

UN LIVRE DONT **VOUS** ÊTES LE HÉROS

J. H. Brennan

# Le Château des Ténèbres



Quête du Graal

folio  
junior



SR

Titre original : *The Castle of Darkness*

© J.H. Brennan, 1984. pour le texte © John Higgins. 1984, pour les illustrations © Editions Gallimard. 1985. pour la traduction française

**J.H. Brennan**

# Le Château des Ténèbres

# La Quête du Graal/1

*Traduit de l'anglais par Henri Robillot*

Illustrations de John Higgins



## gallimard

### SOMMAIRE

Merlin	9
Avis concernant le jeu	16
Le Royaume d'Avalon	19
La mission de Pip	25
La reine Guenièvre a disparu	54

Le Château des Ténèbres	59
Le triomphe de Pip	167
Le temps du rêve	179
Règles des combats	188

# FEUILLE D'AVENTURE

## POINTS DE VIE DE PIP

**TOTAL DE DÉPART:**

**TOTAL ACTUEL :**

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

**ÉQUIPEMENT  
TRANSPORTÉ**

**NOTES**

# Merlin

Ecoutez-moi bien — je veux faire un sortilège. Et ne vous agitez pas, surtout ! Vous savez comme toute agitation m'est désagréable. Non, vous ne le savez pas. Eh bien, vous l'apprendrez. Pour ça, oui. Les gens de mon âge n'aiment pas l'agitation. Je suis tellement plus vieux que vous. De plus, je suis mort. Mort des centaines d'années avant votre naissance. Mais un petit détail comme celui-là est sans importance. Ainsi sont les magiciens. Revenons à mon sortilège. Vous ne pouvez pas me voir, bien entendu. Ni m'entendre. Mais vous pouvez lire ce que j'écris. Aucun doute là-dessus. Etes- vous nerveux ? On le serait à moins. C'est un sortilège très puissant, un sortilège auquel je n'ai pas souvent recours. Cela prend trop de temps. Pour certains d'entre eux, il suffit de marmonner un mot. Pour d'autres, d'agiter une baguette magique. Mais celui-ci impose d'écrire tout un livre. Le livre que vous tenez en main. Un livre entier pour un unique sortilège ! J'ai presque dépassé l'âge d'user de sortilèges aussi longs, mais le Roi insiste. Car on ne peut laisser plus longtemps Ansalom agir ainsi à sa guise. Il va falloir que vous m'aidiez, figurez-vous. Vous ne pouvez pas vous contenter de lire simplement ce livre. Surtout si vous devez devenir un grand magicien comme moi et passer votre vie à recevoir des ordres du Roi. Non, vous devez y mettre du vôtre. Je ne dispose pas de corps dans votre époque, voilà l'ennui. J'ai donc besoin d'un assistant pour m'apporter divers objets. Vous allez être mon assistant, ou plutôt mon apprenti.

Ecoutez-moi, et ne bougez pas ainsi. Il faut que vous vous procuriez une plume et du parchemin. Une plume d'oie, pour être précis, car les plumes de paon font prétentieux. Laissons ce genre d'extravagances aux sorciers comme Ansalom. Une plume d'oie, voilà. Et un canif pour la tailler. Et des poudres et de l'eau pour préparer l'encre. Si vous ne pouvez pas trouver de plume d'oie, un crayon et une feuille de papier feront l'affaire.

Il vous faut également deux dés. Ou un seul si vous ne pouvez pas mettre la main sur deux. Un seul suffira bien, oui, mais deux seraient préférables si possible. Des dés ordinaires, entendons-nous. A six faces, marquées de petits points. Vous devez pouvoir en dénicher quelque part. Allez-donc chercher tout ceci et, à nous deux, nous lancerons le sortilège. Vous voilà de retour. Parfait. Je ferais peut-être bien de vous mettre au courant du sortilège en question maintenant que vous êtes mon apprenti. D'autant que je vais le pratiquer sur vous. Ne vous affolez pas. C'est un de ces sortilèges qu'il faut jeter sur quelqu'un. Sinon, rien ne se passe. Rien du tout. Et voilà perdu le sortilège le plus bénéfique ! Je vais vous expliquer quel est son effet. Le sortilège vous emporte loin du monde où vous vous trouvez, vous enlève à votre époque. Enfin, il prélève une part essentielle de vous, votre part intérieure. Il laisse votre corps intact si bien que vos amis, par exemple, ne savent pas que vous êtes

parti. Mais pourtant, vous êtes absent. C'est la vérité. Votre esprit a quitté votre époque pour se retrouver dans la mienne. Et là, je le glisse aussitôt dans un autre corps, un corps trié sur le volet, le corps d'un être **jeune**, tout à fait comme vous, mais plus séduisant. Et plus fort. Je ne peux pas vous rendre plus intelligent mais, sur ce point, il faudra vous faire une raison.

Une fois que vous vous trouverez dans cet autre corps, vous vous y sentirez à l'aise et vous pourrez vous en servir comme vous vous serviez du vôtre. Vous aurez aussi la faculté d'assister aux événements qui se passaient à mon époque. Je crois que je pourrai même m'arranger pour vous faire rencontrer le roi Arthur. Arthur Pendragon, fils de Uther. Un homme charmant s'il n'était pas aussi autoritaire. (Plus jeune que moi, mais c'est le cas de tout le monde). Vous rencontrerez aussi des chevaliers et vous connaîtrez bien des aventures. Il se peut même que vous me rencontriez, moi, si je ne suis pas **Trop** occupé.

Vous pouvez regagner votre propre corps n'importe quand, bien entendu. Il vous suffit de fermer le livre. Rien de plus simple. Et quand l'envie vous vient de revenir dans mon époque, vous n'avez qu'à reprendre la lecture de ce livre des sortilèges là où vous l'avez laissée. C'est sans problème. Vous ne serez pas mécontent de vivre à mon époque. D'abord, la nourriture y est meilleure. Ensuite, elle fourmille d'action, de quêtes exaltantes, de batailles, d'aventures. Vous entendrez tinter partout les armures des chevaliers, résonner les sabots des chevaux, des foules de chevaux. Il y aura des châteaux, des donjons, des forteresses, des tours. Et des paysans (une espèce plutôt malodorante, ici). Il nous reste même quelques Dragons. Pas beaucoup, mais dans votre dimension à vous ils ont complètement disparu. Dans la mienne, les phénomènes magiques abondent. Les conditions y sont d'ailleurs beaucoup plus favorables à la magie. Croyez-moi, vous ne regretterez pas le voyage. Si vous ne vous faites pas tuer, bien entendu...

Voilà ma proposition. Voilà le sortilège. Mais vous avez deux choses à faire avant que nous ne partions. Deux démarches où intervient l'arithmétique.

A votre arrivée, vous n'aurez pas de **VIE**. Pas de **VIE** signifie que vous ne pouvez rien faire. Ce qui n'offre guère de perspectives d'aventures. Donc, il vous faut acquérir un minimum de **VIE** avant de vous mettre en route. Je vais vous expliquer la marche à suivre. D'abord, vous prenez vos dés et vous les lancez. Vous additionnez les deux nombres obtenus. Puis vous multipliez le total par quatre. Vous notez ensuite ce total qui sera le *total de départ* de **POINTS DE VIE**, dont vous disposerez pour votre aventure une fois le sortilège lancé. Vous constaterez que vous ne pouvez obtenir moins de 8 ou plus de 48. (Cela je le sais parce que je suis magicien.) Si votre total vous semble défavorable, vous pouvez relancer les dés, histoire d'obtenir un meilleur résultat. En fait, vous pouvez lancer les dés trois fois et choisir le meilleur résultat des trois. Si vous n'avez qu'un dé pour commencer, pas de problème. Au lieu de lancer les deux dés, vous en lancez un *deux fois* et vous

additionnez les chiffres obtenus que vous multipliez ensuite par quatre. Le résultat est le même, en fin de compte. Ah, j'allais oublier... Il faut que vous appreniez à combattre. Sinon vous ne me serez guère utile. Un chevalier incapable de se battre se fait tuer toutes les cinq minutes. On en retrouve des morceaux dispersés un peu partout. Et je ne veux absolument pas que mon apprenti finisse de cette manière. La façon de combattre, dans mon époque, est très particulière. Il faut que vous lanciez les dés. Deux ensemble ou un seul dé deux fois. Peu importe. Si vous obtenez plus de 6, c'est que vous avez touché votre ennemi, que vous l'avez sonné d'un bon coup ou quelque chose d'approchant. Qu'en dites-vous ? si vous obtenez 6 ou moins, c'est que vous avez maladroitement frappé à côté. Ça peut arriver. Quand j'étais gosse, je me battais tout le temps et je tapais souvent à côté.

Admettons que vous ayez touché votre adversaire. Alors ? Eh bien, pour chaque point marqué *au-dessus de* 6, vous lui avez causé un dommage correspond Si vous obtenez 7, vous marquez contre lui 1 Point de Dommage. Si vous obtenez 8, vous marquez 2 Points de Dommage et ainsi de suite. Mais ne trichez pas. Tricher rompt le sortilège. Chaque Point de Dommage marqué contre votre ennemi est déduit de ses **points de vie**. A moins qu'il ne porte une armure, auquel cas le Point de Dommage est marqué contre son armure jusqu'à ce que vous la transperciez. A la suite de quoi, tous les autres dommages se déduisent de ses **points de vie**. Maintenant, faites attention, c'est très important. Quand il ne reste à votre ennemi que 5 **points de vie**, il tombe évanoui. S'il ne lui en reste pas du tout, vous l'avez tué. Il est mort et bien mort. Tout cela, c'est ce qui arrive si vous attaquez votre ennemi à mains nues. Si vous le pourfendez avec une épée ou si vous pointez sur lui un épieu, ou brandissez un gourdin, vous marquerez des Points de Dommage supplémentaires. Mais pour l'instant, ne vous souciez pas de cela. Vous apprendrez à vous servir d'épées ou d'autres armes quand vous serez arrivé à mon époque. Vous apprendrez également la magie, mais ceci est une autre histoire. Se battre est facile, n'est-ce pas ? Et, à la réflexion, un seul problème sérieux se pose à ce sujet. Alors que vous malmenez votre ennemi lui, de son côté, (ou elle, les femmes sont très dangereuses, par ici) vous malmène également presque toujours. Chacun s'en donne à cœur joie, c'est la règle du jeu. Votre adversaire se battra exactement comme vous en lançant les dés. (A ceci près que c'est vous qui les lancerez pour lui, bien entendu, puisque c'est vous qui les avez en main). S'il obtient plus de 6, il a réussi à vous toucher. Et chaque point au-dessus de 6 lui vaut un dommage contre vous, soustrait de vos **POINTS DE VIE** (ou de votre armure, puis de vos **POINTS DE VIE**). Jusqu'à ce qu'il vous reste 5 et vous tombiez évanoui, ou rien du tout et vous êtes mort. Bon, voilà donc tout ce qu'il vous faut savoir du *combat* pour le moment. Mais, avant de lancer mon sortilège, je ferais bien de vous parler du *Sommeil*. Le sommeil, c'est le moyen pour vous de récupérer des **POINTS DE VIE**. Vous pouvez dormir lorsque vous le désirerez (excepté au milieu d'un combat, cela va sans dire). Et chaque fois que vous avez réussi à dormir, vous avez le droit de lancer les dés deux fois de suite

et d'ajouter le total que vous obtiendrez au total de **POINTS DE VIE** qui sera le vôtre alors.

Il y a tout de même un hic. Pour vous endormir, lancez un dé unique. Si vous marquez 1, 2, 3 ou 4, vous accédez au *Temps du Rêve* dont vous trouverez les règles à la fin de ce volume (page 179). Et, dans le rêve, vous risquez de perdre encore des **POINTS DE VIE** Peut-être même de vous faire tuer. Mais c'est **ainsi** que la terre tourne. Si vous avez besoin de points **DE VIE**, tentez votre chance avec le *Rêve* en espérant faire un 5 ou un 6.

ah,j'allais oublier. Quand vous arriverez dans mon époque, votre nom deviendra Pip. Je n'y peux rien. C'est le nom du corps que je vous ai choisi. Quand le Roi était jeune, on l'appelait Verrue. Mais surtout. ne lui racontez jamais ce que je vous ai dit. Enfin, il faut que vous soyez renseigné sur l'Expérience. Vous gagnez 1 **point d'expérience** chaque fois que vous gagnez un combat ou que vous résolvez une énigme. Faites-en le compte avec soin car, chaque fois que vous avez totalisé 20 **points d'expérience**, vous obtenez 1 **point permanent de vie** qui peut s'ajouter à vos **points de vie**. Dans ce cas votre total de **points de vie** peut être supérieur au *total de départ*. Mieux encore, vous pouvez mettre de côté jusqu'à 10 **points permanents de vie** qui pourront vous être utiles dans d'autres aventures. En outre, un haut fait véritablement héroïque peut souvent vous valoir plus d'1 **point d'expérience**.

Voilà à peu près tout ce que vous avez besoin de savoir pour tenter l'aventure. Vous pourrez encore, au cours de votre mission, apprendre à utiliser la *corruption* et à tester les Réactions Amicales d'autrui. Ces règles, comme toutes les autres, figurent en page 188 de ce livre. N'hésitez surtout pas à vous y reporter.

Et maintenant, passons au sortilège.

# Avis concernant le jeu

1. ' Une fois que vous serez entré dans le Château des Ténèbres, il sera judicieux d'établir une carte, ce qui vous permettra de vous orienter et d'éviter de vous perdre. N'oubliez pas d'y faire figurer les quatre points cardinaux. Tout en parcourant les diverses parties du château, ayez soin de relever sur cette carte les couloirs et les pièces décrites. Inutile d'entrer dans les détails (à moins que vous n'en ayez envie), mais notez les numéros de chaque paragraphe, et les particularités que vous aurez pu découvrir çà et là.

2: Cette aventure est la vôtre. Tout en progressant dans le château (et en dessinant votre carte) vous vous familiariserez de plus en plus avec la disposition des lieux. N'ayez pas peur de revenir dans une partie du château que vous avez visitée, si votre carte vous indique que c'est une solution possible : car vous êtes libre d'aller et venir à votre guise tant que vous savez où vous vous dirigez, avec l'assurance que la voie n'est pas barrée.

3. Au fur et à mesure du déroulement de l'aventure, vous allez courir de plus en plus de risques. *Autrement* dit, vous feriez bien de ne pas vous séparer de vos armes les plus puissantes (les Boules de Feu en particulier) jusqu'à ce que vous vous trouviez face à face avec le sorcier Ansalom. Ce n'est pas une *obligation*, naturellement, mais un bon conseil.

4: Pour la même raison, vous avez intérêt à ne pas gaspiller vos Potions Curatives. Mais les Potions peuvent vous jouer des tours. Si vous en abusez, par exemple, vous risquez de vous trouver démuné à un moment où vous en auriez un besoin vital. En général prenez une Potion Curative quand vous constatez une diminution alarmante de vos **points de vie**, non quand vous en avez seulement perdu un ou deux, Souvenez-vous que vous pouvez toujours en regagner par le *Sommeil*. Ceci présente un risque, certes. car il y a toujours le danger d'une rencontre avec un Monstre du Sommeil susceptible d'entraîner de désastreux résultats. Mais, quand vous pourrez dormir en paix, vous récupérerez des **points de vie sans** utiliser vos Potions Curatives.

5 :Voici une remarque *importante*. Il pourrait vous arriver de croire que vous avez totalement exploré le chateau des Ténèbres, sans avoir découvert le moindre signe de la présence de la Reine ou même du sorcier Ansalom. Ceci s'explique parce qu'Ansalom est un sorcier très astucieux et que son château est plein de détours et de recoins. *Il est tout à fait possible que vous n'ayez pas remarqué une porte ou un couloir secret*. Donc, n'hésitez pas, en utilisant votre carte, à revenir en des lieux déjà connus, et reprenez-en l'examen attentif et méthodique. Ceci est capital. Dîtes-

vous qu'il est *très difficile* de trouver la Reine et le sorcier Ansalom à la première tentative.

6: Si vous n'avez presque plus de **POINTS DE VIE** et que vous vous trouviez en danger, essayez toujours de susciter une Réaction Amicale de votre ennemi, de vous le concilier, même si les chances de l'obtenir sont infimes. Si Vous avez réussi à vous procurer de l'or la *corruption* est également possible dans les paragraphes marqués \*C.

7 : Prenez note, sur votre *Feuille d'Aventure*, de tous les objets que vous pouvez trouver ou emporter avec vous durant votre voyage mais dont vous ne vous servez pas. Ils pourront vous rendre les plus grands services dans vos futures missions.



# Le Royaume d'Avalon

C'était une époque merveilleuse à vivre, en dépit des dangers que l'on y courait. Le fils de Pendragon, appelé le roi Arthur, occupait le trône d'Avalon, appuyant son autorité sur sa grande épée Excalibur qu'il avait arrachée, enfant, d'un bloc de pierre, alors que les hommes les plus forts ne pouvaient pas *même* la bouger. Arthur avait apporté au royaume une sorte de paix. Avant lui, les petits seigneurs locaux ne cessaient de se battre et de se quereller entre eux comme des oies sauvages si bien que, d'un bout de l'an à l'autre, jamais le pays ne connaissait un instant de tranquillité. Mais Arthur avait changé cela ; et avec une unique et merveilleuse invention : la Chevalerie.

Une institution étrange, la Chevalerie. Ou du moins lorsque Arthur la fonda. Nous y sommes habitués aujourd'hui, si bien qu'elle nous apparaît comme une loi de la nature, telle la pesanteur ou le vol des oiseaux migrants vers le sud, à l'automne. Mais, en ce temps-là, c'était une idée tout à fait étrange. A l'époque, si l'on était fort et que l'on voulait quelque *chose* appartenant à un faible, on le lui prenait. Et si l'on était chevalier et qu'on voyait une jeune fille emportée par un Dragon, on la laissait dévorer par le **monstre**. (Eh oui, et si l'on était la jeune fille en question, on se laissait le plus souvent manger, sans songer à se défendre comme devrait le faire toute jeune fille digne de ce nom). Mais l'étrange idée de la Chevalerie conçue par Arthur devait changer tout cela. Elle allait instaurer la loyauté, la courtoisie, la droiture, la justice, la dignité, l'indépendance et bien d'autres qualités rares qui faisaient cruellement défaut en Avalon, même à l'époque de Pendragon. Elle n'a pas inventé le cricket comme l'affirment beaucoup de sots moineaux, mais les tournois et les joutes qui le valaient bien. Et si l'on vous raconte que les joutes étaient un sport violent et brutal simplement parce que de braves chevaliers cherchaient à se jeter mutuellement à bas de leurs chevaux, vous pourrez faire remarquer que c'était un progrès considérable sur les excès auxquels se livraient les hommes avant l'invention des tournois. Mieux vaut ne pas y penser. Au cœur même de tout ce code de la Chevalerie, Arthur avait encore inventé autre chose : la Table ronde. Il s'agissait bel et bien d'une Table Ronde en chêne avec des incrustations d'acajou, assez grande pour qu'une douzaine de chevaliers puissent s'y asseoir à l'aise, même en tenant compte de la place qu'ils occupaient avec leurs armures. Mais la Table Ronde était plus que cela, beaucoup plus. La Table ronde était tout un mode de vie. Et c'était un mode de vie qui exerçait un vif attrait sur toute une classe de gens. A peine Arthur avait-il fait mettre en place cette Table Ronde (avant même que le maître ébéniste en eût terminé les incrustations) que, de tous les coins d'Avalon, les chevaliers briguaient l'honneur de venir s'y asseoir. Il en arriva même un de France — exploit réel avec le mauvais temps — pour savoir s'il y avait une place pour lui.

Il s'appelait Lancelot du Lac et il eut en effet la chance d'obtenir, non seulement une place, mais une place de choix.

Avec tant de chevaliers désireux de se joindre à lui, Arthur pouvait se permettre de choisir les meilleurs pour sa Table Ronde. Et c'est ce qu'il fit. Jamais n'avaient été rassemblés tant de vaillants héros depuis que les Romains avaient été chassés du pays. Galaad, Perceval, Lancelot, Gauvain, Guenièvre. La liste en est longue. Sinon que Guenièvre n'était pas exactement un chevalier mais l'épouse d'Arthur. Cependant elle s'asseyait souvent à la Table Ronde où elle était réputée, parmi l'assistance, pour sa sagesse et ses bons conseils.



*Excalibur, l'épée du roi Arthur.*

Un autre personnage s'asseyait souvent, lui aussi, à la Table Ronde sans être un chevalier. C'était un Druide, une sorte de prêtre doublé d'un faiseur de miracles. Son nom était Merlin et, pour les gens du peuple, il était Merlin l'Enchanteur. Les chevaliers, qui le craignaient, ne manquaient pas de l'appeler « Seigneur ». Arthur, qui le connaissait mieux le traitait de « vieux fou » mais c'était, dans la bouche du roi, un terme d'affection. Après tout, c'était Merlin qui avait planté l'épée dans la pierre et contribué à faire d'Arthur le grand monarque qu'il était devenu. Ceci est véridique, encore qu'un autre sorcier (du nom d'Ansalom) se prétendît le seul artisan de cet exploit.

Personne n'aimait Ansalom bien que rares fussent les chevaliers, même les plus braves, prêts à le traiter ouvertement de menteur. Ansalom était un être malfaisant et d'un caractère exécrationnel. Le genre de sorcier prêt à détruire vos récoltes comme rien. Et, comme personne ne tenait à voir ses récoltes détruites, les gens veillaient à se tenir à l'écart d'Ansalom.

la Table Ronde se trouvait à la cour du roi Arthur, dans une ville appelée Camelot, une ville qui offrait un spectacle superbe, surtout en été avec les oriflammes flottant en haut des tours et le soleil scintillant sur les armures polies des hommes d'armes. Spectacle peut-être moins exaltant en hiver avec les oriflammes rabattues par la pluie et les armures attaquées par la rouille. Mais il faut dire qu'Arthur séjournait rarement à Camelot en hiver. Il allait en général s'installer en Cornouailles.

non loin de Camelot, facilement accessible à cheval, se trouvait une ferme. Rien d'imposant, d'énorme, de spectaculaire, encore qu'elle fût tenue par un homme libre et non par un serf. Cette ferme était située à cinq kilomètres environ au nord d'un bourg du nom de Glastonbury où se tenait un marché très proche de Camelot, mais la route était tellement sinueuse qu'en atteignant la ferme on avait parcouru près de dix kilomètres. Par ailleurs, la ferme ne recevait guère de visiteurs. Pourquoi s'y seraient-ils rendus ? S'ils avaient besoin de produits fermiers, ils allaient les acheter au marché de Glastonbury. La ferme était donc très isolée. Elle était, en outre, à peu près dénuée de tout confort, même le plus élémentaire. Bref, c'était un lieu aussi éloigné des splendeurs de Camelot que l'on pouvait l'imaginer. Dans cette ferme, vivait le jeune enfant adoptif du fermier dont le nom était John, et la femme de John, miriam ou, plutôt, Mary comme on l'appelait le plus souvent. Le jeune garçon, lui, s'appelait Pip. Pip menait une vie tranquille, paisible, sans histoires, marquée par le lent déroulement des saisons, interrompue seulement par le bourdonnement paresseux des insectes de l'été, ou les chants matinaux des oiseaux...



## La mission de Pip

— Je vais te tuer, moucheron ! Je vais te massacrer, te reduire en chair à pâté ! Je vais t'arracher la tête et te la fourrer sous le bras !

C'est Jake le Teigneux qui parle, Pip. Un garçon plus âgé que vous de trois ans et bien plus fort. Son père s'appelle aussi Jake — Jake le Fléau. Cinq frères ,trois plus jeunes, deux plus vieux, quatre sœurs toutes plus vieilles. Dans l'ensemble, c'est une famille de malfaisants. Ils vivent de rapines sur le marché de Glastonbury où vous vous trouvez en ce moment. C'est très tôt le matin et il n'y a presque personne ; votre père adoptif, John le Fermier, vient toujours de bonne heure au marché pour y décharger ses légumes. Malheureusement, il est parti chez le forgeron pour acheter un nouveau harnais pour cheval. Vous êtes donc tout seul sur la charrette, adossé à un sac de carottes, et Jake le Teigneux vient de surgir devant vous. Et il n'a pas l'air de vous vouloir du bien.

Amène-toi, moucheron ! Descends de ta carriole que je te mette en pièces détachées, on pourrait débattre des raisons de l'attitude de Jake le Teigneux, une enfance malheureuse, le manque total d'un modèle à suivre, mais ça ne changera pas grand-chose pour vous, Pip. Regardez autour de vous. Pas un chat en vue sur toute la place du marché. Personne. Il est trop tôt. Et John le Fermier ne sera pas revenu avant une demi-heure.

Vous allez être contraint de vous battre contre lui. Vous battre, ou alors c'est lui qui vous tue, vous massacre, vous arrache la tête et vous la fourre sous le bras, bref vous réduit en chair à pâté. Vous n'avez guère le choix. Combattre ou fuir et vous ne pouvez pas fuir car John ne vous retrouverait jamais. Donc, c'est l'affrontement. Vous avez vos dés ? Jake le Teigneux a **20 points de vie**, ce qui correspond à la moyenne pour un garçon de son âge. Descendez lentement de la charrette, Pip, surtout ne le quittez pas des yeux ; le gaillard a l'habitude de se jeter sur son

adversaire à la moindre inattention, ce qui lui donne l'avantage de frapper le premier, chose à éviter à tout prix. Donc, approchez-vous de lui à pas comptés en le surveillant de près. Vous pourrez peut-être passer à l'attaque avant lui. Attention ! Vous lancez le dé une fois pour vous et une fois pour Jake le Teigneux. Celui qui obtient le meilleur score assène le premier coup. Tournez autour de lui, toujours avec lenteur. Ne vous pressez surtout pas.

— Allez, amène-toi, moucheron, que je te... Il parle trop. Profitez-en. Essayez de lui aplatir le nez. Ce n'est pas facile de lui atteindre le nez : il faut sortir un 8 au lieu d'un 6. Mais si vous le touchez, vous marquez un *double* dommage. Bon, inutile de s'étendre là-dessus. Lancez les dés et ouvrez les hostilités. Pas de risque de mort dans cette bagarre. Elle s'arrêtera dès que le premier combattant aura perdu au moins **10 points de vie**.

Si vous êtes le premier à perdre **10 POINTS DE VIE** ou plus, rendez-vous au 1. Si c'est Jake le Teigneux, rendez-vous au 2.

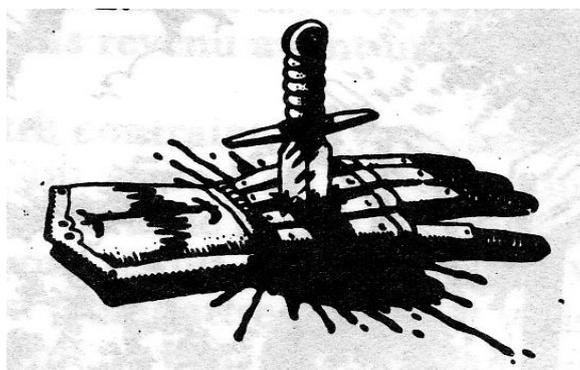


*Jake le Teigneux vient de surgir devant vous*

## 1

Oh, mon Dieu, il vous a à moitié estourbi. Une ecchymose à la joue, le nez endolori, les jointures à vif, les vêtements déchirés et terreux à force de vous être roulé sur le sol. Sans compter le superbe cocard que vous aurez à l'œil demain. Ne vous inquiétez pas trop pour ces **points de vie** perdus. Ils seront récupérés en quelques heures. Tout le monde est dans le même cas (sauf les morts, bien entendu). Vous récoltez 1 **point de vie** pour chaque heure passée après le combat. Donc, demain à la même heure, vous devez vous retrouver intact. A part les contusions bien sûr. Intact, c'est à dire avec votre *total de départ* de **points de vie**.

— Que ça te serve de leçon, moucheron ! Te frotte pas à Jake le Teigneux, surtout ! Ça, c'est bien lui ! Invectiver un adversaire tombé à terre. Enfin, maintenant, c'est terminé. Il s'en va en vacillant pour raconter à tout le monde comment il vous a démoli. Répugnant, non ? Si seulement vous aviez pu le sonner un peu plus durement ! Enfin, la prochaine fois, vous prendrez peut-être votre revanche. Toujours est-il que, pour l'instant, vous avez d'autres choses à faire. Comme de réfléchir, par exemple, au pétrin dans lequel vous vous êtes fourré. John sera bientôt de retour et il désapprouve les rixes. Qu'est-ce que vous allez lui raconter ? Ah, la vie est pleine de problèmes... Rendez-vous donc au 3 avant que la situation ne s'aggrave.



## 2

Ça lui apprendra ! Il se sauve en reniflant. La prochaine fois, il réfléchira peut-être à deux fois avant de s'en prendre à un plus petit que lui. Bravo, Pip, vous vous en êtes bien tiré. On fera de vous un vrai chevalier.

Ne vous inquiétez pas pour vos **POINTS DE VIE** perdus (ou les siens). Vous les retrouverez. Vous en obtiendrez 1 pour chaque heure passée après la fin de la bagarre, jusqu'à revenir à votre *total de départ*. Demain, vous serez comme neuf. D'ici là, un petit

problème se pose. Vous êtes dans le pétrin. Incroyable comme il peut être difficile de se lancer dans une bagarre sérieuse sans se fourrer dans le pétrin. Il faut trouver une explication à donner à John. Il désapprouve formellement les rixes. Eh oui, la vie est pleine de petits problèmes. Rendez-vous donc au [3](#), Pip, pour voir ce que vous réserve la suite de cette aventure.

### 3

Telle était donc la vie paisible et sans histoires que menaient John le Fermier, sa fidèle épouse Mary et Pip. Les labours, les semailles, les récoltes, les bons et les mauvais jours. Et justement, grâce à une vente avantageuse de rutabagas au marché de Glastonbury, Mary avait acheté des poules pondeuses. Il y avait donc maintenant des œufs à manger à la ferme. Si cela vous paraît négligeable, pour eux c'était un don des dieux. Quand on a tant de mal à joindre les deux bouts, un œuf peut représenter un festin. (Et, entre nous, rien ne peut vous faire autant de bien qu'un œuf.)

Pip était chargé de nourrir les poules. Des volatiles stupides. Il y en avait six en tout et, un matin, elles pondirent sept œufs. Mary cria aussitôt au miracle. Il est plus vraisemblable de penser que l'une des poules avait résolu de faire du zèle. Simplement parce qu'elle aimait bien Pip. On rencontre parfois des poules de cette espèce. Tout en nourrissant les poules, Pip rêvait souvent de quitter la ferme et de partir à la quête de la renommée et de la fortune, en particulier la fortune. Il entendait toujours parler d'aventures dont les héros croulaient sous des monceaux d'or, chevauchaient, chargés de trésors, après avoir tué les Dragons qui les gardaient. Un monceau d'or aurait été le bienvenu à la ferme, songeait Pip. Il aurait contribué à dissiper la plupart des soucis de John le Fermier et de sa fidèle épouse. Le seul, en vérité, qui ne semblait pas constamment accablé de soucis c'était Pip. (Sans doute était-il trop occupé à nourrir les poules et à se battre sur la place du marché, hein... cchuttt !...)



**3** *John le Fermier parle à un gaillard massif portant l'insigne de sergent d'armes.*

parfois, Pip rêvait d'être admis parmi les chevaliers de la Table Ronde, de sortir de Camelot chevauchant un fier destrier pour partir à la recherche d'aventures et de monceaux d'or, mais ce n'était bien sûr qu'un rêve. Ces histoires-là ne vous arrivent jamais dans la vie. Non que la Table Ronde, à l'époque, eût refusé certains concours bénévoles, même venant de Pip. Tout n'est pas que tournois et libations dans la vie d'un chevalier. Ni dans celle d'un roi, d'ailleurs. Parfois, les affaires de l'Etat sont lourdes à porter. Elles peuvent aller d'une mauvaise récolte dans le royaume à la menace d'une nouvelle invasion de ces fous de Romains. Ou même à une multiplication de Dragons. Les Dragons sont une espèce assez rare, certes, mais de temps à autre (quand il pleut durant la première quinzaine d'août) ils deviennent prolifiques et au mois de juillet suivant on a l'impression qu'ils grouillent partout. Plus question de tournois pour les chevaliers dans ces conditions : ils sont bien trop occupés à galoper de toutes parts pour tuer les Dragons, ou à soigner les brûlures qu'ils ont reçues.

Néanmoins, dans le cas présent, les Dragons ne posaient pas de problèmes particuliers. Le mois d'août précédent avait été superbe. Les difficultés venaient d'Ansalom. Du sorcier Ansalom. En un mot Ansalom commençait à faire par trop parler de lui. Pas un jour ne s'écoulait sans que le roi Arthur reçut des doléances à son sujet.

Sire, je vous adjure, il a mis la nielle dans mon blé.

Sire, je vous adjure, il a volé mon cochon.

Sire, je vous adjure, il a asséché mon fossé. C'était la vérité, la pure vérité. Ansalom était une plaie, un poison, un fléau de la plus belle eau. Pire que les Romains, pire que les Dragons. Et, circonstance aggravante, il inspirait une peur bleue à bien des chevaliers. Les chevaliers sont des combattants valeureux devant tous les dangers physiques, mais les phénomènes magiques les désarçonnent. Et chacun sait que le sorcier Ansalom était un expert en magie. Aussi, lorsque le roi Arthur suggéra à Perceval, Galaad ou tout autre de ses fidèles d'aller régler son compte au sorcier Ansalom, reçut-il des réponses évasives :

Bien sûr, Sire, mais il faut que j'aie redresser des torts à Tintagel.

Bien entendu, Sire, malheureusement, je pars à l'instant pour la Quête du Saint-Graal.

Et ainsi de suite. Découragé, Arthur chargea le brave roi Pellinore de cette mission périlleuse, mais Pellinore se perdit dans la forêt environnant le Château des Ténèbres du sorcier Ansalom. (Il avait un sens de l'orientation déplorable, Pellinore). Merlin aurait pu intervenir dans l'affaire, étant sorcier lui-même, mais Merlin était à ce moment-là introuvable et, selon certains bruits absurdes, il s'était lancé dans une idylle avec une jeune créature de rêve. A son âge, cela ne tenait pas debout, mais toujours est-il qu'on ne pouvait lui mettre la main dessus. Le sorcier Ansalom pouvait donc, à sa guise, multiplier ses méfaits. Tandis que le roi Arthur s'efforçait de résoudre ces préoccupantes affaires d'Etat, un curieux et remarquable événement, bien qu'il passât totalement inaperçu à Camelot, révolutionnait la ferme de John où il se déroulait. Pip était précisément en train d'exhorter une poule, en vertu du principe que quelques encouragements pouvaient inciter la volaille

à accélérer la ponte, lorsque Mary avait surgi dans le poulailler, plus pâle qu'un sac de farine.

