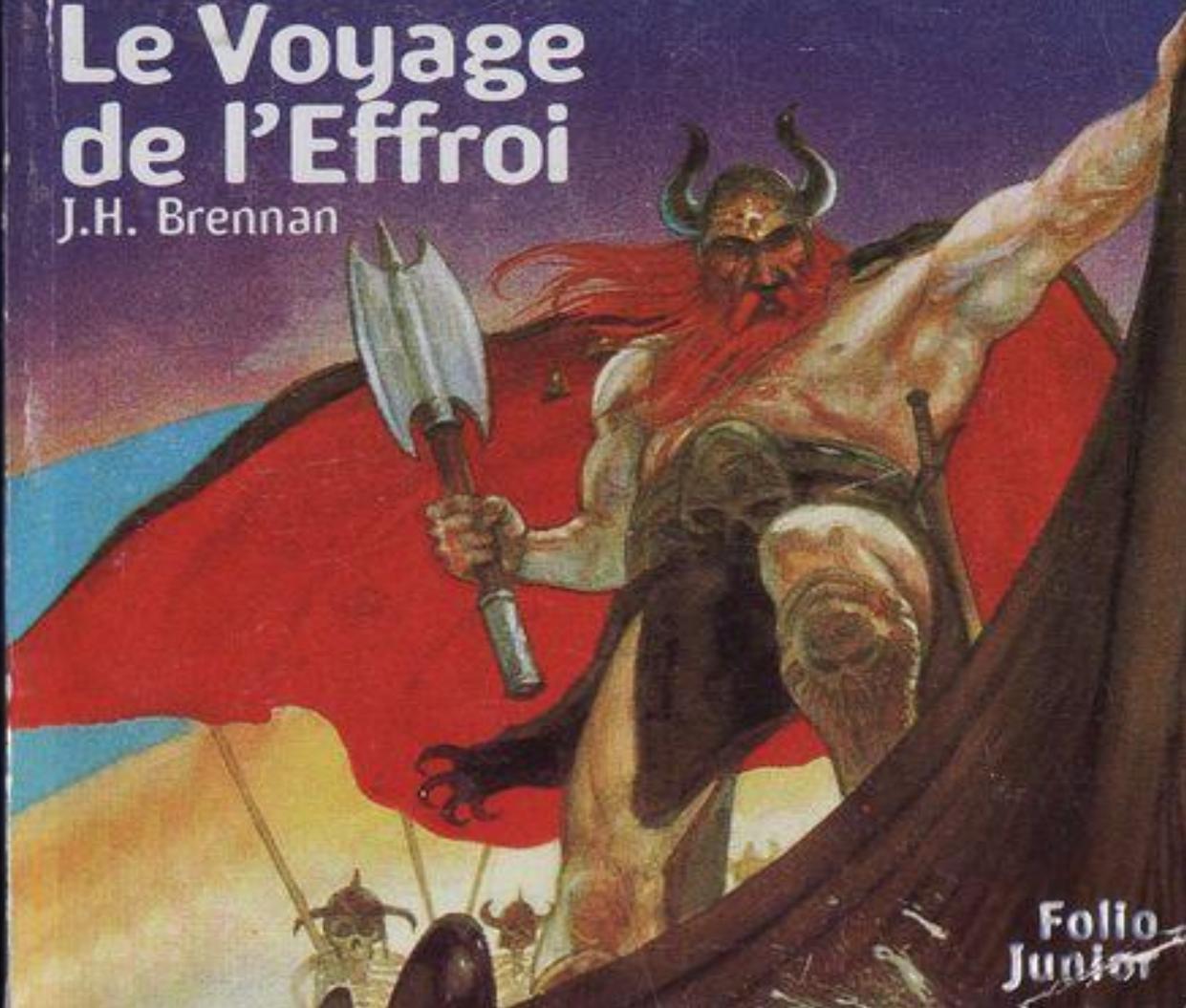


# UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Quête du Graal/4

## Le Voyage de l'Effroi

J.H. Brennan



**J.H. Brennan**

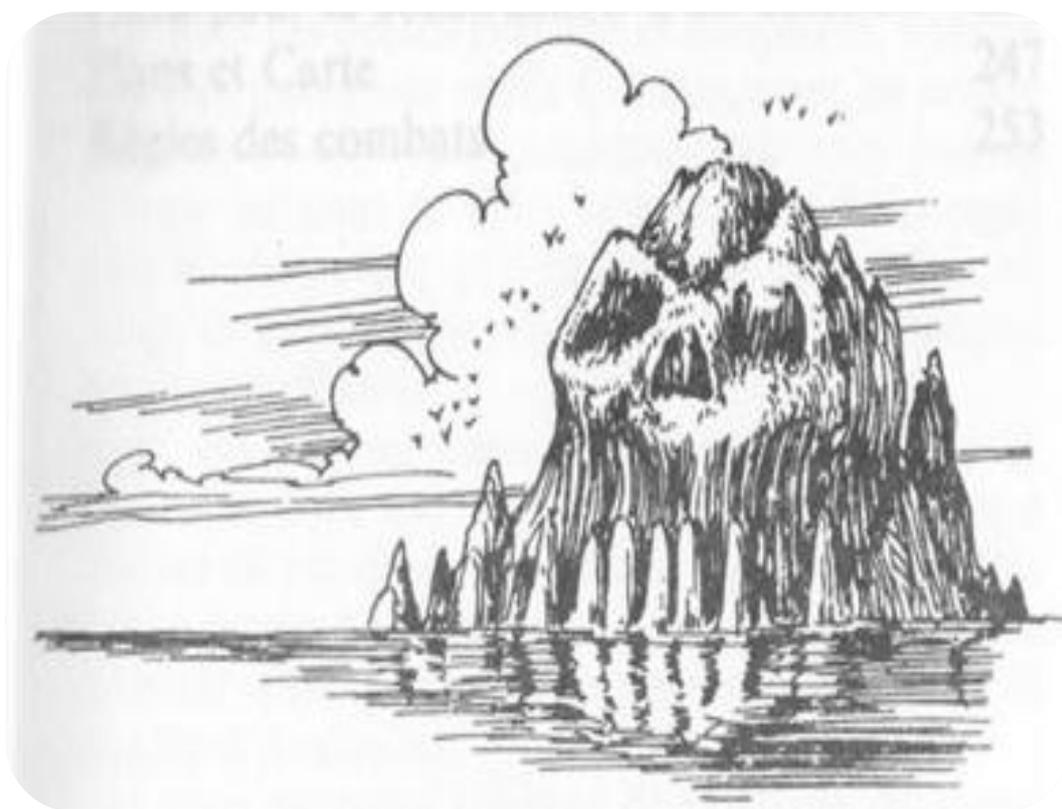
# Le Voyage de l'Effroi

La Quête du Graal/4

*Traduit de l'anglais*

*Par Jeanine Herisson*

Illustrations de John Higgins



**Gallimard**

Avis aux lecteurs téméraires !	11
Feuille d'Aventure	12
L'appel de Merlin	15
La toute puissante magie de Merlin	23
L'invasion saxonne	216
Le Temps du Rêve	220
Section du Temps du Rêve	221
Rituel du Claquemur	227
Bienvenue à la Navigation à la Berlue	229
Plans pour la construction d'un bateau	235
Plans et Carte	247
Règles des combats	253

# Avis aux lecteurs téméraires !

le Voyage de l'Effroi est le quatrième volume de la Quête du Graal, une série d'aventures fantastiques dont VOUS, lecteur, êtes le héros. Dans Le Voyage de l'Effroi, Avalon est sur le point d'être attaqué par une horde de pillards saxons. La fameuse épée magique, Excalibur, protectrice du royaume, a disparu, et le pays tout entier semble voué à un sort tragique.

VOUS seul êtes assez intrépide pour repousser les envahisseurs. Mais la magie de Merlin échoue lamentablement et, vous faisant reculer dans le Temps, vous expédie dans la Grèce antique, bien loin de l'imminente bataille décisive. Vous vous retrouvez seul et désarmé à bord d'un bateau doré, perdu sur des océans périlleux et inexplorés. Vous ne disposez que d'une vieille Carte et, avec les armes, armures et sortilèges magiques que vous pouvez trouver au cours de votre voyage, vous devez regagner Avalon avant qu'il ne soit trop tard. Mais, au cours de votre Quête, vous allez courir les dangers les plus terrifiants...

