

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Quête du Graal / 3

Les Portes de l'au-delà

J. H. Brennan



Folio
Junior

J.H. Brennan

Les Portes de l'au-Delà

La Quête du Graal/3

traduit de l'anglais

Par Henri Robillot

Illustrations de John Higgins



Gallimard

SOMMAIRE

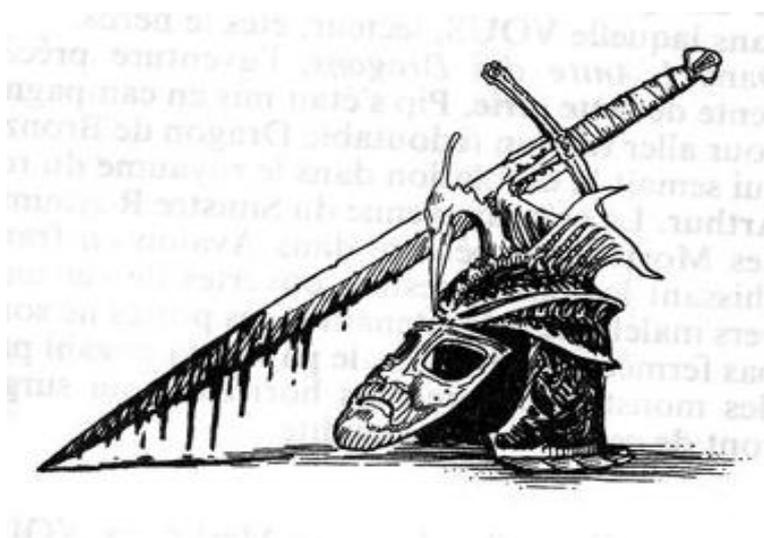
Quelques mots sur la Quête du Graal	9
Un peu de Sorcellerie pour commencer	11
Feuille d'Aventure	16
La réunion du lundi de la Table Ronde	19
Le Chêne Maudit	23
L'Antre de Merlin	25
le triomphe de Pip	215
Premier Livre de Sortilèges de Pip	217
Cartes des différents niveaux	221
Niveau 1 - Monstres Errants	229
Niveau 2 - Monstres Errants	230
Niveau 3 Monstres Errants	231
Armes et armures	232
Le Temps du Rêve	233
Sections du Temps du Rêve	234
Règles des Combats	239

Quelques mots sur la Quête du Graal

Les Portes de l'Au-Delà est le troisième volume de La Quête du Graal, une série fantastique dans laquelle VOUS, lecteur, êtes le héros. Dans *L'Antre des Dragons*, l'aventure précédente de cette série, Pip s'était mis en campagne pour aller tuer un redoutable Dragon de Bronze qui semait la désolation dans le royaume du roi Arthur. La créature venue du Sinistre Royaume des Morts avait pénétré dans Avalon en franchissant les portes restées ouvertes de cet univers maléfique. Maintenant si ces portes ne sont pas fermées au plus vite, le pays sera envahi par des monstres encore plus horribles, qui surgiront de cette contrée maudite.

Dans ce livre, l'enchanteur Merlin va VOUS transporter encore une fois en Avalon. Il vous fournira des armes particulières et des sortilèges magiques pour vous aider à gagner les combats à venir. Vous devrez vous efforcer de trouver et de fermer ces portes fatidiques, une tâche où mille difficultés, milles dangers vous attendent, où la mort même vous guette.

Pour progresser dans ce livre d'aventures, vous avez besoin de deux dès. Notez avec soin (au crayon pour pouvoir effacer et recommencer le jeu) les détails de votre mission sur votre Feuille d'Aventure que vous trouverez au début du livre. Les Réglés des Combats figurent à la fin du volume, page 239, et vous pouvez les utiliser pour marquer votre progression au cours de l'aventure.



Un peu de sorcellerie pour commencer

Tiens-toi tranquille et prête-moi toute ton attention. Sinon ce livre risquerait de mettre ton existence en danger. Et sans doute à plusieurs reprises. Car c'est un livre magique. En vérité, ce livre est un long sortilège. Un exercice prolongé de sorcellerie. Une sorte de chronique de la

Une magie particulière : la mienne.

Je m'appelle Merlin.

Et voilà longtemps que je suis mort, mais ne t'inquiète pas pour autant. Je ne suis pas un fantôme. Je te parle simplement d'un autre temps. J'étais — et je suis toujours, d'ailleurs — parfaitement en vie dans cet autre temps. Parfaitement sain de corps et d'esprit pour un homme de mon âge. Un âge très avancé. Dans mon temps, on m'appelait Merlin le Druide. Ou Merlin le Magicien. Ou l'Enchanteur.

Maintenant je vais lancer un sortilège.

Un sortilège conçu tout particulièrement à ton intention.

Ne t'affole pas ! C'est un sortilège bénéfique. Il te permettra de venir visiter mon temps. Tu y es très célèbre, dans mon temps. Eh oui ! On t'y appelait, on t'y appelle Pip et tu y es un véritable héros. Tu as pour surnoms le Pourfendeur de Sorcières, l'Exterminateur de Dragons...

Dans mon temps, tu vis tout près de la ville de Camelot — elle-même proche de Glastonbury — où le roi Arthur tient sa cour. Tu te souviens du roi Arthur ? Dans mon temps, tu le connais très bien. Intimement, même. Et lui, de son côté, te connaît aussi bien. Je ne serais pas autrement étonné s'il t'offrait, d'ici peu, une place à la Table Ronde. Surtout si tu réussis à fermer les portes du Sinistre Royaume des Morts.

Mais, avant d'accomplir ce haut fait, il faudra que tu reviennes dans mon temps. Et, avant que tu reviennes dans mon temps, il te faudra des dés. Des dés ordinaires à six faces. Deux dés pour être précis. Et du papier. Et un crayon. Et une gomme. Une bonne gomme à effacer. Rassemble donc tout cet équipement et tourne la page.

Que je t'explique maintenant ce qui va se passer, quand le sortilège agira — s'il agit — ton esprit reviendra dans mon temps. Et quand il atteindra mon temps, il occupera un autre temps, le corps d'un jeune garçon, un jeune *héros* appelé Pip ! lorsque tu seras dans le corps de Pip, tu ne pourras vivre



et te comporter comme tu le fais actuellement .plus du tout .tu te retrouveras confronté a des situations delicates.il t arrivera d incroyables aventures ,tu decouvras des tresors...tu te feras tuer egalement ! une existence palpitante en realité .mais pour cela tu devras faire exactement tout ce que je vais t'expliquer a partir de maintenant.si tu oublies certaines de mes indications ,ne t inquiete pas .elles figurent toutes a la fin du livre en page 217.tous mes livres de sortilege comportent ces renseignements...ce qui signifie bien des choses .mais avant d en arriver la ,il faut que tu me rejoignes dans mon temps...





*Les Portes du Sinistre Royaume sont restées
ouvertes...*

ÉTAIL DES COMBATS

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

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

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

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

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

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

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

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

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



La réunion du lundi de la Table Ronde

les réunions du lundi de la Table Ronde manquaient de prestige et d'éclat. La faute en était nu week-end. A moins que ne se déroulât une guerre ou que la saison ne favorisât le pullulement des dragons, la plupart des Chevaliers partaient en week- end. Toutes les quêtes (les plus urgentes exceptées) étaient tranquillement ajournées. Des billets étaient envoyés aux demoiselles en détresse, leur conseillant île prendre leur mal en patience. Les torts qui n'avaient pu être redressés avant le vendredi soir étaient placés en tête de liste prioritaire pour les premières heures du lundi suivant. Car le week-end était réservé aux Loisirs.

Tel était du moins le nom que donnaient les Chevaliers à leurs divers passe-temps. Des êtres humains normaux les auraient appelés autrement mais les etres humains normaux n'avaient pas grand-chose à dire à propos des affaires du Royaume au temps du roi Arthur. Le Roi seul décidait de tout, et les Chevaliers n'avaient qu'à obéir. Chasse, joutes, festins, beuveries, telles étaient les occupations desdits Chevaliers pendant le week-end. De ces loisirs variés, les plus dangereux étaient, de loin, les festins et les beuveries. Pour les chasses ou les joutes, on s'équipait en général de pied en cap, et votre armure vous protégeait aussi bien des défenses des sangliers que des lances des adversaires. Mais le samedi soir, si vous sortiez pour ripailler, faire bombance et boire tout votre saoul, il était tout à fait incongru de porter une armure. Vous revêtiez, au contraire, votre meilleure tunique de lin, des hauts-de-chausses propres, de belles bottes neuves et vous chevauchiez à bride abattue jusqu'à la taverne la plus proche où vous mangiez et buviez comme un trou jusqu'à ce que la fille du propriétaire vous mît à la porte.



Un chevalier sous la pluie.

Le propriétaire lui-même ne pouvait pas vous jeter dehors, bien entendu, car étant Chevalier vous apparteniez à la noblesse, et le tavernier, manant de son état, appartenait au peuple. Mais au temps de la chevalerie, aucun Chevalier n'aurait songé à s'opposer à la requête d'une aimable demoiselle, si bien que les patrons de taverne n'hésitaient pas à faire signe d'un clin d'œil à leurs filles qui vous attrapaient par le bout de l'oreille, et vous vous retrouviez séance tenante dehors, sous une pluie battante. Comme vous pouvez vous en douter, quiconque passe un week-end en ripailles et en beuveries n'a guère de chances de se réveiller en pleine forme le lundi matin. Ce qui explique pourquoi, le lundi matin précisément, les réunions qui avaient lieu autour de la Table Ronde étaient si mornes. Et tout d'abord, personne n'était à l'heure. Le roi Arthur pénétrait dans l'énorme salle de réunion à dix heures précises et constatait que la seule personne présente était le maître-frotteur chargé d'entretenir le lustrage parfait du plateau de la table. Ne sachant trop quoi faire, le Roi faisait mine de vérifier le poli de sa table astiquée de frais. Le meuble était, en vérité, un chef-d'œuvre d'ébénisterie. Le bâti principal de la table était naturellement en chêne mais des marqueteries d'acajou la divisaient en douze segments égaux, chacun marqué d'un signe du zodiaque — Bélier, Taureau, Gémeaux et ainsi de suite jusqu'au Verseau. L'idée première — conçue par ce vieux fou de Merlin, faut-il le dire — était qu'Arthur choisirait douze Chevaliers triés sur le volet, chacun porteur d'un signe différent, et qu'ainsi serait assuré l'équilibre astrologique. Mais, dans les faits, jamais le système n'avait fonctionné. Avant qu'Arthur eût institué la Chevalerie, l'atmosphère, à Camelot, avait été passablement agitée. La moitié des chevaliers du royaume ne savaient donc pas trop où ils étaient nés — et encore moins à quelle date — si bien que les calculs astrologiques permettant d'établir leurs signes étaient pratiquement impossibles, même pour un expert chevronné comme Merlin. De plus, la Table Ronde avait acquis une telle popularité que, de toute évidence, le nombre de ses membres n'allait pas s'arrêter à douze. Ce qui fut le cas. Chaque fois que l'assistance était nombreuse (rarement le lundi matin pour dire la vérité), les Chevaliers s'asseyaient où bon leur semblait, serrés comme des sardines tout autour de la table.

Mais en *ce* lundi matin, la situation était toute différente . Cinq bonnes minutes allaient encore s'écouler avant que l'horloge romaine à eau n'annonçât dix heures, et déjà la salle de la Table Ronde était pleine à craquer. Le Roi se trouvait là, bien sûr, ainsi que tous les Chevaliers d'importance — Lancelot, Galaad, Bedevere, Mordred et même Pellinore qui, de mémoire de preux, n'avait jamais assisté à une réunion du lundi de la Table Ronde et qui, en outre, n'était jamais arrivé à l'heure à aucune. L'explication de cette affluence était simple : un évènement d'une particulière gravité venait de se produire.

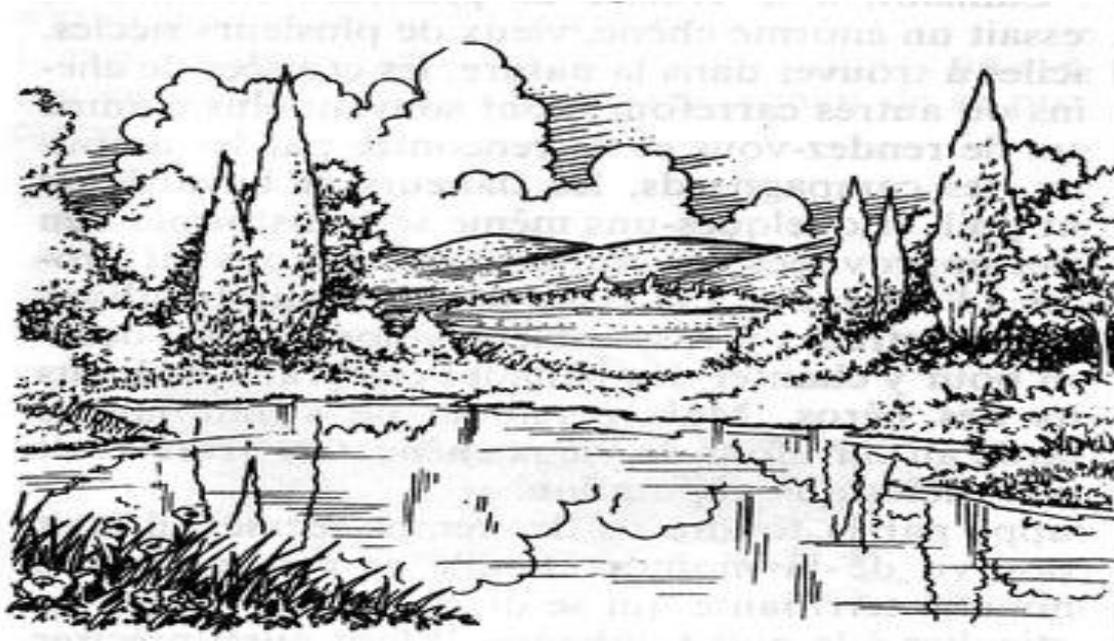


Le chêne maudit

Tandis que le Roi et les Chevaliers d'Avalon étaient rassemblés dans la Tour de la Table Ronde, une noire réunion de nature toute différente avait lieu dans un cadre également tout différent.

A une dizaine de kilomètres à vol d'oiseau de la cour de Camelot, à la croisée de plusieurs chemins se dressait un énorme chêne, vieux de plusieurs siècles. faciles à trouver dans la nature, les croisées de chemins ou autres carrefours sont souvent élus comme lieux de rendez-vous et de rencontre par les amoureux , les campagnards, les flâneurs et bavards de tout poil, et quelques-uns même se transforment en foires improvisées, les colporteurs les trouvant propices à l'étalage et à la vente de leurs marchandises. les ménestrels s'y rassemblent volontiers à l'occasion pour y chanter des ballades célébrant les hauts faits des héros. Mais personne ne s'était jamais attardé au carrefour du vieux chêne. Cet arbre avait la plus détestable réputation. frappé par la foudre en des temps reculés, il était dépourvu de la moindre feuille et présentait une silhouette terrifiante qui se détachait sur le ciel, en particulier à la nuit tombante. Il faut aussi préciser qu'à ce carrefour avait été dressé un gibet, jusqu'au jour où le roi Arthur avait interdit les pendaisons en public. Les gens croyaient, en conséquence, que ses branches étaient hantées par les esprits de plusieurs générations de criminels qui y avaient été pendus haut et court, écartelés ou dépecés. Et puis il y avait le marais d'où s'élevaient des gaz pestilentiels qui, parfois, s'enflammaient spontanément, surtout en été, pour donner naissance à ce que les gens des campagnes appelaient des feux follets. Sans parler de ces flammes colorées jaillies parfois du chêne même — flammes que rien ne pouvait expliquer, pas même les émanations du marais.

Ainsi, la plupart des gens se tenaient à l'écart du chêne. En cette matinée froide et brumeuse du lundi, il y avait simplement sur les lieux un idiot qui tournait en rond en appelant à haute voix: «Ohé... Ohé... Ohé... » Le nom de cet idiot était Pip.



L'Antre de Merlin

- Ohé... criez-vous. Ohé... Ohé... Il n'y a personne ici?

Vous n'avez qu'une vague notion de la façon dont vous êtes arrivé en ce lieu lugubre et noyé de brume, et pas la moindre idée de ce que vous êtes censé y

Merlin a dit qu'il vous retrouverait ici. Ou ailleurs. Mais il n'y a pas une âme en vue et rien à voir qui présente le moindre intérêt, sinon ce funèbre croisement de routes et ce qui reste d'un vieux chêne gigantesque, depuis longtemps retranché du monde des végétaux vivants.

- Ohé... Ohé... Il y a quelqu'un ?... Il n'y a personne ici.

Une petite borne de pierre gravée de chiffres romains vous précise la distance qui vous sépare de Camelot (trop loin !). Comme cette indication ne vous est d'aucun secours, vous vous asseyez sur la borne et vous attendez. Le brouillard est glacé : il pénètre vos hauts-de-chausses, s'infiltré à travers le laçage de votre justaucorps et annihile la chaleur de votre corps en dépit de la camisole de laine que votre mère adoptive, la

paysanne Miriam (ou Mary comme elle préfère qu'on l'appelle), vous a instamment prié d'endosser pour cette petite sortie.

– Ohé... appelez-vous, tout en vous demandant si vous êtes bien à l'endroit convenu.

Et dans votre perplexité, ne sachant quoi faire, vous lancez un coup de pied dans une pierre devant VOUS Horreur, un serpent est caché dessous.

Voilà les tuiles qui commencent alors que l'aventure n'est même pas commencée! Pas d'équipement, nul pouvoir magique à votre disposition, pas d'armes sinon cette vieille EJ. — Excalibur Junior — votre fidèle épée compagne de tant d'exploits déjà, et que vous aviez laissée se prélasser tout près du feu dans\ votre ferme non loin de Camelot. Allez-vous essayer de discuter avec le serpent (rendez-vous au [8](#)), déguerpir à toutes jambes (rendez-vous au [20](#)) ou l'étrangler de vos mains nues (rendez-vous au [30](#)) ? Comme toujours, c'est à vous de choisir. Après tout, c'est bien vous seul qui vous êtes fourré dans ce pétrin.

1

la salle de réunion est en ébullition . Mordred, qui est un véritable semeur de zizanie, vient de faire en effet une réflexion désobligeante à Galaad sur l'intelligence de son père. (Plus tard, c'est bien connu, Galaad sera salué comme le « Chevalier Parfait ». Il chevauchera un cheval blanc, portera une armure étincelante, redressera les torts à la pelle, ne jurera jamais, ne perdra jamais son sang-froid, se montrera toujours d'une exquise courtoisie. Bref, il est destiné à devenir un individu absolument ennuyeux. Mais, au moment qui nous intéresse, Galaad est encore un jeune homme.) Et Galaad s'est jeté sur Mordred et lui a mordu le nez.

Sous le choc, Mordred fait quelques pas en arrière, trébuche et écrase le gros orteil du roi Pellinore — farouche guerrier sur le retour. De colère, le roi lui expédie une solide bourrade dans les côtes, geste remarqué par sire Perceval, un chevalier très chatouilleux en matière de « fair-play », En termes le plus vifs, Perceval reproche au roi Pellinore ce qu'il considère comme une action inadmissible. Sire Lancelot (qui est le père de Galaad, et méprise



Sous la pierre, vous découvrez un monstrueux serpent.

Cordialement Mordred pour diverses autres raisons) se met à houspiller sire Perceval, tandis que le Roi s'effara de faire entendre sa voix au-dessus du vacarme.

—Messieurs ! s'égosille le roi Arthur en tapant du poing sur la table pour rétablir l'ordre. Nous sommes réunis ici, comme vous le savez tous, pour débattre d'une situation grave.

" Maintenant, ouvre bien les oreilles », dit Merlin tandis que vous considérez sa boule de cristal. « Fais très attention parce que c'est de toi qu'il s'agit. Ou plutôt qu'il va s'agir. »

—La plupart d'entre vous connaissent déjà les faits, poursuit le roi Arthur, mais pour ceux d'entre vous qu'il a été impossible de mettre au courant — et là, il foudroie du regard le roi Pellinore qui, c'est de notoriété publique, n'est jamais au courant de rien, je vais faire un bref résumé de la situation. Voilà quelque temps, notre royaume, comme vous le savez, a été attaqué par un Dragon de Bronze. Le monstre a été mis hors d'état de nuire, nul de vous ne l'ignore, mais les menaces liées à l'apparition de cette créature planent encore au-dessus de nous.

Il existe, certes, plusieurs théories sur les origines des Dragons de Bronze. Pour certains, ils sont issus d'une couvée d'œufs préhistoriques éclos à divers intervalles dans les Monts du Pays de Galles. D'autres ont émis l'hypothèse qu'ils étaient arrivés en volant de la lune. Selon une autre théorie, ils seraient nés en Enfer. La vérité, c'est que personne n'est bien fixe sur cette question. Aussi, une fois débarrassé du monstre, j'ai demandé conseil à ce sujet au druide Merlin qui s'est livré à une sérieuse étude du problème, Et, pour sa part, il est convaincu que ces dragons viennent d'une étrange région appelée le Sinistre Royaume des Morts.

« Naturellement qu'ils en viennent. Pas le moindre doute là-dessus », marmonne Merlin.

Si j'ai bien compris, reprend le roi Arthur (qui est à cent lieues de se douter qu'il est épié), ce Sinistre Royaume des Morts n'existe pas comme existent, par exemple, l'Ecosse ou l'Irlande. D'après le druide Merlin, ce serait plutôt une espèce d'univers souterrain, le séjour des esprits tel que les grecs...

» Non, non, je me doutais qu'il n'avait rien compris ! c'est une dimension différente... un monde parallèle... parfaitement simple... Rien à voir avec les Grecs ! »

Quoi qu'il en soit, poursuit le Roi, l'important c'est que l'apparition du Dragon de Bronze a prouvé qu'il devait y avoir des portes entre le Sinistre Royaume des Morts et le nôtre. Et si ces portes existent, elles représentent pour nous un mortel danger, toutes sortes de créatures malfaisantes pourraient les franchir. D'autres Dragons de Bronze. Des démons. Des striges, des lémures. Et même si nous ne sommes assaillis par aucun de ces fléaux, Merlin m'a informé qu'il existait un vent...

« *J'ai dit une radiation !* » siffle Merlin.

... qui souffle constamment par ce passage et exerce une influence maléfique sur les événements qui peuvent se produire dans notre pays. Ce vent émousse les caractères, engendre la prolifération du mal, mine les assises de la Chevalerie, entrave la croissance des récoltes, favorise la propagation des épidémies, entraîne le développement de la vermine, des insectes nuisibles...

« *Surtout des puces* », maugrée Merlin en se grattant

– ... et, en général, est néfaste pour tout le monde Ces portes sont ouvertes depuis que le Dragon de Bronze a été vu pour la première fois. Elles le sont toujours, même si le Dragon n'est plus qu'un mauvais souvenir. Voilà notre problème, messieurs. Et la question que je pose est la suivante : Qu'allons-nous faire ?

– Il faut refermer les portes, déclare promptement Lancelot.

– Comme vous dites, acquiesce le roi Arthur d'un hochement de tête pensif. Refermer les Portes, oui.

– Mais comment ?

Et c'est avec la plus grande surprise que l'assemblée tout entière entend le roi Pellinore émettre pour la première fois un avis dans une réunion du lundi.

– Il nous faut un héros !

– Un héros ? demande Mordred.

– Un héros, répète Pellinore. Un brave prêt à risquer sa vie, à se rompre les membres pour fermer ces Portes. Que diriez-vous de ce jeune Pip qui nous a débarrassés du Dragon et a vaincu le vieux Sorcier Machin-Chose ?

– Pip ? fait le Roi.

– Pip ? demande sire Perceval.

– Pip ? dit Mordred.

– Pip ! répète Pellinore avec fermeté.

Rendez-vous au [21](#).

2

Voyons, où l'ai-je donc fourré?... se demande Marlin, l'air absent, alors que vous venez de choisir votre équipement.

Il fouille pendant un long moment dans ses affaires et finit par en sortir un carnet relié de cuir.

-Ah, le voilà ! Tes sortilèges

- Mais j'ai déjà des sortilèges, protestez-vous. Mon PAP et mon HEP et mon...

- Oui, oui, je sais, coupe Merlin avec irritation. Ce sont des sortilèges de série. Pour mener à bien cette aventure, il t'en faut d'autres, mets-moi bien ça dans la tête. N'étant pas du genre à cracher sur un sortilège qui vous est proposé, vous ouvrez le carnet et vous vous mettez à lire.



1 Voir le Premier Livre de Sortilèges de Pip, page 217.

Deuxième livre de Sortilèges de Pip

Sortilèges

Sésame Infaillible
de Pip.
(SIP)

Réducteur unique
de Pip.
(RUP)

Sortilège Végétal
de Pip.
(SVP)

Apesanteur Instanta-
Pip.
(AIP)

Effets

Déverrouille n'importe
quelle serrure dans un
paragraphe, à condition
d'obtenir
au minimum 6 en
lançant deux dés.

Fait apparaître un cha-
peau magique dont le port
ramènera Pip à une

hauteur de 15 centimètres,
lui permettant de se faufiler dans
les passages les plus exigus. Sa
taille redeviendra
normale au paragraphe suivant

Assure une réaction ami-
cale de la part de n'im-
porte quel légume agressif

Permet à Pip de pratiquer née de
la lévitation, mais seule-
ment trois fois par aven

ture. Utilisée dans une maison,
entraîne un choc brutal de la tête
du sujet contre le plafond qui lui
vaut la perte de la moitié de ses
POINTS DE VIE

REMARQUE IMPORTANTE POUR PIP

Tous les sortilèges peuvent être utilisés en tous lieux et en toutes circonstances. N'oubliez-pas de bien tenir à jour votre *Feuille d'Aventure* (voir pages 16 et 17), en rayant ceux que vous aurez utilisés.



– Il n'est pas aussi long que mon Premier Livre de Sortilèges, protestez-vous après avoir feuilleté avec soin le carnet

– Naturellement qu'il ne l'est pas ! riposte Merlin avec humeur. Les sortilèges coûtent un prix fou Question de recherche et de mise au point, tu com prends. Je ne suis pas cousu d'or. Voyons, y a-t-il autre chose ?

Il jette un regard autour de lui, l'air pensif. Puis il se tourne brusquement vers vous.

– Je suppose que tu ne t'es pas muni d'une paire de bottes correctes ?

Interloqué, vous secouez la tête.

– Dommage. Celles que tu as aux pieds auraient d'ailleurs besoin d'un sérieux coup de brosse. Oui.. Enfin, il faudra s'en contenter. De toute façon, avec tout ce qu'il a en tête, il y a gros à parier qu'il ne remarquera pas ce détail.

– Qui ça ? demandez-vous, légèrement inquiet, instruit par expérience des bizarreries de Merlin.

– Mais le Roi, voyons ! Il faut que nous allions le voir tout de suite avant que la situation ne se dégrade complètement.

– Voir le Roi ? vous exclamez-vous. Mais je ne suis pas habillé pour...

Mais, comme d'habitude, il est trop tard. Merlin, qui n'écoute en général personne que lui-même, n'a rien entendu de ce que vous disiez. Les yeux perdus dans le lointain, il agite les bras en l'air, tout en marmonnant des paroles dans le dialecte celte des druides anciens, le langage mystique de tous les grands magiciens britanniques. Et avant que vous n'ayez pu ajouter quoi que ce soit, un vent puissant se déchaîne, qui soulève votre justaucorps et vous fait tourner sur vous-même jusqu'à ce que, tout étourdi, vous soyez incapable de rester debout, de penser, de vous rendre compte de ce qui arrive

Mais QUELQUE CHOSE est en train de vous arriver Rendez-vous au [9](#) pour en savoir plus.

Une minute ! criez-vous d'une voix aiguë. Hé ! un petit instant ! Je ne sais pas comment trouver les Portes du Sinistre Royaume des Morts ! Mais la voix sèche de Merlin fait écho à la vôtre ,dans votre esprit :

RIEN DE PLUS FACILE QUAND ON CONNAIT LE truc. OÛ QUE TU SOIS, TU PRENDS LA DIRECTION LA *MOINS ENGAGEANTE*. PUIS, QUAND TU TES ARRÊTÉ. TU REPRENDS LA DIRECTION *LA MOINS ENGAGEANTE*. ET AINSI DE SUITE. SANS DISCONTINUER, TU PRENDS TOUJOURS LA DIRECTION *LA MOINS ENGAGEANTE*. ET COMME LE SINISTRE ROYAUME DES MORTS EST L'ENDROIT *LE MOINS ENGAGEANT* QUI SE PUISSE IMAGINER, TU FINIRAS NECESSAIREMENT PAR Y PARVENIR D'OÙ QUE TU SOIS PARTI.

Mais d'où êtes-vous parti ? Inutile de vous fier aux sortilèges de Merlin ; ainsi qu'il l'a dit au Roi, il a perdu beaucoup de son doigté. Lancez deux dés. Si vous obtenez de 2 à 6, rendez-vous au [25](#). Si vous faites de 7 à 12, rendez-vous au [45](#).

4

Le village est si petit que vous en arrivez à vous demander si tous ses habitants ne l'ont pas quitté pour aller jouer à ce jeu stupide. Il y a une grande rue bordée de pittoresques maisons aux toits de chaume, d'une épicerie, du moins selon les apparences, d'une forge, d'une église et d'une officine d'apothicaire..

Ce qui vous donne un large choix. Si vous avez besoin de provisions et si vous avez de quoi payer, vous pouvez vous diriger vers l'épicerie (rendez-vous au [12](#))' Vous trouverez le forgeron au [17](#). L'église (et une petite prière ne serait pas du luxe étant donné ce qui vous attend) au [22](#). Quant à l'apothicaire, il est situé au [27](#). Et, d'emblée, aucun de ces établissements ne vous semble moins engageant qu'un autre.

5

Vite vous grimpez à l'arbre dans l'espoir d'échapper au Gorille. Fâcheuse initiative. Les gorilles grimpent également aux arbres — et avec beaucoup d'agilité en dépit de leur masse. Ils se sentent même tellement à l'aise dans les arbres qu'ils y construisent des sortes de nids où ils dorment. Vous venez justement d'atteindre le nid d'un gorille ; un vaste entrelacs de branches et de brindilles qui ne ressemble en rien à celui d'un oiseau. Dans ce nid s'éveille en grognant, dérangé par le bruit causé par votre escalade, un second Gorille, compagnon, associé, mari ou femme (avec les gorilles, la distinction n'est pas facile) du premier qui, à ce propos, est en train de grimper au-dessous de vous.

Les affaires se gâtent, Pip. En principe, vous devriez être en train de rechercher certaines Portes maudites et non de batifoler avec un troupeau d'anthropoïdes. Si vous vous croyez capable d'affronter deux gorilles d'un coup, rendez-vous au [51](#). Mais vous pouvez toujours espérer obtenir d'eux une Réaction Amicale. lancez les dés. Si le résultat est positif, rendez-vous au [26](#). Maintenant, vous pouvez essayer d'engager la conversation avec eux... Rendez-vous dans ce cas au [56](#)

6

Voilà qui va mieux. L'endroit est franchement sinistre. Vous descendez, derrière le Cliquetant Vicaire, une volée de marches en bois vermoulu, le visage balayé par des toiles d'araignées poussiéreuses, et vous attendez un instant sur un palier de bois tout aussi vermoulu, pendant que le Cliquetant Vicaire allume une torche enduite de goudron qui crachote en émettant d'abondantes volutes de fumée ,acres et lourde, mais un peu de lumière quand même. vous descendez encore quelques degrés de bois, traversez un passage dallé de pierre, descendez à nouveau un escalier, de pierre cette fois, pour déboucher sur une sorte de labyrinthe de pièces communicantes où s'entassent pêle-mêle des cercueils, des sarcophages, des urnes, des coffrets, des pierres tombales brisées et, çà et là, quelques anges de marbre sans tête .

Je vais vous laisser à vos chères études, cher écoliers, dit le Cliquetant Vicaire ayant manifestement prît très à cœur les propos que vous avez tenus précédemment.

et le voilà qui s'éloigne dans un sonore bruit de ferraille, après vous avoir — heureusement — remis la torche. Ses pas s'estompent, s'éteignent et un grand silence s'établit autour de vous. (Rien de plus normal étant donné que tout le monde — sauf vous — est mort dans cette crypte, mais ce n'en est pas moins une sensation inquiétante.) Vous promenez un regard peu rassuré tout autour de vous.

Que de perspectives prometteuses : voilà exactement, le genre d'endroit susceptible de vous mettre sur la voie menant au Sinistre Royaume des Morts. Mais de quel côté vous diriger ? Toute la question est là .Devant vous, vous apercevez l'ouverture d'un couloir obscur. Sur votre droite, vous distinguez un porche ,sur la gauche se trouve un large portail de chêne à demi caché par une pile de cercueils, sur lequel pendent des fragments d'un parchemin. Si vous décidez de vous engager dans le couloir, rendez-vous au [28](#). Si vous préférez franchir le porche, rendez-vous au [13](#). Si enfin, le portail vous tente, rendez-vous au [46](#).



6 Vous descendez à la suite du Cliquetant Vicaire
vers la crypte.

7

Bravo, Pip. Rares sont les aventuriers à pouvoir s vanter d'inscrire trois Goules à leur tableau de chasse, encore que vous ayez laissé cette partie de la crypte du Vicaire dans une sacrée pagaille. — Qu'il fasse le ménage lui-même, murmure E.J avec aigreur. Il n'avait qu'à nous mettre en garde contre ces monstres.

La pièce dans laquelle vous vous êtes battu n'a pas d'issue mais vous farfouillez dans les débris un bon moment avant de franchir à nouveau le porche. Et bien vous en a pris car si vous ne l'aviez pas fait vous n'auriez pas découvert le rubis qui vaut pour le moins 500 Pièces d'Or et peut vous rendre de grands services au cas où vous auriez besoin d'acheter un adversaire.

Vous voilà donc, maintenant, en possession d'un rubis qui se montrera sans doute fort utile. A présent, vous pouvez vous engager dans le couloir (rendez-vous au [28](#)), ou vous diriger vers le portail (rendez-vous au [46](#)).

8

Voyons un peu, mon cher serpent, commencez vous d'un ton posé. Nous sommes, vous et moi, des créatures raisonnables — enfin, l'un de nous deux l'est à coup sûr. Vous êtes un reptile, n'est-ce pas ! Autrement dit, nous sommes tous les deux raisonnables. Un humain raisonnable et un reptile raisonnable. Et en tant que créatures raisonnables... eh bien... euh... si nous nous considérions tous deux comme des personnes... ou comme des reptiles, si vous préférez. C'est cela. Nous sommes l'un et l'autre des reptiles raisonnables, il n'y a donc aucune.)

Le serpent, Pip, est en train de s'enrouler autour de votre jambe. Etes-vous bien sûr de vouloir le raisonner ? Vous pouvez encore vous sauver en filant vers le [20](#), ou essayer d'étrangler l'animal de vos mains nue en vous rendant au [30](#). Mais si vous tenez vraiment à lui faire entendre raison, rendez-vous au [40](#).

9

Vous cessez peu à peu de tournoyer alors que le vent s apaise,et vous vous retrouvez devant une salle ronde et surpeuplée. Vous vous tenez à côté de Merlin, sur une table.

Mais bien sûr ! C'est la salle de la Table Ronde Vous êtes juché sur la Table elle-même, un peu étourdi, entouré d'une nuée de papiers éparpillés qui retombent doucement tout autour de vous.

–Pip ! s'exclame le roi Pellinore.

–Pip ! rugissent en chœur les Chevaliers dans la plus grande excitation.

–Pip, dit le Roi en souriant.

Et, se souvenant de l'étiquette, il ajoute :

Bienvenue à vous, Seigneur Merlin.

Votre majesté ,répond merlin d un ton bref en descendant de la table .Veuillez pardonner cette intrusion ;j ai perdu la main...mais puisque nous sommes ici ,vous pouvez constater que le jeune Pip est là ,équipé de pied en cape et prêt à se lancer une nouvelle aventure.. enfin quand je lui aurai remis son épée.

Et cette aventure a pour but essentiel la fermeture des portes du sinistre royaume des morts ,n est ce pas ? demande le roi d un air avisé.

-oui sire ,répond merlin .En effet ,des que vous nous aurez accordé votre bénédiction nous partirons ,ou ,du moins ,Pip partira .Des affaires urgentes m appellent en ecosse .Une épineuse histoire de tripes magiques a la mode d eddingbourg qui ,vous le comprenez ,ne peut etre réglée que par moi.je dois donc ,pour une fois ,confier cette mission a Pip.

Il lève négligement la main gauche et cueille dans le vide Excalibur Junior ,surgie du neant.

-Hola !attention a ce que vous faites !s ecrie E.J .Mais remarquant le roi elle se tait embarrassée .

_s il ne vous manque que ma bénédiction ,je vous l'accorde bien volontiers.

-merci ,votre majesté ,dit merlin ,puis s' adressant a Pip il ajoute :allez en route ,et bonne chance.Sur quoi ,il se met a agiter les bras ,si bien que le vent tourbillonnant s'élève a nouveau ,vous enveloppe et vous emporte ,une fois de plus ,vers une destination inconnue.

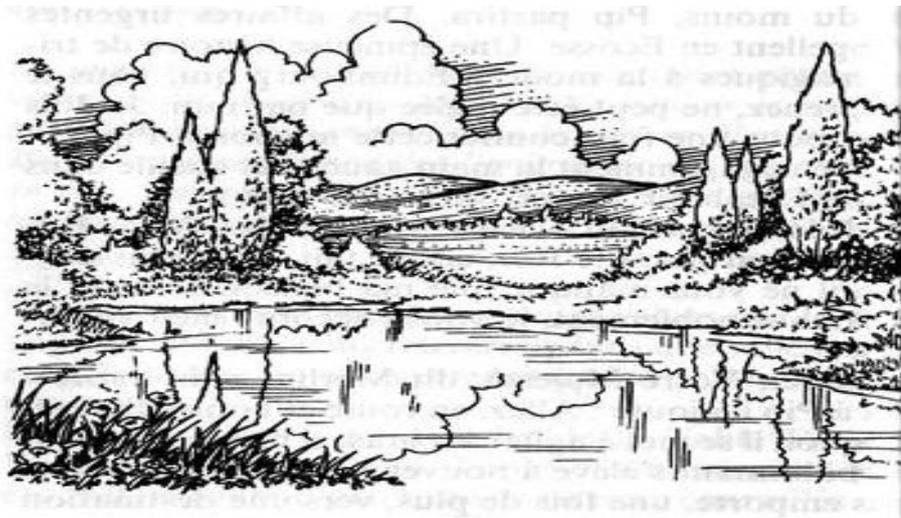
Ou pour être plus précis au numéro [3](#),ou vous devez vous rendre immédiatement.

10

La route qui se dirige vers l ouest décrit des méandres sur deux ou trois kilomètres jusqu a ce que vous perdiez de vue le village, puis elle se divise en deux branches dont l'une s'éloigne vers le nord-ouest l'autre vers le sud.

La branche sud, d'après son aspect, n'est guère fréquentée. La chaussée mal entretenue est creusée de nids-de-poule . La branche nord semble en meilleurs état et, à première vue, paraît conduire vers les montagnes

Si vous désirez prendre la direction du sud, rendez vous au [15](#). Si vous préférez vous diriger vers le nord ouest, rendez-vous au [32](#).



11

Vous exécutez un spectaculaire saut de l'ange dans les eaux du lac, immobiles et lisses comme un miroir *Crrraaac !*

Crrraaac ? Ne devrait-on pas plutôt entendre *splash* ou quelque chose dans ce genre ? Eh non. Car le drame, c'est que la surface si unie du lac est en véritable verre. En verre solide, tout d'une pièce et, hélas, nettement plus dur que votre tête.

rendez-vous au [14](#).

12

– Oh, flûte ! Une pancarte est accrochée à la poignée DE LA porte. Vous pouvez y lire : « FERMÉ. PARTI jouer AU POGOLFIT. » Vous tentez néanmoins d'ouvrir la porte, mais sans succès. Elle est verrouillée A double tour.

Il faudra, sans aucun doute, vous passer de provisions. vous pouvez maintenant vous diriger vers l'église (rendez-vous au [22](#)), vers la forge (rendez-vous au [17](#)), ou vers l'échoppe de l'apothicaire (rendez-vous AU [27](#)). Mais vous pouvez également quitter le village en prenant la route de l'ouest (rendez-vous au [10](#)), ou en partant vers l'est, dans la direction du bois (rendez-vous au [42](#)). Maintenant, si vous êtes tenté par la partie de Pogolfit, rendez-vous au [58](#).

13

VoUs franchissez lestement le porche, Pip... Pour battre en retraite tout aussi lestement. Mais il est trop lard et vous ne l'ignorez pas. Elles vous ont bel et bien repéré. Qui aurait pu penser qu'un Vicaire tolérerait dans la crypte de son église la présence de créatures pareilles ? Des Goules. Au nombre de trois. squelettiques, blafardes, ceintes de haillons,

avec des yeux dilatés et (le plus important) des dents énormes ; quand vous êtes passé sous le porche, assises autour d'un cercueil, elle mangeaient du pain et du fromage, ce qui n'est nullement la nourriture préférée des Goules. Vous ne souhaitez sans doute

pas en savoir plus là-dessus, encore qu'il suffise de voir de quel air affamé elles vous couvent des yeux. Pas de doute, il y a de la bataille dans l'air. Dans toute l'histoire de l'humanité, personne n'a jamais obtenu d'une Goule, à plus forte raison de trois, la moindre Réaction Amicale. Donc, il faut dégainer Excalibur Junior...

— Oh, mon Dieu ! s'exclame E.J., tandis que vous la sortez du fourreau. J'ai horreur des Goules ! ... et foncer dans le tas.

Chaque Goule dispose de 15 POINTS DE VIE et toutes trois, selon leur tactique habituelle, attaquent à tour de rôle — mais avec un peu de chance, vous pouvez leur assener à chacune un coup décisif. Si vous gagnez ce combat, rendez-vous au [7](#). Si vous perdez, les Goules emporteront ce qui reste de vous au [14](#).

14

Bienvenue au redouté 14. Vous voilà mort, bel et bien mort. Par bonheur, vous n'êtes pas obligé de rester trop longtemps. La marche à suivre consiste pour vous à lancer les dés pour reconstituer votre total de POINTS DE VIE, exactement comme vous l'avez déjà fait. (Peut-être même allez-vous l'améliorer, ce qui serait une bonne aubaine.) Ensuite vous n'avez qu'à repartir de l'avant. Vous ne mettrez pas longtemps pour rejoindre le point que vous aviez atteint étant donné que vous n'avez pas à vous soucier des monstres ou des ennemis dont vous vous êtes déjà débarrassé. A moins que vous ne choisissiez telle ou telle direction différente, si cela vous chante. Après tout, c'est votre aventure et vous êtes libre de tirer le meilleur parti de votre mort même. Si vous avez péri à l'intérieur du Sinistre Royaume des Morts, vous bénéficiez d'un choix particulier. Dès que vous aurez obtenu votre total de POINTS DE VIE en lançant les dés, vous pourrez vous rendre directement au [65](#), à moins que vous ne préfériez vous rendre à un paragraphe antérieur de l'aventure que vous ne connaissiez pas encore. Car, qui sait... peut-être y



13 *Trois Goules vous dévisagent avidement.*

trouveriez-vous des objets qui pourraient vous être des plus utiles dans le royaume meme.

