-il. Une fille, seule sur **les** chemins, et avec une épée au côté !

— Et alors ? répliquez-vous, piquée au vif.

— Que fais-tu au bord de cette rivière ? poursuit le nain. Tu cherches un endroit pour laver ton linge ? Puis il éclate de rire comme s'il avait fait une excellente plaisanterie. Tous ces hommes qui veulent VOUS faire laver du linge au bord d'une rivière commencent a vous agacer serieusement-

— Occupez-vous donc de vos poissons et laissez-moi cheminer en paix ! lui lancez-vous avec mauvaise humeur. Quand on n'est pas plus haut qu'une tige de blé, on ne se mêle pas du linge des

autres. Le nain reste interloqué un instant, puis il explose soudain :

— Pas plus haut qu'une tige de blé ? Moi ? s'emporte-t-il. Tu me payeras cela, impudente donzelle !

Il saisit alors sa hache posée contre un arbre et se précipite sur vous. Il vous faut livrer un Assaut contre ce nain furieux. Sachez que sa colère double ses points de MAÎTRISE pendant la durée de cet Assaut et battez-vous.

**NAIN**

**FURIEUX**

**MAÎTRISE: 10**

**FORCE: 16**

Si vous remportez l'Assaut, rendez-vous au [231](#). Si c'est vous qui êtes blessée, rendez-vous au [259](#). Si vous êtes à égalité, lancez un nouvel Assaut jusqu'à ce que l'un des deux parvienne à blesser l'autre.

**185**

— Oh, la jolie damoiselle ! lance Mâchegras, le regard avide. Voilà qui fait les meilleurs pâtés !

Aucune chair n'est plus tendre que chair de jeune fille. Mais je croyais que le maître t'avait condamné a mort. T'aurait-il pardonné ? Je suis désormais chargé de fournir des viandes de tout genre, déclare Furyos. 'Machegras s'approche alors de vous et vous tâte les jarais d'un air appréciateur. Comme cette chair doit être moelleuse et succulente, dit-il. Mes félicitations, Furyos. le contact de cette main calleuse et boudinée vous fait horreur. Vous ne bougez pas, cependant, attendant de voir ce que Furyos compte faire. Rendez-vous au [290](#).

l'effroyable Gouttard de Malgrâce expire dans un dernier hoquet de fureur. Jamais il ne parviendra à éaliser l'Elixir d'Eternité : vous avez délivré les hommes d'une terrible menace et votre passage sur terre n'aura donc pas été inutile. Mais il faut faire plus encore, vous le savez et vous vous y apprêtez. Vous commencez par fouiller le cadavre de Gouttard en espérant découvrir la grosse clé qui ouvre la porte du cachot de Gayok le Preux. Hélas ! il ne l'avait pas emportée avec lui. Vous trouvez cependant une dizaine de Pièces d'Or dans une bourse accrochée à sa ceinture et vous les prenez : un peu d'or n'a jamais fait de mal à personne. Vous vous précipitez à présent hors de la Tour du Carillon et vous courez à toutes jambes en direction du cachot OÙ Gayok le Preux est enfermé. Vous remarquez alors qu'une grande agitation règne dans la forteresse ; en jetant un coup d'œil au-dehors où le soleil se lève — vous avez passé une nuit entière dans la Tour du Carillon — , vous constatez qu'une véritable bataille rangée met aux prises les hommes de Gouttard et des soldats dont vous ignorez l'origine, Vous décidez d'aller voir de plus près ce qui se passe et vous sortez dans la cour. Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [167](#) Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [156](#).

Vous allez avoir affaire à forte partie. La Mollue, en effet, tire de sa ceinture un énorme couteau à découper dont la lame fait plus de deux pieds de longueur. C'est une arme impressionnante, mais il y a pire encore ; car — peut-être vous l'a-t-on déjà dit — les redoutables sorcières que sont les Mollues disposent d'un pouvoir diabolique : leur salive contient une substance maligne qui a la propriété de liquéfier les os par simple contact avec la peau. Si vous recevez de la salive de Mollue sur les mains ou le visage, votre squelette va s'amollir en quelques secondes, et vous ne serez bientôt plus qu'une loque informe, Tout au long du combat, la Mollue va vous cracher dessus pour essayer de vous réduire à l'état d'invertébré. A la fin de *chaque* Assaut que vous

aurez mené, vous devrez lancer un dé : si vous obtenez 1 ou 6, le crachat de la Mollue aura atteint votre visage ou vos mains et vous devrez alors vous rendre au 218. Si vous parvenez à éviter les crachats de la Mollue et qu'elle n'arrive pas non plus à vous vaincre par les armes, en résumé : si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [354](#).

**MOLLUE**

**MAÎTRISE: 11**

**FORCE: 13**

## **188**

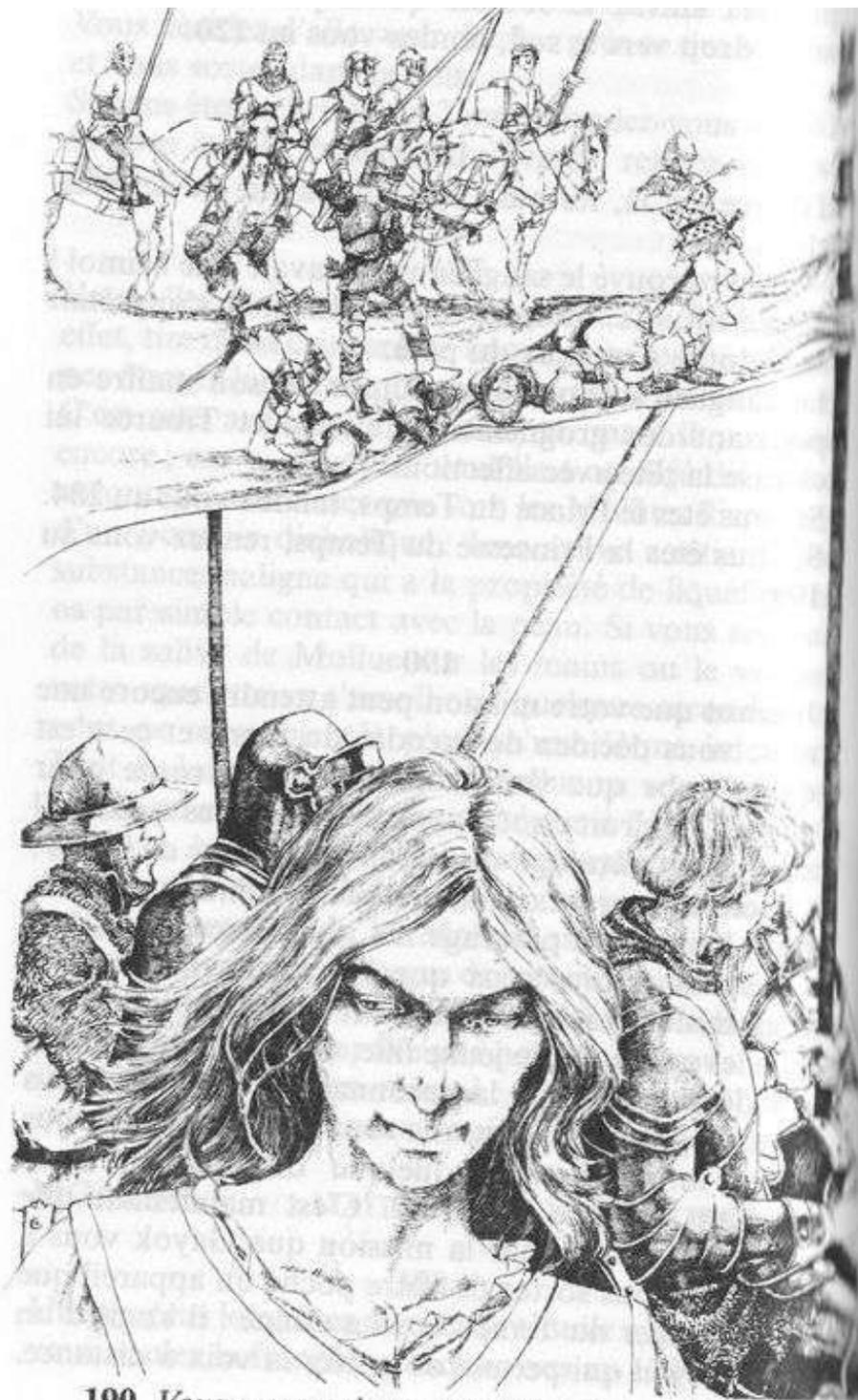
Un peu plus loin, face à vous, se trouve une porte. Si vous voulez la franchir, rendez-vous au [132](#). Si vous préférez suivre le couloir qui à présent tourne à angle droit vers le sud, rendez-vous au [120](#).

## **189**

Tiburce est là, lui aussi, en compagnie de ses sangliers. J'ai retrouvé le sanglier que m'avait volé Mimol ! s'écrie-t-il. Ce monstre de Mâchegras s'apprêtait sans doute à en faire du pâté. Le sanglier savant danse autour de son maître en Poussant des grognements réjouis, et Tiburce lui Caresse la tête avec affection. SI vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [284](#). SI vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [199](#).

## **190**

Jugeant que votre mission peut attendre encore une nuit, vous décidez de prendre du repos et ce n'est qu'à l'aube que vous vous mettez en route pour gagner l'endroit dont Gayok le Preux vous a parlé. Il S'agit d'un pâturage situé à une quinzaine de lieues ; Ocrelune, toujours vaillante, vous y conduit en quelques heures. Ce pâturage n'a rien d'exceptionnel, il ressemble à tous ceux que l'on peut voir dans la région, des moutons y paissent çà et là et une jeune fille les garde. Cette jeune fille, Gayok le Preux vous l'a décrite et vous la reconnaissez aussitôt. Vous vous approchez d'elle sans vous faire voir, puis vous vous immobilisez à quelque distance en vous cachant derrière un arbre. C'est maintenant que



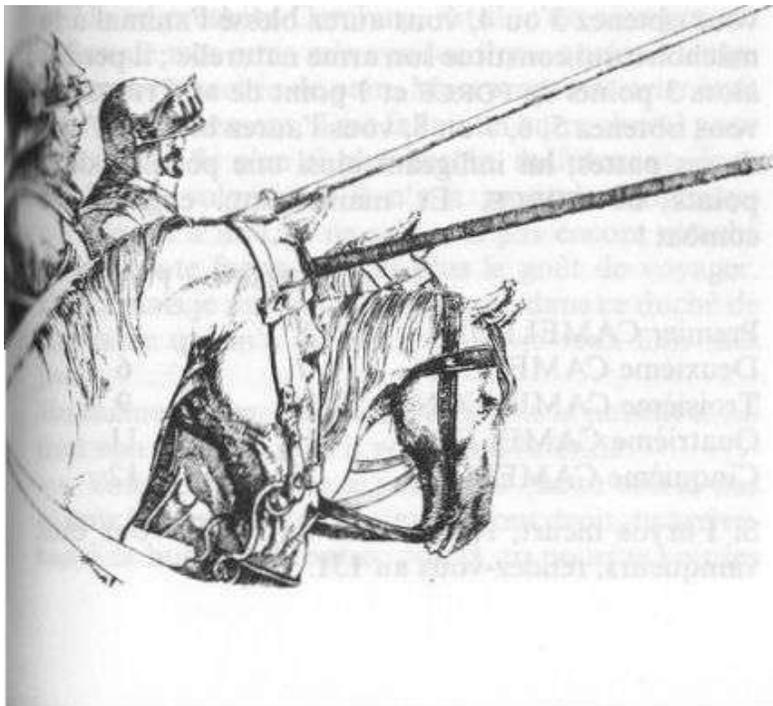
**190** Vous reconnaissez aussitôt la jeune fille  
décrite par Gayok le Preux.

vous allez accomplir la mission que Gayok vous a confiée. Vous sortez de votre poche un appareil que le Messager du Temps vous a donné : il s'agit d'un petit tuyau qui permet de porter la voix à distance.

Cet objet vient du Royaume du Temps où il sert, lors DES Fêtes et des jeux, à chanter des chansons ou à réciter des poèmes. Vous approchez l'appareil de vos lèvres, puis vous chuchotez distinctement ces mots : • Boute les Anglois hors de France et fais sacrer à Reims le roi Charles VII » ; vous répétez la phrase à plusieurs reprises. La jeune fille lève alors la tête et regarde le ciel, puis elle semble soudain plonger dans Un rêve dont vous ignorez la nature ; vous la voyez sourire, elle lève le bras comme si elle brandissait une épée et son visage paraît transfiguré. si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [369](#). si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [170](#).

## 191

Vous vous retrouvez dans un couloir orienté nord-sud. Si vous voulez prendre à gauche, au sud, rendez-vous au [172](#). Si vous préférez aller à droite, au nord, rendez-vous au [293](#).



Vous entrez dans une pièce éclairée par des torchon fixées aux murs et vous êtes aussitôt attaqués par cinq... caméléons blancs !

— Quelle horreur ! La chambre aux caméléons albinos ! s'exclame Furyos. Ah ! les sales bêtes ! Vous allez devoir affronter ces créatures répugnante» dont les gestes sont lents mais les morsures cruelle», Si vous êtes l'un ou l'autre mordus plus de cinq foi», vous perdrez 3 points de FORCE supplémentaires, à retirer de votre total de FORCE à la fin du combat, Furyos affrontera deux caméléons et vous trois, C'est le nain qui se bat le premier ; s'il parvient à se débarrasser de ses adversaires, il vous prêtera main-forte; vous n'aurez alors que deux créatures à affronter. Répartissez vous-même les adversaire» après avoir lancé un dé pour savoir si le nain sera furieux ou pas. Pour évaluer les blessures infligée aux caméléons, reportez-vous aux indications habituelles si les dés vous donnent 2, 9, 10, 11 ou 12. SI vous obtenez 3 ou 4, vous aurez blessé l'animal à la mâchoire qui constitue son arme naturelle ; il perdra alors 3 points de FORCE et 1 point de MAÎTRISE. Si vous obtenez 5, 6, 7 ou 8, vous l'aurez blessé à l'une de ses pattes, lui infligeant ainsi une pénalité de 2 points de FORCE. Et maintenant, engagez le combat !

	MAÎTRISE	FORCE
Premier CAMELEON	8	7
Deuxième CAMELEON	7	6
Troisième CAMELEON	11	9
Quatrième CAMELEON	12	11
Cinquième CAMELEON	13	12

Si Furyos meurt, rendez-vous au [32](#). Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au [131](#).

## 193

un peu plus loin, le couloir tourne à angle droit vers le sud ; vous le suivez et vous arrivez devant une porte située dans le mur est. Si vous souhaitez franchir cette porte, rendez-vous au [183](#). Si vous préférez continuer tout droit, rendez-vous au [172](#).

## 194

une idée vous est venue : en fixant votre poignard à l'extrémité d'un ressort qui faisait partie du mécanisme du Carillon, vous obtenez une arme redoutable qui vous permet de frapper à distance n'importe quel adversaire en esquivant ses coups. Cette arme, lorsque vous vous en servirez augmentera de 2 points votre total de MAÎTRISE. Et maintenant, rendez-vous au [171](#).

## 195

. Eudes le Doux vous mène auprès de son cheval qui broute paisiblement à côté de la maison.

— Je te présente Ocrelune, dit-il, c'est une jument qu'un de mes amis m'a vendue il y a quelque temps pour une bouchée de pain. Mon propre destrier était mort d'épuisement, il me fallait un autre cheval pour revenir ici. Je n'en ai plus besoin, maintenant ; je te la donne volontiers. Il n'y a pas très longtemps qu'elle est à moi, je ne m'y suis pas encore attaché et, de toute façon, je n'ai plus le goût de voyager. Désormais je resterai ici, chez moi, dans ce duché de Lorraine qui m'a vu naître et où je veux finir mes Jours.

En même temps, Eudes le Doux selle la jument et lui met son harnais, puis il vous tend la bride,

- Voilà, dit-il, passe ce petit pont que tu vois là-bas et suis le chemin. En continuant tout droit, tu arriveras à la butte de Montsec ; de là, tu pourras voir les alentours et décider de la direction que tu VEUX prendre.

Vous voici donc sur le point de repartir. Pourtant, il vous faut encore résoudre une difficulté de taille : comment allez-vous faire pour monter sur Ocrelune et vous maintenir sur son dos ? Si vous avez le talent de ZOOLOGISTE, rendez-vous au [348](#). Dans le CAS contraire, l'animal vous paraît tout à coup très grand et très large et vous devez vous livrer à de rudes efforts pour vous hisser sur la selle. Eudes le Doux vous aide, mais lorsque vous avez enfin réussi à grimper sur le dos de la jument, celle-ci fait un léger écart qui suffit à vous désarçonner. Vous tombez alors dans l'herbe, ce qui vous fait perdre 1 point de FORCE. Charitable, Eudes le Doux s'abstient d'éclater de rire, quelque envie qu'il en ait, et vous faites une deuxième tentative. Cette fois, vous parvenez à vous maintenir en selle. Avec un peu de pratique, vous saurez bientôt mener un cheval très convenablement, vous en avez en tout cas la conviction. — Te voilà en état de partir sur les chemins, dit Eudes le Doux, mais avant que tu t'en ailles, je voudrais encore te poser une question... De quelle question s'agit-il ? Vous le saurez en vous rendant au [222](#) si vous êtes le Prince du Temps, ou au [137](#) si vous êtes la Princesse du Temps.

## 196

Alors que le bateau s'engage au-dessous du pont. Furyos le Court descend de son poney, grimpe sur le parapet, puis se laisse tomber sur l'embarcation. Seul contre cinq, il n'a aucune chance, cependant, et il expire bientôt sous les coups des soldats qui jettent son cadavre dans l'eau de la rivière. On ne peut pas dire que vous ayez fait preuve d'un courage exemplaire en la circonstance et il vous faut à présent payer le prix de votre couardise. Vous n'avez plus aucune idée, en effet, de l'endroit où vous pourriez être pour trouver un début de piste qui vous mènerait à Gayok le Preux. Vous n'avez pas réussi à cueillir le moindre indice et voilà que vous avez laissé tuer sans réagir celui qui aurait pu devenir votre ami. Votre aventure devrait se terminer ici, mais puisque, de par vos origines, vous avez avec le Temps des relations privilégiées, une nouvelle chance va vous être donnée : vous allez pouvoir remonter le temps et vous retrouver au moment où Vous avez atteint la première

bifurcation, après avoir quitté Eudes le Doux. Revenez donc en arrière et efforcez-vous, cette fois, de faire des choix plus Judicieux. Vos points de MAÎTRISE et de FORCE retrouvent leur niveau d'alors. Si vous voulez prendre la direction de l'étang du Grand Montfaucon, rendez-vous au [342](#). Si vous préférez vous diriger vers la butte de Montsec, rendez-vous au [35](#).

## 197

— Je ne veux rien du tout, répliquez-vous avec hauteur.

— Même pas un pâté de chapon de haute graisse à la soupe ? demande Gouillard de Malgrâce.

— S'il a été fabriqué avec la chair d'un de vos prisonniers, gardez-le, répondez-vous du même ton méprisant.

— Non, celui-là est garanti pur chapon, assure Malgrâce en désignant un magnifique pâté qui trône sur une table ronde.

La faim qui vous tenaille est la plus forte et vous acceptez de manger le pâté, ce qui vous rend 4 points de FORCE, compte tenu de la richesse du plat.

— Je suis content que vous ayez mangé de si bon appétit, se réjouit Malgrâce, car à présent, vous allez devoir affronter de rudes épreuves ! Allons, adieu et amusez-vous bien ! Qu'on l'emène ! Les gardes vous entourent aussitôt pour vous conduire à la tour du Carillon de la Mort... Rendez-vous au [317](#).

## 198

— C'est une amie, elle s'appelle Églantine, répond Furyos le Court.

Une sympathie immédiate naît entre Tiburce et vous, et même plus que de la sympathie ; il semble que vous éprouviez spontanément l'un pour l'autre un sentiment que vous-même n'aviez jamais connu jusqu'à présent. Votre cœur s'est mis à

battre plus fort, tandis que Tiburce vous regardait, et vous vous êtes trouvée soudain bien gauche et singulièrement timide devant ce jeune homme aux yeux si doux. Tiburce vous invite tous deux à entrer dans sa cabane et il vous fait asseoir en se montrant particulièrement empressé à votre égard. Furyos lui raconte alors en quelques mots ce que vous attendez de lui : qu'il vous aide à pénétrer dans la forteresse en vous faisant passer l'un et l'autre pour des saltimbanques.

— Quoi ? Tu veux donc que j'aie proposer un nouveau spectacle à Gouttard de Malgrâce ? Alors que ce scélérat de moine à demi mou m'a volé un sanglier la dernière fois que j'y suis allé ? Mon pauvre sanglier ! Où est-il à présent ? soupire Tiburce — et ce soupir vous brise le cœur —, le damné moine en a sans doute fait une de ces créatures monstrueuses qu'il s'ingénie à fabriquer avec l'aide du Diable...

— Mimol est mort, annonce Furyos le Court.

— Je l'ai tué hier, ajoutez-vous en rougissant.

— Toi ? Tu as tué Mimol ? s'exclame Tiburce avec un sourire réjoui. Dans ce cas, je ferai tout pour l'aider ! Je viens justement de mettre au point un nouveau tour, le seigneur de Malgrâce voudra peut-être le voir ? Je vous ferai alors entrer avec moi en vous présentant comme mes aides. Toi, Furyos, je te déguiserai ; les n... — Tiburce s'interrompt et se reprend — les gens de taille moyenne ont toujours leur place dans les numéros de cirque. Fais-moi confiance, je m'arrangerai pour que personne ne te reconnaisse. Quant à toi, poursuit-il en se tournant vers vous et en vous adressant un regard qui vous ferait presque oublier le but de votre mission, que sais tu faire ?

si vous avez le talent de PRESTIDIGITATEUR, rendez-vous au [329](#). Si vous avez pris une flûte chez le moine Mimol, rendez-vous au [344](#). Si vous n'êtes ni prestidigitatrice, ni musicienne, rendez-vous au [132](#)

## 199

(Tiburce s'approche de vous. Vous échangez un tendre regard et vous restez ainsi quelques instants silencieux.

Je n'ai plus rien à faire ici, maintenant, dit Tiburce, et sans doute vas-tu également t'en aller, mais avant que nous nous séparions... il s'interrompt, puis vous prend dans ses bras et vous embrasse avec passion. Vous pensiez avoir vécu Jusqu'à présent dans ce que les Pérenniens appellent le bonheur, mais jamais vous n'avez connu plus grande félicité qu'en cette minute. Enfin, Tiburce desserre son étreinte, gardant encore un peu votre main dans la sienne ; il vous sourit, puis murmure : « Adieu » et s'éloigne brusquement. Vous sentez les larmes vous monter aux yeux, mais la réalité a tôt fait de vous arracher à vos rêveries. Rendez-vous au [169](#).

## 200

Plus loin, le couloir tourne à angle droit en direction du nord ; vous le suivez, vous passez devant un escalier qui monte du premier étage et vous arrivez à la hauteur d'une porte aménagée dans le mur est. Si vous souhaitez la franchir, rendez-vous au [183](#). Si vous préférez continuer tout droit en direction du nord, rendez-vous au [293](#).

## 201

Vous contemplez avec stupéfaction le visage de la prisonnière : cette jeune fille n'est autre que... votre sœur!

— Que fais-tu ici ? vous exclamez-vous.

— Je pourrais t'adresser la même question, répond la Princesse du Temps.

— Mais!... Vous avez la même tête? s'étonne la nain, frappé par votre ressemblance.

— C'est ma sœur, lui expliquez-vous.

— Oui, et je te remercie de m'avoir sauvée, déclare la Princesse, ou plutôt, je *vous* remercie, tous les deux.

— Furyos le Court, pour vous servir, se présente le nain. Pardonnez-moi, mais je dois m'occuper du bateau.

Celui-ci descend en effet au fil de l'eau, mais Furyos parvient à le diriger vers la rive et à l'amarrer.

— Où en es-tu de tes recherches ? demande votre sœur.

— Cela ne te regarde pas, répondez-vous sèchement.