Pour vous lancer dans cette aventure, vous avez besoin de deux dés. Dressez une carte au fur et à mesure de vos découvertes sur la Feuille d'Aventure qui se trouve pages suivantes (au crayon de façon à pouvoir effacer vos inscriptions et réutiliser la Feuille d'Aventure).

Les trois premiers volumes de la Quête du Graal sont Le Château des Ténèbres, L'Antre des Dragons et Les Portes de l'Au-Delà.

# FEUILLE D'AVENTURE

## POINTS DE VIE DE PIP

TOTAL DE DÉPART:

TOTAL ACTUEL :

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

ÉQUIPEMENT  
TRANSPORTÉ

NOTES

## DÉTAIL DES COMBATS

<b>ADVERSAIRE :</b>
<b>POINTS DE VIE :</b>
<b>RÉSULTAT :</b>
<b>POINTS DE VIE RESTANTS :</b>

<b>ADVERSAIRE :</b>
<b>POINTS DE VIE :</b>
<b>RÉSULTAT :</b>
<b>POINTS DE VIE RESTANTS :</b>

<b>ADVERSAIRE :</b>
<b>POINTS DE VIE :</b>
<b>RÉSULTAT :</b>
<b>POINTS DE VIE RESTANTS :</b>

<b>ADVERSAIRE :</b>
<b>POINTS DE VIE :</b>
<b>RÉSULTAT :</b>
<b>POINTS DE VIE RESTANTS :</b>

<b>ADVERSAIRE :</b>
<b>POINTS DE VIE :</b>
<b>RÉSULTAT :</b>
<b>POINTS DE VIE RESTANTS :</b>

<b>ADVERSAIRE :</b>
<b>POINTS DE VIE :</b>
<b>RÉSULTAT :</b>
<b>POINTS DE VIE RESTANTS :</b>

<b>ADVERSAIRE :</b>
<b>POINTS DE VIE :</b>
<b>RÉSULTAT :</b>
<b>POINTS DE VIE RESTANTS :</b>

<b>ADVERSAIRE :</b>
<b>POINTS DE VIE :</b>
<b>RÉSULTAT :</b>
<b>POINTS DE VIE RESTANTS :</b>

<b>ADVERSAIRE :</b>
<b>POINTS DE VIE :</b>
<b>RÉSULTAT :</b>
<b>POINTS DE VIE RESTANTS :</b>



# L'appel de Merlin

Ah, te voilà !

Ne bouge plus. Pas même le petit doigt. Je t'ai cherché partout, par monts et par vaux. J'ai besoin de toi, tout de suite. Pour être plus précis, j'ai besoin de toi dans mon Temps. Tu ne peux pas imaginer dans quels mauvais draps ils se sont mis. Toi seul peux les tirer de là. Alors rassemble tes affaires. Prend tes deux dés, ton crayon, ton papier et ta gomme, c'est à peu près tout. Voyager sans bagages, telle est ma devise ! La tienne également puisque tu vas te déplacer à travers le Temps. Tu sais comment on voyage dans le temps, n'est-ce pas ? Ton corps reste où il est, mais moi, je me sers de ta tête ou plutôt de ce qu'elle contient. Ton esprit si tu préfères. Je vais l'appeler depuis ton Temps jusqu'au mien. Cela m'est possible parce que je suis un Druide Gallois. Je m'appelle Merlin, comme tu t'en souviens peut-être si tu es déjà venu dans mon Temps. Je suis le Premier Conseiller et le Factotum de Sa Majesté le roi Arthur, fils de Uthur Pendragon et Seigneur d'Avalon. On m'appelle Merlin l'Enchanteur à cause de mes pouvoirs magiques. Mais je ne peux pas rester assis toute la journée à l'écouter bavarder. Il faut que je fasse passer ton esprit de ta tête dans celle d'un jeune garçon de mon Temps appelé Pip. Pip le Pourfendeur de Sorciers Malfaisants. Pip l'Exterminateur de Dragons, Pip le Verrouilleur des Portes du Sinistre Royaume des Morts pour donner à ce jeune homme tous les titres dont on le bombarde depuis quelque temps. Une fois que tu seras dans mon Temps tu auras l'apparence de Pip, avec toutes ses qualités physiques. Mais c'est toi seul qui décideras de ce que tu feras. Et nous ferions bien de nous hâter parce que les Saxons envahissent le pays... par milliers. De grands hommes velus, dans de grands bateaux velus. Il nous faut un Héros pour les arrêter — à lui tout seul, si besoin est. Et c'est là qu'intervient Pip. C'est là que tu intervies.