15

Savez-vous ce que cette route a de curieux, Pip ? Elle ne ressemble pas aux autres routes d'Avalon. Ce n'est pas tant la route elle-même. Non. La route elle-même est passablement rocailleuse. (Sans doute l'avez-vous choisie pour cette raison ?) Mais il y a beaucoup de routes rocailleuses au royaume d'Arthur (y compris celle qui mène chez vous, pour être sincère). Non, cela tient à l'atmosphère qui s'en dégage et au paysage environnant. Tout d'abord, elle est très poussiéreuse. Et surtout, il y règne une température torride. Il ne faisait sûrement pas aussi chaud — et aussi sec — tout à l'heure. Le Sinistre Royaume des Morts est-il un lieu caniculaire ? L'ennui, c'est que personne n'en a soufflé mot jusqu'ici pas même Merlin. Mais peut-être y étouffe-t-on de chaleur. Et, si c'est le cas, peut-être cette route brulante y mène-t-elle tout droit ? Et plus vous progressez le long de cette route, plus le paysage devient insolite. Finis les petits champs de blé d'Avalon grands comme des mouchoirs de poche. Finies les petites chaumières paysannes familières avec leurs toits de chaume ruisselants de bonne et honnête pluie britannique. Il n'y a plus, maintenant, qu'une espèce de piste nue et poussiéreuse sillonnant en plein milieu d'une savane qui s'étend à perte de vue, jusqu'à la jungle.

La jungle ?

Le vieux farceur vous a-t-il, par un tour de magie éronné, expédié au diable Vauvert ? Vous n'êtes plus en Avalon, Pip. Vous êtes en Afrique !! C'est un perroquet qui vient de passer au-dessus de vous. Et la bas, près de ce point d'eau, pas d'erreur, c'est un troupeau d'éléphants qui broute. Et... GRRRRRR

pas d'erreur ! C'est un lion qui vous suit à pas feutrés.

voyons, vous pouvez toujours détalé. Lancez deux des pour le lion et deux dés pour vous. Si le lion obtient UN NOMBRE DE POINTS EGAL OU SUPERIEUR AU VOTRE, IL VOUS RATTRAPE AU [38](#). SI C'EST VOUS QUI L'EMPORTEZ, ALORS VOUS FILEZ Jusqu'au [52](#).

16

Vous etes dans le nid des Gorilles. Curieuse idée de vous avoir envoyé là. Il paraît plus grand maintenant qu'il est vide. Les deux Gorilles sont restés au pieds de l'arbre, et vous prodiguent par des gestes leurs encouragements. Pourquoi diable souhaiteraient-ils votre présence dans leur nid ? Au fond du nid, vous trouvez une vieille toupie de bois se manœuvrant à l'aide d'un fouet. Rappelez-vous. On enroule la corde du fouet

autour du pied de la toupie, on tire d'un coup sec et, de temps en temps, pour prolonger sa rotation, on lui expédie un coup de fouet bien ajusté.

Vous vous baissez, ramassez dans le nid la toupie et son fouet et les brandissez pour que les Gorilles puissent vous voir. Ils font des bonds sur place et vous exhortent de plus belle. L'un d'eux va même jusqu'à sourire d'un rictus que vous n'avez pas envie de rvoir de sitôt. Ils veulent manifestement que vous jouiez avec la toupie. Stupides Gorilles. Stupides ? C'est à voir. A vous de choisir, Pip. Vous pouvez essayer de lancer la toupie auquel cas vous vous rendez au [36](#). Ou bien vous pouvez plonger du sommet de l'arbre dans le lac de verre et nager jusqu'à la rive. Rendez-vous alors au [11](#)

17

Salut, petiot, dit le Forgeron tandis que vous approchez de sa forge. J'espère ben qu'tu veux pas que j'te fasse une armure ou que j'te ferre un cheval parce que j'suis déjà ben en retard.

C'est un homme grand et massif, comme la plupart de ses congénères, vêtu d'un lourd tablier de cuir et qui s'emploie, pour l'instant, à rogner le sabot d'un placide cheval de trait.

En retard... euh, en retard pourquoi, monsieur lui demandez-vous poliment.

Le pogolfit, pardi. Ça va être mon tour d' jouer... Dès que j'aurai fini avec Betsy que voilà. A la mention de son nom, le cheval se détourne et vous adresse un bref hochement de tête.

Non, monsieur, lui répondez-vous. Je n'ai pas besoin d'armure et je n'ai pas de cheval. Mais j'aimerais que vous me donniez certains renseignements si vous le pouvez.

Si je le peux, je te les donnerai bien volontiers jeune aventurier. A condition que ça ne nous prenne pas trop longtemps, toi pour les demander, moi pour les donner. Parce que je tiens absolument à ne pas manquer mon tour au pogolfit.

J aimerais savoir si vous connaissez la route menant aux Portes du Sinistre Royaume des morts ? A peine ces paroles ont-elles franchi vos lèvres que Betsy se cabre brusquement avec un hennissement de terreur et retombe sur le dos, évanouie, les quatre pattes en l'air, tandis que le forgeron pâlit, verdit, tournoie plusieurs fois sur lui-même et s'écroule à côté du cheval, également sans connaissance. quel désastre, Pip ! Un homme si gentil (et sa jument aussi, d'ailleurs). Les voilà tous les deux dans les pommes à la simple mention du Sinistre Royaume des Morts. Vous pourriez peut-être essayer de les ranimer... Avec 10, 11 ou 12 en lançant tes dés, ce sera chose faite et vous vous rendrez au [29](#). Si vous echouez, sans doute vaut-il mieux que vous vous eclipsiez discrètement, auquel cas vous pouvez choisir d'aller maintenant à l'épicerie

(rendez-vous au [12](#)), à l'église (rendez-vous au [22](#)), à l'échoppe de l'apothicaire (rendez-vous au [21](#)). Mais vous pouvez également quitter le village par la route de l'ouest (rendez-vous au [10](#)), ou en vous dirigeant vers le petit bois qui se trouve à l'est (rendez-vous au [42](#)). Enfin, si vous préférez remplacer le forgeron dans la partie de pogolfit, rendez-vous au [58](#).

18

oh Mon Dieu, mon Dieu, dit l'apothicaire Davydd en s'éventant faiblement d'une main pâle, tandis que vous l'aidez à se remettre sur pieds. Seigneur Jésus, quel choc! Oui, oui, en effet. Il vous envoie au Sinis... à cet endroit... Pauvre petit. C'est vraiment cruel de sa part. Oh, la la ! J'en suis tout retourné.

eh oui, oui... en effet,

- Le Sinistre Royaume des Morts est vraiment aussi...

Davydd se remet à pâlir, à verdir et vacille d'une façon inquiétante. Mais s'il ne s'écroule pas à nouveau au sol, c'est tout simplement parce que vous le retenez par le bras.

Pire, bien pire, gémit-il. Jamais je n'ai rien vu de semblable...

Un instant ! coupez-vous, au comble de l'excitation. Vous voulez dire que vous êtes *réellement* allé au... à cet endroit dont nous parlons ?

Hélas oui, en effet, dit-il, l'air plus abattu que jamais. Vous ne le croiriez pas à me voir comme je suis, mais dans ma jeunesse j'avais un goût prononcé pour l'aventure. Entre autres exploits, je suis allé une fois chercher une jeune fille retenue prisonnière là-bas. Quelle expérience terrifiante ! Finalement c'est elle qui m'a sauvé. Jamais je n'y suis retourné. Et je n'ai pas épousé non plus cette jeune fille. La vie n'est pas un conte de fées, mon petit.

Alors, vous savez comment vous rendre à ces fameuses portes ?

Certainement. Du moins, je l'ai su. Leur position change de temps à autre et, de plus, il y a plusieurs portes différentes. Mais à part ça, oui... En gros, la réponse à votre question est oui.

Mais pourriez-vous m'expliquer comment y parvenir, monsieur ? demandez-vous poliment.

Et, baissant la voix, vous ajoutez : Cela m'éviterait bien des difficultés.

Pour vous en attirer d'autres bien plus graves aboie l'apothicaire. Enfin, ça ne sert à rien de chapitrer un aventurier. A votre place, je me rendrais à l'église du village, je demanderais au Vicaire s'il peut me laisser visiter la crypte et j'y farfouillerais un peu à tout hasard. C'est l'itinéraire que j'ai suivi. Après un instant d'hésitation, il ajoute :

Si par hasard vous rencontrez une jeune fille qui doit d'ailleurs être d'un certain âge, dites-lui donc que je suis désolé à propos de ce projet de mariage Et tâchez d'éviter son crochet gauche.

Fantastique ! Vous venez déjà d'obtenir des indications sur la direction à prendre. A ce rythme-là, peut-être parviendrez-vous au but ,Fermerez-vous vite cette porte à double tour et serez-vous de retour à temps pour prendre le thé ! En attendant, en route pour l'église. Vous la trouverez au [22](#).

19

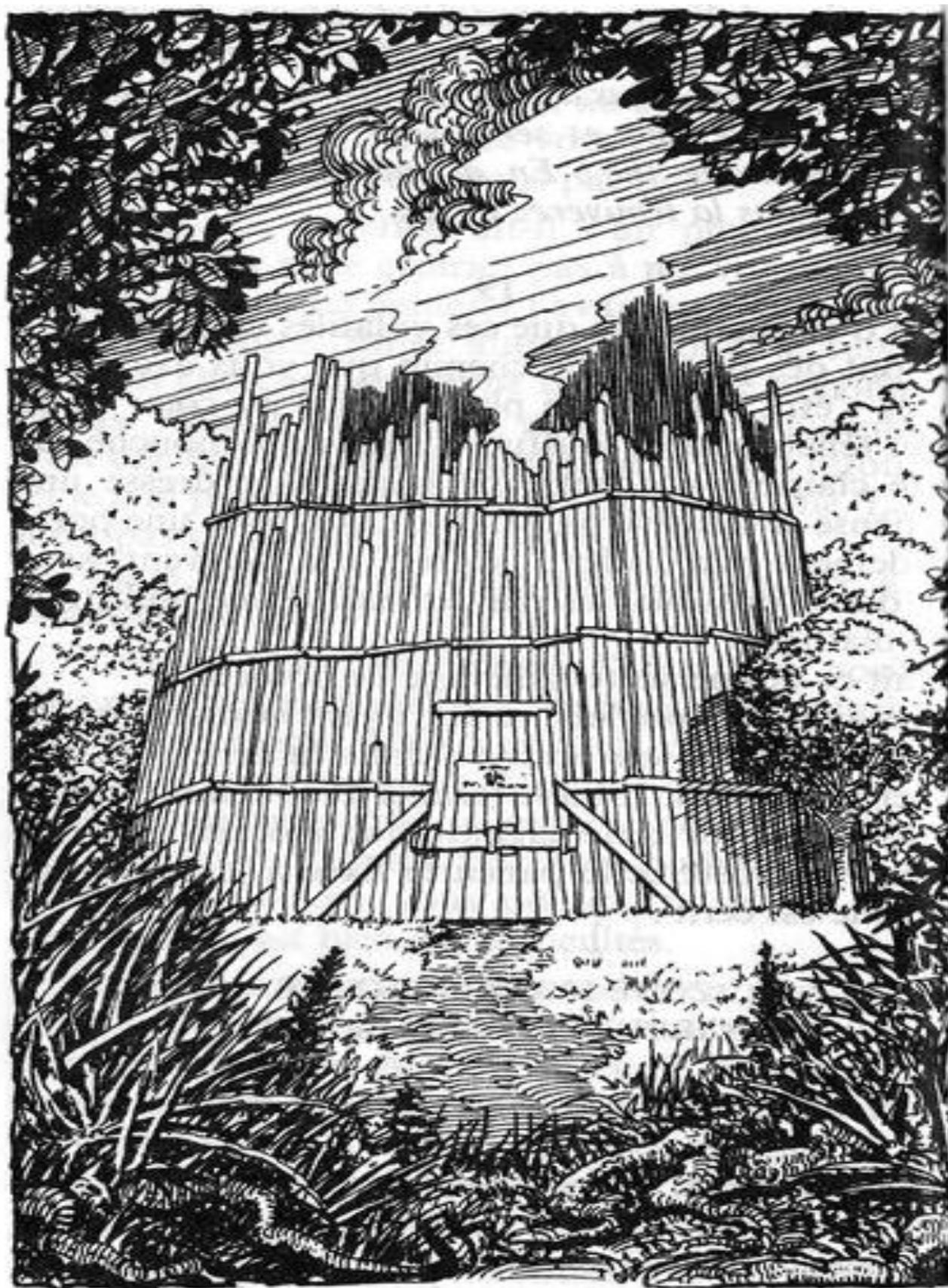
Rien d'étonnant à ce que ces volatiles caquettent — ce sont des poules ! Le chemin que vous avez pris, après s'être enfoncé de plus en plus au cœur de la forêt ténébreuse et touffue, a soudain débouché sur cette clairière au centre de laquelle se dresse une immense et massive palissade de bois avec une porte solidement barricadée ; derrière elle s'élèvent, sans nul doute possible, les piailllements d'une multitude de volatiles.

Serait-ce là une sorte d'élevage de poulets ? VOUs aimez les poulets, certes, ayant vous-même été chargé de vous en occuper dans la ferme de vos parents adoptifs, John le fermier et sa femme Mary. Mais pourquoi cette gigantesque clôture? Et que signifie au juste cette pancarte fixée à la portes sur laquelle est écrit :

ZONE EXPÉRIMENTALE CIRCULATION INTERDITE

et sur laquelle est gravée une étrange figure ?

SI (et seulement dans ce cas) vous avez mené à bien la première mission de la Quête du Graal (le Château des Ténèbres), vous pouvez vous rendre



19 *Vous arrivez dans une clairière où se dresse une haute palissade.*

directement au paragraphe [23](#) où vous obtiendrez des précisions sur la figure qui est gravée dans le bois de la pancarte. dans le cas contraire, vous pouvez essayer de pénétrer à l'Intérieur de l'enceinte : la porte est certes barricadée à l'extérieur, mais elle n'est pas verrouillée. Rendez-vous alors au [33](#). Mais vous pouvez également poursuivre votre route dans les bois (rendez-vous au [39](#)) ou faire demi-tour et revenir au village pour faire un nouveau choix (rendez-vous au [4](#)).

20

Vous voilà parti au grand galop! Avant que cet infect serpent n'ait eu le temps de vous siffler aux oreilles, vous détaliez le long de la route comme un lièvre, ou peut-être même comme un des chiens courants du roi Pellinore.

-Arrête ! rugit le serpent. Où crois-tu aller ?

les serpents rugissent-ils ? Celui-ci, oui, en tout cas, ce qui suffirait à figer n 'importe qui sur place. Surtout si la voix du serpent ressemble à celle d'un adjudant de carrière. Allez-vous lui obéir ? Si oui, rendez-vous au [50](#). Mais si vous persistez à vouloir déguerpir , comme un lièvre ou un chien courant, rendez-vous au [60](#).



Préparation à l'aventure

21

— Tu vois, dit Merlin en s'écartant de sa boule del cristal, qui d'ailleurs ne tarde pas à perdre son éclat, je savais bien qu'ils finiraient par faire appel à toi. Maintenant, il s'agit de bien te préparer.

Si vous vous êtes déjà lancé dans une aventure de la Quête du Graal, vous pouvez vous rendre sans hésiter au 41. Sinon vous allez maintenant apprendre tout ce qui vous sera nécessaire pour mener à bien votre mission. Et n'oubliez pas que toutes les règles qui régissent le monde de Merlin sont résumées à partir de la page 217. Encore un mot, si vous partez dès à présent vers le 41 : s'il vous reste de l'or, des vestiges de trésor, des armes ou des sortilèges provenant de vos aventures antérieures, vous avez le droit de les emporter avec vous dans cette nouvelle mission. Vous en êtes à votre première quête ? Alors redoublez d'attention.

POINTS DE VIE

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

COMBAT

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

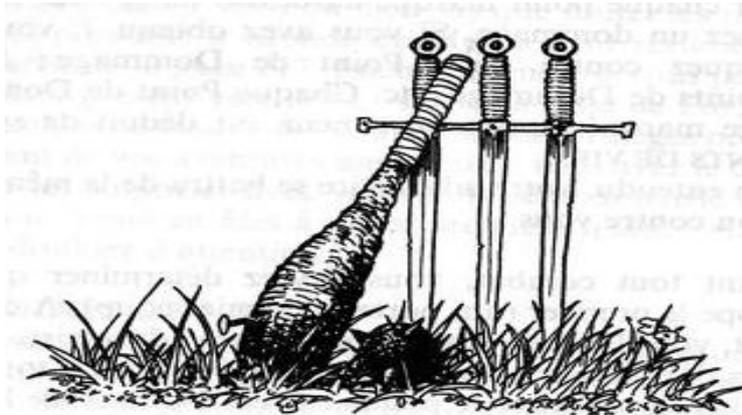
Chaque Point de Dommage marqué contre un ennemi est déduit de ses POINTS DE VIE.

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

Avant tout combat, vous devrez déterminer qui frappe le premier (qui porte le premier coup). A cet effet, vous lancez deux dés pour votre adversaire, et deux dés pour vous-même. Celui qui obtient le total le plus élevé frappe le premier (c'est-à-dire lance les dés le premier). Si les résultats sont égaux, recommencez jusqu'à ce que l'un ou l'autre l'emporte. La seule exception à cette dernière règle s'applique lorsque intervient la SURPRISE. Mais vous en saurez plus long à ce sujet au cours de l'aventure.

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

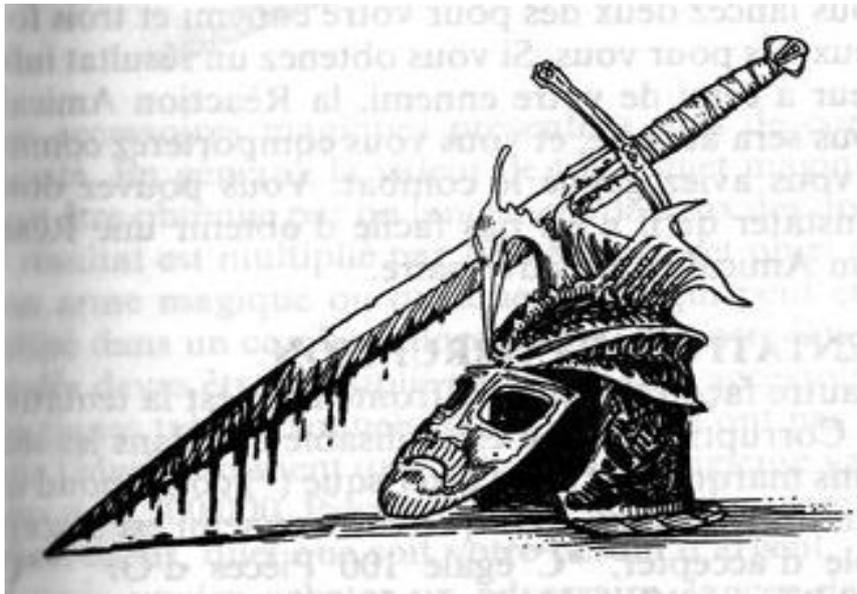
D'une façon générale, vous trouverez les caractéristiques particulières des différentes armes que vous utiliserez au cours de l'aventure, ainsi qu'à la page 240.



ARMURES

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

Vous trouverez un tableau indiquant le nombre de points de Dommage à retrancher selon l'armure que VOUS — ou vos adversaires — pouvez porter, en page 232.



MAGIE ET SORTILÈGES

Parfois, les armes ne sont pas suffisantes dans un affrontement spécialement épineux. Merlin vous a donné en plus du reste un certain pouvoir magique qui se renouvelle automatiquement au début de chaque aventure. Mais pour bien l'utiliser, vous devez aussi apprendre les règles de la Magie, et recevoir votre Premier Livre de Sortilèges — l'un et l'autre figurent dans ce livre à la page 217. Selon toute probabilité, Merlin mettra à votre disposition d'autres pouvoirs magiques pour la présente aventure, étant donné qu'elle s'annonce spécialement périlleuse. Vous en saurez plus long d'ici peu.

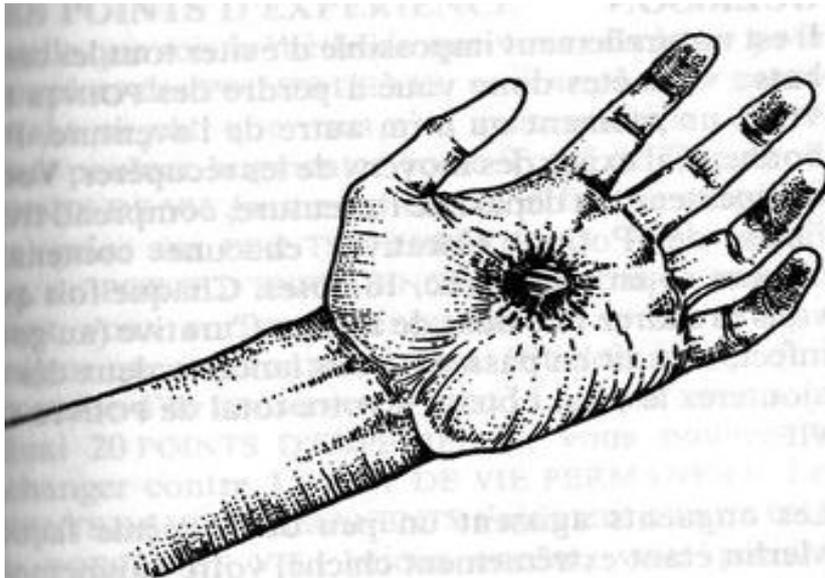
RÉACTION AMICALE

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

TENTATIVE DE CORRUPTION

L'autre façon d'éviter l'affrontement est la tentative de Corruption. Elle n'est utilisable que dans les sections marquées *C où l'astérisque (*) correspond au nombre de Pièces d'Or que votre ennemi est susceptible d'accepter. *C égale 100 Pièces d'Or; **C, 500 Pièces d'Or; ***C, 1 000 Pièces d'Or; ****C, 10 000 Pièces d'Or. (Les Pièces d'Or ne sont pas impératives. Si vous avez sur vous des diamants ou tout autre objet d'une valeur égale ou supérieure, ils feront l'affaire.) Vous pouvez évaluer les pierres pré-

cieuses dont vous disposez en lançant deux dés pour chaque pierre, en multipliant le résultat par 10 et en considérant le total obtenu comme la valeur de la pierre en Pièces d'Or.



Les accessoires magiques présentent plus de complexité. En général, la valeur de tout objet magique peut être obtenue par un lancement de deux dés dont le résultat est multiplié par 100. Mais si cet objet est une arme magique ou quelque chose qui peut être utilisé dans un combat, alors le total de votre lancer de dés devra être multiplié par 1 000. Les accessoires magiques très personnels (comme E.J.) n'ont pas de prix (Merlin soutient que cette épée prodigieuse vaut plus de 2 500 000 Pièces d'Or), et ne devront jamais être vendus, quel que soit votre besoin d'argent. Si vous voulez acheter un adversaire, lancez deux dés. Si vous faites de 2 à 7, votre offre a été refusée. Mais, refusée ou non, vous avez perdu votre argent. Si vous faites de 8 à 12, alors l'offre a été acceptée et vous poursuivez votre chemin comme si vous aviez gagné un combat, après avoir donné la somme convenue. Mais souvenez-vous bien que cette possibilité ne vous est offerte que si elle est formellement spécifiée à côté du numéro d'un paragraphe.

GUERISON

il est naturellement impossible d'éviter tous les combats. Vous êtes donc voué à perdre des points de vie à un moment ou à un autre de l'aventure. Par bonheur, il existe des moyens de les récupérer. Au cours de cette aventure, vous partez avec 3 fioles de Potion Curative. Une fiole contient six doses. Chaque fois que vous prenez une dose de Potion Curative (au goût infect, soit dit en passant) vous lancerez deux dés et ajouterez le total obtenu à votre total de points de vie. Les onguents agissent un peu de la même façon. Vous débutez avec 5 applications d'onguents(un pot). Si ,de plus,vous

trouvez un pot d'onguent lors de l'aventure, il contiendra cinq applications. Inutile de lancer les dés à cet égard. Chaque application vous restituera 3 points de vie.

SOMMEIL

Si vous êtes à court de potions ou d'onguents, ou si vous désirez les conserver pour les utiliser ultérieurement, vous pouvez toujours avoir recours au sommeil pour recouvrer des points de vie. VOUS êtes libre de dormir n'importe quand, sauf au cours d'un combat. Il vous suffit pour cela de lancer un dé. Si vous obtenez un 5 ou un 6, lancez encore deux autres dés et ajoutez le chiffre obtenu au total de vos points de vie. Si vous faites moins de 5, vous devez vous rendre à la section du Temps du Rêve (voir page 233) ; vous comprendrez alors que dormir présente certains dangers ; vous risquez très souvent de perdre *encore plus* de points de vie dans le Temps du Rêve que pendant l'aventure et, parfois même, vous pourrez y trouver la mort.

POINTS D'EXPERIENCE

Quelle que soit la méthode que vous employiez pour récupérer des points de vie, *VOUS ne pourrez jamais en obtenir plus* que vous n'en aviez au départ. Mais vous pourrez augmenter votre Total de Départ de points de vie (assez lentement, il faut le reconnaître) grâce aux Points d'Expérience. Vous gagnerez 1 Point d'Expérience pour chaque combat dont vous sortirez vainqueur, ou pour chaque énigme que vous aurez résolue. (Et c'est à vous qu'il incombe d'en conserver la liste.) Lorsque vous avez réuni 20 Points d'Expérience, vous pouvez les échanger contre 1 point permanent de vie. Les points permanents de vie s'ajoutent à votre total de points de vie mieux encore, vous pourrez conserver jusqu'à 10 points permanents de vie dans votre prochaine aventure.

ARGENT

Vous débutez avec deux dés multiplié par 10 pièces d'or. ça va quand même !!alors ,heureux !merci qui ? merci LCL !!!



REPETITIONS DE L'AVENTURE

Sans aucun doute allez-vous souvent perdre la vie, au cours de cette aventure. Et vous allez faire de nombreux séjours au redoutable paragraphe 14. Mais ne vous inquiétez pas : Merlin veille ! Et, muni de nouveaux points de vie, vous ne tarderez pas à reprendre votre mission.

Lorsque vous recommencerez l'aventure, tous les monstres ou ennemis que vous aurez vaincus ne posséderont plus que la moitié de leurs points de vie si vous devez les affronter à nouveau. Mais vous aurez perdu tous les trésors ou objets que vous auriez pu découvrir. il serait donc utile, sinon indispensable , de dresser une carte très précise de tous les lieux que vous visiterez.

LA FEUILLE D'AVENTURE

En pages 16 et 17, vous trouverez votre Feuille d'Aventure. Elle vous servira à noter *tous* les détails de la mission que vous allez devoir mener à bien. Soyez très attentif à bien la tenir à jour, car il n'en sera plus fait état dans les pages qui vont suivre.

Et maintenant, rendez-vous au [41](#).

22

C'est une charmante église. Petite, mais charmante et entourée d'un cimetière non moins charmant. (Certains cimetières peuvent être tout à fait charmants , si vous n'êtes pas contraint d'y habiter.) Un étroit sentier sinueux mène à la porte d'entrée, qui est ouverte, comme doivent l'être les portes d'église au temps de la chevalerie : allez donc savoir si vous ne serez pas soudain obligé d'y chercher refuge au cas où quelque valeureux chevalier devenu cinglé se serait mis dans la tête de vous réduire en chair à

Vous suivez les sinuosités de cet étroit sentier en respirant l'odeur du chèvrefeuille et des jonquilles, en vous demandant également pourquoi vous vous rendez dans un endroit aussi charmant alors que Merlin vous a clairement précisé qu'il ne fallait pas cesser de progresser dans la direction la plus rebutante.

pris d'un sentiment de culpabilité à suivre un chemin aussi agréable, vous hésitez un instant sur le seuil de l'église. Mais un court instant car une main énorme, surgie de l'intérieur, vous empoigne et vous entraîne Irrésistiblement dans l'église. Vous vous retrouvez en face d'un imposant personnage , avec une large épée à la ceinture, portant cotte de mailles, casque, gantelets, jambières, solerets et un col d'Ecclésiastique . De la main gauche, il tient une masse d'armes ; de la droite, il vous tient, vous. Apparemment, vous venez de rencontrer le Vicaire. Il est logique de supposer qu'il appartient à l'Eglise Militante.

Etes-vous venu pour assister au Service? demande le Vicaire d'une voix tonnante qui semble lui monter de la plante des pieds pour aller se répercuter sur de lointaines montagnes.

Non, pas exactement... commencez-vous.

Pour faire un don, peut-être ?

Eh bien, à vrai dire...

Enterrer vos morts? Vous marier? Voler des feuilles de plomb sur le toit ? Visiter la crypte ?

Non pas...

Vous vous interrompez, pris d'une idée subite. La crypte doit être un lieu fort peu engageant et, comme vous vous sentez vaguement coupable, peut-être conviendrait-il d'aller, enfin, dans une direction peu engageante...

La crypte, oui, dites-vous après vous être raclé la gorge. C'est ça, mon révérend père ; je suis venu visiter la crypte.

Et pourquoi ? demande le Vicaire.

Eh bien, parce que je m'intéresse beaucoup au passé historique de notre royaume, entre autres à l' époque de l' occupation romaine ,répondez-vous ,mentant effrontément -Venez dit le vicaire ,laconique ,en pivotant sur les talons et en s'éloignant dans un cliquetis sonore le long de la nef.

Vous marchez d un pas incertain à sa suite.il se dirige droit vers la crypte .rendez-vous au [6](#).

23

cette figure vous semble singulièrement familière ;vous l'examinez de plus près en essayant de vous souvenir.et puis ,tout devient clair :il s agit du blason de l' abominable sorcier Ansalom .vous l' avez vu sur le portail de son sinistre château lors de votre première aventure de la quête du graal.

mais le sorcier ANSALOM est mort ,n est ce pas ?expédié sans rémission au 14 par un héros qui n est autre que vous-même. Que fait donc son emblème à l'entrée d'un élevage de poulets? Peut-être a-t-il aménagé cet élevage de son vivant et l'a-t-il caché au fond des bois dans quelque but invouable ? Maintenant qu'il est mort, plus personne ne se souvient de ce lieu qui se trouve sans aucun doute à l'abandon. Vous souvenez-vous d'autres détails sur les poulets du Château des Ténèbres, Pip ?

Maintenant, il faut prendre une décision. Allez-vous tenter de pénétrer à l'intérieur de cette inquiétante enceinte (rendez-vous au [33](#)), poursuivre encore plus avant votre marche dans les bois (rendez-vous au [39](#)), ou carrément faire demi-tour, et revenir au village (rendez-vous au [4](#)) ou participer au jeu de Pogolfit (rendez-vous au [58](#)) ?

Vous vous trouvez dans une lande désolée, enveloppée de brouillard, balayée par le vent, glaciale, spongieuse sous les pas, fantomatique, déprimante, exhalant des effluves fétides, dégageant une sensation d'horreur, de terreur et de maléfice. Voilà, de loin, l'endroit le plus répulsif où vous ayez jamais eu le malheur de vous aventurer. Ce qui signifie sans doute...

Mais oui ! Bien sûr ! Ça y est ! Vers le nord ! Vous les avez trouvées, Pip ! Emergeant des volutes épaisses de brume se dressent deux piliers de granit massif entre lesquels un immense et double portail de bronze (ouvert !) laisse entrevoir un maelstrôm de tourbillons de brouillards multicolores d'où s'élève un concert de gémissements. C'est bien ça. Pas d'erreur. Voici les Portes du Sinistre Royaume des Morts, l'endroit que vous avez tant cherché. Le but ultime de votre aventure.

La route qui vous mènera vers la gloire. Jamais la chance ne vous a souri comme ça ; vous n'avez qu'à faire dix pas et refermer ces portes. Aucun obstacle ne vous en sépare. A part, peut-être, cette Chose qui se tient juste devant les deux vantaux du sinistre portail...

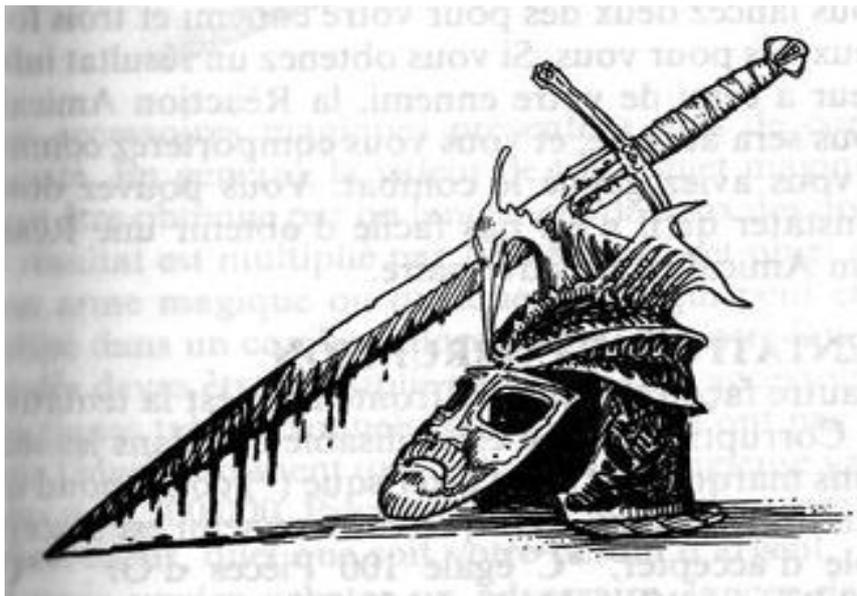
Sans doute est-il encore temps de faire demi-tour et de rentrer tranquillement chez vous. Mais cela manquerait certainement d'intérêt. N'est-ce pas là votre avis ? Allons, soyez sérieux : vous êtes venu jusqu'ici pour refermer ces fameuses Portes, il ne reste plus qu'à vous exécuter. Vous pouvez faire semblant d'ignorer la Chose, et vous diriger d'un pas dégagé vers les portes pour les fermer (rendez-vous au [47](#)). Mais, si vous vous en sentez le courage, vous pouvez également attaquer la Chose avant d'essayer de refermer les portes (rendez-vous au [54](#)). Enfin, il vous est possible, également, de demander à E.J. ce qu'elle pense de la situation (rendez-vous au [63](#)).



24 *Voici la Porte du Sinistre Royaume des Morts.*

(Quelle façon agréable, extraordinairement agréable, de commencer une aventure ! Merlin vous a expédié peut être par hasard dans une prairie proche du village de...de..., enfin d'un village. Impossible de dire où il est situé car vous n'êtes jamais venu ici et aucune pancarte n'est en vue. Vous vous tenez à l'ombre d'un vaste châtaignier, tandis que devant vous se déroule une partie de...d'un jeu qui vous est inconnu.

C'est un jeu très particulier, auquel se livre un groupe de jeunes et solides gaillards, devant un autre groupe de jeunes spectatrices fines et élancées. A l'un des bouts du pré sont plantées en terre, côte à côte, trois épées. Debout, et faisant face à ces trois épées, se tient un des joueurs, un jeune rouquin, qui porte une casaque de cuir rembourrée et un casque de métal, et brandit une massue à la tête armée d'un clou.



A l'extrémité opposée du pré, un autre Joueur monté sur un poney tient à la main un lourd maillet de bois. Entre eux, sur le sol, se trouve une de ces boules de fer hérissées de pointes que l'on voit en général accrochées par une chaîne à une masse d'armes dans les tournois de chevalerie. et entre la boule et les épées est tendu un filet. Les autres joueurs dispersés çà et là sur le pré ne semblent avoir aucune activité précise. Brusquement, vous voyez le cavalier exhorter son poney et le mettre au galop, fonçant droit sur le joueur planté devant les 3 épées. Parvenu à la hauteur de la boule de fer, il la frappe de toute son énergie avec son maillet et se trouve précipité au sol, arraché par le choc à sa monture.

- En avant ! crie l'un des autres joueurs d'un coin du pré.

La boule de fer s'élève dans l'air à une hauteur de trois mètres environ, décrit une trajectoire courbe par-dessus le filet et retombe vers le joueur qui défend les épées. Celui-ci s'avance vers la boule en brandissant furieusement sa massue. De toute évi-

dence, il essaie de frapper la boule mais, en vente, c'est la boule qui s'abat sur lui, touchant de plein fouet son casque de métal avec un bang sonore donc l'écho se répercute d'un bout à l'autre du pré. Le joueur à la massue s'écroule, inanimé. Le cavalier au maillet (tombé de son poney, rappelez-vous) est emporté hors du terrain avec, semble-t-il, une jambe cassée.

Alors ? demande un des autres joueurs.

Un vieil homme, portant plusieurs chapeaux superposés, se détache de la lisière du pré, et s'approche à pas lents pour examiner les trois épées dont l'une a été légèrement couchée de côté par le joueur à la massue quand il s'est écroulé à terre.

Touché ! s'écrie le vieux.

Les jeunes spectatrices fines et élancées applaudissent poliment. Quel jeu étrange !

Un à zéro, reprend le vieil homme. Une nouvelle boule, s'il vous plaît.

Mais, si captivant que soit ce spectacle, vous avez une aventure à poursuivre. Que vous a dit Merlin ? La direction la moins engageante ? Vous regardez autour de vous.

Au nord (à en juger par la position du soleil) s'alignent les chaumières du village, dans un décor campagnard et paisible, avec le chèvrefeuille grimpant le long des murs et les jardins fleuris de roses. A l'ouest, une route sinueuse s'éloigne entre de calmes prairies en direction d'une riche vallée, nichée entre deux rangées de collines aux molles ondulations. A l'est s'étend un petit bois d'où s'échappent des chants d'oiseaux. et, au sud, le pré avec les joueurs et les spectatrices. Rien de redoutable de quelque côté qu'on se tourne.

Claaaang ! Crac ! Ring

-alors?

Touché !

Un autre joueur semble avoir mordu la poussière !

L'une des jeunes personnes fines et élancées vient vers vous:

Jouez-vous au pogolfit ? demande-t-elle sans préambule, faisant sans doute allusion au jeu singulier qui se déroule,

Puis, sans attendre de réponse, elle ajoute :

Il semble bien qu'il n'y ait plus de batteur et, comme vous avez l'air d'un garçon athlétique, vous pourriez peut-être entrer dans la partie...

Quelle situation ahurissante ! Trois directions différentes qui, toutefois, semblent également agréables et une Invitation à participer à un jeu stupide, Et pendant que vous restez là à hésiter. Les portes du Sinistre Royaume des Morts sont ouvertes, laissant se déverser à flots dans le royaume d'Avalon, comme une épidémie de peste, ses

maléfices et sa corruption. Mieux vaudrait faire votre choix sans tarder SI vous décidez de vous diriger vers le nord, en direction du village, rendez vous au [4](#)

Si vous prenez la route vers l'ouest , rendez vous au [10](#). Si vous êtes plutôt tenté par les bois à l'est, rendez- vous au [42](#).

Si vous préférez perdre votre temps à jouer au pogolfit, rendez-vous au [58](#).

26

Quel que soit le résultat donné par les dés, cette énorme brute qui s'avance vers vous en se dandinant n'a rien d'amical dans son attitude. Encore quelques secondes avant qu'eUe ne vous atteigne, quelques secondes pendant lesquelles, selon votre décision, va se jouer votre existence.

Si vous ne croyez pas à la possibilité d'une Réaction Amicale, même avec un lancer de dés favorable et si vous préférez affronter le Gorille, rendez-vous au [51](#). Si vous êtes résolu à tenter de l'amadouer et, (au point où vous en êtes, pourquoi ne pas essayer ?) rendez- vous au [56](#)

27

Quel curieux endroit ! L'entrée de la boutique se trouve au bas d'une volée de huit marches de pierre et il y en a encore six autres (de bois, cette fois) à descendre pour entrer à l'intérieur, dans une pénombre saturée d'humidité. Attention à ne pas vous cogner la tête contre le crocodile empaillé qui pend au plafond.

Vous descendez donc les dernières marches grinçantes et, vos yeux s'accoutumant à la demi-obscurité (vos narines sont envahies d'une pénétrante odeur d'herbes séchées), vous distinguez l'apothicaire lui- même, un petit bonhomme rabougri coiffé d'une calotte et perché sur un tabouret derrière le comptoir. Il est en train de manipuler un bocal sur lequel est écrit en grosses lettres : « POUSSIÈRE DE MOMIE ». Il vous scrute d'un regard de myope par dessus ses lunettes d'acier à double foyer.

Qui êtes-vous ? Il faut me dire votre nom, sinon je ne saurai pas qui vous êtes, dit-il avec un accent rocailleux.

Pip, monsieur, répondez-vous, un peu désemparé à la fois par son attitude et par le décor environnant . De plus, son allure vous semble familière.

Encore que vous soyez certain de ne l'avoir jamais rencontré auparavant.

--Pip ? Pip ? drôle de nom . ah , mais oui , oui, en effet . Tenez vous bien tranquille. ne vous agitez pas. et dites moi ce que vous voulez.

"Tenez vous tranquille...ne vous agitez pas...."

mais c est Merlin qui avait la manie de vous faire ces recommandations à tout bout de champ. Seriez-vous , par hasard , en face de Merlin transformé en apothicaire?

--Merlin ? êtes vous Merlin , monsieur ? demandez vous en fronçant les sourcils.

Davydd !aboie l'apothicaire .Davydd Ap Gwilliam ,pour votre gouverne ,et tachez de surveiller vos manières .Est-ce que je ressemble a Merlin.?

--non, mais vous avez la même façon de parler que lui.

--c est que ce jeune godelureau se trouve être mon frère ,hurle l' apothicaire ,en tapant à coups redoublés sur son comptoir.et ne me dites pas qu'il vous a envoyé a moi?

--non ,pas exactement.il m a bien envoyé dans cette région ,mais il n a jamais fait allusion à un frère qui y vivait

--ça ne m étonne pas .ce garçon a toujours été dans la lune .Autrefois ,il lui arrivait souvent de sortir sans culotte.il ne vous a jamais raconté ça ?et il se perdait tout le temps .Bien entendu ,il ne porte plus de culottes depuis qu'il s est lancé dans la magie au lieu d apprendre un métier honnête.il ne s affuble plus que de robes et de chapeaux pointus !enfin...je suppose que vous êtes l un de ses aventuriers ?l un de ces naïfs qu'il charge de faire tout le sale boulot alors que lui se débrouille pour récolter les lauriers ,non?

--euh... oui repondez vous d un ton hesitant ,bien que vous n'avez encore jamais envisagé le problème.

Et où donc vous a-t-il expédié ? Sur un coup particulièrement tordu, j'en parierais ma chemise. Un château noir? un antre de dragons ? C'est bien ça, n'est-ce pas ? , .

A vrai dire, expliquez-vous, il m'a envoye a la recherche du Sinistre Royaume des Morts.

A peine ces mots ont-ils franchi vos lèvres que l'apothicaire Davydd pâlit, verdit et disparaît subitement, tombé de son tabouret derrière son comptoir, en syncope.