Pip, dit-elle. Et elle se tut. Oh, Pip ! Et elle s'interrompit encore pour prendre appui contre un piquet voisin.

Maman, que se passe-t-il? demanda Pip avec anxiété. (Bien que Mary ne fût que sa mère adoptive, il l'appelait toujours maman. A l'époque de la Chevalerie, la politesse jouait un rôle essentiel). Vous n'êtes pas malade ?

Malade ? Elle promène un regard distrait autour d'elle, considère le poulailler, les poules qui se sont rassemblées en cercle, curieuses, hochant la tête, évaluant la situation de leurs petits yeux brillants en boutons de bottine. Malade ? Non, non, je ne suis pas malade. Je ne crois pas. Oh, Pip, des hommes sont venus.

Des hommes, maman ? demanda Pip.

Des nobles, Pip. Des seigneurs. Des chevaliers. Des chevaliers de la Table Ronde. Avec leurs chevaux et leurs pages. Ils sont dans la cour en ce moment. Ils parlent à ton père.

Elle vacille un peu, comme si elle était sur le point de s'évanouir, mais elle se cramponne à son piquet et reste debout, ouvrant des yeux comme des soucoupes.

Ils te réclament, Pip ! Ils te réclament, toi.

Ils me réclament, maman ?

Ils te réclament, oui, Pip.

Pip ! Pip ! Où es-tu, Pip ?

C'est la voix de John qui vous appelle.



3 *Votre nouveau cheval est harnaché  
d'une cotte d'armes d'aspect sinistre.*

**Vous** prenez donc le bras de Mary et vous la guidez hors du poulailler dont vous oubliez de fermer la porte à cause de toutes ces balivernes à propos de chevaliers, si bien que les poules se précipitent à votre suite pour voir à quoi ressemble le vaste monde. Quoi qu'il en soit, c'est bien la vérité, du moins selon toute apparence. La cour de la ferme est remplie de géants en armure avec des épées et des lances et de grands destriers hennissants. Ce ne sont pas des chevaliers. Mary se trompait sur ce point, mais des hommes d'armes, une escorte, pourrait-on dire, venue de Camelot car ils portent les couleurs du Roi et arborent son oriflamme. Ils sont au moins une douzaine avec des mines particulièrement farouches. John le Fermier parle à l'un d'eux, un gaillard massif sanglé dans sa cotte de mailles et portant l'insigne de sergent d'armes.

Pip, dit John le Fermier qui semble tout aussi pâle et tout aussi dérouté que Mary, ces hommes veulent t'emmenner avec eux.

Le chef veut te parler, explique d'un ton brusque le sergent d'armes.

Me parler ? A moi ?

Si tu t'appelles Pip, oui. C'est bien ton nom ? Vous acquiescez, confondu.

Alors, c'est réglé, dit le sergent d'armes. Va chercher le cheval de rechange, George ! Et, tourné vers vous lorsque l'un de ses hommes a amené la bête : Tu sais monter à cheval, oui ?

Encore une fois, vous inclinez la tête, bien que ce cheval ait deux fois la taille du poney de la ferme. Et harnaché d'une cotte d'armes que vous ne reconnaissez pas : une cotte d'armes très étrange, d'aspect presque sinistre. Sans compter qu'en plus le cheval est noir, noir comme la nuit).

Bon, allez, hop, en selle ! dit le sergent d'armes en désignant l'un des étriers. Puis s'adressant à John à part, il ajoute

On te ramènera le petit dans un jour au plus, fermier. T'inquiète pas. Les gars et moi, on va bien s'occuper de lui. Tant qu'on est là, il ne risque rien. C'est le type même du soldat de fortune anglais, la ruine du pays.

— Allons, Pip, dit-il, à cheval !

allez-vous partir sans hésitation? Dans ce cas, ?rendez-vous au [4](#).

protestez-vous, criez-vous, essayez-vous de lancer des coups de pied, de vous sauver ? Alors, rendez-vous au [5](#).

#### 4

En équilibre précaire sur le dos du grand cheval noir avec ses sombres armoiries, vous vous éloignez de la ferme de vos parents adoptifs, tout d'abord en suivant la route familière de Glastonbury, pour emprunter bientôt des sentiers peu connus et, au bout d'une heure, vous retrouver complètement perdu.

Les hommes d'armes semblent sûrs de leur direction et, même en pénétrant dans une épaisse et lugubre forêt, ils ne donnent aucun signe d'inquiétude. Ils ne cessent de bavarder entre eux, en particulier de la médiocrité de la nourriture à la cantine de Camelot, ce qui vous étonne car vous vous figuriez qu'à camelot tous mangeaient comme des princes ;

mais peut-être après tout, seuls les chevaliers et les nobles mangent-ils comme des princes ? La progression est lente dans la forêt, si bien que le soleil est déjà bas dans le ciel lorsque vous débouchez soudain dans une vaste clairière au centre de laquelle se dresse une construction de bois. Non, non, pas une cabane, mais une sorte de fort de rondins. Pas aussi grand que les vrais châteaux, bien sûr, mais de dimensions respectables. Certainement beaucoup plus grand, que votre ferme ou toutes les autres maisons que vous avez vues à Glastonbury. Avec un pont-levis de rondins enjambant un profond fossé aux eaux immobiles. Il n'y a pas de sentinelles sur le chemin de ronde, seulement des corbeaux qui se mettent à croasser à l'approche des cavaliers. Comme, de toute façon, vous ne pouvez faire autrement que d'entrer dans cette forteresse inconnue, rendez-vous donc au [6](#) pour savoir ce qui va se passer.

## 5

Ça se présente mal, Pip. Ils sont trop nombreux, ces hommes-là, trop forts et trop rapides en besogne. Ils veulent vous hisser sur cet énorme et sinistre cheval noir et ils menacent, si vous vous montrez rétif, de vous fourrer dans un sac pour vous emporter. Ce n'est sans doute qu'une manœuvre d'intimidation mais, tout de même, vous feriez bien d'accepter ce qu'ils vous demandent, en vous rendant au [4](#).

## 6

Les sabots des chevaux résonnent sur le pont-levis de rondins et votre troupe passe sous une voûte de bois pour entrer dans une cour pavée de pierre. C'est la première fois que vous pénétrez dans un château (surtout un château de bois) mais si vous vous attendiez à voir surgir une troupe de serviteurs, quelle déception ! La seule foule qui émerge d'une petite porte fermée d'un rideau dans le mur nord est un bossu, à la démarche traînante, vêtu d'un justaucorps de cuir et de jambières déchirées. Il



**6** *Le bossu est presque chauve et il claudique en raison d'un pied bot.*

porte, négligemment passée sous sa ceinture, une dague d'aspect inquiétant. Il est presque chauve et il claudique en raison d'un pied bot (le gauche). Il a la lèvre inférieure pendante et, de plus, il louche. Pour tout dire, il paraît en triste état. Cette créature traîne vers vous son pied bot et s'immobilise juste à temps pour arrêter votre monture qui recule, apeurée, puis il vous considère de ses grands yeux noyés et clignotants (marron l'un et l'autre, comme vous pouvez le constater).

Ahr, gargouille-t-il au bout d'un moment. Mais c'est bien Pip. Maintenant, vous autres, vous pouvez retourner à vos tâches d'agents de la maréchaussée.

D'accord, Igor, dit vivement le sergent d'armes, visiblement terrifié par cette créature, mais soucieux de ne pas le montrer. Il fait pivoter son cheval et toute sa troupe refranchit le pont-levis de bois. Et, derrière eux, bien qu'il n'y ait personne, la herse s'abat et le pont se relève. Vous voilà seul, tête à tête avec Igor.

Pied à terre, commande Igor, laisse aller la jument. Elle trouvera son chemin toute seule. Et, comme vous n'avez guère le choix, vous descendez de cheval.

Par ici, jeune Pip, par ici. Ahrrr, dit Igor qui repart en traînant la patte vers la petite porte du mur nord par laquelle il est arrivé. Suis-moi... Ahrrr. Le maître veut te voir, ahrrr.

Et il continue à avancer, roulant comme un bateau sur la houle avec son pied bot. Et comme, là non plus, vous n'avez guère le choix, vous le suivez le long d'un couloir obscur éclairé par des torches (mais pourquoi les torches ne mettent-elles pas le feu aux parois de bois ?), vous franchissez un porche, vous longez un second couloir et vous entrez dans une pièce, petite mais joliment meublée d'une table, de plusieurs chaises avec des volumes reliés de cuir sur des étagères autour des murs, un globe terrestre près de la table et, sur cette table, des compas, des boussoles, du parchemin, une plume d'oie, de l'encre, des poudres, des potions et Dieu sait quoi encore. Non que vous prêtiez une grande attention à la pièce, car Igor est la proie d'une extraordinaire transformation : sa bosse s'efface, son pied bot se redresse. il devient plus grand, plus mince, de longs cheveux blancs coiffent sa tête et une longue barbe grise lui couvre le bas du visage. Ses hardes, elles aussi, se transforment : son justaucorps de cuir et ses



**6** *A la place d'Igor le boîteux, se tient un grand vieillard vêtu d'une longue robe blanche.*

misérables jambières. Ses yeux cessent de loucher et virent du marron au bleu. Voilà, sans aucun doute, la métamorphose la plus stupéfiante, la plus miraculeuse, la plus magique à laquelle il vous ait jamais été donné d'assister. A la place d'Igor le boiteux, dans cette pièce bien rangée se tient un grand vieillard très droit, aux yeux bleus,

à la barbe grise, vêtu d'une longue robe blanche et d'un chapeau pointu (l'un et l'autre brodés de lunes, d'étoiles, de soleils, de planètes et autres symboles mystérieux).

Voilà qui va mieux, dit le vieillard, et sa voix bien posée ne ressemble en rien à celle d'Igor. Ces transformations vous causent toujours des soucis, mais les gens s'imaginent qu'un homme de ma condition a des serviteurs, même s'il ne peut pas s'offrir ce luxe. Il faut donc en passer par-là. Eh oui, ma foi, oui.

il vous dévisage de ses yeux bleus au regard perçant.

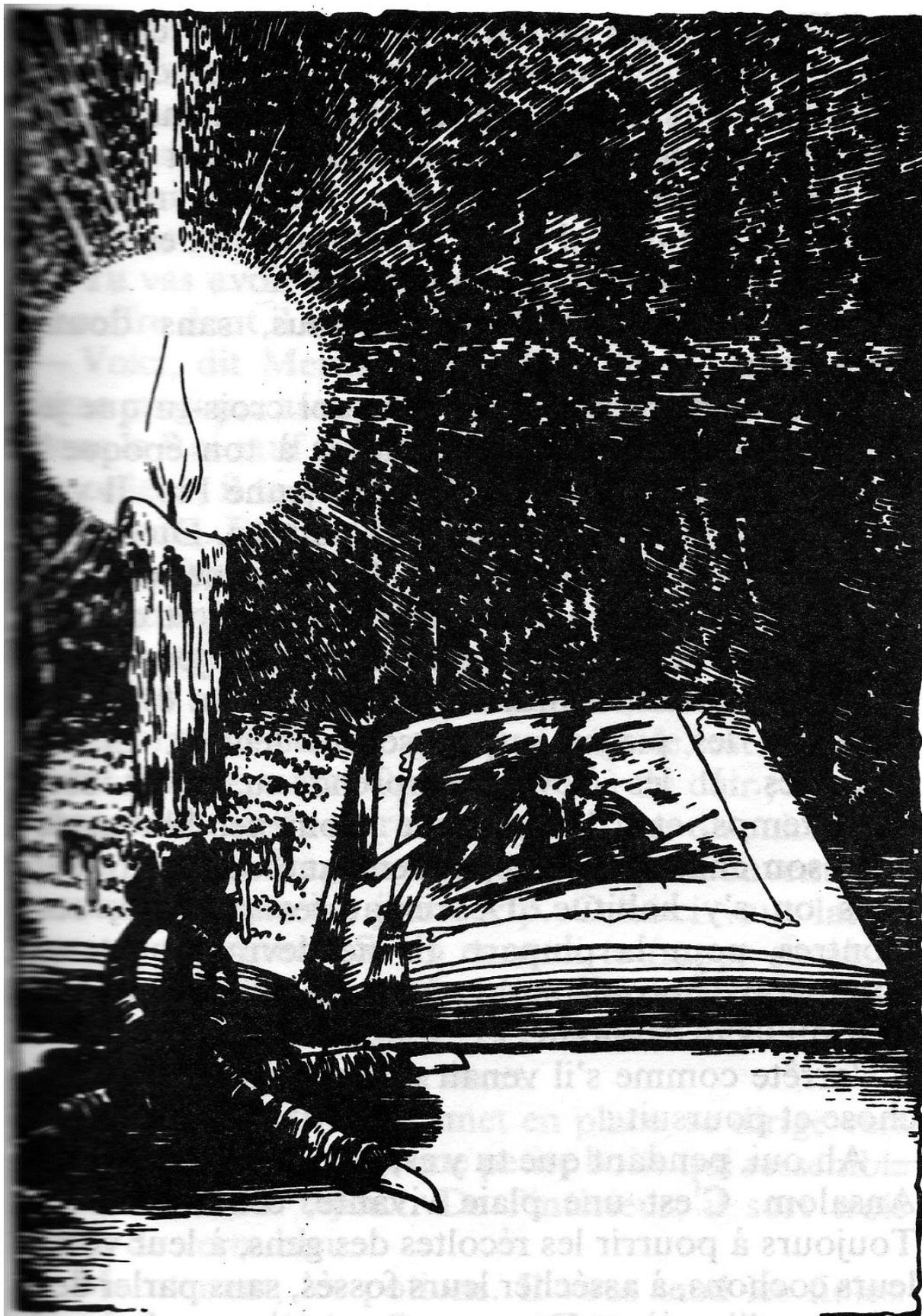
Bon. Je vois que tu es arrivé sain et sauf. Le sortilège a marché. Je savais qu'il réussirait. Alors, jeune **pip**. tu t'amuses bien ? Tu te bats avec les garçons du village... et ainsi de suite. Parfait ! Mais, pour l'instant, il y a une tâche plus importante à remplir. Il vous montre une chaise d'un geste bref de sa longue main osseuse. Assieds-toi. Écoute-moi et ne bouge pas.

Ce fut ainsi que le jeune Pip fit la connaissance de

l'un des personnages les plus étonnants que l'on pût rencontrer dans le beau royaume d'Avalon, au temps du roi Arthur, et des chevaliers de la Table Ronde. Encore qu'il aurait fallu assez longtemps à Pip pour découvrir l'identité de ce vieillard capable de prendre l'apparence d'Igor le Bossu (et sans doute de nombreuses autres créatures). En fait, le pauvre Pip était si déboussolé qu'il ne put s'empêcher de poser carrément la question :

Qui êtes-vous, monsieur? Et le vieil expert en métamorphoses au regard bleu lui répondit :  
Moi ? Mais je suis Merlin, bien sûr.

Merlin. Maintenant, vous y êtes. Ceci explique bien des choses. Merlin le Gallois. Merlin le Druide. Merlin l'Enchanteur, conseiller du roi Arthur et de tous les chevaliers qui daignent l'écouter. Le vieux sage de Camelot qui vivait dans une forteresse en rondins au milieu d'une clairière de la forêt (et parfois vivait dans une grotte et parfois dans un tronc d'arbre, et parfois Dieu savait où parce que, selon les propos mêmes du Roi, quand on avait besoin de lui, il était introuvable. On peut se demander ce qu'un personnage de l'importance de Merlin



6 *A l'intérieur du livre, figure un dessin représentant un homme à la mine particulièrement patibulaire.*

pouvait bien attendre d'un jeune garçon de ferme comme Pip. On peut se demander pourquoi il avait envoyé une escouade d'hommes d'armes du roi à la recherche d'un individu aussi insignifiant. Mais le fait est que Merlin était un peu timbré, qu'il avait une araignée dans le plafond, comme disaient certains, ou encore qu'il travaillait du chapeau, qu'il avait un grain, qu'il était dérangé, sinoque, siphonné, bref un peu marteau. Dans cet état, dû peut-être à son grand âge, ou à sa façon abusive de courir le jupon, car les rumeurs sur sa petite amie étaient véridiques (l'histoire l'atteste), Merlin entretenait l'étrange illusion que Pip n'était pas Pip mais un jeune garçon venu d'un lointain futur et logé par magie dans la robuste carcasse de Pip. Tout cela était extravagant, bien sûr, mais quand un homme comme Merlin s'est mis une idée dans la tête, tout le diable et son train ne pourraient pas l'en extirper. Et, avec cette idée trottant dans son crâne couronné de neige, tout ce qu'allait faire Merlin par la suite ne manquait pas de logique. En effet, il entreprit d'inculquer à Pip les rudiments de la magie. —' Maintenant, écoute-moi bien, dit Merlin. Le Roi a un problème. Du moins, il va en avoir un même s'il ne le sait pas encore. Geunièvre, la reine. Une femme délicieuse mais elle va être enlevée. L'enlèvement n'a pas encore eu lieu, mais il est imminent. Et désignant de la main, sur la table, un parchemin couvert de calculs et de pâtés.

Aucun doute là-dessus, reprend-il. J'ai découvert ça par l'astrologie. Saturne est dans le polygone de Jupiter, ce qui est très inquiétant dans son signe ascendant. Inutile de te dire ce que cela signifie. Elle va être enlevée. D'ici peu. Kidnappée, escamotée. Arrachée à Camelot à notre barbe, sous nos yeux. La reine en personne. Quel désastre !

Il se dirige vers une étagère proche et y prend un gros livre relié de cuir qu'il ouvre à la page 86. A l'intérieur, sur un feuillet maladroitement collé, figure un dessin au fusain représentant un homme à la mine spécialement patibulaire, aux cheveux et à la barbe noirs, vêtu d'une robe noire et tenant une baguette magique.

Et c'est ce coquin, ajoute Merlin qui va faire le coup. Ansalom. Celui qu'on appelle le sorcier Ansalom bien qu'à mon avis il ne soit pas fichu de faire la différence entre un sortilège et un fer à repasser Enfin, il faut bien reconnaître qu'il connaît deux ou trois trucs qui font leur effet. Bon, maintenant, dit Merlin en remettant le livre en place, il faut s'occuper de cette affaire. Du moins... Et là, il vrille sur vous, Pip, son regard bleu... Il faut que tu t'en occupes, *toi*. Moi, je n'ai pas le temps.

Moi, Monsieur ? demandez-vous, sans doute assez ému.

Oui, toi. Bien sûr, toi. Pourquoi crois-tu que je me sois donné le mal de t'enlever à ton époque? Pour parler aux poules ? Oh non, jeune Pip. Il y a une tâche à accomplir et tu es là pour ça. Du moins n'est-elle pas bien compliquée. Il suffit que tu pénètres dans le château du sorcier Ansalom et que tu sauves la reine. Un jeu d'enfant pour un jeune garçon bien portant comme toi. Tant que tu éviteras, bien sûr, les pièges qui te seront tendus. Et les monstres. Il les élève, comprends-tu. C'est son passe-temps, et il les laisse se promener librement dans son château ; ils répandent une odeur atroce, mais on s'y habitue. Des créatures stupides, ces montres, pour la plupart. Ils ne devraient pas te poser trop de problèmes. Le pire qui puisse t'arriver, c'est qu'ils te dévorent.

Il s'arrête comme s'il venait de se rappeler quelque chose et poursuit :

Ah oui, pendant que tu y es, je te conseille de tuer Ansalom. C'est une plaie vivante, cet homme-là. Toujours à pourrir les récoltes des gens, à leur voler leurs cochons, à assécher leurs fossés, sans parler des reines qu'il enlève. Donc, arrange-toi pour le tuer, sinon c'est lui qui te tuera. Il écarte les mains :

Donc, tu vois, ce n'est pas bien sorcier, Ha, Ha ! Je le ferais moi-même si je n'étais pas si occupé.

alors, tu vas te mettre en route, Pip, et... Attends, j'oubliais quelque chose.

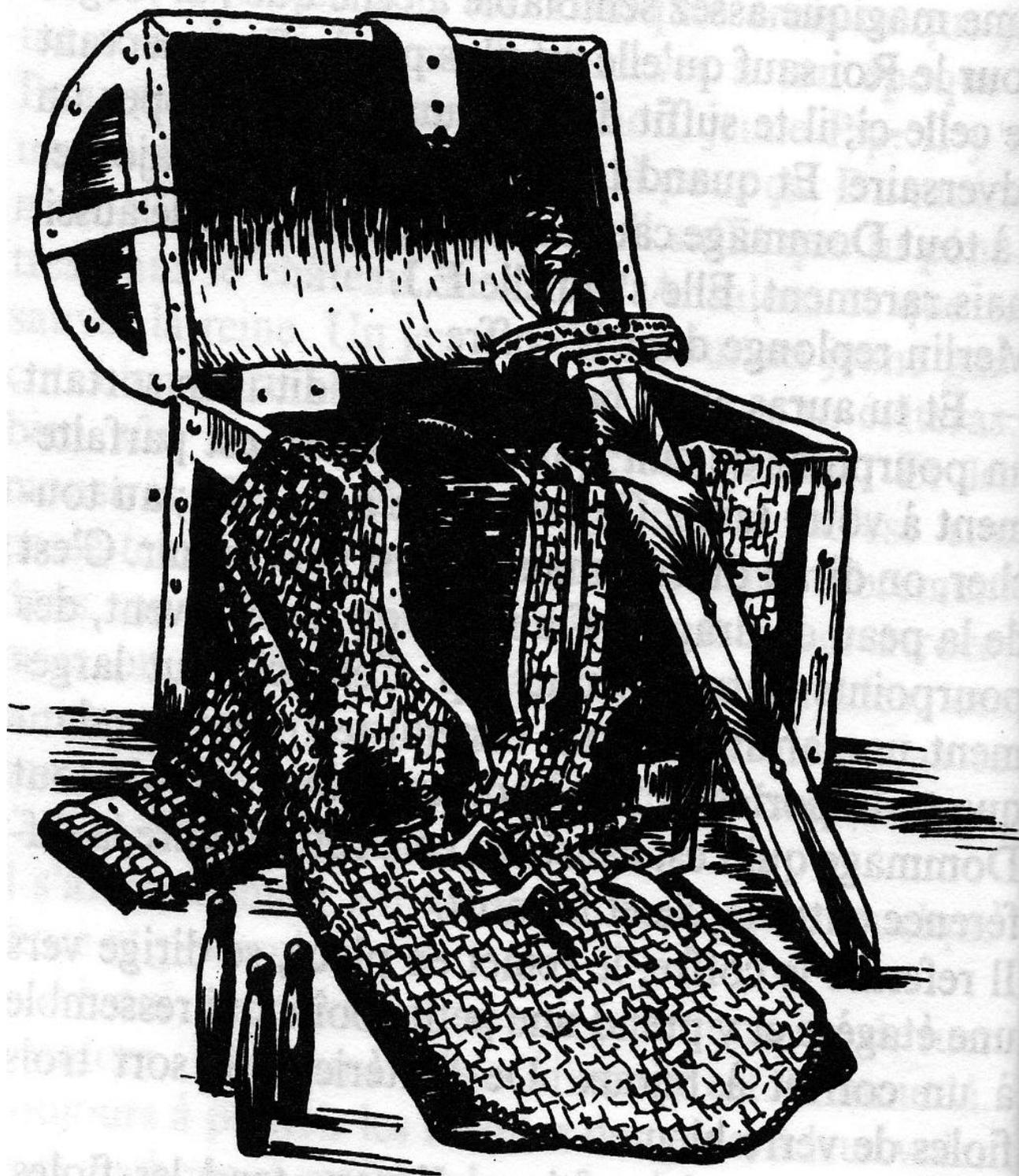
ce disant, Merlin plonge sous la table avec une surprenante agilité pour un vieillard de son âge et il tire à lui un large coffre de chêne renforcé de cornières de fer.

Tu vas avoir besoin de ça, ajoute-t-il en ouvrant le coffre dont il sort une épée.

Voici, dit Merlin, l'épée Excalibur Junior. Une arme magique assez semblable à celle que j'ai forgée pour le Roi sauf qu'elle est plus petite. En te servant de celle-ci, il te suffit de faire un 4 pour frapper un adversaire. Et quand tu l'as frappé, tu peux ajouter 5 à tout Dommage causé. Ah, et puis elle parle aussi,

mais rarement. Elle s'appelle E.J. Merlin replonge dans le coffre :

Et tu auras aussi besoin de ceci, dit-il en sortant un pourpoint de cuir qui, par miracle, est parfaitement à votre taille. Ça ressemble à du cuir ; au toucher, on dirait du cuir mais ce n'est pas du cuir. C'est de la peau de dragon. On n'en voit pas souvent, des pourpoints pareils, jeune Pip. Celui-ci vaut largement une armure. Si un ennemi te frappe pendant



6 « Tu vas avoir besoin de ça », dit Merlin,  
en ouvrant le coffre dont il sort une épée.

que tu la portes, il y a 3 points à soustraire de tout Dommage qui t'est causé. Et cela suffit à faire la différence entre la vie et la mort.

il referme le coffre, le remet en place, se dirige vers une étagère et y prend une petite boîte qui ressemble à un coffret à bijoux. De l'intérieur, il sort trois fioles de verre bleu. Maintenant, les potions. Il vous tend les fioles. garde-les avec soin. Ce sont des Potions Curatives. Un mélange secret d'huile de foie de morue et d'armoise. Le goût est horrible, mais il permet de récupérer des **POINTS DE VIE**. Avale une de ces potions et lance une fois tes deux dés (ou deux fois un seul dé) et le résultat te donnera le nombre de **POINTS DE VIE** rattrapés. Je ne peux te donner que trois fioles mais chacune contient six doses. Essaie de les faire durer. Il renifle.

Voyons, c'est à peu près tout, je pense, dit Merlin. Il fronce les sourcils. Mais non, ce n'est pas tout, tu es stupide, Pip. Tu ne m'as pas rappelé que je devais t'enseigner la magie. Sans un minimum de magie, tu n'iras pas loin dans le Château des Ténèbres du sorcier Ansalom. Montre-moi tes mains.

vous êtes toujours là, Pip ? Un peu estomaqué par cette cascade d'événements mais d'aplomb sur vos jambes, toujours « compos mentis », comme disent les Romains pour indiquer que vous êtes en possession de tous vos moyens. Est-ce qu'il ne force pas un peu la dose, le vieux Merlin ? Les Gallois sont comme ça ! ils ne s'arrêtent de parler que pour changer Heureusement, Merlin ne chante pas. Montrez- lui donc vos mains, Pip. Sinon, il ne vous laissera pas un instant de répit.

Tu as les ongles un peu sales, je vois, dit Merlin. Enfin, ça ne fait rien, tu les nettoieras plus tard, avant d'être présenté au Roi. Je ne t'ai pas dit que tu allais être présenté au Roi ? Eh bien, tu le seras dès que tu auras sauvé la Reine après l'avoir fait sortir du château du sorcier Ansalom. Alors, tu verras le roi. Si tu es encore en vie, évidemment. Il t'armera même peut-être chevalier, qui sait ? Maintenant, où en étais-je ? Ah oui, tes mains. Il considère un instant vos mains, puis se rend à la table et trempe la plume d'oie dans l'encre.

Tiens-toi tranquille, dit-il, ne bouge plus. Et, aussitôt, il vous trace au creux de chaque paume un cercle avec une étoile inscrite à l'intérieur. Et aux contours très précis, avec ça. Puis, tenant vos mains pour les immobiliser, il vous dessine un petit cercle ; l'extrémité de chacun de vos index ; celui de la main droite d'abord, puis celui de la main gauche.



**6** *Merlin vous trace au creux de chaque paume un cercle avec une étoile inscrite à l'intérieur.*

Maintenant, reprend-il, je vais écrire quelque chose et tu vas me dire si tu peux me lire. Sur quoi il déchire un morceau de la feuille de parchemin couverte de calculs et, après y avoir tracé quelques mots, il vous le tend.

Sur le bout de parchemin, il a écrit :

## DOIGT DE FEU 1

Si vous prononcez les mots à haute voix, répondant ainsi à sa question, rendez-vous au [7](#). Si vous vous contentez d'acquiescer de la tête, allez directement au [8](#).

### 7

A peine avez-vous prononcé les mots « Doigt de Feu 1 », qu'un Éclair jaillit du bout de votre index droit, frôlant la barbe de Merlin et mettant le feu à l'un des volumes reliés de cuir sur les étagères. Aussi étonnant que cela puisse paraître, Merlin paraît habitué à ce genre de phénomène et il se contente de lancer le contenu de l'encrier sur le livre pour l'éteindre. Rendez-vous au [8](#).

### 8

Vois-tu, dit Merlin, tu viens d'apprendre un important tour de magie. Un sortilège, pourrait-on dire. Chaque fois que tu diras « Doigt de Feu 1 », le bout de ton index droit lancera un Eclair qui frappera la cible que tu auras visée. Il suffit de pointer le doigt dans la bonne direction. Le coup ne rate jamais. Et il cause 10 Points de Dommage à l'objectif touché. Tu te rends compte ? Il est plus dangereux qu'une épée. Et si tu dis « Doigt de Feu 2 », il se passera la même chose avec ton index gauche. Il vous dévisage avec sévérité.

Maintenant, souviens-toi de deux choses. La première, c'est que le sortilège ne fonctionne que cinq fois à chaque doigt. Tu as donc 10 Éclairs en tout alors ne les gaspille pas sous prétexte de t'entraîner ou pour épater tes voisins. Ensuite — et là il prend une expression d'une extrême gravité — tu ne dois jamais, *jamais* dire : Doigt de Feu 1 ou Doigt de Feu 2 avec les mains dans les poches sinon tu t'infligeras une grave blessure.

Son long index osseux se dresse, et il le braque droit sur votre nez, si bien que vous espérez de toute votre âme que Merlin ne possède pas d'Éclairs en réserve dans ses doigts. Mais ce n'est pas tout, jeune Pip, déclare-t-il, loin de là. Dans les paumes de tes mains sont maintenant cachées deux grosses Boules de Feu magiques. Deux seulement. Une dans chaque main. Ce sont tes armes les plus puissantes. Elles valent 75 Points de Dommage chacune quand elles frappent. 75 ! Parfaitement. Voilà qui suffit largement à régler son compte à Ansalom, je te le garantis. Il se met à tousser. Le problème, c'est qu'elles ne touchent pas toujours l'objectif visé. Il faut que tu jettes les dés, exactement comme lorsque tu te bats. Si tu n'obtiens pas au minimum 6 avec les deux dés, alors tu as raté complètement ta cible. Voilà ta Boule de Feu perdue — et tu n'en as que deux en tout. Alors, tâche de réussir ton lancer de dés. Tu cries d'une voix forte et claire : « Boule de Feu partie ! » Puis tu lances les dés pour voir si tu as atteint l'objectif. Voilà la méthode. Donc, Pip, tâche de ne pas gaspiller tes boules de Feu et, surtout, utilise-les contre Ansa-lom. Daibach, hurle Merlin qui, dans son excitation, se met à parler gallois.

a ce point-là de la conversation (ou plutôt de ce monologue), un grand fracas retentit au-dehors comme si des hommes martelaient les cloisons de bois. agitaient des clochettes et criaient pour attirer l'attention. Et c'est précisément ce qui se passe car le pont-levis étant relevé, il est impossible de pénétrer dans le château.

— Tiens, dit Merlin en souriant à part lui. Voilà sans doute les messagers du Roi qui viennent nous annoncer l'enlèvement de la Reine. Exactement à l'heure prévue selon les antiques rouleaux des pyramides. Mais nous sommes prêts à les recevoir, n'est-ce pas, Pip ? Du moins, toi, tu l'es. Je vais de ce pas les prévenir que tu vas débrouiller ce sac de nœuds. Et il s'en va, reprenant dans le couloir la forme d'Igor pour informer les messagers du Roi que Pip, le brave Pip, est prêt à se mettre en campagne pour délivrer la reine Guenièvre, prisonnière du sorcier ansalom dans sa sombre citadelle.



## La Reine Guenièvre a disparu

Quel scandale ! Quel esclandre ! Quel foin dans les chaumières, pour employer une expression familière. Branle-bas de combat dans toute la ville de Camelot, dans le royaume entier d'Avalon. La Reine enlevée. Impossible ! Jamais un drame pareil ne s'est produit ; mais il vient précisément de se produire.

Et la façon dont il s'est produit vous glace les sangs. Pas le moindre avertissement. Pas de déclaration de guerre. Pas d'attaque contre le château. Pas de révolte de nobles ou de vilains. En fait, tout bien considéré, la journée avait été très ordinaire. Il y avait eu une réunion de la Table Ronde dans la matinée, sans rien de bien exaltant au programme. Lancelot avait établi une liste des torts à redresser, et les chevaliers se les étaient équitablement répartis. Bedevere s'était plaint de gouttières défectueuses (il en avait la hantise). Galaad avait fait un bref rapport sur les méfaits des Dragons, dont l'activité semblait pour le moment en veilleuse. Perceval avait suggéré que des volontaires partent à la recherche du roi Pellinore, toujours égaré dans la forêt, et il avait été convenu à l'unanimité de créer une sous-commission pour étudier le problème de plus près. Bref, tout s'était déroulé selon la routine, sans l'ombre d'une fausse note.