Tu ne redoutes pas de combattre des milliers de saxons belliqueux, n'est-ce pas ? Comment... J'ai sûrement mal entendu !

Tu ferais bien de terminer de rassembler ton équipement. Je vais lancer le sortilège maintenant.

*Si VOUS n'êtes encore jamais venu dans mon Temps, rendez-vous au [1](#) Si vous êtes familiarisé avec les combats aux dés, les POINTS DE VIE, les sortilèges et ainsi de suite, vous pouvez vous rendre directement au [2](#) (bien entendu, vous pouvez toujours vous rafraîchir la mémoire avec les règles des combats qui figurent à la page 253.)*

## 1

Un voyage dans le Temps ? Voilà qui est nouveau pour vous, non ? Mais ne vous inquiétez pas : vous allez vite comprendre, en lisant les lignes qui vont suivre, comment vous comporter dans la peau de votre nouveau personnage. Car, dès à présent, ne l'oubliez pas : vous êtes Pip ; vous êtes le valeureux Chevalier Pip. VOUS êtes un héros.

### **POINTS DE VIE**

Pour calculer vos points de vie, lancez deux dés et multipliez le résultat obtenu par 4. Vous allez obtenir un chiffre compris entre 8 et 48. Si vous estimez ce total insuffisant — c'est à coup sûr le cas pour 8 - faites un nouvel essai. Vous avez droit à trois tentatives (pas plus) avec la faculté de choisir le total le meilleur que vous avez obtenu.

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

### **COMBAT**

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

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

Si vous utilisez des armes - et ce sera le cas la plupart du temps — les règles changent légèrement. Par exemple, votre fidèle épée parlante E.J. possède un pouvoir magique. Lorsque vous l'avez en main, il vous suffit de faire au

minimum 4 pour toucher un adversaire. De plus, grâce à elle, vous infligerez 5 Points de Dommage supplémentaires (+ 5) à un adversaire chaque fois que vous le toucherez, qui s'ajoutent à tout autre Point de Dommage obtenu par les dés.

## **ARMURES**

Le port de l'armure entraîne toujours pour celui qui l'a revêtue une réduction des Points de Dommage qu'il peut subir. Des détails vous seront donnés à ce sujet dans les paragraphes concernés.

## **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. A cet effet, lancez deux dés pour votre ennemi et trois fois deux dés pour vous. Si vous obtenez un résultat inférieur à celui de votre ennemi, la Réaction Amicale vous est acquise, et vous vous comporterez comme si vous aviez gagné le combat. Vous pouvez donc constater qu'il n'est pas facile d'obtenir une Réaction Amicale d'un adversaire.

## **TENTATIVE DE CORRUPTION**

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

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

Les accessoires magiques présentent plus de complexité. En général, la valeur de tout objet magique peut être obtenue par un 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 devraient jamais être vendus, quel que soit votre besoin d'argent.

Si vous voulez acheter un adversaire, lancez deux dés. Si vous faites de 2 à 7, votre offre a été refusée. Mais, refusée ou non, vous avez perdu votre argent. si

vous faites de 8 à 12, alors l'offre a été acceptée et vous poursuivez votre chemin comme si vous aviez gagné un combat, après avoir donné la somme convenue. Mais souvenez-vous bien que cette possibilité ne vous est offerte que si elle est formellement spécifiée à côté du numéro d'un paragraphe.