Tandis que vous parlez, Furyos le Court se met à fouiller les cadavres des soldats.

— Tu as bonne mine, en tout cas, remarque-t-elle avec une pointe d'ironie.

— Comment as-tu fait pour te mettre dans cette situation ? lui demandez-vous sans tenir compte de ce qu'elle vient de dire.

- Ce serait trop long à t'expliquer, disons qu'il s'agit... d'une erreur judiciaire... '

- Et toi, as-tu réussi à savoir ce qu'il est advenu de Gayok?

Je sais, en effet, où il se trouve...

Quoi ? Où est-il ?

- Je pourrais te répondre que cela ne te regarde pas, mais tu viens sans doute de me sauver la vie, à tout le moins de me rendre la liberté, et je te dois bien une récompense. Aussi vais-je te le dire : Gayok le Preux est prisonnier d'un certain Gouttard de Malgrâce.

- Comment ? Que dites-vous ? s'écrie le nain. Ai-je bien entendu Gouttard de Malgrâce ?

En es-tu sûre ? demandez-vous à votre sœur.

- Certaine, répond celle-ci. Le nain s'est rapproché de vous ; il est en train de fourrer dans sa poche les quelques Pièces d'Or qu'il a trouvées sur les cadavres des soldats, mais vous ne songez même pas à demander votre part. Ce qu'a dit votre sœur vous intéresse bien davantage.

- Gouttard de Malgrâce ! C'est bien ce nom-là que vous avez prononcé ? interroge Furyos.

— En effet, répond la Princesse du Temps. Rendez-vous au [306](#) pour savoir ce que le nain peut vous dire de ce Gouttard de Malgrâce.

## 202

Vous parcourez une certaine distance vers le nord, puis le couloir tourne à angle droit en direction de l'ouest ; au bout, vous apercevez une porte de couleur rouge que vous pouvez franchir en vous rendant au [138](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin le long du couloir qui tourne maintenant vers le sud, vous arriverez presque aussitôt à un croisement. Si vous souhaitez prendre à droite, en direction de l'ouest, rendez-vous au [135](#). Si vous préférez poursuivre tout droit vers le sud, rendez-vous au [75](#).

## 203

Quelle déception ! Vous espériez voir mijoter dans la marmite un de ces petits plats délectables dont on vous a dit que les hommes avaient le secret, mais au lieu de la sauce onctueuse que vous aviez imaginée, vous ne voyez que de l'eau qui commence tout juste à frémir sous l'effet des flammes. Si vous souhaitez à présent essayer d'ouvrir le coffre, rendez-vous au [165](#). Si vous préférez vous intéresser au jambon et aux saucisses, rendez-vous

au [230](#). Enfin, s'il vous paraît plus judicieux de quitter la maison, rendez-vous au [70](#).



## 204

— Tu es donc un ami des Mollues? s'exclame Zeugma d'un ton indigné. Alors va-t'en, hors de ma vue, vermine !

Eudes le Doux vous avait pourtant prévenu : Zeugma déteste les Mollues. Vous avez eu tort de venir le voir après avoir fait le joli cœur auprès des petites sorcières dodues. Non seulement le pendu solaire refusera de répondre à la moindre de vos questions, mais, par surcroît, il vous jette un mauvais sort qui vous fait perdre à l'instant 2 points de FORCE. Soyez plus prudent, à l'avenir ! En attendant, vous poursuivrez votre chemin en vous rendant au [130](#).

## 205

Vous n'avez pas eu de chance en tirant cette carte. Ce garde, en effet, trouve votre déguisement tellement suspect qu'il vous passe son épée au travers du Corps en lançant :

Si c'était un vrai sanglier, il fera du bon pâté, si C'était un espion, il a terminé sa carrière ! Il y a du vrai dans ce qu'il vient de dire : votre carrière ainsi que votre mission se terminent ici.

## 206

Les cris continuent de retentir ; vous vous approchez et vous distinguez alors parmi les arbres la silhouette d'une petite femme dodue qui hurle ses « Molluuuu-Uuueeee, Molluuuuuuueee, Molluuuuuuueee », une main sur la poitrine, l'autre tendue devant elle, Comme si elle interprétait une chanson. Son visage rond semble jovial et rieur, et vous avez tout aussitôt envie de faire connaissance avec cette sympathique Créature.

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [40](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [56](#).

## 207

C'est ridicule de s'appeler ainsi ! s'exclame-t-il. Quand on se promène avec une épée au côté, on porte un nom plus guerrier ! Cette réflexion est certes vexante, mais, après tout, le nom que vous avez choisi n'est pas le vôtre et peu importe ce que ce nabot peut bien en penser.

— Moi, je m'appelle Furyos le Court, annonce-t-il avec fierté.

— Voilà au moins qui n'est pas ridicule, répliquez-vous d'un ton ironique.

— Je m'appelle Furyos, reprend le nain sans prêter attention à votre remarque, car j'ai mauvais caractère, et je m'emporte facilement. Mais descend! donc de ta jument, ne reste pas là-haut, tu me donnes le tournis.

L'idée est bonne ; vous avez, en effet, grand besoin de vous dégourdir les jambes et vous mettez volontiers pied à terre. Si vous avez emporté de chez Eudes le Doux un certain parchemin, rendez-vous au [10](#). Vous faites à présent quelques pas au bord de l'eau, tandis que le nain, renonçant à pêcher, pose sa canne au pied d'un chêne. — Bah, j'ai assez de poissons pour ce soir, dit-il, même à deux, nous aurons de quoi nous régaler, mise à part traverser la rivière, que cherches-tu dans cette forêt ? On n'y rencontre pas grand monde, à part des brigands et des bêtes sauvages. Rendez-vous au [27](#) pour choisir la réponse que vous allez lui faire.

## 208

Le Carillon de la Mort retentit au sommet de la tour pour vous annoncer que vous avez vieilli de 15 ans en empruntant cet escalier. Vous vous trouvez à présent au deuxième étage dans un couloir orienté est-ouest ; vous ne pouvez aller qu'à gauche, c'est-

à-dire vers l'ouest ; vous parcourez ainsi une certaine distance et vous voyez alors une échelle : si vous l'aviez, découverte lorsque vous étiez au premier étage, c'est par là que vous auriez accédé au deuxième. Rendez-vous au [39](#).

## 209

Devant vous, un couloir mène vers l'est. Rendez-vous au [164](#) si vous voulez l'emprunter. Sur votre droite, un autre couloir formant angle droit avec le premier est orienté au sud. Si vous souhaitez prendre cette direction, rendez-vous au [96](#).

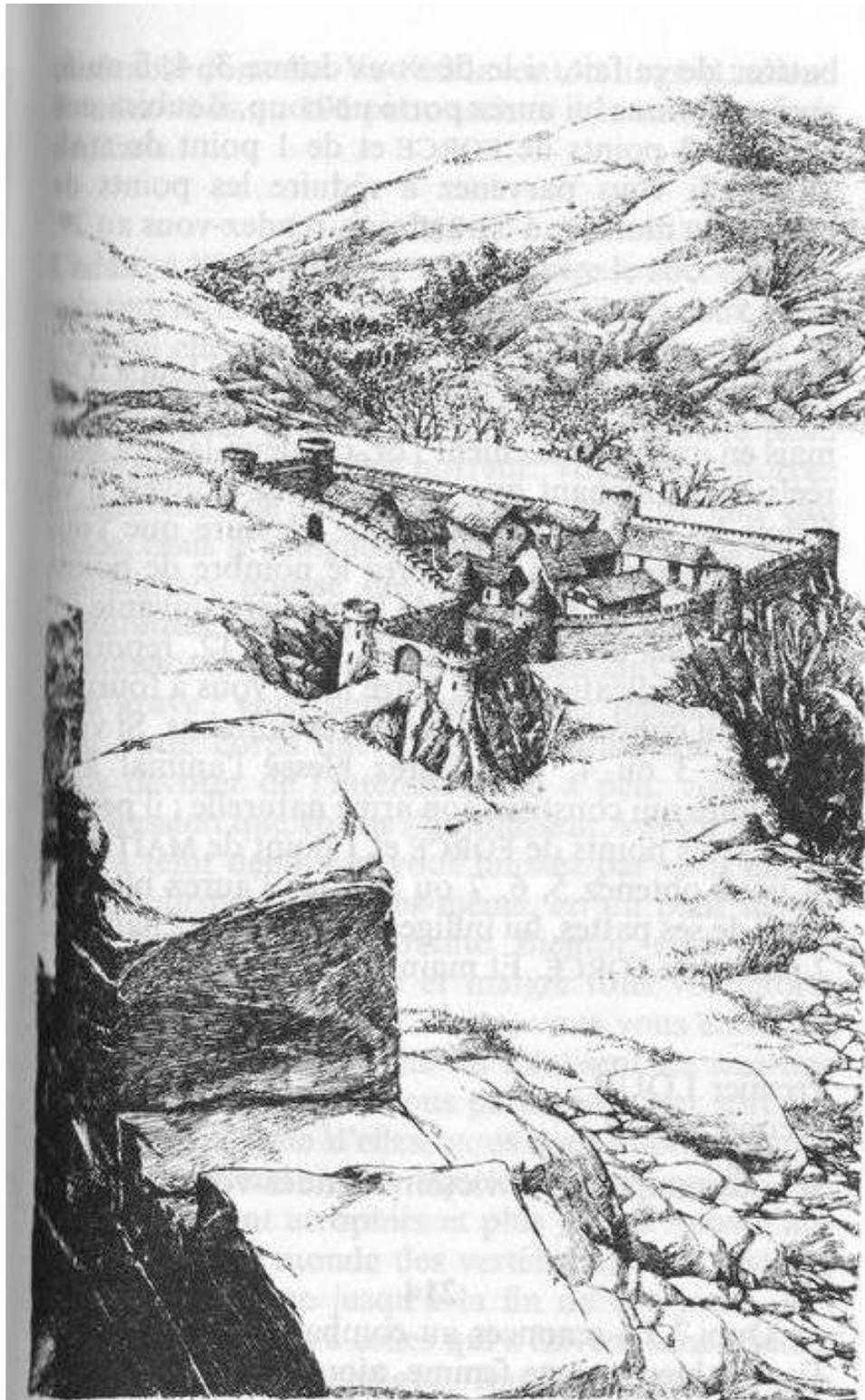
## 210

Fort heureusement, vous avez réussi à recoller votre barbe et cette fois, elle tient solidement, plus besoin de vous inquiéter.

Dis-moi, mon joli, reprend la Mollue, me trouve-tu belle, moi aussi ?

la question vous déconcerte quelque peu. Cette petite créature rondelette est assez éloignée de l'idée ne vous faites de la beauté féminine et vous hésitez à lui répondre. Qu'allez-vous lui dire? Réfléchissez bien avant de vous décider ! Et surtout, efforcez-vous de prendre une voix aussi masculine que possible.

si vous estimez judicieux de lui déclarer que vous la trouvez en effet très belle, rendez-vous au [311](#). Si Vous préférez ne pas répondre directement à sa question et lui dire simplement qu'elle ne manque pas d'un certain charme, rendez-vous au [140](#). Enfin, si la question vous semble saugrenue et que, le premier moment de surprise passé, vous ne puissiez vous empêcher d'éclater de rire, rendez-vous au [163](#).



**211** *Le portail qui donne accès à l'intérieur de la forteresse semble infranchissable.*

Vous grimpez le flanc d'une éminence caillouteuse et vous arrivez au pied de la Tour : c'est une ruine dont On dirait qu'elle menace de s'écrouler à chaque instant. Elle reste solide, cependant, et Furyos, après avoir mis pied à terre, vous fait signe de le suivre à l'intérieur. Le nain paraît nerveux, comme s'il se sentait en danger dans ces environs. — Viens, dit-il à mi-voix, nous allons monter au sommet.

Vous le suivez le long d'un escalier en spirale dont les marches inégales sont hautes et étroites. L'ascension est difficile mais vous parvenez enfin au sommet crénelé de l'édifice. Toujours guidé par le nain, vous vous approchez alors de la muraille et vous contemplez le spectacle qui s'offre à vous. La forteresse de Malgrâce est là, en contrebas, à un quart de lieue de distance, bien que, par un curieux effet d'optique, elle vous paraisse plus proche. A l'intérieur d'un grand mur d'enceinte, sont rassemblées de petite» maisons qui évoquent davantage un hameau qu'une place forte. Le portail qui donne accès à l'intérieur de la forteresse semble infranchissable, de même que la muraille.

— Vois cette tour carrée, dans le coin gauchean fond, chuchote le nain ; c'est là que se trouve le Carillon de la Mort qui annonce le trépas des prisonniers. On raconte beaucoup de choses, au sujet de cette tour, il paraît qu'on y meurt dans une longue et cruelle agonie. Mais je n'ai jamais su ce qu'il s'y passait exactement.

Voilà qui est engageant ! Il reste à trouver le moyen de pénétrer dans cette forteresse où Gayok le Preux est retenu prisonnier. Si vous avez emporté une clé de chez le moine Mimol, rendez-vous au [69](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [154](#).

Vous pénétrez dans une sorte de cave faiblement éclairée par la lumière du jour qui filtre à travers un soupirail. Un grognement retentit alors et vous voyez surgir devant vous une créature monstrueuse, moitié ours, moitié cochon. La tête et les griffes

sont celles d'un ours, le corps gras et rose, celui d'un énorme porc. Inutile d'essayer d'amadouer un tel phénomène, il faut l'affronter.

COCHONOURS

MAÎTRISE: 12

FORCE: 15

Le Cochonours n'est ni droitier, ni gaucher, il se sert indifféremment de ses deux pattes avant pour se battre ; de ce fait, si le dé vous donne 3, 4, 5 ou 6, après que vous lui aurez porté un coup, il subira une perte de 3 points de FORCE et de 1 point de MAÎTRISE. Si vous parvenez à réduire les points de FORCE du monstre à 5 ou moins, rendez-vous au [29](#)

### 213

Vous ne tardez guère à découvrir les deux loups. Des loups, vous en avez déjà vu, au Royaume du Temps, mais en images, seulement ; or, ces deux-là sont bien réels et maintenant que vous les avez trouvés, il va falloir les combattre. A chaque blessure que vous leur infligerez, vous calculerez le nombre de points de FORCE qu'ils perdront de la manière suivante : si les dés vous donnent 2, 9, 10, 11 ou 12, reportez-vous aux indications que votre mère vous a fournies en ce qui concerne vos adversaires humains. Si vous obtenez 3 ou 4, vous aurez blessé l'animal à la mâchoire qui constitue son arme naturelle ; il perdra alors trois points de FORCE et 1 point de MAÎTRISE, Si vous obtenez 5, 6, 7 ou 8, vous l'aurez blessé à l'une de ses pattes, lui infligeant ainsi une pénalité de 2 points de FORCE. Et maintenant, battez-vous !

	MAÎTRISE	FORCE
Premier LOUP	8	10
Second LOUP	7	9

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [352](#).

## 214

— Quoi ? Tu renonces au combat? s'écrie le nain. Tu n'es bien qu'une femme, ajoute-t-il avec mépris. Tu auras beau te promener avec une épée au côté et un poignard à la ceinture, tu ne seras jamais qu'une misérable donzelle. Va-t'en laver ton linge et adieu ! rendez-vous au [196](#) pour assister à la suite des événements.

## 215

Cédant à l'émotion que vous inspire le sort de cette créature infortunée, vous avancez vers les eaux glauques où elle macère. L'être informe essaye alors de tendre vers vous un moignon purulent et vous vous penchez pour le saisir. Le contact avec cette peau molle et froide vous fait horreur. Vous vous efforcez malgré tout de tirer la créature hors de son eau tiède, mais le moignon vous reste dans la main. Le malheureux pousse des plaintes de plus en plus déchirantes, tandis qu'une violente nausée vous tord l'estomac. Il y a plus grave, cependant, beaucoup plus grave : vous sentez en effet se répandre dans tout votre corps une sorte de brûlure qui semble vous dévorer de l'intérieur. Peu à peu, vous avez l'impression que vos os s'amollissent, vous n'arrivez plus à tenir debout et vous finissez par vous effondrer mollement sur vous-même, en un petit tas de chair flasque et tremblotante. Bientôt, vous glissez vers l'eau du marécage et malgré tous vos efforts pour vous raccrocher à la rive, vous vous enfoncez dans la vase pestilentielle où s'enlisent les sinistres Créatures. Désormais, vous partagerez leur sort car en touchant l'une d'elles, vous avez subi la contagion de son mal : votre squelette s'est liquéfié, vos muscles se sont atrophiés et plus jamais vous n'appartiendrez au monde des vertébrés ; vous resterez dans ce marécage jusqu'à la fin de vos jours, joignant vos plaintes à celles qui s'élèvent sans relâche de cette bourbe maléfique. Inutile de préciser que vous ne reverrez jamais le Royaume du Temps et que votre mission, bien entendu, se termine ici.

— Je cherche... le Carillon de la Mort, dites-vous au nain.

— Le Carillon de la Mort ? s'exclame-t-il d'un air stupéfait. Que veux-tu faire là-bas ?

— Je ne sais pas encore, je le cherche, c'est tout.

— Tu ne sais donc pas ce que c'est ?

— Non.

— Qui t'en a parlé ?

— Un moine.

— Le moine Mimol ? Fait-il partie de tes amis ? demande Furyos le Court en saisissant sa hache.

Il semble furieux et vous craignez qu'il ne vous attaque.

— Non seulement il n'est pas de mes amis, mais je l'ai tué aujourd'hui même, vous empressez-vous de répondre.

— Toi ? Tu as tué Mimol ? s'écrie le nain avec un large sourire. Tu as débarrassé la Terre de ce scélérat ? Si cela est vrai, que Dieu te bénisse !

Il vous serre alors dans ses bras courts et vous embrasse avec chaleur, se pendant à votre cou.

— Le Carillon de la Mort, reprend-il, sonne dans une tour de la forteresse de Malgrâce. Le moine Mimol était l'âme damnée de Gouttard de Malgrâce, seigneur du lieu. Mimol se faisait passer pour un simple d'esprit, mais c'était en fait un démon qui fabriquait dans sa chapelle maudite des animaux monstrueux pour le compte de Gouttard, le satanique. Quant au Carillon, il résonne chaque fois qu'un prisonnier de Malgrâce doit mourir. Et les prisonniers de Malgrâce meurent toujours de mort lente,

— J'aimerais bien en savoir plus sur la forteresse de Malgrâce, déclarez-vous en sentant naître en vous un soudain espoir.

Il semble que vous soyez sur le point de découvrir une piste sérieuse. Rendez-vous au [175](#) pour entendre les explications de Furyos le Court.

## 217

Grâce ! Pitié ! Me ne meux pas mourir ! gémit le moine. Me ferai ce que tu moudras, mais ne me tue pas

Soit, répondez-vous, je consens à te laisser en vie, mais dis-moi ce que tu sais de Gayok le Preux, le moine est mal en point, il a du mal à parler, et il Vous faut approcher votre oreille de ses lèvres pour l'entendre.

Le... le Carillon de la Mort... murmure-t-il à grand-peine.

Il est alors saisi d'une nouvelle quinte de toux qui lui est fatale ; il meurt devant vous en lançant dans un dernier râle.

Mésus, Marie, Moseph ! Maudite pituite ! Si vous avez pris un certain parchemin chez Eudes le Doux, rendez-vous au [134](#). Si vous vous trouvez dans la pièce où le moine lisait son livre, rendez-vous au [3](#). Si vous vous trouvez à la cave, rendez-vous au [286](#).

## 218

La salive des Mollues ne pardonne pas. Instantanément, vous sentez se répandre dans tout votre corps Une sorte de brûlure qui semble vous dévorer de l'intérieur. Peu à peu, vous avez l'impression que vos os s'amollissent, vous n'arrivez plus à tenir debout et vous finissez par vous effondrer mollement sur vous-même, en un petit tas de chair flasque et tremblotante. Les efforts désespérés que vous faites pour tenter de vous redresser restent vains : vous n'avez plus de squelette, vous êtes désormais un mollusque condamné à finir sa vie telle une limace visqueuse

rampante. Les Mollues ont fait leur œuvre. Inutile de préciser que vous ne reverrez jamais le Royaume du Temps et que votre mission, bien entendu, se termine ici.

## 219

L'homme s'est penché vers vous ; il regarde le sang couler sur votre visage puis il éclate de rire.

— Eh bien, te voilà jolie ! s'exclame-t-il, hilare, Aussi, quelle idée de t'enfuir ainsi ! Ai-je donc l'air si mauvais ? C'était plutôt à moi d'avoir peur. Vous êtes à la fois furieuse et désespérée : furieux que ce butor ose se moquer de vous, désespérée car vous sentez que votre nez se met à enfler ; vous allez être affreuse et ce n'était certainement pas ainsi que vous comptiez commencer votre mission sur Terre. L'homme veut vous aider à vous relever, mais d'un geste brusque, vous le repoussez et vous vous remettez vous-meme sur pied.

— Quel caractère ! s'écrie l'inconnu. Allons viens, assieds-toi.

Il vous prend par le bras pour vous amener près du tabouret, mais cette fois encore, vous vous dégagez avec mauvaise humeur et vous allez vous asseoir.

— Je n'ai besoin de personne pour m'aider à m'asseoir, ronchonnez-vous.

— A ton aise, mais peut-être te laisseras-tu soigner ? Il prend alors un morceau d'étoffe, verse dessus de l'eau de la cruche posée sur la table puis fait un geste vers votre visage pour l'essuyer. Toujours aussi furieuse, vous vous reculez pour l'empêcher de vous toucher, puis vous lui arrachez le morceau d'étoffe des mains et vous étanchez vous-même votre sang, La fraîcheur de l'eau vous fait du bien et la douleur s'apaise, mais la blessure qu'a subie votre amour-propre continue, elle, de vous faire cruellement souffrir. C'est la première fois que vous rencontrez un homme et jamais vous n'avez éprouvé un tel sentiment d'humiliation. Vous, une princesse, vous faire miter ainsi

par cet impudent ! De plus, vous avez fait preuve de couardise, ce qui navrerait votre mère si elle venait à l'apprendre. Et votre frère ! Si lui aussi savait que vous avez tenté de vous enfuir la première fois que vous avez vu un homme, vous 'seriez noyée sous ses quolibets ! Bref, les choses ne pouvaient commencer plus mal !

- Que fais-tu donc ici, jolie donzelle ? demande l'Inconnu. N'as-tu pas quelque linge à laver au bord d'un ruisseau ? Tu serais mieux à ta place qu'en t'accoutrant d'une cotte de mailles et te ceignant d'une épée comme si tu voulais partir à la guerre ! Se battre est une affaire d'homme, ma toute belle !

"ces paroles vous stupéfient et portent votre colère à son comble : laver du linge ! Vous, la Princesse du Temps ! Et d'abord pourquoi faudrait-il obligatoirement être de sexe masculin pour se battre? Au Royaume du Temps, tout ce que font les Pérenniens, les Pérenniennes savent aussi le faire. C'est donc cela la vie parmi les hommes ? Les femmes, les jeunes filles, n'auraient droit qu'aux moqueries et au battoir, Jamais à l'épée ? Décidément, ce grossier personnage vous exaspère et vous vous levez en saisissant le pommeau de votre arme ; vous n'avez plus qu'une envie : lui passer votre lame au travers du corps pour le punir de son arrogance. Mais tout aussitôt, vous vous en voulez de perdre ainsi votre calme. La violence des hommes serait-elle contagieuse? On vous avait habituée à plus de sérénité, au Royaume du Temps.

L'homme a été surpris par votre geste et il a vu dans votre regard un éclat meurtrier qui a figé son sourire.

— Allons, je ne voulais pas t'offenser, dit-il, calme toi ! Mais pourquoi as-tu pris mon épée et tout mon attirail ?

— J'ai besoin de me défendre, car je vais seule SUR les chemins, lui répondez-vous.

— D'où viens-tu ? interroge l'inconnu.

— Je viens... de très loin, vous contentez-vous de répondre avec mauvaise humeur.

— Et tes parents, où sont-ils ?