Puis le roi Arthur avait tenu son audience publique durant laquelle il jugeait des disputes entre ses sujets et écoutait leurs doléances. (« Sire, je vous adjure, le sorcier Ansalom a

volé mon cochon ».) Mais, même à cet égard, Ansalom ne s'était pas montré plus enquiéquant qu'à l'accoutumée. Cependant, la reine Guenièvre n'avait assisté ni à la réunion de la Table Ronde, ni à l'audience publique, car un simple coup d'oeil aux deux ordres du jour l'avait persuadée que les problèmes à résoudre étaient si simples que même des hommes étaient capables de les résoudre sans son assistance. Elle s'était donc rendue dans son cabinet de travail pour y écrire certaines lettres importantes à un cousin d' Ecosse à propos de l'augmentation éventuelle des importations de haggis (qui sont, comme chacun sait des panses de brebis farcies d'abats). Deux dames d'atours et trois filles d'honneur lui tenaient compagnie, selon la coutume en vigueur à Camelot. Elle était en outre protégée par quelques hommes d'armes, une garde d'honneur qui veillait derrière la porte, la main au pommeau de l'épée, l'air farouche, également selon la coutume. Il n'y avait qu'une seule porte pour entrer dans le cabinet de travail et, par conséquent, une seule porte pour en sortir. C'était une pièce de faible superficie, avec très peu — sinon aucun — d'endroits où se cacher. Nul ne s'attendait à un incident pire qu'une tache d'encre malencontreuse (d'ailleurs improbable, car la Reine était réputée pour sa dextérité à manier la plume). Quand, soudain, les hommes d'armes en faction derrière la porte, entendirent les dames d'atours et les filles d'honneur au-dedans de la pièce se mettre à pousser des hurlements stridents. Naturellement, les soldats dégainèrent leur épée et se précipitèrent à l'intérieur en faisant beaucoup d'embarras à la façon de bien des hommes en situation critique, pour découvrir que la Reine avait disparu. Ils ne purent tirer aucune explication logique des dames et des suivantes qui clamaient à l'unanimité que Guenièvre s'était bel et bien volatilisée alors qu'elle était assise à sa table. Pas même un petit nuage de fumée n'avait marqué cet escamotage mystérieux. Le sergent d'armes, qui les soupçonnait d'inattention, exigea une fouille systématique de la pièce en insistant sur l'existence possible de doubles cloisons ou de passages secrets. Mais il fallut se rendre à l'évidence : il n'y avait ni doubles cloisons, ni passages secrets, et la Reine s'était évanouie sans laisser de traces. A contrecœur, chacun alla faire son rapport au roi Arthur qui achevait son audience publique lorsque lui parvint la nouvelle.

Arthur, à juste titre bouleversé, perdit un instant son sang-froid. Et il se mit à proférer toutes sortes de menaces à l'encontre de ses gardes. Mais, très vite, il se calma et ordonna à son tour une fouille minutieuse de tout le château, en particulier ses alentours immédiats (il craignait que Guenièvre ne fût tombée d'une fenêtre). Cette fouille s'étant révélée infructueuse, Arthur commença à soupçonner que la disparition de la Reine tenait à quelque tour de sorcellerie. Et ces soupçons l'incitèrent tout naturellement à penser que ce voleur de porcs, cet assécheur de fossés, ce pourrisseur de récoltes, le sorcier Ansalom, y était pour quelque chose.

-Lancelot, dit-il au plus brave de ses chevaliers, il est grand temps de régler son compte au sorcier Ansalom. De le lui régler de façon définitive.

Et Lancelot qui, pour son seul bénéfice, ressentait un penchant un peu trop marqué envers la Reine, se hâta d'accepter.

Sire, dit-il, je fais seller mon cheval et je pars à l'instant pour le Château des Ténèbres du sorcier Ansalom. Seul, je lutterai contre ses gardes et ses monstres et, après les avoir exterminés, j'abattraï ce pendentif de sorcier de ma fidèle épée !

Ne dis pas de bêtises, répliqua Arthur qui n'était pas d'humeur à supporter ces rodomontades chevaleresques. Tu ne dépasserais pas même la cour du château. Ce qu'il te faut, c'est un compagnon astucieux, ingénieux, un héros en quelque sorte, rusé comme un renard et capable de déjouer et d'éventer les stratagèmes et les pièges d'Ansalom.

Merlin ! s'exclama Lancelot.

Exactement, dit Arthur et, séance tenante, il expédia à la forteresse en rondins de Merlin des messagers chargés d'annoncer la disparition de la Reine, les messagers revinrent, mais pas avec Merlin. Ils revinrent avec un jeune garçon fort nerveux et totalement désespéré qui, armé d'une épée ressemblant de façon suspecte à une version tronquée d'Excalibur, marmonnait des mots sans suite où il était question d'Éclairs et de Boules de Feu.

Cet être falot ne paraissait guère propre à résoudre la grave crise où se trouvait plongé le royaume, mais Arthur connaissait la rare obstination de Merlin et, si saugrenu qu'il jugeât le vieux Druide, il n'en conservait pas moins une considération respectueuse, bien que secrète pour ses conseils. Il donna donc l'ordre au commandant des services d'intendance de mettre quelques provisions dans un sac à dos réglementaire, avec des cordes et des crampons d'escalade, et divers autres accessoires généralement en usage dans les commandos de l'époque. Puis il fit rassembler une escorte forte de trente-six hommes d'armes pour accompagner le jeune garçon à travers la forêt jusqu'aux abords du domaine du sorcier Ansalom. L'escorte exécuta sa mission selon les consignes reçues mais elle fit promptement demi-tour, plongée dans les plus sombres pensées, issues de l'atmosphère magique dont s'enveloppait tout ce qui touchait à Ansalom. Ce ne fut qu'une fois rentrés, que les gardes se rendirent compte qu'ils avaient oublié de demander son nom au jeune garçon. Cet oubli causa dans l'entourage du Roi divers tracas et commentaires. Comme le fit sombrement remarquer Perceval, il n'y aurait aucun nom à graver sur la pierre tombale.



## Le Château des Ténèbres du Sorcier Ansalom

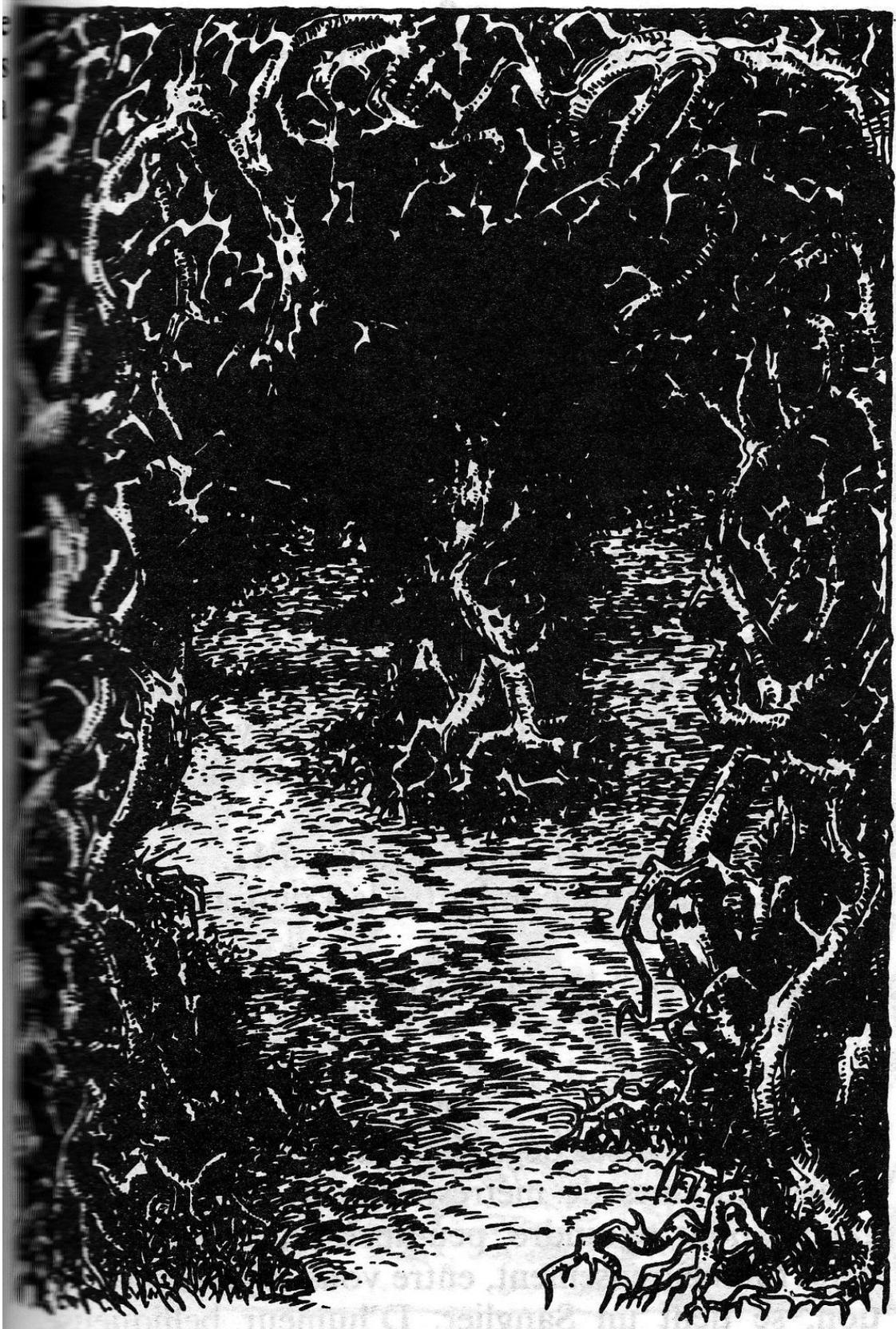
Eh bien, Pip, vous voilà au cœur de cette forêt humide et dense qui environne la lugubre citadelle du sorcier Ansalom. Quelle aventure, hein ? Quelle histoire fantastique ! Quelle partie de plaisir !... Peut-être pas tellement. Voyons un peu ce qu'il y a dans votre sac à dos : cela pourrait vous remonter le moral. Alors... Un rouleau de bonne corde solide de quinze mètres : toujours utile. Une douzaine de crampons d'escalade : parfois bien pratique. Six torches aux extrémités enduites de poix. Une lanterne et trois — non, quatre — bidons d'huile et un briquet à amadou pour les allumer. Des provisions : des sandwiches au rosbif et deux pommes. Quelques feuilles de parchemin, une plume d'oie et de l'encre pour tracer votre carte et, voyez, une dague à cacher dans votre botte (elle infligera 2 Points de Dommage supplémentaires si vous réussissez à poignarder un ennemi), un peu de baume pour les blessures (qui vous vaut 3 **POINTS DE VIE** immédiats — il y en a assez pour cinq applications). De l'ail pour donner de la saveur à vos repas ; un miroir de métal poli, un marteau, des clous et une scie. Il y a aussi une pierre d'aimant dans une petite poche latérale ; elle peut vous servir de boussole si vous vous perdez. Faites simplement une marque à une extrémité, pendez-la au bout d'un fil (il y en a quelque part dans le sac). Elle aura tendance à tourner, mais s'arrêtera en indiquant la direction du nord. Cela aussi peut être précieux.

Notez tout ceci sur votre *Feuille d'Aventure*, avec vos **POINTS DE VIE**, les Doigts de Feu, les Boules de Feu, les Potions, enfin tout ce que vous possédez actuellement. Tenez à jour cette *Feuille d'Aventure* : en y rayant ce que vous aurez utilisé ou perdu, ce que l'on aura pu vous dérober, et en y inscrivant ce que vous aurez vous-même découvert. En y indiquant également très précisément les combats que vous aurez livrés : car si vous échouez dans votre mission à votre première tentative, tous les monstres que vous aurez tués ne réapparaîtront pas lors d'une autre tentative. En revanche, vous aurez perdu à tout jamais tous vos biens. Mais cela vous sera précisé en temps voulu.

La forêt est très rébarbative, très obscure et les sentiers sont envahis d'une végétation touffue. Voyez comme ces arbres sont tordus, tortueux, avec des branches comme de vieilles mains ridées qui vous menacent. Remarquez comme on n'entend pas un oiseau chanter. Pas un seul. Peu importe. Vous avez le choix entre deux sentiers. Aussi peu engageants d'aspect l'un que l'autre. Et tous deux semblent s'orienter en direction du Château des Ténèbres du sorcier Ansalom. Quel casse-tête ! Bon, alors Pip, lequel allez-vous prendre, celui de droite ou celui de gauche ?

Si vous choisissez le sentier de droite, rendez-vous au [9](#).

Si vous choisissez le sentier de gauche, rendez-vous au [20](#).



*Vous avez le choix entre deux sentiers,  
aussi peu engageants d'aspect l'un que l'autre.*

## 9

Vous suivez le sentier de droite qui se révèle extrêmement sinueux, sans rencontrer d'autre obstacle que les branches qui s'accrochent à vos vêtements, jusqu'à une clairière distante d'environ quatre cents mètres. A l'extrémité de cette clairière, le sentier se divise en deux à nouveau mais, avant que vous n'ayez opté pour l'une ou l'autre branche, un petit problème se pose à vous. Au milieu de la clairière, il y a un Loup. Un Loup énorme, d'aspect féroce qui, le nez levé, flaire autour de lui comme s'il avait senti l'odeur de votre sandwich au rosbif... Ou la vôtre. Il s'agit de prendre une décision, Pip. Et vite ! Vous pouvez vous sauver en courant par où vous êtes venu en espérant que le Loup ne se lancera pas à votre poursuite. Vous pouvez vous battre contre le Loup, puis choisir votre sentier si vous sortez vainqueur du combat. Vous pouvez essayer de l'amadouer en lui offrant l'un de vos sandwich au rosbif.

Si vous vous sauvez, rendez-vous au [11](#).

Si vous décidez de combattre le Loup, rendez-vous au [21](#).

Si vous préférez tenter de l'amadouer, rendez-vous au [31](#).

## 10

Le sentier est assez dégagé, et facile à suivre sur plusieurs centaines de mètres. Puis il oblique vers la gauche pour rejoindre, peu après, deux autres sentiers. Malheureusement, entre vous et cette intersection, se tient un Sanglier. D'humeur belliqueuse, l'animal qui vous a vu fonce droit sur vous. Ici, pas de choix, Pip. Ou vous l'affrontez, ou vous allez être piétiné, déchiqueté.

Le Sanglier a 25 **POINTS DE VIE**. Il inflige 4 Points de Dommage supplémentaires s'il vous blesse avec ses défenses. Lancez les dés pour voir qui de vous deux encaisse le premier coup.

Si vous tuez le Sanglier, vous poursuivez votre chemin le long du sentier. Rendez-vous au [22](#). Si le Sanglier vous tue, rendez-vous au [14](#).



**10** *Ou bien vous affrontez le sanglier,  
ou bien vous allez être piétiné, déchiqueté.*

## 11

Le Loup se rue à votre poursuite. Va-t-il vous rattraper ? Lancez un dé. Si vous faites 1, 2 ou 3, il vous saisit à la gorge. Si vous faites 4, 5 ou 6, vous réussissez à vous échapper en courant à toutes jambes sur le sentier de droite. Rendez-vous au [10](#). Que se passe-t-il si le Loup vous attrape ? Désolé, mais il vous dévore. Rendez-vous au [14](#).

## 12

Un cidre excellent. N'en abusez pas, cependant ! Lorsque vous vous serez bien régalé, rendez-vous au [32](#).

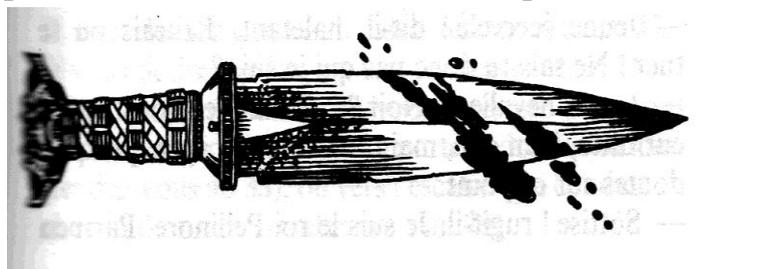
## 13

Dans le passage, vous remarquez une série d'ouvertures au-dessus de votre tête et vous n'avez que le temps de vous coller au mur pour éviter l'huile bouillante qui soudain en jaillit. Vous finissez cependant par franchir, sain et sauf, la herse. Rendez-vous au [32](#).

## 14

Vous êtes mort. Mort sans rémission. Liquidé. Occis. Feu Pip. Tracez une bordure noire autour de ce paragraphe pour mémoire. Peut-être reviendrez vous d'ici peu dans ces parages. La plupart de ceux qui tentent cette aventure y laissent, un jour ou l'autre. leur vie. Ne soyez donc pas trop déprimé. Maintenant, il faut que vous retourniez à l'entrée de la forêt où l'escorte du Roi vous a laissé et que vous *repartiez à zéro*. Vous sauverez la Reine tôt ou tard. De plus, vous pouvez tenir pour négligeables les monstres et les ennemis dont vous vous êtes définitivement débarrassés à votre première tentative, étant donné qu'ils ne seront plus que des illusions ou d' inoffensifs fantômes lors de votre prochaine expédition.

Malheureusement pour vous, tous les objets que vous avez pu découvrir jusqu'ici sont irrémédiablement perdus. Lorsque vous reviendrez aux paragraphes où vous les aviez trouvés, ils auront disparu. Avant de vous remettre en route, n'oubliez pas de calculer votre nouveau *total de départ* de **POINTS DE vie**. Reprendre l'aventure sans **POINTS DE VIE** serait stupide. En outre, si vous n'avez pas encore dressé de carte, faites-le cette fois-ci. Cela vous aidera à mieux vous y retrouver dans votre seconde exploration. Prenez note, sur la carte, de tout ce que vous rencontrez. Une carte vaut bien une épée supplémentaire, et même, peut-être, une Boule de Feu supplémentaire. Donc, vous retournez à l'orée de la forêt, Pip. Avec un peu de chance, on ne vous reverra pas ici. Rendez-vous page 59.



## 15

En atteignant le centre de la cour, vous tombez dans une trappe secrète, dissimulée sous une légère couche de terre. Rendez-vous au [36](#).

## 16

Si le vin a un drôle de goût, c'est parce qu'il est empoisonné ! Lancez deux dès pour voir l'effet qu'il a sur vous.

Si vous faites :

De 1 à 6 : vous vous tordez de douleur avant de vous écrouler, foudroyé. Rendez-vous au [14](#). De 7 à 12 : vous êtes malade comme un chien et vous perdez la moitié de vos **POINTS DE VIE**. Revenez en titubant au [32](#) et faites un nouveau choix.

## 17

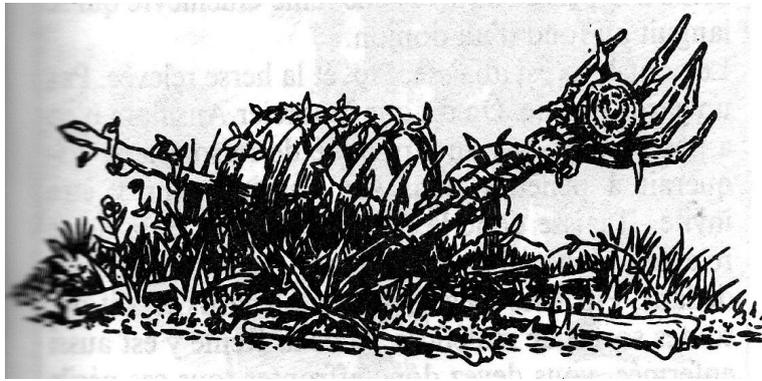
Gare à toi ! Têtedieu ! Enfer et damnation ! Haro ! Sus ! rugissez-vous (ainsi que d'autres expressions menaçantes) en dégainant Excalibur Junior, et en vous jetant sur le Chevalier Noir qui s'affale bientôt sur le dos.

Ne le tuez pas, Pip, ce ne serait pas chevaleresque. Posez-lui simplement la pointe de votre épée sur la gorge et exigez de lui qu'il retire son casque. Ce qu'il fait d'ailleurs, découvrant un large visage rubicond où ne se lisent ni crainte, ni menace comme on pourrait le croire. Jeune écervelé ! dit-il, haletant. J'aurais pu te tuer ! Ne sais-tu donc pas qui je suis ?

Le Chevalier Noir? demandez-vous avec curiosité, bien que, maintenant, vous ayez quelques doutes sur ce point.

Sottise ! rugit-il. Je suis le roi Pellinore. Parti en expédition pour aller apprendre à vivre au sorcier ansalom... à condition de trouver mon chemin dans cette fichue forêt !

sur quoi, il se remet sur son séant, se relève, s'époussette, vous salue et, montant sur un cheval d'allure piteuse, à demi fourbu, il disparaît rapidement parmi les arbres. Encore sous le coup de la surprise, vous promenez votre regard autour de la clairière, et vous finissez par remarquer un sentier à peine visible qui s'en éloigne en direction du nord-est. Rendez-vous au [22](#).



## 18

Les charrettes sont en triste état, et pratiquement inutilisables. Deux des caisses renferment de vieux sacs, une troisième est pleine de pommes pourries, les deux autres sont vides. Trois des tonneaux contiennent du cidre, les autres, du vin.

Si vous désirez goûter au cidre, rendez-vous au [12](#). Si vous désirez goûter au vin, rendez-vous au [16](#). Si ce tas de vieilleries ne vous intéresse pas, vous pouvez vous diriger vers la porte à double battant rendez-vous au [33](#), ou vers l'escalier qui conduit au chemin de ronde (rendez-vous au [29](#)).

## 19

Et voilà, Pip. Voilà où commencent les vraies difficultés. Voici le Château des Ténèbres du sorcier Ansalom. Regardez-le, surgissant d'un voile de brume comme un gigantesque monument funéraire. Sept tours (comptez-les) et pas une qui ait moins de vingt mètres de haut. De grands murs de pierre, visqueux, ruisselants d'humidité. Et un sombre fossé aux eaux immobiles, sans doute grouillant des plus infâmes créatures imaginables. Avez-vous jamais vu un endroit aussi abominable ? Vous grincez des dents à la pensée de la si belle reine Guenièvre qui se languit au fond d'un donjon. Le pont-levis est abaissé, Pip, et la herse relevée. Pas un garde en vue. On dit que le sorcier Ansalom n'en a pas besoin : pas un être doué de raison ne se risquerait à pénétrer dans son château sans y être invité. Il laisse donc le pont-



**19** *Voici le château des Ténèbres du sorcier Ansalom.*

levis baissé et la herse relevée. Vous allez rencontrer des monstres là- dedans, Pip. Des pièges, des traquenards et, dit-on, toutes sortes de maléfices. Mais la Reine y est aussi enfermée, vous devez donc affronter tous ces périls la tête haute, prêt à dégainer votre fidèle EJ. et à aller de l'avant.

Deux petites remarques avant que vous ne vous élanchez, Pip. Le château se dresse devant vous vers le nord. A partir de maintenant, toutes vos instructions vous seront données selon les points cardinaux nord, sud, est et ouest. (Ce qui facilite l'établissement d'une carte, et vous en aurez certainement besoin pour ne pas vous égarer.) Droit devant vous, c'est-à-dire au nord, s'étend une zone nue et pierreuse d'une centaine de mètres de large au-delà de laquelle se trouvent le fossé, le pont-levis et l'horrible château. En route donc. Rendez-vous au [23](#).

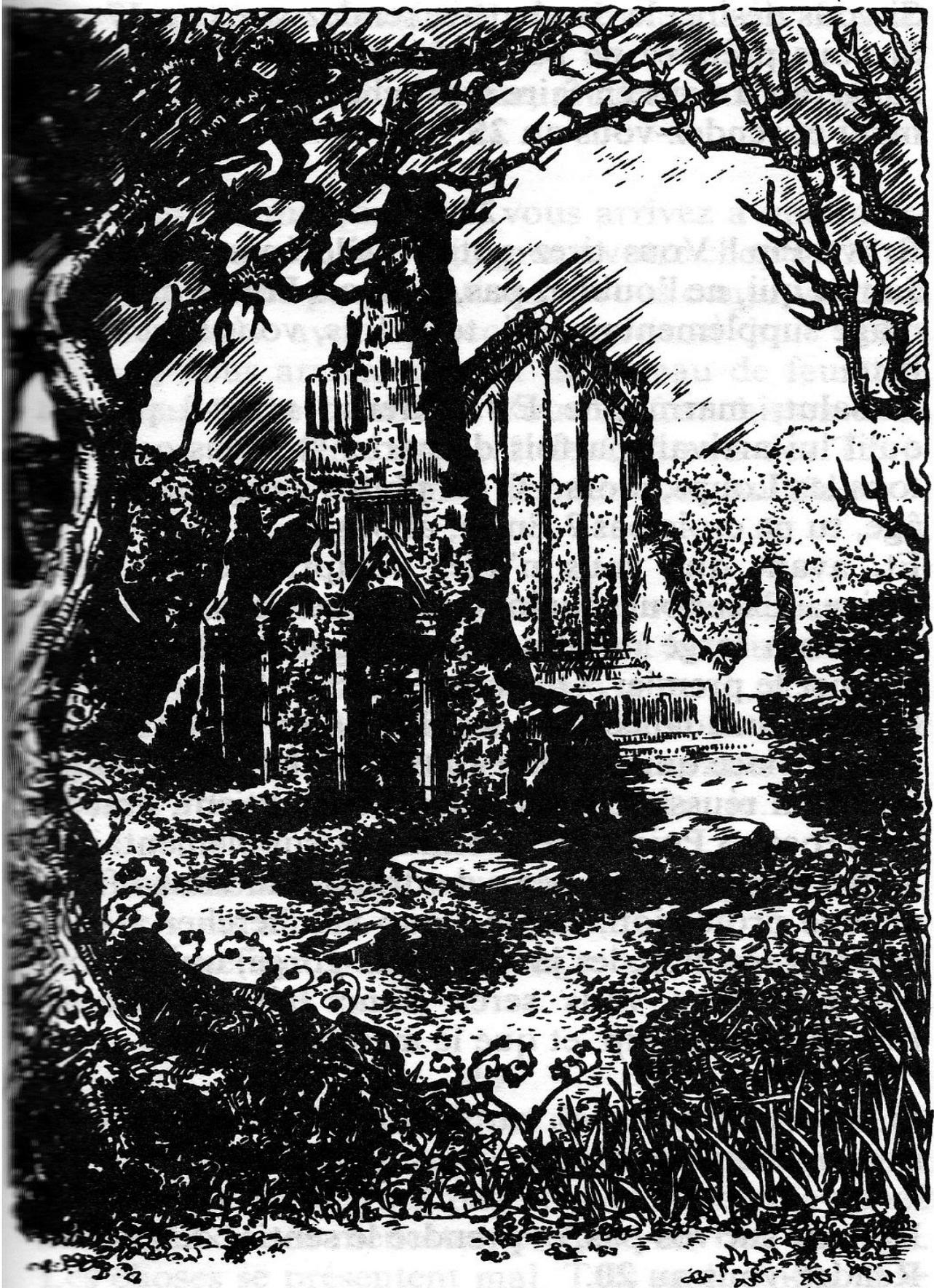
## 20

Le sentier devient plus étroit et de plus en plus envahi de verdure. Pour finir, vous devez vous frayer un passage dans un fouillis de végétation. Puis, soudain, vous débouchez dans une clairière. Au milieu de cette clairière, s'élève la ruine d'une vieille construction de pierre, les vestiges d'une abbaye aux murs tapissés de lierre. Comme cette clairière ne semble pas offrir d'issue apparente, pourquoi ne pas explorer la ruine ? Même si elle est hantée ce qui, bien entendu, n'est pas le cas. Personne ne croit plus aux fantômes, de nos jours. Excepté que nous ne sommes pas *de nos jours*, mais que nous sommes revenus au temps du roi Arthur. Oh, mon Dieu...

Ayant l'âme bien trempée, vous entreprenez votre exploration en dépit des fantômes. Comme vous entrez dans la ruine, un froid soudain vous saisit. Il y fait plus sombre encore que dans la forêt, semble- t-il. On entend des petits bruits furtifs dans les murs à demi écroulés.

Stop. Halte-là. Pas un pas de plus. Qui vive ? Une voix d'homme a prononcé ces mots. Et, de la pénombre, surgit (dans un bruit de ferraille) une silhouette massive revêtue d'une armure noire de jais.

Halte-là, j'ai dit, répète-t-il alors que vous êtes parfaitement immobile. Qui es-tu ? Que fais-tu ici ? Parle et réponds avant que je ne t'étripe ! Auriez-vous, par hasard, affaire au fameux Chevalier Noir dont vous parlait un soir en chuchotant au coin du feu votre père adoptif le fermier John ? Si c'est bien lui, sachez qu'il est réputé comme l'adver



20 *Au milieu de la clairière, s'élèvent les vestiges d'une abbaye aux murs tapissés de lierre.*

saire le plus féroce, le plus impitoyable du royaume (après le sorcier Ansalom, bien entendu).

Si vous désirez le combattre, rendez-vous au [17](#). Si vous préférez ne pas vous mesurer à lui (et qui songerait à vous en faire reproche ?), parlez-lui poliment et rendez-vous au [25](#).

## 21

Brave Pip ! Vous tirez votre fidèle épée, Excalibur Junior qui, ne l'oubliez pas, inflige 5 Points de Dommage supplémentaires si, toutefois, vous touchez la bête.

— Salut, marmonne E.J. (Merlin n'a-t-il pas dit qu'il lui arrivait parfois de parler ?) Nous combattons les Loups, alors ? C'est plutôt dangereux à ton âge, tu ne crois pas ? Enfin, allons-y... Et, avant que vous n'ayez compris ce qui vous arrive, Excalibur Junior, au bout de votre bras, décrit un large moulinet vous permettant ainsi de frapper le premier. Quelle épée avisée ! Maintenant, lancez les dés. Le Loup est un adversaire coriace qui possède **20 POINTS DE VIE**. Chaque fois qu'il réussit à vous atteindre il obtient, grâce à ses crocs, 3 Points de Dommage supplémentaires. Votre pourpoint en peau de dragon ne vous offrira aucune protection, car le Loup va chercher à vous déchirer les bras, les jambes et la gorge, qui ne sont pas protégés ; vous serez donc très vulnérable. Bonne chance, Pip, et que le meilleur gagne !

Si vous tuer le Loup, ou si vous l'assomez, vous avez le choix entre :

Revenir sur vos pas, et prendre le sentier de gauche. Rendez-vous au [20](#).

Continuer votre chemin, et prendre le nouveau sentier, à droite. Rendez-vous au [10](#).

Continuer votre chemin, et prendre le sentier de gauche. Rendez-vous au [22](#).

Si c'est le Loup qui vous tue, rendez-vous au [14](#).

## 22

Au bout de quelques pas, vous arrivez à une intersection : deux sentiers rejoignent votre chemin. Mais vous n'y prêtez pas attention, et vous continuez tout droit. Après avoir parcouru environ huit cents mètres, vous arrivez devant un rideau de feuillage qui vous barre la route. Vous le franchissez avec méfiance. Derrière, apparaît le Château des Ténèbres du sorcier Ansalom ! Rendez-vous au [19](#).

## 23

Après avoir traversé le pont-levis, vous vous engagez dans le passage voûté menant à la cour du château. Vous pouvez vous ruer vers la herse, et la franchir le plus rapidement possible si vous avez peur qu'elle ne s'abaisse brutalement, ou avancer en examinant attentivement ce qui vous entoure.

Si vous choisissez de vous précipiter vers la herse, rendez-vous au [30](#).

Si, vous méfiant, vous préférez avancer à pas comptés, rendez-vous au [13](#).

## 24

Non, vous n'êtes pas le jouet de votre imagination : alors que vous vous approchez de lui, le Squelette s'anime ! N'en croyant pas vos yeux, vous le voyez se libérer de ses menottes,

et faire un bon en l'air. Les choses se présentent mal. Très mal. Enfin, il se peut qu'un Squelette puisse avoir une Réaction Amicale... Lancez donc les dés pour être fixé. Si le Squelette se montre amical, rendez-vous au [52](#). Si tel n'est pas le cas, rendez-vous au [47](#).

## 25

Comment? s'enquiert le Chevalier Noir. Vous avez dit Pip ? Eh bien, Pip, un jeune godelureau de votre espèce n'a rien à faire ici. On s'égare comme rien dans ces parages. J'en sais quelque chose. Je suis perdu depuis des semaines. Là-dessus, il ôte son casque et découvre un large visage rubicond à l'expression plutôt aimable. Je suis le roi Pellinore, à votre service, dit-il. Enfin, pas exactement à votre service car j'ai beaucoup à faire, mais je n'en suis pas moins ravi de faire votre connaissance. Il prend ensuite congé de vous, monté sur une vieille haridelle fourbue, et il s'enfonce dans les profondeurs de la forêt où il disparaît, ce vieux fou. Si vous cherchez avec soin, vous trouverez un sentier partant de la clairière qui vous mènera au [22](#).

## 26

L'odeur vous renseigne à l'instant même où vous ouvrez la porte. Des écuries. Assez mal entretenues à en juger par leur aspect. Pleines de paille moisie et de fumier, et vides. Si vous ne voulez pas perdre de temps ici, rendez-vous au [33](#) et refaites votre choix. Si vous voulez prendre le risque d'une fouille approfondie, rendez-vous au [41](#).

## 27

Fausse manœuvre, Pip. Ce sont des Poulets d'un genre particulier. Le sorcier Ansalom les a dressés à être les gardiens de la cour du château. Les Poulets sauvages se ruent sur vous (sauvagement) et, bien qu'un de leurs coups de bec n'inflige que 1 Point de dommage, ils peuvent vous en donner tant et tant qu'ils seraient tout à fait capables de vous mettre dans un triste état. Lancez deux dés.

### **si vous faites :**

De 1 à 6, impossible de résister aux assauts furieux de cette volaille. Les coups de becs pleuvent sur vous, et c'en est fait de votre espoir de revenir en héros à Camelot car vous ne tardez pas à succomber. rendez-vous au [14](#).

De 7 à 10, vous en réchappez ! Vous ne savez pas trop comment, mais vous en réchappez ! Vous perdez néanmoins, dans l'aventure, la moitié de vos **POINTS DE VIE**. Revenez au [32](#), et faites un nouveau choix.

11 ou 12, votre attitude belliqueuse stoppe net les poulets qui, bientôt, s'égayent en tous sens dans la cour. S'il vous est donné de rencontrer de nouveau des gardiens de cette sorte, la crainte que vous leur inspirez les fera fuir. Vous pouvez retourner tranquillement au [32](#) pour faire un nouveau choix.

vous approchez de la porte et vous tirez le verrou. Soudain, la porte s'ouvre à la volée et vous voilà agressé par deux Molosses sauvages. Si vous avez votre épée à la main (attention, ne trichez pas !) vous pouvez frapper le premier coup contre l'un des Molosses. Sinon, c'est vous qui risquez de recevoir le premier coup.

Chaque Molosse dispose de 20 **POINTS DE VIE**. Il suffit à l'un ou l'autre d'obtenir un 5 pour vous frapper et vous infliger 3 Points de Dommage supplémentaires en vous mordant.

Si vous donnez le premier coup, le combat se déroule comme suit :

vous frappez

le premier Molosse frappe

le second Molosse frappe

vous frappez à nouveau et ainsi de suite.