Quel désastre ! Tomber dans les pommes à la seule mention du Sinistre Royaume dès Morts ! Vous pourriez essayer de le ranimer, naturellement. Avec 10,11 ou 12 en lançant deux dés, ce pourrait être chose faite. Rendez-vous alors au [18](#). Mais si vous échouez, il vaut peut-être mieux vous défilier discrètement ; auquel cas vous pouvez prendre la route sortant du village, à l'ouest (rendez-vous au [10](#)), ou tenter votre chance à l'épicerie (rendez-vous au [12](#)), à l'église (rendez-vous au [22](#)) ou chez le forgeron (rendez-vous au [17](#)). A moins que vous ne préfériez filer vers l'est, en direction du petit bois (rendez-vous au [42](#)), ou que vous soyez tenté par la partie de pogolfit (rendez-vous au [58](#)).

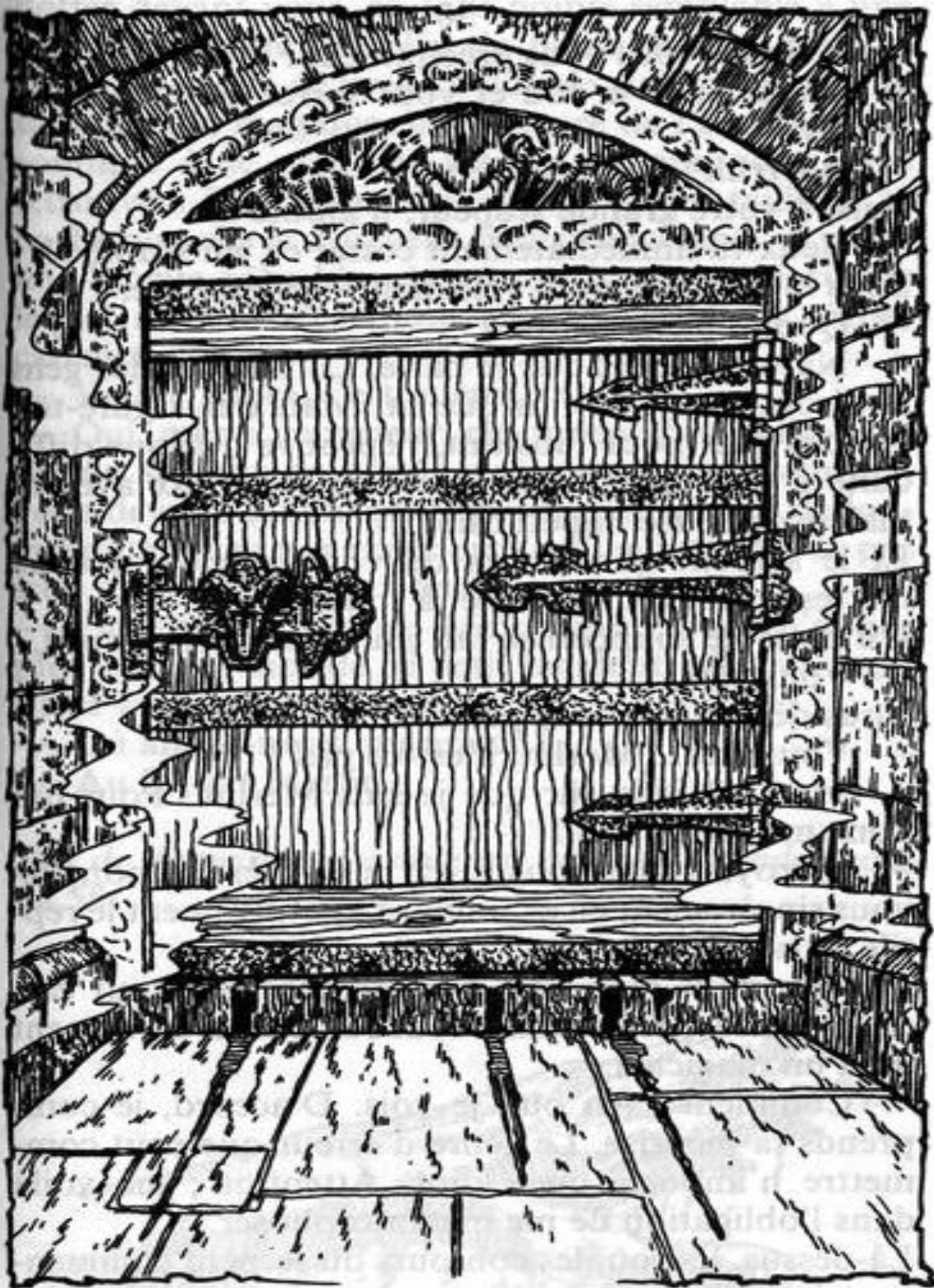
28

Le couloir est interminable ! Sombre, suintant d'humidité, malodorant, mortel (peut-être pas mortel, il faut l'espérer !). Vous le suivez avec un sentiment croissant d'appréhension en notant que le sol paraît remonter en pente douce. Enfin, vous

parvenez à une lourde porte solidement verrouillée. Un instant, vous hésitez car la porte est massive, renforcée de pentures en fer forgé et, de toute évidence, conçue pour résister à l'impact d'un dinosaure au galop ; à plus forte raison aux efforts dérisoires d'un aventurier solitaire. Puis l'Idée vous vient qu'elle a peut-être été fermée de votre côté et que vous n'avez donc qu'à faire jouer les verrous, ce que vous faites aussitôt, n'ayant jamais été capable de prendre UNE RESOLUTION sensée comme de rentrer chez vous et vous coucher .Avec lenteur, la large porte pivote largement sur ses gonds... rendez vous au [24](#).

29

--regardez ce que vous avez fait à ce pauvre cheval !gémit le forgeron en montrant le quadrupède qui git toujours dans l'Inconscience la plus totale, je suis désolé, dites vous d un ton contrit. Je voulais simplement connaître la route menant au Sinistre....



28 *Vous atteignez une porte assez solide pour résister aux assauts d'un dinosaure.*

taisez-vous!hurle le forgeron.ne prononcez jamais ici le nom de cet endroit!c est là que notre apothicaire a perdu la boule Débarrassez-moi le plancher ! Tenez, allez donc jouer au pogolfit pour vous changer les idées.

dans sa rage, et sa terreur, Il se met à marteler l'enclume du poing, causant à la surface du métal d'alarmantes fissures.

Quittez donc les lieux avant de provoquer d'autres catastrophes. Vous pouvez suivre son conseil et aller tenter votre chance au pogolfit(rendez-vous au [58](#)). Mais vous pouvez également prendre la route qui part du village à l'ouest (rendez-vous au [10](#)), vous rendre à l'épicerie (rendez vous au [12](#)) à l'église (rendez- vous au [22](#)), chez l'apoticaire rendez-vous au [27](#)) ou vous diriger vers le bois, à l' est(rendez-vous au [42](#)).

30

D'un bond, vous vous précipitez sur le serpent, vous le saisissez par le cou et vous serrez de toutes vos forces

Aarrhh ! fait le serpent,

Puis, à votre grande stupeur, il ajoute :

Veux-tu immédiatement cesser ce jeu stupide ! Sous la surprise, vous relâchez votre étreinte.

Quoi... Vous parlez ?

Naturellement que je parle. La plupart des gens te diront que je ne fais que ça. Mais oui, figure-toi. Encore que. pour l'instant, j'éprouve quelque difficulté à articuler. Tu m'as écrasé le larynx avec ta malencontreuse impétuosité.

Et le serpent glisse hors de votre portée, à deux mètres en retrait, et se met à tousser. Un horrible soupçon se fait jour dans votre esprit.

Vous déglutissez avec peine...

Vous êtes... Merlin, n'est-ce pas?

Merlin ? Bien sûr que je suis Merlin ! Pour qui donc me prenais-tu ?

Je croyais que vous étiez, une vipère, répondez- vous sincèrement en examinant attentivement le reptile à travers la brume.

Il a pourtant bien l'air d'un serpent. En tout cas, cette créature ressemble beaucoup plus à un serpent qu'à un magicien.



Comment ? Ah oui, je vois. D'accord, je comprends ta méprise. Le genre d'erreur que peut commettre n'importe quel idiot. Attention ; me voilà dans l'obligation de me métamorphoser. Là-dessus, les souples contours du serpent commencent à se diluer, à se dilater, à se recomposer pour former une silhouette qui n'a maintenant plus rien de reptilien. Un instant, la nouvelle créature paraît flotter devant vous, en tous points semblable à une autruche géante affublée de pantalons de golfe et d'une casquette de tweed à double visière, puis, dans sa mutation magique, la structure de l'énorme bête continue à se modifier jusqu'à ce que vous vous retrouviez face à un vieillard de haute taille, à la barbe blanche et aux yeux bleus étincelants. Il porte une longue robe blanche et un chapeau pointu sur lequel sont brodés toute une collection de signes cabalistiques.

Voilà ! Alors, c'est mieux ?

Oui, merci, monsieur, répondez-vous poliment. Même si vous en êtes à votre première aventure, vous devriez savoir que Pip connaît Merlin de longue date et sait par expérience qu'il a intérêt à ne pas trop asticoter ce vieux fou.

Parfait, dit Merlin. Maintenant, nous n'allons plus souffler mot de ce petit incident, n'est-ce pas ? Et tu vas venir avec moi.

Où allons-nous, monsieur ?

Au 55, dit Merlin.

Pas de discussion possible sur ce point. Rendez-vous au [55](#).

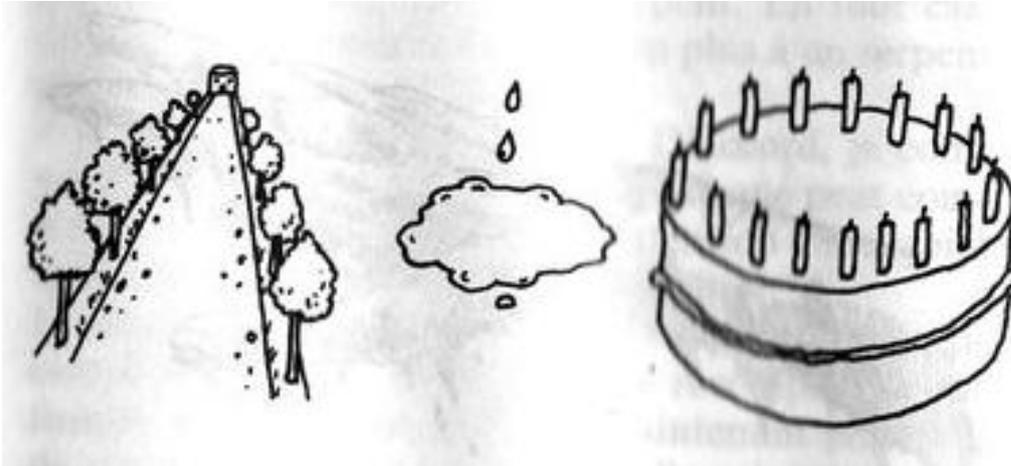
31

Les deux Gorilles vous observent avec curiosité Vous vous martelez la poitrine. « Je », dites-vous. Puis vous vous laissez tomber à genoux en adoptant une attitude de supplication : « Veux », enchaînez- vous. Vous tendez un doigt, et vous décrivez le tour de votre îlot minuscule comme si vous en inspectiez le sol avec attention, avant de sauter de joie sur place en ramassant un objet imaginaire : « Trouver » dites-vous. Vous écartez largement les bras en faisant le geste d'ouvrir un vaste portail : « Les Por-

tes », poursuivez-vous. Enfin vous faites une horrible grimace et vous vous laissez tomber à plat ventre : « Du Sinistre Royaume des Morts », concluez-vous.

L'un des Gorilles regarde l'autre et se tapote le front du bout de l'index comme s'il tentait de réfléchir, Puis il se penche en avant et trace des signes dans le sable.

Regardez attentivement les dessins du Gorille qui indiquent sans aucun doute le numero du paragraphe ou vous devez maintenant vous rendre.



32

Vous voilà donc parti vers le nord-ouest et votre cheminement n'est pas facile car bientôt la route se transforme en sentier, et le sentier en vague piste qui grimpe dans les montagnes, si bien que, tout leste et jeune que vous soyez, vous êtes bientôt hors d'haleine et devez fréquemment vous arrêter pour souffler.

Il est difficile de dire si la direction que vous avez prise présente plus d'obstacles que celle d'où vous êtes venu. La progression y est difficile, certes, mais, réflexion faite, peut-être pas plus difficile qu'avant. Toujours est-il que vous persévérez vers le sommet de la montagne, non loin duquel vous atteignez une cabane déserte.



32 *Ce n'est pas un ours danseur qui vous invite
à valser.*

Une cabane déserte ? Quel être doué d'un minimum de bon sens vivrait dans un trou pareil en haut d'une montagne. (Personne ; voilà pourquoi, peut-être, elle est déserte.) Et comme vous n'avez jamais résisté au désir d'élucider un mystère, vous pénétrez à l'intérieur de cette cabane.

Il y règne un désordre indescriptible. A croire qu'un des tourbillons de Merlin l'a traversée. Encore que ce désordre ait peut-être simplement été causé par l'Ours énorme qui s'approche de vous, les bras écartés comme pour vous serrer sur son cœur avec affection.

Si vous croyez avoir affaire à un ours danseur qui va vous inviter à valser, vous vous trompez lourdement. Il s'agit d'un ours brun extrêmement féroce, de la race de ceux qui étaient chargés d'enrayer un accroissement éventuel de la population des dragons dans le royaume d'Avalon. Une créature terriblement dangereuse donc, dotée de 50 POINTS DE VIE, dont les griffes vous infligeront 2 Points de Dommage supplémentaires à chaque coup qu'elle vous portera et qui, de plus, vous infligera encore 4 Points de Dommage tous les trois assauts. Vous avez tout juste le temps de dégainer E.J. et de lancer vos dés avant qu'il ne vous saute dessus, vous écrase, vous étouffe, vous morde, vous déchire, etc. Si l'Ours vient à bout de vous, laissez-le en paix et rendez-vous au [14](#). Si vous êtes vainqueur, profitez-en donc pour fouiller un peu cette cabane (rendez-vous au [43](#))

33

Fâcheuse initiative. L'enceinte formée par la palissade de bois est pleine de Poulets Sauvages ! Il s'agit bien de la ferme d'élevage expérimentale de l'Abominable Sorcier Ansalom, mort depuis longtemps, Dieu merci, mais auquel ont survécu tant de ses monstres, pratiquement indestructibles jusqu'à leur rencontre avec un héros de votre trempe, les Poulets Sauvages sont les pires de tous, cela va de soi. Ils vous attaquent à coups de bec, et chacun de ces coups ne vous enlève que 1 POINT DE VIE, mais il y a une telle quantité de ces redoutables volatiles que si vous évitez la mort, c'est que vous aurez eu beaucoup de chance.

Lancez deux dés pour savoir, justement, si la chance vous favorise. Si vous obtenez 12, vous pouvez retourner au [19](#) et faire un nouveau choix. tout autre résultat vous vaudra, hélas, une mort horrible : percé de coups de bec, vous vous rendrez au [14](#).

34

Vous vous trouvez dans un tunnel, souffrant d'amnésie et d'un affreux mal de tête. Mais, tandis que vous avancez en titubant, votre mémoire vous revient peu à peu. Il semble que lorsque le poteau de bois vous a frappé, il vous a enfoncé dans une sorte de

cavité souterraine, mais, encore tout étourdi par le choc, vous vous êtes égarer dans un labyrinthe de galeries et vous voilà complètement perdu, ne sachant ni où vous êtes, ni où vous allez, ni comment vous pourrez vous tirer de là. Cependant, au loin, devant vous, si faible soit-elle apparaît une vague lumière. N'ayant rien de mieux à faire, vous avancez dans sa direction.

Ce faisant, vous finissez par arriver au [24](#).

35

Quelle mouche te pique ? rugit le lion, tandis que vous vous ruez sur lui, brandissant E. J. au-dessus de votre tête.

Dans votre étonnement, vous vous arrêtez net.

Et surtout, où crois-tu aller ? s'enquiert le lion qui, sous vos yeux, reprend la forme affreusement familière de l'enchanteur Merlin. Je croyais t'avoir dit de te mettre en quête des Portes du Sinistre Royaume des Morts ? C'est bien ça, non ?

Vous baissez à la fois votre tête et votre épée.

Alors, qu'est-ce que tu fabriques ici ?

Je les cherche...

Mais tu es en Afrique ! s'exclame Merlin d'un ton exaspéré. Dieu sait comment tu t'es débrouillé pour venir te fourvoyer aussi loin. Tu as couru la prétentaine, je parie... chassé les papillons comme le font les gamins de ton âge. Mais tu ne peux pas rester ici, figure-toi, même si la température te plaît. Tu as une mission à remplir et je n'ai certes pas le temps de partir à ta recherche chaque fois que tu décides de découvrir le monde.

Et, dans son agacement, Merlin fait une chose terrible. Il lève les bras au ciel et lance un Sortilège de Téléportage.

Lancez un seul dé, Pip. Si vous faites de 1 à 3, rendez- vous au [4](#). Si vous faites de 4 à 6, rendez-vous au [45](#).

36

Un jeu vraiment puéril mais amusant, après tout. Vous descendez de l'arbre et cherchez une surface de pierre plate, puisqu'il est impossible de lancer une toupie sur le sable. Les Gorilles, maintenant très excités, grognent, bondissent sur place, se grattent avec énergie et vous indiquent une dalle de rocher. Vous enroulez la mèche du fouet autour de la toupie et, d'un coup de poignet, la lancez sur la dalle de pierre. Sans succès. La toupie tombe bien sur le rocher mais reste immobile. Vous la considérez d'un œil

incrédule, et soudain c'est vous qui vous mettez à tourner sur vous-même.de plus en plus vite ,si bien que les Gorilles, l'île, le lac et tout ce qui vous entoure se fondent en une sorte de tourbillon complètement flou au centre duquel vous êtes sur le point de perdre connaissance.

Et vous tournoyez ainsi jusqu'au [25](#).

37

Ce décor a décidément pour vous quelque chose de familier. Une touche de « déjà vu », comme dirait Lancelot du Lac dans son français natal. La crypte de Nosféraux, vraiment ? A coup sûr, il ne peut s'agir que du Poète Vampire d'Avalon, réputé d'un bout à l'autre du royaume pour écorcher les oreilles humaines de ses vers pitoyables ! Si c'est bien le cas, attention ! C'est un personnage dangereux... à moins que vous ne preniez soin de porter aux nues sa poésie. Moyennant quelques petits mensonges de votre part, il peut même se montrer très généreux.

La crypte est artistement dallée de marbre veiné de rose et tendue de draperies pourpres, créant un élégant contraste. Le cercueil, disposé sur un catafalque au centre, est fait de bois divers : chêne, ébène, noyer, curieusement assemblés, avec des poignées de bronze luisant et une plaque de cuivre sertie dans le couvercle.

A peine avez-vous pénétré dans la salle à pas prudents que la porte se referme brusquement derrière vous.

Vous vous trouvez face à une pancarte maintenue contre le panneau par une dague plantée dans le bois, et sur laquelle est inscrit une sorte de poème. (Palpitant, non ?) En voici le texte :

Sois donc le bienvenu, ami ou ennemi,
Qui maintenant te pâmes devant ma poésie.
Tu viens de pénétrer en la crypte blafarde
De Nosféraux, illustre poète et barde.
Dès maintenant tu es à jamais condamné
Sans repos, sans répit et sans trêve à errer
En ce lieu. A moins que tu ne donnes la preuve
Que tu peux, victorieux, subir mon épreuve.

Un assez bel échantillon pour vous des élucubrations habituellement commises par Nosféraux. Vous tentez d'ouvrir la porte mais, bien entendu, elle est fermée. En somme, comme vous le laisse entendre ce « poème », vous êtes bouclé ici et condamné à subir

une épreuve quelconque avant de pouvoir ressortir. (Et attention ! Car Nosféraux a la mauvaise habitude de planter ses crocs dans le cou des aventuriers malchanceux.)

Vous approchez à pas comptés du cercueil d'où s'élève un très léger ronflement et vous vous penchez pour déchiffrer l'inscription portée sur la plaque de cuivre.

Gravés dans le cuivre, vous pouvez lire les deux vers :

C'est non la toux qui vous emporte
Mais le cercueil où l'on vous porte.

C'est peut-être amusant mais vous n'en êtes pas plus avancé pour autant. Par bonheur, il y a autre chose gravé sur la plaque. Par malheur, cela semble être quelque formule mathématique :

$$\begin{aligned} & (15+21 + 22+5+18+20+21 + 18 + 5) + \\ & (3 + 5+18 + 3 + 21+5 + 9+12) = \\ & (16+1 + 18+1+7+18+1 + 16+8 + 5) + \\ & (17 + 21 + 1 + 18+1 + 14 + 20 + 5) + (17 + 21 + 1 + 20+18 + 5) \end{aligned}$$

Voilà un sérieux casse-tête. Si vous êtes capable de le résoudre, peut-être pourrez-vous reprendre votre route. Sinon vous êtes coincé dans cette crypte jusqu'à ce que vous soyez mort de faim et, dans ce cas, il ne vous reste qu'à gagner le fatidique [14](#).

38

Le lion bondit sur vous toutes griffes dehors, son énorme gueule béante, ses crocs luisants. Heureusement, avec sa mini-cervelle, il calcule mal son coup, vous rate complètement et vous passe au-dessus de la tête, se tordant sur lui-même en l'air comme un chat. Ayant atterri de l'autre côté, il pivote sur lui-même et se campe devant vous comme une féroce sentinelle.

Que faire maintenant ? Ce lion semble posséder un million de POINTS DE VIE, et il doit être incapable de faire la différence entre une Réaction Amicale et une côtelette de gazelle. Mais si vous tenez vraiment à découvrir les Portes du Sinistre Royaume des Morts, vous ne pouvez sincèrement pas fuir devant un misérable lion, n'est-ce pas ? Faites une croix sur les Réactions Amicales, dégainez votre fidèle EJ. et conduisez-vous en héros : c'est-à-dire attaquez le lion sans pitié ! Bon courage... et rendez-vous au [35](#).



39

Ce bois devient de plus en plus touffu si bien que vous en arrivez à ne plus pouvoir avancer. Mais, comme tout valeureux aventurier digne de ce nom, vous persévérez, hachant, tranchant, sabrant les branches autour de vous, vous frayant un passage dans le taillis.

Et à la suite de tous ces efforts, vous vous retrouvez à nouveau au [25](#).

40

Ce que j'essaie de vous dire, poursuivez-vous d'une voix qui devient de plus en plus rauque — car le serpent continue à grimper le long de votre jambe et s'enroule maintenant autour de votre cuisse — c'est que nous devons examiner cette situation posément, en adultes. Non que l'idée m'effleure un instant que vous ne soyez pas un adulte... ou que vous en soyez un, d'ailleurs... Entre nous, je n'ai rien d'un expert en serpents. Remarquez que je n'ai rien contre eux non plus. Certains de mes meilleurs amis sont...

Cesse de dire des âneries, interrompt le serpent. Nous sommes déjà obligés d'en entendre suffisamment quand nous allons à Camelot sans que tu mettes toi aussi ton grain de sel.

Mais vous parlez ! vous exclamez-vous. Vous êtes un serpent parlant ?

Je suis un magicien parlant sous la forme d'un serpent, grommelle le serpent. Ce qui fait une sacrée différence.

Merlin ? demandez-vous d'un ton hésitant.

Naturellement, Merlin. Qui a jamais entendu parler d'une couleuvre douée de la parole ?

Excusez-moi, monsieur, mais vous n'êtes pas une couleuvre, vous êtes une vipère.

Vraiment ? Tu as de la chance que je ne t'aie pas mordu. Maintenant, je suppose que tu serais plus à l'aise si tu me voyais sous mon aspect normal...

Le serpent se laisse glisser au sol, s'écarte de quel ques mètres en ondulant et, dans un superbe panache de fumée rose, se mue en vieillard à robe blanche et chapeau pointu. il caresse sa longue barbe neigeuse et vous considère fixement de ses yeux bleus pétillants.

Tu es en retard. Nous n'avons pas de temps à perdre. Viens avec moi.

Et il s'éloigne à grandes enjambées.

Inutile de discuter avec ce vieux fou, il ne vous reste donc qu'à le suivre. Il se dirige vers le [55](#).

41

Maintenant, avant toute chose...

Merlin s'interrompt brusquement en fronçant les sourcils :

Je... euh... je l'ai laissée à la maison, avouez-vous d'un ton chargé de culpabilité (encore qu'on se demande pourquoi vous devriez vous sentir coupable).

Quelle sottise ! Et si tu rencontrais un monstre, hein ? Tu serais bel et bien dévoré. Enfin, ce n'est pas grave, je vais te la faire parvenir par téléportage avant que nous partions.

Partir ? Partir pour où ? Mais vous n'osez pas lui poser la question.

Et maintenant, dit Merlin d'un ton décidé, tu ferais bien de revoir ton équipement ; j'ai récupéré un peu d'or que me devait un gnome reconnaissant, l'autre jour, et je ne te ferai donc rien payer. Mais je te préviens : évite surtout de te surcharger. Ce problème de portes à fermer a modifié la loi de la gravité, si bien que chacun des accessoires dont tu seras muni te fera perdre un point de VITESSE. Tu peux connaître ton total de départ de POINTS DE VITESSE en lançant deux dés et en doublant le résultat obtenu. Ensuite, tu déduiras un point de ce total pour chaque article que tu auras choisi d'emporter. Si, pour une raison quelconque, ton total de VITESSE est inférieur, à un moment ou à un autre, à la moitié du *total de départ*, tu ne pourras frapper qu'une fois sur deux au cours d'un combat. Donc, encore une fois, charge-toi le moins possible. Maintenant, calcule tes POINTS DE VIE si tu ne l'as pas encore fait, et choisis avec soin les différentes pièces de ton équipement

et il déroule un parchemin sur lequel figurent les précieux accessoires suivants :

INVENTAIRE

Bidon d'huile
Bottes de rechange
Briquet à pierre
Cadenas
Cliquet
Collier de chien
Corde (un rouleau de 15 mètres)
Couteau
Couverture
Crampons d'escalade
Fourmilier artificiel
Hache
Hameçons
harpe
Lanière de cuir
Luth
Marteau
Pansements
Parchemin (12 feuilles)
Plume d'oie
Poudre bleue
Poudre d'encre
Potion curative(1dose)
Rations alimentaires (- 4 POINTS DE VITESSE, mais
vous regagnez 1 POINT DE VIE chaque fois que vous en prenez une)
Recueil d'histoires drôles
Sac à dos
Sacs (par six)
Scie
Tente (- 5 POINTS DE VITESSE)
Tresse d'or
Ustensiles de cuisine (- 4 POINTS DE VITESSE)
Vache à eau
Ver de bibliothèque
Vêtements de rechange
Xylophone

Excusez-moi, Seigneur Merlin, dites-vous d'un ton poli, il y a certains articles dont je ne comprends pas l'utilité.

Oh, vraiment ? Cette liste me paraît claire, pourtant. Dis-moi donc lesquels ?

Eh bien, d'abord, le fourmilier artificiel...

Une de mes petites inventions, déclare Merlin avec fierté. C'est une sorte de souris mécanique qui mange les fourmis.

Et le... le ver de bibliothèque ?

C'est un ver qui ronge les livres. Je pensais que tu en connaissais l'existence ?

Mais pourquoi... ?

Merlin paraît alors si excédé que vous poursuivez, changeant d'idée :

Et la poudre bleue ?

Un truc des plus pratiques. Au cas où tu serais poursuivi, tu la jettes derrière toi et, si tu fais 6 ou plus en lançant les deux dés, ton poursuivant quel qu'il soit glissera et se rompra le cou. Mais je ne peux t'en donner que pour une seule fois.

Et le cliquet ? demandez-vous.

Une autre de mes inventions. Il permet de communiquer avec les sauterelles.

Et pourquoi aurais-je besoin d'une tresse d'or, d'un livre d'histoire drôles ou d'un xylophone ?

scie ? rétorque Merlin.

Parce qu'ils peuvent être très utiles.

Eh bien, c'est la même chose pour la tresse d'or, le livre et le xylophone, répond Merlin, dogmatique. N'importe quoi peut se révéler utile dans une aventure comme celle-ci. Mais c'est à toi de choisir ce que tu veux.

Vous faites donc soigneusement le tri de ce qui vous paraît indispensable. Notez la liste des articles sur votre Feuille d'Aventure, puis rendez-vous au [2](#) où Merlin vous réserve encore d'autres surprises.

42

De ce côté, les perspectives semblent prometteuses, c'est un bois extrêmement sombre et presque impénétrable. A voir l'enchevêtrement des branches, il semble que personne ne se soit aventuré le long du sentier depuis des années. Dans ce fouillis végétal inextricable, de longues lianes se tordent en tous sens comme si les arbres avaient résolu de s'étrangler lentement les uns les autres. Planté devant cette véritable jungle, plein d'appréhension, vous entendez des bruits étranges monter des broussailles. Il y a également des oiseaux mais ils ne chantent pas, ils caquettent. si vous voulez suivre le sentier pénétrant dans le bois, rendez-vous au [19](#). Sinon, vous pouvez toujours regagner le village où vous pourrez jouer au pogolfit (rendez-vous au [58](#)), aller à l'église

(rendez-vous au [22](#)). rendre visite à l'apothicaire (rendez-vous au [27](#)) au forgeron (rendez-vous au [17](#)), ou aller à l'épicerie (rendez-vous au [12](#)).



43

Il n'y a guère que des vieilleries de peu d'intérêt qui ont d'ailleurs été piétinées et broyées, mais au fond d'un chaudron noirci vous découvrez cependant un Anneau qui tinte quand vous le glissez à votre doigt. Un Anneau sonore !

Il arrive parfois aux aventuriers d'en trouver, mais personne n'a encore découvert à quoi ils pouvaient servir. Et comme vous ne pouvez plus jamais les ôter une fois que vous les avez mis à votre doigt, il ne vous reste plus qu'à porter celui-là.

Et maintenant, puisqu'il n'y a plus rien d'intéressant ici sur la montagne (pas même un autre ours), et pas d'autre chemin pour redescendre sinon celui que vous avez pris pour monter, vous n'avez plus qu'à regagner le village pour décider d'une autre route à suivre. Rendez-vous au [4](#).

44

Il se passe quelque chose d'assez drôle. Enfin drôle n'est peut-être pas le mot juste car le couvercle du cercueil s'ouvre très lentement et l'on en voit surgir une silhouette mince et blafarde en gants blancs, habit de soirée et cape noire, qui fixe sur vous des yeux rouges profondément enfoncés dans leurs orbites, et qui vous sourit, découvrant ses dents du haut si longues qu'elles chevauchent largement la lèvre inférieure. Et il déclame :

« Aventurier hardi, salut Toi qui du froid
nous est venu Et qui l'énigme a résolu
Tel l'éclair qui zèbre la nue. »

Qui zèbre la nue ? Vous réprimez le fou rire que vous inspirent des vers aussi exécrables, car leur auteur est à coup sûr Nوسفéراx.

Bien parlé ! vous exclamez-vous.

Et, "comme vous n'ignorez pas de quel côté votre tartine est beurrée, vous ajoutez :

Et puis-je exprimer le profond respect que m'inspirent la qualité lyrique, le rythme et le style de vos vers? Ils sont d'un raffinement poétique sans

Grand merci, dit Nوسفéراx, visiblement ravi de ces flagorneries. Je cherchais un aventurier de votre goût et de votre discernement depuis longtemps. J'ose à peine vous demander un petit service...

Tout ce que vous voulez ! vous écrivez-vous avec un enthousiasme un peu précipité.

Eh bien, voilà, reprend Nوسفéراx. Il me faut d'extrême urgence une affiche pour annoncer ma prochaine lecture poétique. Quelque chose de simple mais d'élégant, vous saisissez, avec peut-être un dessin bien décoratif et un texte précisant que cette lecture aura lieu dans la crypte mercredi soir. Tenue de soirée non obligatoire. Croyez-vous que vous pourriez réaliser cette affiche pour moi ?

Mais... oui... répondez-vous, circonspect.

Parfait, dit Nوسفéراx. Et puisque la publicité est grassement payée de nos jours, dites-vous que vous serez largement rémunéré pour votre travail.

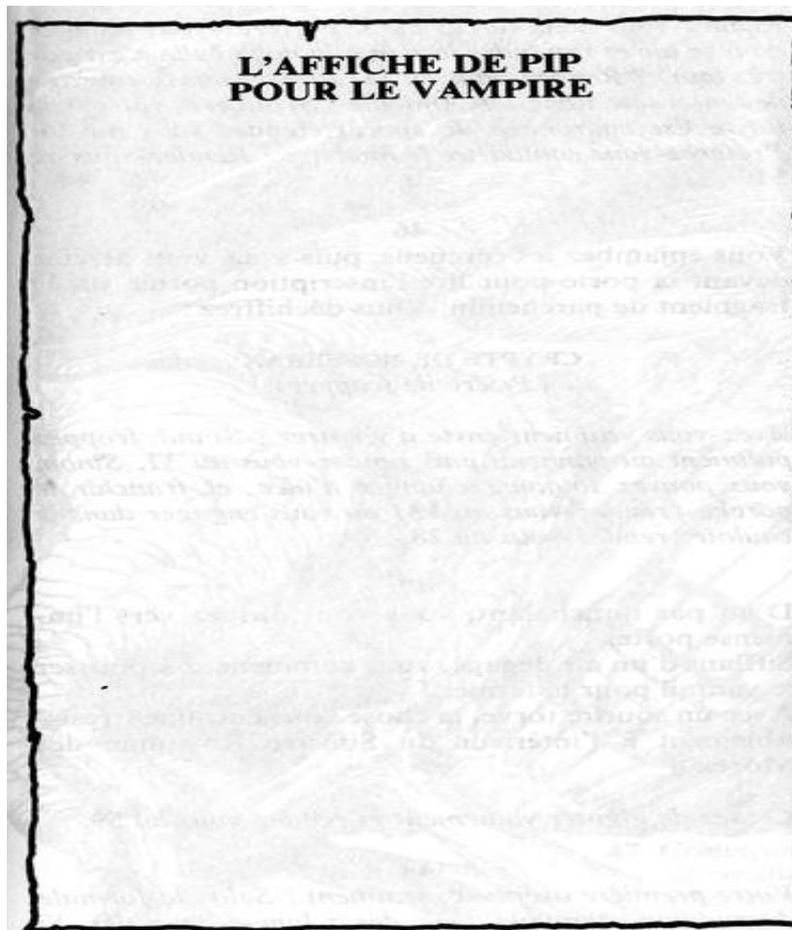
La situation évolue de façon intéressante. Qui aurait pu penser qu'un aventurier arthurien finirait dans la carrière publicitaire? Utilisez la page blanche ci- contre pour dessiner votre affiche signalant la lecture poétique de Nوسفéراx et. quand vous en aurez terminé, rendez vous au [53](#)

45

L'horizon s'assombrit, pas de doute là-dessus. Le sens de l'orientation de Merlin se dégrade de plus en plus. Vous vous retrouvez sur un îlot minuscule et nu, au milieu d'un lac artificiel dont la surface a le poli du verre. Il y a deux autres choses sur cette île qui, entre parenthèses, n'a que quelques mètres de diamètre. L'une est un arbre sans feuilles, l'autre un Gorille.

Un Gorille ? Le vieux fou vous aurait-il envoyé en Afrique ? Ce n'est pas le moment de se poser des questions : le gorille, menaçant, s'approche de vous. Décidez-vous vite, très vite. La bête est ENORME. Allez- vous grimper à l'arbre pour essayer de lui échapper ?

Rendez-vous dans ce cas au [5](#). Préférez-vous plonger dans le lac et rejoindre la rive à la nage (elle n'est pas très loin) ? Rendez-vous au [11](#). Avez-vous le courage de tenter une Réaction Amicale ? Si oui et si votre tentative est couronnée de succès, rendez-vous au [26](#). Préférez-vous combattre le monstre ? Rendez-vous au [51](#).



46

Vous enjambez les cercueils, puis vous vous arrêtez devant la porte pour lire l'inscription portée sur le fragment de parchemin. Vous déchiffrez :

CRYPTTE DE NOSFERAX

(Prière de frapper)

Avez-vous vraiment envie d'y entrer ? Si oui. frappez poliment au panneau puis rendez-vous au [37](#). Sinon, vous pouvez toujours changer d'idée, et franchir le porche (rendez-vous au [13](#)) ou vous engager dans le couloir (rendez-vous au [28](#)).

47

D'un pas nonchalant, vous vous dirigez vers l'immense porte.

Sifflant d'un air dégagé, vous commencez à pousser le vantail pour le fermer.

Avec un sourire torve, la chose vous entraîne irrésistiblement à l'intérieur du Sinistre Royaume des Morts.

Cessez de gigoter vainement et rendez-vous au [59](#).

48

Votre première aventure, vraiment ? Selon la formule du pudding atomique, vous devez lancer deux dés. Si vous obtenez 11 ou 12, rendez-vous au [54](#). Sinon, rendez-vous au [62](#).

49

Votre seconde aventure, hein ? Selon la formule du pudding atomique, vous devez lancer deux dés. Si vous obtenez de 9 à 12, rendez-vous au [54](#). Sinon, rendez-vous au [62](#).

50

Vous vous arrêtez. Et, d'ailleurs, qui ne s'arrêterait en croyant entendre un serpent parler ? (Vous n'avez pas un peu trop bu, non?) Vous vous détournez juste à temps pour voir le serpent se dresser... et se métamorphoser !

Se métamorphoser d'extraordinaire façon : de plus en plus grand, de plus en plus large, ses contours et ses couleurs évoluant jusqu'à ce qu'à la place du serpent se tienne un grand vieillard élancé avec des yeux bleus étincelants, une longue barbe blanche, une robe de même couleur, et un chapeau pointu orné de symboles bizarres.

Merlin ! vous écriez-vous, le souffle coupé. C'est vous ?

Bien sûr que c'est moi ! Qui d'autre serait assez insensé pour se déguiser en serpent par un temps pareil ? Nous autres, reptiles, sommes particulièrement sensibles au froid, figure-toi. Nous avons une très mauvaise circulation et pas de fourrure. Mais il y a une raison à mon apparition en serpent. Une raison capitale. Par malheur, je n'arrive pas à m'en souvenir. Enfin, peu importe. Nous n'avons pas le temps de discuter serpents. Viens avec moi.

Il pivote sur les talons et s'éloigne. Sans perdre un instant de plus, vous lui emboîtez le pas.

Et vous le faites sans hésiter. Et vous courez derrière lui, car il avance à toute allure, le vieillard. Vite, rendez-vous au [55](#).'



47 *Grimaçante,
la créature
vous attire.*

Van !

Ça, c'est le bruit accompagnant votre défaite concluant le combat avec le Gorille.
Rendez-vous au [14](#).

52

Ouf! Quel sprint vous avez piqué, Pip ! Vous avez l'impression d'avoir couru un marathon. Mais, du moins, avez-vous distancé le lion. Certes, il n'y a rien de tel que d'être poursuivi par un lion pour avoir des ailes et battre tous les records de vitesse. Maintenant, où sommes-nous ?...

Si vous regardez attentivement autour de vous, vous constaterez que vous vous trouvez dans un paysage familier ! Rendez-vous au [4](#).

53

Nosférax se frappe violemment le front du dos de lamain, étouffe un cri, vacille, pâlit — tout cela, semble-t-il, parce que vous venez de lui montrer l'affiche que vous avez dessinée.

— Magnifique ! s'écrie-t-il. Superbe ! Ou dans l'idiome du monde des arts : innovateur, incomparable ! Quelle persuasion ! Quelle éloquence ! Quelle incitation à venir à ma lecture, cher ami. Je suis littéralement transporté. Je sens la muse qui s'éveille en moi

Fâcheuse nouvelle car, en général, ce genre de tirade annonce de sa part une imminente éclosion de poésie ; mais il ne faut pas songer à l'arrêter. Vous vous tenez donc coi, un sourire figé sur les lèvres, tandis qu'il prend la pose et déclame :

« Le jeune Pip, aventurier des plus hardis Vous guide tous au récital de poésie. C'est Nosférax, le barde, qui vous reçoit ici. Mais c'est le jeune Pip qui, grâce à son génie, A su vous attirer par sa calligraphie. »

Pas si mal, après tout, surtout quand on se souvient des horreurs pondues généralement par Nosférax. Vous applaudissez avec enthousiasme et Nosférax s'incline en souriant. Voyons, dit-il, tout cela est bien joli mais ce n'est pas de cette façon que seront payées les factures. A commencer par la vôtre.

Sur quoi, il sort des plis de sa cape d'opéra une petite bourse de cuir aux tintements prometteurs, laissant supposer qu'elle contient de l'or et en quantité non négligeable. Nosférax pose cette bourse dans votre main avidement tendue.

Voici 100 Pièces d'Or, dit-il, confirmant vos espoirs de gratification. Quelques-unes d'entre elles sont parfaitement normales et utilisables pour acheter n'importe quoi, y

compris la neutralité d'un adversaire. Mais la centième est une Pièce d'Or magique. Si vous avez la chance de la découvrir, elle pourra vous être des plus précieuses dans les épreuves et les tribulations qui vous attendent inévitablement.

Voilà qui ne manque pas de piquant. Quelle pouvoir peut bien posséder la Pièce magique ? Mais le principal n'est-il pas, d'abord, de la distinguer parmi les autres ? Maintenant, faites bien attention, Pip, car le problème se complique. Avant tout, vous devez calculer vos chances de trouver cette pièce. Dans ce but, vous allez utiliser la fameuse formule du professeur Einstein.

$C - (P \times 2D)/(AP \times QG)$ où AP ne peut être > 3 .

(Pas de panique !) Cette formule, qui a bien failli mener à l'invention d'un pudding atomique, signifie que les Chances de Pip de trouver la pièce sont égales au total obtenu en lançant deux dés, divisé par le nombre des Aventures de Pip dans la Quête du Graal. Si vous en êtes à votre première aventure, rendez-vous au [48](#). Si c'est la deuxième, rendez-vous au [49](#). Si c'est la troisième, rendez-vous au [61](#).



54

Fébrilement, vous fouillez parmi les pièces, les soupesant pour y déceler quelque subtile différence de poids, les mordant pour voir si l'une est plus molle (ou plus dure) que les autres, les astiquant pour voir si l'une brille plus que les autres, vérifiant leur température pour juger si l'une est plus froide ou plus chaude, bref, analysant sous toutes ses faces la question... jusqu'à ce que, servi par la chance, vous découvriez la pièce magique !

Et quelle incroyable piécette ! En fait, elle est douée de vie (vous la nourrirez de fromage et de miettes de pain). Si vous la lancez sur un monstre lors d'un combat, elle infligera 5 Points de Dommage supplémentaires à chaque fois que vous aurez porté un coup à l'aide de votre épée ou d'un Sortilège. La pièce est indestructible et revient automatiquement dans votre main après chaque combat. Rangez-la avec soin et

n 'oubliez pas de vous en servir quand vous serez en difficulté. Maintenant, puisque votre intermède avec Nosférax est terminé, regagnez donc tranquillement le [6](#) pour y faire un nouveau choix.