Il commence à vous énerver avec toutes ses questions et vous êtes sur le point de le rabrouer sèchement ; vous vous ravisez, cependant. Après tout, ce butor pourrait peut-être vous aider, il vaut mieux vous en faire un allié. Il s'est moqué de vous parce que vous êtes une jeune fille? Très bien, vous emploierez donc des méthodes typiquement féminines pour vous servir de lui. Vous avez l'intuition qu'en faisant appel à ses sentiments, vous pourrez en obtenir ce que vous voudrez. Une idée vous vient alors à l'esprit. Rendez-vous au [36](#).

## 220

— Tu as tué trois Mollues ? Sois bénie ! s'exclame le pendu d'un air réjoui. Quel prodigieux exploit pour une jeune fille si douce et si belle ! Voilà qui mérite récompense : pose-moi quatre questions et j'y répondrai.

Rendez-vous au [227](#) pour faire votre choix.

## 221

— Je cherche... des ennemis « qui ont mauvaise grâce », dites-vous au nain.

— Qu'entends-tu par là ? s'étonne celui-ci.

— A la vérité, je n'en sais rien moi-même, un mage m'a prévenu que « ceux qui ont mauvaise grâce » étaient mes ennemis.

» Peut-être voulait-il dire Malgrâce ? Qui est Malgrâce ?

Gouttard de Malgrâce, seigneur de la forteresse du même nom ; il y a beaucoup de gens que je hais, dans ce pays, mais ceux que je déteste le plus sont sans nul doute Gouttard et le moine

Mimol, son âme damnée, un moine à demi mou qui vit en solitaire dans le bois de Mort Mare. - Celui-ci, inutile de le haïr plus longtemps, je l'ai tué aujourd'hui même, annoncez-vous non sans une certaine fierté.

» Quoi ? Toi ? Tu as tué Mimol ? s'écrie le nain avec un large sourire. Tu as débarrassé la Terre de ce scélérat ? Si cela est vrai, que Dieu te bénisse ! Il vous serre alors dans ses bras courts et vous embrasse avec chaleur, se pendant à votre cou.

» Gouttard règne sur la forteresse de Malgrâce, explique Furyos le Court, et Mimol, sous ses allures de simple d'esprit, était l'un de ses plus fidèles serviteurs. C'est lui, notamment, qui fournissait à son maître satanique les animaux monstrueux qu'il fabriquait dans sa chapelle maudite,

- J'aimerais en savoir plus sur la forteresse de Malgrâce, déclarez-vous alors en sentant naître en vous Un soudain espoir.

Il semble que vous soyez sur le point de découvrir une piste sérieuse. Rendez-vous au [175](#) pour entendre les explications de Furyos.

## 222

— Quel est ton nom? demande-t-il. Je ne le sais même pas...

Voilà précisément la question à laquelle vous n'aviez pas prévu de réponse. Vous ne pouvez évidemment pas lui dire que vous vous appelez le Prince du Temps, il vous faut donc trouver autre chose. Pris de court, vous regardez autour de vous, en quête d'une idée et vous apercevez alors une aubépine un peu plus loin. Heureusement qu'on vous a donné un cours de botanique, au Royaume du Temps !

— Je m'appelle Aubépin, répondez-vous en n'ayant hésité qu'un bref instant.

— C'est un joli nom, dit Eudes le Doux. Eh bien, bon voyage Aubépin, que Dieu te protège au long de ta route.

Vous donnez une secousse à la bride et la jument se met au pas. Vous échangez de grands signes d'adieu avec Eudes le Doux, puis vous passez le pont et vous avancez le long du chemin. Ce premier contact avec un représentant de l'espèce humaine ne s'est finalement pas trop mal passé. Ce sont pourtant d'étranges créatures, songez-vous ; voilà en effet un personnage qui a passé vingt années de sa vie à tuer ses semblables et qui, tout à coup, donne ses armes et son cheval au premier venu ! Une seconde pensée vous vient alors à l'esprit, plus inquiétante celle-là : au Royaume du Temps, on vous avait appris à ne pas tricher, à vous montrer toujours sincère et franc ; or, vous vous êtes surpris à mentir et à ruser pour obtenir du brave Eudes le Doux ce dont vous aviez besoin. Bref, vous avez agi comme un homme : est-ce un bien ou un mal, vous n'en savez rien encore, mais vous êtes en tout cas quelque peu déconcerté.

Tout en vous faisant ces réflexions, vous parcourez environ deux lieues et vous arrivez à une bifurcation. Un chemin sur la gauche s'enfonce dans une forêt et une pancarte signale : Étang du Grand Montfaucon. En continuant tout droit vous savez que vous atteindrez bientôt la butte de Montsec, ainsi que vous l'a indiqué Eudes le Doux. A vous maintenant de choisir. Si vous souhaitez continuer tout droit, rendez-vous au [35](#). Si vous préférez prendre le chemin **par** la gauche, rendez-vous au [342](#).

## 223

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [149](#). si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [92](#)

## 224

\* Si vous portez une fausse barbe, il est temps de l'enlever et d'essuyer la résine de votre visage. Vous pouvez garder cette barbe si vous le jugez utile ; vous la rangerez alors dans votre poche où elle comptera pour un objet. Vous avez retrouvé à

présent votre apparence de jeune fille. Eudes le Doux vous a-t-il dit qui habitait sur la butte de Montsec ? Si oui, rendez-vous au 91. Dans le cas contraire, rendez-vous lu [89](#).

## 225

' Le moine sursaute lorsque vous entrez dans la pièce et se lève d'un bond. Toute la moitié droite de son corps semble ramollie et seule sa jambe gauche supporte son poids.

— Que meux-tu, moumenceau ? dit-il. Ma-t'en, me **n'**aime pas les misites.

La moitié molle de son visage l'empêche de parler distinctement et vous remarquez qu'il remplace les **j** » et les « **v** » par des « **m** ». Vous ne savez encore que faire et avant de vous décider, vous vous avancez de quelques pas vers lui. Méfiant, il recule d'autant, se déplaçant à cloche-pied, mais avec une étonnante rapidité : son infirmité ne semble pas entraver ses mouvements.

— Allons, ma-t'en, répète-t-il, me ne suis qu'un mieux moine solitaire et malade.

Comme pour vous donner la preuve de sa mauvaise santé, il se remet à tousser violemment, puis crache sur le sol.

— Mésus, Marie, Moseph ! Maudite pituito

s'exclame-t-il.

Qu'allez-vous faire ?

L'attaquer ?

Rendez-vous au [229](#)

Lui demander s'il connaît Gayok le Preux ? Rendez-vous au [128](#)

Lui demander à manger ?

Rendez-vous au [139](#)

## 226

Si vous tirez :

La Licorne	Rendez-vous au <a href="#">367</a>
Le Serpent	Rendez-vous au <a href="#">327</a>
L'Etoile du Nord	Rendez-vous au <a href="#">314</a>
La Couronne	Rendez-vous au <a href="#">302</a>
Le Poignard	Rendez-vous au <a href="#">5</a>
L'Ondine	Rendez-vous au <a href="#">21</a>

## 227

Vous allez devoir choisir parmi ces six questions celle(s) dont vous souhaitez particulièrement connaître la réponse. Selon ce que vous a dit Zeugma, vous aurez droit de poser une ou plusieurs questions. A chaque fois, consultez la réponse, puis revenez, le cas échéant, à ce paragraphe pour poser une autre question, *si toutefois vous y avez droit*. Inutile d'essayer de tricher, vous n'en retireriez aucun avantage. Lorsque Zeugma aura fini de vous répondre, remerciez-le, puis poursuivez votre chemin en vous rendant au 130.

Lesquelle(s) question(s) allez-vous poser au pendu solaire?

Où se trouve Gayok le Preux ?                      Rendez-vous au [152](#)

quels sont les ennemis **les** plus redoutables

que j'aurai à affronter ?                      Rendez-vous au [166](#)

sur quels amis puis-je compter ?                      Rendez-vous au [271](#)

Quelle direction dois-je prendre pour me rendre là où Gayok le Preux est prisonnier ?                      Rendez-vous au [283](#)

Quel objet me sera le plus utile au cours de ma mission ?  
Rendez-vous au [63](#)

Où puis-je me procurer cet objet ?                      Rendez-vous au [305](#)

## 228

Vous fouillez les cadavres des trois Mollues et vous trouvez, fixée à la ceinture de l'une d'elles, une petite bourse contenant 5 Pièces d'Or. Vous vous les appropriez en accrochant la bourse à votre propre Ceinture. Si vous avez découvert un certain parchemin chez Eudes le Doux, vous avez besoin de deux ongles de Mollue. Les ongles des trois créatures sont très longs, et vous n'avez aucun mal à en couper deux que vous conserverez dans votre bourse. Il est temps de quitter les lieux, à présent, et vous remontez sur Ocrelune. Si vous voulez repartir tout droit, dans la direction que vous aviez prise en vous approchant des Mollues, rendez-vous au [16](#). Si vous préférez emprunter un sentier qui s'ouvre sur votre droite, et à l'entrée duquel une pancarte indique : « Butte de Montsec », rendez-vous au [142](#).

## 229

Vous dégainez votre épée et vous vous ruez sur le moine. Celui-ci saisit alors un sabre accroché au mur et se campe sur sa jambe valide sans paraître le moins du monde impressionné. A l'évidence, se battre ne lui fait pas peur. Pour calculer la gravité des blessures que vous lui infligerez, reportez-vous à la silhouette du gaucher dessinée par votre mère mais, attention : le moine étant insensible du côté droit, les coups que vous lui porterez de ce côté, qu'il s'agisse de la jambe, du bras ou du thorax, n'auront sur lui aucun effet ; ils ne lui coûteront donc *aucun* point de FORCE. Et maintenant battez-vous avec cet adversaire qui, en dépit de son infirmité, fait preuve d'une très grande habileté.

MOINE

A DEMI MOU

MAITRISE : 14

FORCE : 12

Si vous parvenez à réduire à 5 ou moins les points de FORCE du moine, rendez-vous au [324](#).

## 230

Il vous faut monter sur le tabouret pour atteindre les saucisses et le jambon. Celui-ci est lourd et charnu, dégageant un fumet qui suffit à éveiller votre appétit. Il est hélas trop encombrant pour que vous puissiez l'emporter tout entier mais, à l'aide de votre poignard, vous en coupez un morceau que vous glissez dans l'une de vos poches. Vous y ajoutez une saucisse épaisse et parfumée, moelleuse à souhait et bien faite pour réjouir un palais aussi délicat que le vôtre. Vous disposez ainsi d'une nourriture qui représente 2 repas et compte pour deux objets, mais comme vous pouvez les manger à tout moment, ils ne vous encombreront pas longtemps ! Inscrivez dans votre *journal de Mission* le jambon et la saucisse puis décidez de ce que vous allez faire à présent. vous souhaitez essayer d'ouvrir le coffre, rendez-vous au [165](#). Si vous préférez regarder le contenu de la marmite, rendez-vous au [203](#). Enfin, s'il vous paraît plus judicieux de quitter la maison, rendez-vous au [70](#).

## 231

LE nain vous a attaquée avec violence, mais vous avez réussi à parer son coup et à le blesser. Tout étonné, il recule d'un pas.

- Hé, ma foi, tu te sers d'une épée aussi bien qu'un garçon ! dit-il.

sa colère est tombée d'un coup sous l'effet de la surprise.

Bah, inutile de se battre, dis-moi plutôt ce que tu fais ici, on ne voit pas beaucoup de voyageurs dans ces environs.

Vous répondrez à sa question en vous rendant au [335](#).

## 232

Rien, je ne sais rien faire qui puisse passer pour un spectacle, répondez-vous d'un ton penaud.

— Dans ce cas, il ne reste plus qu'à te déguiser aussi... En sanglier par exemple, propose Tiburce. Le jeune homme sort alors d'un coffre une peau de sanglier dont vous vous revêtez. Avec un peu d'effort, vous parviendrez peut-être à faire illusion... Qui sait ? Rendez-vous au [287](#).

## 233

Vous suivez ce couloir orienté à l'est jusqu'à une porte située dans le mur sud. Si vous souhaitez franchir cette porte, rendez-vous au [62](#). Si vous préférez continuer tout droit, rendez-vous au [252](#).

## 234

— Les 'ollues, les 'ollues, bredouille la pauvre créature.

Il y a quelques instants, vous avez entendu une voix de femme crier distinctement ce nom « Mollue », c'est sans doute le même mot que l'être informe essaye de prononcer ; il tente désespérément de vous en dire plus et vous parvenez, au prix d'un effort considérable, à saisir le sens de ses paroles. en résumé, il veut vous mettre en garde contre de redoutables sorcières qui rendent mous à jamais ceux qui leur manquent de respect. D'après ce que vous arrivez tant bien que mal à comprendre, la créature vous prévient qu'il faut toujours flatter les « 'ollues » et leur prodiguer sans cesse des compliments, sinon, leur salive vous réduira au même état que ce malheureux.

— Elles 'ous 'rachent 'e'u ou 'ous em'rassent, balbutie la créature. A'en'ion aux 'aisers et aux 'rachats...-

« Attention aux baisers et aux crachats », vous semble-t-il comprendre.

— Elles... Elles 'é'estent les 'emmes... ajoute cet être pitoyable.

« Elles détestent les femmes ? » C'est en tout cas ce que vous avez cru saisir. Quoi qu'il en soit, vous estimez en avoir assez entendu pour l'instant et vous décidez d'abandonner à son sort tragique la visqueuse créature. Si vous voulez vous diriger à présent vers l'endroit où la femme criait « Mol-luuuuuuueeee, Molluuuuuuueeee, Molluuuuuuueeee », rendez-vous au [268](#). Si, en revanche, l'horreur de ce que vous venez de voir dépasse ce que vous pouvez supporter, vous avez la possibilité de rebrousser chemin jusqu'à la bifurcation et de reprendre la direction dont vous aviez choisi de vous écarter. Rendez-Vous pour cela au [35](#). Si vous avez le cœur charitable, possibilité vous est également donnée d'essayer de sauver ce malheureux. Il faudra, dans ce cas, vous rendre au [215](#).

### 235

- Tu as donc réussi à te faire passer pour un homme auprès des Mollues ? s'exclame Zeugma en éclatant de rire. Quelle excellente farce! Elles seraient furieuses si elles le savaient ! Pour te récompenser d'avoir accompli un tel exploit, je répondrai à trois de tes questions. Rendez-vous au [227](#) pour faire votre choix.

### 236

Votre sœur n'a, bien sûr, rien perdu de la conversation.

Il ne nous reste plus qu'à délivrer Gayok le Preux, à essayer, tout au moins... dit-elle.

— Mais qui est donc ce Gayok le Preux ? interroge le nain.

— Un de nos amis, répondez-vous sans donner plus de précisions. Il faut tout tenter pour le délivrer, en effet, mais nos chemins se séparent à présent, déclarez-vous à votre sœur, n'oublie pas que nous sommes rivaux, même si nous devons tous deux travailler au bien du Royaume.

'— C'est de bonne guerre, reconnaît la Princesse du Temps. Séparons-nous, et courons chacun de notre côté au secours de Gayok.

— Mais enfin, de quoi parlez-vous ? s'impatiente le nain.

— Tu comprendras plus tard, lui promettez-vous.

— Avant que nous nous quittions, je voudrais savoir si tu as de l'or, reprend votre sœur.

— Pourquoi ?

— J'en ai besoin.

— Je n'ai aucune raison de t'en donner.

Si vous avez au moins 5 Pièces d'Or, rendez-vous au [356](#). Sinon, rendez-vous au [15](#).

## 237

Il y a deux Gémeaux, trois Rois Mages et sept Merveilles du Monde : le nombre magique n'était donc pas trop difficile à découvrir, mais bravo quand même ! Furyos le Court est d'ailleurs impressionné par votre intelligence et vous regarde avec des yeux admiratifs tandis que vous placez l'aiguille de chacune des horloges sur le bon chiffre. Vous introduisez ensuite la clé dans la serrure dont le mécanisme se met aussitôt en mouvement. Le grand panneau de chêne pivote alors sans bruit sur ses gonds

— Je vais attacher les chevaux avant que nous n'allions plus loin, dit Furyos. Il faut que nous puissions les retrouver lorsque nous serons de retour... si toutefois nous revenons un jour, ajoute-t-il d'un ton qui ne vous rassure guère.



237 *Visiblement, votre visite n'était pas attendue...*

Quelques instants plus tard, le nain revient, prêt à vous suivre dans le souterrain où vous allez maintenant vous engager. Il y règne une obscurité totale, mais Furyos le Court a pris la précaution de ramasser des branchages auxquels il a mis le feu à l'aide de deux silex, fabriquant ainsi des torches de fortune. Le souterrain est large de trois pieds environ mais suffisamment haut pour vous permettre d'avancer sans avoir à baisser la tête. Vous marchez ainsi l'un derrière l'autre pendant environ une demi-heure. Vous arrivez alors devant une autre porte. Celle-ci n'est pas fermée à clé. Vous en tournez la poignée et elle s'ouvre sans difficulté. Vous voici à présent dans une pièce aux murs de pierre nue. Par endroits, des squelettes d'animaux sont suspendus à la voûte.

Deux chouettes empaillées sont posées côte à côte sur un perchoir. L'endroit est éclairé par une chandelle et meublé d'une table et de deux tabourets. Sur l'un des tabourets est assis un homme, sur l'autre, une femme. Tous deux ont des traits qui évoquent des têtes de hibou ; de toute évidence, ils sont stupéfaits de vous voir pénétrer chez eux. Il est clair que votre visite n'était pas attendue... Si vous souhaitez attaquer ces deux personnages, rendez-vous au [45](#). Si vous préférez laisser Furyos le Court prendre l'initiative, rendez-vous au [52](#).

## 238

Zeugma vous a-t-il également parlé d'un objet qui serait particulièrement utile à la réussite de votre mission ? Si oui, rendez-vous au [333](#). Sinon, rendez-vous au [341](#).

## 239

Vous avancez dans ce couloir orienté à l'ouest et vous remarquez deux portes, l'une au sud, l'autre au nord. Pour franchir la porte sud, rendez-vous au [104](#). Pour franchir la porte nord, rendez-vous au [289](#). Si vous préférez continuer tout droit, vous arriverez à un croisement en forme de T. Pour prendre la branche orientée au sud, rendez-vous au [71](#). Pour aller au nord, rendez-vous au [12](#).

## 240

Ce champignon est tout à fait délicieux ; il a en outre des vertus bénéfiques sur votre organisme, puisqu'il vous rend 5 points de FORCE, sans toutefois que votre total de FORCE puisse dépasser ce qu'il était au début de votre mission.

La rencontre fâcheuse que vous venez de faire, en dépit de ses aspects positifs, ne vous incite guère à poursuivre dans cette direction ; vous décidez donc de revenir sur vos pas jusqu'à la bifurcation où vous prendrez le chemin orienté à l'est. Rendez-vous pour cela au [260](#).

## 241

Mon mari ! Mon mari ! Vous avez tué mon mari ! s'écrie la femme. Au secours ! A l'assassin ! Aymeric, mon ami, répondez-moi ! ajoute-t-elle en se précipitant sur le cadavre de son époux. Dites-moi .'quelque chose, c'est moi, Laurentine, qui vous parle !

A force de hurler ainsi, cette femme risque d'alerter toute la forteresse ; il vous faut donc la bâillonner et la ligoter, ce que vous parvenez à faire sans trop de mal.

— Vite, il faut filer à présent, lance Furyos le Court en vous prenant par le bras. Rendez-vous au [246](#).

## 242

Le coffret contient une petite flûte d'argent finement ciselé. Si vous avez le talent de MUSICIEN, et à cette condition seulement, vous pouvez l'emporter en la rangeant dans une poche où elle comptera pour un objet. Si vous ne l'avez déjà fait, vous pouvez maintenant feuilleter le livre que le moine lisait à votre arrivée (rendez-vous au [350](#)), examiner le contenu des tiroirs de la table (rendez-vous au [264](#)) ou aller voir ce qu'il y a derrière une porte aménagée dans le fond de la pièce (rendez-vous au [61](#)). Si rien de tout cela ne vous intéresse, vous quitterez les lieux en vous rendant au [144](#).



## 243

Vous prenez la fuite au triple galop le long d'un sentier qui traverse la forêt. Lorsque vous avez la certitude que vous êtes hors de danger, vous ralentissez, quelque peu l'allure et vous poursuivez votre chemin sur une distance d'environ trois lieues. Vous arrivez alors en vue d'une éminence boisée que vous décidez d'escalader. A l'approche du sommet, vous apercevez une clairière parmi les arbres. Si vous avez besoin de reprendre des forces et que vous ayez dans votre poche un morceau de jambon et une saucisse, vous pouvez manger l'un ou l'autre, à votre choix, et regagner ainsi les points de FORCE correspondants Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [340](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [224](#).

## 244

Avec une certaine appréhension, vous répondez à la Mollue que l'épouser serait votre plus cher désir, si seulement elle vous le demandait. La petite créature semble ravie et rosit de bonheur.

— Je ne te le demanderai pas, dit-elle, mais je suis heureuse de te plaire à ce point.

Vous ressentez un net soulagement, mais vous vous gardez bien de le montrer.

— Mon nom est Mollouille, dit alors la petite femme replète, je suis la fille de la Reine des Mollues, on m'appelle la majestueuse. Tu as bon goût de vouloir m'épouser, bien que cela ne soit pas possible, et j'ai hâte de te présenter à ma mère ; elle aussi aime les beaux garçons. Viens, suis-moi, ajoute-t-elle en prenant votre jument par la bride. Si vous souhaitez la suivre, rendez-vous au [66](#). Si vous préférez décliner son invitation et rebrousser chemin, rendez-vous au [80](#).

La nuit de sommeil que vous venez de passer vous a permis de reprendre 2 points de FORCE, tant vous avcz dormi profondément et paisiblement. Le soleil s'est à peine levé que vous vous mettez déjà en route, vous sur Ocrelune, le nain sur son poney. Vous longez tous deux la rivière en direction de l'est et après avoir parcouru trois lieues, vous arrivez en vue du pont de la Welque. C'est un pont de pierre arrondi qui ressemble à la carapace d'une tortue. Au moment où vous vous apprêtez à le franchir, vous entendez des appels au secours. Sur la rivière en Contrebas, apparaît un bateau. Il est occupé par cinq soldats qui gardent un prisonnier dont le visage est dissimulé par une cagoule. C'est ce prisonnier qui appelle à l'aide.

- Regarde ! s'écrie le nain, ces soudards ont enlevé un pauvre hère ! Viens ! Délivrons-le ! Il y a peut-être de l'or à gagner !

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [263](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [364](#).



Au passage, le nain a réussi à dénicher 4 Pièces d'Or qu'il partage équitablement avec vous. Il se précipite ensuite dans un couloir où vous le suivez.

— Enfin, je suis vengé ! s'exclame-t-il d'un ton réjoui. Du temps où je vivais ici, Aymeric me méprisait et me faisait faire ses basses besognes, qu'il aille en enfer, à présent, avec ses squelettes et sa tête de hibou

En même temps, il ouvre une porte, mais celle-ci donne sur un débarras vide.

— Non, je me suis trompé, dit-il, ce n'est pas cette porte qu'il faut prendre, c'est... Voyons, où sommes-nous ? La peste soit de ces souterrains, je n'ai jamais su m'y retrouver!

Bref, il est perdu. Deux portes sont aménagées un peu plus loin, l'une face à vous, l'autre sur votre gauche.

Si vous souhaitez ouvrir la porte en face, rendez-vous au [192](#). Si vous préférez franchir celle de gauche, rendez-vous au [275](#).



Le couloir tourne bientôt à angle droit vers le sud ; vous arrivez alors à un croisement. Si vous voulez continuer tout droit, rendez-vous au [71](#). Si vous préférez tourner vers l'est, vous trouverez un peu plus loin deux portes, l'une dans le mur nord (rendez-vous au [289](#) pour la franchir), l'autre dans le mur sud (vous l'ouvrirez en vous rendant au [104](#)). Si aucune de ces deux portes ne vous intéresse, continuez tout droit vers l'est en vous rendant au [110](#).