Si vous n'avez pas votre épée en main, le combat se déroule comme suit :

le premier Molosse frappe

le second Molosse frappe

vous ripostez

le premier Molosse frappe à nouveau et ainsi de suite.

Si les Molosses vous tuent, rendez-vous au [14](#).

Si vous tuez les Molosses, rendez-vous au [141](#).

## 29

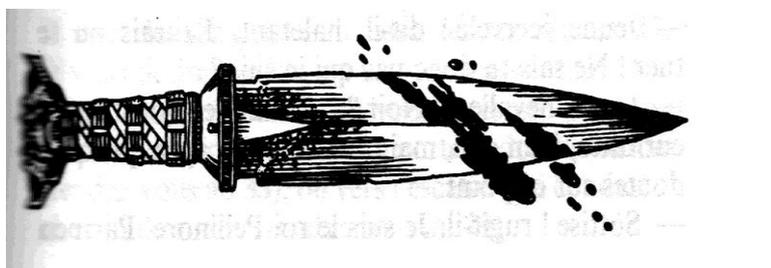
Vous grimpez l'escalier de pierre menant au chemin de ronde et... Diable ! Le chemin de ronde et les tours sont gardés par une horde d'Insectes Archers ! Ces créatures terrifiantes ont près de deux mètres de haut et ressemblent singulièrement à des mantes religieuses, chacune armée d'un arc et d'un carquois de vingt flèches. Elles vont et viennent là-haut *par centaines* ! Pas question d'en combattre un tel nombre. Lancez deux dés pour voir si vous pouvez rebrousser chemin et redescendre sain et sauf dans la cour.

Si vous faites :

De 1 à 4, vous êtes criblé de 750 flèches qui vous tuent dans l'instant. Rendez-vous au [14](#).

De 5 à 8, vous êtes blessé par trois flèches, et vous perdez 10 **POINTS DE VIE**. Mais vous réussissez néanmoins à regagner la cour.

De 9 à 12, vous vous précipitez vers l'escalier, et vous vous retrouvez dans la cour sain et sauf. Dans les deux derniers cas, retournez au paragraphe d'où vous venez et faites un nouveau choix.



### 30

Des jets d'huile bouillante jaillissent soudain d'ouvertures que vous n'aviez pas remarquées, au-dessus de votre tête. Vous perdez la moitié de vos **POINTS DE VIE**. Mais vous parvenez néanmoins à franchir la herse. Rendez-vous au [32](#).

### 31

essayer de l'amadouer ? Une idée qui ne tient pas debout ! Enfin, vous avez choisi cette solution... Muni de votre sandwich au rosbif, avancez donc (à pas lents) vers ce Loup écumant. Puis, tendez la viande, en disant des gentillesses du genre de : « Oh, le gentil Loup... Oh, le beau Loup... Il est mignon ce Loup... Bon petit Loup... » Et lancez un dé.

Si vous faites 3, ou plus (Dieu soit loué !), le Loup saisit la viande entre ses crocs et n'en fait qu'une bouchée. Puis, il vous lèche la main, et vous laisse suivre votre chemin en paix. Autrement dit, vous pouvez maintenant, soit revenir sur vos pas et prendre le sentier de gauche. Rendez-vous au [20](#). Soit continuer votre chemin et prendre le nouveau sentier de droite. Rendez-vous au [10](#). Soit continuer votre chemin et prendre le sentier de gauche. Rendez-vous au [22](#).

Si vous faites 1 ou 2, le Loup vous égorge. Rendez- vous directement au [14](#).

### 32

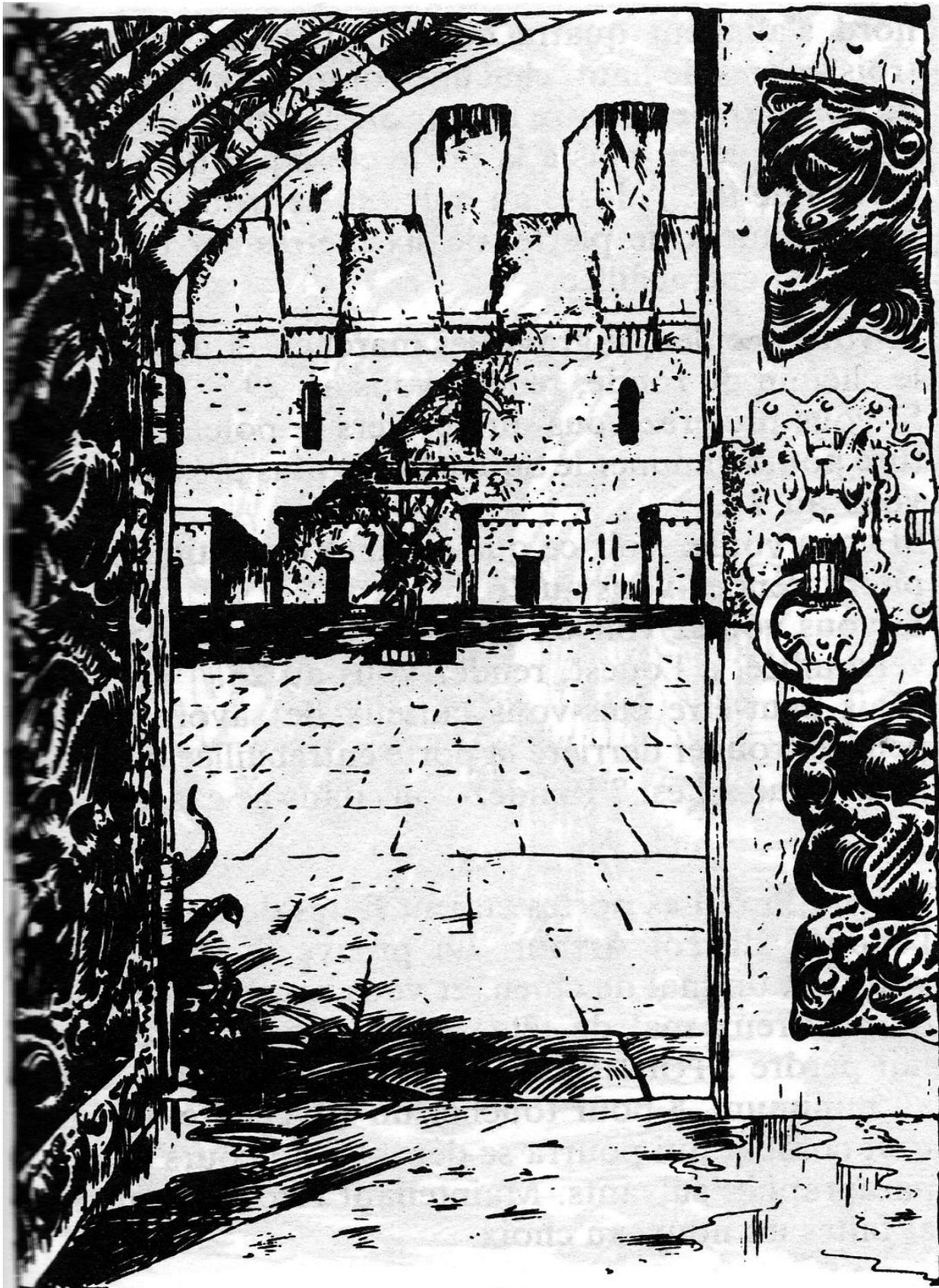
Vous venez de pénétrer dans une vaste cour découverte au sol de terre battue. A cinquante mètres au nord, une porte en bois à double battant s'encadre dans le mur du fond de la cour. Près du mur est, sont rangées deux charrettes, six caisses et une douzaine de tonneaux. Contre le mur ouest, un escalier de pierre donne accès au chemin de ronde et aux tours. Dans la cour, une centaine de Poulets grattent la terre.

Si vous vous dirigez vers la porte du mur nord, rendez-vous au [15](#).

Si vous allez vers l'est pour examiner les charrettes et les tonneaux, rendez-vous au [18](#). Si vous allez à l'ouest pour gravir l'escalier du chemin de ronde, rendez-vous au [29](#). Si vous vous arrêtez pour bavarder avec les Poulets, rendez-vous au [27](#).

### 33

La porte est fermée mais non verrouillée. Vous la franchissez pour vous retrouver dans une deuxième cour, celle-ci pavée de pierres, et sans trace du moindre Poulet. Contre le mur est, une volée de marches de pierre mène au chemin de ronde et aux tours. A environ une trentaine de mètres devant vous, se dresse un poteau de torture auquel un squelette est enchaîné. La superficie de cette cour est approximativement de six mille mètres carrés. Le long du mur nord s'alignent quatre constructions de pierre de trois mètres de haut, chacune comportant une porte de bois fermée. Contre le mur ouest s'élève une sorte de baraque en bois à la porte close par un énorme verrou de fer. Adossé au mur est, se trouve un dernier bâtiment de pierre, de six mètres sur trois. Sa porte est entrebâillée.



33 *Devant vous se dresse un poteau de torture  
auquel un Squelette est enchaîné.*

si vous décidez de gravir les marches, et d'inspecter le chemin de ronde, rendez-vous au [29](#). Si vous préférez vous diriger vers le poteau de torture pour examiner le Squelette de plus près, rendez- vous au [24](#).

Si vous voulez voir ce que cachent les bâtiments de pierre, rendez-vous au [26](#).

Si vous voulez voir ce que peut cacher la baraque verrouillée, à l'ouest, rendez-vous au [28](#). Mais peut-être êtes-vous curieux de savoir ce qui peut se trouver derrière la porte entrebâillée du bâtiment situé à l'est ? Rendez-vous dans ce cas, au [50](#).

### 34

Pauvre Pip ! Les portes étaient faites de bon bois, à l'époque du roi Arthur. La preuve : votre épaule vous fait un mal de chien, et vous souffrez, de plus, d'un affreux mal de tête. Cette mésaventure vous fait perdre **3 points de vie**, et il vous faudra faire, au minimum, 8 pour toucher un adversaire, lors de tout combat qui pourra se dérouler au cours des six paragraphes suivants. Maintenant retournez au [37](#), et faites un nouveau choix.

### 35\*C

Ce n'est pas un tas de terreau, c'est une chose énorme, maléfique et vivante ! Et qui n'apprécie pas la façon dont vous l'avez traitée. Ce Monstre Végétal (mais sûrement pas végétarien) se dresse à une hauteur de plus de deux mètres et il se prépare à vous attaquer. En outre, comme vous avez été surpris en train de fourrager à la recherche de Dieu sait quoi, c'est lui qui frappe le premier. Cette créature détient **35 points de vie** et elle inflige 4 Points de Dommage supplémentaires chaque fois qu'un de ses coups porte, car sa force est considérable. Et, comme elle est d'une taille impressionnante, il lui suffit de faire un 5 pour vous toucher. Lancez les dés, et bon courage !

Si le Monstre Végétal vous tue, rendez-vous au [14](#). Si vous tuez le Monstre, rendez-vous au [39](#).



35 *Ce n'est pas un tas de terreau,  
c'est une chose énorme, maléfique et vivante !*

### 36

Vous vous retrouvez à l'extrémité d'un sombre couloir dallé de pierres, d'environ trois mètres de large et trois mètres de haut, aux parois de pierres brutes ruisselantes d'humidité, et tapissées de moisissures. (Si vous êtes tombé par la trappe, vous perdez 5 **points de vie** : il y a des chemins plus sûrs pour parvenir dans ce couloir). Devant vous, en direction du nord-est, vous distinguez sur une longueur d'environ vingt mètres le couloir obscur. Allumez donc une torche, Pip, ou une lanterne. Ceci vous permettra de constater qu'à son extrémité, le couloir semble déboucher dans une espèce de grotte. Vous décidez de suivre ce couloir. Rendez-vous au [53](#).

### 37

Devant vous s'amorce un couloir que vous suivez vers le nord pendant six mètres. Il tourne alors brusquement vers l'ouest, et se termine vingt-cinq mètres plus loin par une porte de bois massif. Le couloir est désert, et il ne semble pas recéler le moindre piège.

Qu'allez-vous faire :

Frapper poliment à la porte, et attendre que quelqu'un vous réponde ? Rendez-vous au [38](#).

Vous ruer sur la porte pour essayer de l'enfoncer ?

Rendez-vous au [34](#).

Vous saisissez de la lourde poignée de fer pour essayer d'ouvrir la porte ? Rendez-vous au [45](#).

### 38

Vous attendez quelques instants après avoir frappé, mais rien ne se passe. Retournez au [37](#), et faites un nouveau choix.

### 39

Tandis que l'immonde créature s'effondre, saignant de la chlorophylle par toutes ses blessures, vous remarquez sur le sol un objet à demi caché par son énorme masse. Vous vous penchez et vous reconnaissez une bourse de cuir. Vous l'ouvrez (prudemment), et vous découvrez à l'intérieur 10 bonnes Pièces d'Or. Pas tout à fait la rançon d'une reine, mais largement de quoi acheter une ribambelle de poulets pour votre mère adoptive avec assez d'argent de reste à consacrer à un tas de produits de nécessité pour la ferme (vous pouvez également tout dépenser en bonbons et autres sucreries). Fourrez cet or au fond de votre sac, Pip. Vous avez le droit de garder tout ce que vous découvrez. N'oubliez pas simplement que vous ne pouvez rien emporter avec vous si, par malheur, vous devez vous rendre au [14](#). Il n'y aura alors plus d'or. Ni rien de ce que vous aurez pu ramasser dans votre sac. Et tout ce que vous aurez pu trouver aura disparu des lieux à votre second passage. Enfin, pour le moment, cet or est à vous et, avec un peu de chance, votre mission sera un succès. Quittez maintenant la grotte, et rendez-vous au [37](#).

### 40

Le couloir descend en pente très marquée sur presque toute sa longueur, puis il s'élargit brusquement pour former une sorte de caverne naturelle. Bien que trop irrégulière dans ses contours pour pouvoir en tracer une carte précise, cette caverne mesure approximativement douze mètres dans son axe nord-sud sur quinze mètres dans son axe est-

ouest. Une large ouverture dans la paroi sud-est donne accès à une autre grotte. Autour de vous, le sol est jonché d'ossements blanchis dont certains ressemblent étrangement à des os humains.

Si vous voulez fouiller cette grotte dans l'espoir d'y trouver quelque chose d'utile, rendez-vous au [51](#). Si vous préférez ne pas perdre de temps et vous diriger vers l'autre grotte, rendez-vous au [54](#).

#### 41

Un examen complet des écuries vous permet de découvrir un fragment de parchemin souillé, sur lequel est tracé un plan de la première cour montrant un passage secret, une trappe dissimulée en son centre. Ouvrez cette trappe et descendez les échelons scellés dans le mur. Rendez-vous au [36](#).

#### 42

Bravo, Pip. Reprenez votre respiration, et fouillez les Zombies. L'un porte un anneau d'argent gravé d'étranges inscriptions. Vous le passez à votre doigt (ce faisant vous remarquez un léger tintement). Rendez-vous au [49](#).

#### 43

il vous faut quelque temps pour rallumer votre torche (les torches ne sont jamais d'un usage commode, surtout dans les situations critiques). Vous y parvenez non sans mal, et vous poussez un soupir de soulagement. Mais votre satisfaction est de courte durée. Vous n'êtes pas *seul dans la fosse* ! Se dirigeant dans votre direction, à deux ou trois mètres au plus de vous, s'avance une Araignée Géante. Cet énorme monstre velu est à peu près de la taille d'un gros chien, d'un très gros chien. Prestement, vous dégainez Excalibur Junior et vous vous avancez avec courage vers le monstre.

— Hé ! Une seconde ! s'écrie Excalibur Junior. On ne peut pas se battre contre une créature de cette taille ! De plus, j'ai horreur des Araignées ! Vous voilà donc face à cette Araignée Géante, sans doute venimeuse, faut-il le dire, avec une épée qui vous tremble dans la main, une torche sur le point de s'éteindre et sans possibilité évidente de prendre la fuite. Une situation excitante, non ?

Si vous êtes assez fou pour essayer d'obtenir une Réaction Amicale de ce monstre, rendez-vous au [70](#). Si vous décidez de contraindre E. J. au combat, rendez-vous au [64](#).

Si vous voulez tenter de vous échapper en essayant de bondir hors de la fosse, rendez-vous au [66](#).

#### 44\*\*C

La porte s'ouvre sur un vaste hall de dix mètres (axe nord-sud) sur vingt-cinq (axe est-ouest), entièrement revêtu, sol, murs et plafond, de marbre veiné de vert. A l'extrémité ouest du mur nord se découpe une ouverture fermée d'un rideau. Entre cette ouverture et vous, sur deux rangs de trois, se tiennent six (oui. six)... Zombies !

Sale affaire, Pip. Les Zombies ne sont nulle part jolis à regarder, mais ces six-là, même pour des Zombies, sont vraiment hideux. Et énormes. De plus, ils sont atrocement habillés de haillons rongés de moisissures.

Les Zombies se déplacent lentement. (Ils se déplacent vers vous maintenant, Pip.) Vous avez donc tout le temps pour dégainer cette brave E.J. et frapper le premier coup. En fait, vous pouvez asséner deux coups d'épée avant que les Zombies ne puissent vous toucher de leurs mains purulentes. L'ennui, c'est qu'étant un mort vivant, un Zombie ne peut être anéanti que si vous faites 9, 10, 11 ou 12 en lançant les dés. Rien d'autre n'a d'effet. Vous menez ce combat de la façon suivante :

Vous frappez un Zombie.

Vous frappez un deuxième Zombie.

Si vous ne l'avez pas neutralisé, le Zombie n° 1 riposte.

Puis le Zombie n° 2.

Puis le Zombie n° 3 vous porte un coup.

Puis le Zombie n° 4.

Puis le Zombie n° 5.

Puis le Zombie n° 6.

C'est à vous de porter un nouveau coup.

Puis un autre.

Vous poursuivez le combat en reprenant au 3.

Les Zombies ne sont pas armés et n'infligent donc aucun Point de Dommage supplémentaire. Cependant, s'ils vous tuent (rendez-vous alors au [14](#)), vous serez transformé en une sorte de demi-zombie. Dans ce cas, lorsque vous recommencerez cette aventure, *jamais* dans aucun combat, vous ne pourrez frapper le premier.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [42](#).

## 45

Le croirez-vous, la porte s'ouvre avec lenteur. Ré flexion faite, à quoi d'autre servent les poignées quand on les tourne ? Vous vous trouvez sur le seuil d'une pièce de six mètres (axe est-ouest) sur quinze axe nord-sud) la porte étant ménagée dans les deux derniers mètres au nord du mur est. Cette pièce est éclairée par des torches fichées dans des appliques de fer scellées dans les murs. Par ailleurs, vous ne remarquez nul signe d'une quelconque présence. Un escalier de pierre mène à une petite porte au sommet du mur nord. Une deuxième porte (au niveau du sol) se découpe à l'extrémité sud du mur ouest.

Si vous décidez de gravir l'escalier menant à la porte du haut, rendez-vous au [55](#).

Si vous préférez traverser la salle en direction de la porte ouest, rendez-vous au [44](#).

## 46

Vous pouvez utiliser votre corde et vos crampons pour vous hisser hors de cette espèce de fosse. Revenez alors au [45](#), et faites un nouveau choix. Mais si vous préférez essayer de rallumer votre torche pour explorer le lieu où vous vous trouvez, rendez-vous au [43](#).

Amical ! A-t-on jamais vu un Squelette animé amical ? Celui-ci est un vieux sac d'os teigneux, prêt à vous mettre en pièces détachées. Dégagez Escalibur Junior, Pip.

De quoi s'agit-il ? demande E. J. d'un ton endormi, soudain arrachée au petit somme qu'elle faisait dans son fourreau. On se bat contre des Squelettes, maintenant ? Hé, dis donc, tu ne pourrais pas t'entendre avec quelqu'un pour changer ?



**50** *Vous distinguez bientôt la silhouette courbée  
d'un vieillard décharné.*

*53 Le fond de la fosse est hémisphérique*

A-t-on jamais entendu parler d'un Squelette animé amical ! glapissez-vous, excédé. Un peu de bon sens, E.J !

As-tu au moins gagné le premier lancer de dés ? demande E.J. posément. Pouvons-nous frapper les premiers ?

Lancez les dés pour le Squelette et pour vous-même. Celui qui obtient le total le plus élevé porte le premier coup. Le Squelette est en position particulière en ce sens qu'il ne possède *aucun point de vie* (pour un Squelette, c'est normal, non ?). Vous n'avez donc qu'un seul moyen de l'éliminer : faire 10, 11 ou 12 avec deux dés. Il n'y a pas d'autre possibilité.

Si vous réussissez à tuer le Squelette, rendez-vous au [131](#).

Si vous échouez et qu'il vous tue (ce dont il est tout à fait capable, bien qu'il soit privé d'armes et qu'il ne vous inflige que les Points de Dommage donnés par les dés), rendez-vous au [14](#).

## 48

Comme vous traversez la caverne, ce que vous preniez pour un tas de terreau se dresse soudain avec un rugissement et se précipite sur vous. Heureusement, vous avez le temps de dégainer Excalibur Junior, si bien que vous avez une bonne chance de frapper le premier coup. (Lancez un dé et, si vous obtenez plus de 1, vous frappez en effet le premier.) Le Monstre possède 35 **points de vie** et marque 4Points de Dommage chaque fois qu'il vous atteint en raison de sa force prodigieuse. De plus, il lui suffit d'un 5 ou mieux, pour vous toucher. Lancez vos dés pour voir comment va se dérouler le combat.

Si le Monstre vous tue, rendez-vous au [14](#). Si vous êtes vainqueur, vous reprenez votre chemin et vous parvenez à l'ouverture située dans le mur nord de la grotte. Rendez-vous au [37](#).

## 49

Vous vous dirigez vers la porte, et vous tirez le rideau. Vous vous trouvez à l'entrée d'un couloir, éclairé par des torches et orienté vers le nord. Vous je suivez pendant dix mètres, et vous arrivez à un croisement. Rendez-vous au [75](#).

## 50

Qui est là ? s'enquiert une voix chevrotante, tandis que vous poussez la porte avec prudence. Vous attendez quelques instants pour vous accoutumer à la pénombre qui règne dans la pièce, et vous distinguez bientôt la silhouette courbée d'un vieillard décharné, assis sur un tabouret de bois devant une table en pin boiteuse, et mangeant, semble-t-il, une tranche de pain rassis et un morceau de fromage moisi. Votre arrivée semble avoir terrifié le vieil homme.

Ne me faites pas de mal, je ne suis que le pauvre vieux Gardien, gémit-il. Prenez tout ce que je possède, mais ne me faites pas de mal ! Prenez mon croûton de pain, prenez mon bout de fromage, mais ne me faites pas de mal !

A peine avez-vous rassuré le vieillard que vous n'aviez nulle intention de l'agresser, que son attitude change du tout au tout. D'un geste, il sort une dague qu'il cachait au creux de

sa manche, et il se précipite sur vous. Ce qui prouve bien qu'il ne faut se fier à personne. Lancez les dés pour savoir s'il réussit à vous frapper avec son arme. Si tel est le cas, il vous inflige 2 Points de Dommage. Il serait peut-être sage, maintenant, de dégainer E.J. pour le découper en rondelles. Il possède 25 **points de vie**, et il va se battre comme un démon !

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [155](#). Sinon, rendez-vous au [14](#).

## 51

Rien. Rien du tout. Qu'est-ce que vous pensiez trouver dans un tas de vieux os ? Rendez-vous au [54](#).

## 52

Es-tu venu me sauver ? demande le Squelette. Il y a si longtemps que je suis enchaîné à ce poteau de torture.

Qui êtes-vous ? demandez-vous.

La reine Guenièvre, répond vivement le Squelette qui ajoute : J'ai perdu pas mal de poids depuis qu'Ansalom m'a amenée ici.

Vous n'en croyez pas un mot, bien sûr. D'abord, la reine Guenièvre est beaucoup plus petite que cet immense Squelette. Mais enfin, vous ne pouvez pas lui reprocher de tenter sa chance et vous répliquez :

Allons, ne racontez pas de bêtises ! Si vous me dites la vérité, je vous laisse aller où bon vous semblera. Sinon, je vous réduis en chair à pâté avec ma fidèle Excalibur Junior.

Très bien, je vais parler ! dit le Squelette. Je n'étais qu'un pauvre (quoique grand) garçon nommé Silas au service du méchant sorcier Ansa-lom. Un jour, je lui ai renversé de la soupe sur son kilt, il était habillé en Ecossais ce jour-là et, pour me punir, il m'a fait enchaîner à ce poteau à perpétuité. Mais il m'a aussi jeté un sort pour être sûr que je ne mourrais pas et que je souffrirais longtemps. Il est comme ça, figurez-vous. C'est arrivé voilà quelques jours seulement, et je ne serais sans doute pas aussi « squelettique » si les Molosses ne m'avaient pas dévoré jusqu'au dernier lambeau de chair.

Cette histoire n'est pas plus invraisemblable qu'une autre après tout, aussi écartez-vous la main de la poignée de votre épée.

Merci ! Merci ! glapit le Squelette d'une voix hystérique. Jamais je n'oublierai ce geste et, pour vous prouver ma gratitude, je vais vous expliquer comment atteindre la partie du château où Ansalom a caché la Reine.

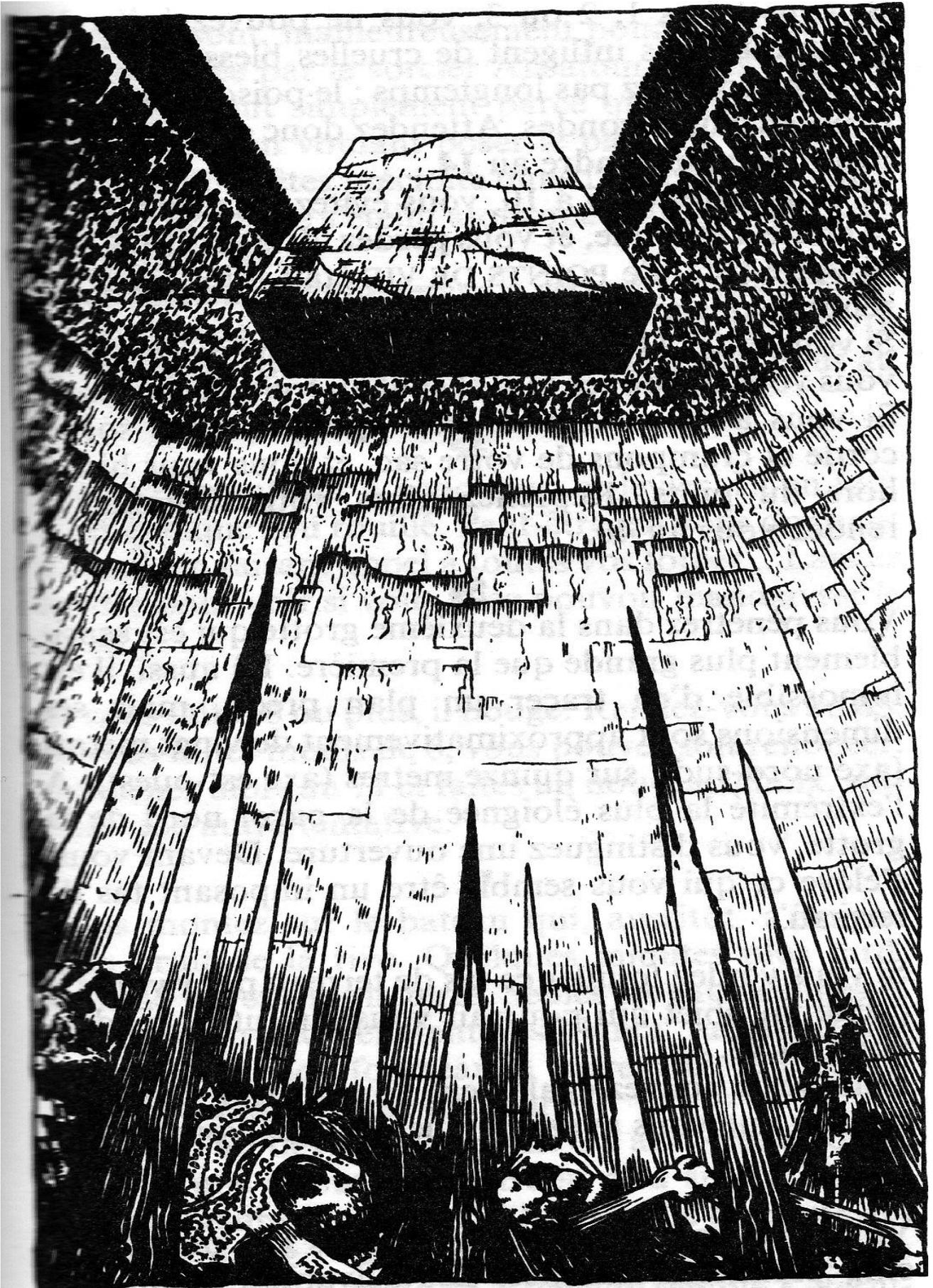
Et c'est ce qu'il fait. Grattez le sol de la *première* cour et vous découvrirez une trappe secrète. Ouvrez-la et descendez dans un couloir situé sous la cour, en empruntant les échelons scellés dans le mur. Rendez-vous au [36](#).

## 53

Vous êtes tombé dans une chausse-trappe ! Vous n'avez suivi le couloir que sur une distance de dix mètres et une dalle de pierre a basculé, vous précipitant dans le vide ! Qui plus est, cinq mètres plus bas, le fond de la fosse est hérissé de pieux empoisonnés. Lancez les dés pour savoir si vous allez les éviter ou non.

Si vous faites 1, 2 ou 3, vous ne pouvez éviter les pieux qui vous infligent de cruelles blessures. Mais vous ne souffrez pas longtemps : le poison vous foudroie en cinq secondes. Attendez donc cinq secondes avant de vous rendre au [14](#). Si vous faites de 5 à 10, vous évitez les pieux. Mais la chute a été rude, et vous perdez 20 **points de vie**. Si votre total de **points de vie** était inférieur à 20, rendez-vous au [14](#).

Si vous faites 11 ou 12, bien que quelque peu étourdi, vous vous retrouvez sain et sauf au fond de la fosse. Si vous avez survécu à cette épreuve, vous sortez corde et crampons de votre sac, et vous vous hissez hors du puits. Reprenez alors votre chemin, et rendez-vous au [40](#).



53 *Le fond de la fosse est hérissé  
de pieux empoisonnés !*

## 54

Vous pénétrez dans la deuxième grotte qui est sensiblement plus grande que la première. Là aussi, il est impossible d'en tracer un plan précis, mais ses dimensions sont approximativement de vingt mètres (axe nord-sud), sur quinze mètres (axe est-ouest). A l'extrémité la plus éloignée de la paroi nord de la grotte, vous distinguez une ouverture. Devant vous, s'élève ce qui vous semble être un imposant tas de terreau.

Si vous voulez fouiller ce tas de terreau pour voir s'il cache un objet qui pourrait vous être utile, rendez- vous au [35](#).

Mais vous pouvez également vous diriger vers l'ouverture que vous avez aperçue. Rendez-vous au [48](#).

## 55

Vous gravissez l'escalier de pierre. Du moins, les cinq premières marches. Les suivantes, comme la porte, ne sont, malheureusement pour vous, qu'une illusion créée par le sorcier Ansalom. Vous vous en apercevez tout simplement parce que vous tombez dans le vide en voulant poser le pied sur la sixième marche. Vous êtes précipité dans l'obscurité et votre torche elle-même s'éteint alors que vous heurtez brutalement le sol.

Vous mettez quelque temps à reprendre vos esprits. Lancez un dé pour savoir combien de **points de vie** vous avez perdus dans votre chute et rendez-vous au [46](#).

## 56

il est vraiment dur à actionner, ce levier. Et en fait, il est quelque peu rouillé. Peut-être, en vous donnant du mal, en faisant appel à toutes vos forces... Lancez les dés pour voir si vous allez pouvoir manœuvrer le levier.

Si vous faites 6 ou plus, il bouge. Rendez-vous au [65](#). Si vous faites moins de 6, vous pouvez soit renoncer, retournez alors au [71](#) et faites un nouveau choix, soit faire une autre tentative.

## 57

Vous montez sur le bateau qui, aussitôt, s'éloigne sans bruit de la rive. Quelques minutes plus tard, vous ne voyez plus la terre. Seules les eaux calmes et sombres du lac reflètent les flancs lumineux du bateau. Dans son fourreau, à votre côté, E.J. continue à grommeler avec humeur. Soudain l'air devient plus frais. Où allez-vous donc ? Etait-ce une erreur de mettre le pied sur ce bateau (comme semble l'affirmer E.J.) ? Quelle force mystérieuse le guide? Ou, plus exactement, vers quelle destination est-il guidé ? Le voyage semble s'éterniser. Puis, au loin, sur l'horizon liquide, vous distinguez une sorte de lueur blanche. Et c'est en direction de cette lueur que glisse maintenant le bateau. Bientôt, la lumière se précise pour prendre la forme d'une île située au centre du lac, une île qui paraît illuminée d'un brillant clair de lune — encore qu'une lune souterraine soit manifestement inconcevable. Le bateau. finit par s'échouer sur une plage de sable. Comme vous en descendez, votre attention est aussitôt attirée par les hautes colonnes d'un temple grec édifié à une centaine de mètres de l'endroit où vous vous trouvez. Quant à votre embarcation, vous la voyez s'éloigner, puis disparaître rapidement dans l'obscurité où est

plongé le lac. Vous voilà comme un naufragé en compagnie de votre épée récalcitrante. Et maintenant, Pip, qu'allez-vous faire ?

Si vous voulez explorer l'île, rendez-vous au [60](#). Si vous choisissez le temple, rendez-vous au [62](#).

### 58

Pas de chance jusqu'ici, Pip. Peut-être devriez-vous retourner au [74](#) et essayer de lancer à nouveau ces bons vieux dés.

### 59

Il est vide. Du moins, il paraît vide. Mais quel est ce sifflement ? Un serpent invisible ? Non, c'est du gaz ! Ne respirez pas, Pip ! Ne respirez pas ! Trop tard Vous avez inspiré une bonne bouffée de gaz. Lancez vite les dés !

Si vous faites 10 ou plus, vous survivez. Mais vous perdez néanmoins la moitié de vos **points de vie** Rendez-vous au [154](#).

si vous faites moins de 10, vous êtes pris de vertiges, à vous glissez sur le sol. Rendez-vous au [14](#).