## **GUÉRISON**

Il est naturellement impossible d'éviter tous les combats. Vous êtes donc voué à perdre des points de vie à un moment ou à un autre de l'aventure. Par bonheur, il existe des moyens de les récupérer. Au cours de cette aventure, vous serez amené à découvrir des fioles de Potion Curative. Une fiole contient 6 doses. Chaque fois que vous prendrez une dose de Potion Curative (au goût infect, soit dit en passant) vous lancerez deux dés et ajouterez le total obtenu à votre total de points de vie. Les onguents agissent un peu de la même façon. Si vous trouvez un pot d'onguent, il contiendra cinq applications. Inutile de lancer les dés à cet égard. Chaque application vous restituera 3 points de vie.

## **SOMMEIL**

Si vous êtes à court de potions ou d'onguents, ou si vous désirez les conserver pour les utiliser ultérieurement, vous pouvez toujours avoir recours au sommeil pour recouvrer des **POINTS DE VIE**. Vous êtes libre de dormir n'importe quand, sauf au cours d'un combat. Il vous suffit pour cela de lancer un dé. Si **vous** obtenez un 5 ou un 6, lancez encore deux autres dès et ajoutez le total 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 221) ; 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'EXPÉRIENCE**

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 DE VIE PERMANENT**. Les **POINTS DE VIE PERMANENTS** s'ajoutent à votre total de **POINTS DE VIE** ; mieux encore, vous pourrez conserver jusqu'à 10 **POINTS DE VIE PERMANENTS** dans votre prochaine aventure.

## **RÉPÉTITIONS DE L'AVENTURE**

Sans aucun doute allez-vous souvent perdre la vie, au cours de cette aventure. Et vous allez faire de nombreux séjours au redoutable paragraphe 14.

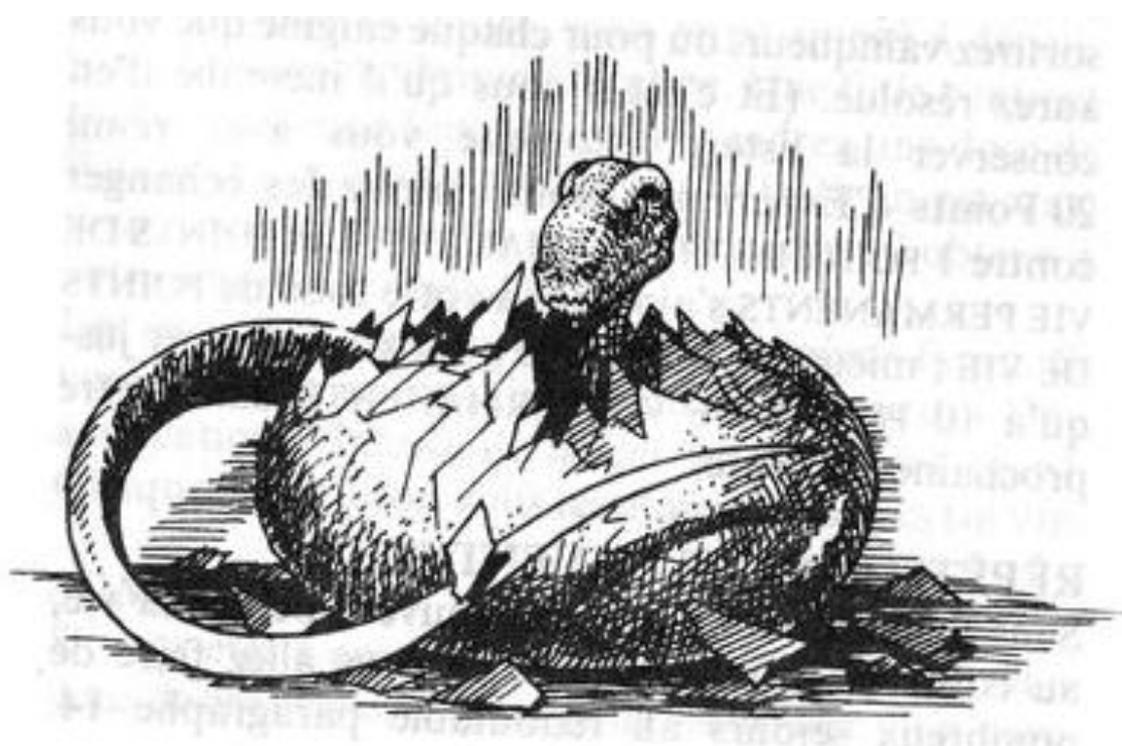
Mais ne vous inquiétez pas : Merlin veille ! Et, muni de nouveaux **POINTS DE VIE**, vous ne tarderez pas à reprendre votre mission.