A dire vrai, vous avez encore des progrès à faire dans le maniement de l'épée. Vous éprouvez en effet certaines difficultés à tirer l'arme de son fourreau et lorsque vous y parvenez enfin, l'homme qui vous fait face vous regarde avec des yeux ronds en se demandant visiblement ce que vous lui voulez. La peur qu'il avait tout d'abord ressentie s'est dissipée devant le spectacle de votre maladresse et il semble à présent plutôt amusé. Si amusé, même, qu'il éclate d'un rire tout à fait vexant.

— Tout beau, jolie damoiselle, ce n'est pas ainsi qu'on tient l'épée ! s'exclame-t-il, hilare. Se battre est une affaire d'homme ! N'as-tu pas quelque linge à laver au bord d'un ruisseau au lieu de singer niaisement les sottises de la guerre ?

Ces paroles vous stupéfient : laver du linge ! Vous, une princesse ! Et pourquoi faudrait-il être obligatoirement de sexe masculin pour savoir se battre ? Au Royaume du Temps, tout ce que font les Pérenniens, les Pérenniennes savent aussi le faire. C'est donc cela, la vie parmi les hommes ? Les femmes, les jeunes filles n'auraient droit qu'au battoir et jamais à l'épée ? Ce grossier personnage vient de vous mettre en fureur et, d'un geste menaçant, vous levez votre arme au-dessus de sa tête. Cette fois, son sourire s'évanouit.

— Allons, baisse cette lame, je ne voulais pas t'offenser, dit-il, calme-toi, que me veux-tu ? Mon or ? Je n'en ai pas. D'ailleurs, je ne possède rien, à part l'épée que tu as en main et l'attirail qui va avec. Si cela peut suffire à ton bonheur, emporte-les donc, et que grand bien te fasse ! Je suis las de la violence, las des combats, las de la guerre. La guerre, jolie donzelle, sais-tu bien ce qu'est la guerre, toi qui te mêles de brandir le glaive ?

Vous n'en savez pas grand-chose, en vérité — il n'y a pas de guerres, au Royaume du Temps. Mais on vous a parlé de celles que les hommes se font, et vous avez quelques notions en la matière. — La guerre, reprend l'homme, c'est l'art de se faire tuer

pour des princes ou des rois qui finiront un jour par se serrer la main en piétinant ta tombe. La guerre ravage le Royaume de France, elle déferle du nord au midi et de l'est à l'ouest, elle fait rage depuis des années, depuis tant et tant d'années qu'elle pourrait bien durer cent ans. Mais moi, je n'en veux plus, je ne veux plus de la guerre, je veux la paix ! La paix, entends-tu, ma mignonne ? La Paix ! ! ! L'homme s'est mis à crier, pris d'une fureur soudaine, et, bien que vous ayez une épée à la main tandis qu'il est lui-même désarmé, vous reculez d'un pas dans un réflexe de peur. Par malchance, votre talon vient buter contre une dalle descellée qui forme une aspérité sur le sol, vous perdez l'équilibre et vous tombez en arrière, dans la cheminée. Sous l'effet de la douleur provoquée par la brûlure des flammes, vous vous redressez d'un bond et votre tête heurte alors avec force le manteau de cette même cheminée. Sous le choc, vous avez lâché votre épée qui tombe à terre dans un bruit métallique. L'homme se précipite vers vous pour vous aider et vous soutenir pendant que vous reprenez vos esprits. Votre chute l'a beaucoup amusé et il est secoué d'un fou rire. Quant à vous, jamais vous ne vous êtes sentie aussi humiliée. Vous venez par surcroît de perdre 2 points de FORCE, un pour la brûlure, un pour la bosse. Cette bosse, vous la sentez enfler sur votre front : vous devez être affreuse, à présent, et cette pensée vous rend folle de rage. Heureusement que votre frère ne vous voit pas en cet instant, sinon, nul doute qu'il ne vous épargnerait pas ses quolibets ! Il faut dire que vous avez fait preuve tout à la fois d'agressivité et de cOuardise, ce dont il n'y a pas lieu d'être fière.

L'homme, qui continue de rire sans vergogne, vous prend par le bras pour vous mener vers le tabouret,

- Allons, viens t'asseoir, dit-il, si toutefois ta brûlure ne t'a pas meurtrie au mauvais endroit ! Cette réflexion éminemment vulgaire met le comble à votre exaspération. D'un geste brusque, vous vous dégagez et vous vous écartez du grossier personnage, l'homme ramasse alors l'épée et vous craignez un Instant qu'il ne vous en menace. Mais en fait, il vous la tend en vous présentant le pommeau.

- Je pourrais te tuer, dit-il en continuant de rire, mais cette épée est la tienne, désormais ; je te la rends.

Frottant d'une main votre bosse et de l'autre votre , brûlure, vous le regardez avec stupéfaction : vous êtes à sa merci et voilà qu'il vous offre son arme. Du coup, votre colère s'apaise quelque peu.

— Prends-la, insiste-t-il, elle est à toi. Eudes le Doux te l'a donnée.

Eudes le Doux ? répétez-vous d'un air interrogateur.

— C'est mon nom. Eudes le Doux, vingt années de guerre au service du Royaume de France, vingt années de fer et de sang, vingt blessures, une par an, et sans doute davantage. Aujourd'hui, me voici de retour chez moi en quête d'un peu de tranquillité, mais à peine me suis-je défait de mes armes et de ma

cotte de mailles qu'on vient encore m'attaquer au cœur de mon propre logis.

Déconcertée, vous prenez l'épée qu'il vous tend et vous la remettez au fourreau. Vous ne savez plus que penser : d'un côté, vous avez envie de lui tordre le cou pour son insolence, de l'autre vous vous sentez toute penaude. Car après tout, vous n'avez guère été brillante ! Vous vous êtes comportée aussi stupidement que la plupart des hommes. On aurait attendu plus de noblesse de la part d'une Princesse du Temps !

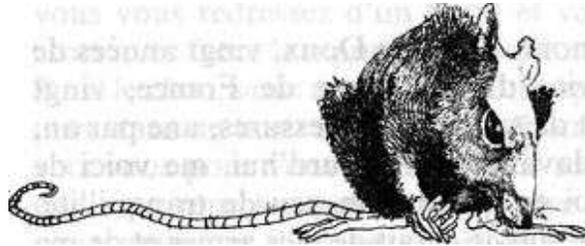
— Pourquoi as-tu besoin de mes armes ? demande Eudes le Doux. Tu aimes te battre ?

— Non, mais je dois me défendre, car je vais seule sur les chemins.

— D'où viens-tu donc ainsi ? Tu n'as pas de parents ?

— Je viens... de très loin, vous contentez-vous de répondre. Quant à mes parents...

Vos parents? Impossible de lui en parler sans lui révéler ce que, de toute façon, il ne croirait pas. Eudes le Doux paraît bien disposé à votre égard, peut-être pourra-t-il encore vous être utile. Autant en profiter. Vous avez l'intuition que si vous parvenez à l'émouvoir, il sera prêt à tout faire pour vous aider. L'émouvoir ? Vous venez justement d'avoir une idée pour répondre à la question qu'il vous a posée. Rendez-vous au [155](#).



## 249

— Grâce ! Pitié ! Me ne meux pas mourir ! gémit le moine. Me ferai ce que tu moudras, mais ne me tue pas

— Soit, je consens à t'épargner, lui répondez-vous, à condition que tu me dises...

Vous n'avez pas le temps d'achever votre phrase : le moine, en effet, est saisi d'une nouvelle quinte de toux qui lui est fatale et il meurt devant vous en languissant dans un dernier souffle :

- Mésus, Marie, Moseph ! Maudite pituite !

Si vous avez pris un certain parchemin chez Eudes le Doux, rendez-vous au [134](#). Si vous vous trouvez dans la pièce où le moine lisait son livre, rendez-vous au [3](#). Si vous vous trouvez à la cave, rendez-vous au [286](#)

## 250

Voici un combat dont vous risquez fort de ne pas sortir vivant. Les Mollues, en effet, tirent de leurs Ceintures d'énormes couteaux à découper dont la lame fait plus de deux pieds de longueur. Ce sont des armes impressionnantes, mais il y a pire

encore ; comme vous le savez déjà, les redoutables sorcières que sont les Mollues disposent d'un pouvoir diabolique : leur salive, par simple contact avec la peau, possède la propriété de liquéfier les os. Si vous recevez de la salive de Mollue sur les mains ou le visage, votre squelette va s'amollir en quelques secondes et vous ne serez bientôt plus qu'une loque informe. Tout au long du combat, les Mollues vont vous cracher dessus pour essayer de vous réduire à l'état d'invertébré. A la fin de *chaque* Assaut que vous aurez mené, vous devrez lancer un dé : si vous obtenez un 1 ou un 6, le crachat d'une des Mollues aura atteint votre visage ou vos mains et vous devrez alors vous rendre au [218](#). Si vous parvenez à éviter les crachats des Mollues et qu'elles n'arrivent pas non plus à vous vaincre à l'aide de leurs couteaux de cuisine, en bref : si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [228](#).

Enfin, si vous avez l'espoir que le destin vous sera favorable, vous pouvez essayer d'éviter le combat en tentant un *Coup d'Audace* de la façon que vous a indiquée votre mère. Pour cela, rendez-vous au [126](#)

	MAÎTRISE	FORCE:
MOLLETTE	10	12
MOLLASSE	8	10
MOLLOUILLE	12	15



## 251

Vous vous efforcez de lui faire une description de Gayok le Preux, mais elle n'évoque aucun souvenir

— Je n'ai jamais vu personne de semblable, déclare-t-il. As-tu de bonnes raisons de croire que ton ami se trouve dans la région ?

— Je pense qu'il ne devrait pas être loin, en effet.

— Dans ce cas, tu auras plus de chance de le trouver là-bas, de l'autre côté de la rivière ; peut-être l'aura-t-on vu dans l'un des villages de la région.

Vous n'avez aucune idée de l'endroit où vous pourriez bien retrouver Gayok le Preux, mais votre intuition vous inciterait plutôt à poursuivre votre chemin au-delà de la rivière.

— Pourrais-tu me conduire au pont qui traverse la rivière ? demandez-vous au nain. Rendez-vous au [125](#) pour connaître la réponse de Furyos le Court.

## 252

Bientôt, le couloir tourne brusquement à angle droit en direction du nord et aboutit à un cul-de-sac ; vous revenez donc sur vos pas. Si vous souhaitez franchir une porte située dans le mur sud, rendez-vous au [62](#). si vous préférez suivre le couloir vers l'ouest, rendez-vous au [239](#).

## 253

Vous continuez tout droit ; un peu plus loin, sur Votre droite, se trouve une porte que vous pouvez franchir en vous rendant au [79](#). Si vous préférez continuer le long du couloir, vous arrivez à un coude à angle droit, vous poursuivez votre chemin en direction de l'est, puis vous parvenez à un croisement en forme de T. Pour aller à gauche, c'est-à-dire vers le nord, rendez-vous

au [72](#). Pour prendre la direction du sud, à droite, rendez-vous au [75](#).

## 254

Ce n'est pas Furyos le Court qui vous fait face, mais une bonne douzaine d'hommes en armes qui se précipitent sur vous et vous immobilisent. Le nain, prisonnier, lui aussi, est maintenu par trois gardes. Il Vous lance un regard résigné.

Notre présence a été signalée, dit-il, on nous attendait...

- Silence ! ordonne l'un des gardes. Vous êtes tous deux emmenés le long d'une galerie. Un peu plus loin, les gardes conduisent Furyos dans un couloir latéral tandis que les hommes qui vous entourent continuent tout droit. Vous arrivez alors devant une haute porte de chêne ornée de motifs. Un garde vous confisque vos armes et vous propulse à l'intérieur d'une vaste salle au centre de laquelle un 'homme au visage congestionné se tient debout devant une sorte d'alambic dans lequel bouillonne un liquide rougeâtre. L'homme lève à hauteur de ses yeux un tube de verre qui contient une petite quantité de ce même liquide, si vous en jugez par la couleur. Derrière vous, les gardes se sont retirés et ont refermé la porte, vous laissant face à l'homme au visage rougeaud.

— Des siècles ! s'exclame celui-ci, bientôt j'enfermerai des siècles entiers dans ce simple tube ! Ha ! Ha ! Ha ! un jour, je serai le Maître du Temps ! Ha ! Ha ! Ha !

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [312](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [298](#).



**254** *Un homme se tient debout devant une sorte d'alambic dans lequel bouillonne un liquide rougeâtre.*

## 255

Si vous portiez une fausse barbe au moment de votre départ de l'étang du Grand Montfaucon, vous avez pris soin de la décoller et d'essuyer la résine de votre visage. Vous pouvez conserver cette barbe si vous le jugez utile. Dans ce cas, vous la rangerez dans votre poche où elle comptera pour un objet. Et maintenant, rendez-vous au [95](#).

## 256

— Toutes les trois? s'écrient-elles en chœur d'un ton indigné.

— Oh, le goujat ! s'exclame Mollette.

— Se prend-il pour un prince d'Arabie, celui-là ? s'offusque Mollasse.

— Voilà qui mérite une leçon ! ajoute Mollouille. Avec des gestes d'une stupéfiante vivacité, elles vous saisissent alors par vos vêtements et vous font tomber à terre. De toute évidence, votre réponse ne les a pas satisfaites. Il ne reste donc plus qu'à vous rendre au [250](#) pour essayer de défendre chèrement votre peau

## 257

— Tu es donc un ami des Mollues? s'exclame Zeugma d'un ton indigné. Alors va-t'en, hors de ma vue, vermine !

Vous êtes interloqué ; apparemment, le pendu solaire n'aime pas les Mollues et d'après le ton de sa voix, vous auriez avantage à quitter les lieux au plus vite : vous sentez en effet qu'il vaut mieux ne pas déclencher sa fureur. Il serait bien capable de vous jeter un sort ! Vous prenez donc la sage décision de poursuivre votre chemin en vous rendant au [130](#).

## 258

Un jeune homme fait toujours de bons pâtés, répond Mâchegras, le regard avide. Mais je croyais que le Maître t'avait condamné à mort. T'aurait-il pardonné ?

- Je suis désormais chargé de fournir des viandes en tout genre, déclare Furyos. Mâchegras s'approche alors de vous et vous tâte les bras d'un air appréciateur,

- C'est tendre, dit-il, voilà de la bonne qualité, mes félicitations, Furyos ! Le contact de cette main calleuse et boudinée vous fuit horreur. Vous ne bougez pas, cependant, attendant de voir ce que Furyos compte faire. Rendez-vous au [290](#).

## 259

- Voilà qui t'apprendra à m'insulter, lance le nain, il n'est pas du tout fier de sa victoire, cependant.

— Jamais encore, je n'avais levé ma hache sur une femme, dit-il d'un air penaud, me pardonneras-tu ? Sa colère a soudain fait place à la contrition,

- Qu'importe que je sois une femme, je suis capable de me battre comme un homme et de vous en donner la preuve à l'instant même s'il le faut, répliquez-vous sèchement.

— Allons, ne te fâche pas, c'est vrai que tu as un joli coup d'épée. Mais dis-moi plutôt ce que tu fais ici, on ne voit pas beaucoup de voyageurs dans ces environs-

Vous répondrez à sa question en vous rendant au [335](#).

## 260

Après avoir parcouru une distance de trois lieues le long de ce nouveau sentier, vous arrivez en vue d'une chapelle délabrée, bâtie en bordure d'un bois. Une pancarte rongée par les vers indique : Bois de Mort Mare. Avez-vous déjà entendu parler de cet endroit ? Si oui, rendez-vous au [365](#). Sinon, rendez-vous au [95](#).

## 261

Les cris continuent de retentir ; vous vous approchez et vous distinguez alors parmi les arbres la silhouette d'une petite femme dodue qui hurle ses « Mol-luuuuuuueee, Molluuuuueeee, Molluuuuueeeec », une main sur la poitrine, l'autre tendue devant elle, comme si elle interprétait une chanson. Son visage rond semble jovial et rieur et contraste avec la scène d'horreur à laquelle vous venez d'assister. Comment cette petite créature d'apparence inoffensive pourrait-elle se révéler aussi malfaisante que l'a prétendu l'être du marécage ? Vous vous tenez sur vos gardes, cependant, tandis que vous avancez vers elle. Rendez-vous au [56](#).

## 262

Le Carillon de la Mort retentit au sommet de la tour pour vous annoncer que vous avez vieilli de 20 ans en pénétrant dans cette pièce. Ce n'est pas une créature hybride qui vous accueille mais... Furyos le Court ! Hélas ! le malheureux nain a vieilli : il est tout voûté, à présent, et une longue barbe blanche lui couvre le visage.

— Je suis vieux, bien vieux, désormais, dit-il d'une voix chevrotante, si vieux que je n'ai même plus la force de me mettre en colère. Je veux finir mes jours ici, dans cette pièce, à quoi bon aller plus loin ? Mais fais attention, toi qui es encore jeune, surtout ne franchis pas la porte rouge, car tu vieillirais d'un coup de 23 ans. Va maintenant, adieu... Essaye... Essaye de toutes les forces qui te restent de détruire ce maudit carillon...

Vous ne pouvez rien faire pour le malheureux nain ;

mieux vaut le laisser là en espérant qu'il survivra jusqu'à ce que vous ayez réussi à neutraliser le maléfice du Carillon de la Mort. Vous ressortez donc par la même porte; vous pouvez prendre le couloir qui Vous fait face, en direction de l'ouest, en vous rendant au [143](#). Si vous préférez remonter au nord, rendez-vous au 84. Vous avez également la possibilité de contourner l'angle de mur sur votre droite et de prendre un couloir orienté à l'est. Rendez-vous pour cela au [98](#).

### 263

La voix qui appelle au secours est celle d'une jeune fille. Si vous souhaitez vous joindre à Furyos pour attaquer les soldats et tenter de délivrer la prisonnière, rendez-vous au [133](#). Si vous préférez renoncer à cette attaque, estimant les soldats trop nombreux, rendez-vous au [338](#).

### 264

Vous trouvez dans l'un des tiroirs une bourse qui contient 3 Pièces d'Or. Si vous possédez déjà une bourse, contentez-vous de prendre les pièces, si vous n'en avez pas, prenez le tout. Si vous ne l'avez déjà fait, vous pouvez à présent feuilleter le livre que le moine lisait à votre arrivée (rendez-vous au [350](#)), ouvrir un coffret posé à côté (rendez-vous au [242](#)), ou aller voir ce qu'il y a derrière une porte aménagée au fond de la pièce (rendez-vous au 61). Si rien de tout cela ne vous intéresse, vous quitterez les lieux en vous rendant au [144](#).

### 265

— Je n'ai ni famille ni amis, répondez-vous d'un ton mélancolique.

En revanche, on peut dire que vous avez des dons pour la comédie ! Bien qu'il soit un vieux soldat au cœur endurci par les épreuves de la guerre, Eudes le Doux se laisse prendre à votre jeu

et semble profondément attristé par votre sort. Vous en profitez pour essayer de l'attendrir encore davantage.

— Je n'ai personne au monde, ajoutez-vous, à moiaussi, la guerre a tout pris...

— Comme je te comprends, soupire-t-il, et comme je voudrais pouvoir t'aider...

— Vous avez déjà fait beaucoup en me donnant vos armes, répondez-vous, non sans hypocrisie.

— N'as-tu pas besoin d'autre chose? demande Eudes le Doux d'un ton qui laisse supposer qu'il serait prêt à tout vous offrir.

— Pour l'heure, je voudrais poursuivre ma route ; je n'ai en effet d'autre ambition que de voyager en espérant que la destinée me sera propice. Hélas !..

Vous laissez cet « hélas » en suspens, espérant que votre interlocuteur vous posera la question que vous attendez. Votre attente n'est pas déçue.

— Hélas ? Que veux-tu dire ? Te manque-t-il quelque chose que je puisse te donner ? Je ne suis pas riche, mais qui sait ?...

Vous prenez une profonde inspiration, puis vous lui faites cette réponse :

— Hélas ! les distances paraissent longues, lorsqu'on se déplace à pied.

Eudes le Doux vous regarde en souriant.

— Donc, il te faut un cheval, dit-il.

C'est ce qu'il vous faudrait, en effet, et celui qui est attaché au-dehors ferait parfaitement votre affaire.

— Un cheval, j'en possède un et il est à toi si tu le veux, assure-t-il avec un large sourire, comme s'il était heureux d'avoir découvert ce qui pouvait vous faire plaisir. Allons, viens avec moi, tu n'auras plus à marcher, dorénavant...

Il vous fait signe de le suivre à l'extérieur et vous avez envie de bondir de joie : vous n'aurez guère mis longtemps à trouver des armes et une monture. Si Vous parvenez à obtenir aussi aisément tout ce dont vous avez besoin, votre mission ne sera pas trop difficile à mener. C'est donc le cœur joyeux que vous Vous rendez au [195](#).

## 266

— Rassurez-vous, il est vivant, répond Gouttard, pour combien de temps ? Je l'ignore : il est si vieux...

- Qu'en avez-vous fait? demandez-vous en vous avançant vers le seigneur de Malgrâce d'un pas résolu.

— Allons, ne faites pas l'enfant, vous n'avez pas d'armes et il me suffirait d'un mot pour que cette salle soit envahie de gardes. Vous n'êtes pas en posture de menacer quiconque, et surtout pas moi. il a raison, vous n'auriez aucune chance de l'emporter si vous commettiez la folie de l'attaquer.

— Le Royaume du Temps est connu de quelques initiés dont j'ai l'honneur de faire partie, poursuit Gouttard, il y a tant de légendes qui en parlent de manière détournée ! Vos Messagers qui s'ingénient à intervenir dans la vie des hommes sont devenus pour ceux-ci des Dieux dont le culte, parfois, a survécu à travers les âges. Qui étaient Jupiter, Neptune, Mercure, sinon des Messagers du Temps ? Les hommes croient que leurs dieux vivent dans le ciel ; en fait, c'est dans les profondeurs de la Terre qu'ils résident. Chez vous, le Temps n'existe pas, heureux êtres ! Ici, nous en subissons la loi, mais cette loi, je la violerai, entendez-vous ? L'Élixir d'Éternité que je suis en train de mettre au point me donnera la maîtrise des siècles ! Je serai celui qui fera vieillir ou rajeunir à volonté qui bon me semblera ! Gayok le

Preux avait pour mission d'aider la France à combattre l'Angleterre, mais sachez que l'Angleterre vaincra, elle vaincra, car je le veux ! Le monde appartiendra à l'Angleterre, partout sur cette Terre, on parlera l'anglais, et la France connaîtra l'avenir que nous lui réserverons : celui d'une province chétive, arriérée et soumise à notre domination. Nous ferons des Français un peuple d'esclaves ! D'esclaves, m'entendez-vous Ha ! Ha ! Ha !

A l'évidence, cet homme est fou. Fou et dangereux ! — Vous êtes jeune, bien jeune, mais vous ne le resterez pas longtemps, reprend Gouttard de Malgrâce, pas longtemps ! Bientôt, vous aurez l'occasion de constater à quel point mes recherches ont avancé et Vous verrez que je ne parle pas en vain lorsque je dis que le Temps m'obéira ! Gardes ! A ce mot, la porte s'ouvre et douze gardes apparaissent, prêts à obéir aux ordres de leur maître. Celui-ci décroche alors une grande clé suspendue au mur, derrière lui, et d'un simple signe de tête, ordonne à ses hommes de vous emmener. Gouttard de Malgrâce vous précède tandis que l'on vous conduit dans les sous-sols de la forteresse. Vous parcourez, ainsi de longs couloirs sans que personne ne prononce la moindre parole. Enfin Gouttard s'arrête devant la porte d'un cachot, l'ouvre à l'aide de sa grande clé, puis s'efface pour vous laisser passer. Les gardes vous poussent alors dans une cellule où se trouve déjà Furyos le Court. Il n'est pas seul, cependant. A côté de lui est assis un vieillard ; il a les cheveux blancs, la silhouette cassée, les traits tirés ; son visage est sillonné de rides ; il vous faut quelques instants pour reconnaître cet homme : c'est Gayok le Preux.

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [55](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [99](#).