### 60

Vous vous éloignez de la rive et le sol devient rocheux, semé çà et là de quelques buissons rabougris. Le clair de lune projette des ombres étranges parmi les rochers qu'il transforme en monstres grotesques jusqu'à ce que, vous en approchant, ils reprennent leur aspect normal. L'île, vous vous en apercevez rapidement, est très petite et vous n'y voyez rien de bien remarquable, mis à part le temple et l'orifice d'une caverne creusée dans la falaise de la côte nord.

Si vous explorez la caverne, rendez-vous au [100](#). Si vous préférez vous diriger vers le temple, rendez-vous au [62](#).

### 61

félicitations ! Vous avez réussi ! Maintenant, vous pouvez quitter cette salle en tirant simplement vers le bas la baguette tenue par la statue. Allez-y ! Vous ne risquez rien. Là, vous voyez ? La pièce se met de nouveau à pivoter découvrant la porte, ce qui vous permet de revenir au croisement. A présent, vous pouvez vous diriger vers le nord (rendez-vous au [74](#)), vers l'est (rendez-vous au [76](#)).

### 62

En approchant du temple, il vous semble remarquer que quelque chose bouge derrière les colonnes. Vous vous immobilisez aussitôt et vous dégainez Excalibur Junior, prêt à toute éventualité. Mais une voix mélodieuse parvient alors à vos oreilles :

Remettez votre épée au fourreau, Pip. Avec moi, vous ne courez aucun danger.

Et, sortant des ombres de la colonnade, apparaît la plus belle jeune femme que vous ayez jamais vue, grande, sereine, imposante, vêtue de voiles blancs arachnéens. Pourrait-il s'agir de la Reine ? Vous vous rendez subitement compte que vous n'avez jamais rencontré

Guenièvre et, donc, que vous ignorez tout de son apparence. Et cette femme est à coup sûr assez majestueuse pour être une reine.

C'est très flatteur, Pip, dit la Dame Blanche, comme si elle avait lu dans vos pensées. Mais je ne suis pas Guenièvre. Je ne suis pas même un être mortel au sens que vous donnez à ce mot. Si vous voulez me donner un nom, appelez-moi comme le fait parfois Arthur, la Dame du Lac. Bien que ce sombre lieu ne soit pas le lac où il m'a rencontrée pour la première fois.

Elle vous fait signe de la suivre et vous pénétrez dans le temple où vous découvrez une salle nue avec un sol de mosaïque, et un autel de marbre blanc sur lequel sont posés un calice rehaussé de bijoux et une pierre précieuse qui scintille sur un coussin de velours.

Ce monde n'existe pas dans le monde tel que vous le connaissez, reprend la Dame du Lac. En fait, cette île entière n'existe pas dans votre monde et elle disparaîtra à jamais dès que vous aurez quitté ces lieux. Je suis venue parce que je suis l'ennemie déclarée du mal sous toutes ses formes et le sorcier Ansalom, que vous cherchez, est sans aucun doute le mal incarné. Dans le passé, j'ai aidé le roi Arthur à lutter contre



**62** *Sortant des ombres de la colonnade, apparaît la plus belle jeune femme que vous ayez jamais vue.*

les forces mauvaises et aujourd'hui, si vous le souhaitez, c'est vous que je vais aider.

Vous acquiescez vigoureusement. Vous avez besoin de tous les concours possibles. La Dame Blanche sourit :

— Très bien, Pip. D'abord, buvez dans ce calice. Et elle vous tend le vase précieux qui était posé sur l'autel.

Si vous acceptez de faire ce qu'elle vous demande, rendez-vous au [103](#).

Si vous jugez plus sage de vous en abstenir, rendez-vous au [108](#).

### 63

Attention aux marches, elles sont très glissantes. L'éclat de votre torche se reflète dans le voile d'humidité dont tout est recouvert autour de vous. En vérité, les murs ruissellent, parcourus de mille filets d'eau. L'odeur de l'humidité est pénétrante. Vous parvenez néanmoins sans encombre au bas des marches et vous vous retrouvez dans un nouveau couloir beaucoup plus large que tous les précédents. Plus court aussi. Au bout de quinze mètres tout au plus (et quinze mètres spécialement mouillés) vous émergez dans une vaste caverne que semble remplir presque en totalité un grand lac. La lumière de votre torche se perd dans les profondeurs de cette caverne, si bien qu'hormis une étroite zone éclairée autour de vous et les reflets fugitifs de cristaux naturels sur les parois rocheuses, tout est sombre et sinistre. Il règne un calme et un silence absolus. Vous pouvez entendre votre cœur battre (peut-être parce qu'il bat un peu plus fort que d'habitude). Puis, comme vous vous demandez ce que vous pourriez bien faire, vous entendez un bruit léger, un murmure :

Pip... Quelqu'un... quelque chose... a chuchoté  
votre nom.

Pip... Vous regardez autour de vous et votre cœur se met à battre plus vite. Avec les échos qui se répercutent sur toutes les parois de la caverne, impossible de déceler l'origine de ce chuchotis.

Pip... La voix est caverneuse, inquiète comme celle d'une âme perdue qui gémit dans le néant.

Pip... Filons d'ici !

C'est E.J. ! C'est cette stupide épée parlante qui marmonne dans son fourreau.

Tais-toi, E.J., dites-vous d'un ton ferme. Nous n'allons nulle part.



**63** *La lumière vous permet de distinguer les contours d'un bateau qui glisse en silence à la surface du lac.*

Mais je n'aime pas du tout cet endroit, proteste E.J. Il y fait noir. Ça doit grouiller d'Araignées.

Il n'y a pas la moindre Araignée, dites-vous pour rassurer E.J., bien qu'en vérité vous n'en sachiez rien. N'empêche que vous n'allez pas battre en retraite et prendre la poudre d'escampette sous prétexte que votre épée fait des complexes.

Bon. Eh bien, ne t'en prends pas à moi si on a des ennuis, rechigne E.J.

Et comme si ces mots s'inspiraient d'une prophétie, un petit point de lumière bleue apparaît au loin, de l'autre côté du lac. Un point de lumière qui se rapproche rapidement. Vous restez pétrifié, fasciné, tandis qu'E.J. frissonne dans son fourreau. L'instant d'après, la lumière a suffisamment grossi pour vous permettre de distinguer les contours d'un bateau qui glisse en silence, sans voiles ni rames, à la surface lisse du lac. Doucement, sans un bruit, le bateau accoste à la rive où vous vous tenez. Encore une fois, à vous de choisir.

Si vous voulez risquer votre vie (et causer à E.J. de sérieux risques de rouille) dans cette vieille barque disjointe mais lumineuse, rendez-vous au [57](#). S'il vous reste un sou de bon sens, retournez au [75](#) et choisissez une autre direction.

#### 64

Le combat est inéluctable, quoi qu'en pense E.J.. L'Araignée dispose de 33 **points de vie** ; il lui faut faire 4 pour porter un coup, et chacun de ses coups inflige 3 Points de Dommage supplémentaires. Pire encore, elle est extrêmement venimeuse, si bien que si elle vous mord trois fois, vous risquerez d'être empoisonné. Lancez deux dés. A moins d'obtenir au minimum 6, vous ne survivrez pas au venin de l'Araignée.

Si l'Araignée vous tue, rendez-vous au [14](#). Si vous tuez l'Araignée, rendez-vous au [80](#).

#### 65

Oh, mon Dieu, le toit s'est écroulé. Vous êtes enseveli sous des milliers de tonnes de gravats, Pip. Et vous savez, bien entendu, ce que cela signifie. Vous avez raison. Rendez-vous au [14](#).

#### 66

Vous faites un bond désespéré vers le haut de la fosse, en essayant de vous accrocher comme vous le pouvez aux aspérités du mur, Excalibur Junior serrée entre vos dents. Lancez deux dés.

Si vous faites de 1 à 6, vous retombez entre les pattes de l'Araignée (Beuh !). Rendez-vous au [64](#). Si vous faites de 7 à 12, vous parvenez tant bien que mal à vous extraire de la fosse. Rendez-vous au [45](#), et faites un nouveau choix.

#### 67

Vous êtes féroce­ment attaqué à la cheville. La cheville ? Oui, la cheville ! Et si c'est drôle, c'est aussi très douloureux. Vous perdez 4 **points de vie**. Récapitulons votre situation. Environné d'une nuit magique, vous ne voyez rien du tout. Votre torche est éteinte (et, bien que vous ne l'ayez pas vérifié, votre lanterne à huile ne fonctionne pas non plus). Vous êtes sauvagement attaqué au ras du sol.

Qu'allez-vous faire ?

Bien sûr, vous pouvez toujours essayer de riposter. Le seul problème, c'est que vous n'y voyez goutte. Vous ne pouvez donc que frapper à l'aveuglette. Ce qui ne vous laisse guère de chances de toucher, votre adversaire. Donc, si vous décidez de combattre, il faut que vous obteniez au minimum 10 pour porter un coup. A moins que vous n'essayiez de provoquer une Réaction Amicale, ce qui n'est guère tentant étant donné que la chose persiste à s'acharner sur vos chevilles. A moins que par un moyen quelconque, vous ne tentiez de percer l'obscurité ou de la dissiper.

Mais tout est là. L'obscurité où vous êtes plongé est magique. Les torches ne s'allument pas. Les lampes non plus. La magie seule, sous une forme ou une autre, peut vous tirer d'affaire : une Boule de Feu, s'il vous en reste, un Doigt de Feu, si vous en possédez encore. Mais faut-il risquer de les gaspiller ici ou les garder pour des situations encore plus périlleuses ? Il y a, ainsi, des décisions bien difficiles à prendre dans la vie, Pip, quand on s'embarque dans des aventures magiques.

Si vous décidez de combattre, rendez-vous au [90](#). Si vous tentez une Réaction Amicale, rendez-vous au [92](#).

Si vous décidez d'utiliser une Boule de Feu ou un Doigt de Feu pour obtenir un peu de lumière, rendez-vous au [97](#).

## 68

Arrête, cesse, renonce, dit l'Araignée d'une voix féminine musicale qui vous résonne dans la tête. Rengaine donc cette absurde petite épée. Je n'ai aucune intention de te nuire.

Vous parlez ! dites-vous, sidéré.

Pas exactement, répond l'Araignée. En fait, j' utilise la télépathie qui te donne l'impression que je parle. Mais trêve de considérations techniques. Dois-je comprendre que tu te trouves dans ces lieux avec des intentions malveillantes à l'égard du sorcier Ansalom ?

Vous hochez la tête, hésitant.

Parfait, reprend l'Araignée. Je ne le porte pas dans mon cœur, moi non plus. Il me fait penser à une grosse mouche bleue. Répugnant de A à Z. Elle frotte ensemble, avec énergie, quatre de ses huit pattes. En tout cas, tu ne lui feras pas grand mal si tu restes enfermé ici. Veux-tu que je te tresse une corde pour sortir ?

Si vous acceptez l'amicale proposition de l'Araignée, rendez-vous au [45](#) et faites un nouveau choix. Si vous décidez d'examiner la fosse de plus près, l'Araignée en sortira et disparaîtra, vous laissant libre d'agir à votre guise. Rendez-vous au [73](#).

## 69

Vous avez découvert une porte secrète. Bravo ! Rendez-vous au [91](#).

## 70

Eh bien, lancez les dés !

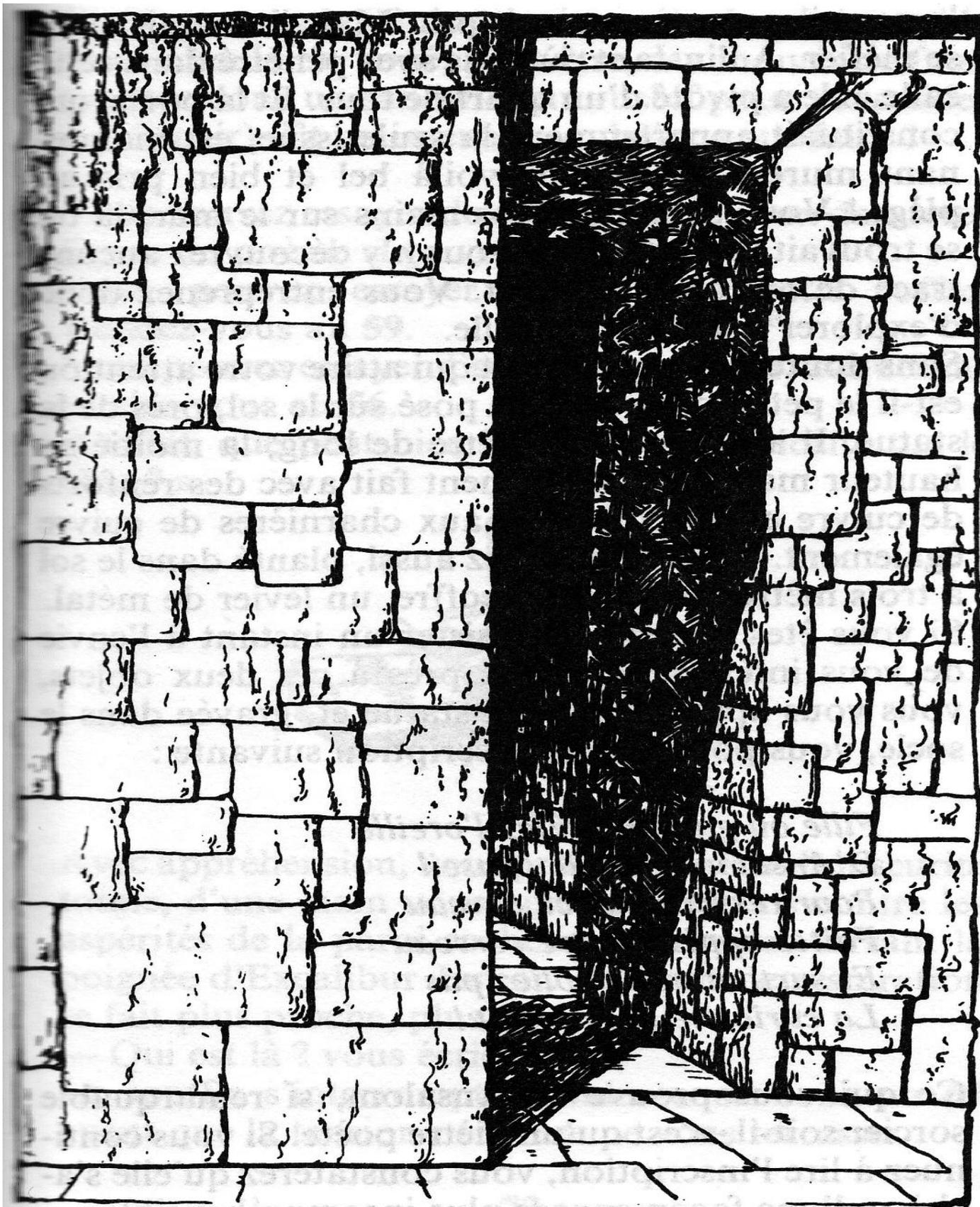
Si vous obtenez une Réaction Amicale, rendez-vous au [68](#).

Sinon, rendez-vous au [64](#).

## 71

Le couloir se poursuit sur une dizaine de mètres avant de déboucher dans une grande salle circulaire. Au centre de cette salle, sur un piédestal de granit poli, se dresse la statue d'un homme de haute taille à barbe noire, aux traits aigus et, pour autant qu'on puisse en juger d'après un bloc de pierre, aux yeux perçants. Il est vêtu d'une ample robe noire flottante et porte un chapeau pointu comme celui de Merlin. Dans une main, il serre un sac d'où émerge la tête d'un cochon. Dans l'autre, il tient une longue baguette magique.

Un aventurier averti comme vous, Pip, pourrait penser qu'il se trouve devant une statue du sorcier Ansalom, et il ne se tromperait pas. Mais il devrait aussi se méfier. A l'instant où vous avez pénétré dans cette salle, elle a pivoté d'un quart de tour. Et la porte, qui constituait apparemment la seule issue, est maintenant murée. Bref, vous voilà bel et bien pris au piège ! Vous promenez vos mains sur le mur, là où se trouvait la porte, mais vous n'y découvrez aucune trace de mécanisme secret. Vous entreprenez donc d'explorer le reste de la salle. Sans doute le premier



**71** *La porte, qui constituait apparemment la seule issue, est maintenant murée.*

objet qui attire votre attention est-il le petit coffre de bois posé sur le sol, près de la statue. Il a moins d'un mètre de long, la moitié en hauteur mais il est solidement fait avec des renforts de cuivre et un couvercle aux charnières de cuivre également. Vous remarquez aussi, planté dans le sol à trois mètres environ du coffre, un levier de métal. Si vous êtes capable de résister un instant à l'envie de vous intéresser de plus près à ces deux objets, vous vous approchez de la statue et, gravée dans le socle, vous pouvez lire l'inscription suivante :

*Fille ou garçon prêtez l'oreille*

*D'Ansalom voici le conseil*

*Pour ressortir de ce caveau*

*Faites appel à votre cerveau*

*Et surtout ne l'oubliez pas*

*La curiosité tua le chat !*

Ce qui vous prouve qu'Ansalom, si remarquable sorcier soit-il, n'est qu'un piètre poète. Si vous continuez à lire l'inscription, vous constaterez qu'elle s'achève d'une façon encore plus incompréhensible :

*Ontq ezhqd zoozqzhsqd kz onqsd Hk ezts untr qdmcqd zt rnhwzmsd ds tm*

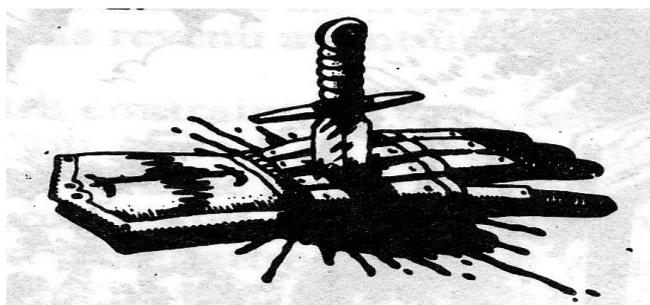
Eh bien, vous voilà donc prisonnier de cette stupide pièce circulaire, voué, peut-être, à y mourir de faim (prenez donc un sandwich au rosbif pour vous aider à réfléchir). Et maintenant, qu'allez-vous faire ?

Vous pouvez essayer de déchiffrer les deux dernières lignes du poème si ça vous chante.

Vous pouvez essayer d'ouvrir le petit coffre. Rendez-vous au [59](#).

Vous pouvez essayer d'actionner le levier, auquel cas rendez-vous au [56](#).

Au fait, que peut bien signifier « la curiosité tua le chat ? »



Avec appréhension, vous progressez dans l'obscurité totale, d'une main vous guidant à tâtons contre les aspérités de la paroi rocheuse, de l'autre serrant la poignée d'Excalibur Junior. Le bruit de respiration se fait plus proche, plus fort. — Qui est là ? vous écriez-

vous. Le souffle s'interrompt. Rendez-vous donc au [67](#) avant que la tension nerveuse ne vous terrasse.

### 73

Vous ne comprendrez donc jamais ? Cette fois, voilà que vous vous trouvez nez à nez avec un Serpent ! Une créature minuscule mais terriblement venimeuse. (Cela se déduit du crâne et des tibias croisés visibles sur son dos.) Pas question d'amadouer ce reptile. Déjà, il essaie de vous mordre. Le Serpent ne possède que **12 points de vie**. Il n'est donc pas trop difficile à tuer, mais il lui suffit de vous toucher une fois (en faisant au minimum 6) pour vous ôter la vie. Lancez donc les dés pour voir qui porte le premier coup. Et bonne chance.

Si le Serpent vous tue, rendez-vous au [14](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [79](#).

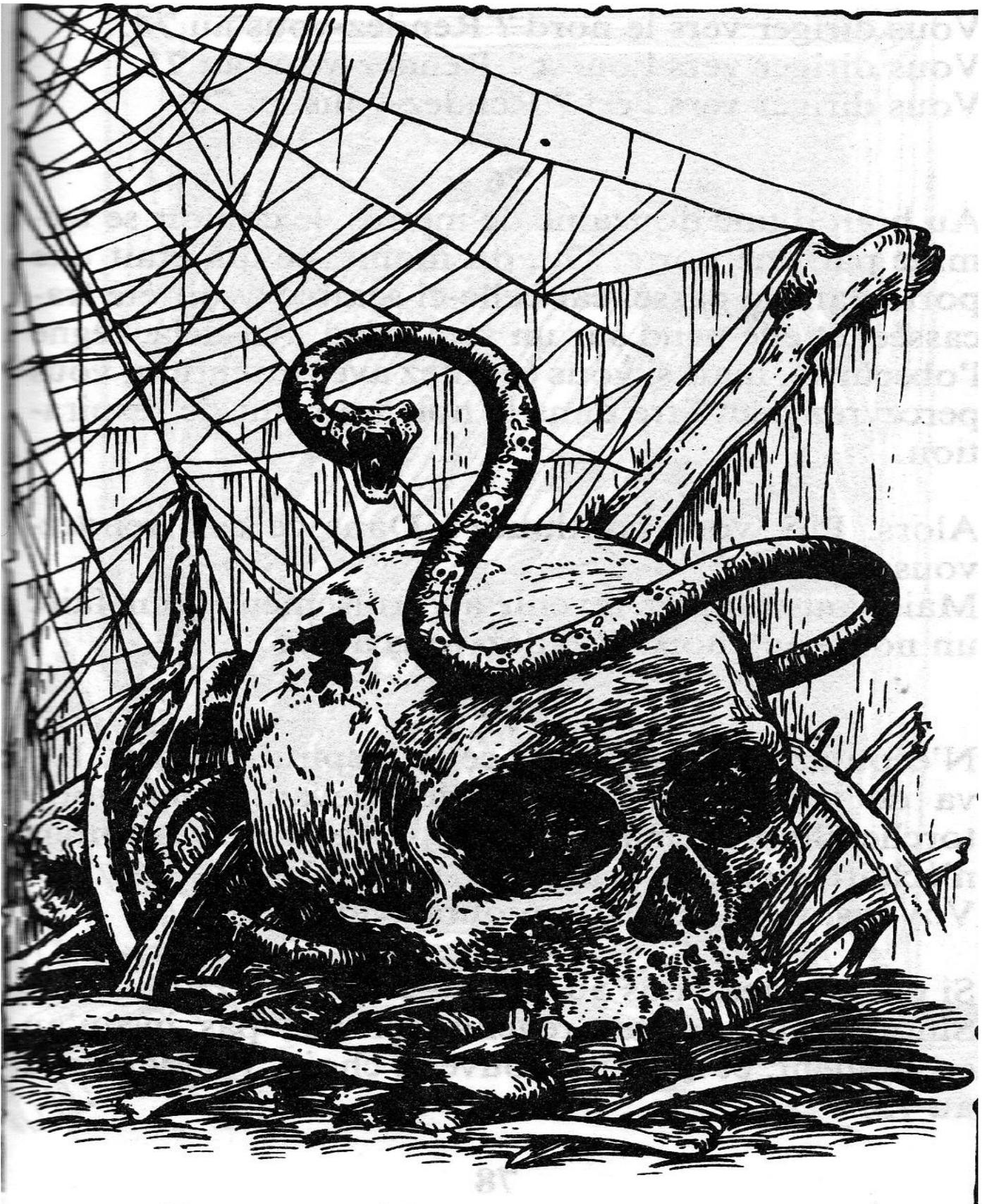
### 74

Vingt-cinq mètres plus loin, le couloir se termine contre un mur de pierre. Un couloir ne menant nulle part vous paraissant absurde, vos soupçons sont aussitôt éveillés — rien de plus normal. Vous commencez alors un examen méthodique des lieux, tâtant les murs à la recherche de fentes ou de fissures. Lancez deux dés pour savoir si vous trouvez quelque chose.

Si vous faites 1, 2 ou 3, rendez-vous au [58](#). Si vous faites 4 ou plus, rendez-vous au [78](#).

### 75

Maintenant un choix s'offre à vous. Vous pouvez continuer vers le nord, ou prendre le couloir est, ou encore le couloir ouest. Vous tendez l'oreille, mais le silence est total, et rien de vous donne la moindre indication sur ce que vous devez faire. On se croirait au fond d'une tombe. Si, par hasard, quelque créature est embusquée dans un coin, elle doit attendre patiemment que vous vous approchiez d'elle. Alors, qu'allez-vous faire ?



**73** *Voilà que vous vous trouvez nez à nez  
avec un Serpent !*

Vous diriger vers le nord ? Rendez-vous au [74](#). Vous diriger vers l'ouest ? Rendez-vous au [71](#). Vous diriger vers l'est ? Rendez-vous au [76](#).

## 76

Au bout d'une douzaine de mètres, le couloir se termine par une porte. Ou, du moins, ce qui était une porte dans le passé, car celle-ci semble avoir été fracassée, et elle pend sur un seul gond. Au-delà, règne l'obscurité, mais si vous écoutez avec attention, vous percevrez peut-être dans le noir un bruit de respiration.

Alors, Pip, vous continuez? Dans ce cas, rendez-vous au [77](#).

Mais vous pouvez revenir au croisement pour faire un nouveau choix. Rendez-vous au [75](#).

## 77

N'écoutez pas le bruit de cette respiration, Pip. Il y va de votre vie. Vous tendez devant vous votre torche allumée, mais vous ne voyez rien. La torche n'éclaire rien ! Il y a de la magie là-dessous, Pip. Voyons, vous voulez toujours avancer ?

Si oui, rendez-vous au [72](#).

Sinon, vous pouvez revenir sur vos pas jusqu'au croisement, et faire un nouveau choix. Rendez-vous au [75](#).

## 78

Vous avez l'œil, Pip, bravo. Vous avez découvert une porte secrète. Si vous pesez dessus de tout votre poids, un large pan de mur pivote avec un grincement sonore, laissant voir une volée de marches de pierre luisantes d'humidité qui s'enfoncent dans le noir. Si vous avez les nerfs solides, descendez cet escalier et rendez-vous au [63](#).

## 79

Prêt à reprendre vos fouilles ? Si oui, rendez-vous au [69](#).

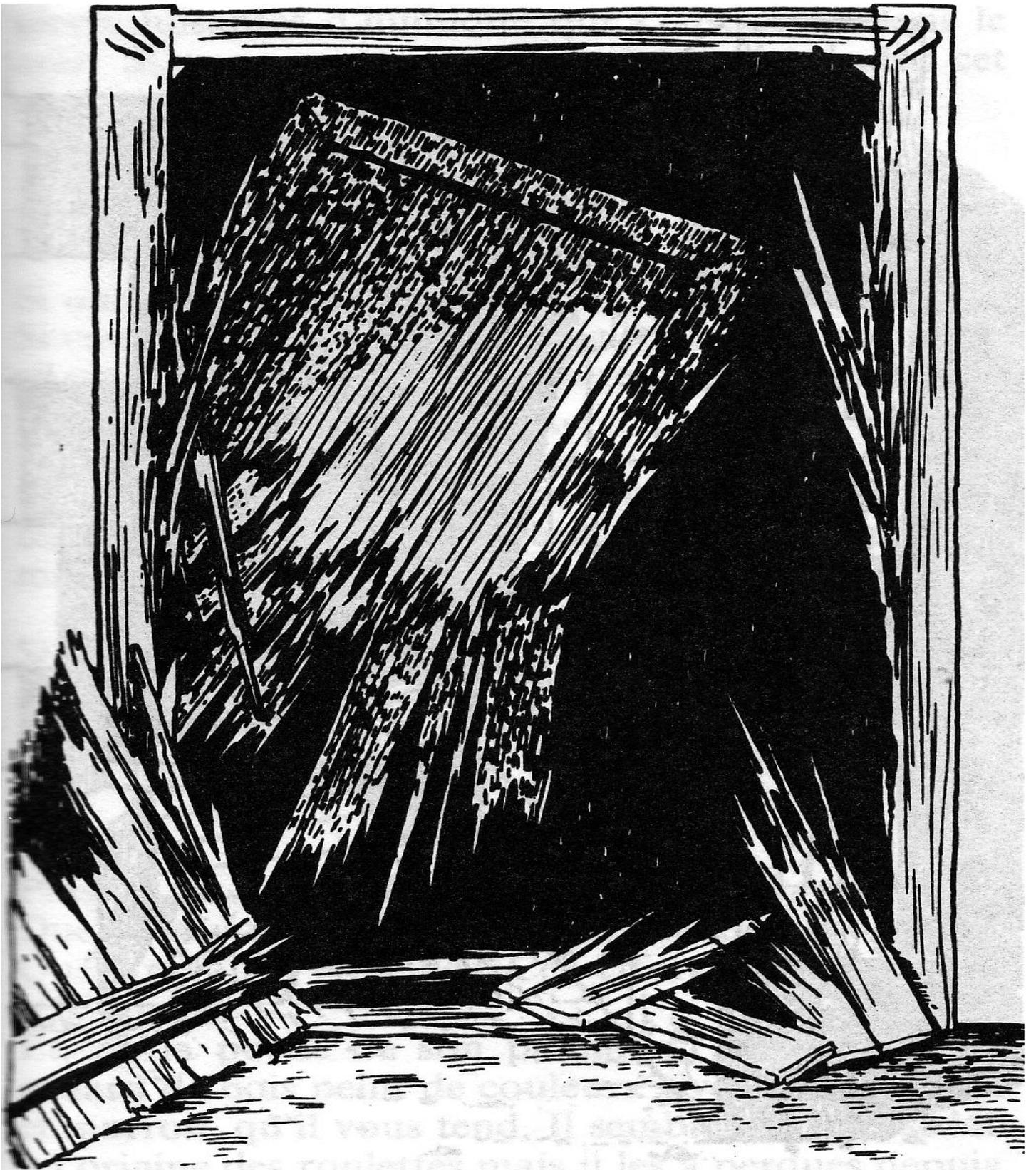
Si vous en avez plus qu'assez de cette fosse, sortez-en et rendez-vous au [45](#), pour faire un nouveau choix.

## 80

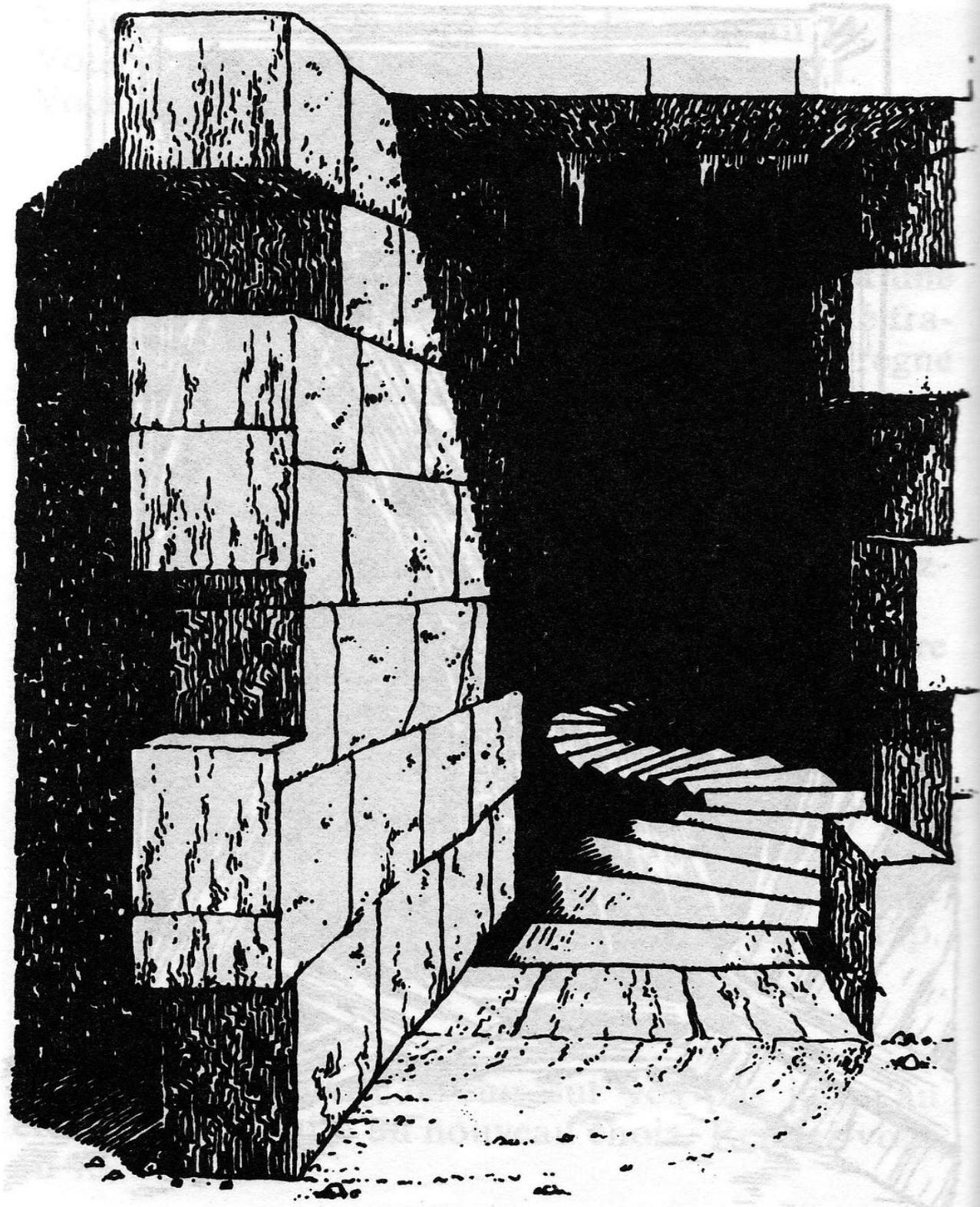
Quel gâchis ! Des pattes dans tous les coins. Tout de même, vous avez tué l'Araignée, Pip, ce qui vaut mieux que l'inverse.

Si vous voulez continuer à explorer cette fosse, rendez-vous au [73](#).

Si vous préférez en sortir, rendez-vous au [45](#), et faites un nouveau choix.



**76** *La porte semble avoir été fracassée  
et elle pend sur un seul gond.*



78

Vous avez l'œil, Pip, bravo! Vous avez découvert une porte secrète. Si vous poussez dessus de tout votre poids, **78** Un large pan de mur pivote avec un grincement sonore. marches de

Plus de dix vers ! s'écrie Nosféraux avec ravissement. Quelle œuvre sublime, quelle création poétique ! Quel travail d'Hercule ! Cet effort aussi doit être récompensé !