55

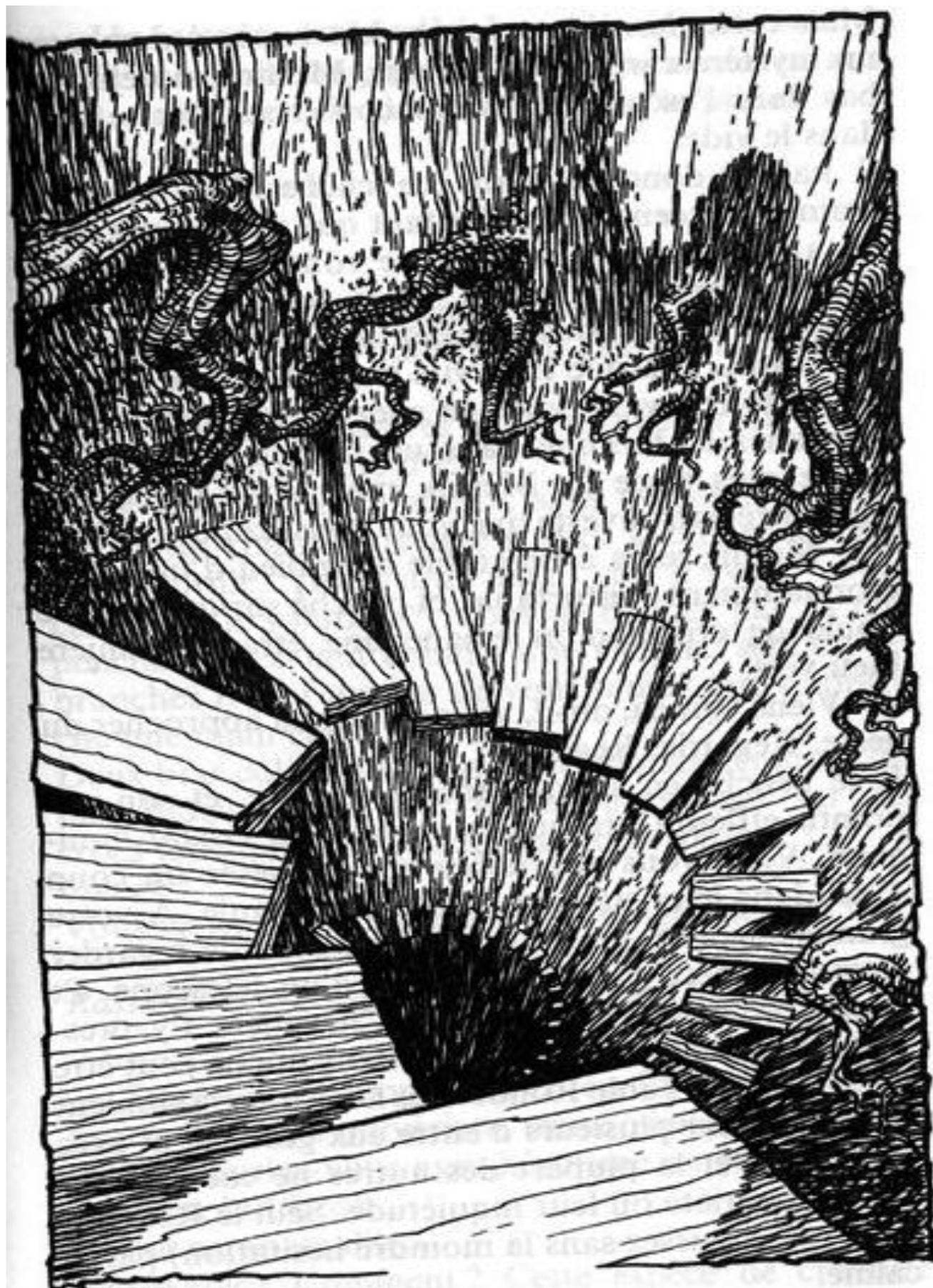
Il se dirige vers le chêne. Il pénètre dans le chêne ! Un orifice d'à peu près votre taille s'ouvre dans le tronc de ce gigantesque arbre mort, Pip ; et si Merlin est obligé de se pencher un peu, il n'a aucun mal à se faufiler à l'intérieur.

Vous le suivez donc en vous faisant l'effet d'un écureuil géant.

Le croiriez-vous ? Il a fait aménager un escalier au- dedans ! Une sorte d'escalier tournant qui monte en spirale vers le haut et descend de même jusqu'aux entrailles de la terre.

Excusez-moi, monsieur, demandez-vous gauchement, mais ou allons nous ?

En bas, répond Merlin brusquement. Vers le haut, les marches aboutissent à l'observatoire, mais nous n'avons pas besoin d'astrologie pour l'instant.



55 *Un escalier en spirale descend à l'intérieur du
chêne.*

Jusque dans les racines ?

Dans les racines ? Tu radotes ! Mais non. Chez moi, tout simplement. Dans mon laboratoire. Mon oratoire. Ma chambre de métamorphoses. Mon garde-manger. Ma soute à carburant. Mes cuisines. Ma bibliothèque. Mon...

Mais cette dernière précision est vouée à demeurer un mystère car, pour l'instant, Merlin est déjà très bas dans l'escalier en colimaçon et sa voix se perd dans le vide.

Il habite donc là, dans ce chêne. Un magicien vraiment excentrique, d'autant que vous savez qu'il vit aussi dans un château de rondins et (parfois) dans une grotte de cristal. Mais, redoutant de vous retrouver seul, vous dévalez les marches pour le rejoindre... presque trop vite car, à force de descendre en tournoyant, vous en avez la tête chavirée. L'escalier se termine dans un couloir où vous ne voyez plus trace de Merlin, mais vous remarquez une porte entrouverte que vous poussez pour découvrir Merlin, assis à une table au milieu d'une pièce étonnamment confortable, et penché sur une grande boule de cristal d'où émane une étrange lumière bleu-vert.

Viens voir ça, dit-il, vous invitant à approcher du geste. Regarde. Regarde.

Il se penche en avant dans sa myopie, et son nez pointu effleure presque la surface du cristal lumineux. Vous vous approchez et vous jetez un coup d'œil dans le cristal par-dessus son épaule. A votre grande surprise, vous avez l'impression de regarder dans une pièce par le petit bout d'un télescope. Et quelle pièce intéressante: des Chevaliers s'y pressent, et au centre se trouve une table qui ne peut être que la célèbre Table Ronde. Les Chevaliers semblent surexcités, car plusieurs d'entre eux gesticulent avec animation et la plupart des autres ne cachent pas leur contrariété ou leur inquiétude. Seul le Roi (que vous reconnaissez sans la moindre hésitation) paraît calme.

Je me demande ce qu'ils peuvent bien se dire, murmurez-vous distraitement.

Un instant, dit Merlin. Je vais monter le son.

Il fait une passe magique au-dessus du cristal et, aussitôt, un concert de clameurs envahit la pièce.

Rendez-vous au [1](#).

56

La gorge serrée, vous jetez votre épée...

Holà ! qu'est-ce qui te prend ? proteste Excalibur

Mais vous avez d'autres chats à fouetter qu'à tenir compte des humeurs d'E.J. Vous vous tenez silencieux, sans défense, espérant que votre charme juvénile suffira à

calmer la furie d'un gorille. (Etes-vous bien sûr d'avoir voulu choisir cette solution ?) Vous ne bougez pas, la tête penchée, attendant comme une victime, sentant les branches frémir autour de vous tandis que s'approche une main énorme...

Deux bras colossaux vous enlacent maintenant. Une face hideuse, avec des lèvres retroussées sur des crocs terrifiants, se penche sur votre visage. *Smack !*

Vous venez d'être embrassé par un gorille, Pip ! *Rassemblez vos esprits et rendez-vous au [64](#).*

57

Sus à toi, vil suppôt des enfers ! Moi. Pip l'aventurier, je vais te pulvériser, transformer tes tripes en hachis ! hurlez-vous avec héroïsme en vous précipitant sur la Chose.

Qui se carapate illico.

Incroyable ! Comment ? Cette espèce de créature atroce prend la fuite devant vous ! Sans même tenter de se rebiffer le moins du monde !

Survolté, vous vous lancez à sa poursuite en proférant des menaces et des imprécations.

Ce qui est peut-être bien une grave erreur, comme vous allez le découvrir en vous rendant au [59](#).

58

Vous permettez que je me joigne à vous ? demandez-vous d'un ton dégagé en pénétrant sur le terrain de pogolfit.

Toutes les têtes se tournent dans votre direction. Tous les yeux vous dévisagent avec une expression soupçonneuse. Tous les fronts se plissent de rides désapprobatrices.

Etes-vous prêt à prendre le poste de batteur ? vous demande quelqu'un.

Parfaitement, répondez-vous d'un ton résolu. Toutes les lèvres s'étirent en sourires éblouissants.

Nous avons un batteur !

La nouvelle, qui paraît une bonne nouvelle — ce qui ne laisse pas de vous inquiéter —, se transmet tout autour du terrain.

Et juste à temps, remarque le joueur accroupi derrière les trois épées, un homme entre deux âges, avec une moustache tombante et des yeux perçants d'oiseau.

A temps pour quoi ? demandez-vous, votre belle résolution entamée par la morsure d'un premier

Pour jouer contre les visiteurs, précise le joueur.

Les visiteurs?

L'équipe des Ecossais. Nous nous sommes entraînés jusqu'à leur arrivée. Mais, maintenant, ils sont là. Du moins, ils vont être là ; il suffit d'entendre là-bas leurs braillements, et de sentir l'odeur du whisky.

En vérité, vous n'entendez rien du tout et la seule odeur qui vous parvient aux narines est celle d'un feu de tourbe dont la fumée s'élève de la cheminée d'une chaumière. Mais vous ne dites rien, supposant que ces gens savent de quoi ils parlent. Et c'est en effet le cas, car, tandis que vous vous placez derrière les épées, monte un couinement soudain de cornemuses (que ces villageois ignorants ont fort bien pu prendre pour des clameurs lointaines) et, sur le terrain, débouche une forte troupe de robustes gaillards en kilt, les pompons ballottant sur leurs bonnets, les sporrans se balançant à leur ceinture avec une précision militaire, les poignards fichés dans leurs guêtres et brillant au soleil. Tous ces lascars vous donnent franchement froid dans le dos.

Les Ecossais forment un cercle serré au centre du terrain et ôtent gravement leurs bonnets tandis qu'un joueur de cornemuse émet une lamentation prolongée. Une par une, les têtes massives et barbues s'inclinent.

Qu'est-ce qu'ils fabriquent? demandez-vous avec curiosité.

Ils rendent un hommage aux morts, dit le gardien du but aux trois épées d'un ton solennel.

Quelqu'un est mort ? questionnez-vous, intrigué, en cherchant des yeux autour de vous un cercueil.

Pas encore, répond le gardien de but dont le regard évite le vôtre.

Les cornemuses se taisent. « Hogmanay ! (Bonne Année) » rugissent en chœur les visiteurs écossais. Quelques applaudissements polis s'élèvent parmi les jeunes filles maintenant réunies sous un chêne. Là-dessus, le plus grand des visiteurs s'écarte du groupe et marche vers vous. A moins de deux mètres, il s'arrête, fait saillir ses muscles de colosse et déclare :

Machoot, och aye, braw bricht nicht the noo. (Belle nuit, n'est-ce pas ?)

Vous inclinez poliment la tête sans comprendre, mais en supposant qu'il s'agit d'une salutation en gaélique. Il vous rend brièvement votre salut, puis va rejoindre en roulant des épaules plusieurs de ses compagnons qui sont en train de sortir des poches de leurs sporrans les éléments séparés d'une sorte de rondin qu'ils assemblent bout à bout pour composer un véritable tronc d'arbre. Vous considérez avec une appréhension grandissante cette énorme massue au fur et à mesure qu'elle grandit et grossit. Le colosse s'empare alors de cet impressionnant madrier, recule de quelques pas, un instant déséquilibré par son poids, puis, ayant recouvert son assise, il se met à courir vers vous au trot.

Holà ! Une seconde !... protestez-vous, comprenant soudain que le pogolfit comporte certaines règles que nul ne s'est soucié de vous expliquer. Mais il est trop tard, bien trop tard.

Sassenachs ! ! rugit en chœur l'équipe des Ecossais tandis que votre adversaire fait décrire à sa terrifiante massue un large arc de cercle dans votre direction

Surtout ne le quitte pas des yeux, conseille le gardien de but avant de détalier pour se mettre à l'abri. Mais son conseil est bien inutile. Horrifié, fasciné, vous restez sur place, cloué au sol. L'énorme tronc d'arbre descend du ciel, grossissant à vue d'œil, s'abat sur votre crâne et vous enfonce profondément dans le sol meuble, tel un vulgaire piquet de bois.

Rendez-vous au [34](#).



59 *Quels périls vous attendent au Sinistre Royaume
des Morts !*

Dans le Sinistre Royaume des Morts

59

Ça y est ! Vous voilà refait dans les grandes largeurs ! Vous vous trouvez dans une vaste pièce souterraine d'environ 144 mètres carrés, plongée dans la pénombre. Le sol, les murs et le plafond sont recouverts de larges dalles de granit noir. La seule lumière provient d'une torche vacillante fichée dans une applique contre le mur nord. Il n'y a rien dans cette pièce (à part vous bien entendu) et, détail angoissant, aucune issue apparente permettant d'en sortir.

Est-ce la conclusion de votre mission ? Est-ce là que s'achève la destinée d'un brave aventurier ? Agonisant lentement dans un caveau humide du Sinistre Royaume des Morts, solitaire, misérable, transi et sans autre perspective que l'ultime et fatal voyage jusqu'au 14 redouté. Mais non, bien sûr. Ressaisissez-vous. Si vous examinez le coin sud de la pièce vous y trouverez un lambeau de parchemin sur lequel est tracée une carte. Rendez-vous au [65](#) et étudiez-la avec attention. Elle vous indiquera peut-être un moyen de sortir de ce guêpier (certainement pour tomber dans un autre encore pire, mais c'est là une autre histoire).

60

Les serpents parlants présentent sans doute un intérêt considérable pour un naturaliste mais, pour un aventurier de votre espèce, ils ne peuvent valoir que de sérieux pépins. Donc, sans ralentir l'allure, vous continuez à galoper le long de cette route embrumée, tel un Vicaire pourchassant un Chevalier cherchant à sécher l'office du dimanche. Malheureusement, voilà que le serpent vous a précédé.

Cela paraît impossible, pourtant il est bien là, vous barrant le passage au milieu de la route. Vous faites un demi-tour éclair, vos semelles grinçant sur la route, et repartez à toutes jambes dans la direction d'où vous êtes venu. Mais, une fois de plus, le serpent est là, dressé devant vous !

Y aurait-il deux serpents ? Un coup d'œil par-dessus votre épaule suffit à vous convaincre du contraire. Vous vous retournez de nouveau. Et, de nouveau, ce menaçant serpent se tient sur votre chemin.

Un simple problème d'ubiquité, remarque le serpent, tandis que vous freinez des quatre fers pour vous arrêter. Autrement dit, la faculté d'être à deux endroits — ou plus — en même temps. Mais en voilà assez de ces considérations philosophiques.

Et, sans plus de discours, le serpent se dissout en un nuage de particules scintillantes qui tourbillonnent dans l'air, prenant peu à peu la forme d'un grand vieillard à barbe blanche, aux yeux bleus, arborant une longue robe blanche et un chapeau pointu.

Merlin ! vous exclamez-vous avec soulagement. Car, même si sa silhouette est encore floue, il ne peut s'agir de personne d'autre que de ce vieux maniaque de la métamorphose.

— Mais oui, dit-il. Oui, bien sûr. Enfin, nous n'avons pas le temps d'en discuter, nous sommes déjà en retard. Allons, suis-moi.

Et il tourne sur les talons pour s'en aller à grands pas, tout en continuant à se solidifier.

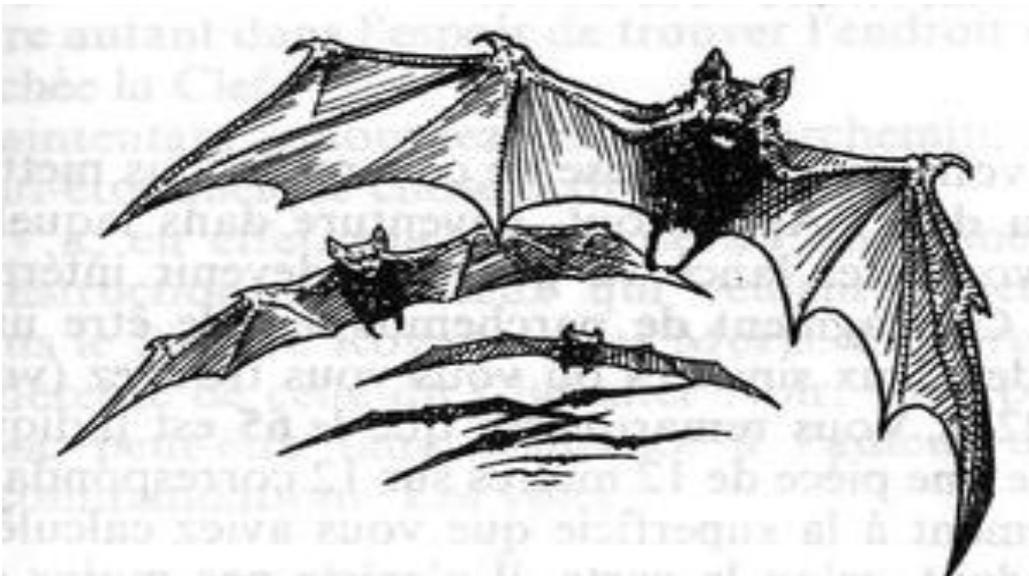
Vous avez tout intérêt à ne pas le perdre de vue. Il se rend au [55](#).

61

Votre troisième aventure, hé hé ! Vous devez déjà posséder une sérieuse expérience de ce genre d'épreuve ! Selon la formule du pudding atomique, vous devez lancer deux dés. Si vous obtenez de 7 à 12, rendez-vous au [54](#). Sinon, rendez-vous au [62](#).

62

Fébrilement vous cherchez parmi les pièces, les soupesant au creux des mains pour tenter d'y découvrir de subtiles différences de poids, les mordant pour contrôler si l'une ou l'autre pourrait être plus molle (ou plus dure) que les autres, les astiquant pour voir si l'une brille plus que les autres, vérifiant leur température pour savoir si l'une ou l'autre est plus froide ou plus chaude ; pour tout dire, vous couvrant de ridicule car vous êtes incapable de constater entre elles la moindre différence. La partie semble perdue sur ce point. Vous n'avez pu découvrir la pièce magique. Peu importe, vous avez 100 Pièces d'Or de plus à dépenser, ce qui n'est pas si mal pour avoir bâclé une affiche qui ne vaut pas tripette. Maintenant, votre entretien avec Nosférax étant terminé, vous avez intérêt à regagner dare-dare le [6](#), pour y faire un nouveau choix.



Il me semble qu'on ferait bien de rentrer à Camelot, suggère E. J.

Conseil peut-être excellent, mais que ne saurait suivre un aventurier digne de ce nom. Revenez donc au [24](#) et réfléchissez sur la décision à prendre.

64

On se trouve vraiment parfois dans des situations extravagantes. Vous voilà sur un îlot minuscule situé au milieu d'un lac dont les eaux sont semblables à du verre, essayant de vous entendre avec deux gorilles — le second étant maintenant descendu de son nid dans l'arbre mort.

Vous vous pointez l'index sur la poitrine : « Moi, Pip », dites-vous. Puis, comme vous connaissez bien les arguments qui impressionnent les gorilles, vous ajoutez : « Seigneur de la Jungle. » E. J. ricane discrètement dans son fourreau.

Unngh ! dit le premier gorille.

Unngh-ungh, dit le second gorille.

En fait de débat intellectuel, celui-ci semble bien mal parti.

Du moins, les gorilles n'ont-ils pas fait mine, jusqu'ici, de vouloir vous manger. Voulez-vous essayer le langage des signes ? Si oui, rendez-vous au [31](#). Préférez-vous franchement tout laisser tomber, piquer une tête dans le lac et regagner le rivage en laissant les deux gorilles se bombarder de noix de coco ou se livrer à d'autres exercices pratiqués sur l'île ? Si oui, rendez-vous au [11](#).

65

Enfin voilà quelque chose de concret à vous mettre sous la dent ! Après tout, l'aventure dans laquelle vous vous êtes lancé va peut-être devenir intéressante. Ce fragment de parchemin semble être une carte des lieux sinistres où vous vous trouvez (voir page 223). Vous remarquerez que le 65 est indiqué comme une pièce de 12 mètres sur 12 correspondant exactement à la superficie que vous aviez calculée. Cependant, selon la carte, il n'existe pas moins de quatre portes secrètes pouvant permettre de sortir de cette pièce. Deux d'entre elles donnent sur d'autres pièces, deux sur des couloirs. Et chacune des pièces porte le numéro du paragraphe où vous devrez vous rendre lorsque vous y pénétrerez. (Pour l'instant, ne bougez pas, Pip — méfiez-vous, toute précipitation pourrait vous être fatale.)

Au bas du parchemin figure un message écrit avec du sang — à moins que ce ne soit de la sauce tomate :

J'ai ouvert les Portes et caché la Clef.

Trouve-la si lu peux, patate !

Paladinement à toi,

Le Chevalier Noir d'Avalon.

Voilà donc la source de tous les ennuis. Le redoutable Chevalier Noir d'Avalon, le noble le plus malfaisant du Royaume. Il semblerait donc bien que ce soit lui qui ait ouvert les Portes du Sinistre Royaume des Morts et qui ait lâché le Dragon de Bronze que vous avez tué, il n'y a pas si longtemps. Il a dû utiliser cette carte pour trouver sa route dans le Royaume des Morts, et vous pourriez peut-être en faire autant dans l'espoir de trouver l'endroit où est cachée la Clef.

Maintenant, retournez donc ce parchemin, il y a peut-être quelque chose écrit au dos. Il y a, en effet, quelque chose au dos : une série d'instructions pour ceux qui veulent s'aventurer dans le Sinistre Royaume des Morts. L'écriture est différente de celle du Chevalier Noir, vous pouvez donc peut-être faire confiance à l'auteur de ces recommandations. Les voici :

NIVEAU 1

Etudiez la carte avec soin. Partez de la pièce 65. Vous pouvez choisir n'importe laquelle des quatre portes secrètes pour en sortir. Si l'une de ces portes donne directement dans une autre pièce, rendez-vous au paragraphe correspondant à son numéro pour savoir ce que vous allez y découvrir.

Si une porte donne sur une zone ombrée, vous vous trouverez dans un sombre couloir de trois mètres de large et autant de haut, avec des murs de pierre gravés et un sol fait de dalles de pierre. Tous les 18 mètres (6 carrés) le long d'un couloir que vous avez choisi de suivre, vous devrez lancer deux dés pour savoir si vous n'êtes pas en présence de quelque Monstre Errant. Vérifiez le résultat obtenu en consultant le tableau intitulé « Niveau 1 . Monstres Errants », que vous trouverez en page 229. Parfois les dés vous indiqueront que vous n'avez pas rencontré de Monstres. Mais parfois aussi, ce sera l'inverse. Les Monstres Errants sont trop stupides pour être achetés, et trop hargneux pour qu'on puisse espérer d'eux une Réaction Amicale : lorsqu'il vous arrivera d'en rencontrer, vous devrez donc les combattre à mort. Si vous tuez les Monstres Errants que vous rencontrez, vous pourrez poursuivre votre route le long du couloir (en continuant à lancer les dés tous les 18 mètres, pour savoir si un nouveau Monstre n'a pas surgi devant vous).

Si les Monstres Errants vous tuent, vous allez droit au 14 pour vous rééquiper et reconstituer, en lançant les dés, un nouveau capital de POINTS DE VIE. Mais — et ceci est essentiel — si vous êtes tué, où que ce soit, dans le Sinistre Royaume des Morts, vous n'êtes PAS obligé de reprendre l'aventure à son point de départ. Vous reviendrez directement au 65 et reprendrez l'aventure de là. Ou, plutôt, d'ici puisque vous êtes précisément au 65.

Encore une chose : la torche fixée au mur dans cette salle de 12 mètres sur 12 est presque sur le point de s'éteindre. Si vous n'avez ni torche, ni lampe, ni aucune autre

source de lumière dans votre équipement, vous serez obligé de circuler dans le noir. Certes vous trouverez votre chemin mais vous serez sérieusement handicapé pour combattre un éventuel adversaire. En effet, il vous faudra faire au minimum 8 pour porter un coup à cet adversaire, même si vous utilisez E. J.

Telles sont les mauvaises nouvelles concernant les Monstres Errants. Passons maintenant aux bonnes nouvelles : en général les Monstres en question transportent avec eux de l'or. Si vous réussissez à les éliminer, vous pourrez ajouter leur or à vos propres réserves. Le tableau de la page 229 indique également la quantité de Pièces d'Or dont est habituellement muni chacun des Monstres Errants.

En voilà assez en ce qui concerne les couloirs. Venons-en maintenant aux pièces. Ce que vous allez y découvrir. Dieu seul le sait. Bonne chance !

66

LA CHAMBRE DU TRESOR

Mais oui, Pip. C'est écrit en toutes lettres sur la porte ! Dieu sait quel butin, quelles richesses vous allez pouvoir rapporter à vos parents adoptifs, auxquels vous raconterez comment vous avez fini par trouver la Clef et fermer les Portes du Sinistre Royaume des Morts.

Vous vous ruez à l'intérieur de la pièce... pour vous trouver nez à nez avec une espèce de Gnome maigrichon et binoclard portant une cape rouge et des guêtres blanches, assis devant une table sur laquelle sont posés des papiers et une grosse cloche.

Soyez le bienvenu, dit-il. Quel trésor m'apportez-vous ?

Vous apporter? faites-vous en écho. Vous apporter un trésor, moi ?

Ce n'est pas du tout une véritable Chambre du Trésor, du moins pas celle à laquelle vous vous attendiez. Ce stupide gratte-papier attend que vous lui donniez un trésor, alors que vous comptiez, au contraire, bien vous remplir les poches.

Votre épée peut-être... un objet certainement magique, je présume, puisque vous avez réussi à survivre jusqu'ici. A moins que vous ne portiez je ne sais quel Anneau sonore sur votre personne ou encore...

Je n'ai pas la moindre intention de vous donner quoi que ce soit, répugnant personnage ! lui déclarez-vous d'un ton pompeux, tout en cherchant du regard



66 *Soyez le bienvenu,
dit le Gnome.*

autour de vous un recoin où pourraient être cachés un trésor ou même une simple clef. Dans ce cas, je vais être obligé de faire sonner ma cloche !

Le Gnome pose sur vous un regard voilé.

Qu'en pensez-vous ? Pas question de lui abandonner E. J., c'est évident. Mais il a la face de rat d'un filou prêt à se laisser acheter — disons pour 100 Pièces d'Or. A moins que vous ne le hachiez menu avant qu'il n'ait eu le temps d'attraper sa cloche. Une autre solution consisterait à le laisser sonner pour voir ce qui va se passer. Vous pouvez donc tenter de le soudoyer en lui proposant 100 Pièces d'Or (si vous les possédez). S'il est d'accord, vous sortez sain et sauf de la [pièce](#). Si vous le laissez agiter sa cloche, rendez-vous au [101](#). Vous pouvez encore essayer de le hacher menu ; rendez vous dans ce cas au [124](#)

67

Pas de porte secrète, mais vous avez découvert l'origine de la fumée. Quelqu'un a mis le feu à un tas de feuilles de cytise toxiques en plein milieu de la pièce. Pour avoir appris cela, il vous en a coûté un dixième de votre total de POINTS DE VIE. Et la fumée ne cesse de s'épaissir.

Si vous tenez à poursuivre vos recherches, rendez-vous au [139](#). Mais vous pouvez aussi revenir dans le couloir pour poursuivre l'exploration du [Niveau I](#).

68

Cric ! dit le grillon. Cric, cric, cric, cric.

La petite créature suggère que vous aimeriez peut-être vous rendre au 80, traduit le Cliquet en langage ampoulé. Et là, il n'est pas impossible que vous fassiez des découvertes propices à l'entreprise dans laquelle vous êtes engagé.

Cric ! Cric, cric, cric. Cric-cric.

La petite créature, continue à traduire le Cliquet, semble s'être prise d'affection pour vous et suggère donc de vous préparer une potion médicinale pour vous aider dans votre aventure.

Pardon ? dites-vous .

Une potion curative, soupire le Cliquet. Voulez- vous que la petite bête vous compose une potion curative ?

Oh oui, merci, répondez-vous, les potions curatives étant des plus utiles et certainement plus sûres que le Temps du Rêve, sans parler de leur coût élevé. Au bout d'un moment, le grillon vous tend une potion curative de six doses, composée de plancton, de beurre de cacahuète et de ketchup. Le goût en est meilleur qu'on pourrait

le croire. De plus, à chaque fois que vous en absorberez une dose, vous lancerez deux dés, dont le total s'ajoutera à vos POINTS DE VIE.

Retournez maintenant au [97](#) où vous pourrez ouvrir la porte de votre choix.

69

Voilà une pièce singulière, inattendue, avec un rideau de velours violet foncé isolant sa partie nord. Pas chaud, hein ?

Des milliers de petits cristaux de givre étincellent sur les murs : on dirait de la glace si ce n'est qu'ils sont verts ou roses. Vous en touchez un avec curiosité et ressentez immédiatement au bout du doigt une brûlure intense. Cette matière brillante est encore plus glaciale que la glace elle-même. Jamais vous n'avez fait l'expérience d'un froid pareil. Vous en frissonnez déjà. D'un bond, vous vous élancez vers le rideau avant d'être gelé de la tête aux pieds.

Si vous courez vers le rideau, lancez deux dés. Si le total que vous obtenez est supérieur à 3, rendez-vous au [138](#). S'il est égal ou inférieur à 3, vous vous transformez instantanément en bloc de glace rose et vert, et vous irez lentement dégeler au [14](#). Mais vous pouvez également reprendre le [couloir](#) par lequel vous êtes arrivé.

70

Ouah ! Jamais vous n'avez vu une salle aussi grande. Elle fait au moins 20 mètres de large sur près de 30 de long, avec une colonnade de piliers de granit soutenant un plafond voûté. A l'extrémité de la colonnade se dresse un trône de granit noir sur lequel est posé un coussin de satin sur lequel est posée... (Mais non ! Pas une créature monstrueuse ; vous devenez paranoïaque !)... une émeraude scintillante aussi grosse qu'un œuf de cane ! Par ailleurs, la salle est vide et ne possède aucune autre issue que le couloir par lequel vous êtes arrivé. Cette émeraude doit être sans prix. Allez-vous vous en emparer ?

Si vous décidez de prendre l'émeraude, rendez-vous au [128](#). Sinon, vous reprenez le [couloir](#) par lequel vous étiez venu

71** *C

Cet escalier paraît interminable. Interminable, terriblement raide et terriblement sombre.

Tout à fait le genre d'endroit qui doit grouiller d'araignées, murmure E. J. que les araignées ont toujours rendue très nerveuse.

Mais vous continuez à avancer bravement, en écartant les toiles...

Des toiles d'araignées, gémit E. J.

... sachant très bien que toutes les araignées que vous allez sans nul doute rencontrer sont d'inoffensifs petits insectes gobeurs de mouches, qui ne feraient pas le moindre mal à...

La voilà ! glapit E. J., tandis que deux flamboyants yeux rouges s'approchent de vous du fin fond de l'obscurité à l'allure d'un train express.

Bien entendu, c'est une Araignée géante. Dans un lieu pareil, rien de plus normal. Elle n'a que 13 POINTS DE VIE, mais sa morsure est très venimeuse. Et si elle parvient à vous mordre trois fois de suite sans que vous puissiez riposter, vous serez mortellement empoisonné et fournirez à l'Araignée son prochain festin. Elle vous mord en faisant un minimum de 6, et bénéficie de la surprise puisqu'elle attaque sur son territoire. Curieusement, elle n'est pas insensible à la Corruption comme vous avez pu le noter d'après les astérisques, mais il vous en coûtera alors une véritable fortune en or. Si vous réussissez à vous débarrasser de l'Araignée, rendez-vous au [74](#). Sinon, résignez-vous à vous rendre au [14](#).

72

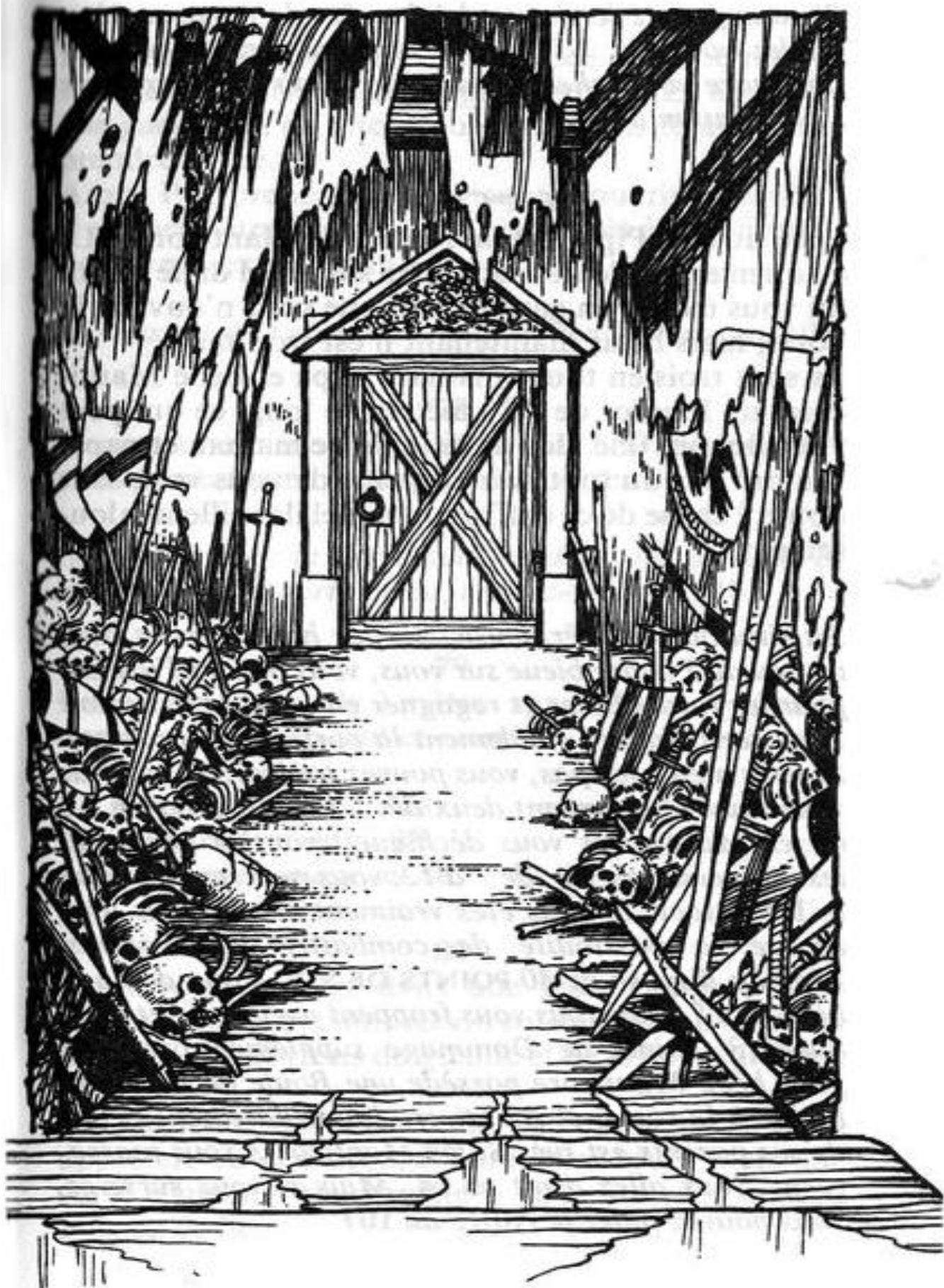
Vous franchissez joyeusement la porte secrète, et vous pénétrez dans une vaste pièce de 9 mètres sur 24, remplie de plantes en pot. Des plantes en pot ?

Elles en ont du moins bien l'air. Des caoutchoucs, des fougères, des philodendrons, quelques cactus fleuris et divers autres végétaux de ce genre, tous bien alignés sur les côtés comme dans une espèce de serre souterraine. Au plafond, des globes de cristal encastrés, bleus, verts, roses et blancs, projettent sur les plantes des lumières chatoyantes. Cet endroit serait tout à fait agréable, n'était ce vieux jeton délabré qui vient vers vous en traînant les pieds, une fourche à la main.

Vous pouvez lui sauter dessus sans lui laisser le temps de réagir (rendez-vous au [103](#)), ou bien, si vous le jugez inoffensif (inoffensif.), rendez-vous au [132](#).

73

Mmm... Apparemment, ce coffre était piégé, Pip. Rien de bien grave — une simple aiguille empoisonnée. Et dont la piqure ne vous a certes pas tué — du moins, pas encore. Le problème, c'est que vous allez maintenant perdre 1 POINT DE VIE pour chaque longueur de trois mètres franchie jusqu'à ce que vous puissiez trouver quelque antidote ou quelque sortilège antipoison. Un sommeil réparateur ou une potion curative vous redonnera des POINTS DE VIE mais n'éliminera pas le poison.



Piètre consolation, le coffre contient 50 Pièces d'Or, un morceau de fromage et une vieille botte (le pied gauche).

Retournez au [115](#) et choisissez un nouveau chemin

74

Au bas des marches, vous vous retrouvez dans une pièce de 6 mètres sur 9, et vous remarquez une porte dans le mur sud. Y sont empilés sur une hauteur respectable les ossements, les crânes et les armes rouillées de douzaines d'aventuriers qui vous ont précédé. Voilà qui ne présage rien de très bon, Pip. Mais fichée au mur avec un épieu brisé pend une sorte de carte en lambeaux... (voir page 225). Vous découvrirez dans les couloirs de ce Niveau que vous devez effectuer un lancer de dés de Monstres Errants tous les 15 mètres (5 carreaux), et non pas tous les 18 comme au niveau supérieur. Les résultats sont donnés par le tableau des Monstres Errants du Niveau 2, que vous trouverez en page 230.

Allez-vous tenter d'ouvrir la porte ? Sinon, vous retournez au [138](#). au Niveau I.

75

Hem, hem, Arrrh.

C'est vous qui êtes pris d'une quinte de toux, Pip, pour la bonne raison que vous êtes environné de fumée. D'après la carte, la pièce où vous vous trouvez mesure 24 mètres sur 12, mais il est impossible d'en juger dans votre situation. Egalement selon la carte, il n'y a pas d'autre porte que celle qui donne dans le couloir qui vous a conduit ici. Mais peut-être en existe-t-il quand même une, vraiment secrète celle-là, si vous vous donnez la peine de bien chercher. Voilà donc le problème : voulez-vous tenter de trouver cette porte et courir le danger de mourir étouffé dans cette fumée, dont l'odeur est d'ailleurs répugnante, et qui est très probablement nocive pour vos poumons ?

Si vous prenez le risque de chercher la porte secrète, rendez-vous au [67](#). Mais vous pouvez également reprendre votre chemin dans le couloir, et poursuivre l'exploration du [Niveau 1](#).

76 **C (chacun)

Dieu du ciel, Pip, c'est un repaire de Manticores ! Le claquement de leurs mâchoires sur le sol dallé aurait dû vous mettre en garde avant que vous n'ouvriez la porte, mais hélas maintenant il est trop tard. Ils sont trois en tout : maman, papa et bébé Manticore, un loupiot de 1,80 mètres de long, ce qui peut vous donner une idée de la taille de

maman et papa.ils n ont pas l air d etre content de vous voir ,sans doute à cause de ce coffre sur lequel ils veillent jalousement.

La situation est périlleuse. Si, par hasard, vous avez un peu de Poudre bleue sur vous, vous pouvez l'utiliser pour les faire glisser et regagner en courant le [couloir](#) (non sans claquer solidement la porte derrière vous). Si vous n'en avez pas, vous pouvez toujours essayer de vous sauver 'en lançant deux dés : si vous faites de 2 à 6, les Manticores vous déchiquetteront et enverront les morceaux au [14](#) ; de 7 à 12, vous pourrez rejoindre le [129](#) intact. Si vous êtes vraiment brave, vous avez encore la possibilité de combattre les montres. Maman dispose de 30 points de vie. Papa de 25 et bébé de 15, mais tous vous frappent avec un 6, et marquent 3 Points de Dommage supplémentaires. De plus, bébé Manticore possède une Boule de Feu semblable à la vôtre, et il la tirera immédiatement si l'un de ses parents est tué. Si les Manticores vous massacrent, vous allez droit au [14](#). Mais si vous survivez, vous pouvez piller le coffre au [107](#).

77

Perspective intéressante. Une pièce de 6 mètres sur 6, avec un coffre placé en plein milieu. Et un coffre non gardé. Qu'en dites-vous ? Le monstre a dû aller prendre le thé. Alors, Pip, prenez-vous le risque d'ouvrir ce coffre ? Il est peut-être équipé d'un piège prêt à fonctionner pour vous expédier au 14.

Si vous essayez d'ouvrir le coffre, rendez-vous au [104](#).

78

Encore une pièce de 3 mètres sur 3. Dans les murs sud et ouest sont ménagées des portes.

Si vous prenez la porte sud, rendez-vous au [129](#). Si vous prenez la porte ouest, rendez-vous au [118](#).

79

Encore une pièce de 3 mètres sur 3. Avec des portes dans les murs est, sud et ouest.

La porte est mène au [121](#).

La porte sud mène au [98](#).

La porte ouest mène au [88](#).

80

Vous vous trouvez dans une pièce malpropre de 6 mètres sur 6, encombrée du sol au plafond de vieux meubles cassés (tous de qualité et de style médiocres, d'ailleurs). En l'absence de toute issue apparente, vous vous apprêtez, un peu déçu, à faire demi-tour ; mais une sorte d'instinct vous incite à vous attarder un peu plus en ce lieu.

Et vous avez été bien inspiré, Pip. Car vous venez de trouver un autre fragment de parchemin avec une autre [carte](#) (reportez-vous à la page 224). Et cette carte vous indique non seulement deux portes secrètes dans la chambre 80, mais aussi d'autres pièces et d'autres couloirs qui ne figuraient pas sur votre première carte. Le Sinistre Royaume des Morts semble être un lieu beaucoup plus vaste que vous ne l'imaginiez. Etudiez votre nouvelle carte... choisissez une nouvelle direction et... bonne chance !

81

Dans cette immense salle au haut plafond est aménagée en plein milieu — le croiriez-vous — une pièce longue et étroite. (L'Architecte Fou a encore frappé !) Cette pièce a une porte aux extrémités est et ouest, gardées par un petit Winzing, une créature trapue à la peau épaisse et grenue, aux ailes étriquées et armée d'une épée à peine plus longue qu'une dague.

Les Winzings ne vous attaqueront pas à moins que vous ne tentiez de vous rendre au [117](#). Si toutefois vous passez outre et déclenchez la bagarre, autant vous prévenir : le Winzing que vous combattrez dispose de 15 POINTS DE VIE. frappe avec un 7 et inflige 1 Point de Dommage supplémentaire avec sa petite épée. Vous n'êtes pas obligé d'aller au 117, naturellement , mais il n'y a rien d'autre d'intéressant au [81](#) et votre seule alternative est de revenir au [135](#).