## 267

Le Carillon de la Mort retentit au sommet de la tour pour vous annoncer que vous avez vieilli de 3 ans. ces trois années vous paraissent légères, cependant, car c'est dans cette pièce que se trouve l'échelle permettant d'accéder au deuxième étage ; ne croyez pas que vous êtes pour autant au bout de vos peines, car l'échelle est entourée d'un fossé rempli d'une eau peu profonde dans laquelle barbote un Crocopotame. Cette créature redoutable n'a pas l'intention de vous laisser franchir son fossé. Il va falloir vous battre.

**CROCOPOTAME**

**MAÎTRISE: 13**

**FORCE: 12**

Pour évaluer la gravité des blessures que vous infligerez à votre adversaire, reportez-vous aux indications habituelles si les dés vous donnent 2, 9, 10, 11 ou 12. Si vous obtenez 3 ou '4, vous aurez blessé l'animal à la mâchoire qui constitue son arme naturelle ; il perdra alors 3 points de FORCE et 1 point de MAÎTRISE. Si vous obtenez 5, 6, 7 ou 8, vous l'aurez blessé à l'une de ses pattes, lui infligeant ainsi une pénalité de 2 points de FORCE. Si vous l'emportez, vous monterez l'échelle qui vous mènera au deuxième étage. Rendez-vous alors au [39](#).

## 268

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [105](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [28](#).

## 269

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [225](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [124](#).

## 270

— Laid ? Moi ? s'exclame Furyos. Regarde-toi plutôt dans un miroir et tu verras ce qu'est la laideur ! Vous avez réussi à rendre le nain furieux et vous n'avez aucune difficulté à lui faire cracher

dans votre tube de métal la quantité de bave nécessaire à la fabrication de la Juventiane. Sous l'œil quelque peu surpris de Gayok le Preux, vous vous rendez maintenant au [31](#).

## 271

— Tes amis? Nain furieux et roi des sangliers, déclare Zeugma.

Voilà qui ne vous avance guère pour l'instant. Inutile, cependant, de demander des éclaircissements au pendu, il ne vous dira rien d'autre à ce sujet. Si vous avez droit à une autre question, retournez au [227](#). Sinon, vous poursuivrez votre chemin en vous rendant au [130](#).



## 272

Hélas, vous n'avez pu empêcher votre barbe de se décoller. Découvrant qu'en réalité, vous êtes une fille, les Mollues paraissent outrées.

— Une fille ! s'exclame Mollette.

— Ne sais-tu pas que les Mollues détestent les filles ? s'indigne Mollasse.

— Tu as voulu nous tromper, tu le payeras cher ! menace Mollouille.

Avec des gestes d'une stupéfiante vivacité, elles vous saisissent alors par vos vêtements et vous font tomber à terre. Il ne vous reste plus qu'à dégainer votre épée et à vous rendre au [250](#) pour défendre chèrement votre peau.

— Les Mollues vivent près de l'étang du Grand Montfaucon, poursuit Eudes le Doux. Ce sont de petites sorcières replètes et joviales qui ont toujours l'air de bonne humeur, mais ne t'y fie pas, elles savent aussi faire preuve d'une malfaisance redoutable. Prends bien garde, car elles détestent par-dessus tout les femmes et les jeunes filles : à leurs yeux, ce sont toutes des rivales ; les Mollues, en effet, se croient belles et gracieuses, et rien ne les ravit davantage que de recevoir les compliments d'un homme. S'il parvient à les persuader que leur charme fait battre son cœur et qu'il n'a jamais vu femmes plus envoûtantes, alors il obtiendra d'elles ce qu'il voudra. Mais gare à qui leur déplaît : elles rendent tout mous ceux qu'elles n'aiment pas en leur amollissant les os jusqu'à ce qu'ils ne soient plus que lamentables mollusques se traînant misérablement dans les marais alentour. Il leur suffit pour cela de leur cracher au visage ou de les embrasser, selon le cas, car leur salive contient une humeur maligne qui rend les os plus mous qu'une gelée de groseilles, pour peu qu'elle entre en contact avec la peau. Combien d'hommes fiers et robustes ont ainsi été réduits à de petits tas de chair flasque et languissante ! Quant aux femmes et aux jeunes filles, il suffit qu'elles en voient une pour essayer de la rendre molle à jamais. Si tu veux te risquer à leur demander quelque chose, tu devras te déguiser en garçon, mais ne te trahis pas, sinon, gare à leur salive... Sache également que Zeugma déteste les Mollues : si tu as le malheur de lui parler d'elles, ou s'il sait que tu as cherché à les voir, inutile de lui poser la moindre question, il ne te répondra pas. Voilà ce que je puis te dire. As-tu besoin d'autre chose ?

Vous hésitez un instant ; Eudes le Doux a déjà fait beaucoup pour vous, et, bien que vous lui gardiez une certaine rancune en raison de son insolence, vous avez quelque scrupule à lui demander ce qui vous manque, c'est-à-dire un cheval. Mais après tout, qu'importent les scrupules, seule compte la réussite de votre mission et tous les moyens sont bons pour la mener à bien.

— Mon oncle voyage à cheval, dites-vous alors A votre interlocuteur, et moi, à pied.

Eudes le Doux vous regarde en souriant.

— Donc, il te faut à toi aussi un cheval, conclut-il. Vous espérez que votre mensonge se révélera efficace et vous n'êtes pas déçue.

— Un cheval... répète Eudes le Doux, comme pour lui-même, eh bien soit, tu en auras un... Viens avec moi.

Il vous fait signe de le suivre à l'extérieur et vous avez envie de bondir de joie : vous n'aurez guère mis longtemps à trouver des armes et une monture. Si vous parvenez à obtenir aussi aisément tout ce dont vous avez besoin, votre aventure sera une vraie partie de plaisir. C'est donc le cœur joyeux que vous vous rendez au [195](#).

## 274

Plus loin, le couloir tourne à angle droit en direction du nord ; dans l'angle, face à vous, se trouve une porte. Pour la franchir, rendez-vous au [262](#). Sinon, vous pouvez tourner à gauche, vers le nord (rendez-vous au [84](#)) ou passer l'angle du mur, puis emprunter un couloir orienté à l'est qui se trouve tout de suite derrière. Vous vous rendrez pour cela au [98](#).

## 275

La porte s'ouvre sans difficulté et vous entrez dans une pièce au plafond de laquelle sont pendus des saucisses et des jambons. Derrière un établi auquel est fixée une étrange machine à manivelle, se tient un homme corpulent et mafflu au regard féroce.



275 *Derrière un établi se tient un homme corpulent et mafflu au regard féroce.*



Voilà qui vous semble bien mystérieux. Si vous avez vu en rêve le moine à demi mou, rendez-vous au [46](#). Dans le cas contraire, vous parvenez tant bien que mal à ranger cette grosse clé dans votre poche puis vous réfléchissez à ce que vous allez faire à présent. Si vous Souhaitez fouiller la pièce, vous pouvez vous rendre au [242](#) pour ouvrir un coffret posé sur la table. Vous pouvez également examiner le contenu des tiroirs de cette même table en vous rendant au [264](#). Si vous préférez repartir au plus vite, rendez-vous au [144](#).

### 277

— Tu ne veux pas descendre de cheval ? s'exclame la Mollue d'un air indigné.

Avec des gestes d'une surprenante vivacité, toutes trois vous saisissent alors par vos vêtements et vous font tomber à terre.

— C'était moi qu'il fallait choisir ! gronde Mollouille, car je suis la fille de la Reine des Mollues ! Tu payeras cher ta muflerie, piètre béjaune !

Il ne vous reste plus qu'à dégainer votre épée et à vous rendre au 250 en vous préparant à défendre chèrement votre peau.

### 278

Vous vous trouvez à présent dans un couloir orienté est-ouest ; une porte vous fait face, dans le mur nord. Pour la franchir, rendez-vous au [104](#). Si vous préférez aller à gauche, vers l'est, rendez-vous au [110](#). Si vous choisissez d'aller à droite, vers l'ouest, vous arriverez bientôt à un croisement en forme de T. Pour prendre la direction du sud, rendez-vous au [71](#). Pour prendre la direction du nord, rendez-vous au [12](#).

### 279

— Qui est ce beau jeune homme qui t'accompagne ? demande la dénommée Laurentine en vous couvant d'un œil gourmand.

Nous avons si rarement l'occasion de recevoir des visites, soupire-t-elle. J'ai toujours dit que vous étiez trop casanier, Aymeric, vous ne vous intéressez qu'à vos squelettes et à vos chouettes empaillées. Comment t'appelles-tu, mon joli ? interroge-t-elle.

Furyos le Court vous fait discrètement signe de lui tordre le cou, mais votre galanterie vous l'interdit. Il va falloir agir, cependant, car le nain vient de saisir sa hache et il attaque Aymeric. Rendez-vous au [49](#).

## 280

— Tu avais donc si faim pour prendre ainsi un morceau de mon jambon et l'une de mes meilleures saucisses ? poursuit l'homme.

— Vous étiez là quand... ? bredouillez-vous d'un air contrit

— J'ai tout vu, en effet, tandis que tu me tournais le dos, mais n'aie crainte, je ne t'en veux pas, cela aussi, je te le donne. Sache seulement que cette saucisse contient des épices rares qui apportent au corps un surcroît de force. Tu as là de quoi faire un repas nourrissant, profites-en bien.

Eudes le Doux dit vrai ; cette saucisse est exceptionnelle : lorsque vous la mangerez, en effet, vous gagnerez 4 points de FORCE, au lieu des 2 habituels. Le jambon, lui, est normal, il vous rend 2 points de FORCE.

— Mais dis-moi, reprend Eudes le Doux, à présent .que tes parents sont morts, n'as-tu pas d'autre famille ? Ou des amis ?

Si vous souhaitez lui parler de Gayok le Preux, rendez-vous au [94](#). Si vous préférez ne rien lui en dire, de peur de commettre une bévue, rendez-vous au [265](#).

Vous contemplez avec stupéfaction le visage du prisonnier : ce jeune homme n'est autre que... votre frère !

— Que fais-tu ici ? vous exclamez-vous.

— Je pourrais te poser la même question, répond le Prince du Temps.

— Mais !... Vous avez la même tête ! s'étonne le nain, frappé par votre ressemblance.

— C'est mon frère, lui expliquez-vous.

|— Oui, et je te remercie de m'avoir sauvé, déclare le Prince, ou plutôt, je *vous* remercie, tous les deux,

— Furyos le Court, se présente le nain en saluant votre frère d'un signe de tête, mais pardonnez-moi, je dois m'occuper du bateau, Celui-ci descend en effet au fil de l'eau, mais Furyos le Court parvient à le diriger vers la rive et à l'amarrer.

— Où en es-tu de tes recherches ? demande votre frère.

— Cela ne te regarde pas, répondez-vous sèchement. Tandis que vous parlez, Furyos le Court se met à fouiller les cadavres des soldats.

— Tu as bonne mine, en tout cas, l'œil vif et le teint frais, remarque le Prince du Temps avec une pointe d'ironie.

Bien qu'elle soit quelque peu railleuse, cette réflexion vous flatte et d'un geste instinctif, vous remettez un peu d'ordre dans votre coiffure.

— Toujours coquette, dirait-on, commente voire frère.

— Toujours moqueur, répliquez-vous, il n'y a pourtant pas de quoi faire le fier ! Comment t'y es-tu pris pour te mettre dans cette situation ?

— Ce serait trop long à t'expliquer, disons qu'il s'agit... d'une erreur judiciaire...

— Et toi, as-tu réussi à savoir ce qu'il est advenu de Gayok ?

— Je sais, en effet, où il se trouve...

— Quoi ? Où est-il ?

— Je pourrais te répondre que cela ne te regarde-pas, petite sœur, mais tu viens sans doute de me sauver la vie, à tout le moins de me rendre la liberté, et je te dois bien une récompense. Aussi vais-je te le dire : Gayok le Preux est prisonnier d'un certain Gouttard de Malgrâce.

— Comment ? Que dites-vous ? s'écrie le nain. Ai-je bien entendu Gouttard de Malgrâce ?

— En es-tu sûr ? demandez-vous à votre frère.

— Certain, répond celui-ci.

Le nain s'est approché de vous ; il est en train de fourrer dans sa poche les quelques Pièces d'Or qu'il a trouvées sur les cadavres des soldats, mais vous ne songez même pas à demander votre part. Ce qu'a dit votre frère vous intéresse bien davantage.

— Gouttard de Malgrâce ! C'est bien ce nom-là que vous avez prononcé ? interroge Furyos.

— En effet, répond le Prince du Temps. Rendez-vous au [306](#) pour savoir ce que le nain peut vous dire de ce Gouttard de Malgrâce.

## 282

Vous parcourez environ une lieue avant d'arriver à une bifurcation. Selon les indications de Mollepanse I<sup>re</sup>, il faut continuer tout droit pour vous rendre à **la** chapelle du moine Mimol. Mais un autre chemin s'enfonce dans les bois, à votre droite. Une pancarte indique : Butte de Montsec. Si vous souhaitez continuer tout droit, rendez-vous au [114](#). Si vous préférez prendre à droite, rendez-vous au [142](#).

## 283

— De la Tour des Effraies, tu verras sa prison, déclare Zeugma.

La Tour des Effraies ? Voilà un endroit que vous pourrez peut-être découvrir. Mais inutile de demander des éclaircissements au pendu, il ne vous dira rien d'autre à ce sujet. Si vous avez droit à une autre Question, retournez au [227](#). Sinon, vous poursuivrez votre chemin en vous rendant au [130](#).

## 284

.— Merci de ton aide, Tiburce et longue vie à tes sangliers, lui dites-vous en lui serrant chaleureusement la main.

— Je n'ai plus rien à faire ici, maintenant, dit Tiburce. Grâce à toi, j'ai retrouvé mon sanglier, sois-en à jamais remercié !

Il prend alors congé en compagnie de ses animaux et vous vous rendez au [169](#).

## 285

— Crois-tu que la recette de la Juventiane t'apportera quelque bienfait ? poursuit l'homme.

— Quoi ? Vous étiez là, quand... ? bredouillez-vous d'un air contrit.

— J'ai tout vu, en effet, tandis que tu me tournais le dos, mais je te donne bien volontiers ce parchemin. Hélas, je crains bien qu'il n'ait aucune valeur. Un vieux moine à qui j'avais un jour sauvé la vie m'en a fait don en prétendant que la Juventiane est source de jouvence et qu'elle permet de rajeunir d'au moins 20 ans si on sait la préparer. Mais où trouver des soies de Sanglier Savant ou une langue de Caméléon Albinos ? Si tu veux garder la recette, sache qu'il faut mélanger tous ces ingrédients à un pain d'épice d'une demi-livre qu'on peut alors débiter en tranches. D'après ce moine, chaque tranche permet de rajeunir d'environ 5 ans. A mon avis, tout cela n'est que fable, mais qui sait ? Dis-moi, maintenant, puisque tes parents sont morts, n'as-tu pas d'autre famille ? Ou des amis ?

Si vous souhaitez lui parler de Gayok le Preux, rendez-vous au 94. Si vous préférez ne rien lui en dire, de peur de commettre une bévue, rendez-vous au [265](#).

## 286

Les cadavres du moine et du Cochonours gisent à vos pieds. A présent, vous allez pouvoir examiner les lieux. Cette cave est encombrée d'animaux empaillés et, en y regardant de plus près, vous découvrez qu'il s'agit, en fait, d'animaux hybrides : il y a là un cerf paré de longues plumes colorées — un cerf-paon, sans doute— vous voyez également un rat-loir, ainsi qu'un chat-poule qui porte le numéro 16. Si vous avez le talent de ZOOLOGISTE, vous pouvez satisfaire votre curiosité scientifique en examinant tout à loisir ces monstruosité. Lorsque vous en aurez terminé, vous aurez la possibilité de fouiller la pièce du rez-de-chaussée, où le moine lisait son livre. Rendez-vous pour cela au [307](#). Si vous préférez vous remettre en chemin, rendez-vous au [144](#).

## 287

Tiburce a déguisé Furyos en bouffon et l'a si bien maquillé qu'il est devenu méconnaissable. Sa hache a été transformée en marotte et l'on ne devinera jamais que ce bâton décoré de

rubans et surmonté d'une marionnette représentant un sanglier est en fait une arme redoutable. Si vous avez emporté de chez Eudes le Doux un certain parchemin, vous avez Coupé sept soies de sanglier que vous conservez dans votre petit tube. Montés sur vos chevaux et suivis des trois sangliers de Tiburce, vous prenez tous trois la direction de la forteresse devant laquelle vous arrivez une heure plus tard. Après avoir attaché vos montures à proximité, vous vous approchez à pied de l'entrée. Un garde ouvre alors une porte aménagée dans l'un des vantaux du portail. — Que voulez-vous? demande-t-il d'un ton hargneux.

Tiburce répond qu'il souhaiterait présenter au seigneur de Malgrâce un divertissement susceptible de l'égayer.

— Ah oui, c'est toi le montreur de sangliers, je me souviens de t'avoir déjà vu ici, dit le garde, ton spectacle avait amusé le Maître ; je vois que tu as pris un nain avec toi ? Bonne idée, les nabots sont toujours drôles.

Furyos le Court doit faire des efforts considérables pour ne pas se précipiter sur le garde et l'égorger ; malgré vos craintes, il parvient cependant à se contrôler. Si vous avez le talent de PRESTIDIGITATEUR, rendez-vous au [8](#). Si vous avez la flûte du moine Mimol, rendez-vous au [111](#). Enfin, si vous avez revêtu une peau de sanglier, rendez-vous au [122](#).

## 288

Vous descendez de cheval et vous vous approchez de la Mollue avec une certaine appréhension, bien qu'elle paraisse tout à fait amicale. La petite créature vous serre alors dans ses bras, puis, soudain, avec une rapidité et une force stupéfiantes, elle vous saute au cou et vous colle sur le nez ses lèvres humides.

— Tu as manqué de discernement, joli béjaune, dit-elle en s'écartant de vous. C'était Mollouille qu'il fallait choisir, c'est elle la plus belle, car elle est la fille de la Reine des Mollues et nous ne sommes que ses suivantes. Tant pis pour toi !

La Mollue vous a donné un baiser, vous savez ce que cela signifie... Pour en avoir confirmation, rendez-vous au [218](#).

## 289

Le Carillon de la Mort retentit au sommet de la tour pour vous annoncer que vous avez vieilli de 5 ans en entrant dans cette pièce. Une créature occupe les lieux, c'est un Rat-porc qui se précipite sur vous pour vous mordre. Il va falloir combattre.

**RAT-PORC**

**MAÎTRISE: 12**

**FORCE: 12**

Pour évaluer la gravité des blessures que vous infligerez à votre adversaire, reportez-vous aux indications habituelles si les dés vous donnent 2, 9, 10, 11 ou 12. Si vous obtenez 3 ou 4, vous aurez blessé l'animal à la mâchoire qui constitue son arme naturelle ; il perdra alors 3 points de FORCE et 1 point de MAÎTRISE. Si vous obtenez 5,6,7 ou 8, vous l'aurez blessé à l'une de ses pattes, lui infligeant ainsi une pénalité de 2 points de FORCE. Si vous l'emportez, vous pourrez sortir de cette pièce— où ne se trouve aucune échelle — en repassant par la même porte. Vous aurez alors la possibilité d'aller vers l'est en vous rendant au [110](#) ou vers l'ouest. Dans ce dernier cas, vous ne tarderez pas à arriver à un croisement en forme de T : pour aller au sud, rendez-vous au [71](#). Pour aller au nord, rendez-vous au [12](#). Enfin, deux autres possibilités vous sont offertes : franchir une porte de l'autre côté du couloir (rendez-vous au [104](#)) ou sortir de la pièce par une deuxième porte située dans le mur nord (rendez-vous au [106](#)).

## 290

Tandis que le repoussant Mâchegras s'intéresse ainsi à votre chair, Furyos le Court, profitant de son inattention, se glisse derrière lui et lui abat sa hache sur le crâne. Lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, Mâche-gras a incliné la tête au dernier moment ; il a reçu la hache sur l'épaule et perd 3 points de FORCE. Si vous faites 3 ou 4, Mâchegras a pris le coup de hache sur le côté du visage ; il perd alors 5 points de FORCE. Si vous faites 5, la

hache s'abat au sommet de son crâne et lui fait perdre 7 points de FORCE. Enfin, si le dé vous donne 6, le nain a abattu son arme avec tant de violence que Mâchegras a eu le crâne fendu. Dans ce cas, il meurt sur le coup et vous vous rendez au [127](#). Si Mâchegras est encore en vie, vous devrez le combattre à tour de rôle ; le nain mènera le premier Assaut. N'oubliez pas de modifier le total de FORCE de votre adversaire en fonction du chiffre que le dé vous aura donné.

MACHEGRAS

MAÎTRISE.19

FORCE: 20

Si Furyos est tué, rendez-vous au [32](#). Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [127](#).

## 291

Vous vous trouvez à présent dans le couloir orienté nord-sud auquel vous avez accédé en montant du rez-de-chaussée. Une porte vous fait face, dans le mur ouest. Rendez-vous au [107](#) pour la franchir. Si vous préférez suivre le couloir, vous arrivez bientôt à un croisement en forme de T. Pour aller à gauche, vers l'ouest, rendez-vous au [239](#). Pour aller à droite, vers l'est, rendez-vous au [233](#).

## 292

Vous demandez à Eudes le Doux un fusain et un morceau de papier et vous dessinez un portrait de Gayok le Preux. Votre dessin est très ressemblant et vous en ressentez une certaine fierté. Eudes le Doux vous rend d'ailleurs hommage :

— Quel talent ! s'exclame-t-il en voyant votre œuvre. On dirait qu'il va parler.

Ce compliment fait naître sur vos lèvres un large sourire qui s'évanouit tout aussitôt, lorsque Eudes le Doux, haussant les épaules en signe d'impuissance, vous dit :

— Hélas, je n'ai jamais vu cette tête.

Il vous rend votre portrait et vous le glissez dans votre poche. Etant donné sa taille réduite, ce dessin ne compte pas pour un objet. Conservez-le précieusement car vous pourrez ainsi, dans l'avenir, le montrer à d'autres personnes qui, elles, auront peut-être vu Gayok le Preux.

— Je ne vois guère que deux façons de retrouver la trace de ton oncle, reprend Eudes le Doux.

— Lesquelles ? demandez-vous avec espoir. Pour connaître la réponse, rendez-vous au [123](#).

### 293

Plus loin, le couloir tourne à angle droit en direction de l'est ; vous passez devant une arcade qui donne sur une galerie au milieu de laquelle est percée, dans le sol, une ouverture rectangulaire : c'est là que l'on arrive lorsque l'on a réussi à découvrir l'échelle qui permet de monter du premier au deuxième étage ; à l'intérieur de la galerie, vous apercevez une porte aménagée dans le mur ouest. Rendez-vous au [129](#) pour la franchir. Si vous préférez continuer tout droit en direction de l'est, rendez-vous au [188](#).

### 294

Vous contournez le cadavre du Cochonours et vous jetez un coup d'œil autour de vous ; cette cave est encombrée d'animaux empaillés et en y regardant de plus près, vous découvrez qu'il s'agit, en fait, d'animaux hybrides : il y a là un cerf paré de longues plumes colorées — un cerf-paon, sans doute — vous voyez également un rat-loir, ainsi qu'un chat-poule qui porte le numéro 16. Si vous avez le talent de ZOOLOGISTE, vous pouvez satisfaire votre curiosité scientifique en examinant tout à loisir ces monstruosité. Lorsque vous en aurez terminé, vous aurez la possibilité, si cela n'est déjà fait, de fouiller la pièce du rez-de-chaussée où vous vous trouviez précédemment (rendez-vous pour cela au [307](#)), à moins que vous ne préfériez vous remettre en chemin, auquel cas, vous vous rendrez au [144](#).

Vous n'avez aucun mal à retrouver Ocrelune qui vous a sagement attendu là où vous l'aviez laissée ; votre sœur a également un cheval et vous avez trouvé une troisième monture pour Gayok le Preux. Quelques instants plus tard, vous galopez tous les trois en direction de la grotte par laquelle le Messenger du Temps va pouvoir regagner le centre de la Terre.