Et, de la poche de son pantalon, il sort un petit canard de bois peint de couleurs vives, jaune, rouge et marron, qu'il vous tend. Il semble qu'il possédait à l'origine des roulettes mais il les a perdues depuis.

Ceci, dit Nosféraux, est mon bien le plus précieux, et maintenant il est à toi. C'est un canard magique.

Magique ? dites-vous en écho, réussissant à placer un mot pour la première fois depuis des siècles. Et qu'est-ce qu'il fait ?

Je ne sais pas au juste, admet Nosféraux. Et tu ne dois pas le savoir non plus. Mais si jamais tu te trouves en grand danger, victime d'un maléfice, tu peux crier :

*Canard magique*

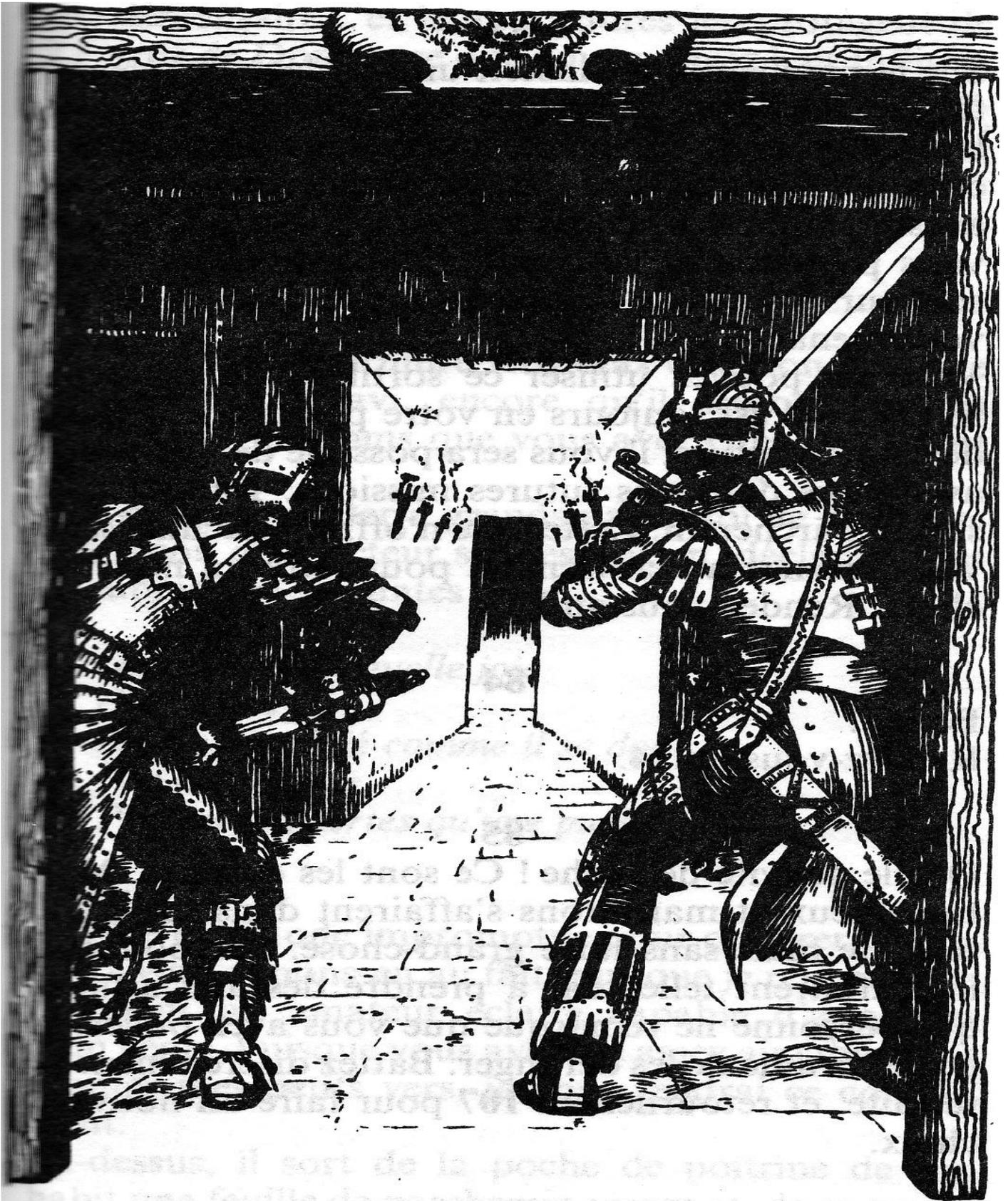
*Viens mon sauveur*

*Je n'ai pas peur*

Rends-toi alors sans délai au [119](#), où tu seras renseigné sur le pouvoir magique du canard ; mais ne va pas au [119](#) à moins d'avoir absolument besoin de ce canard car tu ne peux t'en servir qu'une fois, après quoi le charme est rompu. Nosféraux bâille : Maintenant, mon cher petit ami, bien que j'aie eu grand plaisir à te rencontrer, je suis fatigué. Si tu veux bien m'excuser, je vais retourner dans mon cercueil et m'y reposer en attendant mon prochain visiteur. Sur quoi, il redéploie sa grande cape noire sur ses épaules, vous décoche un sourire éblouissant, saute dans son cercueil et referme le couvercle. Vous pouvez frapper autant qu'il vous plaira, il ne le rouvrira pas.

Puisque vous n'avez apparemment plus rien à faire ici, retournez donc au [62](#) pour voir ce qui se passe dans le temple.

Crac ! La porte vole en morceaux dans un fracas horrible, et deux Gardes qui se trouvaient en faction de l'autre côté bondissent sur vous. Des colosses en armure de cuir, armés d'épée. Ils ont donc l'un et l'autre l'avantage de vous attaquer les premiers. Rendez-vous au [86](#).



**82** *Deux Gardes qui se trouvaient en faction de l'autre côté de la porte bondissent sur vous.*

### 83

Sur le parchemin est inscrit un sortilège de téléportage ! Voilà bien une rareté, Pip, un genre de sortilège qui peut se révéler sans prix dans une situation critique. Dès que vous l'utilisez, vous vous retrouvez aussitôt au 14. Mais bien vivant, avec tout ce que vous possédez. Il vous suffit donc de revenir avec soin sur vos pas et d'éviter le danger particulier qui vous menaçait.

Vous ne pouvez utiliser ce sortilège qu'une seule fois. Et s'il est toujours en votre possession à la fin de cette aventure, il vous sera possible de l'emporter avec vous dans vos futures missions. Rangez avec soin le parchemin. Cette salle n'offrant aucune issue, vous revenez au croisement pour faire un nouveau choix. Rendez-vous au [75](#).

### 84

Boum !

Rendez-vous au [14](#).

### 85

Quelle activité de ruche ! Ce sont les cuisines. Maîtres queux et marmitons s'affairent dans un grand tumulte mais sans faire grand-chose. Par bonheur, ils s'affairent tellement à prendre des airs affairés que personne ne remarque que vous avez ouvert la porte. Inutile de les déranger. Battez discrètement en retraite, et retournez au [107](#) pour faire un nouveau choix.

### 86\*\*C (chacun)

Vous voilà en pleine bagarre, Pip, que cela vous plaise ou non. Chaque Garde possède **15 POINTS DE VIE**. Leurs épées infligent deux Points de Dommage supplémentaires, et leurs armures les protègent de 2 Points de Dommage que vous pouvez leur infliger. n oubliez pas qu'ils vous portent les premiers coups. Vous les combattez l'un après l'autre. Bonne chance !

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [107](#). Sinon, rendez-vous au [14](#).

### 87

Charmant, murmure Nosféraux d'un ton modeste et visiblement ravi, encore qu'il semble un peu surpris par les noms que vous avez cités. Vraiment charmant.

il se met à arpenter à grands pas le sol de sa crypte à la façon d'un acteur shakespearien, déclamant les elucubrations suivantes :

*Oh, pour moi, quelle joie Quel émoi*

*D'être apprécié comme il se doit*

*Par un olibrius*

*Plus malin, certes qu'une puce.*

Il sourit :

Une petite ode impromptue pour célébrer l'occasion. Mais venons-en au fait, puisque je rencontre si rarement un amateur éclairé capable d'apprécier mon génie. Puisque vous avez été assez aimable pour écouter mes petits vers, je vous rendrai ce compliment.

Là-dessus, il sort de la poche de poitrine de son habit une feuille de parchemin vierge et, de sa poche intérieure, une plume tout à fait étrange (un examen attentif permet de constater qu'il s'agit d'une plume d'oie-stylo).

Prenez ceci, dit-il, et composez-moi donc sur-le- champ une ode, une ballade, un limerick, un haï kai ou tout autre poème de ce genre pour notre plaisir et notre édification mutuels. Faites-le aussi long que possible mais assurez-vous qu'il soit sur une rime, comme ceci :

*Moi je m'en vais Traire le lait Et le lait trait Vous  
préviendrai Qu'aurons du lait Doux et bien frais*

Et ainsi de suite, selon votre inspiration. Ce Nosféraux est manifestement quelque peu perturbé, mais plutôt sympathique. Il vaut mieux se concilier ses bonnes grâces et composer un poème comme il le souhaite. Qui sait les avantages que peuvent vous valoir un peu de courtoisie au temps de la Chevalerie. Utilisez la page blanche qui suit pour écrire votre poème et rendez-vous au [112](#).

## 88

Sur le rouleau de parchemin est écrit un sortilège curatif ! Voilà une trouvaille providentielle. La prochaine fois que vous verrez dangereusement diminuer votre total de **POINTS DE VIE**, vous n'aurez qu'à lire ce parchemin et vous retrouverez aussitôt votre *total de départ* de **POINTS DE VIE**. (Notez, cependant, que le sortilège n'est valable qu'une fois ; et n'avez donc recours à lui qu'en cas d'extrême nécessité.) Cette pièce n'a pas d'issue. Vous revenez donc au croisement pour faire un nouveau choix. Rendez- vous au [75](#).

## 89\*\*C (chacun)

Allons bon ! C'est une salle des Gardes où se pressent pour le moins une centaine de puissants soldats chevelus. Ils jouent aux dés, boivent de la bière, aiguisent leurs épées. Ils n'ont rien de rassurant Vous n'auriez aucune chance de survivre à un combat avec cette bande de soudards. Fasse le ciel qu'ils ne vous aient pas remarqué ! lancez deux dés.

Si vous faites de 1 à 6, rendez-vous au [140](#). Si vous faites de 7 à 12, rendez-vous au [145](#).

# POÈME DE PIP POUR LE VAMPIRE

vous faites de 1 à 6, rendez-vous au 140.  
vous faites de 7 à 12, rendez-vous au 145.

19

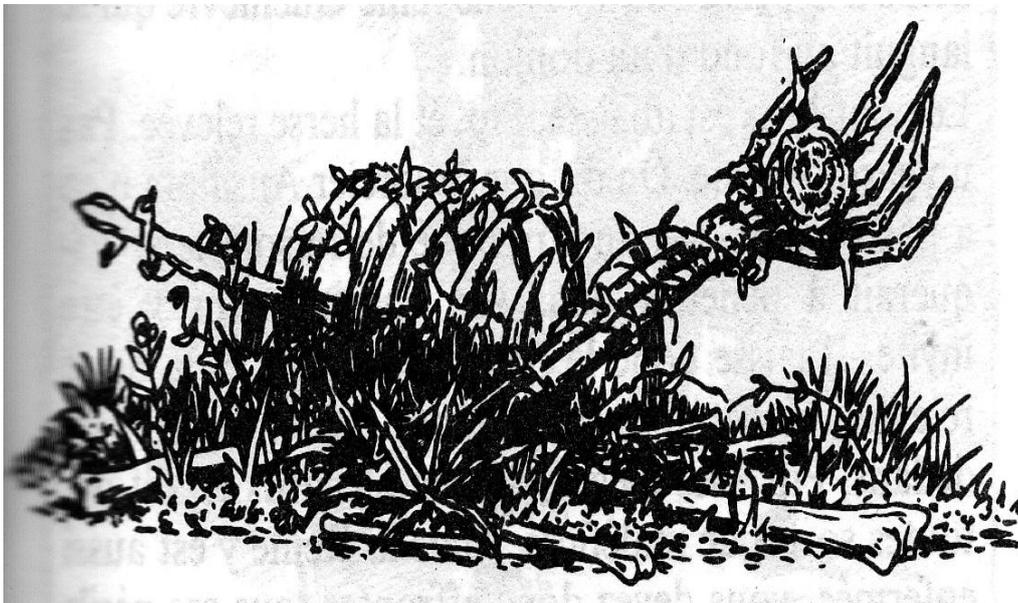
secrets particulièrement bien cachés  
vous faites de 1 à 6, rendez-vous au 140.  
vous faites de 7 à 12, rendez-vous au 145.

92

comp air in optimiste. Lancez de

Très bien, Pip, vous avez fait votre choix. Votre adversaire invisible dispose de **40 POINTS DE VIE**. il a la faculté de voir dans l'obscurité. Il peut vous atteindre en faisant 6, et chacun de ses coups inflige 5 Points de Dommage supplémentaires.

Si vous perdez la vie dans cet affrontement, ce qui est plus que probable, rendez-vous au [14](#). Si, par un miracle quelconque, vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [110](#).



# Au cœur du Château des Ténèbres

## 91

Une porte secrète particulièrement bien cachée. Un aventurier chevronné pourrait hanter ces parages durant des siècles sans jamais songer à chercher une porte dans un endroit pareil. Voyons, Pip, cela vaut toujours la peine d'aller voir ce qui se passe derrière une porte secrète. Mais pouvez-vous l'ouvrir ? Tout est là. Il arrive que ce soit très difficile. Lancez donc vite vos dés.

Si vous faites de 1 à 6, rendez-vous au [94](#). Si vous faites de 7 à 12, rendez-vous au [118](#).

## 92

Vous êtes à coup sûr un optimiste. Lancez deux dés.

Si vous faites de 1 à 9, rendez-vous au [115](#). Si vous faites 10, 11 ou 12, rendez-vous au [120](#).

## 93

Sur le parchemin est écrit un sortilège d'hypnose ! Si vous décidez d'utiliser ce sortilège contre un adversaire, vous devrez lancer deux dés pour savoir s'il est efficace. Si vous obtenez 5 ou plus, il agira. Si vous obtenez moins de 5, son effet est inexistant. Si le sortilège agit, votre adversaire tombera dans un état second et vous pourrez ne pas tenir compte de sa présence. Vous ne pouvez utiliser ce sortilège qu'une fois mais si vous n'en avez pas tiré parti au cours de cette aventure, vous pourrez l'emporter avec vous au cours de vos prochaines missions. Maintenant revenez au croisement, et faites un nouveau choix. Rendez-vous au [75](#).

## 94

Impossible d'ouvrir cette porte qui est complètement bloquée. Enfin vous êtes un aventurier déterminé qui n'a pas froid aux yeux : essayez de la défoncer d'un coup d'épaulé, et rendez-vous au [82](#).

## 95

E.J. à la main, vous vous élancez le long du couloir comme une tornade.

— Mordez la poussière, Gardes de l'infâme sorcier ; Ansalom ! vous écriez-vous.

Nobles paroles, Pip, mais sont-elles suivies de résultat ? Vous portez le premier coup en raison de votre attaque surprise, ensuite c'est aux dés de décider de l'évolution du combat.

Les Gardes possèdent chacun **15 POINTS DE VIE**. Leurs épées vous infligeront 2 Points de Dommagé supplémentaires ; en revanche, leurs armures les protègent de 2 Points de Dommagé que vous pourrez leur infliger.

Si vous perdez le combat rendez-vous au [14](#). Si vous êtes vainqueur, vous avez maintenant le choix entre :

pénétrer dans la pièce dont ils avaient la garde. Rendez-vous au [138](#).

revenir au croisement et prendre le couloir qui se dirige vers l'est. Rendez-vous au [130](#).

revenir au croisement et continuer tout droit. Rendez-vous au [149](#).

## 96

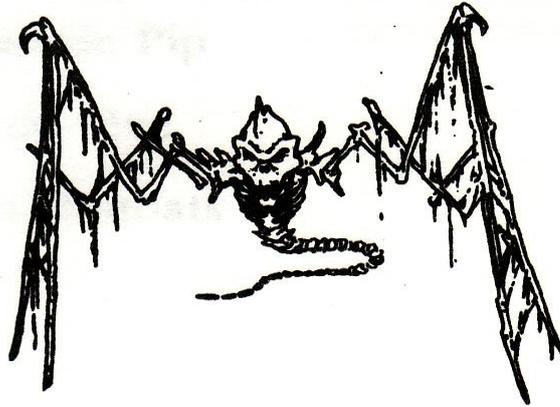
Vous suivez le couloir qui aboutit vingt-cinq mètres plus loin à un croisement. Un coup d'oeil au sud vous permet d'entrevoir deux Gardes postés devant une porte. Heureusement, ils ne vous ont pas vu, mais ils ne manqueront pas de vous apercevoir si vous tentez de traverser le couloir ou si vous prenez la direction du nord. Au nord, le couloir vient buter, au bout de quinze mètres, sur une porte de bois massive. A l'est, le couloir se poursuit sur une dizaine de mètres avant de déboucher au haut d'un escalier mais, pour prendre cette direction, vous êtes obligé de traverser le couloir nord-ouest. A en juger par la disposition des lieux, vous ne pouvez qu'affronter les Gardes à moins que vous ne préfériez revenir au [107](#) pour faire un nouveau choix. Mais si vous vous sentez assez de courage pour affronter les Gardes, vous degainez E. J. et, en hurlant, vous vous précipitez sur eux. Rendez-vous au [95](#).

## 97

Par Jupiter ! (comme disaient les Romains), ça marche ! L'obscurité se dissipe, et votre torche qui était encore allumée (rappelez-vous), mais qui n'éclairait rien, vous permet maintenant de distinguer une petite pièce de dix mètres carrés environ, aux murs de pierre, et un Farfadet qui vous mordille furieusement les chevilles. Difficile de faire autrement que de le combattre, pour qu'il vous lâche ! Le Farfadet dispose de **40 POINTS DE VIE**, et il lui faut faire 6 pour porter un coup. Si vous sortez vainqueur de ce combat, revenez au croisement, et faites un nouveau choix. Rendez-vous au [75](#).

## 98

Sur le parchemin est inscrit un sortilège d'antidote Si vous êtes assez sot pour avaler du poison avant la fin de cette aventure, vous pourrez l'utiliser pour vous soigner même si, selon les dés, le poison vous a tué. Vous ne pouvez utiliser ce sortilège qu'une fois. Comme il n'y a pas d'issue à cette pièce, vous revenez au croisement pour faire un nouveau choix. Rendez-vous au [75](#).



### 99\*\*\*C

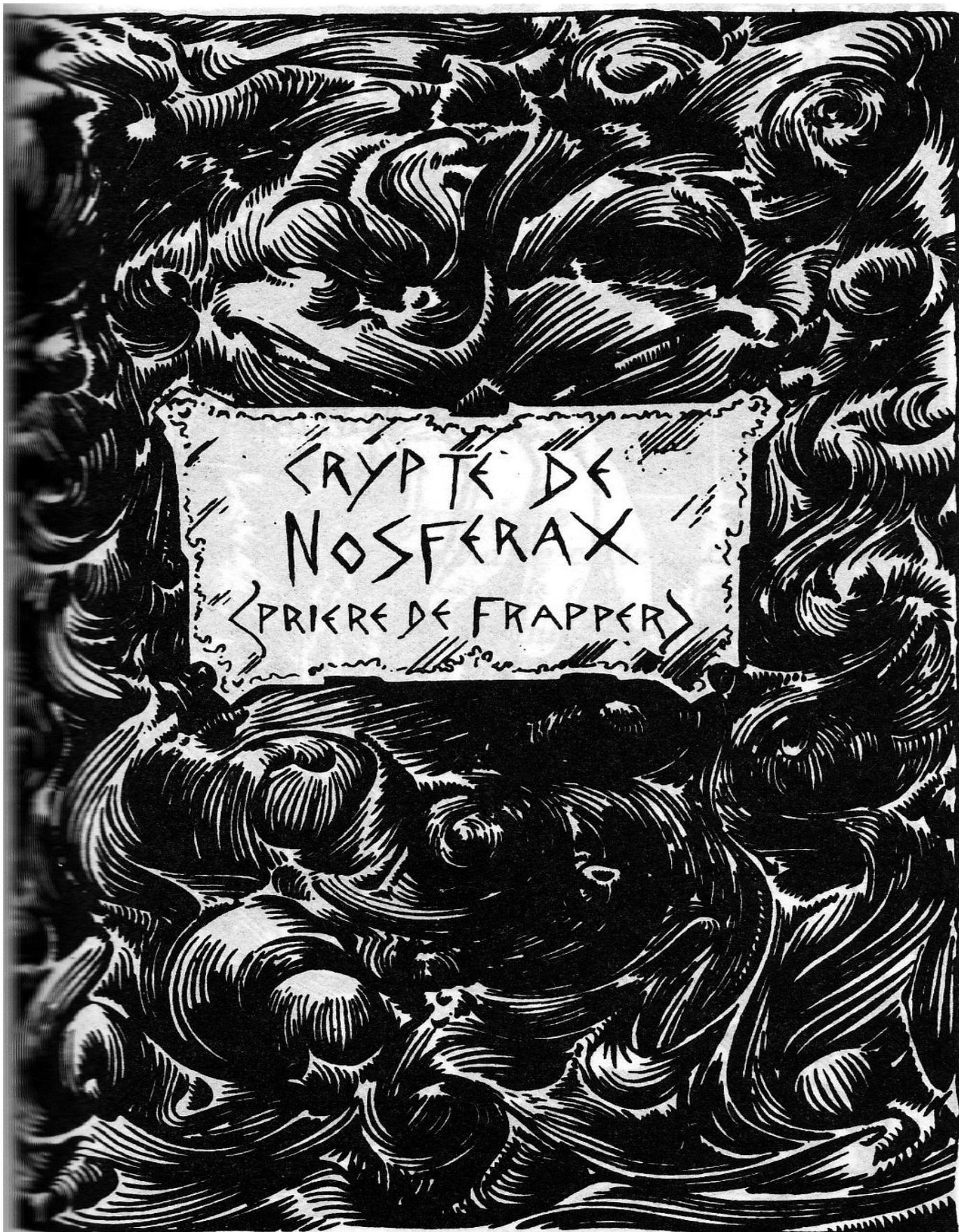
Alerte, Pip ! Pendant que vous cherchiez cette porte secrète, un Garde s'est approché subrepticement de vous et, sans vous laisser le temps de vous remettre de votre surprise, il vous porte un coup. Ce Garde dispose de 20 **POINTS DE VIE**. Il combat avec une épée qui lui permet d'infliger 2 Points de Dommage supplémentaires, et il porte une armure qui le protège de 2 Points de Dommage à déduire de ceux que vous pouvez lui infliger. En outre, c'est un combattant redoutable, et il ne lui faut faire que 3 pour vous toucher.

si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [150](#). Sinon, rendez-vous au [14](#).

### 100

cette caverne est décidément bien singulière. Peut être cela tient-il à la forme de son entrée : sous certains angles elle donne l'impression d'un crâne au rictus sardonique. Pure coïncidence, sans doute. Vous n'y pénétrez cependant pas moins avec appréhension, et même cette bonne vieille E.J. s'abstient de marmonner. Après quelques pas, l'entrée se rétrécit de façon singulière au point de se réduire à une simple fissure dans la paroi rocheuse. Pour s'y faufiler, il faut avancer de côté. Et vous tremblez à l'idée de faire quelque rencontre fâcheuse dans cette position critique.

Mais aucun ennemi ne vous attaque et, bientôt, vous avez réussi à franchir cet étroit passage pour déboucher dans une sorte de petite grotte nue et vide à l'exception d'un poteau indicateur planté en son centre. Un poteau indicateur ? Mais oui, sans aucun doute. **ET** à la réflexion, la présence de ce poteau n'est pas plus insolite que celle de bien d'autres objets que vous avez découverts dans le Château des Ténèbres du sorcier Ansalom. Le poteau désigne le nord, le sud, l'est et l'ouest. Les bras orientés vers le nord, le sud et l'ouest portent le même message : *Nulle Part*. le bras orienté vers l'est dit : *Vers La Crypte de Nosfërax (monument antique)*.



**100** *Dans la paroi est de la grotte,  
se découpe une porte de bois  
ornée d'une plaque de cuivre poli.*

a moins de trois mètres du poteau, dans la paroi est de la grotte, se découpe une porte de bois ornée d'une plaque de cuivre poli sur laquelle sont gravés ces mots : *Crypte de Nosfèrax (prière de frapper)* . La grotte ne présente aucune autre issue.

Si vous n'avez pas encore exploré le temple et qui vous pensiez que le moment est parfaitement choisi: de le faire, quittez la grotte, et rendez-vous au [62](#). Si vous êtes prêt à courir le risque d'entrer dans LA caverne de Nosfèrax, rendez-vous au [101](#).

## 101

La porte n'est pas fermée et elle s'ouvre en grinçant dès que vous la poussez. Vous vous trouvez dans une petite pièce de douze mètres carrés, au sol luisant de marbre noir et aux murs tendus de velours noir. Au centre de cette pièce est dressé un dais sur lequel repose un grand cercueil d'ébène. En dépit de l'immobilité de l'air, votre torche vacille de façon alarmante, projetant des ombres dansantes. Il fait froid et le silence est total. Vos pas résonnent tandis que vous vous approchez avec appréhension du cercueil. Sur une large plaque d'argent fixée au dais, on peut lire en lettres minuscules l'inscription suivante :

**Salut, brave guerrier, grand coureur d'aventures**

**Tu viens d'accéder à l'ancre de Nosfèrax**

**Bâtie au temps jadis.**

**Nosfèrax le rimeur, plus poète dit-on**

**Que celui qui se nomme le sorcier Ansalom.**

**Si tu veux éveiller ce féal d'Apollon**

**Dormant dans le cercueil qui lui sert de maison**

**Tu dois pour commencer répondre à la question :**

**Que recèle l'énigme inscrite sur sa demeure.**

**Et sans cesse montrant tes louanges par les pleurs,**

**Même si c'était là artifice trompeur**

**Nosfèrax aussitôt te montrera la voie.**

**Ou bien ce jour sera celui de ton trépas.**

lorsque vous avez digéré cet échantillon franchement atroce de poésie, vous montez sur le dais et vous examinez la plaque fixée au couvercle du cercueil, sur laquelle vous pouvez lire :

pour ouvrir le cercueil et faire la connaissance de nosfèrax le célèbre poète, suivez simplement les instructions mais suivez-les scrupuleusement, sinon le cercueil explosera, détruisant le Château des Tenèbres du sorcier Ansalom, le royaume d'Avalon, le monde entier, l'univers et, sans doute, vous-même.

## Instructions

*Si le mot « si » est le second de cette phrase, frappez deux fois. Sinon, frappez trois fois, à moins que les oiseaux ne puissent voler, auquel cas ne frappez qu'une fois à l'exception*

*de ceux d'entre vous qui, connaissant Merlin, devraient frapper quatre fois à moins que le mot « si » ne soit le troisième dans la première phrase de ces instructions auquel cas vous ne devriez frapper qu'une fois.*

*vous avez cinq secondes pour commencer à frapper avant que le cercueil n'explose.*

Si vous frappez :

Une fois, rendez-vous au [84](#).

Deux fois, rendez-vous au [104](#).

Trois fois, rendez-vous au [109](#).

Quatre fois, rendez-vous au [102](#).

## 102

Vous vous reculez précipitamment, tandis que le couvercle s'entrebâille peu à peu. Une main gantée de blanc en émerge, agrippe le côté du cercueil puis, avec une lenteur terrifiante, Nosfèrax en personne commence à émerger de sa boîte capitonnée de velours et de satin. Nosfèrax est grand, mince, d'une blancheur de craie et vêtu (tenue singulière pour l'époque du roi Arthur) d'une longue cape noire par-dessus un habit de même couleur et une chemise et un nœud papillon blancs. Il a d'énormes yeux noirs. Ses deux canines supérieures chevauchent sa lèvre inférieure comme des crocs. Lentement, il tourne vers vous ses deux grands yeux sombres.

N'attendez pas une seconde de plus, Pip. Filez au [111](#).

## 103

Le calice contient un liquide bleu-vert, clair et frais. au goût de miel et de cassis. En le buvant, vous sentez tout votre corps envahi d'un merveilleux bien-être, et vos **POINTS DE VIE** reviennent à leur *total de départ*. De plus, le liquide vous donne un privilège: temporaire de 25 **POINTS DE VIE**. Ce qui veut dire que vous disposez d'un supplément de 25 **POINTS DE VIE** qui vient s'ajouter à votre *total de départ*. Tout dommage subi par vous sera ainsi retranché de ces 25 derniers **POINTS** avant d'être déduit de vos **POINTS DE VIE** réels. Ce privilège est toutefois, souvenez-vous-en, provisoire, si bien qu'une fois utilise il est à jamais perdu.

La Dame du Lac vous sourit :

Vous sentez-vous mieux maintenant, Pip ? Vous acquiescez en lui souriant.



**102** *Norférax en personne commence à émerger de sa boîte capitonnée de velours et de satin.*

Eh bien, dit la Dame du Lac, j'ai encore un petit présent pour vous... Et elle prend sur l'autel la pierre scintillante qu'elle dépose au creux de votre main tendue. Ceci, reprend la Dame du Lac, est une Pierre de chance. Une pierre magique qui n'agit qu'en faveur des cœurs purs, des braves, des êtres loyaux et sincères. Tant que vous la posséderez vous pourrez ajouter ou soustraire 3 Points de tous vos lancers de dés. En d'autres termes, lorsque vous combattrez, vous pourrez ajouter 3 Points au total obtenu pour marquer un coup décisif ; ou bien ajouter 3 Points de Dommages supplémentaires si votre coup a déjà porté. En fait, dans tous les cas nécessitant un lancer de dés à partir de maintenant, vous pouvez ajouter ou retrancher 3 de votre total en vue d'atteindre le but visé. De plus, ajoutez la Dame du Lac en faisant une profonde inspiration, si vous parvenez à survivre à votre présente aventure et à garder intacte la Pierre de Chance à votre sortie du Château des Ténèbres, vous pourrez conserver ce talisman et l'emporter dans vos futures aventures.

Une pierre précieuse, Pip, rendez-vous compte !

Merci, Madame, dites-vous avec reconnaissance. Vous rangez avec précaution la pierre dans votre sac, et vous levez de nouveau les yeux vers la Dame du Lac pour la remercier une fois de plus. Mais à votre grande stupeur, la jeune femme et le temple semblent se dissoudre dans une espèce de brume qui, maintenant vous entoure de toute part. Cependant, aussi vite qu'elle était arrivée, la brume disparaît... et, n'en croyant pas vos yeux, vous vous retrouvez au croisement que vous avez quitté peu de temps auparavant ! Avez-vous été victime d'une illusion ? Fébrilement, vous fouillez votre sac : la Pierre de Chance s'y trouve. Fabuleux !

Maintenant, rendez-vous au [75](#). Mais *notez bien ceci* : vous ne pourrez plus jamais retrouver la porte secrète du nord, dans le présent comme dans l'avenir, par exemple en repassant par ce chemin, ou en tentant une nouvelle fois l'aventure si vous ne triomphez pas cette fois.

## 104

Boum !

Rendez-vous au [14](#).

## 105

Vous suivez le couloir sur une quinzaine de mètres- et vous parvenez devant une porte située sur votre droite. Quinze mètres plus loin, le couloir se termine sur une nouvelle porte.

Si vous décidez de franchir la porte qui s'ouvre dans le mur de droite, rendez-vous au [89](#).

Si vous préférez essayer d'ouvrir la porte située au bout du couloir, rendez-vous au [85](#).

## 106

Sur le parchemin est écrit un sortilège de mort ! Celui-ci est précieux, Pip, mais dangereux à manier. Si vous êtes traqué, sans espoir d'échapper à la mort et si vous utilisez le sortilège, il tuera instantanément un adversaire unique, si puissant ou si bien protégé qu'il soit. L'ennui, c'est que ce sortilège risque, par un choc en retour, de vous faire subir le

même sort. Si à un moment quelconque, vous décidez de vous en servir, vous devez lancer les dés. Si vous obtenez un double 6, un double 1 ou un double 3, le sortilège vous tue (et vous vous rendez au 14). Dans tous les autres cas, le sortilège tue votre adversaire. Vous ne pouvez tirer parti du sortilège qu'une seule fois, mais vous avez la possibilité de vous en munir lors de vos prochaines missions si vous ne l'avez pas utilisé au cours de cette aventure.

puisque cette pièce est sans issue, revenez au croisement. et faites un nouveau choix. Rendez-vous au [75](#)

### 107

vous avez le temps maintenant d'examiner le lieu où vous vous trouvez : une petite antichambre se poursuivant par un unique couloir bien éclairé orienté vers le nord. L'atmosphère y est très différente de celle de toutes les autres parties du -Château des Ténèbres que vous avez déjà visitées. Vous avez l'impression qu'il est habité. En tendant l'oreille, avancez avec précaution.

vous progressez le long du couloir qui se poursuit sur une quinzaine de mètres avant de déboucher dans un couloir orienté d'est en ouest. Vous jetez un bref coup d'oeil de part et d'autre. Le couloir est, pour le moment, désert mais il vous semble que, d'un instant à l'autre, quelqu'un peut apparaître.

si vous décidez d'aller vers l'ouest en suivant le nouveau couloir, rendez-vous au [105](#). Si vous décidez d'aller vers l'est, rendez-vous au [96](#). Mais peut-être existe-t-il une nouvelle porte secrète ? si vous voulez examiner les murs pour la trouver, rendez-vous au [99](#).

### 108

le temple et la Dame du Lac disparaissent brusquement. Rendez-vous au [75](#) et *notez bien ceci* : quoi que vous puissiez faire, quoi que puisse dire le Livre des Sortilèges, *jamais* vous ne pourrez retrouver la porte secrète ouvrant vers le nord.

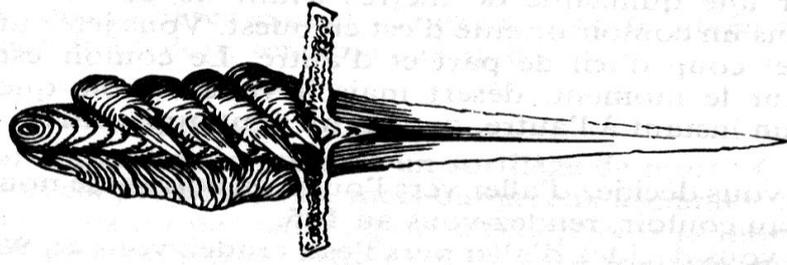
### 109

Boum !