82

Vous voilà dans une [pièce](#) vide de 3 mètres sur 3, comportant deux portes (y compris celle par laquelle vous venez d'arriver). Bonne surprise : vous ne courez aucun risque de rencontrer un Monstre Errant.

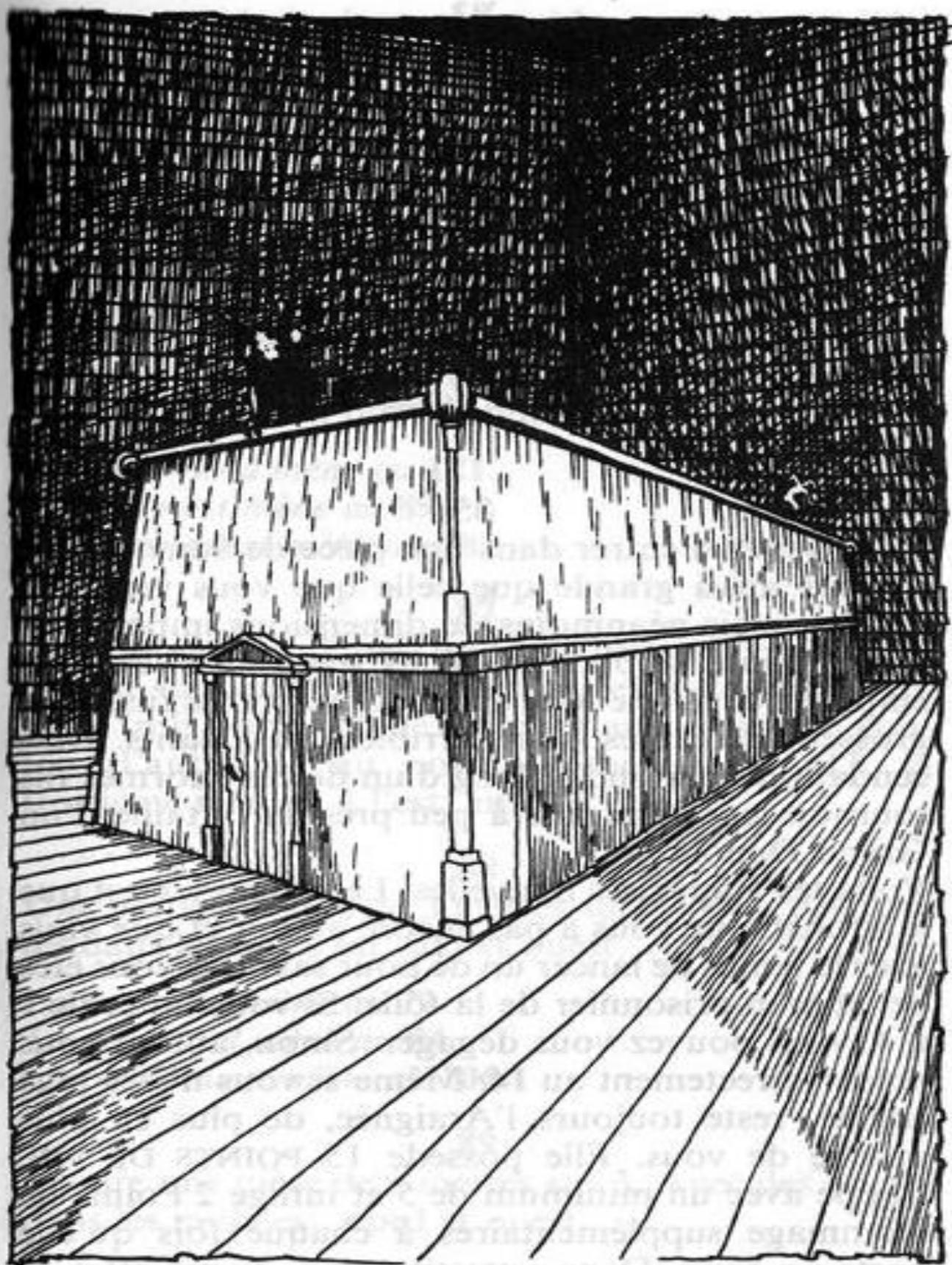
83

Encore une pièce de 3 mètres sur 3. Avec des portes dans les murs est, nord et ouest.

Prenez la porte est pour vous rendre au [129](#).

La porte nord mène au [118](#).

La porte ouest mène au [89](#).



81 *Une pièce à l'intérieur d'une pièce et ses gardes vigilants.*

84

Encore une autre pièce de 3 mètres sur 3. Avec des portes dans les murs est, nord et ouest.

La porte est mène au [98](#),
la porte nord au [88](#)
et la porte ouest au [91](#).

85

Vous venez d'entrer dans une pièce de 9 mètres sur 12, pas aussi grande que celle que vous venez de quitter, mais néanmoins de dimensions imposantes et très haute de plafond. Vous venez aussi de vous empêtrer dans une toile d'araignée dont les fils, de la grosseur de câbles, sont terriblement gluants. Descendant du plafond le long d'un de ces énormes fils tournoie une Araignée à peu près de la taille d'un Grand Danois.

Voilà les mauvaises nouvelles. Les bonnes, c'est que le Monstre ne vous a pas encore atteint et que vous avez le temps de lancer un dé pour savoir si vous êtes bel et bien prisonnier de la toile. Si vous faites de 1 à 4, vous pouvez vous dégager. Sinon, autant vous rendre directement au [14](#). Même si vous n'êtes plus englué, reste toujours l'Araignée, de plus en plus proche de vous. Elle possède 15 POINTS DE VIE, frappe avec un minimum de 5 et inflige 2 Points de Dommage supplémentaires à chaque fois qu'elle porte un coup. Dans cette situation, aucun effet de surprise de part et d'autre, car E. J., qui a très peur des araignées, infligera 1 Point de Dommage en moins en raison de son tremblement irrésistible.

Si vous êtes vainqueur, retournez au [65](#). Il y a peut- être un trésor caché dans cette pièce, mais vous ne pouvez pas la fouiller comme il serait nécessaire de le faire avec toutes ces toiles d'araignées qui n 'attendent que vous ! Si l'Araignée a raison de vous, rendez-vous au [14](#).

86

Encore une pièce de 3 mètres sur 3, avec des portes dans les murs est, nord et ouest. La porte nord mène au [121](#). La porte est mène au [89](#). La porte ouest mène au [98](#).

87

Très intéressant, Pip. Il y a, dans cette pièce, un escalier qui descend dans les profondeurs du [150](#). Il y a aussi trois portes, l'une donnant au sud sur un [couloir](#) , l'autre — au nord — menant au [113](#), la troisième menant à l'est, au [102](#).

88

Une nouvelle pièce de 3 mètres sur 3. Avec des portes dans les murs est, sud et ouest.

La porte est mène au [79](#)

La porte sud mène au [84](#).

La porte ouest mène au [106](#).

89

Encore une pièce de 3 mètres sur 3. Avec des portes dans les murs est, nord et ouest.

La porte nord mène au [93](#).

La porte est mène au [83](#).

La porte ouest mène au [86](#).

90

Enfin, voilà une pièce qui possède une issue. Cette salle mesure 15 mètres sur 6, et en son centre s'élève par ailleurs un étrange monticule. Mu par la curiosité, vous vous en approchez pour l'examiner, et vous le touchez légèrement du bout d'E. J. Fatale erreur. Vous venez de déranger une colonie de fourmis !

Lancez deux dés et multipliez le résultat obtenu par 10 pour savoir combien de ces insectes vous attaquent. Chacune des fourmis ne dispose que de 1 POINT DE VIE, mais elles sont très difficiles à toucher et il vous faut faire au minimum 8 pour les écraser. Les fourmis, de leur côté, mordent avec un 6 et infligent 1 Point de Dommage à chacune de leur morsure, et ce quels que soient les Points de Dommage indiqués par les dés. Si vous voulez essayer d'obtenir d'elles une Réaction Amicale, vous devez lancer les dés pour chaque fourmi séparément ; mieux vaut donc renoncer à cela ! Bien entendu, si vous transportez dans votre sac un Fourmilier Artificiel, il dévorera vingt fourmis chaque fois que vous remonterez son mécanisme, ce que vous pouvez faire en obtenant au minimum 6 en lançant deux dés.

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez soit revenir dans le [couloir](#), soit emprunter la porte qui se trouve à l'extrémité sud de la salle. Sinon, allez vite soigner au [14](#) les cruelles morsures que vous ont infligées les fourmis.

91

Encore une pièce de 3 mètres sur 3. Avec des portes dans les murs est, nord et ouest.

La porte est mène au [84](#).

La porte nord mène au [106](#).

La porte ouest mène au [129](#).



92

Vous venez d'entrer dans une Galerie des Glaces de 6 mètres de large et de 24 mètres de long. Dans un endroit pareil, il ne s'agit pas, bien sûr, de miroirs ordinaires. Tous sont déformants comme ceux que l'on voit dans les foires et qui vous renvoient l'image d'un nain ou celle d'un géant. Cependant, ils ne sont pas non plus tout à fait comme les miroirs des foires. En effet, les miroirs de foire sont drôles. Les reflets de ceux qui se trouvent devant vous sont féroces, cruels, vous montrent avec des traits grimaçants, hideux, distordus, bref répugnants à voir. En fait, ils vous donnent l'impression que vous êtes réellement difforme, repoussant, hargneux... — Des miroirs magiques, Pip ! s'exclame E. J. d'une voix étouffée par son fourreau. Ne te regarde surtout pas dedans !

Stupide épée — incapable de donner un bon conseil et, quand elle le fait, c'est trop tard. Vous êtes en train de regarder dans ces miroirs, Pip, et vous vous transformez peu à peu en une sorte d'affreux épouvantail. Lancez rapidement deux dés pour savoir si vous avez le pouvoir de détourner votre regard du miroir

Si vous faites de 2 à 6, vous vous rendez au [109](#). Si vous faites de 7 à 12, vous vous rendez au [130](#).

93

Encore une pièce de 3 mètres sur 3. Avec des portes dans les murs est, sud et ouest.

La porte sud mène au [89](#).

la porte est mène au [118](#).

La porte ouest mène au [121](#).

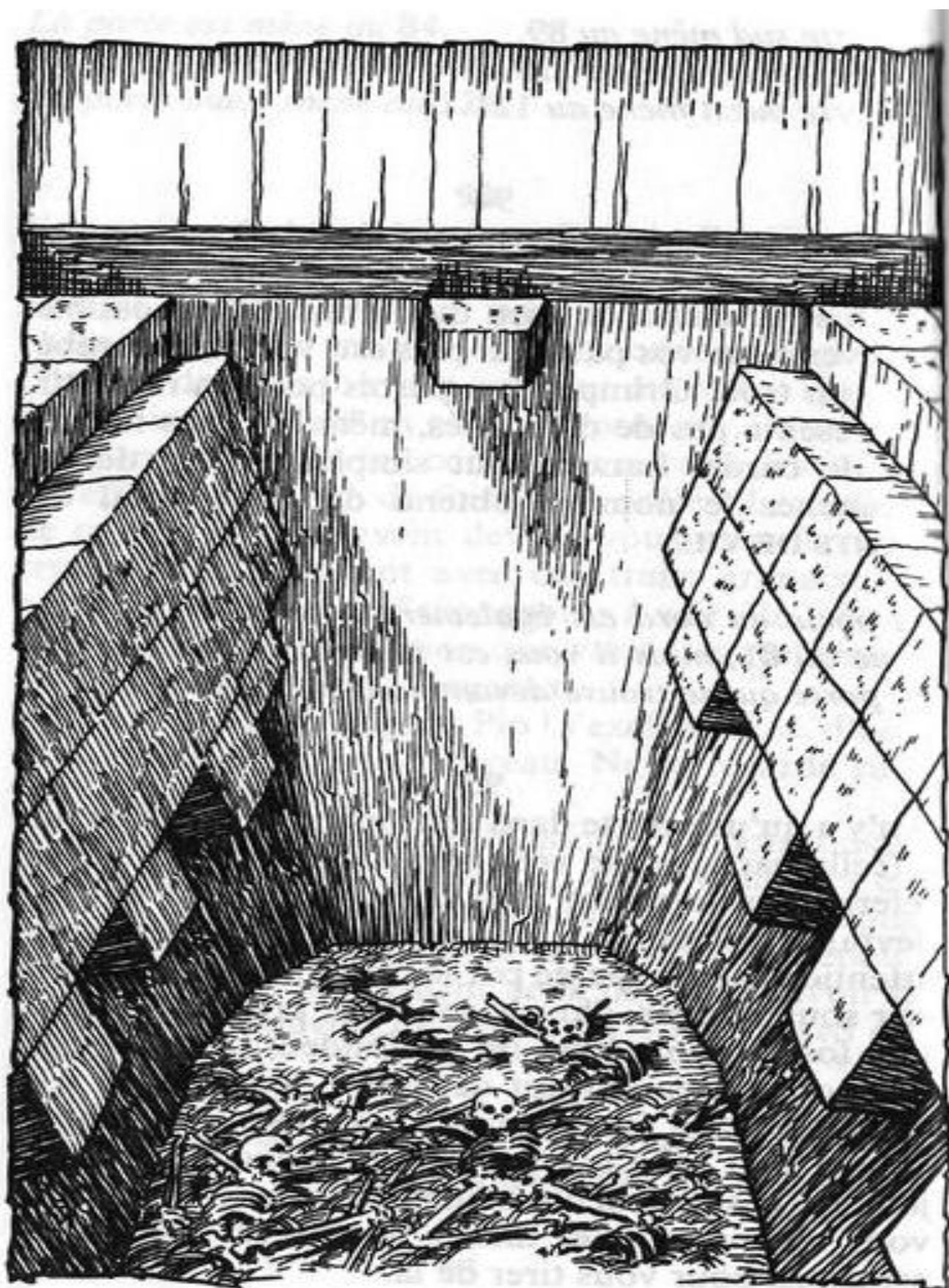
94

Vous venez d'entrer dans une pièce de 3 mètres sur 3 et la porte qui vous a permis d'y pénétrer se révèle être à sens unique, si bien qu'il vous est impossible de revenir sur vos pas. Qui plus est, vous êtes tombé dans un trou. Grimper aux parois pour en ressortir ne présente pas de difficultés, même si vous n'avez pas de corde. Lancez tout simplement un dé, et retranchez le nombre obtenu de votre total de points de vie.

La porte au nord est également à sens unique. Elle mène au 81, mais il vous est impossible de l'utiliser. La porte qui se trouve devant vous mène au [122](#).

95

Il n'y a qu'une porte dans cette pièce de 9 mètres sur 9 (celle par laquelle vous venez d'entrer), et elle se referme brutalement derrière vous. Ce détail ne devrait d'ailleurs pas trop vous perturber car votre attention est accaparée par le trou qui vient de s'ouvrir sous vos pas, dans le sol, vous précipitant dans une fosse de 6 mètres de profondeur. Déduisez le total obtenu en lançant deux fois deux dés de vos points de



95 *Le sol s'est ouvert sous vos pieds.*

vie (et rendez-vous au 14 si cette chute vous a tué), puis asseyez-vous au fond de la fosse jonchée des ossements blanchis des aventuriers qui vous ont précédé, et tâchez de trouver un moyen astucieux pour vous tirer de là. En essayant, par exemple, de grimper sans corde. Dans ce cas, lancez deux dés. Si vous obtenez 11 ou 12, vous parviendrez sain et sauf au sommet. Pour tout autre résultat, vous faites une nouvelle chute. lancez alors deux fois deux dés, et... mais vous commencez à avoir l'habitude !

En Vous servant, par exemple, d'une corde si vous en avez une. Pour ce faire, lancez deux dés. Si vous faites de 2 à 10, vous parvenez à vous extraire de la fosse ; si vous faites 11 ou 12, vous tombez, et... mais vous savez par cœur ce que vous avez à faire, n'est-ce pas ?

SI vous ressortez sain et sauf de ce piège, vous pouvez vous en aller par la [porte](#). Sinon, bienvenue au [14](#)

96

AAaaaaaarrrrrrrrrrrrrrrgggggggggghlihhhhhhhhbong !

C'est à peu près le bruit que vous venez de faire en tombant au fond d'un trou, Pip. Cette pièce de 12 mètres sur 6 n'est qu'une énorme fosse. Et profonde aussi, si l'on en juge par le temps que vous avez mis pour en atteindre le fond. Retranchez tout de suite la moitié des POINTS DE VIE qui vous restent, époussetez-vous et essayez d'étudier calmement la situation.

Assez pour le calme. Vous pouvez vous laisser gagner par la panique, car la situation n'est guère brillante : à moins que vous ne disposiez de crampons d'escalade, d'une corde et d'un marteau, vous ne sortirez pas de ce trou. (Vous pouvez, bien sûr, tenter d'utiliser un Sortilège AIP si vous êtes prêt à perdre la moitié des POINTS DE VIE qui vous restent, car vous vous trouvez incontestablement dans un lieu clos.)

En admettant que vous parveniez à vous sortir de là, vous pouvez partir par les [portes](#) est ou ouest. Dans le cas contraire, allez droit au [14](#).

97

Dans chacun des murs de cette petite pièce de 3 mètres sur 3 s'ouvre une porte. Il y règne aussi une curieuse odeur où se mêlent des relents de frites et de poisson.

Bien que cette pièce semble vide, vous examinez avec soin les moindres recoins et finissez par découvrir, dans une crevasse du sol, un grillon occupé — étrange occupation en vérité — à faire frire un poisson pour son dîner (un très petit poisson, plutôt du plancton, car l'appétit des grillons est des plus modestes).

Si vous avez un Cliquet sur vous, rendez-vous au [68](#). Sinon, vous pouvez ouvrir au choix l'une des quatre [portes](#), étant entendu que le grillon ne va certainement pas prendre le risque d'attaquer une créature de votre taille.

98

Encore une pièce de 3 mètres sur 3. Avec des portes dans les murs est, nord et ouest.

La porte est mène au [86](#).

La porte nord mène au [79](#).

La porte ouest mène au [84](#).

99

Vous venez d'entrer dans une pièce de 3 mètres sur 3 et, la porte derrière vous ne pouvant s'ouvrir que d'un côté, il vous est impossible de faire demi-tour. Qui plus est, vous êtes tombé dans un trou. Grimper aux parois pour en ressortir ne présente pas de difficultés, même si vous n'avez pas de corde, mais vous perdez pour cela un nombre de points de vie équivalant au résultat obtenu en lançant deux dés.

La porte nord est également à sens unique et ramène au [81](#), mais vous pouvez l'utiliser pour entrer à nouveau dans la pièce. La porte qui se trouve devant vous mène au [119](#).

100

Il y a une vieille petite dame ici, Pip. Elle est assise dans un rocking-chair au milieu de cette pièce — de 9 mètres sur 9 aux murs de pierre —, ses vieux petits pieds posés sur un coffre de marin, une longue bande de laine tricotée lui tombant des genoux jusqu'à terre. (A en juger par sa longueur, elle doit être en train de tricoter une écharpe, à moins qu'elle n'ait oublié de s'arrêter en voulant tricoter autre chose.) A votre arrivée, elle lève les yeux sur vous, vous dévisageant d'un regard de myope par-dessus ses lunettes cerclées d'or à double foyer.

Bonjour, jeune étranger, dit-elle d'une voix chevrotante. Qui êtes-vous donc ?

Je suis Pip l'Aventurier, envoyé ici par le roi Arthur et son sage conseiller, l'enchanteur Merlin, pour fermer les Portes du Sinistre Royaume des Morts et débarrasser du même coup le royaume des émanations néfastes qui l'empoisonnent, répondez- vous sans reprendre votre respiration. Puis, vous rappelant que vous n'avez pas été présenté, vous ajoutez poliment :

Puis-je avoir l'honneur d'apprendre qui vous êtes, madame ?

Je suis la Vieille Petite Monstresse, répond l'ancêtre. Et j'ai le devoir de garder ce coffre qui contient des choses de grande valeur. Je suppose qu'étant aventurier vous allez chercher à le voler, n'est-ce pas ?

Oh non, madame, protestez-vous. Pas le moins du monde. Une idée pareille ne m'effleurerait même pas.

Même s'il contenait la Clef des Portes du Royaume des Morts? s'enquiert la Vieille Petite Monstresse d'un ton insidieux.

Ah, ah, que les choses se corsent !

Ce coffre contient la Clef? demandez-vous avec curiosité.

Ne comptez pas sur moi pour vous le dire, rétorque la Vieille Petite Monstresse d'un air buté. Maintenant, vous voilà obligé d'essayer de voler le coffre. Venez-y donc. Il y a des siècles que je n'ai pas connu une bonne bagarre.

Sur quoi, elle sort de sous son tricot un solide rouleau à pâtisserie, et bondit de son fauteuil en criant :

Banzaï !!!

Les temps de la chevalerie sont loin. Apparemment, dans cette contrée, on en ignore les règles les plus élémentaires. Mais vous êtes mis devant le fait accompli et l'avenir immédiat n'est pas rose car ce redoutable rouleau à pâtisserie inflige 3 Points de Dommage supplémentaires. Au premier assaut, il suffit à la Vieille Petite Monstresse de faire 3 pour vous toucher. Mais, ensuite, il lui faudra faire un 6 en raison de sa mauvaise vue. Elle possède 50 POINTS DE vie et vous assommera jusqu'à ce que mort s'ensuive, si elle le peut.

SI vous vous tirez de ce mauvais pas, vous pouvez vous rendre au [136](#) pour ouvrir le coffre. Sinon, vous n'avez qu'à aller réfléchir sur la dureté des temps au [14](#).

101

Le Gnome avance une main squelettique et agite la cloche qui retentit d'un son délicat et cristallin.

Et voilà, dit-il sèchement. Je vous avais prévenu. Mais prévenu de quoi ? Peut-être son avertissement a-t-il un rapport avec cette forme massive dont les contours se précisent progressivement dans un coin de la pièce. Tout d'abord, on aurait dit une spirale de fumée mais, peu à peu, elle a pris l'aspect d'un géant barbu et enturbanné, torse nu, à la peau verte et armé d'un cimenterre. Cela ressemble à une sorte de



101 *Un être herculéen apparaît dans le coin de la pièce.*

croisement entre Sinbad le Marin et Tarzan et, avec votre chance, cela est probablement un Djinn.

Encore un aventurier à sabrer, maître ? demande le Djinn au Gnome.

Exactement, répond le Gnome. Le sabrer, le hacher, le massacrer et jeter ses morceaux aux corbeaux en s'assurant que tout ce qui est or, armes, articles magiques ou autres valeurs aura été récupéré pour être déposé dans le Sanctuaire du Trésor de notre chef.

Eh là, une seconde... protestez-vous en levant les mains d'un geste horrifié.

Car c'est bien vous que l'on se propose de sabrer, de hacher, de massacrer. Non que vous soyez réellement effrayé, mais ce Djinn donne bien l'impression de posséder au bas mot un million de points de vie et il est vital pour vous d'éviter un combat avec lui.

Par malheur, vous êtes largement dépassé par les événements. Il est douteux que vous puissiez tuer le Djinn (ou même le Gnome, tout bien considéré). Un seul détail présente de l'importance : à l'un des doigts de ces mains que vous tendez dans votre appréhension, portez-vous un Anneau sonore ?

Si vous portez un Anneau sonore que vous vous êtes procuré dans une aventure précédente de la Quête du Graal, rendez-vous au 127. Si vous n'avez pas d'Anneau sonore, alors vous êtes dans un sale pétrin. Le Gnome dispose de 20 POINTS DE VIE et possède une dague cachée qui peut infliger 5 Points de Dommages supplémentaires, car elle est faite du plus pur acier de Sheffield et, de surcroît, est légèrement empoisonnée. Le Gnome est un combattant médiocre, et il lui faut faire au minimum 8 pour toucher son adversaire. Le Djinn, s'il n'a pas un million de POINTS DE VIE, en possède néanmoins 100. De plus, il fait mouche avec un 5, et inflige 3 Points de Dommages supplémentaires avec son cimeterre. Ni l'un ni l'autre ne se laissera acheter. Vous n'avez donc pas d'autre ressource que de tenter de les tuer. Si vous y parvenez, vous pouvez repartir par la porte et revenir au [133](#), en vous estimant spécialement veinard. Sinon, transportez ce qui reste de vous au [14](#).

102

Enfin, il y a au moins deux portes permettant de sortir de cette pièce de 9 mètres sur 6 (trois en comptant celle par laquelle vous êtes entré), mais les bonnes nouvelles s'arrêtent là. Les mauvaises, c'est que la pièce est remplie de Douillis. L'ennui, avec les Douillis, c'est qu'ils n'ont pas du tout l'air dangereux. Les plus gros ne dépassent pas 7 ou 8 centimètres de long. Ils sont gros, avec une fourrure soyeuse et caressante. Ils sont aussi très affectueux. Très, très affectueux. Et tout aussi stupides. Un Douillis génial aurait un Q.I. de 1, s'il parvenait à compter jusque-là... Il est bien connu (du moins parmi les aventuriers) que le Douillis moyen cherche toujours à se pelotonner contre tout ce qui se trouve à proximité :

un autre Douillis, un être humain, un Tyrannosaure... n'importe quoi ! Ce qui explique peut-être leur rareté (celle des Douillis). Si un Douillis se pelotonne contre vous, rien

de plus agréable, mais s'ils sont plusieurs milliers à le faire en même temps, ils représentent un péril mortel car ils vous étouffent inmanquablement. Il y a précisément plusieurs milliers de Douillis dans cette pièce, au milieu de laquelle ils se tiennent tous pelotonnés les uns contre les autres. Ils tournent vers vous leurs regards affectueux, vous décochent des sourires affectueux, se trémoussent affectueusement à votre vue. Attention, Pip, ils commencent à avancer dans votre direction.

Les portes permettant de sortir de cette pièce mènent au [113](#), au [126](#) et au [87](#). Vous pouvez regagner le paragraphe où vous vous trouviez précédemment sans aucun problème (souvenez-vous simplement de claquer la porte). Si vous décidez de vous rendre ailleurs, vous devez lancer un dé pour chaque carré de 3 mètres qu'il vous faut franchir, afin de savoir si vous vous déplacez assez vite pour éviter d'être étouffé par les Douillis. Si vous faites de 1 à 4, vous vous en lirez sans ennui. Si vous faites 5 ou 6, rendez-vous donc au [14](#) pour essayer d'y reprendre votre souffle.

103

En garde, vieux fossile ! vous écriez-vous bravement, tout en vous précipitant sur le vieux fossile en question. A toi, maraud !

Et vous lui assenez le premier coup avec votre fidèle E.J., ce qui suffit peut-être à le tuer car il ne possède que 7 POINTS DE VIE.

Le vieux fossile est terriblement myope, si bien qu'il lui faut faire au minimum 8 pour vous toucher ; et les dents de sa fourche sont si émoussées qu'elle n'inflige pas d'autres Points de Dommage que ceux indiqués par les dés.

SI vous êtes vraiment malchanceux et qu'il vous tue, rendez-vous au [14](#). Si, ce qui est plus probable, vous en venez à bout, rendez-vous au [111](#).

104

Le coffre est ouvert et vous êtes intact. Il n'y avait pas de piège.

A l'intérieur se trouve une fiole contenant un liquide bleu qui, son bouchon de verre enlevé, répand une odeur de vieille chaussette. Il faut que vous preniez le risque d'y goûter si vous voulez en connaître l'effet. Mais, si vous le goûtez, peut-être ce liquide se révélera-t-il être un des poisons les plus violents existant sur terre, et qui vous enverra illico ad patres. C'est ce qui s'appelle le dilemme de Hobson, Pip. Vous pouvez goûter le liquide. Rendez-vous alors au [141](#). Mais vous pouvez également quitter cette pièce.

105

Le couloir se termine en passant sous une arche de pierre, et débouche dans une salle de 6 mètres sur 9. Face à vous se trouve une nouvelle arche d'où part un nouveau couloir. La salle semble vide, mais vous devez néanmoins lancer les dés pour vous assurer qu'aucun Monstre Errant se n'est tapi dans un recoin, avant de la traverser pour poursuivre votre chemin dans le [couloir](#).

106

Encore une pièce de 3 mètres sur 3. Avec des portes à l'est, au nord, au sud et à l'ouest.

La porte est mène au [88](#).

La porte nord mène au [144](#).

La porte ouest mène au [78](#).

La porte sud mène au [91](#).



107

Le coffre contient 150 Pièces d'Or et un parapluie. Du moins, un objet qui ressemble à un parapluie. Ou à une ombrelle, peut-être. L'un de ces grotesques engins bariolés comme on en voit sur les plages anglaises en été. A ceci près qu'il n'a pas de manche. Un instant, Pip. Ceci n'est pas un parapluie. C'est un boucher pliable et magique par-dessus le marché. Si vous l'utilisez durant un combat, il vous évitera d'être touché un coup sur trois, quel que soit le nombre de Points de Dommage infligés par ce coup. De plus, il est si léger qu'il ne diminuera en rien votre Vitesse, ce qui vous permet de l'ajouter sans hésiter au reste de votre équipement. Bonne trouvaille.

la seule porte de cette pièce vous ramène au couloir nord.

108

Cette salle a une forme si étrange — un peu comme un L renversé — que vous allez être obligé d'en calculer les dimensions vous-même. Il faut aussi que vous décidiez de

ce que vous allez faire des deux Golls, dont l'un a l'air plutôt coréen. Ils sont, selon leur habitude, en train de s'affairer autour d'une machine infernale dont un bon nombre de pièces est éparpillé sur le sol. La machine elle-même fonctionne à la vapeur (l'électricité ne sera inventée que dans plusieurs siècles), et comporte un énorme cadran avec une (lèche orientée sur cette inscription « EXPLOSION IMMINENTE ». A côté de ce cadran se trouve une manette poussée en avant sur la position "MARCHE"

Encore un problème épineux, Pip. Si ce Goll est aussi coréen qu'il le paraît, il est sans doute expert en karaté et capable de vous tuer d'un seul coup, même si vous êtes protégé par un mur de brique, ce qui n'est pas le cas.

Si jamais vous décidez de combattre les Golls immédiatement, sans tenir compte de leur machine infernale, elle risque d'exploser brusquement et vous avec elle.

Mais si vous décidez de vous en prendre d'abord à la machine, les deux Golls vous porteront chacun un coup sans qu'il vous soit possible de riposter.

Si vous décidez de relever la manette et de déconnecter la machine, encaissez les coups qui vous sont destinés et, s'ils ne vous tuent pas, rendez-vous au [137](#). Si vous décidez de commencer par combattre les Golls, rendez-vous au [116](#)

109

Pas de chance, Pip, vos yeux sont rivés à ce miroir comme un anatife à la coque d'un bateau. Et puisque même le 14 vaut mieux pour vous que la créature hideuse que vous êtes en train de devenir, rendez-vous donc sans attendre au [14](#).

110

Lancez les dés pour savoir si un Monstre Errant ne se cache pas dans cette antichambre de 3 mètres sur 3. Si le total obtenu ne vous annonce pas la présence de Monstres, ou si vous êtes vainqueur en cas de combat, vous pouvez ouvrir n'importe laquelle des [3 portes](#).

111

Bravo ! Quel combat ! (même s'il a manqué quelque peu de panache). Vous avez bravement massacré le vieux cornichon à la fourche. Maintenant, voyons comment vous vous débrouillez avec quatre de ses plantes vertes qui semblent avoir mal pris votre intervention, et qui s'extirpent de leurs pots avec leurs feuilles agressivement hérissées.

En vérité, ces Plantes ne sont pas aussi faciles à maîtriser qu'il y paraît. Chacune possède 12 POINTS DE VIE et vous atteint en faisant au minimum 5. Mais les seuls Points de Dommage qu'elles peuvent vous infliger sont ceux indiqués par les dés puisqu'elles n'ont pas d'armes. Cependant, la première plante est vénéneuse. Et elle vous tuera net si elle vous touche trois fois de suite. Si vous parvenez à vous défaire de ces horribles végétaux, vous pouvez revenir au [80](#) par la porte secrète, étant donné que cette pièce ne possède aucune autre issue. Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [14](#)

112

Courage, princesse, j'arrive ! vous écriez-vous bravement en dégainant E.J. et en exécutant un bond en avant du style le plus héroïque.

Hé... une seconde ! proteste E.J. Pour moi, ce n'est pas du tout une princesse... Elle m'a tout l'air d'une carotte vampire.

Exactement ce que je vous ai dit, fait calmement observer l'homme. Vous devriez écouter votre épée. elle me paraît pleine de bon sens.

Mais je suis une princesse ! gémit la carotte, vous ne pouvez pas me laisser dévorer comme ça ! Vous hésitez, la peu enthousiaste E.J. pointée vers la gorge de l'homme.

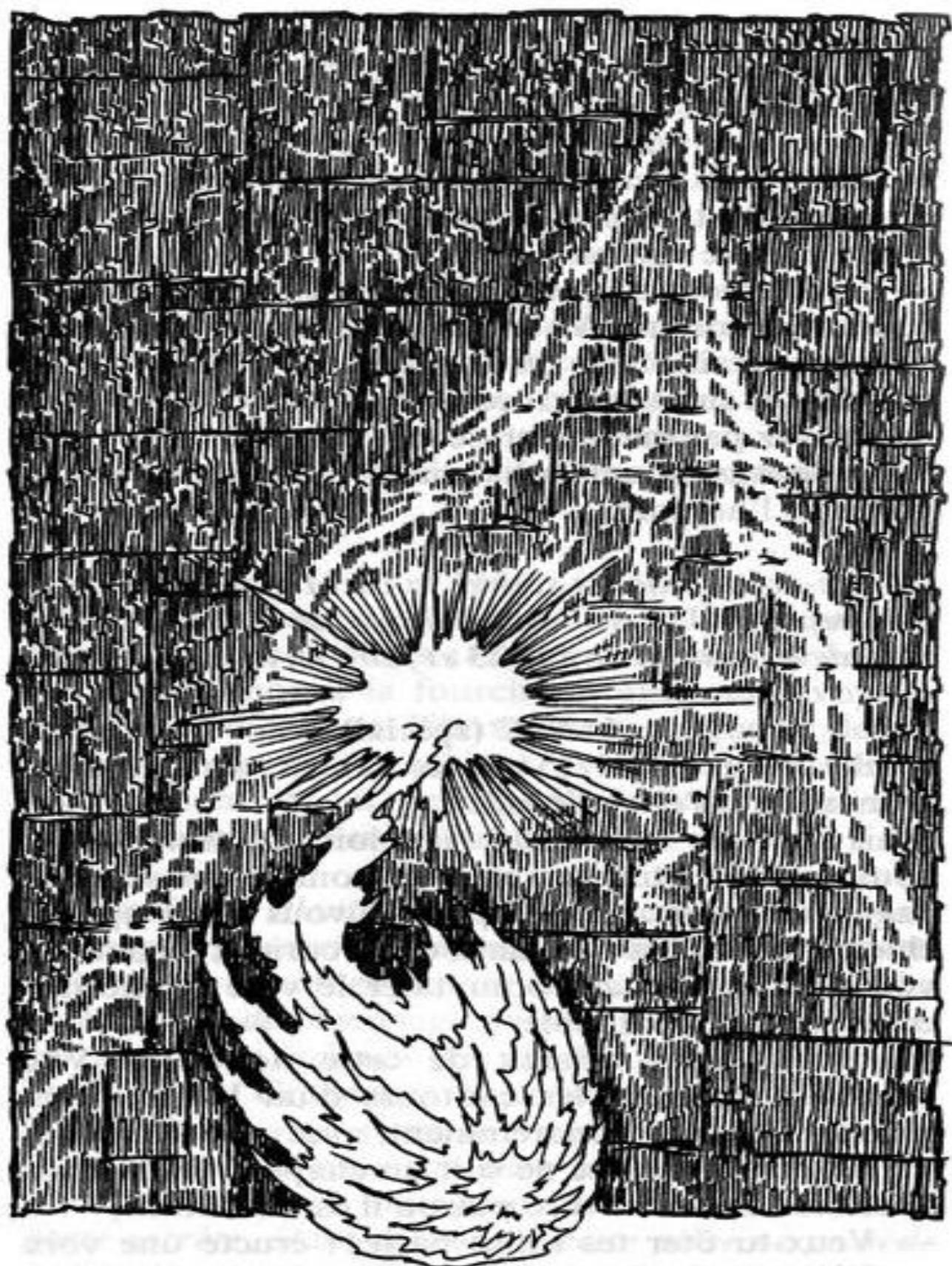
Voulez-vous toujours sauver la carotte en dépit de ce que pense E.J. ? Si oui, rendez-vous au [145](#). Sinon, vous devez retourner au [123](#) et faire un nouveau choix.

113 *C (spécial)

Quelle vaste salle! 15 mètres sur 18, au bas mot. Dommage qu'elle soit vide. Mais l'est-elle vraiment ? Non loin du mur nord il vous semble distinguer, en effet, comme une sorte de vague vibration. Le temps que vous vous approchiez, il n'y a plus rien mais, étant curieux de nature, vous tendez la main pour tâter le vide où flottait cette ombre impalpable.

Allez-vous être satisfait de cette nouvelle ? Vos doigts rencontrent les contours d'un homme très grand, et maigre apparemment, avec une tête pointue. (A moins que ce ne soit un chapeau pointu : la chose est difficile à dire puisqu'il est invisible !)

Veux-tu ôter tes sales pattes ! éructe une voix parfaitement hargneuse venant du néant. Parfaitement hargneuse et curieusement familière. Si vous ne l'aviez pas tué



113 *Une boule de feu surgie du néant vous siffle
à l'oreille.*

lors de votre première aventure (comme c'est loin, tout ça !), vous pourriez croire que vous avez reconnu la voix de l'Abominable Sorcier Ansalom.

Vous faites un bond en arrière et tirez votre fidèle épée.

— Montrez-vous donc, messire ! lancez-vous d'un ton de défi. Ou je vais être obligé de vous trouer la peau.

Vous n'obtenez, pour toute réponse, qu'un ricanement tandis qu'une Boule de Feu surgit du néant — comme la voix — et vous frôle l'oreille en sifflant. Il ne s'agit peut-être pas de feu le sorcier Ansalom mais, en tout cas, vous avez bien affaire à un magicien invisible. Et de très mauvaise humeur ! La seule façon d'éviter le combat avec un sorcier est de le corrompre. Mais il n'acceptera qu'un don d'ordre magique. S'il n'y en a aucun dont vous souhaitiez vous séparer, alors il faut vous préparer au combat.

Le sorcier invisible possède 40 POINTS DE VIE. Il n'utilise pas d'armes mais il connaît tous les sortilèges figurant dans le PREMIER LIVRE DE SORTILÈGES DE PIP, et s'en servira certainement jusqu'à épuisement de ses POINTS DE VIE. Cependant, il ne lui reste pas de Boules de Feu et ses éclairs de Doigt de Feu sont de qualité si médiocre qu'ils n'infligent que 2 Points de Dommage.

Si le sorcier vous tue, rendez-vous au [14](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [142](#).

114

La porte, derrière vous, s'ouvre à la volée. L'homme et la carotte se ruent en avant sans hésitation, franchissant en trombe l'autre porte, débouchent dans le couloir et filent aussi vite que les jambes de l'homme peuvent le porter. Vous pivotez sur vous-même et vous trouvez face à une créature trapue ressemblant à un crapaud, haute d'environ 1,50 mètre, et large de 1,80 mètre. Cette créature est armée d'un gourdin qui inflige 3 Points de Dommage supplémentaires. Elle frappe avec un 6, et dispose de 50 POINTS DE VIE. Détail annexe : elle déteste les joueurs de xylophone.

Si vous survivez à ce combat avec l'amphitêrien, vous pouvez prendre la porte menant au [92](#) ou l'autre porte donnant dans le [couloir](#).

Sinon, vous pouvez vous rendre au [14](#) avec votre xylophone.

115

Il y a un coffre dans cette pièce. Un coffre en chêne avec des ferrures en cuivre. Vous voulez l'ouvrir ? Alors lancez deux dés. Si vous faites de 2 à 6, rendez-vous au [73](#) ; de 7 à 12, rendez-vous au [134](#). Si vous préférez ne pas tenter de l'ouvrir, vous pouvez sortir par la [porte](#) que vous avez franchie pour entrer.

116

BOUM!

La machine infernale a sauté. Les deux Golls vont vous accompagner au [14](#) mais, heureusement, ils seront archi-morts et incapables de vous causer le moindre ennui. Vous de même d'ailleurs.

117

Vous venez de pénétrer dans une pièce de 3 mètres sur 3, et la porte derrière vous ne s'ouvrant que d'un côté, inutile d'essayer de repartir par là. De plus, vous êtes au fond d'un trou. Vous pouvez en ressortir sans difficulté, même si vous n'avez pas de corde, mais vous perdez pour ce faire autant de POINTS DE VIE que vous obtiendrez de points en lançant un dé.

La porte au nord est également à sens unique. Elle mène au [81](#), mais vous ne pouvez l'emprunter pour entrer à nouveau dans la salle. La porte qui se trouve devant vous mène au [94](#).

118

Encore une pièce de 3 mètres sur 3. Avec des portes dans les murs sud, ouest et est.

La porte est mène au [78](#).

La porte sud mène au [83](#).

La porte ouest mène au [93](#).

119

Curieux, vous n'êtes pas tombé dans un trou...

Mais vous avez été téléporté au [87](#), ce qui ne vaut peut-être guère mieux... A moins que...