— Lorsque je serai rentré au Royaume, dit Gayok, je retrouverai une certaine jeunesse, mais je crains bien de porter à jamais sur mon visage les marques de mon passage chez les hommes. Et maintenant, écoutez-moi tous deux, tandis que nous chevaucherons, je vais vous expliquer ce qu'il reste à faire.

Au soir d'une longue journée de voyage, vous arrivez devant la grotte. Ce que vous a révélé Gayok le Preux vous a laissé songeur, mais il vous faudra exécuter à la lettre les instructions qu'il vous a données, l'avenir du Royaume de France que les Pérenniens veulent aider en dépend. Vous vous êtes mis d'accord avec votre sœur : c'est elle qui accompagnera Gayok le Preux jusqu'au centre de la Terre, tandis que vous accomplirez la mission qu'il vous a confiée. Le moment est maintenant venu de vous séparer. Gayok se hâte de pénétrer dans la grotte et vous adresse un signe d'adieu avant de disparaître dans l'obscurité. Votre sœur le suit peu après et disparaît à son tour. Rendez-vous au [190](#).

Vous n'avez aucun mal à retrouver Ocrelune qui vous a sagement attendu là où vous l'aviez laissée ; votre frère a également un cheval et vous avez trouvé une troisième monture pour Gayok le Preux. Quelques instants plus tard, vous galopez tous les trois en direction de la grotte par laquelle le Messenger du Temps va pouvoir regagner le centre de la Terre. — Lorsque je serai rentré au Royaume, dit Gayok, je retrouverai une certaine jeunesse, mais je crains bien de porter à jamais sur mon visage les marques de mon passage chez les hommes. Et maintenant,



**296** *Gayok vous adresse un signe d'adieu  
avant de disparaître dans l'obscurité.*

écoutez-moi tous deux, tandis que nous chevaucherons, je vais vous expliquer ce qu'il vous reste à faire. Au soir d'une longue journée de voyage, vous arrivez devant la grotte. Ce que vous a révélé Gayok le Preux vous a laissée songeuse, mais il faudra exécuter à la lettre les instructions qu'il vous a données, l'avenir du Royaume de France que les Pérenniens veulent aider en dépend. Vous vous êtes mis d'accord avec votre frère : c'est lui qui accompagnera Gayok le Preux jusqu'au centre de la Terre, tandis que vous accomplirez la mission qu'il vous a confiée. Le moment est maintenant venu de vous séparer. Gayok se hâte de pénétrer dans la grotte et vous adresse un signe d'adieu avant de disparaître dans l'obscurité. Votre frère le suit peu après et disparaît à son tour. Rendez-vous au [190](#).

## 297

— Je m'appelle Aubépin, répondez-vous.

C'est le nom que vous aviez inventé pour vous présenter à Eudes le Doux et vous avez décidé de le garder jusqu'à la fin de votre mission.

— Quel joli nom ! s'écrie Mollepanse I<sup>re</sup>.

— Il a dit qu'il voudrait m'épouser, intervient Mollouille avec un petit rire triomphant.

— Comme c'est délicat de sa part ! déclare la reine Mollepanse. Voilà un garçon qui a du goût. Votre cœur se met aussitôt à battre plus fort : et si vous étiez obligé d'épouser Mollouille pour de bon ? Quel désastre !

— Hélas ! reprend la reine, c'est tout à fait impossible, les Mollues ne se marient jamais, elles restent entre elles et c'est très bien comme ça !

Votre cœur reprend son rythme normal : le désastre est évité.

— Connaisais-tu les Mollues avant d'avoir rencontré Mollouille? demande alors la reine Mollepanse.

— Non, je n'avais pas cet honneur, répondez-vous d'une voix sucrée.

— Dans ce cas, il faut fêter cela ! Nous allons t'offrir un gobelet d'Hypocras de Molladine, le nectar des Mollues, l'élixir des désirs exaucés. Grâce à l'Hypocras de Molladine, les Mollues voient tout, entendent tout, savent tout. As-tu quelque souhait que tu désires voir réaliser ? demande la reine Mollepanse I<sup>re</sup>

Vous en avez un, sans aucun doute : réussir votre mission.

— J'ai certes des souhaits, répondez-vous timidement, mais je ne sais comment les formuler...

Il vous semble imprudent, en effet, de parler de Gayok le Preux à ces créatures ; vous aimeriez bien, cependant, profiter des vertus de leur élixir... s'il en a vraiment...

— Eh bien, ne les formule pas, réplique Molle-panse, contente-toi de les avoir en tête et viens boire un peu de notre Hypocras.

Les Mollues vous amènent alors devant le chaudron d'où s'échappe une fumée noire et grasse. A mesure que vous en approchez, vous sentez une odeur de plus en plus fétide qui vous retourne l'estomac. Jamais vous n'auriez pensé qu'une telle puanteur pût exister !

— Ça sent bon, n'est-ce pas ? dit la reine Molle-panse d'un ton gourmand. Mais attends d'y avoir goûté ! Les dieux de l'Olympe ne buvaient pas meilleur nectar.

Vous êtes sur le point de vomir, mais vous parvenez malgré tout à lui adresser un pâle sourire. Molle-panse I<sup>re</sup> verse à présent une louche d'Hypocras de Molladine dans un gobelet de cuivre. Vous suffoquez littéralement tandis qu'elle vous tend le gobelet avec fierté. Si vous parvenez à en boire le contenu malgré votre

dégoût, rendez-vous au [112](#). Si vous ne pouvez vous résoudre à ingurgiter un liquide aussi nauséabond, rendez-vous au [323](#).

## 298

— Pardonnez-moi, Princesse, vous dit l'homme, je me laissais emporter. J'ai en tout cas plaisir à voir que vous êtes aussi belle qu'on me l'avait dit. Mais permettez-moi de me présenter : Gouttard de Malgrâce, seigneur de la forteresse qui porte mon nom. « Princesse », il vous a appelée « Princesse » : saurait-il ?... Comme pour répondre à la question que vous vous posez, Gouttard reprend :

— Eh oui, je sais qui vous êtes. Princesse. Je sais d'où vous venez, je sais qui vous cherchez... Je sais aussi, même si vous gardez encore quelque espoir, que votre mission a échoué.

— Où est Gayok le Preux ? vous contentez-vous de demander, la mine sombre et le regard menaçant. Vous connaîtrez la réponse à votre question en vous rendant au [266](#).

## 299

— Crois-tu que la recette de la Juventiane t'apportera quelque bienfait ? poursuit l'homme.

— Quoi ? Vous étiez là, quand... ? bredouillez-vous d'un air contrit.

— J'ai tout vu, en effet, tandis que tu me tournais le dos, mais je te donne bien volontiers ce parchemin. Hélas, je crains bien qu'il n'ait aucune valeur. Un vieux moine à qui j'avais un jour sauvé la vie m'en a fait don en prétendant que la Juventiane est source de jouvence et qu'elle permet de rajeunir d'au moins 20 ans si on sait la préparer. Mais où trouver des soies de Sanglier Savant ou une langue de Caméléon Albinos ? Si tu veux conserver la recette, sache qu'il faut mélanger tous ces ingrédients à un pain d'épice d'une demi-livre qu'on peut alors débiter en tranches. D'après ce moine, chaque tranche permet de rajeunir d'environ 5 ans. A

mon avis, tout cela n'est que fable, mais qui sait ? Mon jambon et ma saucisse, en revanche, sont d'excellente qualité. Je puis même te dire que cette saucisse contient des épices rares qui apportent au corps un surcroît de force. Tu as là de quoi faire un repas nourrissant, profite-en.

Eudes le Doux dit vrai ; cette saucisse est exceptionnelle : lorsque vous la mangerez, en effet, vous gagnerez 4 points de FORCE, au lieu des 2 habituels. Le jambon, lui, est normal, il vous rend 2 points de FORCE.

— Mais dis-moi, reprend Eudes le Doux, à présent que tes parents sont morts, n'as-tu pas d'autre famille ? Ou des amis ?

Si vous souhaitez lui parler de Gayok le Preux, rendez-vous au [94](#). Si vous préférez ne rien lui en dire, de peur de commettre une bévue, rendez-vous au [265](#).

### 300

Le Destin a décidé de vous aider en vous faisant tirer cette carte : le garde, en effet, après avoir examiné de près votre peau de sanglier, décide que, finalement, tout est normal et il vous laisse passer. Rendez-vous au [182](#).

### 301

— Les Mollues vivent près de l'étang du Grand Montfaucon, poursuit Eudes le Doux. Ce sont de petites sorcières replètes et joviales qui ont toujours l'air de bonne humeur, mais ne t'y fie pas, elles savent aussi faire preuve d'une malfaisance redoutable; ceux qu'elles n'aiment pas deviennent tout mous : elles leur amollissent les os jusqu'à ce qu'ils ne soient plus que de lamentables mollusques se traînant misérablement dans les marais alentour. Il leur suffit pour cela de leur cracher au visage ou de les embrasser, selon le cas, car leur salive contient une humeur maligne qui rend les os plus mous qu'une gelée de groseilles, pour peu qu'elle entre en contact avec la peau. Combien d'hommes fiers et robustes ont ainsi été réduits à de

petits tas de chair flasque et languissante ! Si tu veux plaire aux Mollues, sache qu'il faut sans cesse les flatter, admirer la beauté qu'elles n'ont pas et la grâce qui leur fait défaut. Si tu parviens à les persuader que leur charme fait battre ton cœur et que tu n'as jamais vu femmes plus ravissantes, alors tu obtiendras d'elles ce que tu voudras, mais si jamais tu leur déplaît, gare à leur salive... Sache également que Zeugma déteste les Mollues : si tu as le malheur de lui parler d'elles ou s'il sait que tu as cherché à les voir, inutile de lui poser la moindre question, il ne te répondra pas. Voilà ce que je puis te dire. As-tu besoin d'autre chose ?

Vous hésitez un instant : Eudes le Doux a déjà fait beaucoup pour vous ; ce qui vous manque, désormais, c'est un cheval, mais vous avez quelque scrupule à lui demander le sien.

— Mon oncle voyage à cheval, dites-vous timidement à votre interlocuteur, et moi, à pied... Eudes le Doux vous regarde en souriant.

— Donc, il te faut à toi aussi un cheval, conclut-il. Le mensonge que vous venez de formuler vous fait honte : profiter ainsi d'un homme si généreux... Seule compte cependant votre mission, et tous les moyens sont bons pour la mener à bien.

— Un cheval... répète Eudes le Doux, comme pour lui-même, eh bien soit, tu en auras un... Viens avec

Il vous fait signe de le suivre à l'extérieur et vous avez envie de bondir de joie : vous n'aurez guère mis longtemps à trouver des armes et une monture. Si vous parvenez à obtenir aussi aisément tout ce dont vous avez besoin, votre aventure sera une vraie partie de plaisir. C'est donc le cœur joyeux que vous vous rendez au [195](#).

### 302

Le Destin a décidé de vous aider en vous faisant tirer cette carte. Furyos le Court, en effet, est furieux sans que vous ayez besoin de lancer un dé. Mieux : cette fureur est contagieuse, elle vous fait gagner 2 points de MAÎTRISE et *double* vos points de FORCE pour la durée du combat. Lorsque l'affrontement aura pris fin, vous devrez — si vous l'avez emporté — ramener votre total de MAÎTRISE à ce qu'il était précédemment, et diviser par deux vos points de FORCE (si c'est un nombre impair, arrondissez le résultat au chiffre supérieur). Et maintenant, retournez au [133](#) pour vous battre.

### 303

En vous faisant tirer cette carte, le Destin a décidé de vous laisser dans l'incertitude ; le garde, en effet, ne sait toujours que penser : va-t-il ou non vous laisser passer ? C'est ce que vous saurez en vous rendant au [116](#).

### 304

— Je m'appelle Egl... commencez-vous.

Vous vous interrompez à temps ! Vous avez failli prononcer par inadvertance le prénom féminin que vous aviez inventé pour vous présenter à Eudes le Doux. Voilà une erreur qui aurait pu vous être fatale !

— Aigle ? s'étonne la reine Mollepanse qui, heureusement, n'a rien remarqué. Aigle tout court ?

— Oui, répondez-vous, trop heureuse de vous en tirer à si bon compte.

— C'est un drôle de nom, mais qui convient bien à un beau barbu dans ton genre ! Et puisque tu es venu nous rendre visite dans notre forêt du Grand Montfaucon, je te décerne, de par mon pouvoir royal, le titre d'Aigle de Montfaucon ! Cette déclaration

suscite des exclamations enthousiastes de la part des autres Mollues. C'est un grand honneur qui vient de vous être fait, et qui sait si ce titre d'Aigle de Montfaucon ne vous sera pas utile

— Voici un talisman, reprend la reine Mollepanse en détachant de son cou une médaille de pierre noire accrochée à une chaîne d'argent. Si un jour un ennemi te menace, si une muraille t'enferme, si une bête féroce se rue sur toi, montre cette pierre et prononce ces paroles : « De par l'Aigle de Montfaucon, moi y soit qui mal y pense ! » Aussitôt, ton ennemi ou la bête féroce ne seront plus que mollusques sans force, et la muraille s'écroulera.

— Bravo ! s'écrient les Mollues, vive l'Aigle de Montfaucon !

Ce Talisman de la Molle est un précieux cadeau, mais il ne fera son office *qu'une seule fois* : aussi sachez l'utiliser avec discernement. Ne le gaspillez pas pour vous débarrasser d'ennemis que votre épée suffirait à anéantir. Mollepanse vous passe la chaîne d'argent autour du cou et toutes les Mollues applaudissent.

— L'Aigle de Montfaucon a dit qu'il voudrait m'épouser, intervient alors Mollouille avec un petit rire triomphant.

— Comme c'est délicat de sa part ! déclare la reine Mollepanse. Voilà un garçon qui a du goût. Votre cœur se met aussitôt à battre plus fort : et si vous étiez obligée d'épouser Mollouille pour de bon ? Quel désastre !

— Hélas ! reprend la reine, c'est tout à fait impossible, les Mollues ne se marient jamais, elles restent entre elles et c'est très bien ainsi ! Votre cœur reprend son rythme normal : le désastre est évité.

— Connaisais-tu les Mollues avant d'avoir rencontré Mollouille ? demande la reine Mollepanse.

— Non, je n'avais pas cet honneur, répondez-vous aimablement.

— Dans ce cas, il faut fêter cela ! Nous allons t'offrir un gobelet d'Hypocras de Molladine, le nectar des Mollues, l'élixir des désirs exaucés. Grâce à l'Hypocras de Molladine, les Mollues voient tout, entendent tout, savent tout. Y a-t-il quelque souhait que tu désires voir réaliser ? demande la reine Molle-panse.

Vous en avez un, sans aucun doute : réussir votre mission.

— J'ai certes des souhaits, répondez-vous timidement, mais je ne sais comment les formuler...

Il vous semble imprudent, en effet, de parler de Gayok le Preux à ces créatures ; vous aimeriez bien, cependant, profiter des vertus de leur élixir... s'il en a vraiment...

— Eh bien, ne les formule pas, réplique Molle-panse, contente-toi de les avoir en tête et viens boire un peu de notre Hypocras.

Les Mollues vous amènent alors devant le chaudron d'où s'échappe une fumée noire et grasse. A mesure que vous en approchez, vous sentez une odeur de plus en plus fétide qui vous retourne l'estomac. Jamais vous n'auriez pensé qu'une telle puanteur pût exister !

— Ça sent bon, n'est-ce pas ? dit la reine Mollepanse d'un ton gourmand. Mais attends d'y avoir goûté ! Les dieux de l'Olympe ne buvaient pas meilleur nectar.

Vous êtes sur le point de vomir, mais vous parvenez malgré tout à lui adresser un pâle sourire. Mollepanse I<sup>re</sup> verse à présent une louche d'Hypocras de Molladine dans un gobelet de cuivre. Vous suffoquez littéralement tandis qu'elle vous tend le gobelet avec fierté. Si, malgré votre dégoût, vous parvenez à en boire le contenu, rendez-vous au [112](#). Si vous ne pouvez vous résoudre à ingurgiter un liquide aussi nauséabond, rendez-vous au [108](#).

### 305

— Chez le moine en forêt dite de la Mort Mare, déclare Zeugma.

La forêt de la Mort Mare? Voilà un endroit que vous pourrez peut-être découvrir. Mais inutile de demander des éclaircissements au pendu, il ne vous dira rien d'autre à ce sujet. Si vous avez droit à une autre question, retournez au [227](#). Sinon, vous poursuivrez votre chemin en vous rendant au [130](#).

### 306

— Gouttard fait-il partie de vos amis ? s'exclame le nain en brandissant soudain sa hache.

— Certainement pas ! répondez-vous en chœur. Furyos abaisse aussitôt son arme ; sa colère tombe d'un coup.

— Le connais-tu ? lui demandez-vous.

— Il y a beaucoup de gens que je hais, dans ce pays, reprend le nain, mais ceux que je déteste le plus sont sans nul doute Gouttard, seigneur de Malgrâce et le moine Mimol, son âme damnée, un moine à demi mou qui vit en solitaire dans le bois de Mort Mare.

— Celui-ci, inutile de le haïr plus longtemps, je l'ai tué aujourd'hui même, annoncez-vous non sans une certaine fierté.

— Quoi ? Toi ? Tu as tué Mimol ? s'écrie le nain

avec un large sourire. Tu as débarrassé la Terre de ce scélérat ? Si cela est vrai, que Dieu te bénisse ! Il vous serre alors dans ses bras courts et vous embrasse avec chaleur, se penchant à votre cou.

— Gouttard règne sur la forteresse de Malgrâce, poursuit Furyos le Court, et Mimol, sous ses allures de simple d'esprit, était l'un de ses plus fidèles serviteurs. C'est lui, notamment, qui

fournissait à son maître satanique les animaux monstrueux qu'il fabriquait dans sa chapelle du Diable.

— J'aimerais en savoir plus sur la forteresse de Malgrâce, déclarez-vous alors en sentant naître en vous un soudain espoir.

— La forteresse de Malgrâce se trouve à douze lieues d'ici, explique le nain ; on la voit distinctement lorsqu'on monte au sommet de la Tour des Effraïes qui en est distante d'un quart de lieue, environ. Gouttard de Malgrâce est un... un mage qui a consacré sa vie à l'alchimie, mais pour lui, il ne s'agit pas seulement de transformer le plomb en or, il veut aussi... commander au Temps ! Son rêve ? Vieillir ou rajeunir à volonté, faire vieillir ou rajeunir les autres à sa guise. Gouttard est en train de mettre au point une arme terrible : la vieillesse...

— Que veux-tu dire ? Qui veut-il faire vieillir ainsi ?

— Les armées du Royaume de France, répond Furyos. Gouttard travaille pour l'Anglais, il soutient le duc de Bedford dans son entreprise de conquête. S'il parvient, comme il le prévoit, à s'assurer la maîtrise du Temps, il fera vieillir à volonté les soldats de France qui, trop vieux et trop faibles, ne pourront plus s'opposer aux armées d'Angleterre.

— Comment sais-tu tout cela ? vous étonnez-vous.

— J'étais un des gardes de Gouttard, confesse le nain en baissant la tête, le bougre paye bien ses hommes... et je ne dédaigne pas l'or... Mais le misérable me traitait comme son esclave, il se moquait de moi. et prétendait même que je suis petit ! Par égard pour le nain, vous vous absteniez de faire le moindre commentaire, mais vous avez quelque difficulté à ne pas éclater de rire.

— Petit, moi ! Alors que je mesure plus de quatre pieds de haut ! Bref, j'ai quitté le service de Gouttard, ou plutôt, je me suis enfui, car on ne quitte pas aussi facilement un tel gremlin !

— Mais comment compte-t-il s'y prendre pour faire vieillir ainsi à volonté des milliers d'hommes ? lui demandez-vous.

— Je l'ignore, répond Furyos, lui seul le sait, j'imagine...

Ainsi donc, Gayok le Preux est prisonnier de ce fou furieux ! Il est temps de vous rendre au plus vite à la forteresse pour le délivrer.

— As-tu jamais entendu parler d'un prisonnier de Malgrâce qui s'appelle Gayok le Preux ? demandez-vous à Furyos le Court.

— Ce nom ne me dit rien, répond-il. D'ailleurs, au moment où je me suis enfui de là-bas, il n'y avait plus aucun prisonnier. Tous morts depuis longtemps...

Cette révélation vous donne froid dans le dos. Gayok le Preux a dû être enfermé dans les geôles de Gouttard après la fuite du nain. Mais est-il encore en vie ?

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [236](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [343](#).

### 307

Il n'y a pas grand-chose dans cette pièce. Si vous souhaitez feuilleter le livre que le moine lisait à sa table, rendez-vous au [350](#). Si vous préférez vous intéresser à un coffret posé juste à côté, rendez-vous au [242](#). Enfin, s'il vous semble judicieux d'examiner le contenu des tiroirs de la table, rendez-vous au [264](#).

### 308

Vous vous précipitez vers la porte en bousculant l'homme au passage, mais le seau qu'il a laissé échapper se trouve sur votre chemin et vous vous prenez les pieds dedans. Cette maladresse a pour conséquence de vous faire tomber de tout votre long, votre nez heurtant durement le sol. Pendant un instant, le choc vous paralyse, vous avez l'impression qu'on vient de vous écraser la

tête, puis vous reprenez peu à peu vos esprits tandis que vous sentez deux filets de sang couler de vos narines. Rassurez-vous, la blessure est légère, elle ne vous coûte que 1 point de FORCE, ce qui n'est pas grand-chose, compte tenu de la violence du choc. Vous ressentez cependant une vive douleur et un profond dépit : vous imaginiez tout autrement votre premier contact avec la surface de la Terre. Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au 18. Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [219](#).

### 309

— Qui est cette jeune fille qui t'accompagne? demande la dénommée Laurentine en vous examinant d'un œil critique. Nous avons si rarement l'occasion de recevoir des visites, soupire-t-elle. J'ai toujours dit que vous étiez trop casanier, Aymeric, vous ne vous intéressez qu'à vos squelettes et à vos chouettes empaillées.

— Je m'intéresse aussi aux visiteuses, rectifie Aymeric en vous lançant une œillade entendue, accompagnée d'un sourire gourmand.

Cet homme vous répugne et vous n'avez qu'un seul désir : sortir d'ici au plus vite. C'est alors que Furyos le Court saisit sa hache et attaque Aymeric. Il va falloir agir. Rendez-vous au [49](#).

### 310

— Je cherche... Gouttard, dites-vous au nain.

— Tu veux dire Gouttard de Malgrâce ? s'exclame-t-il d'un air stupéfait. Fait-il partie de tes amis ? En même temps, Furyos a saisi sa hache et s'apprête à vous attaquer.

— Non, bien au contraire, vous empressez-vous de répondre.

Le nain repose son arme ; son visage se détend.

— Tu m'as fait peur, il y a beaucoup de gens que je hais dans ce pays, mais ceux que je déteste le plus sont sans nul doute Gouttard, seigneur de Malgrâce et le moine Mimol, son âme damnée, un moine à demi mou qui vit solitaire dans le bois de Mort

— Celui-ci, inutile de le haïr plus longtemps, je l'ai tué aujourd'hui même, annoncez-vous non sans une certaine fierté.

— Quoi? Toi? Tu as tué Mimol? s'écrie le nain avec un large sourire. Tu as débarrassé la Terre de ce scélérat ? Si cela est vrai, que Dieu te bénisse !

Il vous serre alors dans ses bras courts et vous embrasse avec chaleur, se pendant à votre cou.

— Gouttard règne sur la forteresse de Malgrâce et Mimol, sous ses allures de simple d'esprit, était l'un de ses plus fidèles serviteurs. C'est lui, notamment, qui fournissait à son maître satanique les animaux monstrueux qu'il fabriquait dans sa chapelle maudite.

— J'aimerais en savoir plus sur la forteresse de Malgrâce, déclarez-vous alors en sentant naître en vous un soudain espoir.

Il semble que vous soyez sur le point de découvrir une piste sérieuse. Rendez-vous au [175](#) pour entendre les explications de Furyos le Court.

### 311

— Vous êtes belle, sans nul doute, répondez-vous en vous efforçant de lui faire croire que vous êtes sincère.