Rendez-vous au [14](#).

### 110

Quelle horreur ! Votre torche illumine soudain la pièce entière comme si l'obscurité magique venait d'être subitement dissipée. Et vous voyez devant vous le corps d'un Farfadet que vous venez de tuer Pauvre petit Farfadet ! N'empêche qu'il vous grignotait la cheville et qu'il vous a sérieusement secoué pendant le combat. Il n'existe aucune issue à cette pièce. Rendez-vous au [75](#) et faites un nouveau choix.



## 111

— Bonjour, mon canard, dit Noférox. Quel plaisir de faire enfin la connaissance d'un visiteur intelligent. Ça vous change ! La plupart d'entre eux piquent des crises. Très pénible. Voyons, qu'est-ce que je peux faire pour vous ? Comme vous ne savez pas trop quelle réponse donner à cette question, vous vous contentez de le contempler, les yeux ronds, tandis qu'il s'extirpe de son cercueil et s'étire pour dégourdir ses articulations ankylosées.

Vous ne savez donc pas ce que vous voulez ? s'enquiert Noférox avec une aménité relative. C'est toujours comme ça, même chez les plus futés ! Aimez-vous mes poésies, au fait ? Je suis l'auteur des vers, sur la plaque.

allez-vous vanter les mérites de sa poésie, le comparer à Milton, Keats, Shakespeare, Pam Ayres (il n'aura entendu parler d'aucun puisqu'ils sont nés après l'époque du roi Arthur) ? En ce cas, rendez-vous au [87](#).

Préférez-vous lui dire la vérité ? Rendez-vous alors au [117](#).

## 112

Quel délice ! Quel pur chef-d'œuvre ! s'exclame Noférox quand vous lui tendez votre poème terminé. Pour cette merveille, vous allez être richement récompensé.

Et, pour chaque vers de votre poème, il vous offre une Pièce d'Or ! A combien se monte votre magot maintenant ? N'oubliez pas d'en conserver un compte précis.

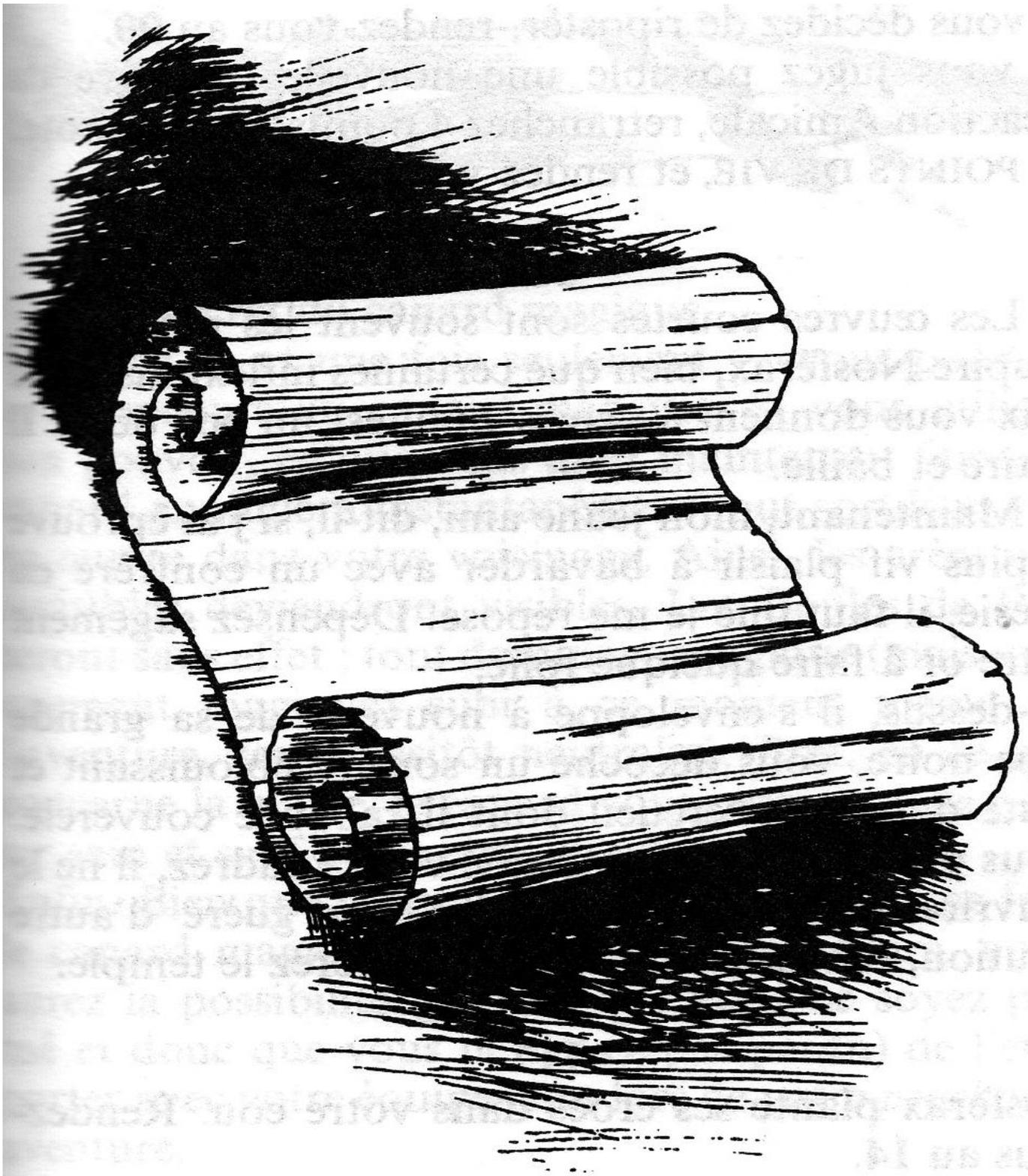
Voyons, dit Noférox, comme je ne suis pas très calé en arithmétique, dites-moi si votre poème comporte plus de dix vers.

Si, effectivement, votre poème a plus de dix vers, rendez-vous au [81](#).

S'il ne compte que dix vers, ou moins, rendez-vous au [116](#).

## 113

Le parchemin est absolument vierge. Quelle poisse! Enfin vous avez votre or. Il n'existe pas d'issue à cette pièce. Mieux vaut pour vous retourner au [75](#) et faire un autre choix.



**113** *Le parchemin est absolument vierge.*

## 114

Que contient cette bourse ? Encore de l'or ? Et comment ! Rendez-vous compte : cinquante Pièces d'Or et une Pièce de Cuivre à double face. Quelle chance incroyable ! Et ce n'est pas tout ! Coincé au fond de la bourse se trouve un rouleau de parchemin. L'aspect de ce rouleau vous est étrangement familier. C'est qu'il ressemble beaucoup à ceux que vous avez pu voir dans la forteresse en rondins de Merlin, ceux sur lesquels il écrit ses sortilèges. Lancez rapidement vos dés, Pip, pour savoir ce qui est écrit sur le parchemin.

Si vous faites :

1 ou 2, rendez-vous au [113](#).

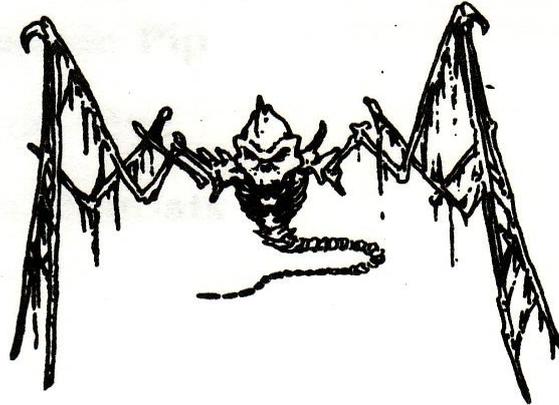
3 ou 4, rendez-vous au [88](#).

5 ou 6, rendez-vous au [83](#).

7 ou 8, rendez-vous au [106](#).

9 ou 10, rendez-vous au [93](#).

ou 12, rendez-vous au [98](#).



## 115

Un coup de dés plutôt manqué, Pip. La pièce reste plongée dans l'obscurité et vous êtes toujours attaqué féroce.

Si vous décidez de riposter, rendez-vous au [90](#). Si vous jugez possible une nouvelle tentative de Réaction Amicale, retranchez 4 points de votre total de **POINTS DE VIE**, et rendez-vous au [92](#).

## 116

Les œuvres courtes sont souvent les meilleures, soupire Nosférax, bien que certaines inflexions de sa voix vous donnent à penser qu'il est un peu déçu. Il s'étire et bâille.

Maintenant, mon jeune ami, dit-il, si j'ai éprouvé le plus vif plaisir à bavarder avec un confrère en poésie, il faut que je me repose. Dépensez sagement votre or à faire quelque folie.

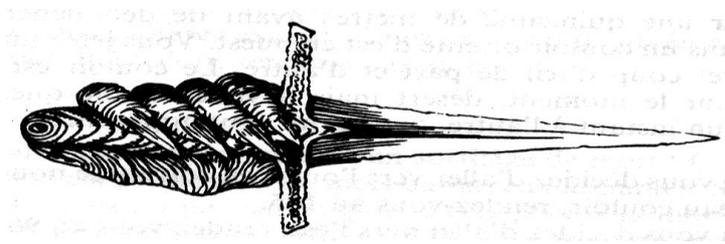
Là-dessus, il s'enveloppe à nouveau de sa grande cape noire, vous décoche un sourire éblouissant et saute dans son cercueil dont il rabat le couvercle. Vous pouvez frapper tant que vous voudrez, il ne le rouvrira pas. Puisque vous n'avez guère d'autre solution, rendez-vous au [62](#) et explorez le temple.

## 117

Nosférax plante ses crocs dans votre cou. Rendez- vous au [14](#).

## 118

Les portes n'ont pas de secret pour vous, Pip ! Celle- ci s'est ouverte sans un bruit. Heureusement car, de l'autre côté, se trouvent deux Gardes, des colosses à la mine rébarbative portant des armures de cuir et armés d'épées. Comme vous avez ouvert cette porte dans un parfait silence, vous avez l'avantage de la surprise, ce qui vous permet de porter le premier coup. Rendez-vous au [86](#).



## 119

voici le secret du canard magique. Une fois — et une fois seulement — vous pourrez avoir recours au canard magique. Si vous utilisez son pouvoir, ce que vous allez maintenant faire, le canard annihilera instantanément tout sortilège mis en œuvre dans votre voisinage. Ainsi, les créatures invisibles deviendront visibles. Les Boules de Feu seront sans effet ; tout dommage magique (mais uniquement magique) subi à ce moment même de l'aventure, sera aussitôt neutralisé. Bref, en ce qui concerne la magie, le canard vous permettra de passer sain et sauf au paragraphe de votre choix. Enfin. Bien que vous ne puissiez utiliser qu'une fois le canard magique au cours d'une aventure, vous aurez la possibilité (pourvu que vous ne soyez pas tué et donc que vous ne l'ayez pas perdu) de l'emporter avec votre équipement lors de votre *prochaine* aventure.

*He Pip ! Aucune trace du sorcier Ansalom, Et nulle part où aller ? Revenez donc sur vos pas, Presque au début de l'aventure. Peut-être un détail vous a-t-il échappé ?*



120 *Le Farfadet vous tend une petite bourse de cuir.*

L'obscurité se dissipe et, brusquement, votre torche éclaire une petite pièce. Vautré sur le sol et dégageant avec précaution ses dents de votre cheville, se trouve un Farfadet.

— Palsanguienne ! s'écrie le Farfadet avec un fort accent, c'est'y pas malheureux que je sois là à vous boulotter la cheville en me disant que vous êtes peut- être ben un monstre ou même ce fléau de sorcier Ansalom. Ce que c'est que de ne pas réfléchir. Mais d'après le goût de votre sang, je me suis dit que vous étiez de la bonne race, alors permettez-moi de vous dédommager.

Là-dessus, il vous tend une petite bourse de cuir et, à la façon des Farfadets, il disparaît à vos yeux. Rendez-vous au [114](#) pour voir ce que contient cette bourse.

### 121

Vous courez comme si vous aviez le diable à vos trousses (et bien que ce ne soit pas le cas, un Démon Invisible ne vaut guère mieux). Flac ! c'est le bruit que vous faites en vous heurtant au bord du cercle magique. Il semble bien que si vous pouvez y pénétrer assez aisément, pour en ressortir, c'est une autre paire de manches. Hâtivement, vous cherchez à tâtons votre voie autour du mur invisible. Pas moyen de sortir du cercle et le Démon se rapproche d'instant en instant. Retournez au [144](#) et battez-vous avec courage.

### 122\*\*\*\*C

Vous avez atteint le milieu de la salle quand une voix douce vous murmure à l'oreille : — *Il n'a pas besoin de Gardes, Pip. Je lui suffis...*

Vous vous figez sur place, puis vous vous retournez Face à vous, vous fixant d'un regard de glace, ave; un sourire rehaussé de longs crocs acérés, se tient m véritable, un authentique, garanti cent pour cent buveur de sang, Vampire ! Vous reste-t-il encore un peu d'ail, par hasard ?

Si vous avez encore de l'ail (et pas de tricherie, surtout, si vous l'avez mangé, c'est fini), rendez-vous au [132](#).

Sinon, rendez-vous au [147](#).





**122** *Face à vous, se tient  
authentique, garanti cent pour cent, buveur de sang !*

### 123

Rien d'intéressant ici. Pas d'issue non plus. Retournez au [96](#) avant de décider d'un nouveau choix.

### 124

A pas lents et précautionneux, vous descendez les dernières marches. Le Garde ne s'éveille pas. Avec mille ruses, vous avancez la main pour lui prendre ses clefs. Lancez les dés pour voir si vous réussissez.

Si vous faites de 2 à 6, rendez-vous au [142](#). Si vous faites de 7 à 12, rendez-vous au [126](#).

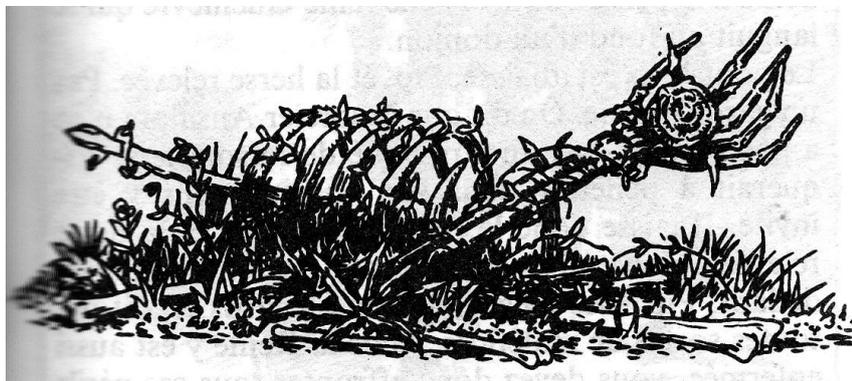
### 125

Vous êtes bien dans un cachot. Mais également dans une salle de torture. Regardez donc les fers scellés aux murs. Et la vierge de fer, cette espèce de plaçant en forme de cercueil garni de pointes à l'intérieur. Et le chevalet pour écarteler les victimes et les fers chauffés à blanc dans le brasier de charbons ardents Le sorcier Ansalom doit pouvoir causer de sérieux ennuis à ceux qui sont tombés en son pouvoir. Heureusement, il n'y a personne à torturer pour l'instant. Pas étonnant que le Garde se soit endormi Surveiller un cachot vide ne réclame guère de vigilance.

Cette pièce n'a pas d'autre issue. Retournez donc au [96](#) et faites un nouveau choix.

### 126

Quelle maestria ! Vous avez donc subtilisé ses clefs au Garde qui dort toujours. Utilisez-les pour ouvrir sans bruit la porte du cachot, et rendez-vous au [125](#).



### 127\*\*\*\*C (Molosses)

Tandis que vous vous en approchez, un étrange phénomène se produit: la porte nord s'ouvre d'elle-même !

Vous vous trouvez sur le seuil d'une vaste salle du trône aux murs de granit, ornée d'une colonnade aux piliers de pierre noire. Entre chaque pilier se dresse un cierge noir haut de deux mètres qui dégage une entêtante et écœurante odeur d'encens. Au-delà des



125 *Regardez donc la vierge de fer !*

colonnes de lourdes tentures violettes sont drapées. Au bout de la colonnade, des marches taillées dans un socle de granit donnent accès à un trône de granit massif grossièrement sculpté. Au pied du trône se tiennent deux des plus énormes Molosses noir de jais que vous ayez jamais vus. Des Molosses dont les yeux luisants dardent sur vous des regards féroces. Et sur le trône, est assis un personnage de haute taille aux cheveux et à la barbe noirs, vêtu d'une ample robe noire. L'atmosphère de menace qui émane de lui l'enveloppe comme une nuée d'orage. — Bienvenue, chétive créature, dit-il d'une voix tonnante. Il paraît que tu désires me voir. C'est lui, Pip, c'est *lui ! Vous êtes face à face avec le sorcier Ansalom en personne ! ! !* Quelle bataille en perspective ! (Car vous allez le combattre, Pip, n'est-ce pas ? Sinon, à quoi bon vous être lancé dans cette périlleuse aventure ?) Et tout d'abord, une bonne nouvelle. Le sorcier Ansalom ne tentera aucune manœuvre agressive contre vous tant que vous n'aurez pas mis en déroute ses Molosses noirs. Maintenant, les mauvaises nouvelles. Chaque Molosse dispose de **25 POINTS DE VIE**, et sa morsure inflige 4 points de dommage supplémentaires. Lancez les dés, Pip.

Si les Molosses vous tuent, rendez-vous au [14](#). Si vous tuez les Molosses, faites une profonde inspiration, utilisez toute potion ou baume curatif en votre possession et rendez-vous au [137](#)

## 128

Lancez les dés pour voir si vos recherches ont donné un résultat valable.

Si vous faites de 2 à 6, rendez-vous au [123](#). Si vous faites de 7 à 9, rendez-vous au [148](#). Si vous faites de 10 à 12, rendez-vous au [133](#).

## 129

Bravo, Pip. Vous vous êtes battu comme un lion et contre un sacré adversaire. Tandis que le Démon expire, il devient visible, avec ses écailles, sa peau visqueuse, ses cornes, ses crocs, sa queue, exactement tel que vous l'imaginiez. Et gigantesque, en plus. Mais mort maintenant : on ne peut plus mort. Et une fois le Démon mort, il est maintenant très facile de s'échapper du cercle. Rendez-vous au [128](#) et voyez, si vous ne l'avez déjà fait, s'il y a quelque chose d'intéressant dans ce fouillis.

## 130

Vous suivez tranquillement le couloir qui se dirige vers l'est, tout en notant qu'il est beaucoup moins éclairé que les autres. Les torches murales ont été remplacées par quelques lampes fumeuses très espacées les unes des autres. Et quand vous parvenez aux marches, vous constatez qu'elles se font de plus en plus rares à mesure que vous descendez. Au bas de l'escalier, il y a une porte massive dont la partie haute est formée



127 *Au pied du trône se tiennent  
deux des plus énormes Molosses  
que vous ayez jamais vus.*



*129 Tandis que le Démon expire,  
il devient visible avec sa peau visqueuse,  
ses cornes, ses crocs, sa queue...*

de barreaux à travers lesquels on entrevoit une sourde lueur rougeâtre. Cette porte est munie d'une puissante serrure. Un Garde y est également posté. Par bonheur, il semble dormir à poings fermés.

On dirait bien, Pip, que vous avez découvert les cachots ou, peut-être, quelque affreuse salle de torture. Ansalom garderait-il la Reine prisonnière ici ? Comment le savoir ?

Si Vous décidez de tenter votre chance en essayant de subtiliser les clefs du Garde pour ouvrir la porte du cachot, rendez-vous au [124](#). Sinon, retournez au croisement, et faites un nouveau choix. Rendez-vous au [95](#).

### 131

Le Squelette n'étant plus qu'un tas d'ossements disloqués, vous avez tout loisir d'examiner le poteau de torture auquel il était enchaîné. C'est un poteau de torture plutôt banal, à l'exception toutefois d'un détail. Il semble mal ancré dans le sol. En fait, si vous exercez sur lui des poussées latérales, peut-être même va-t-il s'arracher du sol.

Vous pouvez toujours vous contenter de quitter ce lieu sinistre, bien entendu, auquel cas vous n'avez qu'à retourner au [33](#) pour faire un nouveau choix. Mais si vous décidez de déraciner le poteau de torture, rendez-vous au [139](#).

### 132

Arrrrhhh ! Tel est le hurlement du Vampire à la vue de l'ail que vous lui montrez. Il se prend la gorge à deux mains en se convulsant d'angoisse. Arrrrhhh ! Ses genoux cèdent lentement sous lui. Son regard chavire. Son visage pâlit (enfin, il pâlit encore plus). Son corps entier frémit. Ses crocs se détachent. Il s'effondre comme un pantin sur le sol. Il commence alors à se ratatiner, à rapetisser, rapetisser, jusqu'à ce qu'il ne reste plus de lui qu'un minuscule tas de poussière, des lambeaux de vêtements calcinés et une bague ornée d'une pierre (d'une valeur de cinq cents Pièces d'Or au bas mot). Une vraie chance d'avoir eu cet ail sur vous, Pip !

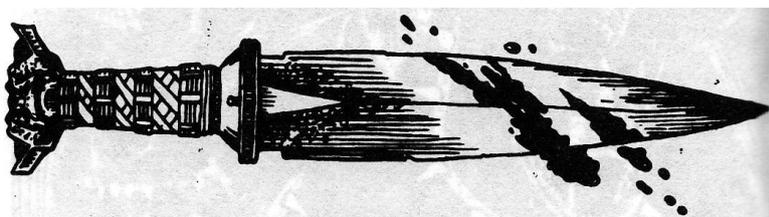
Si vous voulez essayer d'ouvrir la porte du mur est, rendez-vous au [136](#).

Si vous voulez essayer d'ouvrir la porte du mur nord, rendez-vous au [127](#).

### 133

Vous avez découvert une boule de cristal ! Tandis que vous la contemplez, des images se forment dans Sa matière transparente. Vous apercevez une jeune femme très belle, mais à la robe terreuse et déchirée, enchaînée au cœur d'un sinistre cachot. La Reine ! Ce ne peut être que la Reine ! Mais où se trouve-t-elle ? Hélas, le cristal ne vous le dit pas. Vous n'avez pas d'autre solution que de reprendre votre chemin.

Et comme il n'existe pas d'issue à cette pièce, retournez au [96](#) avant de décider de votre prochaine étape.





**133** Tandis que vous contemplez la boule de cristal, des images se forment dans la matière transparente.

### 134

La persévérance est une vertu essentielle pour un aventurier digne de ce nom. Lancez les dés. Si vous faites plus de 3, rendez-vous au [143](#). Sinon, vous ne découvrez rien. Rendez-vous au [107](#) et faites un nouveaux choix.

### 135

comme vous vous tenez, triomphant, dans la salle iu trône mise sens dessus dessous, un léger bruit derrière le trône attire votre attention. Vous allez voir de plus près. Rien. Mais ce bruit était réel, pas d'erreur. Vous examinez le mur. Inutile d'être un aventurier aguerri ou un tueur de sorciers, pour lancer les dés cette fois : vous avez découvert une porte secrète ! Tandis que la dalle de granit pivote sur elle- même, vous savez avec certitude que les marches qu'elles révèlent ne peuvent mener qu'en un lieu : la geôle où l'abominable Sorcier (maintenant défunt) tient la courageuse reine Guenièvre prisonnière.

Ça y est, Pip. Vous avez réussi. Votre mission est accomplie, vous êtes un aventurier de première classe, un phénix cinq étoiles. Maintenant, rendez- vous à la page 167.

### 136

Vous vous trouvez dans une vaste salle occupée par des couchettes alignées, chacune flanquée d'un petit coffre de bois. De toute évidence, c'est un dortoir, Pip. Et vide, de surcroît. Essayez donc la porte nord en vous rendant au [127](#).

### 137

Mes Molosses ! hurle le sorcier Ansalom. Tu as tué mes Molosses ! Et il bondit sur ses pieds, bras écartés, murmurant d'atroces malédictions. Etes- vous prêt à subir cette épreuve, Pip? Le sorcier Ansalom possède 150 POINTS DE VIE. Vous avez entendu ? 150 POINTS DE VIE. En plus, il dispose de dix Doigts de Feu lanceurs d'Éclairs, exactement comme ceux que Merlin vous a donnés. Avec toutefois une différence capitale : les Éclairs d'Ansalom n'atteignent pas automatiquement leur cible. Vous devez lancer les dés chaque fois qu'il en utilise un. A moins qu'il ne fasse au minimum 5, l'Éclair vous manque. Maintenant, Pip, que le combat magique commence ! Et puisse le meilleur sorcier gagner !

Si vous êtes vainqueur, soignez vos blessures et rendez-vous au [135](#). Sinon, rendez-vous au [14](#).

### 138

A certains égards, voici la pièce la plus étrange dans laquelle vous ayez jamais pénétré. S'il n'y a personne à l'intérieur, il n'y règne pas moins un prodigieux capharnaüm. En fait, elle est encombrée d'un tel fatras hétéroclite qu'on peut difficilement juger de ses dimensions. Il y a un fourneau, des bancs, des étagères, des rayons, des placards, des sacs, des tonneaux, des futailles... La liste complète serait interminable. Au plafond pendent des lézards empaillés, des herbes séchées, des têtes réduites, quelques crânes luisants et un squelette entier. Au mur sont pendues des bannières brodées de sceaux mystiques. Sur le sol, dans l'un des rares espaces libres, est tracé un cercle au centre duquel sont inscrits

d'autres signes cabalistiques. Un seul coup d'œil suffit à vous renseigner : vous êtes — cela tombe sous le sens — dans le laboratoire magique du sorcier Ansalom.

Voulez-vous l'explorer ? Rendez-vous au [128](#). Désirez-vous savoir ce qui va se passer si vous entrez dans le cercle magique ? Rendez-vous au [144](#). Préférez-vous quitter cet endroit au plus vite ? Rendez-vous au [96](#), et faites un nouveau choix.

### 139

Le poteau refuse de s'arracher du sol, mais il oscille latéralement avec un drôle de bruit, une sorte de grincement de rouages mécaniques sous vos pieds ! Une trappe vient de s'ouvrir, vous précipitant sur une espèce de toboggan sur lequel vous glissez à toute allure. Rendez-vous au [36](#)

### 140

L'affaire s'engage bien mal, Pip. Ils vous ont vu, c'est certain. Et ils sont rapides. Ils se ruent sur vous comme une avalanche. Vous ne pouvez rien faire. Certes, vous dégainez E.J. et vous vous battez comme un beau diable, mais ils sont vraiment trop nombreux... Alors, que va-t-il se passer?... Vous avez deviné... Rendez-vous au [14](#) !

### 141

Les Molosses étaient en faction dans un but précis. Les chiens de ce genre ont un rôle bien défini et si le sorcier Ansalom ne s'en servait pas pour la chasse, il devait compter sur eux pour garder quelque chose. Mais quoi ?

L'aventurier aguerri et rusé que vous êtes examine soigneusement les lieux autour de lui. Et que découvre-t-il ? Un coffret ! Ce n'est qu'un coffret de proportions modestes, et il s'en dégage une forte odeur de chien ; mais vous ne l'en ouvrez pas moins. Et, à l'intérieur, posé sur un de ces coussinets de velours bleu chers aux joailliers, repose un diamant monté en bague.

Trouvaille intéressante ! Même vous qui manquez d'expérience en ces matières l'estimez au bas mot à 170 Pièces d'Or. En outre, cette pierre est peut-être magique : avec les anneaux trouvés dans le château d'un sorcier, on ne sait jamais ! Vous n'avez qu'à la froter et à lancer deux dés pour savoir si elle est réellement douée de pouvoirs magiques.

Si vous faites :

De 2 à 6, rendez-vous au [146](#). De 7 à 9, rendez-vous au [153](#). De 10 à 12, rendez-vous au [156](#).

### 142\*\*\*C

Il est réveillé ! Le Garde dispose de 20 POINTS DE VIE et il est armé d'une épée dont les coups infligent 2 Points de Dommage supplémentaires, mais il est encore un peu somnolent et il lui faut faire 7 pour vous atteindre. Son armure, également, laisse à désirer et elle ne le protège que de 1 Point de Dommage.

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez prendre les clefs et pénétrer dans le cachot. Rendez-vous au [125](#). Sinon, rendez-vous au [14](#).

### 143

Vous avez une sacrée chance, Pip, vous avez découvert la Chambre du Trésor du sorcier Ansalom. Et quelle découverte ! Ouvrez grands vos yeux ! De l'or. de l'argent, des pierreries à profusion. Une véritable rançon de roi. Le vieil Ansalom a dû se livrer au brigandage durant de longues années pour amasser un magot pareil. Il y a même, dans un coin, une soue remplie de cochons couineurs.

si vous prenez le temps de faire le compte de ces richesses, vous arriverez au total de 20 000 Pièces d'Or, 18 000 Pièces d'Argent, 25 émeraudes, chacune valant 500 Pièces d'Or, 61 rubis, chacun valant 100 Pièces d'Or, 77 diamants, chacun valant 1 000 Pièces d'Or, 18 cochons, chacun valant 3 Pièces -Argent.

Quelle découverte ! Et tout cela est à vous si vous parvenez à tuer le sorcier Ansalom. Personne ne vous reprochera de vous approprier ce trésor puisque vous l'aurez loyalement gagné. (Mis à part les cochons que vous restituerez à leurs légitimes propriétaires.) Vous pouvez prendre dans l'immédiat toutes les pierres précieuses, et 500 Pièces d'Or — pas plus, l'or pèse lourd — et vous pourrez revenir plus tard pour emporter le reste, lorsque vous aurez réussi à vaincre le terrible Sorcier. Quel que soit votre choix, retournez au [107](#) avant de décider de votre prochaine étape.

### 144

**Vous** n'allez pas le croire, Pip, mais vous venez de provoquer l'intervention d'une des créatures les plus malfaisantes qui hantent le Château des Ténèbres du sorcier Ansalom. Il y a un Démon Invisible dans le cercle magique ! Cette créature (dont les écailles, la peau visqueuse, les crocs, les cornes et la queue, bref l'aspect repoussant, vous glaceraient le regard si vous pouviez la voir) possède **40 POINTS DE VIE**.

Étant invisible, elle frappe toujours la première. Elle vous inflige, à chaque coup de dents, 5 Points de Dommage et sa peau est si épaisse que vous devez déduire 4 Points de tout dommage que vous lui causez. De plus, son invisibilité la rend difficilement vulnérable et vous devez faire au moins un 8 pour pouvoir l'atteindre. Inutile d'essayer de l'amadouer. Avec elle, c'est l'affrontement ou la fuite !

Si vous décidez de fuir, rendez-vous au [121](#). Si vous décidez de l'affronter, ne reculez pas d'un pouce et battez-vous !

Si, par miracle, vous parvenez à tuer le Démon, rendez-vous au [129](#). Sinon... rendez-vous au [14](#).

### 145

Ouf ! Ils ne se sont aperçus de rien. Refermez doucement la porte, et rendez-vous au [107](#) pour faire un nouveau choix.

### 146

Vous avez beau froter l'anneau, il ne manifeste aucun pouvoir magique mais, en revanche, cela vous permet de distinguer une inscription à peine visible à l'intérieur. Vous l'examinez de tout près en tenant la bague à la lumière et vous déchiffrez enfin ceci :

## HTCRRGT SWCVTG HQKU RQWT TGXGKNNGT NG XCORKTG

Plutôt mystérieux ! Si vous parvenez à décoder ce texte, cela peut vous être utile ultérieurement. Mais, pour l'instant, retournez au [33](#) pour y décider de votre prochaine étape

### 147\*\*\*\*C

Petit goinfre, quelle idée d'avoir dévoré tout cet ail ! Maintenant, vous en êtes réduit à vous battre. Le Vampire possède 35 **POINTS DE VIE** (ou, dans son cas, **POINTS DE MORT**). Il n'est pas armé mais peu importe, puisque sa morsure est empoisonnée. S'il parvient à vous frapper deux fois de suite, vous êtes mort, mort sans discussion. Lancez les dés pour voir qui frappe le premier. Et ne vous tracassez pas à la pensée de devenir à votre tour un Vampire s'il vous tue, ce ne sont là que des contes de bonne femme... Du moins, selon tout probabilité.

Si le Vampire vous tue, rendez-vous au [14](#). Si vous tuez le Vampire, vous avez le choix entre vous rendre au [136](#) par la porte est et vous rendre au [127](#) par la porte nord.

### 148

Hum ! Une trouvaille intéressante. On dirait bien une baguette magique. Vous la soulevez, l'agitez, rien ne se passe. N'empêche qu'on dirait vraiment une baguette magique. Vous la braquez devant vous. Toujours rien. — Quel truc idiot ! marmonnez-vous. Et, aussitôt, la baguette magique émet une sorte de Globule lumineux aux reflets verts, qui semble s'accrocher au mur où il s'anime de légères pulsations. Après un bref essai et une erreur, vous savez comment utiliser la baguette à Globules. Vous la tendez en avant, vous dites : Truc Idiot et, de son extrémité part un Globule. Que ce Globule atteigne ou non l'objectif que vous avez visé dépend de votre lancer de dés. S'il touche au but, le Globule ne causera aucun dommage à votre adversaire mais il le maintiendra paralysé le temps que vous lui décochiez quatre coups d'affilée sans qu'il puisse riposter.

Maintenant, lancez *un* dé pour voir combien la baguette contient de Globules en réserve. Puisque le laboratoire n'a pas d'issue, retournez au [96](#) avant de décider de votre prochaine étape.



### 149

Le couloir nord se termine par une porte légèrement entrebâillée. Avec une extrême prudence, vous poussez le panneau pour l'ouvrir. Une salle de Gardes ! De toute évidence, il s'agit d'une salle de Gardes étant donné qu'y sont rassemblées quantité de pièces d'équipement militaire épées, boucliers, dagues, lances, rangées contre les murs, sans

parler des tables, chaises, assiettes, gobelets, dés même, témoignant de la présence d'un nombre important de Gardes. Cette salle est vide, ce qui paraît bien louche, Pip. Il y a deux portes dans cette salle : l'une dans le mur est, l'autre dans le mur nord.

Si vous décidez de pénétrer dans la salle des Gardes, rendez-vous au [122](#), sinon vous revenez au [95](#) pour faire un nouveau choix.