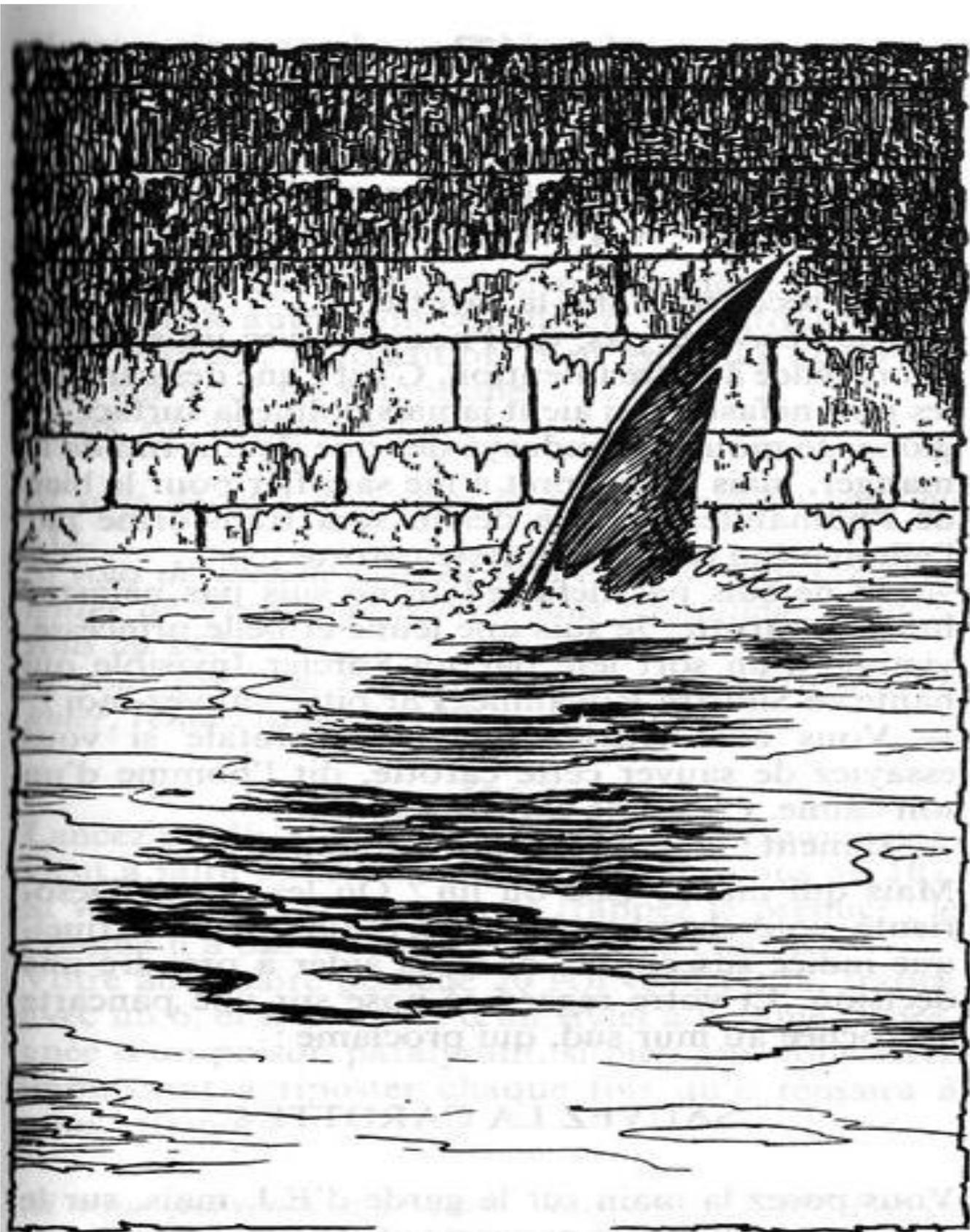
120

Danger. Il y a un requin dans les parages, Pip. Vous venez de le découvrir en tombant dans le bassin qui occupe toute la superficie de cette étrange pièce. Plusieurs problèmes intéressants se posent d'ailleurs à vous, Pip.

Mais, avant tout, lancez un dé pour voir si vous vous noyez. Si vous faites 1, 2 ou 3, votre compte est bon (vous allez droit au [14](#)). Sinon bravo : vous savez nager !

Maintenant, lancez un dé pour savoir si vous gelez, car l'eau est glaciale. Si vous faites 1 ou 2, c'est réglé (au [14](#)). Pour tout autre résultat, vous vous en tirez encore.

Enfin, voyons si vous pouvez venir à bout du Requin. Il possède 20 POINTS DE VIE, frappe en faisant 5 au minimum ; la moindre de ses morsures vous déchiquette et vous inflige 4 Points de Dommage supplémentaires. Si vous tuez le requin, n'oubliez pas de lui arracher les dents qui, réduites en poudre, vous fourniront un puissant contrepoison.



120 *Un requin nage dans cette eau.*

Revenez maintenant au [97](#), et ouvrez une nouvelle porte.

121

Encore une pièce de 3 mètres sur 3, avec des portes à l'est, au sud et à l'ouest. La porte sud mène au [86](#). La porte est mène au [93](#). La porte ouest mène au [79](#).

122

Vous venez d'entrer dans une pièce de 3 mètres sur 3, et la porte que vous venez de franchir ne s'ouvrant que d'un côté, inutile d'essayer de revenir sur vos pas. De plus, vous êtes tombé dans un trou. Vous pouvez en ressortir sans peine, même si vous n'avez pas de corde, mais vous perdrez pour cela autant de POINTS DE VIE que vous obtiendrez de points en lançant 1 dé.

La porte nord est également à sens unique : elle mène au [81](#), mais vous ne pouvez pas l'ouvrir pour entrer à nouveau dans la pièce.

La porte qui se trouve devant vous mène au [131](#).

123

Il y a devant vous un homme qui est en train de manger un végétal.

Et ce végétal est une carotte qui crie au secours. Plus vous vous engagez profondément dans ce Sinistre Royaume, plus ce qui s'y passe vous paraît démentiel.

Au secours ! hurle la carotte.

Ne l'écoutez pas, dit l'homme avec un signe de connivence à votre intention. c est l une des carottes les plus néfastes qui aient jamais pollué la surface du globe. Je mourrai foudroyé dès que j'aurai fini de la manger, mais je suis prêt à me sacrifier pour le bien de l'humanité, dont le destin sera transformé par l'élimination de cette funeste carotte.

Je ne suis pas néfaste ! Je ne suis pas néfaste ! hurle la carotte. Je suis une jeune et belle princesse, victime d'un sort jeté par un Sorcier Invisible qui hante ce Sinistre Royaume. Par pitié, sauvez-moi !

Vous commettriez une erreur fatale si vous essayiez de sauver cette carotte, dit l'homme d'un ton calme. C'est une carotte vampire.

Il ment ! crie la carotte au désespoir.

Mais qui ment ? Elle ou lui ? Ou les deux ! Désorienté, vous cherchez des yeux, autour de vous, quelque indice susceptible de vous aider à prendre une décision. Et votre regard se pose sur une pancarte accrochée au mur sud, qui proclame :

SAUVEZ LA CAROTTE !

Vous posez la main sur le garde d'E.J. mais, sur le mur ouest, une autre pancarte attire votre attention :

NE SAUVEZ PAS LA CAROTTE !

Votre main retombe, irrésolue. Vous jetez un coup d'œil au-dessus de vous ; sur une énorme affiche collée au plafond est écrit :

JOUEZ DU XYLOPHONE !

Ce qui semble une injonction aussi logique que n'importe quelle autre dans cet univers de loufoquerie où vous évoluez, à condition bien entendu que vous ayez sur vous un xylophone. Alors, qu'allez-vous faire ?

Si vous décidez de sauver la carotte, rendez-vous au [112](#)

Si vous décidez de vous désintéresser de l'affaire pour tenter de trouver un endroit plus catholique, rendez-vous au [143](#).

Si vous avez un xylophone sur vous et l'envie d'en Jouer, rendez-vous au [149](#).

124

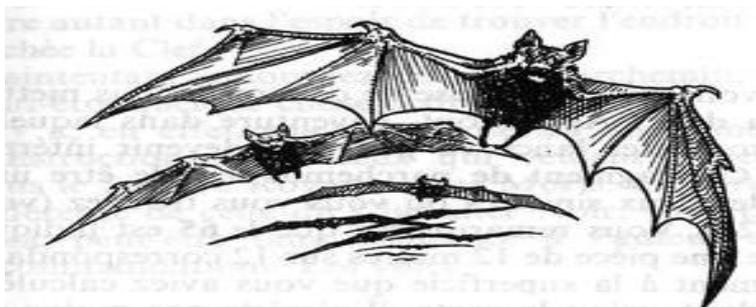
Lancez un dé. Si vous faites de 1 à 3, le Gnome parvient à faire sonner sa cloche. Rendez-vous au [101](#). Si vous faites de 4 à 6, vous frappez le premier ; le Gnome n'a pas le temps d'utiliser sa cloche. Votre adversaire possède 20 POINTS DE VIE, frappe avec un 6, et il est armé d'un stylet à la lame imprégnée d'un poison paralysant, si bien que vous serez impuissant à riposter chaque fois qu'il réussira à vous atteindre.

Si vous parvenez à le tuer, vous trouvez 100 Pièces d'Or dans son coffre, mais pas d'autre trésor. Vous pourrez alors sortir par la porte et revenir au [133](#). S'il vous tue, direction le [14](#).

125

Cette pièce de 3 mètres sur 9 est vide, à l'exception d'un tas de paille sur lequel reposent un crâne et quelques ossements humains épars. Il n'y a pas d'autre porte que celle par laquelle vous êtes entré. Il semble que ces débris de squelette soient ceux d'un aventurier tel que vous. Espérons que vous ne finirez pas comme lui. Si vous fouillez dans la paille, vous y trouverez 10 Pièces d'Or, ce qui n'est pas négligeable (ce n'est pas le pactole, mais c'est mieux que rien).

Revenez au [65](#).



126

A peine avez-vous franchi le seuil de cette immense pièce que la porte se referme en claquant derrière vous !

Et se verrouille !

Vous pouvez toujours gaspiller quelques POINTS DE VIE en utilisant le Sortilège SIP, mais si vous vous abstenez, vous êtes confronté à un problème complexe et singulier. Il y a cinq Bota-Botas dans cette pièce, noirs, luisants, menaçants, dont ils occupent les cinq carrés les plus au sud.

Comme tous les Bota-Botas du monde, ils se déplacent tous ensemble, carré après carré en direction du nord. Selon une tradition ancienne, si un groupe de Bota-Botas parvient à exécuter six mouvements en avant, ils auront accumulé assez d'énergie pour lancer leur cri de guerre mortel « BOTA-BOTA ! » qui tue instantanément toute créature à portée de voix. Heureusement, ils n'ont pas d'autre moyen d'attaque, si bien que vous pouvez les mettre en pièces à volonté sans subir de contre-attaque. Malheureusement, il suffit d'un Bota-Bota pour pousser le cri de guerre. Et vous voilà mort sur-le-champs.

Accrochés au mur derrière les Bota-Botas alignés, pendent une clef et un parchemin. Les Bota-Botas avancent tous d'une case pendant que vous frappez un coup. Chacun possède 5 POINTS DE VIE et n'est donc pas très difficile à tuer, mais il faut vous montrer d'une redoutable efficacité, si vous voulez les liquider tous les cinq avant que l'un d'eux ait atteint le sixième carré.

Si vous décidez d'essayer de forcer la serrure pour fouiller cet endroit avant que les Bota-Botas aient fait leurs 6 mouvements, et si vous réussissez, rendez vous au [102](#).

Si un Bota-Bota parvient à la sixième case, et donc pousse son cri de guerre, rendez-vous au [14](#). Si vous vous débarrassez de tous les Bota-Botas avant qu'un seul n'ait pu crier, rendez-vous au [146](#).

127

Attention, Maître, prévient le Djinn, stupéfait. Il porte un... un Anneau sonore !

Un Anneau sonore ! répète le Gnome en pâlisant.

Oui, un Anneau sonore ! rugissez-vous en vous demandant à quoi rime cette comédie, mais cependant prêt à profiter d'un revirement inattendu du destin en votre faveur. Alors numérotez vos abattis, tous les deux !

Pas le terrible Anneau sonore ! glapit le Gnome en tirant de sa manche sa dague empoisonnée et en essayant sans succès de se poignarder lui-même dans le dos.

Je suis ton esclave obéissant, dit le Djinn en s'inclinant profondément devant vous. Que tous tes vœux soient exaucés, porteur de l'Anneau sonore.

Vous ne vous payez pas ma tête? demandez- vous, un peu interloqué.

Jamais, jamais, O tout puissant, dit le Djinn. Dois-je écraser cet avorton de Gnome, mon ancien Maître, en témoignage de soumission ?

Vous acquiescez avec enthousiasme, étant un aventurier assoiffé de sang, mais il est trop tard car le Gnome s'est sauvé hors de la pièce en hurlant, passant au 133 pour ensuite disparaître dans l'obscurité du couloir sans fin.

Vous êtes réellement mon esclave à partir de maintenant ? demandez-vous avec curiosité.

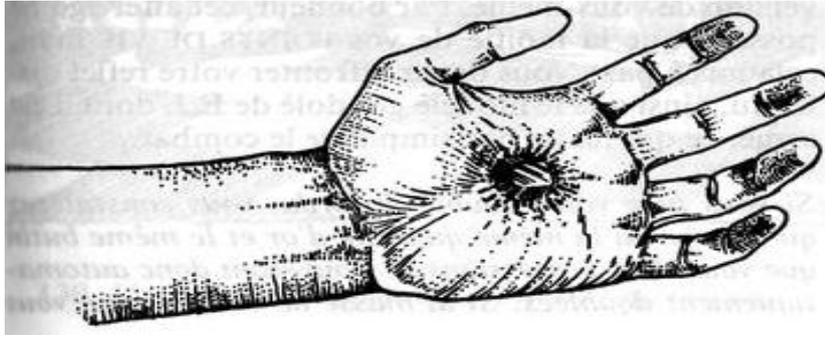
Assurément, ô le plus grand parmi les plus grands. Et, de plus, je te serai précieux car, chaque fois que tu trouveras en difficulté, tu n'auras qu'à m'appeler en frottant l'Anneau sonore. J'apparaîtrai alors pour combattre les monstres à ta place. Je dispose de 100 points de vie, j'atteins l'ennemi avec un 5 et inflige 3 Points de Dommage supplémentaires avec ce cimenterre. Le seul ennui, c'est que mon syndicat ne me permet pas de combattre plus de trois fois au cours d'une aventure. Cependant, tant que tu garderas l'Anneau sonore, je t'accompagnerai, invisible, dans tes futures aventures. De plus, je ne peux pas être réellement tué. Donc, même si je perds tous mes points de vie, cela ne n'empêchera de combattre que jusqu'au moment où tu me rappelleras. A condition que tu ne me rappelles pas plus de trois fois au cours d'une aventure.

Voilà un auxiliaire inespéré, Pip. Tandis que le Djinn disparaît (jusqu'à ce que vous décidiez de le rappeler avec votre Anneau sonore), vous pouvez repasser par la porte menant au [133](#) et reprendre de là votre chemin.

128

Oh, non : c'est une émeraude maudite ! Vous pouvez le constater à l'instant même où vous la déposez au creux de votre petite main avide. Affolé, vous essayez de la jeter à terre, mais l'émeraude ne bouge pas de votre paume. Quand on ramasse une pierre maudite, elle vous colle à la peau pour la vie, qui ne va peut-être d'ailleurs pas durer bien longtemps car la pierre annulera dès à présent 4 Points de Dommage de tous ceux que vous pourrez infliger au cours de chacun des combats que vous aurez à livrer dans l'avenir.

Il ne vous reste plus maintenant qu'à regagner le couloir par lequel vous êtes arrivé au [70](#).



129

En dépit de l'aspect du plan, vous vous trouvez dans une pièce de 3 mètres sur 3, comportant des portes au nord, à l'ouest et à l'est.

La porte est ramène au [couloir](#).

La porte nord mène au [78](#).

La porte ouest mène au [83](#).

130****C

Allons, un peu de volonté ! Avec un effort surhumain, vous détachez votre regard du miroir déformant et vous constatez, à votre vif soulagement, que votre corps, peu à peu, se détord, se déplisse, se redresse jusqu'à ce que vous soyez redevenu le bel Adonis, l'athlète complet que vous avez toujours

Le seul problème, c'est que la Chose est en train de sortir du miroir dans lequel vous vous regardiez. C'est la version tordue, plissée, difforme de vous-même que vous contempriez tout à l'heure. Et ce Pip-là, qui partage votre passion de l'or, n'hésitera pas devant une offre à quatre étoiles. Mais jamais vous n'obtiendrez de lui une Réaction Amicale. Dans cette situation, Pip, vous n'avez pas le choix. Il faut vous battre. Vous battre contre cette horrible version de vous-même. Par bonheur, cet alter ego ne possède que la moitié de vos POINTS DE VIE mais, cela mis à part, vous devez affronter votre reflet distordu, ainsi que le modèle gondolé de E.J. dont il est armé, ce qui ne va pas simplifier le combat.

Si vous tuez votre double distordu, vous constaterez qu'il a sur lui la même quantité d'or et le même butin que vous. Vos possessions se trouveront donc automatiquement doublées. Si la masse de ce trésor ne vous encombre pas trop, vous pourrez, courbé sous le poids, franchir la porte sud vers le [123](#) ou la porte ouest vers le [77](#), à moins que vous ne preniez le [couloir](#) qui se trouve au nord de la porte ouest. Si vous vous tuez vous-même (c'est-à-dire si votre moi réel se fait tuer par votre moi tordu), l'un de vous deux n'a plus qu'à se rendre au [14](#).



130 *Un être atrocement déformé sort du miroir.*

131

Vous venez d'entrer dans une pièce de 3 mètres sur 3 et, la porte derrière vous étant à sens unique, vous ne pouvez revenir sur vos pas. De plus, vous êtes tombé dans un trou. Vous pouvez en ressortir sans peine, même si vous n'avez pas de corde, mais vous perdez autant de POINTS DE VIE que le résultat obtenu en lançant deux dés.

La porte nord est également à sens unique : elle mène au [81](#), mais vous ne pouvez l'emprunter pour pénétrer à nouveau dans cette salle. La porte qui se trouve devant vous mène au [99](#).

132

C'que tu fricotes donc par ici, jeune aventurier ? demande le vieux fossile en reposant avec précaution sa fourche en raison de son dos fragile.

Je suis à la recherche du chemin qui me permettra d'aller fermer à jamais les Portes du Sinistre Royaume, honorable vieux fossile, déclamez-vous poliment.

Ah, dame, ma foi, c'est qu'ils sont tous après ! T'aimes t'y les plantes vertes ?

Dame, répondez-vous (ce qu'il considère à raison comme une réponse affirmative).

Moi, itou. Rien de plus gentil, les plantes vertes ; si on les asticote pas. C'est pas comme les gens.

dame, non. Ni comme les monstres. Alors, comme ça tu veux fermer les Portes ?

Dame... Je veux dire, oui.

— Pour ça, t'auras du mal, fiston. De la façon qu'elles sont gardées. Gardées par le Chevalier Noir en personne. Mais prends donc c'te flacon de mon tue-herbe breveté, et frottes-en ton épée. Ça te donnera le double en Points de Dommage au premier coup que tu donneras à un Monstre Végétal, et y en a assez dans le flacon pour trois applications,

Vous devez reconnaître que ce geste est généreux de sa part et que si jamais vous devez rencontrer des Monstres Végétaux, il vous a fait un cadeau précieux. Rangez avec soin le flacon dans votre sac, et retournez par la porte secrète au [80](#).

133***C

Cette pièce de 9 mètres sur 9 semble avoir servi dans le passé de salle de réception, encore que les restes de mobilier qui s'y trouvent soient en piteux état. Cependant, elle n'est pas tout à fait à l'abandon. Il y a deux gardes armés à la porte du mur sud et, si l'on y regarde de plus près, on comprend pourquoi : sur la porte est fixée une plaque indiquant :

« CHAMBRE DU TRESOR »

Pas d'autre moyen pour franchir cette porte que de passer devant les gardes. Ils ne semblent pas d'une force herculéenne — 15 POINTS DE VIE chacun —, ce qui laisse supposer qu'on a sans doute oublié de les nourrir depuis quelque temps ! Toutefois, ils ont chacun une épée et leur armure, faite d'un acier de qualité supérieure, retranche 3 Points de Dommage à chaque coup qu'ils peuvent recevoir.

Ces gardes ne vous attaqueront pas si vous les laissez en paix ; vous pouvez donc tout simplement regagner le [couloir](#). Si vous voulez vous rendre au [66](#) cependant, il vous faut envisager la Corruption ou le combat, ou peut-être même les deux.

134

Bonne aubaine, Pip. Il y a, dans ce coffre, 50 Pièces d'Or, et un parchemin !

Un parchemin particulièrement intéressant : il comporte des instructions précises sur une catégorie supérieure de Sortilège Lumineux qui peut être utilisé au prix d'un seul POINT DE VIE, et qui vous fournira de la lumière jusqu'à la fin de votre aventure. Maintenant que vous voilà initié à la pratique de ce sortilège, vous pouvez en tirer parti même si vous êtes tué et renvoyé au 14. Quelle précieuse économie en torche!

Revenez à présent au [97](#) et choisissez un nouveau chemin.

135

On dirait une sorte d'antichambre banale avec une porte donnant dans un couloir et l'autre menant au 81. Vous pourriez la traverser sans encombre, n'était le Spif qui a pris racine en plein milieu du passage, disloquant les dalles de pierre et mettant la terre à découvert.

Vous avez reconnu ce Spif instantanément, bien sûr, car des images de ce singulier végétal figurent dans plusieurs des livres de magie de Merlin. Il n'a qu'une tige très mince et fort souple, une tête bulbeuse de la forme et de la taille d'un melon (un melon de Cavaillon, pas une pastèque), avec de plus la couleur d'une aubergine. Vous vous creusez la cervelle pour vous souvenir de ce que vous avez lu sur les Spifs dans les livres de magie de Merlin. Ils ont quelque chose de magique, c'est certain, sinon il n'y serait pas fait allusion, mais de quel ordre, au juste? Enfin, la mémoire vous revient. Les graines ! La tête de la plante contient six graines dont chacune, une fois avalée, vous restituera votre Total de Départ de POINTS DE VIE. Le remède le plus puissant qui existe. En outre, si vous avalez six graines de Spif, vous gagnez automatiquement 1 POINT DE VIE PERMANENT,

le seul ennui, c'est que les Spifs n'aiment pas qu'on les décapite pour leur dérober leurs graines : à moins de prendre les plus grandes précautions, ils sont pris de vibrations ! Or, un Spif en vibration est capable de transformer les molécules de votre corps en une espèce d'eau saumâtre en l'espace — très exactement - de huit secondes, Pip.

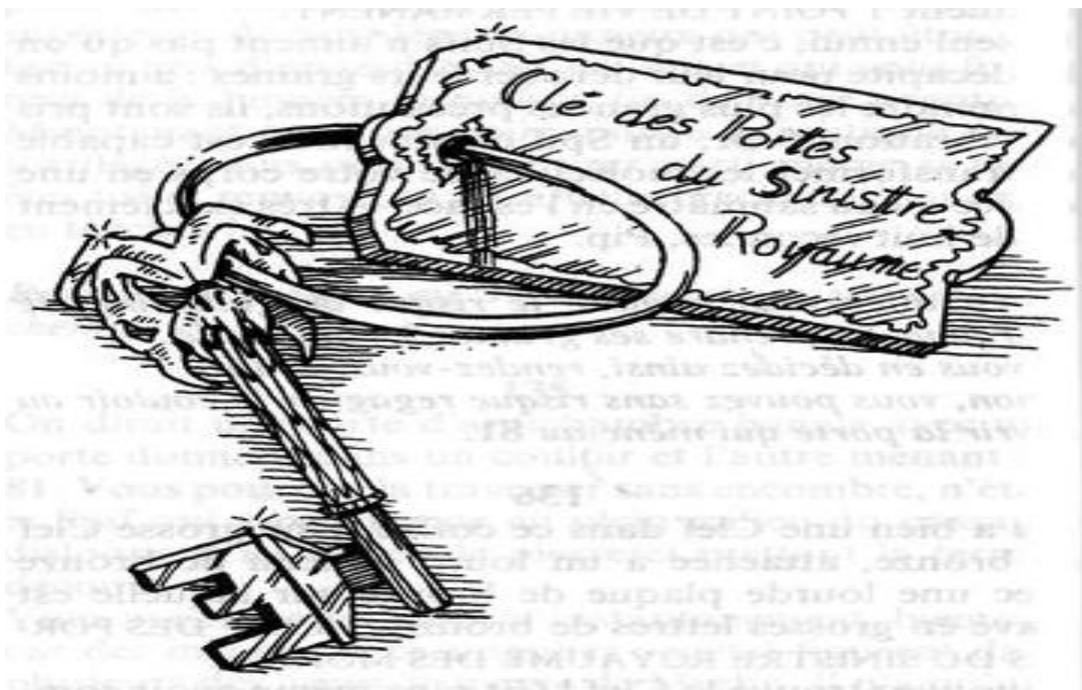
Alors, allez-vous prendre le risque de guillotiner le Spif pour lui prendre ses graines ? Tout est là. SI vous en décidez ainsi, rendez-vous au [165](#). Sinon, vous pouvez sans risque regagner le [couloir](#) ou ouvrir la porte qui mène au [81](#).

136

Il y a bien une Clef dans ce coffre. Une grosse Clef de bronze, attachée à un lourd anneau de bronze avec une lourde plaque de bronze sur laquelle est gravé en grosses lettres de bronze : « CLEF DES PORTES DU SINISTRE ROYAUME DES MORTS ». Vous avez trouvé la Clef ! (Et sans même avoir combattu le redoutable Chevalier Noir). Incroyable! Fantastique ! La Clef même que vous cherchiez depuis si longtemps, et la voilà dans le coffre de ce Vieille Petite Monstresse. Maintenant, vous n'avez plus qu'à vous carapater et aller fermer les Portes, revenir à Camelot et vous empiffrer comme un cochon au grand banquet pendant que toute l'assistance ne tarira pas d'éloges sur vos mérites et vos talents d'aventurier !

Une minute ! Il faut tout de même commencer par les trouver ces portes. De quel coté, au fait ?

Les portes de cette pièce mènent, au nord, au [97](#) et, à l'est, dans un [couloir](#),



Tandis que la machine s'arrête (sans aucun problème), vous remarquez une fiole de potion curative (six doses : vous lancez un dé pour chaque dose absorbée et vous ajoutez le résultat à votre total de POINTS de vie), posée sur l'une des parties latérales de la machine.

Vous saisissez vivement la fiole, puis vous vous tournez pour faire face aux Golls qui s'avancent vers vous, sans cacher leur hostilité. Chaque Goll possède 10 points de vie, frappe avec un 6, et est armé d'une dague qui inflige 1 Point de Dommage supplémentaire.

S'ils vous tuent, rendez-vous au [14](#) ; sinon vous pouvez sortir par l'une ou l'autre [porte](#) de la pièce.

138

L'épée à la main, vous écartez brusquement le rideau.

Pas de monstres, mais quelque chose d'aussi angoissant peut-être. Vous découvrez une porte fermée à clef et derrière (visibles à travers une petite fenêtre garnie de barreaux) des marches ! Des marches qui descendent...

Seule une clef peut ouvrir cette porte — la Clef du Sinistre Royaume des Morts elle-même. Si vous l'avez, ouvrez la porte et descendez les marches. Rendez-vous au [71](#).

Sinon, vous feriez mieux de repartir par où vous êtes venu et de continuer à explorer ce [Niveau](#) jusqu'à ce que vous trouviez la Clef.

139

C'est vous qui l'avez voulu, Pip. Vite au [14](#) !

140

Snap ! Cette immense salle s'emplit d'une lumière rosâtre aveuglante. Cet éclairage provient d'un large globe disposé en son centre, qui émet des pulsations lumineuses (accompagnées d'étranges murmures, pour être précis).

« je suis le snappeur magique », ricane une voix télépathique dans votre tête. « j'ai attendu pour voir si tu serais assez sot pour t'aventurer dans mon antre. si tu le quittes immédiatement, toute magie à laquelle tu auras recours dorenavant te coûtera le double du nombre normal de points de vie. mais si tu ne parviens pas à me tuer d'un seul coup. j'absorberai en totalité tous tes pouvoirs magiques. »

Sale temps...

Le Snappeur Magique n'a que 6 points de vie mais le risque est encore grand pour vous si vous ne pouvez frapper qu'une fois. Par ailleurs, l'idée de payer double tribut en points de vie chaque fois que vous ferez appel à la magie à partir de maintenant ne vous sourit guère.

Décidez donc de ce que vous voulez faire, faites-le. puis ressortez dans le [couloir](#). Et, dorénavant, tenez- vous soigneusement à l'écart de cette salle.

141

Le goût du liquide est également celui de vieilles chaussettes. Peut-être s'agit-il de poison. L'Elixir Empoisonné des Vieilles Chaussettes, une fameuse distillation alchimique. Mais ne commencez tout de même pas à vous tordre de douleur car, en fait, il s'agit d'un Poison Antidote. Une gorgée de cette mixture, et vous serez guéri de tous les poisons connus... et la fiole en contient six doses. Prenez-en une tout de suite si vous avez été empoisonné ; sinon mettez cet antidote de côté avec soin au cas où vous le seriez dans l'avenir.

Maintenant vous pouvez franchir la porte nord pour vous rendre au [92](#), ou la porte sud pour gagner le [couloir](#).

142

A peine lui avez-vous assené le coup mortel que le sorcier invisible prend peu à peu forme. Et, le croiriez-vous, il est le portrait tout craché de l'Abominable Sorcier Ansalom. Pourtant non, c'est Impossible, puisque vous avez trucidé Ansalom depuis belle lurette.

Pillard endurci, vous fouillez avec empressement les poches de sa robe, vous y trouvez un morceau de chewing-gum déjà mâché, un canif, un bout de ficelle, une poupée de cire, une tête réduite et un Livre de Sortilèges identique au vôtre. Vous vous éloignez déjà en laissant tout ce bric-à- brac derrière vous, quand une pensée vous vient à l'esprit et, revenant sur vos pas, vous entreprenez de feuilleter le Livre de Sortilèges. Comme vous vous en doutiez, n'y figurent que ceux que vous connaissez déjà.

Vous êtes sur le point de jeter ce Livre de Sortilèges quand une nouvelle pensée vous vient à l'esprit. Avec soin, vous examinez l'intérieur de la couverture. Quelque chose y est écrit au crayon, à demi effacé. En dépit d'une lumière défectueuse, vous parvenez cependant à lire : RESURRECTION. Résurrection ? Résurrection ! Vous avez trouvé un Sortilège de Résurrection. C'est le plus précieux de tous ceux qui pouvaient être mis à votre disposition. C'est le seul auquel vous puissiez avoir recours si vous êtes mort. Le problème, c'est qu'il vous faut obtenir 10, 11 ou 12 en lançant les dés pour qu'il puisse agir. Mais s'il agit, vous serez absolument ressuscité avec votre Total de Départ de points de vie. Vous pourrez alors poursuivre le combat contre n'importe quel monstre qui vous aura tué, ou reprendre toute activité qui était la vôtre lorsque vous avez perdu la vie. Quel Sortilège ! Le seul ennui, c'est qu'il requiert une telle dose de magie que vous ne serez pas en mesure d'utiliser vos autres sortilèges, quels qu'ils

soient, dans les trois paragraphes suivants, à moins que vous ne fassiez appel au SOMMEIL.

Et le plus tôt serait peut-être le mieux. Quoi qu'il en soit, ce sortilège peut décider de votre vie ou de votre mort, Pip. Donc, réjouissez-vous de sa découverte.

Assez de réjouissances. Vous pouvez maintenant partir par l'une des deux portes qui s'ouvrent dans le mur sud. L'une mène au [102](#), l'autre au [87](#).

143

— Cette affaire ne me regarde pas, déclarez-vous en rengainant E.J. d'un geste ferme. Je suis déjà assez débordé pour perdre mon temps à me pencher sur les problèmes d'une carotte.

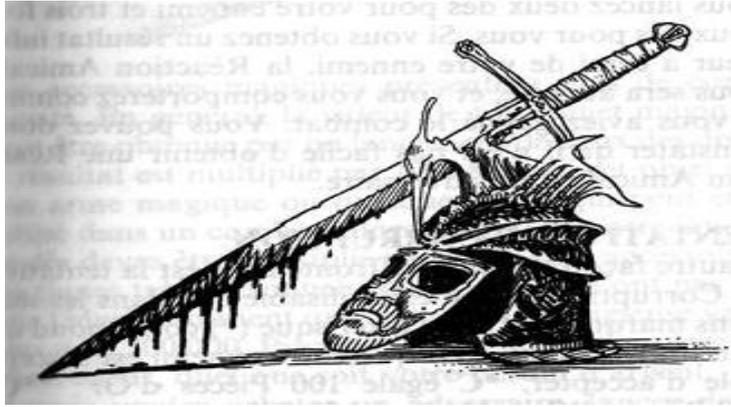
Et vous sortez de la pièce par la porte de votre choix.

144

Palsembleu, vous voilà tiré d'affaires, Pip. Vous êtes sorti du labyrinthe ; mais attention, vous avez fourni un effort cérébral épuisant. Reprenez des forces en puisant dans vos provisions avant de repartir. (Si vous n'avez pas de provisions, vous perdez 1 point de vie permanent pour surmenage mental.) Si vous regardez avec soin autour de vous, vous constaterez que vous vous trouvez dans le couloir nord, juste devant la porte de la zone marquée 129 sur votre [carte](#).

Vous vous apercevrez aussi que vous êtes en grand danger de marcher sur un objet magique de petite taille, certes, mais prodigieux : un Talisman de Protection contre les Monstres Errants. Quand vous Invoquerez les pouvoirs de ce sortilège, il émettra des rayons qui vous donneront l'assurance absolue de ne jamais rencontrer de Monstre Errant au niveau où vous vous trouverez. Néanmoins, un petit problème se pose : le Talisman ne peut servir que deux fois. Utilisez-le donc à bon escient. (Ou pas du tout, si vous voulez, car certains aventuriers préfèrent tailler en pièces les Monstres Errants pour leur prendre leur or.)

Si vous souhaitez revenir au [129](#), vous pouvez gagner directement la porte du mur sud, puisque vous êtes venu à bout du labyrinthe.



145

Comme vous vous ruez sur l'homme, l'épée haute, il lâche la carotte, recule vivement et, un sourire machiavélique aux lèvres, tire des plis de sa manche une petite baguette cerclée d'or à une extrémité.

Je te préviens ! s'écrie-t-il. Je tiens ici une Baguette de Destruction Incroyable, et je m'en servirai sans hésiter pour nous éviter à tous les deux d'être victimes de la carotte vampire.

Je ne suis pas un vampire ! Je ne suis pas un vampire ! s'égosille la carotte.

La situation devient critique, Pip. Etes-vous réellement prêt à affronter une Baguette de Destruction Incroyable pour sauver une échappée de potager ? Si oui, rendez-vous au [158](#). Sinon, retournez au [123](#) et refaites votre choix.

146

Cela n'a pas été sans mal, mais leur compte est réglé. Vous allez découvrir que la clef ouvre la porte qui était fermée derrière vous (mais elle ne refermera pas, malheureusement, les Portes du Sinistre Royaume), et que sur le parchemin figure un sortilège curatif qui augmentera votre total de points de vie du résultat obtenu en lançant deux fois deux dés, et qui, de plus, maintient les Douillis à distance. Il y est enfin mentionné ce détail intéressant : rendez-vous au [87](#).

147

6 mètres sur 15. C'est une bien grande pièce pour l'avoir transformée en débarras. Tout semble avoir été jeté pêle-mêle ici... tables, chaises, vieux poêles, vieilles casseroles, lampes, pendules, vases, chandeliers, gerofla, soucoupes, vieux bou...

Gerofla ?

Si vous aviez justement envie de tranquillité, il ne pouvait rien vous arriver de pire que de rencontrer un Gerofla. Ces reptiles à deux têtes, de deux mètres de long, sont



147 *Ces reptiles à deux têtes sont plus méchants que l'empereur Ming de Mongo.*

plus méchants que l'empereur Ming de Mongo. Ce Gerofla particulier, farfouillant parmi le bric-à-brac, possède 40 POINTS DE VIE, frappe avec un 6, et frappe d'ailleurs deux fois quand vous ne frappez qu'une fois en raison de ses deux têtes. Heureusement, ces deux têtes n'infligent que les Points de Dommage indiqués par les dés. Sans supplément.

Si vous réchappez de cet affrontement, rendez-vous au [152](#). Sinon, léchez vos blessures (une pratique assez répugnante) et rendez-vous au [14](#).

148

Retenez votre respiration, Pip ! Cette pièce est remplie de gaz toxiques. Vos yeux perçants ont remarqué à temps le Générateur de Gaz Toxiques Mark I à vapeur (brevet en cours d'homologation), qui fonctionne à plein, au centre de la pièce. Lancez deux dés pour savoir si vous avez cependant été assez rapide. De 2 à 8, vous avez manqué de réflexe. Rendez-vous au [14](#). De 9 à 12, vous pouvez, en titubant, regagner le [couloir](#), toussant, crachant, et perdant 1 POINT DE VIE.

149

La carotte et l'homme vous considèrent avec stupeur, tandis que vous commencez à jouer du xylophone.

Mais qu'est-ce que vous fabriquez ? demande la carotte.

Est-ce que vous auriez perdu la boule ? s'enquiert l'homme.

- Ding, dang, ding, ding, fait le xylophone.

Vous allez attirer un amphitérien si vous continuez à jouer de ce machin, avertit l'homme.

Qui sait exactement ce qu'est un amphitérien ? Mais tenez-vous vraiment à en attirer un ? Tout est là. Si vous continuez à jouer, rendez-vous au [114](#). Sinon, retournez au [123](#) et faites un autre choix.

150

Vous ne vous trouvez pas dans une véritable pièce. L'escalier débouche à l'extrémité d'un couloir exigu et tortueux. Heureusement, un plan complet du Niveau 3 est tracé en face de vous, sur un tableau noir.

Comme vous ne pouvez guère vous promener avec Un tableau noir pendant le reste de votre aventure, vous recopiez avec soin le plan (en vous demandant d'ailleurs qui a pu le dessiner), et vous notez que vous êtes, pour l'instant, au bout d'un couloir en spirale qui semble, de toute évidence, se prolonger assez loin.

L'ennui c'est que vous allez découvrir que, le long des couloirs de ce niveau, vous devrez lancer les dés tous les 12 mètres (4 carrés), pour savoir si vous vous trouvez, ou non, devant un Monstre Errant. Les résultats sont donnés dans le tableau des Monstres Errants du [Niveau 3](#), figurant en page 231.

Maintenant, partez du bon pied, et prenez soin de ne pas égarer la carte du Niveau 3.
Bonne chance !

151

Il y a ici une statuette de grenouille qui porte une amulette en filigrane d'argent, sertie d'émeraudes magiques. La grenouille porte des bas rouges et une cape bleue, et l'inscription suivante : « SUPERGRenOUILLE ! »

Voilà déjà de quoi vous estomaquer. Mais ce n'est pas tout. Sur le socle de la statue est gravée : « TOUCHE MON AMULETTE ET JE TE TUE. SIGNÉ : SUPER GUERNOUILLE. » (Les grenouilles ont toujours été nulles en orthographe.)

Sous cette inscription est posée une note rédigée d'une écriture chargée de fioritures qui vous est familière. En voici le texte :

Cette fine amulette, je t'en fais confiance,

Recèle un sortilège de téléportage

Dont tu peux te servir pour tes plus longs voyages

Et qui te conduira selon tes exigences.

La grenouille n'est pas une supergrenouille

Elle fut simplement sculptée du meilleur bois

Et figée sur son socle ainsi qu'une gargouille

Te laissera voler son bijou sans émoi.

Ainsi je te confie ce précieux secret

Afin que sans tarder tu reprennes ta quête

Et que des apparences tu ne sois pas le jouet

Signé : ton vieil ami NosféraX le poète.

Charmant. NosféraX est passé par là et se soucie toujours de vos intérêts (son style poétique ne s'est guère amélioré). Si vous êtes disposé à croire ce que vous dit NosféraX, vous pouvez essayer de vous saisir de l'amulette. Rendez-vous alors au [157](#). Mais vous êtes tout à fait libre de ne pas y toucher et de quitter ce lieu par les portes nord et est qui, toutes deux, donnent dans des [couloirs](#), ou par la porte nord menant au [156](#).

152

Vous vous en êtes brillamment tiré. Les Geroflas ne sont pas des monstres négligeables ; vous avez certainement l'étoffe d'un aventurier. Quel superbe pourfendeur de monstres vous faites ! Quel intrépide chercheur de trésors et de butins ! Quel... Mais assez de flatteries comme ça. Vous feriez peut-être mieux de farfouiller avec soin dans tout ce fatras maintenant que vous vous êtes débarrassé du Gerofla. Cette lampe de cuivre semble intéressante, par exemple. Un peu cabossée et ternie par l'âge peut-être, mais intéressante. Et maintenant que vous avez trouvé cette lampe intéressante, qu'allez-vous en faire?

SI vous l'astiquez, rendez-vous au [177](#).

SI vous essayez de l'ouvrir, rendez-vous au [186](#).

Si VOUS essayez de l'allumer, rendez-vous au [199](#).



153

Un tourbillon vous enveloppe à la seconde même où vous franchissez le seuil de cette pièce. Plongé dans le néant, vous êtes instantanément ramené par téléportage au [150](#). Irritant, non ?

154*C(chacun)**

Vous souvenez-vous du chiffre que vous avez obtenu en lançant un seul dé avant de venir ici, Pip ? Il correspond au nombre d'urnes que vous êtes parvenu à ouvrir avant que vous ne remarquiez la fumée qui sortait de la première. Et maintenant il en sort de toutes. Et cette fumée se solidifie peu à peu et prend la forme de créatures musculeuses à la peau verte, coiffées de turbans et portant des cimenterres, Bref, des Djinns. Si, par

hasard, vous portez un Anneau sonore, agitez-le dans leur direction et vous pourrez franchir la double porte donnant sur le couloir sans aucun ennui.

Sinon, la situation devient plus compliquée. Pour ne pas dire dangereuse. Chaque Djinn que vous avez libéré possède 30 POINTS DE VIE, frappe avec un 5, et inflige deux Points de Dommage supplémentaires avec son cimenterre. Tous sont vénaux, c'est-à-dire susceptibles d'être achetés. Si vous en avez les moyens. Dans le cas contraire, ils vous attaqueront sans pitié.

En admettant que vous surviviez, vous pouvez regagner le [couloir](#).

En admettant le contraire, vous pouvez retourner au [14](#).

155

Qu'il fait sombre, ici. Terriblement sombre.

si sombre que vous vous entendez respirer, car il ne peut s'agir que de votre respiration... retenez quand même votre souffle un instant, et écoutez

horreur ! Vous retenez bel et bien votre souffle mais vous entendez toujours respirer. Aiiiiie ! Une créature (?) malfaisante s'acharne sur Vous avec un engin en forme de lame ! Reprenez vite vos esprits, Pip. Cette créature (de quelle nature ? Mystère !) va vous porter le premier coup et, attention, elle possède 40 points de vie. de plus, sa lame (de quel genre?) vous inflige 3 Points de Dommage supplémentaires. Heureusement, il lui faut un 7 pour vous atteindre en raison de l'obscurité. Malheureusement, vous êtes dans le même cas.

Si vous venez à bout de cette créature, rendez-vous au [159](#). Sinon, allez donc au [14](#).

156

Cet endroit ne vous dit rien qui vaille, Pip.

Cet endroit ne me dit rien qui vaille, Pip, bougonne E.J. dans son fourreau. Vous voilà donc deux à vous méfier. Cette salle de 18 mètres sur 18 est glaciale et silencieuse comme un tombeau. Ce qu'elle doit être effectivement si l'on en juge par les cercueils, coffres et sarcophages alignés avec soin selon l'axe nord-sud. Il y a deux portes, l'une au nord donnant sur un couloir, l'autre au sud menant au 151. Peut-être serait-il sage de votre part de vous éloigner sur la pointe des pieds vers l'une ou l'autre avant que... » Sacristi ! hurle E.J. qui semble avoir des yeux au revers de son pommeau. Les cercueils s'ouvrent ! et c'est un fait. Lentement mais sûrement les couvercles s'écartent, tandis que, lentement mais sûrement aussi, de lourds verrous se déplacent pour fermer les deux issues, vous enfermant tous les deux (vous et E.J.) dans ce qui doit être, dans ce qui est à n'en pas douter... mais oui... ,



156 *Lentement, les cercueils s'entrouvent...*

Une crypte de Vampires !!!

crenom de nom, quelle catastrophe ! Mais pourquoi n'avez-vous pas évité cette salle particulièrement dangereuse ? Il y a douze cercueils en tout, et vous feriez mieux de lancer deux dés sans plus attendre pour savoir combien d'entre eux sont maintenant ouverts.