La petite femme joviale pousse des gloussements satisfaits ; de toute évidence, vous lui avez fait grande impression.

— Dis-moi encore, mon mignon, voudrais-tu m'épouser si je te le demandais ? interroge-t-elle. Cette fois, la question vous semble

infiniment plus délicate et vous éprouvez un embarras bien compréhensible. Si vous souhaitez répondre « oui », rendez-vous au [244](#). Si vous préférez répondre par la négative, rendez-vous au [334](#).

### 312

— Excusez-moi, Prince, vous dit l'homme, je me laissais emporter. Permettez-moi de me présenter : Gouttard de Malgrâce, seigneur de la forteresse qui porte mon nom.

« Prince », il vous a appelé « Prince » : saurait-il ?... Comme pour répondre à la question que vous vous posez, Gouttard reprend :

— Eh oui, je sais qui vous êtes, Prince. Je sais d'où vous venez, je sais qui vous cherchez... Je sais aussi, quels que soient vos espoirs, que votre mission a échoué.

— Où est Gayok le Peux ? vous contentez-vous de demander, la mine sombre et le regard menaçant. Vous aurez la réponse à votre question en vous rendant au [266](#).

### 313

Hélas, vous n'avez pu empêcher votre barbe de se décoller. Découvrant qu'en réalité, vous êtes une fille, la Mollue a un mouvement de recul.

— Une fille ! Ne sais-tu donc pas que les Mollues détestent les filles ? s'écrie-t-elle. Tu payeras cher ton insolence !

D'un geste d'une stupéfiante vivacité, elle vous saisit alors par le bras et vous fait tomber à terre. Il ne vous reste plus qu'à dégainer votre épée et à vous rendre au [187](#) pour vous battre.

### 314

Le Destin a décidé de vous donner une chance en vous faisant tirer cette carte ; le bateau, en effet, se met à tanguer dangereusement, et *deux* des soldats tombent à l'eau (à votre choix) ; emportés par le courant, ils ne tardent pas à se noyer. Vous n'avez donc plus que trois adversaires à combattre, un pour Furyos, deux pour vous ; si le nain est furieux, il pourra vous aider à affronter vos deux soldats, à condition qu'il ait déjà tué le sien. Menez d'abord le combat entre Furyos et son adversaire que vous choisirez pour lui. Si vous êtes tous deux vainqueurs, rendez-vous au [322](#). Si Furyos meurt, les trois soldats s'acharnent sur vous et vous mourez également sous leurs coups. Votre mission, dans ce cas, s'achève ici. Maintenant, retournez au [133](#) pour vous battre.

### 315

— Tu as tué trois Mollues ? Sois béni ! s'exclame le pendu d'un air réjoui. Si seulement on pouvait un jour exterminer à jamais cette vermine ! Pour te récompenser de cet exploit, je répondrai à trois de tes questions. Choisis-les avec discernement. Rendez-vous au 227 pour faire ce choix.

### 316

Inutile de vous le cacher plus longtemps, vous avez pris la mauvaise direction. Vous tombez en effet nez à nez avec trois autres Mollues qui se mettent à glapir en apercevant le cadavre de leur compagne.

— Tu as tué Mollouille ! Tu le payeras de ta vie ! s'écrie l'une d'elles.

— Ah ! la canaille ! Ah ! la crapule ! s'indigne la deuxième.

— Qu'on lui crache au visage ! s'exclame la troisième.

C'est en effet ce qu'elles font : avant que vous n'ayez pu réagir, elles vous couvrent de crachats, ce qui vous envoie directement au [218](#).

### 317

Les gardes de Gouttard de Malgrâce viennent de refermer sur vous l'unique porte qui donne accès à la tour rectangulaire où se trouve le Carillon de la Mort. A partir de cet instant, il n'existe plus pour vous qu'un seul moyen de survivre à la terrible épreuve

: parvenir au quatrième étage de la tour et détruire les carillons. Gayok le Preux vous a expliqué en détail comment est organisé ce labyrinthe ; voici en guise d'aide-mémoire un résumé de ses propos :

Le rez-de-chaussée où vous vous trouvez en ce moment est une grande salle vide d'où il est impossible de sortir ; il vous faut donc monter au premier étage où vous allez arriver dans un dédale de couloirs. Par endroits, des portes sont aménagées, qui permettent d'entrer dans des pièces ; il y a quatre pièces par étage et chacune d'entre elle, dès que vous en aurez ouvert la porte, vous fera vieillir d'un certain nombre d'années. A chaque étage, l'une des pièces comporte une ouverture dans le plafond à laquelle on peut accéder par une échelle. C'est ainsi que l'on monte à un étage supérieur. Il existe également des escaliers qui permettent de monter du premier au deuxième et du deuxième au troisième sans passer par une échelle ; mais si vous les empruntez, vous vieillirez automatiquement de 15 ans. Pour monter du troisième au quatrième étage où se trouvent les carillons, il faut obligatoirement emprunter une échelle que l'on doit découvrir dans l'une des salles. Aucun escalier ne permet d'atteindre le quatrième, même au prix de 15 années de vieillissement. Au premier étage, les quatre salles vous feront prendre respectivement : 3 ans, 4 ans, 5 ans et 6 ans. Au deuxième: 7 ans, 9 ans, 11 ans et 13 ans; au troisième : 14 ans, 17 ans, 20 ans et 23 ans. Enfin, si vous découvrez l'échelle qui permet d'accéder au quatrième, vous vieillirez de 5 ans lorsque



**317** *Il n'existe plus qu'un seul moyen de survivre  
à la terrible épreuve : détruire les carillons !*

vous la monterez. Si vous trouvez du premier coup les salles où sont installées les échelles, vous parviendrez à atteindre le quatrième étage en n'ayant vieilli « que » de 29 ans ; fiez-vous à votre intuition pour essayer de vieillir le moins possible... Sachez aussi que les différentes salles de la tour sont habitées parfois par des créatures qu'il vous faudra combattre. Vous disposerez pour cela de votre poignard que Gouttard de Malgrâce, magnanime, vous a fait rendre avant qu'on ne vous enferme. Si vous tuez une créature et que vous repassiez dans la même pièce un peu plus tard, vous vieillirez d'autant d'années que la première fois, mais la créature sera morte et vous n'aurez donc pas à la combattre une deuxième fois-

Voici maintenant comment vous devrez calculer votre âge : prenez votre âge réel ; chaque fois que vous pénétrerez dans une pièce, ajoutez-y le nombre d'années qui vous sera indiqué et consultez le tableau ci-dessous pour savoir dans quel état de décrépitude vous risquez de vous trouver : Jusqu'à l'âge de

40 ans : vous ne perdez aucun point de FORCE, ni aucun point de MAÎTRISE. De 40 à 50 ans, vous perdez 1 point de FORCE tous les 5 ans.

De 50 à 58 ans, vous perdez 1 point de FORCE tous les 4 ans et 1 point de MAÎTRISE pour cette période de 8 ans.

De 58 à 66 ans, vous perdez 1 point de FORCE tous les 2 ans et 1 point de MAÎTRISE tous les 4 ans. De 66 à 76 ans, vous perdez un point de FORCE tous les ans et 1 point de MAÎTRISE tous les 2 ans. De 76 à 80 ans, vous perdez 2 points de FORCE et 1 point de MAÎTRISE par an. Enfin, si vous dépassez les 80 ans — et qu'il vous reste malgré tout des points de FORCE — vous mourrez automatiquement : les épreuves auront été trop rudes pour vous permettre de vivre au-delà de cet âge.

Les points de FORCE et de MAÎTRISE doivent être — le cas échéant — retirés de votre total au moment où vous entrez dans une pièce, c'est-à-dire *avant* que vous n'engagiez — éventuellement

— un combat avec la créature qui s'y trouve. Vous pouvez, si vous le désirez, prendre la fuite devant une créature, mais souvenez-vous de ce que votre mère vous a dit : vous devrez obligatoirement livrer un Assaut et il vous sera impossible de fuir si vous recevez une blessure aux jambes. Ce n'est que lorsque la période indiquée est révolue que vous perdez vos points de FORCE et de MAÎTRISE : par exemple, si vous atteignez l'âge de 57 ans, vous n'aurez perdu aucun point de MAÎTRISE ; vous ne perdrez ce point qu'à 58 ans révolus.

Vous savez à présent l'essentiel, il ne vous reste plus qu'à monter au premier étage et à tenter de découvrir le plus rapidement possible la salle où est installée l'échelle qui donne accès à l'étage supérieur. Rendez-vous au [102](#).

### **318**

Vous ignorez quel objet utile ce moine possède, mais peut-être l'apprendrez-vous de sa bouche si vous parvenez à le faire parler ? Votre adversaire s'épuise, il est tombé à terre et il est clair que vous l'avez à votre merci. Si vous voulez lui demander ce qu'il sait de Gayok le Preux, rendez-vous au [217](#). Si vous préférez ne pas lui en parler, rendez-vous au [249](#).

### **319**

Furyos le Court expire sous vos yeux ; il vous faut à présent affronter sans aide les soldats restants. Hélas, ils sont un peu trop nombreux pour vous et malgré tous vos efforts, vous succomez à votre tour sous leurs coups répétés. C'est donc ici que se termine tragiquement votre aventure.

— N'ayez crainte, je ne vous veux aucun mal, lui dites-vous d'un ton apaisant.

L'homme vous regarde, incrédule, puis il éclate de rire

— Et dire que j'ai eu peur d'une simple jouvencelle ! s'exclame-t-il. Mais que fais-tu donc ici ? N'as-tu pas quelque linge à laver au bord d'un ruisseau ? Tu serais mieux à ta place qu'en t'accoutrant ainsi d'une cotte de mailles et te ceignant d'une épée comme si tu voulais partir à la guerre ! Se battre est une affaire d'homme, ma jolie donzelle !

Ces paroles vous stupéfient : laver du linge ! Vous, une princesse ! Et d'abord, pourquoi faudrait-il obligatoirement être de sexe masculin pour se battre ? Au Royaume du Temps, tout ce que font les Pérenniens, les Pérenniennes savent aussi le faire. C'est donc cela la vie parmi les hommes ? Les femmes, les jeunes filles n'auraient droit qu'au battoir et jamais à l'épée ? Ce grossier personnage vient de vous mettre en fureur et vous saisissez le pommeau de votre arme ; vous n'avez plus qu'une envie : lui passer votre lame au travers du corps pour le punir de son insolence. Mais tout aussitôt, vous vous en voulez d'avoir ainsi perdu votre calme. La violence des hommes serait-elle contagieuse ? On vous avait habituée à plus de sérénité, au Royaume du Temps. L'homme a remarqué votre geste et il a vu dans votre regard un éclat meurtrier qui a figé son sourire.

— Allons, je ne voulais pas t'offenser, dit-il, calme-toi ! Mais pourquoi as-tu pris mon épée et tout mon attirail ?

— J'ai besoin de me défendre, car je vais seule sur les chemins, lui répondez-vous.

— D'où viens-tu ? interroge l'inconnu.

— Je viens... de très loin, vous contentez-vous de répondre avec mauvaise humeur.

— Et tes parents, où sont-ils ?

Il commence à vous énerver avec toutes ses questions et vous êtes sur le point de le rabrouer sèchement ; vous vous ravisez, cependant. Après tout, cet imbécile pourrait peut-être vous aider, il vaut donc mieux vous en faire un allié. Il s'est moqué de vous parce que vous êtes une jeune fille ? Très bien, vous emploierez donc des méthodes typiquement féminines pour vous servir de lui. Vous avez l'intuition qu'en faisant appel à ses sentiments, vous pourrez en obtenir ce que vous voudrez. Une idée vous vient alors à l'esprit. Rendez-vous au [36](#).

— Tu as tué une Mollue ? Beau travail ! s'exclame le pendu d'un air réjoui. Quel exploit pour une jeune fille si douce et si belle ! Voilà qui mérite récompense : pose-moi trois questions et j'y répondrai. Rendez-vous au [227](#) pour faire votre choix.

### **322**

Le dernier soldat rend l'âme sous vos coups tandis que Furyos le Court se précipite à l'arrière du bateau pour délivrer la victime. Vous le rejoignez au moment où il enlève la cagoule qui lui masque le visage.

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [201](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [281](#).

### **323**

Non, décidément, l'odeur qui se dégage de cette mixture est trop répugnante pour vous risquer à la boire. Avec une grimace de dégoût, vous refusez donc le gobelet que vous tend Mollepanse I<sup>re</sup>. Mal vous en prend, car la souveraine des Mollues considère ce refus comme un affront impardonnable et avant que vous n'ayez pu esquisser le moindre geste, elle vous crache au visage, ce qui vous envoie directement au [218](#).

### 324

S'il vous est arrivé de voir le moine Mimol en rêve, rendez-vous au [359](#). Si Zeugma vous a parlé du moine, rendez-vous au [361](#). Si vous n'avez jamais entendu parler de ce moine, rendez-vous au [249](#).

### 325

— Dommage qu'il n'y ait rien eu d'appétissant dans cette marmite, n'est-ce pas ? poursuit l'homme.

Eudes le Doux a été témoin de votre gourmandise déçue et vous en éprouvez quelque gêne.

— Je faisais chauffer de l'eau pour me préparer un bain, dit-il, presque sur un ton d'excuse. Mais dis-moi, à présent que tes parents sont morts, n'as-tu pas d'autre famille ? Ou des amis ?

Si vous souhaitez lui parler de Gayok le Preux, rendez-vous au 94. Si vous préférez ne rien lui en dire, de peur de commettre une bévue, rendez-vous au [265](#).

### 326

— Tu as tué une Mollue ? Beau travail ! s'exclame le pendu d'un air réjoui. Dommage que tu n'aies pu en supprimer davantage. Pour te récompenser, je répondrai à deux de tes questions. Choisis-les avec discernement.

Rendez-vous au [227](#) pour faire ce choix.

### 327

En vous faisant tirer cette carte, le Destin vous a joué un mauvais tour : le bateau, en effet, se met à tanguer dangereusement et vous ne tardez pas à tomber à l'eau. Vous vous noyez alors dans les flots tumultueux de la rivière, ce qui met un point final à votre mission.

## 328

Lorsqu'elle accroche la bourse à votre ceinture, la reine Mollepanse aperçoit un bout du parchemin qui dépasse de votre poche.

— Qu'est-ce que c'est que ça ? demande-t-elle, intriguée.

Vous lui montrez alors le document et elle y jette un coup d'œil.

— La Juventiane ? J'en ai entendu parler, dit-elle.

mais on prétend qu'il s'agit d'une légende. En tout cas, si tu as vraiment besoin de deux rognures d'ongles de Mollues, ce ne sera pas difficile. Qui veut lui donner deux ongles ?

— Moi ! Moi ! s'écrient en chœur les autres Mollues.

Un instant plus tard, vous glissez dans votre bourse deux rognures d'ongles de Mollues et après avoir chaudement remercié les petites créatures, vous remontez sur Ocrelune, puis vous vous mettez en chemin. La reine Mollepanse vous a indiqué la route qu'il faut suivre pour vous rendre à la chapelle où Mimol a élu domicile. C'est d'ailleurs très simple, il suffit de continuer tout droit en vous rendant au [282](#).

## 329

Vous demandez à Tiburce de vous donner un jeu de cartes et vous faites alors une démonstration éblouissante de votre talent.

— Bravo ! s'écrie l'homme aux sangliers. Avec un tel numéro, personne ne songera à mettre en doute ta qualité d'artiste ! Nous entrerons sans difficulté dans la forteresse !

Rendez-vous au [287](#).

— Je cherche... la Tour des Effraies, dites-vous au nain.

— La Tour des Effraies ? s'exclame-t-il d'un air stupéfait. Que veux-tu faire là-bas ?

— Je ne le sais pas encore, je la cherche, c'est tout.

— La Tour des Effraies, c'est une ruine abandonnée située sur une hauteur qui domine la forteresse de Malgrâce. L'endroit est sinistre si tu veux mon avis. La tour est aujourd'hui désaffectée, explique Furyos, mais c'est de là que part un souterrain qui rejoint la forteresse. Un certain moine Mimol, âme damnée du seigneur de Malgrâce, l'emprunte toujours pour se rendre auprès de son maître. Ce Mimol est un moine à demi mou qui vit solitaire dans le bois de Mort Mare. Sous ses allures de simple d'esprit, c'est en fait un démon qui fabrique dans sa chapelle maudite des animaux monstrueux pour le compte du satanique Gouttard de Malgrâce, seigneur de la forteresse.

— Ce moine ne se rendra plus jamais là-bas, dites-vous au nain, je l'ai tué aujourd'hui même.

— Toi, tu as tué Mimol ? s'écrie Furyos avec un large sourire. Tu as débarrassé la Terre de ce scélérat ? Si cela est vrai, que Dieu te bénisse !

Il vous serre alors dans ses bras courts et vous embrasse avec chaleur, se pendant à votre cou.

— J'aimerais bien en savoir plus sur la forteresse de Malgrâce, déclarez-vous en sentant naître en vous un soudain espoir.

Il semble que vous soyez sur le point de découvrir une piste sérieuse. Rendez-vous au [175](#) pour entendre les explications de Furyos le Court.

Un loup ! C'est un loup qui hurlait. Et même deux loups ! Vous en avez déjà vu, au Royaume du Temps, mais en images seulement et jamais encore vous n'aviez entendu leurs hurlements. Fascinée, vous observez les deux animaux ; il vaudrait mieux, cependant, ne pas trop vous laisser aller à la contemplation. D'abord, parce qu'ils sont visiblement affamés et qu'ils voient en vous un mets de choix, ensuite parce que leur fourrure, judicieusement utilisée, pourrait vous procurer la barbe et la moustache postiches dont vous avez besoin. Pour ces deux raisons, vous allez devoir combattre les loups. A chaque blessure que vous leur infligerez, vous calculerez le nombre de points de FORCE qu'ils perdront de la manière suivante : si les dés vous donnent 2,9, 10, 11 ou 12, reportez-vous aux indications que votre mère vous a fournies en ce qui concerne vos adversaires humains. Si vous obtenez 3 ou 4, vous aurez blessé l'animal à la mâchoire qui constitue son arme naturelle ; il perdra alors 3 points de FORCE et 1 point de MAÎTRISE. Si vous obtenez 5, 6, 7 ou 8, vous l'aurez blessé à l'une de ses pattes, lui infligeant ainsi une pénalité de 2 points de FORCE. Et maintenant, battez-vous !

	MAÎTRISE	FORCE
Premier LOUP	8	10
Second LOUP	7	9

Si vous parvenez à tuer vos deux adversaires, vous découpez dans leur fourrure à l'aide de votre poignard des touffes de poils que vous collez sur votre visage en utilisant de la résine prélevée sur le tronc d'un arbre. La lame de votre épée vous offre un miroir de fortune dans lequel vous vérifiez l'efficacité de votre déguisement : le résultat est satisfaisant, vous avez à présent l'apparence d'un homme. Vous pouvez maintenant remonter sur Ocrelune et poursuivre votre chemin. Bientôt, vous entendez des plaintes qui semblent provenir d'une étendue marécageuse que l'on distingue vaguement au-delà des arbres. De l'autre côté, sur votre droite,

retentissent de petits rires aigus, des rires de femmes. Si vous souhaitez vous diriger vers l'endroit d'où proviennent les plaintes, rendez-vous au [24](#). Si vous préférez prendre la direction de l'endroit où l'on rit, rendez-vous au [92](#).

### 332

L'énigme restant insoluble à vos yeux, vous n'avez plus besoin de cette clé et vous pouvez vous en débarrasser : elle ne servira plus à personne. Il vous faut donc maintenant trouver un autre moyen de pénétrer dans la forteresse où Gayok le Preux est retenu prisonnier. Pour cela, rendez-vous au [154](#). Il se peut que vous portiez autour de votre cou le Talisman de la Molle : inutile d'en faire usage, cependant : son pouvoir, aussi puissant soit-il, ne suffirait pas à vous ouvrir cette porte.

### 333

Vous savez donc qu'il vous faudra découvrir une « clé à l'énigme gravée » chez le « moine » de la forêt de Mort Mare. Voilà qui devrait vous aider dans la suite des événements... Rendez-vous au [95](#).

### 334

— Quoi ? Tu refuserais de m'épouser, moi, Mollouille, la fille de la Reine des Mollues ? Ah, le malotru !

D'un geste d'une stupéfiante vivacité, elle vous saisit alors par le bras et vous fait tomber à terre. De toute évidence, votre réponse ne l'a pas satisfaite. Il ne vous reste plus qu'à dégainer votre épée et à vous rendre au [187](#) pour vous battre.

## 335

— Je... Je cherche à traverser la rivière, lui expliquez vous

— Tu ne connais donc pas le pont de la Welque ? C'est le seul qui permette d'atteindre l'autre rive, mais il est plus loin à l'est, à trois lieues d'ici, à peu près.

Vous le remerciez de ce renseignement et vous vous apprêtez à faire demi-tour, car vous chevauchiez en direction de l'ouest.

— Hé, ne pars pas maintenant ! dit alors le nain, il est trop tard pour arriver là-bas avant la nuit, et les chemins ne sont pas sûrs. Tu passeras le pont demain. Il y a plus de vingt jours que je n'ai parlé à un être humain, ajoute-t-il, partage donc mon repas, nous camperons ici, à l'abri des arbres.

La nuit tombe, en effet, et il serait prudent de faire une halte jusqu'au matin.

— Comment t'appelles-tu ? demande le petit homme.

— Eglantine, répondez-vous.

Le nain éclate alors de rire. Si vous voulez savoir pourquoi, rendez-vous au [207](#).

## 336

A dire vrai, vous avez encore des progrès à faire dans le maniement de l'épée. Vous éprouvez en effet certaines difficultés à tirer l'arme de son fourreau et lorsque vous y parvenez enfin, l'homme qui vous fait face vous regarde avec des yeux ronds en se demandant visiblement ce que vous lui voulez. La peur qu'il avait tout d'abord ressentie s'est dissipée devant le spectacle de votre maladresse et c'est d'un air navré qu'il vous adresse la parole :

— Faut-il donc que toujours et partout règne la violence ? dit-il. Et que le moindre freluquet à peine sorti du berceau se mêle de brandir une épée trop grande et trop lourde pour lui ?

Voilà des propos plutôt vexants ! Vous étiez enclin à considérer les hommes avec une certaine condescendance, or, c'est vous qui vous trouvez à présent en position d'infériorité. De par votre faute, soit dit en passant. Quel besoin aviez-vous donc de vous ruer sur ce malheureux alors que vous êtes entré chez lui sans y être invité ? Pour quelqu'un qui porte le titre de Prince, vous avez fait preuve d'un singulier manque de tact.

— Que veux-tu ? reprend l'homme, de l'or ? Je n'en ai pas. D'ailleurs, je ne possède rien à part l'épée que tu as en main et l'attirail qui va avec, mais puisque tu as déjà pris tout cela, garde-le donc et que grand bien te fasse. Je suis las de la violence, las des combats, las de la guerre. La guerre, jouvenceau, sais-tu ce qu'est la guerre ?

Vous n'en savez pas grand-chose en vérité — il n'y a pas de guerres au Royaume du Temps. Mais on vous a parlé de celles que les hommes se font et vous avez quelques vagues notions en la matière.

— La guerre, mon joli béjaune, poursuit l'inconnu, c'est l'art de se faire tuer pour des princes et des rois qui finiront un jour par se serrer la main en piétinant ta tombe. La guerre ravage le Royaume de France, elle déferle du nord au midi et de l'est à l'ouest, elle fait rage depuis des années, depuis tant et tant d'années qu'elle pourrait bien durer cent ans. Mais moi, je n'en veux plus, je ne veux plus de la guerre, je veux la paix ! La paix, entends-tu, jouvenceau ? La Paix !!!

L'homme s'est mis à crier, pris d'une fureur soudaine, et bien que vous ayez une épée à la main tandis qu'il est lui-même désarmé, vous reculez d'un pas, dans un réflexe de peur. Par malchance, votre talon vient buter contre une dalle descellée qui forme une aspérité sur le sol, vous perdez l'équilibre et vous tombez en

arrière, dans la cheminée. Sous l'effet de la douleur provoquée par la brûlure des flammes, vous vous redressez d'un bond et votre tête heurte alors avec force le manteau de cette même cheminée. Sous le choc, vous avez lâché votre épée qui tombe à terre dans un bruit métallique.