### 150

Un autre ennemi a mordu la poussière ! Vous ne vous débrouillez pas trop mal pour le moment, Pip. si vous voulez continuer à chercher une porte secrète, rendez-vous au [134](#).

Sinon, retournez au [107](#) et faites un nouveau choix.

### 151

Pas de doute, il y a anguille sous roche. Utilisez votre fidèle E.J. pour forcer le fond. Elle va protester mais n'en tenez pas compte. Ah, vous voyez bien, le coffre n'était pas vide. Il contient un compartiment caché avec 200 Pièces d'Or à l'intérieur, (que vous vous empressez de mettre dans votre sac à dos) ainsi qu'une gousse d'ail plutôt moisie, et vous remarquez les mots écrits sur le fond du coffre. Le texte est effacé mais vous parvenez à le déchiffrer :

*Ce que je t'offre*

*Dans ce coffre*

*Est plus précieux que l'or.*

*C'est un trésor*

*A conserver*

*Pour en user*

*Lorsque tu voudras traverser Arrivant par un couloir nord La salle  
des Gardes du fort.*

Plus précieux que l'or ? De l'or, il y en avait, certes, mais il n'y avait rien de plus précieux. Vous reprenez vos recherches pour vous assurer qu'il n'y a pas des pierreries cachées, mais sans résultat. Vous pouvez, bien sûr, ramasser la gousse d'ail si ça vous chante, bien que vous n'en voyiez guère l'utilité, d'autant que cet ail n'est vraiment plus mangeable.

Retournez maintenant au [71](#) et là, faites un autre choix.

### 152

Pas de doute, il y a anguille sous roche. Utilisez votre fidèle E.J. pour forcer le fond. Elle va protester mais n'en tenez pas compte. Ah, vous voyez bien, le coffre n'était pas vide. Il recèle un compartiment caché avec 200 Pièces d'O à l'intérieur.

Retournez maintenant au [71](#) et faites un autre choix

### 153

Elle a bien un pouvoir magique ! Si vous la portez à la main droite, elle vous vaudra un Éclair de Doigt de Feu supplémentaire. Si vous la portez à la main gauche, elle vous restituera 25 **POINTS DE VIE**. L'ennui, c'est que vous ne pouvez vous en servir qu'une fois. Rien ne vous oblige à décider immédiatement de la porter à telle ou telle main, mais une fois que vous l'aurez passée à un doigt, plus question de revenir sur votre choix. Maintenant, retournez donc au [33](#) pour y décider de la prochaine étape.

### 154

Après avoir péniblement repris votre souffle, l'idée vous vient de vous assurer que le coffre ne possède pas un double fond. Vous pouvez le savoir en lançant deux dés.

Si vous faites de 2 à 6, rendez-vous au [151](#). Si vous faites de 6 à 12, rendez-vous au [152](#).

### 155

Ouf ! Vous en êtes venu à bout. Le vieux fou portait sur lui 70 Pièces d'Or, sans doute volées à tel ou tel aventurier qu'il a tué de sa dague. Vous pouvez les emporter avec vous. Et, sans doute, se révéleront-elles bientôt très utiles. Maintenant, vous pouvez revenir au [33](#) pour décider de votre prochaine étape.

### 156

Elle ne semble pas posséder de pouvoir magique. Selon toute apparence, c'est une bague de valeur, certes, mais banale. Ceci dit, peut-être y a-t-il autre chose dans l'écrin. Jetez un coup d'oeil sous le coussinet de velours, Pip. Tiens, tiens, tiens, un fragment de parchemin. Lisez vite :

*Pour atteindre le Sorcier et ton but, souviens-toi toujours que tu dois faire d'une Araignée ton amie.*

Voilà tout. Peu concluant, pensez-vous. Toutefois, un bon conseil peut se révéler utile tôt ou tard, et vous avez l'impression que ce conseil-là n'est pas mauvais.

Mais, pour l'instant, retournez au 33 pour y décider de votre prochaine étape.





*Un corbeau plane sur les tours de Camelot.*

# Le triomphe de Pip

Un corbeau qui planait au-dessus des champs de blé au sud de Glastonbury Tor fit un crochet au soudain déploiement de bannières sur les tours de Camelot. Les enseignes du Roi y flottaient ainsi que l'étendard de bataille de la Table Ronde et les couleurs de tous les comtes, ducs et chevaliers de quelque importance. Les drapeaux nationaux du Wessex, du Sussex et d'Essex y figuraient, et même un étendard romain (qui n'occupait plus qu'une place secondaire depuis qu'Arthur avait bouté les légions hors du pays). Mais, surtout, plus important que tous les autres, l'oriflamme d'or de la Reine elle-même claquait au vent, plus haut encore que les enseignes du Roi. En toute autre circonstance, c'eût été une faute étrange contre l'étiquette mais, ce jour-là, même le plus borné, le plus arriéré des paysans savait ce que cela signifiait... et se réjouissait. Le corbeau qui, du ciel, inspectait le sol à la recherche de graines, vira sur l'aile devant ce tableau grandiose et il s'éloigna d'un vol puissant pour aller décrire des cercles au-dessus de Camelot. Quel spectacle au-dessous de lui ! Jamais la cité n'avait été la proie d'une telle excitation, d'une telle turbulence. Dans le château même, les soldats de la garde, leurs armures polies et brillantes telles des miroirs, se tenaient à leur poste, rigides comme de statues. Autour d'eux, une armée de serviteurs allaient et venaient, pareils à des fourmis, entrant et sortant de la grande salle de banquet où se préparait manifestement un festin, et quel festin ! à en juger par les montagnes de victuailles et de vins que l'on amenait à l'intérieur.

Une grande activité régnait également au champ clos des lices où s'organisaient, semble-t-il, des joutes et même peut-être un tournoi. Les tribunes étaient décorées de banderoles et de flammes, les grands destriers sortaient des écuries, avant de recevoir leur harnachement et leurs caparaçons. Les jeunes seigneurs s'affairaient à astiquer lances, épées et masses d'armes comme si l'avenir du royaume dépendait de leur éclat.

Des profondeurs du château, étouffés et déformés par l'épaisseur des murs, montaient des sons étranges évoquant les plaintes d'animaux à l'agonie. C'étaient les ménestrels en train d'accorder leurs instruments en vue de quelque grande manifestation musicale. Luths, flûtes, harpes et pandores, rivalisaient avec les clochettes et les tambours du groupe de percussions dans une cacophonie dont il était difficile d'imaginer que naîtraient d'harmonieuses mélodies. Et, pendant que la ville de Camelot s'animait de toute cette fièvre de préparatifs, une activité plus grande encore régnait sur la route menant au château. Une vaste foule s'alignait de part et d'autre sur plusieurs centaines de

mètres maintenue hors du passage grâce à la vigilance constante de prévôts harassés qui ne cessaient de circuler pour repousser soit un paysan trop penché en avant, soit une fermière dévorée de curiosité, soit des bandes de gamins délurés qui se faufilaient entre les jambes de leurs aînés pour s'aventurer sur la route interdite. Aux portes principales, le pont-levis avait été abaissé et la herse relevée. Deux haies de trompettes, vêtus de couleurs chatoyantes, immobiles, au garde-à-vous, tenaient à demi relevés leurs instruments dont les reflets dorés scintillaient au soleil. Sur le pont-levis, resplendissant dans son armure, sa grande épée Excalibur au côté, monté sur un superbe palefroi pommelé, se dressait la haute silhouette du Roi avec sa barbe sombre. Alignés derrière lui sur plusieurs rangs, en armure de bataille, visièrè levée, les plumets de leurs casques voletant au vent, se tenait au complet toute la confrérie des chevaliers de l'ordre de la Table Ronde, attentifs, le visage illuminé de joie.

Soudain, à distance, s'élevèrent les vivats de la foule, une rumeur sans cesse croissante et qui se rapprochait progressivement telle une ample vague océanique venue du large. Le Roi s'avança quelque peu et, oubliant la pompe royale, il se dressa sur ses étriers pour mieux voir.

Une procession de cardinaux en robe pourpre émergea du château pour aller prendre place aux côtés du Roi ; derrière, les moines en robe de bure venaient de l'abbaye.

Les acclamations devenaient de plus en plus fortes. Comme en réponse à quelque incitation secrète, les trompettes levèrent leurs instruments dont ils portèrent les embouchures à leurs lèvres. Puis ils attendirent. Dans le déchaînement des clameurs se révélait une exubérance désordonnée, une allégresse sans bornes. Alors, la fanfare éclata et les grands destriers de bataille se cabrèrent dans l'écho assourdissant des cuivres. A bout de patience, le roi Arthur poussa sa monture en avant. Au même instant, dans la dernière courbe du chemin menant au château, apparue la reine Guenièvre, un peu défaite, certes, mais fière et très droite, montée sur un poney piaffant de nervosité. Et, menant ce poney, marchait une silhouette mince et menue, vêtue d'un pourpoint en peau de dragon et portant une large épée qui, ses dimensions mises à part, aurait pu passer pour le reflet de celle du Roi.

Guenièvre ! hurla la foule. Guenièvre ! Puis, comme sur un signal caché, s'élevèrent les cris de : Pip ! Pip Pip!



*Le corbeau contemple de ses petits yeux noirs luisants  
la jeune femme.*

Apparemment surpris par ce tumulte soudain, le corbeau fit un brusque crochet et il reprit son vol vers le sud pour aller se poser sur un promontoire rocheux près de l'entrée d'une grotte dans une falaise proche du rivage. Là, il attendit, lissant par instants ses ailes mais sans cesser de guetter la possible attaque d'un faucon.

Bientôt, s'avançant sur le chemin pierreux menant à l'entrée de la grotte, apparut une jeune femme d'une très grande beauté avec de longs cheveux noir de jais et une démarche de princesse. Le corbeau la contempla de ses petits yeux noirs luisants en sautillant sur place, mais sans faire la moindre tentative pour s'envoler. La jeune femme si belle s'arrêta :

Êtes-vous là, mon tendre ami ? demanda-t-elle. comme parlant dans le vide. Puis, guidée par une sorte d'instinct, elle se tourna vers le corbeau :

Est-ce vous ? dit-elle.

Le corbeau se rengorgea, s'étira puis il se métamorphosa :

C'est bien moi, ma chère, dit Merlin qui se tenait maintenant à la place occupée par le corbeau.

Moi, oui, oui, vraiment. Et il prit la jeune femme dans ses bras, l'étreignit et l'embrassa avec une fougue excessive pour un homme d'un âge aussi canonique que le sien.

Eh bien, dit la jeune femme quand elle se fut enfin dégagée, êtes-vous allé à Camelot ?

Oui, dit Merlin. Mais oui, en effet. J'ai assisté au retour de la Reine avant de m'envoler pour venir vous voir. C'était un spectacle grandiose, les bannières, les fanfares, la foule en délire. On ne pouvait espérer mieux. Ce n'est pas tous les jours qu'une reine est sauvée. Non, non vraiment. Et je crois qu'ils ont organisé un tournoi. Il faut que je reparte pour aller voir ça.

Donc votre protégé s'est bien comporté ? demanda la jeune femme aux cheveux noirs.

Pip ? dit Merlin. Oh oui, Pip s'est *très* bien comporté. Oui, oui, vraiment.

Quelle journée, Pip. Quelle glorieuse, quelle parfaite journée ! Et quelle aventure ! Remarquez comme tout le monde vous traite de façon différente depuis que vous avez sauvé la Reine. Vous êtes quelqu'un maintenant, Pip, quelqu'un de *très important*.

La charrette brinqueballe lentement le long du chemin creusé d'ornières qui mène au domaine du fermier John et de la fermière Mary. Et c'est une charrette toute neuve, à peine salie par la poussière et la boue du trajet, une charrette que vous a offert le roi Arthur avec le robuste poney qui y est attelé. Le Roi vous proposait d'ailleurs de beaucoup plus riches cadeaux... de l'or, des honneurs, même une place à la Table Ronde en dépit de votre âge. Mais vous vous êtes contenté de demander cette voiture et un cheval pour la tirer. Ils vous ont cru un peu fou quand ils ont su que vous limitiez là vos désirs. Ils ne comprenaient pas votre modestie naturelle, Pip. Ni le fait que vous avez besoin d'une charrette pour transporter tout le butin que vous

aviez récolté dans le Château des Ténèbres du sorcier Ansalom. Que vont dire vos parents adoptifs quand vous allez apparaître avec ce trésor ? 20 000 Pièces d'Or. 18 000 Pièces d'Argent.

Émeraudes pour une valeur de 12 500 Pièces d'Or. Rubis pour une valeur de 12 200 Pièces d'Or. Diamants pour une valeur de 77 000 Pièces d'Or. Sans parler de diverses babioles récoltées de çà et de là au long du parcours. Assez pour acheter une nouvelle ferme. Vont-ils être surpris ! Vous serez là-bas dans une heure et quelle ne va pas être leur stupéfaction !

Le soleil baisse sur l'horizon tandis que votre poney poursuit sa route en trotinant. Quelle journée ! Quelle fabuleuse journée !

Pip... Cette voix vous semble familière.

Pip, excuse-moi, Pip...

Seigneur, c'est Jake le Teigneux ! Vous vous souvenez, le garçon qui vous cherchait constamment querelle au marché. Comme c'est loin ce temps-là. N'importe, vous posez la main sur la garde de la fidèle Excalibur Junior. Vous avez une longue expérience du combat maintenant ; alors ne prenez pas de risques.

Mais Jake le Teigneux, planté sur le bord de la route, tient à la main sa casquette qu'il tord entre ses doigts avec nervosité. Vous arrêtez le poney en lui tirant la bride et vous posez sur votre ancien persécuteur un regard circonspect.

Excuse-moi, Pip, reprend-il. Je sais que tu es très occupé et tout ça mais... Et il triture sa casquette avec énergie. J'ai appris ce que tu avais fait, que tu avais sauvé la Reine, supprimé le sorcier Ansalom et... je voulais simplement te dire que je regrettais tous les... les ennuis que je t'avais causés... et je... je me demandais si on ne pouvait pas être... être amis.. Et il paraît si misérable (et vous vous sentez si débordant de générosité, Pip) que vous souriez et répondez d'un ton magnanime :

Bien sûr, Jake le Teigneux. Saute dans ma voiture et je t'emmène chez moi prendre le thé. Il y aura même peut-être des brioches fraîches.

Merci, Pip, merci ! Et Jake le Teigneux grimpe avec enthousiasme sur la charrette, et s'installe fièrement à côté de vous, tandis que vous secouez les rênes pour inciter le poney à repartir.

Perdu dans vos pensées, vous restez silencieux tandis que Jake le Teigneux, volubile, vous étourdit de paroles quand, soudain, vous voilà replongé dans la réalité par le brusque arrêt du poney. Une grosse branche d'arbre tombée en travers de la route barre totalement le passage.

Regarde-moi ça, dit Jake le Teigneux. Jamais on ne pourra la bouger.

Mais si, mais si, répliquez-vous avec assurance. Après vos exploits dans le Château des Ténèbres du sorcier Ansalom, un obstacle aussi dérisoire ne peut pas inquiéter Pip un instant. En roulant légèrement les épaules, vous descendez de la voiture, vous prenez votre souffle et, d'un élan irrésistible, vous tirez cette vieille branche d'arbre pour la traîner de côté dans les buissons.

Et voilà ! dites-vous tandis que vous ressortez du fourré en vous frottant les mains : Un jeu d'enfant...

Mais vous parlez tout seul. Jake le Teigneux a disparu... *Ainsi que votre poney, votre charrette et votre trésor !* La route est vide. Pas une âme en vue sinon un vieux merle qui vous considère, perché sur une branche.

Je le tuerai ! rugissez-vous en dégainant Excalibur Junior dans votre fureur.

Tt ! Tt ! dit le merle. Quel caractère ! Il se détache de la branche, volète jusqu'au sol et s'approche de vous avant de se métamorphoser pour prendre la forme familière de Merlin. Et il vous dévisage comme s'il pouvait lire dans vos pensées. Ce qui est apparemment le cas, car il déclare :

Mais oui, Pip, c'est bien moi. Et ce n'était pas un merle, c'était un corbeau. Je ne me change jamais en merle. Jamais. Ils semblent toujours obsédés par le nez des gens. Les corbeaux sont différents. Ce sont de nobles oiseaux beaucoup plus proches d'un magicien de mon envergure. Et puis c'est plus facile de parler quand on est corbeau. Les merles n'ont pas les cordes vocales adéquates.

D s'assied sur une large souche.

Voyons, dit-il en vous examinant de plus près. Tu as perdu ton trésor, hein ? Et le cheval et la voiture que le Roi t'avait donnés ! Quelle négligence impardonnable. Et surtout de t'être fait voler par cette jeune fripouille de Jake le Teigneux. Tu aurais dû te méfier, après tout ce qui t'est arrivé.

Vous baissez la tête, un peu honteux.

Oui, dit Merlin, comme s'il continuait à lire vos pensées. Tu as été un peu trop orgueilleux, mais oui, parfaitement. Et pour un apprenti magicien, c'est plutôt déplacé. Jamais tu ne me verras agir ainsi, moi. Il est vrai que je n'en ai pas besoin. Tout le monde sait que je suis un personnage à la fois beau noble et tout puissant.

Il croise alors une de ses jambes par-dessus l'autre et, perdant l'équilibre, il tombe de la souche. Puis il se relève en marmonnant avec humeur et en détachant les brindilles accrochées à sa robe.

Assieds-toi, dit-il en indiquant une autre souche Et tiens-toi tranquille. J'ai quelque chose à te dire Vous vous asseyez donc et vous ne bougez plus.

J'ai de bonnes et de mauvaises nouvelles pour toi Pip, vous déclare Merlin.

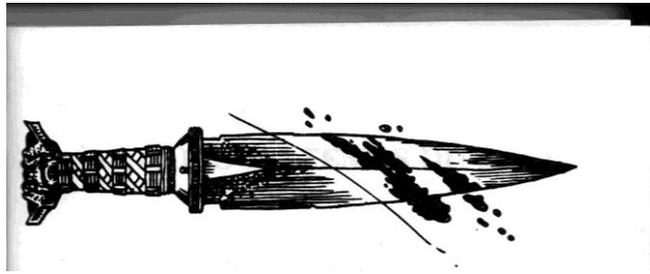
—'Ton aventure est finie. Terminée. Achevée. Couronnée de succès. Voilà les mauvaises nouvelles. Tu dois maintenant regagner ton époque (ce que vous pouvez ou non considérer comme une mauvaise nouvelle). Ne t'inquiète pas à propos de Pip, — du corps de Pip, j'entends. Je m'en occuperai. Il peut rentrer à sa ferme et personne ne s'apercevra de rien Et ne fais pas de grimaces. Je me suis chargé du corps de Pip durant des années avant que tu l'empruntes et je peux m'en charger à nouveau. Maintenant, les bonnes nouvelles. Les bonnes nouvelles, c'est que je suis très satisfait de ce que tu as fait, Pip. J'étais justement en train d'en parler avec ma petite amie, une jeune personne dont j'ai fait la connaissance il y a quelques heures à peine. Ansalom était un fléau. Le pays est enfin débarrassé de lui. Et tout le mérite

de ces exploits te revient. Oui. oui, vraiment. Ce n'est pas souvent qu'on rencontre un garçon de ta trempe, Pip. Un individu qui peut, comme tu l'as fait, passer d'une époque dans une autre. Il y faut une belle dose d'imagination. Et de l'imagination, tu en débordes. Je reviendrais donc te rendre visite un de ces jours pour que tu reprennes le corps de Pip. Oui, oui, vraiment. Avalon a besoin d'êtres d'élite possédant ton talent et ton courage et je te demanderai de me rejoindre encore une fois pour participer à de *nouvelles* aventures. Peut-être même encore plus dangereuses que celle qui t'a entraîné jusqu'au Château des Ténèbres du sorcier Ansalom. Mais ce n'est pas cela qui t'arrêtera, n'est-ce pas ?



# Le Temps du Rêve





Ce chapitre ne doit être consulté *que si* vous prenez la décision de dormir durant une aventure. Si les dés vous amènent à cette page, observez les règles suivantes :

Vous entrez dans le Temps du Rêve avec le total de **POINTS DE VIE** que vous possédiez lorsque vous avez décidé de dormir.

Vous entrez dans le Temps du Rêve sans armure ni autre protection, quelle qu'elle soit.

Vous entrez dans le Temps du Rêve sans magie ni arme quelconque, à l'exception de ceJ'es qui auraient pu vous être remises lors d'une rencontre bien précise.

Il se peut que vous ne rameniez rien d'un séjour au Temps du Rêve.

Tout **POINT DE VIE** perdu dans le Temps du Rêve est déduit de votre total de **POINTS DE VIE**. Si vous êtes tué dans le Temps du Rêve, vous êtes effectivement mort et vous devez vous rendre directement au 14 fatidique.

*Maintenant, entrez dans le Temps du Rêve en lançant deux dés et en vous rendant directement à la section du Temps du Rêve indiquée par le total obtenu. Si vous survivez, retournez au paragraphe où vous aviez décidé de dormir.*

## SECTIONS DU TEMPS DU RÊVE

2 : Vous vous trouvez face à une petite créature volante en forme de cigare qui ne cesse de vous harceler. Bien qu'elle ne vous touche pas, à chaque passage elle émet une vibration qui altère votre cerveau et vous fait perdre **5 POINTS DE VIE**. Cette créature est un Ronge-Méninges. Elle dispose de **15 POINTS DE VIE** et frappe la première. Combattez-la au plus vite !

3 : Vous êtes pourchassé à travers un cimetière par un Vampire. Si l'abominable monstre vous attrappe, c'en est fait de vous ! Déjà vos jambes flageolent à cette idée. Pouvez-vous lui échapper? Testez la *Force* du vampire en lançant deux dés. Testez ensuite votre propre *Force* de la même façon. Comparez vos *Forces* respectives. Si le Vampire a une *Force* de 5 points supérieures à la vôtre... rendez- vous au 14.

4 : Vous êtes dans la grande salle de banquet d'un château. Cette salle est déserte. Sur la table, devant vous, sont posés deux calices. L'un de cristal, l'autre de bronze. Dans l'un, il y a du vin, dans l'autre du poison, mais vous n'avez aucun moyen de les distinguer l'un de l'autre, et vous êtes obligé de boire le contenu de l'un d'eux. Tentez donc votre chance en lançant deux dés. Si vous obtenez plus de six, vous avez assez de chance pour choisir le bon calice. En revanche, si le chiffre que vous obtenez est inférieur

ou égal à 6, vous avez bu le poison, auquel cas vous devez lancer encore deux dés et soustraire ce que vous obtiendrez de votre total de **POINTS DE VIE**.

5 : Vous essayez de vous enfuir de l'échauguette d'une haute tour et vous avez réussi à vous glisser dans une étroite fenêtre, dans l'espoir de descendre en escalade la paroi extérieure de la tour. En dépit de bonnes prises pour le bout des doigts et des pieds, la surface de la pierre est très glissante. Lancez deux dés pour savoir si vous tombez. Vous faites moins de 6 et c'est la chute libre ! Pendant que vous tombez, relancez deux dés pour savoir si vous allez vous écraser au sol ou plonger dans l'eau des douves. Si vous faites moins de 6, vous vous écrasez au sol et vous perdez **10 POINTS DE VIE**. Si vous faites 6, ou plus de

6 : vous tombez dans le fossé *sans* perdre de **POINTS DE VIE**, mais vous devez encore lancer deux dés pour découvrir si vous savez nager. Si vous obtenez moins de 6, vous ne savez pas nager, vous coulez à pic et vous vous rendez au 14.

7 : Vous marchez dans un superbe jardin clos par des murs, savourant la chaleur du soleil, quand vous êtes attaqué par un essaim d'abeilles. Chaque piqûre d'abeille vous coûte **1 POINT DE VIE**. Lancez un dé pour savoir le nombre d'abeilles qui vont réussir à vous piquer.

L'un des sortilèges de Merlin a échoué et vous a transformé en pied de céleri. Vous poussez maintenant tranquillement dans un potager. C'est une existence supportable car vous avez à vos côtés des choux et des choux-fleurs à qui parler, mais la chèvre de Merlin a enfoncé la clôture et elle se rapproche dangereusement de vous en broutant. Lancez un dé pour savoir si elle aime le céleri... Si vous faites moins de 6, elle va vous grignoter 5 **POINTS DE VIE** avant de s'attaquer aux carottes de Merlin.

8 : Vous combattez le Chevalier Noir, un redoutable scélérat disposant de 25 **POINTS DE VIE**. Vous portez une armure qui vous permet de déduire 5 points, des Points de Dommage que le Chevalier peut vous infliger. L'armure de votre adversaire est plus robuste, elle peut absorber 6 Points de Dommage. La lance utilisée par le Chevalier Noir lui donne 10 Points de Dommage supplémentaires à chaque fois qu'il vous portera un coup. Cependant, votre lance a été baptisée par l'archevêque de Canterbury et elle vous permet d'ajouter 12 Points de Dommage supplémentaire à chaque coup que vous porterez. Le roi Arthur lance deux dés pour décider de celui qui frappera en premier. S'il obtient de 2 à 6, c'est le Chevalier Noir qui prend l'initiative. S'il obtient de 7 à 12, c'est vous qui commencez.

9 : Vous vous trouvez dans un sinistre couloir face à un énorme Monstre du Sommeil couvert de poils. Vous n'avez ni armes ni armure mais, près de vous, sont posés deux coffrets. Vous n'avez le temps d'en ouvrir qu'un seul avant que le Monstre du Sommeil ne vous attaque. Lancez un dé. Si vous faites de 1 à 3, vous trouvez une dague magique qui vous permet de trucider instantanément le Monstre. De 4 à 6, le coffret que vous ouvrez est rempli de gaz soporifique. Autrement dit, vous voilà obligé de vous endormir et de lancer à nouveau les dés pour savoir si vous allez faire un nouveau voyage dans le Temps du Rêve.

10 ; Vous chassez le sanglier dans la forêt, armé d'un arc et de sept flèches. Chaque flèche vous permet de marquer 10 Points de Dommage si elle frappe sa cible et il vous faut obtenir plus de 6 avec deux dés pour l'atteindre. Vous entrez dans une clairière et vous y découvrez un Ogre gigantesque sur le point de dévorer une ravissante jeune fille. Vous avez le temps de tirer vos sept flèches avant que l'Ogre ne puisse vous atteindre. L'Ogre a 40 **POINTS DE VIE** et il est si fort qu'il inflige 15 Points de Dommage supplémentaires à chaque coup qu'il porte de son énorme massue. Vous avez donc sept chances de le tuer avant qu'il ne vous touche et, comme il est très lent, *une* chance supplémentaire de l'achever de vos mains nues avant qu'il n'abatte sur vous son terrible gourdin.

11 : A la suite d'un désaccord avec le roi Arthur sur la question de savoir si la terre était plate ou ronde, vous avez été jeté sans eau ni nourriture au fond d'une sinistre oubliette. La durée de votre séjour dans ce cul-de-basse-fosse dépend des résultats de votre prochain lancer de dé. (Un seul dé.) Pour chaque point

marqué jusqu'à un maximum de 6, vous y restez un jour et vous perdez **1 POINT DE VIE** avant que la colère du Roi ne s'apaise.

12 : Vous vous trouvez sur le sommet d'une haute montagne en pleine bataille magique avec un malfaisant Sorcier qui occupe, lui, le sommet d'une montagne voisine. Dans cette bataille, vous émettez l'un contre l'autre de puissantes ondes magiques de feu bleuâtres. Tant que vous êtes deux à pratiquer ce bombardement réciproque d'ondes, un effet magique les neutralise et les rend inoffensives. Mais, tôt ou tard, l'un de vous va se trouver à court d'ondes. Lancez donc un dé pour savoir combien il reste d'ondes au Sorcier votre ennemi, et un dé pour savoir combien il vous en reste à vous. Celui des deux qui détient le plus grand nombre d'ondes divise par deux le total de **POINTS DE VIE** de son adversaire et gagne la bataille.

# Règles des combats

## **Pour calculer votre *total de départ* de POINTS DE VIE**

1 : Lancez deux dés et additionnez les nombres obtenus.

2 : Multipliez le résultat par 4.

## **Pour porter un coup à votre adversaire**

Faites au minimum 6 en jetant deux dés.

## **Pour infliger des Points de Dommage à un adversaire**

1 : Comptez le nombre de points que vous avez obtenus en plus du nombre nécessaire pour porter un coup.

2 : Soustrayez ce nombre du total de **POINTS DE VIE** de votre adversaire.

## **Pour assommer un adversaire**

Réduisez son total de **POINTS DE VIE** à 5.

## **Pour tuer un adversaire**

Réduisez son total de **POINTS DE VIE** à zéro.

*Vos adversaires font de même lorsqu'ils vous attaquent. Vous lancez, bien entendu, les dés à leur place.*

## **Pour augmenter votre total de POINTS DE VIE**

1 : *Potions Curatives* : Vous disposez de trois fioles contenant chacune six doses de Potion. Chaque dose vous restitue les **POINTS DE VIE** correspondant au résultat obtenu en jetant deux dés.

2 : *Onguents* : Vous disposez de 5 applications. Chacune vous restitue 5 **POINTS DE VIE**.

3 : *Sommeil* : Vous pouvez dormir quand vous le désirez, sauf au cours d'un combat. Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 4, rendez-vous au Temps du Rêve. Si vous obtenez 5 ou 6, vous augmentez votre total de **POINTS DE VIE** du résultat obtenu en jetant deux dés.

**N.B.** En aucun cas, votre total de **POINTS DE VIE** ne peut excéder votre *total de départ*, sauf si cela vous est expressément spécifié.

## **POINTS D'EXPERIENCE**

**1 : 1 POINT D'EXPERIENCE** est acquis pour chaque combat que vous avez gagné ou chaque énigme que vous avez résolue.

**2 : 20 POINTS D'EXPERIENCE = 1 POINT PERMANENT DE VIE.**

**3 :** Ces **POINTS PERMANENTS DE VIE** vous sont définitivement acquis. Vous pouvez les additionner avec vos **POINTS DE VIE**, dont le total peut, en ce cas, être supérieur au *total de Départ*.

**4 :** **10 POINTS PERMANENTS DE VIE** pourront être utilisés lors de vos futures missions.

### **Armes et armures**

1. L'utilisation d'armes accroît le nombre de Points de Dommage que vous pouvez infliger à un adversaire.

2 :L'utilisation d'une armure réduit le nombre de Points de Dommage qu'un adversaire peut vous infliger.

3 :Vous disposez *en permanence* de trois pièces d'équipement.

a)E.J. : grâce à cette épée, il vous suffit de faire 4 en jetant deux dés, pour porter un coup à un adversaire. De plus, à chaque coup porté, E.J. inflige 5 Points de Dommage supplémentaires à un adversaire.

b)Une dague : elle inflige 2 Points de Dommage supplémentaires à un adversaire à chaque coup porté.

c)Le pourpoint en peau de dragon : il vous permet d'annuler 5 Points de Dommage qui pourraient vous être infligés.

### **Accessoires magiques d'attaque**

1 :Éclairs lancés par Doigt de Feu : Si vous en avez 10 à votre disposition. Ils ne nécessitent pas de lancer de dés et ne manquent jamais leur but. Ils infligent 10 Points de Dommage.

2 :Boules de Feu : Vous disposez de 2 Boules de Feu. Jetez deux dés lorsque vous voulez en utiliser une. Si vous faites plus de 5, la Boule atteint son but et inflige 75 Points de Dommage. Si vous faites moins de 6, la Boule manque son but.

### **Pour éviter les combats**

a:Tentez d'obtenir une Réaction Amicale de la part de votre adversaire.

b :Essayez de corrompre votre adversaire.

a) Réaction Amicale

Jetez deux dés : une fois pour votre adversaire, et trois fois pour vous-même. Si le total que vous obtenez est inférieur au chiffre obtenu par votre adversaire, il manifeste à votre égard une Réaction Amicale. Comportez-vous alors comme si vous aviez gagné un combat.

b) Tentative de *corruption*.

1 :La *corruption* n'est possible que dans les paragraphes dont le numéro est suivi d'un ou plusieurs astérisques précédant la lettre C (\*C). Le nombre d'astérisques indique le nombre de Pièces d'Or (ou d'Objets de valeur équivalente ou supérieure) nécessité pour corrompre un adversaire. \*C = 100 Pièces d'Or (P.O.) ; \*\*C = 500 P.O. ;\*\*\*C= 1000 P.O. : \*\*\*\* C = 10 000 P.O.

2 :Pour acheter votre adversaire, jetez deux dés. Si vous obtenez de 1 à 7, votre offre est refusée. Si vous obtenez de 8 à 12, comportez-vous comme si vous aviez gagné un combat.

3 :Que votre entreprise soit ou non couronnée de succès, décomptez l'offre que vous avez faite de votre total de Pièces d'Or.

### **Répétitions de l'aventure**

Si vous décidez de tenter l'aventure de nouveau, tous les adversaires tués antérieurement restent morts. Tout trésor ramassé est perdu, à moins d'indication contraire précise

*Achévé d'imprimer le 4 juillet 1994 sur les presses de l'Imprimerie Hérissey à Évreux (Eure) Loi N° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse N° d'imprimeur : 65846 Dépôt légal : juillet 1994 dépôt légal dans la même collection : septembre 1985 ISBN 2-07-033315-9*  
*Imprimé en France*

# Le Château des Ténèbres

Quête du Graal/1



*Traduit de l'anglais  
par Henri Robillot*

Le roi Arthur est inquiet. Son royaume – le légendaire Royaume d'Avalon – vit dans la terreur de redoutables dragons et de sorciers aux pouvoirs maléfiques. Ses fidèles chevaliers de la Table Ronde sont tous partis en quête d'exploits à accomplir, en quête d'honneur et de gloire. Vous seul pouvez donc mener à bien la plus périlleuse des missions : pénétrer dans le Château des Ténèbres, la forteresse enchantée du terrible Sorcier Ansalom, et délivrer l'épouse du roi, la reine Guenièvre, qu'il retient prisonnière.

Deux dés, un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous aurez besoin pour vivre cette aventure. **VOUS** seul déciderez de la route à suivre, des risques à courir et des créatures à combattre. Alors, bonne chance...

*Couverture illustrée par John Howe  
Illustrations intérieures de John Higgins*



9 782070 333158

ISBN 2-07-033315-9



folio junior



A 33315  
catégorie

5



Le Château des Ténèbres



UN LIVRE DONT  
VOUS ÊTES LE HÉROS

315