_ chaque cercueil est occupé par un Vampire, et chaque Vampire possède un nombre de points de vie (mais sans doute vaudrait-il mieux parler de points DE mort en ce qui les concerne) égal au total obtenu en lançant deux fois deux dés, et en multipliant le résultat par 2 ! Chaque Vampire vous plantera ses dents dans le cou s'il obtient au minimum 5. Dans ce cas, vous perdrez 5 points de vie. Méfiez-vous : ces immondes créatures semblent particulièrement assoiffées...

SI vous survivez à votre rencontre avec les Vampires, vous trouverez un rubis valant 500 Pièces d'Or dans chacun des cercueils ouverts. Quand vous les aurez pris, et lorsque vous aurez refermé les cercueils, les portes se rouvriront, vous permettant de repartir soit au nord par le [couloir](#), soit au sud vers le [151](#). SI vous ne survivez pas, vous serez vite au [14](#).

157

A gestes précautionneux, circonspects, vous détachez l'amulette pendue au cou de la grenouille, vous attendant d'une seconde à l'autre à voir la statue s'animer brusquement et vous estourbir. Mais rien ne se passe. Noférox le poète avait dit vrai dans ses vers de mirliton. Cher vieux Noférox ! Maintenant, glissez l'amulette autour de votre cou et préparez-vous — pour changer — à apprendre de bonnes nouvelles. Au cours de cette aventure, vous pourrez utiliser trois fois votre amulette pour vous transporter à n'importe quel endroit de n'importe quel Niveau que vous aurez déjà visité (même si vous vous êtes fait tuer depuis). Cet avantage peut vous éviter bien des problèmes avec les Monstres Errants. Vous ne pouvez utiliser l'amulette pour vous rendre en un lieu qui vous est encore inconnu : si jamais vous essayez, l'amulette vous conduira au 14. De plus, si vous vous trouvez à un moment ou à un autre dans une situation où vous êtes menacé d'être téléporté, vous pourrez utiliser l'amulette pour annuler cette menace. Et elle vous permettra de quitter la pièce où vous serez alors par la porte que vous aurez empruntée pour pénétrer. L'amulette peut être utilisée de cette façon six fois au cours de cette aventure

Maintenant, vous pouvez quitter cette pièce par les couloirs nord ou est. A moins que vous ne choisissiez la porte menant au [156](#). Mais vous pouvez également utiliser l'amulette dès à présent pour vous téléporter en un [lieu](#) où vous êtes déjà passé.

158

Fffft !

Un globule de lumière verdâtre jaillit du bout de la Baguette pour retomber avec un grésillement ridicule sur le sol.

— Ma Baguette est à plat ! s'exclame l'homme, affolé.

Flac !

Vous lui assenez un bon coup sur la tête du plat de la lame d'E.J., le mettant instantanément K.O.

— Mon héros ! s'écrie la carotte avec ravissement en vous plantant les dents dans la cheville. Aussitôt, vous sentez vos points de vie qui vous quittent à une vitesse alarmante.

Gare à la morsure de la Carotte Vampire ! lance allègrement la carotte qui se prépare à vous administrer le coup de grâce.

Vous n'avez plus qu'une chance, Pip : le sortilège qui vous attire les bonnes grâces des monstres végétaux, qui en fait pour vous des amis — des copains ! S'il agit, la Carotte Vampire vous restituera tous les POINTS de vie qu'elle vient de vous retirer et restera votre garde du corps jusqu'à ce que vous quittiez le Sinistre Royaume. (Et quel garde du corps ! En temps normal, il lui faut faire au minimum 6 pour mordre un adversaire ; mais si elle réussit à mordre trois fois d'affilée, quels que soient les Points de Dommage qu'elle aura infligés, elle tuera toujours son ennemi.) si le sortilège n'agit pas, la dernière morsure de la carotte vous coûtera vos derniers points de vie et enverra votre malheureuse carcasse exsangue au [14](#).

159

Une fois ce Gardien des Ténèbres — quel qu'il soit liquidé, vous cherchez à tâtons votre passage le long du mur qui vous sépare du 200. Mais il n'y a pas de porte. Cependant, vous tombez sur un sac de cuir — sans doute abandonné par la créature — qui contient 300 Pièces d'Or. Votre butin continue à grossir.

Une fois sorti de cette zone de ténèbres, vous pourrez reprendre votre chemin en passant par l'une ou l'autre des [portes nord](#).

160

Un tourbillon vous enveloppe à la seconde même où vous franchissez le seuil de cette porte, vous plongeant dans le néant et vous téléportant droit au [147](#). Grrrrrrrrrr !

161

Vous avez effectivement l'impression de pourrir sur place. Tenez bon aussi longtemps que vous pourrez et rendez-vous au [14](#).

162

Il y a une flopée d'urnes, là-dedans. En terre cuite, en albâtre, en argile brute, mais toutes de grandes dimensions et scellées. Que peuvent-elles bien contenir?

Qui peut le savoir ? Mais si vous êtes résolu à les ouvrir, lancez un dé, retenez bien le chiffre obtenu et rendez-vous au [154](#).

Par ailleurs, vous êtes libre de négliger ces urnes et de sortir par la porte à double battant donnant au sud dans le [couloir](#).



163

Vous avez marché dessus, Pip ? Vous avez vraiment marché dessus ?
Alors marchez vers le [14](#).

164

Comme vous avez pu le remarquer sur votre carte, il y a une zone obscure dans cette pièce. Elle commence à une quinzaine de mètres de la porte par laquelle vous venez d'entrer, et ne présage rien de bon.

Il semble aussi qu'elle cache une porte menant au 200. Torches, lampes ou même Sortilèges Lumineux ne dissiperont pas cette obscurité. Mais si vous voulez vous y risquer à l'aveuglette, rendez-vous donc au [155](#). Sinon, vous n'avez d'autre choix que de repartir par [OÙ](#) vous êtes venu.

165

Lancez deux dés. A moins que vous n'obteniez au minimum 10. le Spif va entrer en vibration, auquel cas Il ne vous reste plus qu'à compter jusqu'à 8 en attendant de vous envoler au [14](#).

SI vous parvenez à faire 10, 11 ou 12, lancez un dé pour savoir combien de graines contient la tête du Spif.

Les portes de cette pièce donnent dans le [couloir](#) au nord et mènent au [81](#) au sud.

166

Il semble que vous vous soyez trompé de réponse, Pip, ou alors si c'était la bonne, c'est qu'ils trichent puisqu'ils viennent de s'élaner sur vous avec des hurlements lémuresques. Rappelez-vous que chaque Lémure possède 30 POINTS DE VIE, frappe avec un 5 et vous mettra en pièce de ses mains nues en vous infligeant 4 Points de Dommage supplémentaires.

Si vous en réchappez, vous pouvez sortir de la pièce par la porte ouest pour regagner le [couloir](#), ou vous rendre au [176](#) par la porte est. Si vous y restez, vous pouvez vous enfoncer lentement vers le [14](#).

167

Un tourbillon vous enveloppe à la seconde même où vous franchissez le seuil de cette porte, vous plongeant dans le néant, et vous ramenant par téléportage au [74](#), au pied de l'escalier qui vous a conduit au [Niveau 2](#). De quoi en faire une maladie !

168

— Nous avons donné ce chiffre au Terrible Chevalier Noir et il affirme qu'il est faux ! s'écrient les nains qui bondissent vers vous pour vous pourfendre, chacun bénéficiant d'une attaque surprise tant ils sont virulents.

Vous n'allez peut-être pas survivre à cet assaut car chaque nain possède 20 POINTS DE VIE, frappe avec un 5 et inflige 3 Points de Dommage supplémentaires. Mais, si vous vous en tirez, vous pouvez, dans un triste état, vous diriger vers la porte ouest menant au [176](#) ou vers la porte est donnant dans le [couloir](#). Sinon, il ne vous reste qu'à chanceler jusqu'au [14](#).

169

Voici la pièce la plus étrange que vous ayez jamais vue, même dans cet univers déjà si étrange. Tout d'abord, il y a des cages dans chaque coin, ce qui signifie que vous venez de pénétrer dans une cage, quelle que soit la porte que vous ayez empruntée. De plus, cette porte vient de se refermer brutalement derrière vous et vous voilà agrippé aux barreaux comme un orang-outang, vous demandant comment vous avez pu vous fourrer si vite dans un tel pétrin. Au milieu de la pièce, un gnome est assis derrière une petite table sur laquelle sont posés plusieurs parchemins vierges, une plume d'oie et de l'encre.

Enchanté de votre visite, dit le gnome. Je m'appelle Landrut et je suis le scribe du Chevalier Noir.

Faites-moi sortir immédiatement de cette cage, vociférez-vous, ou j'arrache les barreaux et je vous dévore tout cru pour mon petit déjeuner !

Vous êtes audacieux, déclare le gnome d'un ton détaché, ce qui ne vous empêche pas d'être stupide ! Ces cages ont été forgées pour y enfermer le dragon favori du

Chevalier Noir. Alors, pour en forcer les barreaux, vous pouvez toujours courir. Cependant, Je suis prêt à vous laisser sortir si vous pouvez m'aider à résoudre un problème. Le Chevalier Noir veut que j'envoie des invitations pour un grand banquet organisé afin de célébrer sa victoire sur je ne sais quel sinistre idiot du nom de Pip qui est, pour l'instant, perdu quelque part dans le Sinistre Royaume. Comment vous appelez-vous, au fait ?

— Pat, répondez-vous vivement, car ce n'est peut- être pas le moment de vous empoigner avec un personnage qui touche de si près au Chevalier Noir.

Eh bien, Pat, reprend Landrut, le Chevalier Noir veut inviter le beau-frère de son père, le beau-père de son frère, le frère de son beau-père et le père de son beau-frère. Il veut aussi que je fasse des économies de papier. Mon problème est donc de trouver le plus petit nombre d'invitations que je puisse envoyer tout en n'oubliant aucun des invités. Je suppose qu'il est possible de venir à bout de ce casse-tête de façon logique, mais la logique n'a jamais été mon fort. Ma spécialité à moi, ce serait plutôt de tourmenter les aventuriers suffisamment niais pour s'enfermer tout seuls dans des cages à Dragon !

Qu'est-ce que vous me donnerez si je résous votre problème ? demandez-vous (encore qu'en cet instant précis vous n'ayez pas la moindre idée de ce que vous allez répondre). Je vous donnerai la clef de cette cage, répond Landrut d'un ton cynique. Sinon, vous pourrez y pourrir sans espoir d'en sortir.

Le Dilemme d'Hobson une fois de plus, comme on dit. Mais quelle est la réponse ?

Si vous croyez que la réponse est 4, rendez-vous au [161](#).

Si vous croyez que la réponse est 2 ou 3, rendez-vous au [185](#).

Si vous croyez que la réponse est 1, rendez-vous au [197](#).

170

Si vous avez bien étudié votre plan, vous découvrez sans surprise que le sol de cette pièce est fait de dalles de pierre noires et blanches, alternées comme les cases d'un échiquier (un très petit échiquier, d'accord, étant donné qu'il n'a que quatre carrés de côté, il n'empêche...).

Et si vous avez une once de bon sens (ce qui est sûrement le cas puisque vous avez survécu jusqu'ici), vous vous dites maintenant que ce damier bicolore doit avoir une signification — sans doute inquiétante. Par exemple, un pas sur un carré noir suffirait à vous tuer. Ou encore, un pas sur un carré blanc réduirait votre cervelle en sauce blanche. Alors sur quels carrés marcher ? Peut-être le fragment de parchemin fixé au plafond vous renseignerait-il à ce sujet ? Vous pouvez l'attrapper de la pointe d'E.J. sans poser le pied sur un carreau blanc OU noir. Sur le parchemin n'est écrit qu'un mot : " Aaaaahhh ! », ce qui doit correspondre, apparemment, au rôle d'agonie de quelque malheureux aventurier qui a marché sur le damier. Vous êtes sur point de le jeter, dégoûté, quand vous remarquez quelques lignes tracées au verso :

« Evite ce qui commence par le quatorzième. Choisis plutôt ce qui débute par le second. Et le plus court n'en Comporte que quatre. »

Certains imbéciles deviennent très bavards quand ils sont sur le point de mourir, mais ce message contient peut-être une information intéressante — à condition de la découvrir.

Prenez votre temps, puis votre décision.

SI vous décidez de marcher sur les carrés noirs, rendez-vous au [163](#).

SI vous préférez marcher sur les carrés blancs, rendez- vous au [195](#).

171

Nous avons donné cette réponse au Terrible Chevalier Noir et il a dit que c'était faux ! glapissent les nains à l'unisson.

Puis ils bondissent en avant pour vous mettre en pièces, chacun bénéficiant d'une attaque surprise. Vous ne survivrez peut-être pas à cette épreuve car chaque nain possède 20 POINTS DE VIE et inflige 3 Points de Dommage supplémentaires. Mais si vous vous en tirez, vous pouvez gagner en chancelant la porte ouest donnant sur le [176](#) ou la porte est ouvrant sur le [couloir](#).

Dans le cas contraire, il ne vous reste qu'à tituber jusqu'au [14](#).

172

Tout paraît bien bizarre à travers ces lunettes, Pip. Les bleus deviennent verts, les verts deviennent rouges, les rouges deviennent violacés, mais le plus bizarre c'est que, maintenant, vous pouvez voir un avis placardé sur le mur nord. Et cette note dit :

ENTITES INVISIBLES
DINER DANSANT
SAMEDI SOIR GRANDE SALLE
20 H PRECISES
SERVICE ASSURE PAR LES TROGS
ORCHESTRE DU PERE SOREIL ET SES GROGNEURS
PRIX D'ENTRÉE : 5 PIECES D'OR

Les fonds recueillis constitueront une bourse de secours au bénéfice du Chevalier Noir.

Vous n'aviez pas remarqué cette affiche auparavant. Pip. Ces lunettes vous permettraient-elles de voir des choses invisibles ? Elles pourraient alors vous rendre de précieux services ! Emportez-les avec vous quand vous sortirez par la porte sud dans le [couloir](#).

173

encore un choix dont vous auriez pu vous dispenser !II y a ici trois créatures extrêmement néfastes. Des Lémures, de toute évidence. Et des Lémures géants, hauts

chacun de plus de quatre mètres, d'une pâleur cadavérique, squelettiques, avec des machoires énormes. Chaque Lémure possède 30 POINTS DE VIE, frappe avec un 5 et vous déchiquettera de ses mains nues en vous infligeant 4 Points de Dommage supplémentaires. Les Lémures ne se laissent jamais acheter, alors vous n'avez plus qu'à dégainer E.J. et...

Un instant... L'un des Lémures dit quelque chose — phénomène qui se produit rarement ici. En général, ces créatures commencent par vous dépecer et posent des questions ensuite,

Notre maître, le Chevalier-Noir, nous a dit que vous étiez bouché à l'émeri, dit l'un des Lémures. Alors, en tant que fondateurs du Club des Lémures, nous avons décidé de vous mettre à l'épreuve. Cette épreuve consiste à découvrir par la logique nos professions respectives.

- C'est une épreuve absurde, ripostez-vous en dégageant légèrement E.J. de son fourreau. Il n'y a aucune logique là-dedans, c'est une pure devinette. Le Lémure sourit à nouveau :

Nous allons vous faciliter les choses. Je suis le Lémure Yvan et je suis marin. Puis, il désigne l'un des autres Lémures.

Celui-ci s'appelle Truoc, et il est avocat. Il ne Vous reste donc qu'à trouver la profession du lémure Ymra.

Le Lémure Ymra s'incline en souriant. — Et pour faciliter encore plus les choses, précise-t-il, je peux vous indiquer que je suis docteur, soldat, marchand ou dentiste.

Et ils attendent votre réponse tous les trois, souriant de toutes leurs dents.

Si vous pensez qu'Ymra est docteur, rendez-vous au [166](#).

Si vous pensez qu'Ymra est soldat, rendez-vous au [178](#).

Si vous pensez qu'Ymra est marchand, rendez-vous au [192](#).

Si vous pensez qu'Ymra est dentiste, rendez-vous au [188](#).

174

— Nous avons donné ce résultat au Terrible Chevalier Noir et il a dit que c'était faux ! glapissent les nains à l'unisson.

Puis ils bondissent en avant pour vous mettre en pièces, chacun bénéficiant d'une attaque surprise.

Vous ne survivrez peut-être pas à cette épreuve car chaque nain possède 20 POINTS DE VIE, frappe avec un 5 et inflige 3 Points de Dommage supplémentaires. Mais si vous vous en tirez, vous pouvez gagner en chancelant la porte ouest donnant au [176](#), ou la porte est qui s'ouvre sur un [couloir](#).

dans le cas contraire, allez donc jusqu'au [14](#).

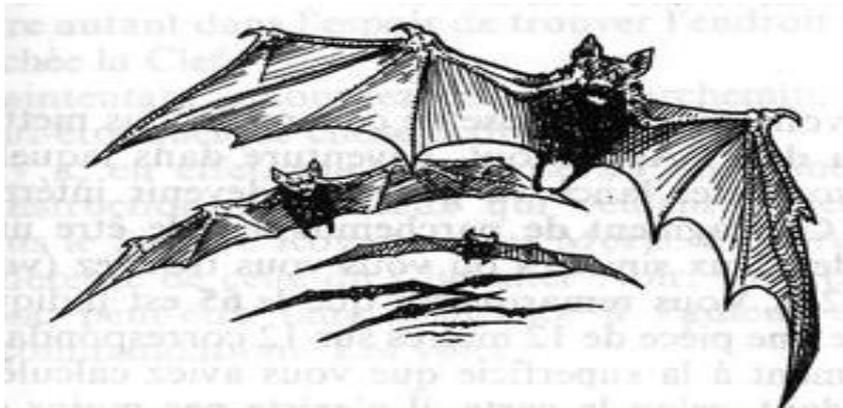
175

Oh, oh ! Il y a trois fantômes ici... Vous pouvez les voir clairement avec vos lunettes. Ils marchent sur vous, Pip, en faisant résonner leurs chaînes ridicules. Heureusement, ils n'ont chacun que 10 POINTS DE VIE ; car les fantômes sont, en général, des plus malsains. Ils frappent avec un 6, et infligent 1 Point de Dommage supplémentaire.

si vous survivez à cette rencontre, vous pouvez méthodiquement fouiller la pièce. Rendez-vous dans ce cas au [182](#). Sinon, allez donc voir du côté du [14](#).

176

un tourbillon vous enveloppe à la seconde même où vous franchissez le seuil de cette porte, vous plongeant dans le néant et vous ramenant dans ses turbulences au [80](#) qui se trouve juste au milieu du [Niveau 1](#)!!!



177

Votre nom est Pip, pas Aladin. Retournez au [152](#) et cessez de faire le clown.

178

Apparemment, ce n'est pas la bonne réponse ou, dans le cas contraire, ils trichent puisqu'ils se sont rués sur vous avec des hurlements lémuresques. Rappelez-vous que chaque Lémure possède 30 POINTS DE VIE, frappe avec un 5 et peut vous mettre en pièces de ses mains nues en vous infligeant 4 Points de Dommage supplémentaires.

Si vous triomphez de cet assaut, vous pouvez quitter la pièce par la porte ouest qui donne dans le [couloir](#), ou par la porte est menant au [176](#). Dans le cas contraire, vous vous rendez lentement, mais sûrement, jusqu'au [14](#).

179

Comme c'est étrange ! Comme c'est bizarre ! Comme c'est extraordinaire ! Une sorte de sentier sinueux serpente à travers cette immense salle et le long de ce sentier marche, au pas cadencé, une escouade de sept nains. (Vivement, vous cherchez du

regard Blanche-Neige, mais elle n'est nulle part en vue. Et vous pouvez bien rougir. A-t-on idée de s'attendre à voir Blanche-Neige dans un hall de gare Section... halte ! rugit le nain qui marche en tête du groupe.

Il porte trois chevrons et une couronne sur sa manche, l'insigne d'un sergent-major de l'armée britannique

Tue ! Tue ! Tue ! chantent les six autres, leurs petits yeux en boutons de bottine agressivement fixés sur vous.

Silence, dans les rangs ! grommelle le sergent-major. Ce gaillard-là connaît peut-être la réponse.

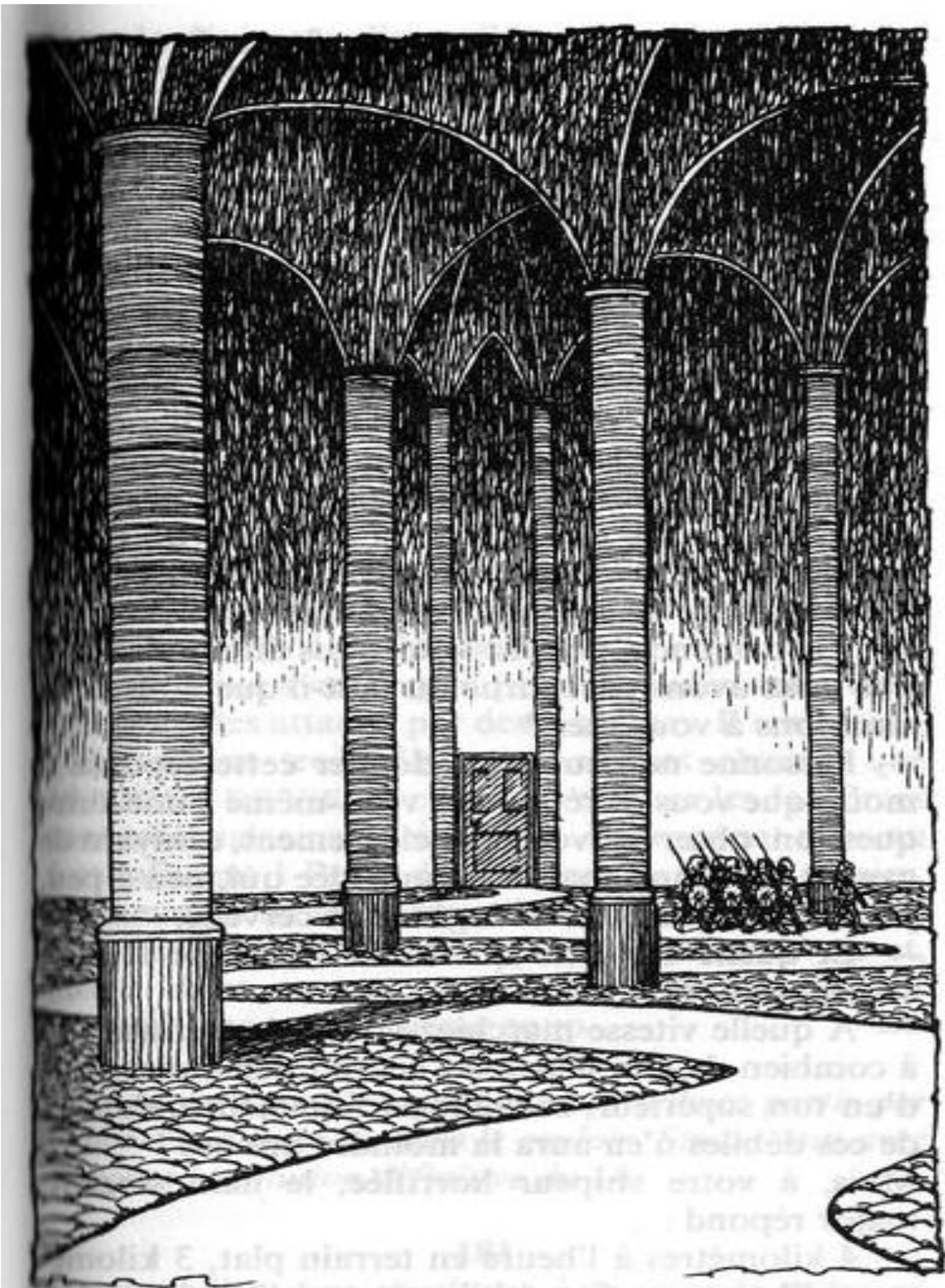
Ouais, dis-nous la réponse ! psalmodient en chœur les autres nains

La réponse à quoi? demandez-vous avec prudence, peu désireux d'affronter sept nains aussi martiaux et, semble-t-il, bien entraînés.

Le nain sergent-major se gratte le nez d'un geste alarmant.

A 15 heures (en prenant votre façon de compter les heures), notre commandant en chef, le Terrible Chevalier Noir d'Avalon, nous a donné l'ordre d'exécuter une marche, d'abord en terrain plat, puis jusqu'au sommet d'une côte, pour revenir ensuite par le même chemin. Nous sommes revenus à 21 heures. Puis il nous a demandé quelle distance nous avons parcourue. Naturellement, ignorant» comme des ânes bâtés, pas un de ces abrutis n'a pu répondre ; et moi, même en étant sergent-major, je n'en savais pas plus qu'eux. Du coup, il nous a ordonné de marcher en rond dans cette salle jusqu'il ce que nous ayons trouvé la réponse à sa question Et je peux vous dire que c'est épuisant de ramer comme ça, avec comme unique distraction de tuer un aventurier de loin en loin. Maintenant, moi, je vous le demande, pouvez-vous nous dire la distance que nous avons parcourue ou faut-il que nous nous amusions à vous tuer?

Personne ne peut vous donner cette réponse à moins que vous ne répondiez vous-même à une autre question, observez-vous astucieusement, essayant de gagner du temps, mais avec une idée qui, peu à peu, prend forme dans votre ingénieuse cervelle.



179 *Entre les colonnes, sept nains marchent
en cadence.*

Et quelle est cette question ? demande le nain sergent-major.

A quelle vitesse marchiez-vous ? Autrement dit, à combien de kilomètres à l'heure ? demandez-vous d'un ton supérieur, sachant parfaitement qu'aucun de ces débiles n'en aura la moindre notion.

Mais, à votre stupeur horrifiée, le nain sergent- major répond :

4 kilomètres à l'heure en terrain plat, 3 kilomètres à l'heure en côte, 6 kilomètres à l'heure en descente. Et réglés comme des horloges, avec notre entraînement militaire.

Vous le dévisagez d'un œil inexpressif, pris à votre propre piège, contraint de résoudre le problème posé

SI vous pensez que la réponse est :

19 kilomètres. Rendez-vous au [168](#).

21 kilomètres. Rendez-vous au [171](#).

24 kilomètres. Rendez-vous au [191](#).

27 kilomètres. Rendez-vous au [174](#).

30 kilomètres. Rendez-vous au [183](#).

180

Vous recevez un coup violent sur la tête, qui vous coute 4 points de vie.

Vous ripostez d'instinct, mais sans atteindre votre adversaire ,et vous encaissez un autre coup qui vous Coûte cette fois 1 point de vie.

Comme vous avez l'esprit prompt, l'idée vous vient que vous êtes attaqué par des fantômes. Il semblerait qu'ils soient trois. Ils ne possèdent chacun que 10 points de vie, et c'est heureux car les fantômes sont très malsains à fréquenter. ils frappent avec un 6 et infligent 1 Point de Dommage supplémentaire, Malheureusement, comme ils sont invisibles, il vous faut faire au minimum 8 pour en toucher un et, même dans ce cas, vous manquerez automatiquement chaque troisième coup.

SI vous survivez à ce combat, vous pouvez partir par la porte sud donnant dans le [couloir](#). Sinon, vous avez toujours la solution définitive du [14](#).

181

Un tourbillon vous enveloppe à la seconde même où vous franchissez le seuil de cette porte, vous plongeant dans le néant, et vous téléportant directement au [164](#).

182

En examinant un peu le bric-à-brac que vous découvrez avec vos lunettes spéciales sur le nez,vous remarquez une baguette magique. Un examen plus attentif vous révèle qu'il s'agit en fait d'une baguette à Boules de Feu. Lancez un dé pour savoir combien de Boules de Feu elle contient. Ensuite, rangez-la dans votre sac et sortez dans le [couloir](#) par la porte sud.

183

— Nous avons donné cette réponse au Chevalier Noir et il a dit que c'était faux ! hurlent en chœur les nains qui se ruent sur vous pour vous mettre en pièce détachée.

Chacun bénéficie d'une attaque surprise tant ils sont agressifs.

Vous ne survivrez peut-être pas à cette épreuve car chaque nain possède 20 POINTS DE VIE, frappe avec un 5, et inflige 3 Points de Dommage supplémentaires. Mais si vous vous en tirez, vous pouvez gagner en chancelant la porte ouest menant au [176](#) ou la porte est qui s'ouvre sur un [couloir](#). Dans le cas contraire, il ne vous reste qu'à vous rendre, en maugréant, au [14](#).

184

Un tourbillon vous enveloppe à la seconde même où vous franchissez le seuil de cette pièce, vous plongeant dans le néant, et vous téléportant droit au [87](#) qui se trouve au milieu du [Niveau 2](#).

185

Il semble bien que vous soyez en train de pourrir. Endurez cette épreuve aussi longtemps que vous le pourrez, puis rendez-vous au [14](#).

186

Il y a de l'huile dans cette lampe. D'où émane une étrange odeur que vous ne parvenez pas à définir. Ce détail mis à part, cette lampe semble tout à fait normale.

vous pouvez la conserver ou la jeter, et vous en aller par la porte sud donnant sur le [couloir](#), ou prendre la porte est menant au [167](#). A moins que vous ne l'allumiez, maintenant que vous savez qu'elle contient de l'huile. Rendez-vous dans ce cas au [199](#).

187

si vous n'étiez pas un aventurier aussi aguerri, vous penseriez que cette pièce est totalement vide, mais, étant justement un aventurier aguerri, vous vous mettez à fouiller partout.

Et vous trouvez une paire de lunettes cerclées d'or.

Allez-vous les chausser ? Si oui, rendez-vous au [172](#). Sinon, vous pouvez toujours les laisser et regagner le [couloir](#) en empruntant la porte sud.





188 *Ils se lancent sur vous avec des hurlements
lémuresques.*

188

Apparemment, ce n'est pas la bonne réponse ou, dans le cas contraire, ils trichent puisqu'ils se sont rués sur vous avec des hurlements lémuresques. Rappelez-vous que chaque Lémure possède 30 POINTS DE VIE, frappe avec un 5 et peut vous mettre en pièces de ses mains nues en vous infligeant 4 Points de Dommages supplémentaires.

Si vous triomphez de cet assaut, vous pouvez quitter la pièce par la porte ouest qui donne dans le [couloir](#), ou par la porte est menant au [176](#). Dans le cas contraire... le [14](#) !

189

Vingt sur vingt ! s'exclame, ébahi, le Prof de Maths. Cent mille rats auront tué le chat bien avant que le chat n'ait réussi à les tuer. Ce n'est peut-être pas des mathématiques, mais c'est la vie.

Il plonge la main dans la poche de sa veste (un geste qui vous donne le frisson) et sourit.

Tenez, dit-il, voici un laissez-passer qui vous permettra d'entrer dans l'ancre du Chevalier Noir. Vous considérez le laissez-passer. Dessus sont inscrits les mots : « Rendez-vous directement au ' 200. »

Si vous êtes prêt à utiliser le laissez-passer, vous pouvez vous rendre dès à présent au [200](#). Sinon, vous pouvez quitter cette pièce par la [porte nord](#)

190

Cette pièce octogonale est complètement vide. Du moins, selon les apparences. Vous avez peut-être envie de l'inspecter avec des lunettes spéciales que vous auriez pu trouver. En ce cas, rendez-vous au [175](#). Si vous n'avez pas de lunettes particulières, vous pouvez encore la fouiller complètement en vous rendant au [180](#).

Par ailleurs, vous pouvez toujours quitter la pièce en empruntant la porte sud donnant sur le [couloir](#).

191

Et comment êtes-vous arrivé à cette réponse ? demande le nain sergent-major d'un ton agressif.

C'est très simple, répondez-vous en vous efforçant de prendre l'expression la plus détachée qui soit. Etant donné que ces ânes bâtés marchent à quatre ; tre kilomètres à l'heure en terrain plat, il leur faut quinze minutes pour parcourir un kilomètre. Si leur vitesse n'est plus que de trois kilomètres lorsqu'ils gravissent une côte, un kilomètre leur prendra alors vingt minutes. Enfin, puisque dans les descentes ils avancent à six kilomètres à l'heure, il ne leur faudra dans ce cas que dix minutes par kilomètre.

Peut-être, admet le sergent-major avec une moue dubitative. Et alors ?...

Cela signifie que chaque kilomètre parcouru vous a pris : $(15 + 20 + 10) : 3 = 15$ minutes. Quinze minutes par kilomètre, que vous ayez marché en terrain plat, escaladé

ou descendu une côte. Et donc, puisque vous avez marché six heures, vous avez parcouru vingt-quatre kilomètres.

Hourra ! rugissent les nains en chœur. Pip, Pip, hourra !

Je peux m'en aller, maintenant ? demandez-vous poliment, épuisé par cet énorme effort de réflexion.

Mais bien sûr ! vous répond le sergent-major, ravi. Et nous aussi, par la même occasion. Tenez, acceptez donc ce bidon d'huile de coude pour votre épée, avec nos compliments.

Et il vous tend un petit bidon rouillé, plein d'une espèce de cire liquide.

De toute première qualité, ajoute-t-il. Non seulement cette huile protégera l'acier de votre épée, mais elle vous donnera 2 Points de Dommage supplémentaires dans un combat. Ce bidon contient assez de liquide pour six combats.

sur ces mots, les sept nains s'éloignent, marchant au pas cadencé, et chantant à pleins poumons :

* Haï ho, haï ho

Allons faire not'rapport,

Suivons suivons

Suivons suivons

L'sergent-major.

'Haï ho, haï ho,

Près du Chevalier Noir,

Montrons montrons

Montrons montrons

Notre savoir ! »

Aucun doute n'est permis, Nosféraux est passé par là ! Mais la mélodie ne vous semble pas tout à fait Inconnue, cependant...

Si vous avez de bonnes jambes, vous pouvez essayer de les suivre. Le chemin secret par lequel ils vont bientôt ' disparaître mène en effet au [200](#). Mais si vous ne vous sentez pas encore suffisamment prêt pour affronter le Chevalier Noir, vous pouvez vous diriger vers la porte ouest qui mène au [176](#), ou gagner le [couloir](#) par la porte est.

192

— Ma parole, cet aventurier n'est pas tellement bouché à l'émeri, s'exclame le Lémure Yvan, stupéfait. C'est exactement la bonne réponse. Veuillez accepter ceci avec notre

plus profond respect. Et, avant que vous m'ayez pu faire un geste, il bondit en avant et vous passe un médaillon autour du cou.

Frénétiquement, vous essayez de l'arracher, le pensant maudit ou maléfique mais, quand vous ouvrez le médaillon, vous lisez, gravés à l'intérieur. les mots:

CLUB DES LEMURES MEMBRE HONORAIRE

Là, on vous a fait une fleur. Membre honoraire du Club des Lémures, pas mal, hein ? Encore qu'on puisse se demander à quoi ça peut bien vous avancer.

Considérez-vous comme tout à fait libre de poursuivre votre chemin, dit le Lémure Truoc, mais permettez-moi de vous donner un conseil : n'entrez pas au 176 ou vous le regretteriez.

Vous pouvez toujours négliger cet avertissement, bien entendu, et vous rendre directement au [176](#) par la porte est. Sinon, vous pouvez gagner le [couloir](#) par la porte ouest.

193

Un tourbillon vous enveloppe à la seconde même où vous franchissez le seuil de cette pièce, vous plongeant dans le néant et vous téléportant droit au [200](#).

194

Sombre crétin ! rugit, furieux, le Prof de Maths avec un haut-le-corps. Le premier imbécile venu peut deviner que cent mille rats tueront inmanquablement le chat.

Il tend la main vers sa règle pour vous flanquer une raclée mais, par bonheur, il est pris à ce moment d'une terrible quinte de toux, ce qui vous permet de lui chiper la clef de la porte dans sa poche, et de sortir d'un pas léger de cette pièce effrayante par la porte nord qui donne dans un couloir.

195

Apparemment, tout va bien. De plus, sur l'un des carrés sans danger est posée une potion curative qui vous donnera autant de POINTS DE VIE que vous obtiendrez 'de points en lançant un dé. Prenez-la avec vous quand vous partirez, soit par la porte ouest, soit par la porte sud.

196

un tourbillon vous enveloppe à la seconde même où vous franchissez le seuil de cette pièce, vous plongeant dans le néant et vous téléportant, en fait, droit au [198](#).

197

Quelle réponse astucieuse ! s'exclame le gnome Landrut, gribouillant rapidement avec sa plume d'oie.

Puis il considère d'un air pensif ce qu'il vient d'écrire :

grand-père/grand-mère .

premier fils

filles

second fils

Supposons donc que le premier fils, dans cet arbre généalogique, se soit marié et ait eu une fille que le Chevalier Noir a épousé quand elle a été en âge d'être sa femme. Et supposons que le Chevalier Noir lui-même soit le fils de la fille dans ce même arbre généalogique. Supposons encore que le Chevalier Noir ait un frère et une sœur et que sa sœur ait épousé le fils du second fils dans l'arbre généalogique, tandis que son frère a épousé la fille du second

fils ; en conséquence, une unique invitation adressée au second fils devrait correspondre aux instructions du Chevalier Noir, je ne me trompe pas ?

Pas du tout, affirmez-vous avec un hochement de tête sagace. Le premier idiot venu s'en rendrait compte.

Eh bien, dit Landrut, philosophe, je n'avais rien compris jusqu'à ce que vous me donniez la réponse. Et, fidèle à sa parole, il vous lance la clef dans la cage.

Une fois remis de votre émotion, vous pourrez repartir dans le couloir de votre choix par les [portes](#) nord ou ouest

198

Vite I Vite ! Partez d'ici !

Trop tard. La porte s'est refermée derrière vous. Vous vous trouvez dans la pièce la plus dangereuse de tout le Sinistre Royaume, après le repaire du Chevalier Noir lui-même, bien sûr. Un coup d'œil suffit pour vous le confirmer. Vous êtes dans l'antre de l'affreux Prof de Maths.

L'Affreux Prof de Maths porte un veston sport, avec des coudes de cuir et il a les mains velues. Il vous fixe avec un œil en vrille, à la façon d'un serpent hypnotisant un oiseau.

Si un chat peut tuer un rat en une minute, combien de temps lui faut-il pour tuer cent mille rats ? vous demande-t-il d'un ton sévère. Répondez tout de suite ou je vous assomme à coups de règle !

Si vous pensez que la réponse est cent mille minutes, rendez-vous au [194](#).

Si vous pensez que la réponse est différente, rendez-vous au [189](#).

199

la lampe brûle avec une flamme bleue étonnamment stable, et de légères volutes de fumée gris-bleu Vous enveloppent comme une sorte de voile. Si ce n'est qu'il ne s'agit pas d'un voile mais d'une protection magique, comme vous le découvrez très vite ! Si Cette lampe est allumée avant que vous n'engagiez le combat, la fumée magique

retranchera trois points de tout dommage qui pourrait vous être Infligé. Et ceci en plus de toutes les protections dont Vous pourriez bénéficier.

Une seule condition à remplir : vous devez décider l'allumer la lampe avant de lire un paragraphe ou de lancer les dés à la recherche de Monstres Errants, étant donné que vous n'aurez plus le temps de le faire lorsque vous vous trouverez engagé dans un combat. Il y a assez d'huile dans la lampe pour l'utiliser six fois, mais ensuite peut-être serait-il judicieux de garder cette lampe, car vous pourriez retrouver de l'huile quelque part ailleurs. Peut-être lors d'une autre aventure ?

maintenant, rangez avec soin votre lampe, et sortez par la porte sud pour regagner le [couloir](#), ou par la porte est pour vous rendre au [167](#).

200

en dépit des immenses proportions de cette salle, le premier détail qui vous frappe c'est qu'il n'y a pas porte pour en sortir. Mais peu importe puisque, debout en plein milieu, son armure noire luisant à la lumière d'un énorme chandelier pendant au-dessus de sa tête, se dresse une silhouette massive tenant une gigantesque épée menaçante d'une main et une masse d'armes tout aussi menaçante de l'autre. En rang devant lui se tiennent sept nains en uniforme. Devant ceux-ci sont alignés sept monstres gélatineux (d'aspect répugnant). Devant eux encore se serrent côte à côte sept Djinns.

Sois le bienvenu, Pip, dit avec bienveillance le personnage en armure noire. Je suis, comme tu t'en es rendu compte au premier coup d'oeil, le roi Pellinore, ami de toujours du roi Arthur.

Non, c'est faux, ripostez-vous vivement, ayant déjà commis trop souvent cette erreur ; vous êtes le Terrible Chevalier Noir d'Avalon et je vais vous causer grand dommage en sorte que je puisse fermer les Portes de ce Sinistre Royaume.

Eh bien, si tu le prends comme cela, inutile d'attendre un instant de plus, dit le Chevalier Noir avec arrogance. Allez, monstres, pulvérisez-le !

Sur quoi, la cohorte monstrueuse s'avance lentement vers vous.

La situation n'est peut-être pas aussi tragique qu'il y paraît. Si vous avez déjà rencontré et pourfendu les sept nains et les Djinns, ou si vous avez fraternisé avec eux, il ne reste plus, pour vous attaquer, que les monstres gélatineux. Mais si vous ne les avez pas encore rencontrés, nains et Djinns vous attaqueront eux aussi.

Chaque nain possède 20 POINTS DE VIE, frappe avec un 5, et inflige 3 Points de Dommage supplémentaire



200 *Le terrible Chevalier Noir d'Avalon en personne !*

Chaque Djinn possède 30 POINTS DE VIE, frappe avec un 5 et inflige 2 Points de Dommage supplémentaires avec son cimenterre. Tous sont vénaux et peuvent être achetés, mais seulement au prix très particulier de 2 pierres précieuses et de 500 Pièces d'Or chacun — ce qui représente une dépense exorbitante. Si, toutefois, vous portez un Anneau sonore, tout dommage infligé par un Djinn scii automatiquement réduit de moitié.

Les monstres gélatineux sont beaucoup plus à craindre. Chacun possède 10 points de vie, a besoin d'un 6 pour porter un coup à l'adversaire, et n'inflige que les dommages indiqués par les dés. Mais ils vous empoisonneront dès le premier coup qu'ils vous porteront, vous faisant alors perdre 2 points de vie à chaque coup que vous porterez vous-même jusqu'à ce que vous vous soigniez si vous en avez la possibilité. (Et, pendant le temps que vous vous soignerez, vous devrez concéder à votre ennemi un coup d'avance contre vous.)

Enfin reste le redoutable Chevalier Noir lui-même, Il possède 80 points de vie (cela aurait pu être pire), mais son épée et son armure sont magiques. L'armure annulera 12 Points de Dommage la première fois qu'elle sera frappée, 6 Points la deuxième fois et ensuite 4 Points à chaque coup reçu. Son épée lui permet de frapper avec un 4 et inflige 4 Points de Dommage supplémentaires.

Si vous parvenez à sortir sain et sauf de ce guêpier, rendez-vous au [201](#).