L'homme se précipite aussitôt et la ramasse. Il est hilare. Quant à vous, jamais vous ne vous êtes senti aussi humilié. Par surcroît, votre chute vous coûte 2 points de FORCE, un pour la brûlure, un autre pour la bosse. Heureusement que votre sœur ne vous voit pas en cet instant, sinon, vous auriez à essuyer un déluge de quolibets ! Il faut dire que vous avez fait preuve tout à la fois d'agressivité et de couardise, ce dont il n'y a pas lieu d'être fier.

— Et maintenant, je pourrais te tuer, dit l'homme en riant, mais cette épée est la tienne, désormais, je te la rends.

Frottant d'une main votre bosse et de l'autre votre brûlure, vous le regardez d'un air stupéfait ; vous êtes à sa merci et voilà qu'il vous offre son arme.

— Allons, prends-la, insiste-t-il, elle est à toi, Eudes le Doux te l'a donnée.

— Eudes le Doux ? répétez-vous d'un ton interrogateur.

— C'est mon nom. Eudes le Doux, vingt années de guerre au service du Royaume de France, vingt années de fer et de sang, vingt blessures, une par an, et sans doute davantage. Aujourd'hui, me voici de retour chez moi en quête d'un peu de tranquillité, mais à peine me suis-je défait de mes armes et de ma cotte de mailles qu'on vient encore m'attaquer au cœur de mon propre logis.

Tout penaud, vous prenez l'épée qu'il vous tend et vous la remettez au fourreau. On peut dire que vous n'avez guère été brillant ! Vous vous êtes conduit aussi stupidement que la plupart des hommes. On aurait attendu plus de noblesse de la part d'un Prince du Temps !

— Pourquoi donc as-tu pris mes armes ? demande Eudes le Doux. Tu me sembles un peu jeune pour t'en servir.

— J'ai besoin de me défendre car je vais seul sur les chemins.

— D'où viens-tu donc ainsi ? Tu n'as pas de parents ?

— Je viens... de très loin, vous contentez-vous de répondre. Quant à mes parents...

Vos parents? Impossible de lui en parler sans lui révéler ce que, de toute façon, il ne croirait pas. Eudes le Doux paraît bien disposé à votre égard, peut-être pourra-t-il vous être utile. Autant en profiter. On peut raisonnablement penser que si vous parvenez à l'émouvoir, il sera prêt à vous aider davantage encore qu'en vous donnant ses armes. L'émouvoir ? Vous venez justement d'avoir une idée pour répondre à la question qu'il vous a posée. Rendez-vous au [155](#).



### 337

— Si tu veux que je te réponde, reprend Zeugma, il faudra me faire une faveur.

— Laquelle ? demandez-vous.

— Il y a, dans ce bois, deux loups qui m'importunent. Leurs hurlements troublent mes pensées et j'ai toujours peur qu'ils viennent un jour me dévorer. Tue ces deux loups et je répondrai à deux de tes questions.

Si vous souhaitez partir à la recherche de ces deux loups et les tuer, rendez-vous au [213](#). Si vous préférez refuser, Zeugma n'acceptera pas de répondre à vos questions et vous n'aurez plus qu'à poursuivre votre chemin en vous rendant au [130](#).

### 338

— Lâche ! s'écrie le nain, tu renonces à te battre ? Eh bien, va au Diable, j'affronterai seul ces scélérats ! Adieu !

Rendez-vous au [196](#) pour assister à la suite des événements-

### 339

Cette carte est un bienfait du Destin. Par vous ne savez quel miracle, les Mollues tournent soudain la tête dans la direction opposée et ne semblent plus du tout s'intéresser à vous. Vous en profitez pour remonter d'un bond sur Ocrelune et vous échapper en vous rendant au [243](#).

### 340

Eudes le Doux vous a-t-il dit qui habitait sur la butte de Montsec ? Si oui, rendez-vous au 91. Sinon, rendez-vous au [89](#)



### 341

Vous savez qu'il y a quelque chose d'intéressant à découvrir « chez le moine en forêt dite de la Mort Mare », mais vous ignorez de quoi il s'agit. Alors, cherchez bien... Rendez-vous au [95](#).

### 342

Le chemin que vous suivez devient de plus en plus sombre tant les feuillages qui le surplombent sont denses. Il se dégage de cet endroit une atmosphère oppressante ; l'air est humide et lourd. Si Eudes le Doux vous a parlé des créatures qui peuplent les

alentours de l'étang du Grand Montfaucon, rendez-vous au **33**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **47**. Si vous préférez ne pas vous aventurer plus loin dans cette direction, vous pouvez revenir sur vos pas et reprendre la route que vous avez quittée. Rendez-vous pour cela au **35**.

### 343

Votre frère n'a, bien sûr, rien perdu de la conversation-

— Il ne nous reste plus qu'à délivrer Gayok le Preux, à essayer, tout au moins... dit-il.

— Mais qui est donc ce Gayok le Preux ? interroge le nain.

— Un de nos amis, répondez-vous sans donner plus de précisions. Il faut tout tenter pour le délivrer, en effet, mais nos chemins se séparent, à présent, déclarez-vous à votre frère, n'oublie pas que nous sommes rivaux, même si nous devons tous deux travailler au bien du Royaume.

— C'est de bonne guerre, reconnaît le Prince du Temps. Séparons-nous et courons chacun de notre côté au secours de Gayok.

— Mais enfin, de quoi parlez-vous ? s'impatiente le nain.

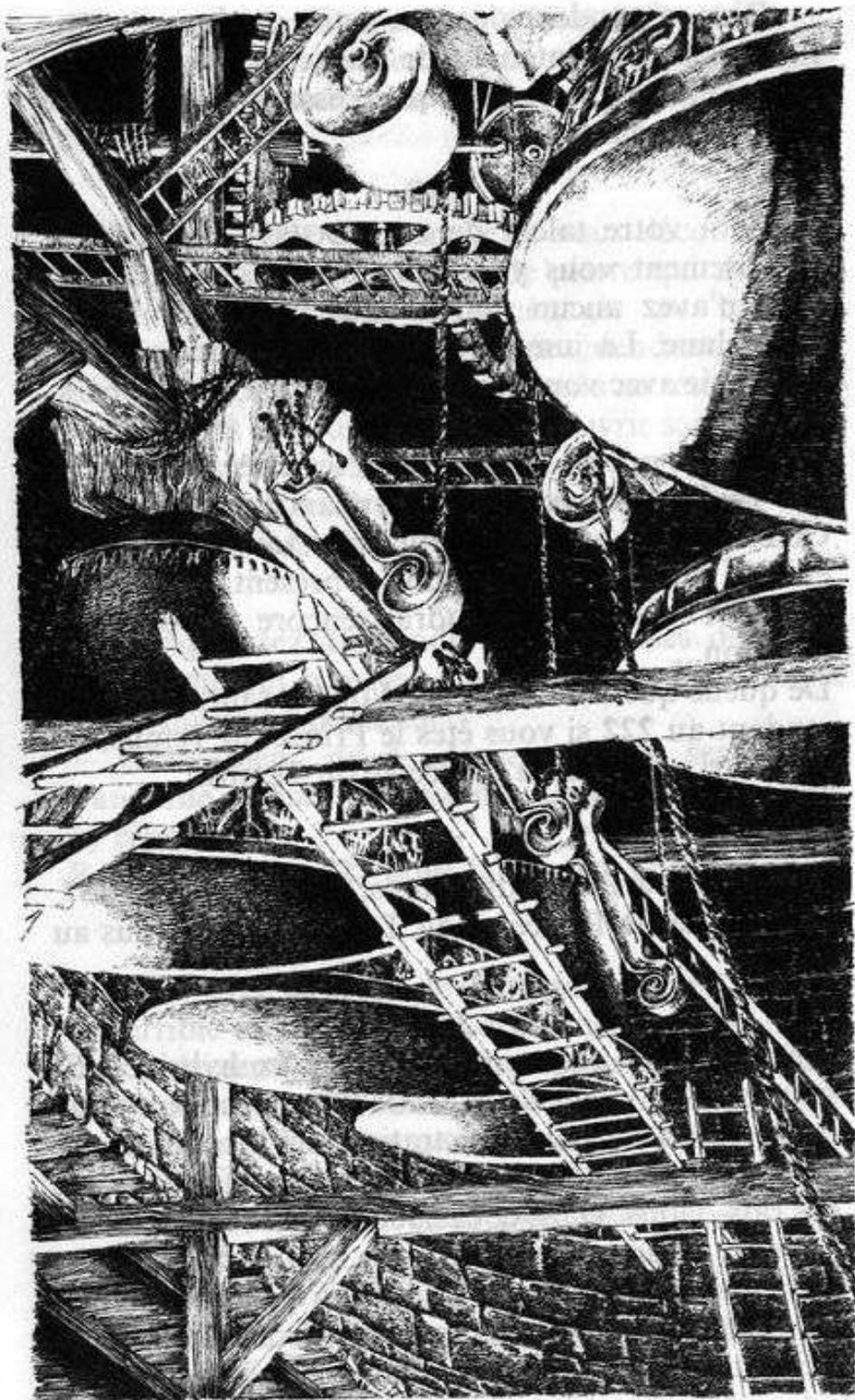
— Tu comprendras plus tard, lui promettez-vous. Il est temps de s'en aller, maintenant. Rendez-vous au **15**.

### 344

Vous sortez votre flûte de votre poche et vous jouez un air avec une virtuosité sans égale. Votre talent de MUSICIEN a fait merveille.

— Bravo ! s'écrie Tiburce, avec un tel numéro, personne ne peut mettre en doute ta qualité d'artiste ! Nous entrerons sans difficulté dans la forteresse ! Rendez-vous au **287**.

Lorsque vous gravissez le dernier échelon, le Carillon de la Mort retentit au-dessus de vous pour vous annoncer que vous avez vieilli de 5 ans ; jusqu'à présent, vous n'aviez accordé qu'une attention distraite à la musique de ces carillons, maintenant que vous êtes tout près d'eux, vous les entendez différemment : leur mélodie lente et harmonieuse a certes quelque chose d'inquiétant, mais elle n'est pas dénuée d'une certaine beauté; ce n'est pas le moment, cependant, d'éprouver des émotions de mélomane, il s'agit plutôt de détruire ces carillons s'il vous en reste la force. Pour accéder au mystérieux mécanisme qui les commande, vous allez devoir escalader plusieurs échelles appuyées contre des poutres ; la première de ces échelles est solide, mais la deuxième, la plus longue, posée horizontalement sur deux madriers, vous inspire beaucoup moins confiance. Il vous faut pourtant la franchir pour vous approcher du mécanisme qui commande les cloches du carillon. Cette échelle comporte douze barreaux dont le neuvième est, de toute évidence, cassé. Si vous avez le talent de CHARPENTIER, rendez-vous au [115](#). Dans le cas contraire, voici comment vous allez devoir procéder pour passer sur cette échelle : lancez deux dés ; si vous obtenez 12, tout va bien, vous aurez franchi l'échelle du premier coup ; si vous obtenez moins de 12, relancez un dé ; si la somme des deux chiffres ainsi obtenus atteint ou dépasse 12, vous aurez également franchi l'échelle ; si en revanche, cette somme est inférieure à 12, vous vieillirez d'autant d'années que le chiffre représentant la différence entre 12 et la somme obtenue ; après avoir ajouté ces années à votre âge actuel, vous pourrez alors, si vous êtes encore en vie, arriver au bout de l'échelle. Notez encore ceci : dans l'hypothèse tragique où les dés, que ce soit avec un ou deux lancers, vous donneraient le chiffre 9, cela signifierait que vous avez malencontreusement posé le pied sur le neuvième barreau de l'échelle, celui qui est brisé. Vous feriez alors une chute spectaculaire tandis que le Carillon de la Mort lancerait son chant funèbre pour annoncer votre mort. Si vous parvenez à franchir l'échelle, rendez-vous au [150](#).



345 *La mélodie lente et harmonieuse des carillons  
n'est pas dénuée d'une certaine beauté.*

## 346

Vous parcourez environ une lieue en direction de la rivière. Tandis que vous chevauchez le long du chemin, vous repensez au vieil homme pendu à son arbre ; les humains ont parfois d'étranges idées, songez-vous ; tous semblent, en tout cas, fort préoccupés par le Temps : Eudes le Doux parlait de la guerre qui durait depuis tant d'années, le pendu donnait l'heure au-dessus de son cadran... Les années, les heures, quelle importance ? Ce sont de bien vaines conventions. Mais après tout, vous n'êtes pas là pour philosopher. D'ailleurs, vous arrivez à une bifurcation et vous allez devoir choisir entre deux directions : ou bien vous continuez tout droit, vers le sud, en vous rendant au [54](#), ou bien vous prenez à gauche, c'est-à-dire vers l'est, en vous rendant au [260](#).

## 347

Vous coupez la langue de l'un des caméléons et vous la rangez dans votre tube de métal. Vous vous approchez alors d'une étagère fixée au mur et sur laquelle sont posés de petits flacons. L'un deux, à en croire son étiquette, contient de la poudre d'os de chouette ; vous en prenez une pincée que vous ajoutez à la langue de caméléon albinos. — Que fais-tu ? s'inquiète Furyos.

— Rien, répondez-vous, ma petite cuisine...

Il est temps maintenant de quitter les lieux ; vous n'avez plus d'autre choix que d'essayer l'autre porte en vous rendant au [275](#).

## 348

Grâce à votre talent de ZOOLOGISTE, vous savez parfaitement vous y prendre avec les animaux et vous n'avez aucun mal à vous hisser sur le dos d'Ocrelune. La jument s'est tout de suite sentie en harmonie avec vous et se montre tout à fait coopérative.

— Je vois que tu connais bien les chevaux, remarque Eudes le Doux avec une nuance d'admiration. Ocrelune était vraiment

faite pour toi... Te voilà en état de partir sur les chemins, à présent, mais avant que tu t'en ailles, je voudrais encore te poser une question...

De quelle question s'agit-il ? Vous le saurez en vous rendant au [222](#) si vous êtes le Prince du Temps, ou au [137](#) si vous êtes la Princesse du Temps.

### 349

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [257](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [235](#).

### 350

C'est un livre consacré aux animaux hybrides. Si vous avez le talent de ZOOLOGISTE, peut-être vous intéresserez-vous aux illustrations qu'il comporte et qui représentent des rats-porcs, des cerfs-veaux ou des rats-daims. Dans ce cas, feuillotez-le tout à loisir. Ensuite, vous pourrez, si vous ne l'avez déjà fait, ouvrir un coffret posé à côté du livre (rendez-vous au [242](#)), examiner le contenu des tiroirs de la table (rendez-vous au [264](#)), ou aller voir ce qu'il y a derrière la porte aménagée dans le fond de la pièce (rendez-vous au [61](#)). Si rien de tout cela ne vous intéresse, vous quitterez les lieux en vous rendant au [144](#).

### 351

Vous contournez la chapelle et vous découvrez de l'autre côté un petit escalier de pierre qui mène en sous-sol. Une porte est aménagée au bas des marches envahies de ronces et de chiendent. Elle est fermée à clé, mais son bois vermoulu ne résiste guère à vos efforts et vous parvenez à l'ouvrir sans trop de mal. Vous n'avez plus, à présent, qu'à franchir le seuil et à vous rendre au [212](#) pour voir ce qui vous attend de l'autre côté.

## 352

Vous rapportez au pendu les dépouilles des deux loups pour lui prouver que vous avez bien fait ce qu'il vous avait demandé.

— C'est bien, dit-il, désormais, je serai plus tranquille. A présent, pose-moi tes deux questions et j'y répondrai.

Rendez-vous au [227](#) pour faire votre choix.

## 353

Vous ne serez pas trop de deux pour venir à bout de ce terrible adversaire. Sa corpulence, en effet, n'est pas seulement due à la graisse mais également à des muscles puissants dont il sait se servir pour manier avec adresse l'énorme coutelas qu'il vient d'empoigner. Vous combattrez Mâchegras à tour de rôle ; c'est Furyos qui mène le premier Assaut.

MACHEGRAS

MAÎTRISE: 19

FORCE: 20

Si Furyos le Court meurt, rendez-vous au [32](#). Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au [127](#).

## 354

Vous fouillez le cadavre de la Mollue et vous trouvez fixée à sa ceinture une petite bourse contenant 3 Pièces d'Or. Vous vous les appropriez en accrochant la bourse à votre propre ceinture. Si vous avez découvert un certain parchemin chez Eudes le Doux, vous avez besoin de deux ongles de Mollue. Les ongles de la créature sont très longs et vous n'avez aucun mal à en couper deux que vous conserverez dans votre bourse. Alors que vous vous apprêtez à quitter les lieux, vous entendez des rires qui se rapprochent. Il est temps de filer et vous vous hâtez de remonter sur Ocrelune. Si vous voulez partir en suivant un sentier qui s'ouvre sur votre droite, rendez-vous au [243](#). Si vous préférez continuer tout droit, rendez-vous au [316](#).

## 355

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [6](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [50](#).

## 356

— J'ai quelque chose à te vendre, vous dit votre sœur.

— De quoi s'agit-il ? demandez-vous.

— De ceci.

Elle détache alors de son cou une médaille de pierre noire accrochée à une chaîne d'argent.

— C'est le Talisman de la Molle, explique la Princesse du Temps. Si un jour un ennemi te menace, si une muraille t'enferme, si une bête féroce se rue sur toi, montre cette pierre et prononce ces paroles : « De par l'Aigle de Montfaucon, mol y soit qui mal y pense ! » Aussitôt, ton ennemi ou la bête féroce ne seront plus que mollusques sans force, et la muraille s'écroulera. Pour 5 Pièces d'Or, ce talisman est à toi. Cet objet vous sera précieux, mais il ne fera son office *qu'une seule fois* : aussi, sachez l'utiliser à bon escient. Ne le gaspillez pas pour vous débarrasser d'ennemis que votre épée suffirait à anéantir. Si vous décidez d'acheter cet objet, donnez les 5 Pièces d'Or à votre sœur et passez la chaîne d'argent autour de votre cou. Que vous souhaitiez ou non emporter le Talisman de la Molle, rendez-vous au [15](#).

### 357

A quoi allez-vous vous intéresser plus particulière-

Au coffre pour essayer

de l'ouvrir ?

Rendez-vous au [165](#)

Au jambon et aux saucisses ?

Rendez-vous au [230](#)

Au contenu de la marmite ?

Rendez-vous au [203](#)

### 358

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [336](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [248](#).

### 359

En dehors du moine lui-même, quel est l'élément de ce rêve qui vous a paru le plus intéressant ?

La tour ?

Rendez-vous au [148](#)

La clé ?

Rendez-vous au [276](#)

### 360

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [315](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [220](#).

### 361

Zeugma vous a-t-il parlé d'un certain objet qui vous serait utile au cours de votre mission ? Si oui, rendez-vous au [276](#). Sinon, rendez-vous au [318](#).

## 362

Ocrelune éprouve de sérieuses difficultés à progresser dans cette végétation touffue et vous devez bientôt mettre pied à terre pour aller reconnaître le terrain avant de continuer. Mais à peine avez-vous fait quelques pas qu'un personnage hirsute surgit soudain de derrière un arbre ; il est armé d'une lance et ses intentions sont, de toute évidence, hostiles. — Ha, ha ! s'exclame-t-il, un sanglier ! Ah, le beau, le très beau sanglier ! Ha, ha ! Barbe de bouc ! Voilà de la saucisse à pattes !

Décidément, les hommes sont fous : c'est la réflexion que vous vous faites tandis que vous dégainez votre épée pour combattre votre assaillant.

### FOU FURIEUX

DES SOUS-BOIS

MAÎTRISE: 10

FORCE: 13

Si vous souhaitez éviter ce combat, vous pouvez prendre la fuite en respectant la règle que votre mère vous a indiquée. Dans ce cas, il ne vous restera plus qu'à rebrousser chemin jusqu'à la bifurcation et à prendre la direction de l'est. Rendez-vous pour cela au [260](#). Si vous combattez et que vous remportiez la victoire, rendez-vous au [68](#).

## 363

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [326](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [321](#).

## 364

La voix qui appelle au secours est celle d'un jeune homme. Si vous souhaitez vous joindre à Furyos pour attaquer les soldats et tenter de délivrer le prisonnier, rendez-vous au [133](#). Si vous préférez renoncer à cette attaque, estimant les soldats trop nombreux, rendez-vous au [214](#).

## 365

Qui vous a parlé du bois de Mort Mare :

Les Mollues ?

Rendez-vous au [57](#)

Zeugma ?

Rendez-vous au [238](#)

## 366

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [204](#) Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [235](#).



## 367

Cette carte vous est fatale. Le bateau, en effet, se met à tanguer dangereusement et Furyos le Court est précipité à l'eau. Emporté par le courant, il ne tarde pas à se noyer ; le combat se déroule alors à cinq contre un : il est clair que vous n'avez aucune chance. Vous succomez donc SOUS LES coups des soldats et votre mission s'achève ici.

## 368

— Content de te voir, Mâchegras, je t'ai apporté de la viande, annonce le nain en vous désignant d'un signe de tête.

Pendant un instant, vous avez peur que le nain ait décidé de vous trahir, mais il vous adresse aussitôt un clin d'oeil qui vous rassure. Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [258](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [185](#)



## 369

Cette tâche que Gayok le Preux vous a confié le soin d'accomplir vous semble absurde : comment une jeune fille qui garde des moutons pourrait bien chasser les Anglais du Royaume de France et faire sacrer un roi ! Gayok, cependant, a insisté pour que vous suiviez ses directives en tous points. Voilà qui est fait et vous pouvez à présent retourner au Royaume du Temps. Mais avant de regagner la grotte par laquelle vous reviendrez chez vous, rien ne vous empêche de prendre à la surface de la Terre un peu de « bon temps » comme disent les humains. Votre bourse contient quelques Pièces d'Or, autant les dépenser dans une bonne auberge, avant de rentrer à la maison...

Vous avez parfaitement réussi votre première mission sur Terre, bien que vous deviez en partager la gloire avec votre sœur qui, elle aussi, a largement contribué à cet heureux dénouement. Vous êtes donc à égalité avec elle et il faudra vous lancer dans une nouvelle aventure pour savoir qui l'emportera. Cette aventure, vous la vivrez en France également, mais cette fois, dans la capitale, à Paris, et à une toute autre époque. Pour en savoir plus, lisez, dans cette même série, le volume intitulé: LE MASQUE DE SANG.

Cette tâche que Gayok le Preux vous a confié le soin d'accomplir a au moins un mérite qui n'est pas mince à vos yeux : enfin, on fait confiance à une femme pour partir en guerre et combattre l'ennemi ! A en croire les humains, les femmes ne seraient bonnes qu'à laver du linge, mais qui sait après tout si cette jeune fille ne serait pas capable de chasser les Anglais et de faire couronner un roi ? Peut-être alors les hommes seraient-ils moins impudents et moins condescendants à l'égard des femmes... En tout cas, vous avez fait ce qu'il fallait faire et vous pouvez à présent repartir chez vous la conscience tranquille. Mais avant de regagner la grotte par laquelle vous reviendrez dans votre Royaume, rien ne vous empêche de prendre à la surface de la Terre un peu de « bon temps » comme disent les humains. Vous avez envie de vous distraire, en effet, et si vous connaissez un certain Tiburce, peut-être sera-t-il libre ce soir ? Sinon, vous trouverez bien un autre chevalier servant... Vous avez parfaitement réussi votre première mission sur Terre, bien que vous deviez en partager la gloire avec votre frère qui, lui aussi, a largement contribué à cet heureux dénouement. Vous êtes donc à égalité avec lui et il faudra vous lancer dans une nouvelle aventure pour savoir qui l'emportera. Cette aventure, vous la vivrez en France également, mais cette fois, dans la capitale, à Paris, et à une toute autre époque. Pour en savoir davantage, lisez, dans cette même série, le volume intitulé : LE MASQUE DE SANG.