Sinon, vous avez un long chemin à faire jusqu'au [14](#)

201

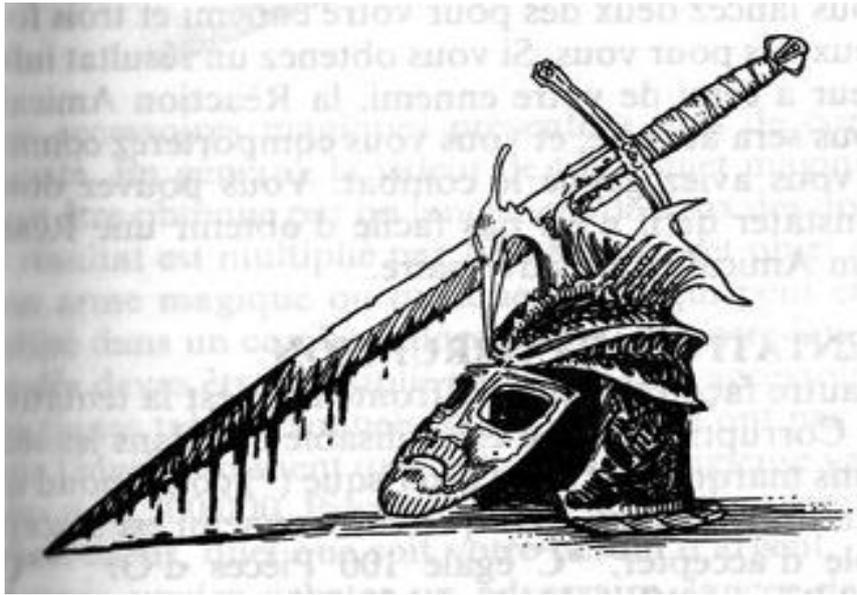
Le Chevalier Noir s'effondre sur le sol, les mains crispées sur ses blessures.

— Malepeste ! Par la mordieu ! dit-il, exhalant dans un souffle les jurons anciens exprimant sa fureur. Mais vous n'en tenez pas compte, et vous vous intéressez de poser délicatement votre botte sur son dos en vous frappant la poitrine. Ensuite, vous fouillez avec grand soin l'immense salle jusqu'à ce que, sous vos doigts agiles, un panneau secret s'ouvre dans le plafond, vous permettant de vous hisser au- dehors à la lumière voilée du soleil. Vous promenez un regard circulaire. Pas de doute, les Portes ouvertes du Royaume sont là, à 100 mètres à peine, au sud. Plus rapide qu'une flèche (en dépit de tout le butin dont vous êtes chargé), vous les franchissez en trombe, vous tirez à vous les vantaux, et vous les fermez avec force derrière vous. Puis, prestement, vous tournez dans la serrure la Clef que vous avez trouvée dans le coffre de la Vieille Petite Monstresse.

Le verrou tiré se met en place avec un claquement rassurant et vous tournez les talons pour chercher la route de Camelot. Qui, lorsque vous l'aurez trouvée, vous permettra de vous rendre à la page suivante.



201 *Les Portes du Royaume des Morts sont enfin fermées.*



Le triomphe de Pip

Si les réunions du lundi matin de la Table Ronde manquaient d'éclat, celles du vendredi étaient en général bien pires. Même dans les meilleures périodes, les Chevaliers ne tenaient pas en place, anxieux de se voir déchargés de leurs tâches coutumières pour pouvoir s'éclipser et aller passer le Week-end en réjouissances et festivités.

mais, au beau milieu de la réunion de ce vendredi-là, un événement exceptionnel se produisit. Les Chevaliers se mirent à faire assaut de politesse entre eux, bien qu'on entendait que des « Après vous, sire perceval » et « Non, non, non, je n'en ferai rien, mon cher Galaad, qu'alliez-vous dire ? » et encore « Non, non, je vous en prie, sire Perceval, à vous la parole ». bref, un climat général d'aménité et de douceur baignait l'assemblée.

Le roi Arthur observa ces singuliers échanges de bons procédés durant une bonne heure avant de frapper sur la table en réclamant le silence. — Avez-vous remarqué, dit-il avec gravité, comme nous sommes tous devenus bienveillants les uns envers les autres ? Personne n'a proféré la moindre menace sérieuse depuis soixante minutes d'horloge Les Chevaliers se dévisagèrent, étonnés, comprenant à quel point le roi avait raison.

Comment cela s'explique-t-il ? s'écria le sire Bedevere qui avait tendance à se mettre en avant.

Je crois, déclara le roi d'un ton réfléchi, que cela s'explique parce que quelqu'un a réussi à fermer les Portes du Sinistre Royaume des Morts.

Pip ? s'enquit Lancelot.

Le roi Arthur inclina la tête.

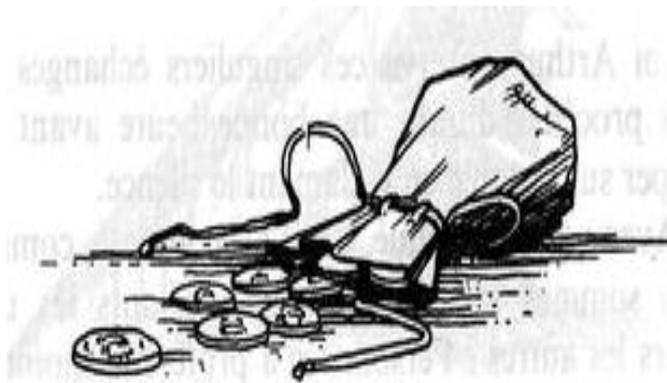
Qui d'autre ? demanda-t-il.

J'ai une proposition à vous faire, dit le roi Pelli nore, assis dans un coin et regardant autour de lui, un large sourire aux lèvres. Vous savez sans doute tous à quoi je pense.

Un adoubement de chevalier ? suggéra sire Lancelot, souriant lui aussi.

Un adoubement ! rugirent tous les membres de la Table Ronde, enthousiasmés. Un adoubement pour Pip !

Le roi lui-même souriait. Etant donné les circonstances, il songeait que Pip avait bien mérité cet anoblissement. D'autant plus qu'il se doutait que Pip ne tarderait pas à revenir parmi eux pour accomplir quelque mission que ses Chevaliers — occupés comme ils l'étaient — n'auraient pas le temps de mener à bien...



Premier livre de Sortilèges de Pip

RÈGLES POUR LE BON USAGE DE LA MAGIE

Règle n° 1. Chaque sortilège utilisé coûte 3 POINTS DE VIE. Qu'il donne un résultat ou non.

regle n° 2. Aucun sortilège ne peut être jeté plus de trois fois au cours d'une mission. Il est ensuite inopérant, qu'il ait eu un effet ou non.

Règle n° 3. Marche à suivre pour utiliser un sortilège : lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou supérieur à 7, il produit l'effet souhaité. Sinon, il est totalement inopérant

Armure Étincelante de Pip.
(AEP)

Crée un mur de lumière d'un éclat insoutenable, tourbillonnant autour de celui qui a formulé le sortilège. Cette lumière agit comme une armure, et permet donc de retrancher 4 points des Points de Dommage éventuellement reçus. Ces points s'ajoutent à tous ceux qui pourraient être retranchés de la pro-

217

tection due à une véritable armure, un pourpoint en peau de dragon, etc.

Horion Épouvantable de Pip.
(HEP)

Permet d'ajouter 10 points aux Points de Dommage pouvant être infligés à un adversaire au prochain Assaut.

Rire Irrésistible de Pip.
(RIP)

Provoque chez un adversaire une telle hilarité qu'il rate trois Assauts consécutifs.

Flèche Invisible de Pip.
(FIP)

Permet de décocher une flèche magique contre un adversaire hors de portée. Cette flèche ne manque jamais son but si le sortilège a été convenablement jeté, et provoque 10 Points de Dommage.

Puissant Antidote de Pip.
(PAP)

Ce sortilège doit être jeté *avant* que le poison n'ait été ingurgité pour produire son effet, sinon *il n'opère pas*. Il rend insensible à tout poison, quels que soient les résultats obtenus par les dés. Il peut être très utile lorsque l'on désire goûter une substance inconnue qui pourrait se révéler nocive.

Neutralisant Instantané de Pip.
(NIP)

Permet de neutraliser dans l'instant l'effet d'un (unique) sortilège jeté sur un *objet* (et non sur un être vivant). Utile pour ouvrir placards, portes, tiroirs... tout ce qui peut être fermé par la magie.

Mouvement Éclair de Pip.
(MEP)

Au cours d'un combat, ce sortilège permet d'agir deux fois plus vite que d'habitude, et de porter deux coups consécutifs à chaque Assaut.

Super Sortilège Invisibilité.
(INVISIBILITÉ)

Ce sortilège très spécial ne peut être utilisé qu'une seule fois au cours d'une mission, au prix de 15 POINTS DE VIE, et dans des conditions tout à fait particulières qui seront indiquées en temps voulu. Attention donc à ne pas gaspiller ces 15 points en utilisant inconsidérément le sortilège. Il a pour effet de rendre invisible celui qui l'utilise.

Doigt de Feu

Fait jaillir un éclair du doigt, ce qui cause alors 10 Points de Dommage à un adversaire. Ce sortilège donne droit à dix éclairs.

Mais une fois qu'il a été utilisé avec succès, il devient inopérant.

Boule de Feu

Crée une énorme boule de feu au creux de la main qui, lancée contre un adversaire, lui inflige 75 Points de Dommage. Ce sortilège donne droit à *deux* boules seulement, une pour chaque main. Il est possible de conserver un éclair ou une boule de feu pour les utiliser par la suite.

REMARQUE IMPORTANTE POUR PIP

Mis à part le sortilège **INVISIBILITÉ**, tous les sortilèges peuvent être utilisés en tous lieux et en toutes circonstances. N'oubliez pas de bien tenir à jour votre *Feuille d'Aventure*, en rayant ceux que vous aurez utilisés.

Enfin, c'est à vous seul de savoir, et donc de décider, quand vous pouvez les utiliser.

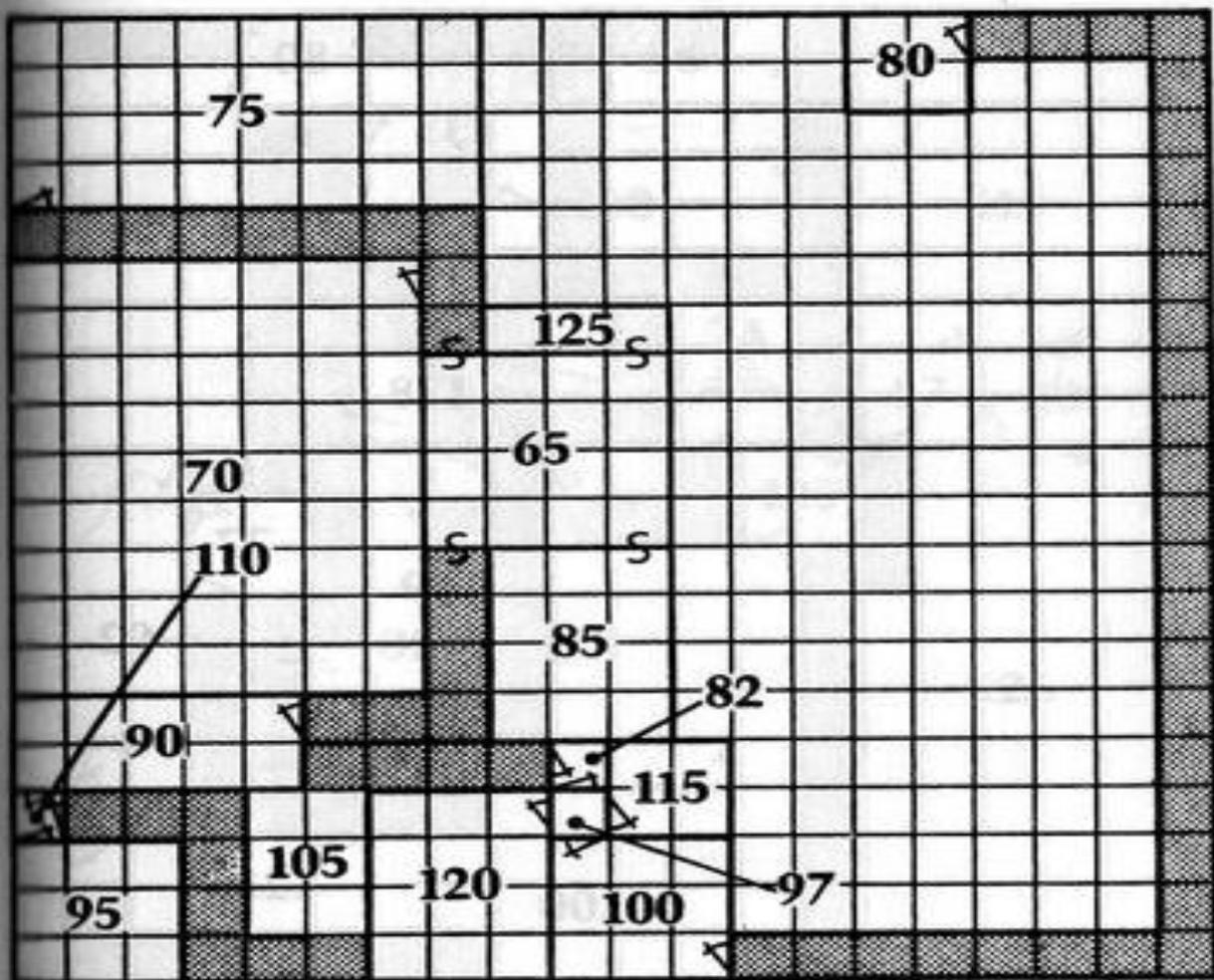
Cartes des différents niveaux



CARTE 1

Niveau 1

Paragraphe 65

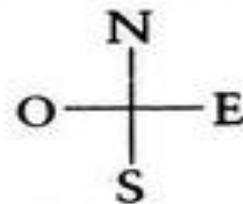


1 carré : 3 mètres de côté

■ : Couloir

X : Porte

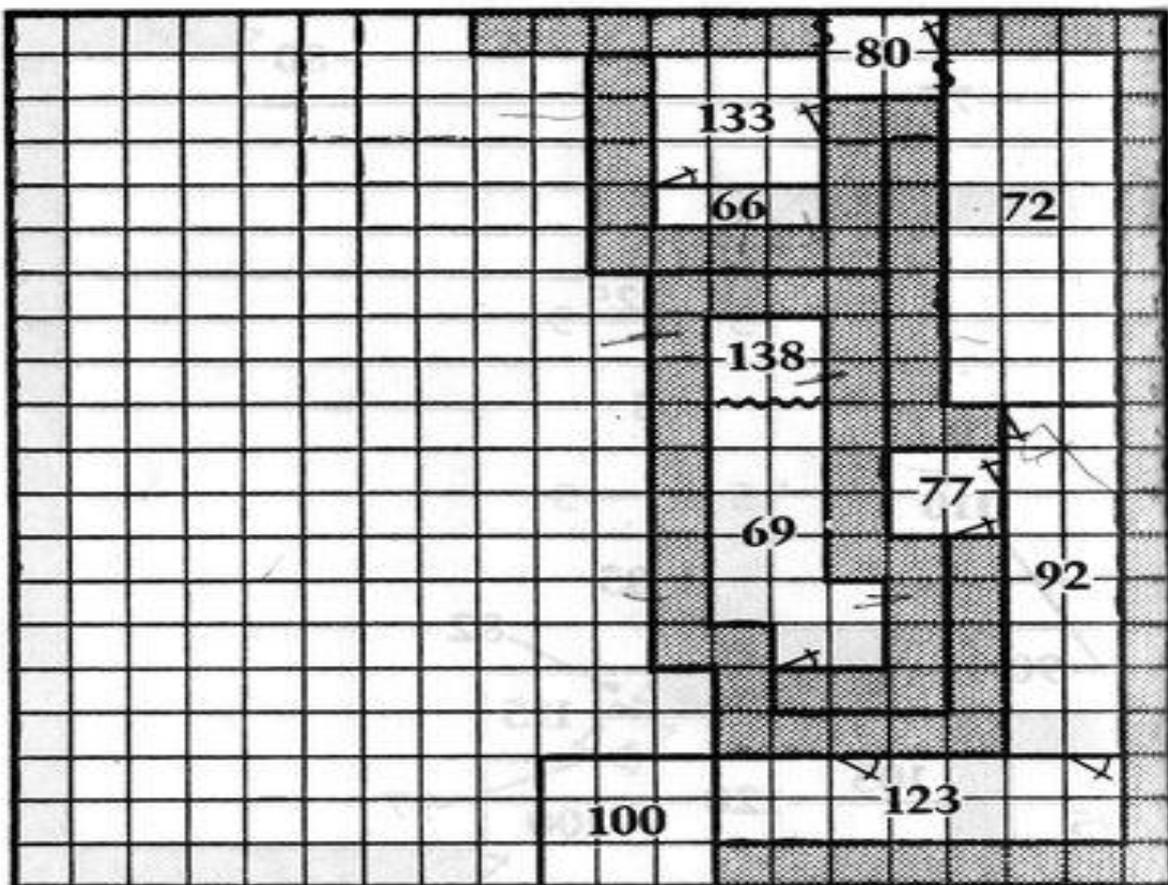
S : Porte secrète



CARTE 2

Niveau 1

Paragraphe 80

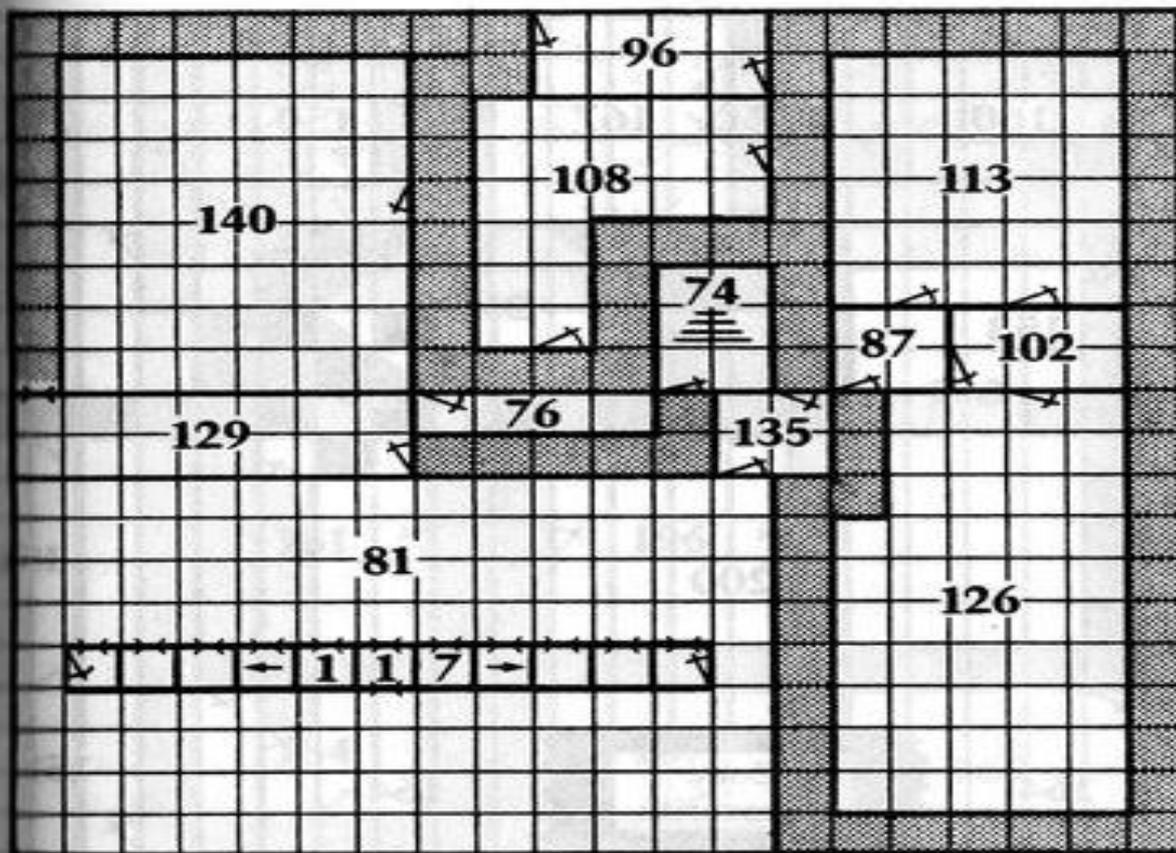


un côté 3 mètres de côté
 Couloir
 Porte
 Porte ouverte

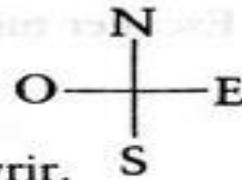
CARTE 3

Niveau 2

Paragraphe 74



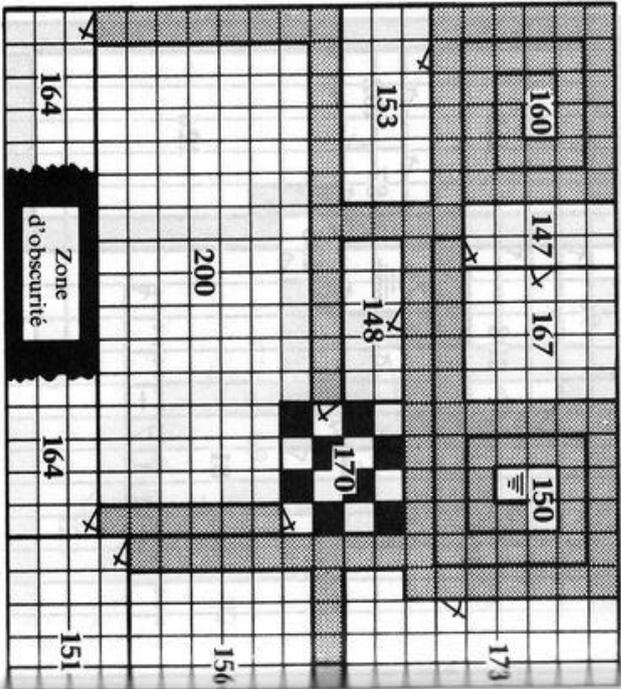
- ≡ : Escalier menant au Niveau 1
 >< : Porte à sens unique. Instructions spéciales nécessaires pour les ouvrir.



CARTE 4

Niveau 3

Paragraphe 150



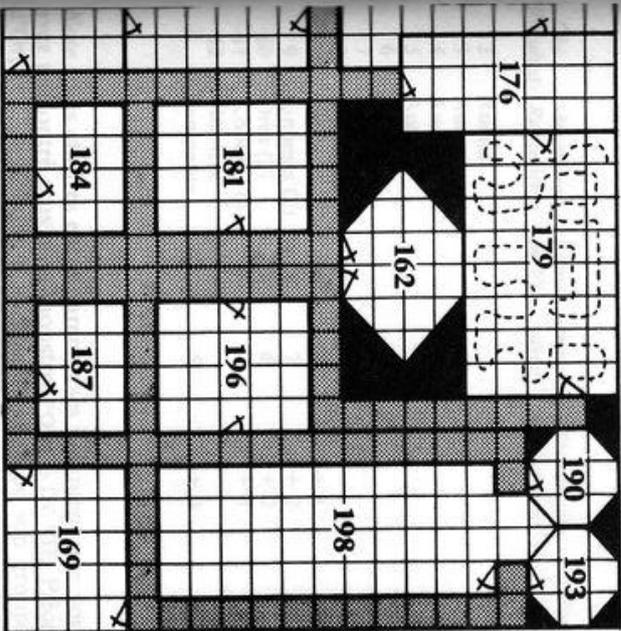
Escalier menant au Niveau 2

3 — O — J'observe un mur qui vole en éclats
 2 — Mieux valait que les choses restent ainsi

226

Niveau 1 Ménages Étranges

(voir paragraphe 69)



227

Niveau 1

Monstres Errants

(voir paragraphe 65)

Dés :	Monstres Rencontrés	Points de Vie	Frappe avec	Dommages supplémentaires	Pièces d'Or
2	Aucun				
3	Aucun				
4	Aucun				
5	Aucun				
6	Aucun				
7	Aucun				
8	Squelette animé	20	6	+ 1	10
9	Gnomes (2)	11	7	+ 2	10
10	Orcs (2)	12	6	+ 2	15
11	Kobolds (4)	8	7	+ 1	5
12	Gélatine rampante	30	5	+ 4	30

Note : Les chiffres entre parenthèses indiquent que vous avez rencontré plus d'un monstre. POINTS DE VIE, Pièces d'Or, etc., se réfèrent à *chaque* monstre de son groupe. Lancez les dés pour l'effet de surprise au début d'un combat. Lorsque vous affrontez plus d'un monstre, vous pouvez faire un lancer de surprise pour le groupe entier. Les monstres en groupe attaquent l'un après l'autre, jamais ensemble. Les Monstres Errants ne peuvent être achetés et vous n'obtiendrez jamais d'eux une Réaction Amicale.

Niveau 2 Monstres Errants

(voir paragraphe 74)

<i>Dés :</i> <i>Résultat</i>	<i>Monstres</i> <i>Rencontrés</i>	<i>Points</i> <i>de Vie</i>	<i>Frappe</i> <i>avec</i>	<i>Dommmages</i> <i>supplémentaires</i>	<i>Pièces</i> <i>d'Or</i>
2	Aucun				
3	Aucun				
4	Aucun				
5	Aucun				
6	Aucun				
7	Méduse	30	7	+ 2*	15
8	Nains				
9	Toxiques (2)	15	6	+ 1	10
10	Golls (2)	15	5	+ 2	15
11	Trifides (2)	30	8	+ 4	15
12	Scrats (5)	10	7	+ 1	25
	Semoule rampante	35	6	+ 4	80

* Tout lancer de 12 effectué par la Méduse vous paralysera totalement pour les 4 assauts suivants. Etant dans l'impossibilité de riposter, il se peut que vous soyez broyé par ce monstre.

Niveau 3 Monstres Errants

(voir paragraphe 150)

<i>Dés :</i> <i>Résultat</i>	<i>Monstres</i> <i>Rencontrés</i>	<i>Points</i> <i>de Vie</i>	<i>Frappe</i> <i>avec</i>	<i>Dommmages</i> <i>supplémentaires</i>	<i>Pièces</i> <i>d'Or</i>
2	Aucun				
3	Aucun				
4	Aucun				
5	Aucun				
6	Chausse- Trappe				
		Vous perdez un double lancer de dés de P. de V.			
7	Thern	20	5	+ 5	150
8	Vampires aîlés (5)	6	3	+ 1	0
9	Fosse garnie d'épieux				
		Vous perdez un double lancer de dés et vous êtes empoisonné *			
10	Permans (3)	15	5	+ 2	100
11	Tubarinos (2)**	30	6	+ 1	150
12	Tapioca rampant	70	6	+ 2	500

* Si vous êtes empoisonné, vous perdez 5 POINTS DE VIE tous les douze mètres, ou à chaque nouveau paragraphe, jusqu'à ce que vous mouriez ou preniez un antidote.

** Il s'agit de monstres végétaux.

Armes et armures

A moins que des chiffres différents ne soient indiqués à l'occasion de telle ou telle rencontre particulière, vous pouvez vous baser sur le tableau suivant en ce qui concerne les Points de Dommage supplémentaires associés aux armes utilisées ou aux armures portées dans le combat par vos adversaires. Vous y trouverez aussi les Points de Dommage supplémentaires liés à toutes armes ou armures que vous pourriez trouver (et à l'occasion utiliser) au cours d'une mission.

Hache de guerre	+ 4
Dague	+ 2
Fléau	+ 2
Masse d'armes	+ 3
Lance	+ 5
Casse-tête	+ 4
Epée	+ 3
Cotte de mailles	- 3
Armure de cuir	- 2
Armure de fer	- 4



Le Temps du Rêve

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

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

2. Vous ne disposez ni de pouvoir magique, ni d'armes, ni d'armures, à l'exception de ceux qui pourraient vous échoir lors d'une rencontre dans le Temps du Rêve.

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

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

Maintenant, entrez dans le Temps du Rêve en lançant deux dés et en vous rendant à la section indiquée par le total obtenu.

Si vous survivez, retournez au paragraphe où vous étiez quand vous avez décidé de dormir.

Sections du Temps du Rêve

Vous êtes à la barre d'un grand navire au cours d'une longue croisière aventureuse. Dans le nid de pie votre vigie donne l'alerte pour annoncer que votre vaisseau approche des limites du monde. Bien que vous sachiez que c'est impossible, puisque la terre est ronde, vous n'en constatez pas moins qu'il a raison : un courant puissant entraîne directement le bateau vers une immense chute d'eau, au milieu de l'océan. Une chute d'eau qui plonge dans les profondeurs étoilées de l'Espace. Vous pesez de toutes vos forces sur la barre mais sans pouvoir détourner le navire de sa course. Dans quelques instants, il va basculer dans l'abîme. Lancez un dé. Si vous faites de 1 à 3, vous plongez jusqu'au 14. Si vous faites de 4 à 6, vous avez la chance de revenir au paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil sans perdre de POINTS DE VIE.

Vous vous tenez sur la rive d'un vaste lac noyé de brume et vous savez que votre seule chance de regagner le paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil est de franchir l'étendue de ces eaux sombres. Pas question de traverser à la nage. La distance est trop grande, mais vous pouvez peut-être appeler le passeur qui se trouve sur la rive opposée. Vous êtes sur le point de le faire, quand vous êtes subitement attaqué par un fieffé coquin armé d'une dague (1 Point de Damage supplémentaire). Vous êtes vous-même désarmé, mais prêt à vous défendre Le Fieffé Coquin possède 12 POINTS DE VIE. Vous frappez l'un et l'autre avec un 6 mais dans votre situation désespérée, vous parvenez à porter le premier coup. Si le Coquin vous tue, rendez-vous au 14. Si vous êtes vainqueur en trois coups ou moins, vous pouvez appeler le Passeur et regagner le paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil. S'il vous faut plus longtemps pour tuer le Coquin, le Passeur aura disparu, et vous ne pourrez poursuivre votre aventure qu'en repassant par le 14.

Bien que ce soit contraire à toutes vos habitudes, vous êtes ivre comme une grive, et vous venez de vous attirer une mauvaise querelle avec un géant possédant 25 POINTS DE VIE et un gourdin (3 Points de Damage supplémentaires). Bien que vous soyez armé de votre fidèle E.J. (frappant avec un 4 et infligeant 5 Points de Damage supplémentaires, vous vacillez à tel point sur vos jambes que, pour deux coups reçus de votre ennemi, vous ne pouvez lui en assener qu'un. De plus, vous mettez un tel temps à dégainer E.J. que votre adversaire frappe le premier. | Si vous avez le dessous dans cette rixe stupide, vous partez pour le 14. Si vous êtes vainqueur, vous pouvez retourner au paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil.

Dans les extrêmes profondeurs d'un horrible donjon, vous avez trouvé un coffret sculpté dans le cristal. A l'intérieur scintille une pierre bleu-vert qui — vous le savez — vous permettra de lancer deux fois deux dés pour augmenter votre total de points de vie (aubaine rare dans le Temps du Rêve). Votre problème est d'ouvrir le coffret sans risque. Pour tenter votre chance, vous devez lancer un dé. Si vous faites 5 ou 6, vous pouvez prendre la pierre en toute sécurité et augmenter votre total de points de vie. Pour tout autre résultat, le coffret explose et ses éclats vous arrachent 10 POINTS DE VIE. Si cet accident vous est fatal, rendez-vous au 14. Sinon, retournez au paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil.

Vous êtes tombé à travers le plancher d'une salle d'un vieux château en ruine dans la crypte de marbre rose de Noférox le poète qui, constatez-vous, est d'une humeur massacrant en raison d'une rage de dents (plus exactement une rage de crocs). Il insiste pour que vous écriviez une ballade commençant par le vers : « Il était une fois un poète nommé Dan... » Si vous pouvez terminer votre poème en moins d'un quart d'heure, vous gagnerez sans encombre le paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil ; sinon la morsure de ses crocs vous infligera une perte de 5 points de vie. (Si cette morsure vous tue, allez au 14. Sinon, vous reprenez votre aventure.

Un sorcier vous a remis un parchemin contenant un sortilège de bastognon. Vous n'avez pas la moindre idée de l'effet causé par un sortilège de bastognon mais êtes résolu à le découvrir. Selon les instructions portées sur le parchemin, vous devez, lancer deux dés. Si vous faites de 2 à 6, le sortilège provoque l'apparition d'un monstre Bastognon doté de 30 points de vie et de crocs (2 Points de Dommage supplémentaires), qui vous attaque férocement en frappant le premier. S'il vous tue, rendez-vous au 14. Si vous pouvez en venir à bout de vos mains nues, vous revenez au paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil. Si vous obtenez de 7 à 10, le Bastognon ne fera qu'une brève apparition et vous pourrez regagner sain et sauf le paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil.

Si vous faites 11 ou 12, le monstre Bastognon vous accompagnera hors du Temps du Rêve et combattra pour vous un (mais un seul) monstre que vous rencontrerez au cours de votre aventure avant de disparaître.

■ 8. Vous êtes tombé dans une gigantesque jatte de tapioca (ce qui signifie que vous avez singulièrement rapetissé ou que vous devriez cesser de sucer des réglisses avant de vous endormir). Bien que la bouillie soit si épaisse que vous ne risquez guère de vous 'noyer, vous remarquez un aileron pointu venant vers vous, à la surface. Lancez vite un dé. Si vous faites de 1 à 4, vous êtes sauf ; l'aileron n'est qu'une lamelle de corn-flake. Si vous faites 5 ou 6, c'est une lamelle de corn-flake avec un requin dessous. Le requin possède 20 points de vie et inflige 4 Points de Dommage supplémentaires à chaque coup de dents. Bonne chance tout de même.

Quelqu'un a dévissé votre jambe (la gauche) et l'a jetée au fond d'un puits. Vous avez donc décidé de descendre dans ce puits pour aller la récupérer. Lancez deux dés. Si vous faites de 9 à 12, vous avez réussi. Si vous faites de 2 à 8, c'est l'échec. Le problème, c'est que, si vous ne récupérez pas le membre perdu, votre vraie jambe gauche restera engourdie pendant trois paragraphes après votre retour à celui où vous avez décidé de recourir au sommeil. Autrement dit, en cas de bataille, vous raterez automatiquement un coup sur trois, quel que soit le résultat indiqué par les dés.

Vous arrivez dans un village inconnu. Aussitôt, les paysans décident de vous brûler car ils vous ont pris, semble-t-il, pour un sorcier. Vous êtes maintenant lié à un poteau, bâillonné, et voyez les anciens du village s'approcher avec des torches allumées. Ce détail vous désoriente car il fait grand jour. Si vous pouviez rompre vos liens, vous devriez parvenir à vous sauver en courant jusqu'au paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil. Lancez deux dés pour connaître la résistance de vos liens. Ensuite, lancez-les à nouveau pour connaître l'effort à fournir pour les rompre. Si le second lancer est supérieur au premier, vous êtes libre. Sinon, allez-vous-en, calciné, au 14.

Un combat vous a laissé sur le carreau sans connaissance. Mais Merlin, qui est myope, conclut que vous êtes mort et organise un enterrement de première classe. Vous vous retrouvez donc dans un cercueil des plus confortables tandis qu'on le descend dans la fosse. Il ne vous reste que quelques instants pour attirer l'attention avant de périr asphyxié. Vous pouvez alerter l'assistance en faisant 6 d'un coup avec seul dé. Mais, à moins d'obtenir ce 6 en 5 tentatives au plus, vous êtes condamné à mourir de suffocation. Prenez votre dé...

Perdu dans un épais brouillard, vous ne savez plus du tout où vous êtes. Des heures durant, vous errez à la recherche du chemin qui vous conduira au paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil... Vous vous efforcez, en même temps, d'éviter celui qui mène au diabolique 14. Lancé un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au 14. Si vous faites 3 ou 4, vous retournez au paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil. Si vous faites 5 ou 6, vous revenez dans le Temps du Rêve et vous devez lancer deux dés pour savoir dans laquelle de ses sections vous allez vous retrouver.

Règles des combats

Pour calculer votre total de départ de points de vie.

Lancez deux dés et additionnez les nombres obtenus.

Multipliez le résultat par 4.

Ajoutez les points permanents de vie que vous avez gagnés dans vos précédentes missions (10 points au maximum).

Pour porter un coup à votre adversaire

1. Lancez deux dés pour vous et votre adversaire pour voir qui frappe le premier. Le nombre le plus élevé donne la priorité. 2. Faites au minimum 6 en jetant deux dés.

Pour infliger des Points de Dommage à un adversaire

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

Soustrayez ce nombre du total de POINTS DE VIE

Pour assommer un adversaire

Réduisez son total de points de vie à 5.

Pour tuer un adversaire

Réduisez son total de points de vie à zéro.

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

Pour augmenter votre total de POINTS DE VIE

Potions Curatives : vous disposez de trois fioles contenant chacune six doses de Potion. Chaque dose vous restitue les points de vie correspondant au résultat obtenu en jetant deux dés.

Onguents : vous disposez de 5 applications. Chacune vous restitue 5 points de vie.

Sommeil : vous pouvez dormir quand vous le désirez, sauf au cours d'un combat.

Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 4, rendez-vous au Temps du Rêve. Si vous obtenez 5 ou 6, vous augmentez votre total de points de vie du résultat obtenu en jetant deux dés.

Tout autre moyen qui vous permettra d'augmenter votre total de points de vie est indiqué dans le déroulement de l'aventure.

N.B. En aucun cas, votre total de points de vie ne peut excéder votre total de départ, sauf si cela vous est expressément spécifié, excepté par l'addition de points permanents de vie !

POINTS D'EXPERIENCE

1 point d'expérience est acquis pour chaque combat que vous avez gagné ou chaque énigme que vous avez résolue.

20 points d'expérience = 1 point permanent de vie-

Ces points permanents de vie vous sont définitivement acquis. Vous pouvez les additionner avec vos points de vie, dont le total peut, en ce cas, être supérieur au total de départ.

10 points permanents de vie pourront être utilisés lors de vos futures missions.

armes et armures

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

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

Vous disposez en permanence de trois pièces d'équipement.

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

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

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

Accessoires magiques d'attaque

Voir le Premier Livre de Sortilèges de Pip, page 217, et le Deuxième Livre, page 32.

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

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

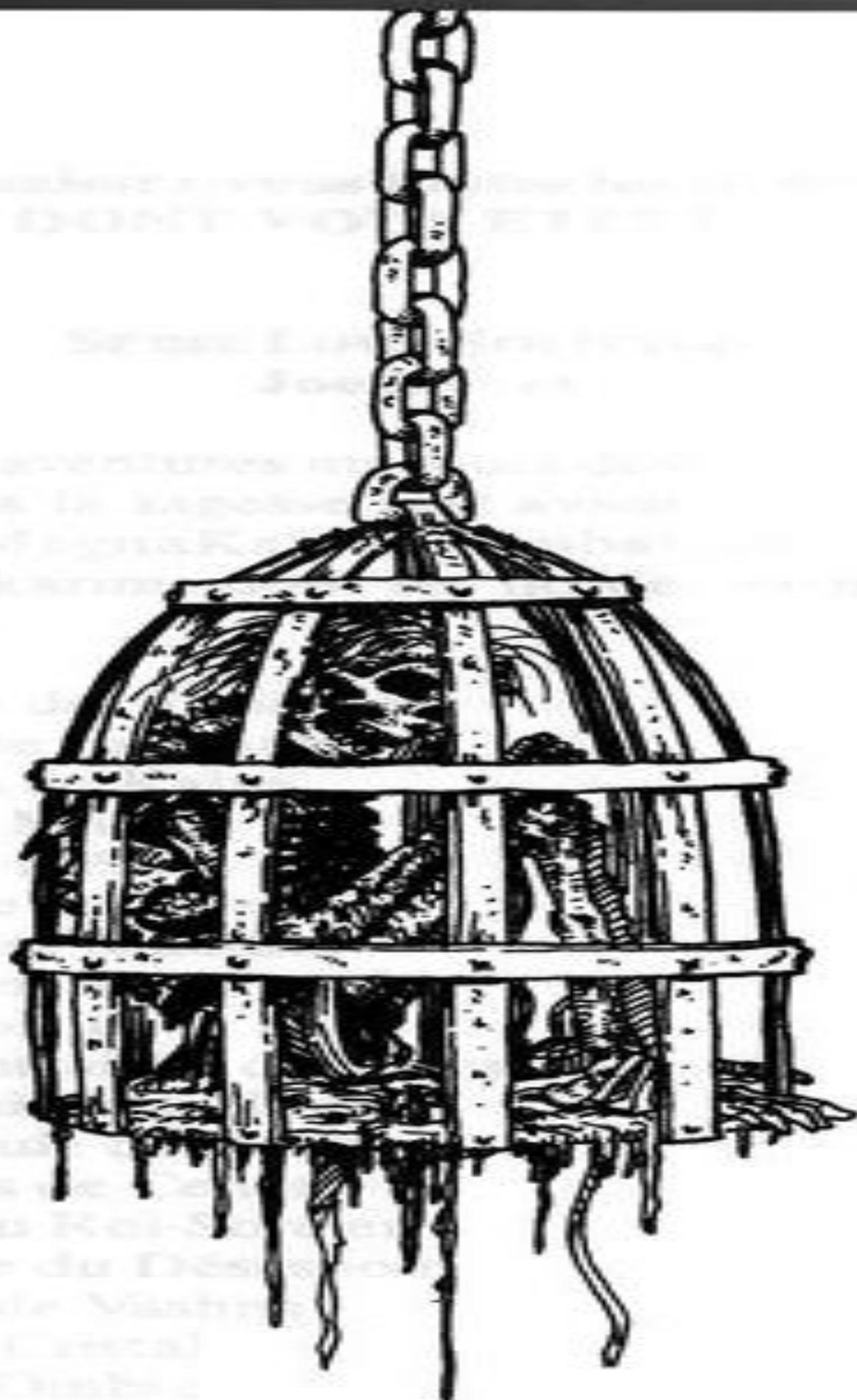
Pour acheter votre adversaire, jetez deux dés. Si vous obtenez de 2 à 7, votre offre est refusée. Si vous obtenez de 8 à 12, comportez-vous comme si vous aviez gagné un combat.

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

Répétitions de l'aventure

Si vous décidez de tenter l'aventure de nouveau, tous les adversaires tués antérieurement restent morts. Tout trésor ramassé est perdu, à moins d'indication contraire précise, et plus aucun trésor ne se trouve aux paragraphes où vous les aviez découverts.

Enfin, n'oubliez pas de tenir à jour votre Feuille d'Aventure en y reportant précisément tous les détails de votre mission (pertes ou gains de POINTS DE VIE, sortilèges utilisés ou découverts, objets perdus ou trouvés, etc.).



Quête du Graal / 3

Les Portes de l'au-delà

J. H. Brennan

Le royaume d'Avalon vit des heures sombres. En effet, les Portes du sinistre Royaume des Morts se sont ouvertes, livrant passage à d'effroyables monstres et autres fléaux encore plus effroyables. Comme à l'accoutumée, les chevaliers de la Table Ronde ont d'autres exploits à accomplir. Et c'est vous qui avez été choisi par le roi Arthur pour mener à bien cette périlleuse mission : refermer les terribles Portes de l'au-delà.

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



catégorie 5

 A 50676

ISBN 2-07-050676-2

Folio
Junk

323 Les Portes de l'au-delà



UN LIVRE DONT
ETES LE HÉROS
VOUS