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

### **LA FEUILLE D'AVENTURE**

En pages 12 et 13, vous trouverez votre Feuille d'Aventure. Elle vous servira à noter tous les détails de la mission que vous allez devoir mener à bien. Soyez très attentif à bien la tenir à jour, car il n'en sera plus fait état dans les pages qui vont suivre.

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



# La toute puissante magie de Merlin

## 2

les invasions n'ont jamais été une partie de plaisir (à moins, bien entendu, d'appartenir à la horde des envahisseurs). Les invasions saxonnes étaient les pires de toutes. Des géants velus sautaient à bas de leurs gigantesques vaisseaux velus et fonçaient sur les plages, brandissant leurs épées, bandant leurs arcs et poussant des clameurs sauvages. Ensuite, comme il était évident que personne n'avait remarqué leur arrivée, ils déferlaient sans encombre sur la paisible campagne d'Avalon, en pillant, en mettant à sac, en brûlant des villages entiers. Bref, ils se conduisaient de façon parfaitement intolérable. Or, il fut un jour où le roi Arthur et ses preux Chevaliers de la Table Ronde décidèrent de se débarrasser à jamais de cette plaie.

Enrayer une invasion saxonne n'a jamais été une partie de plaisir. Les Saxons, farouches guerriers — gigantesques et brutaux —, avaient mis au point toutes sortes de coups tordus et maniaient de façon redoutable leurs épées à double tranchant, qui infligeaient à leurs adversaires des blessures terribles, sinon mortelles. Après plusieurs invasions, certains parmi les moins courageux des Chevaliers (Mordred, par exemple) commencèrent à envisager un accord possible avec les Saxons. Cet accord, tel que le définissait Mordred, consistait à leur donner de vastes étendues de terres anglaises de première qualité, en espérant que, satisfaits, ils laisseraient en paix le peu de terre restant à autrui. L'idée n'était pas aussi stupide qu'on aurait pu le croire, et le roi Arthur envisageait sérieusement de la mettre en application lorsque les Saxons envahirent une fois de plus le Royaume d'Avalon. Il envoya donc un messenger au chef des barbares, un grand escogriffe du nom de Entwhistla, pour exposer cette généreuse proposition. Mais Entwhistla renvoya le messenger amputé de ses deux oreilles, ce qui, tout le monde en convint, équivalait de toute évidence à un refus, et un refus exprimé de façon fort grossière. Le roi Arthur et ses Chevaliers, en conséquence, se préparèrent une fois de plus à combattre. Pour le Roi, cette perspective signifiait qu'il fallait, tout d'abord, épousseter Excalibur.

Un mot sur Excalibur ne serait peut-être pas de trop ici. La fameuse épée n'était pas, comme beaucoup le pensaient, celle que le jeune Arthur avait extirpée d'une pierre afin de revendiquer le trône d'Avalon. Cette épée-là avait été achetée par l'Enchanteur Merlin et accidentellement incrustée dans la pierre parce que l'un des sortilèges avait échoué. Mis à part le fait qu'elle avait aidé Arthur à se faire proclamer roi, cette épée n'était en fait que l'œuvre banale de l'art d'un forgeron.

L'épée Excalibur, en revanche, était une arme magique, une lame forgée grâce à des Sortilèges si puissants qu'elle pouvait d'un seul coup fendre un éléphant en deux. Comme il n'existait pas d'éléphants à Avalon — même en ces temps reculés —, le roi Arthur, en homme sensé, s'en servait contre ses ennemis et les ennemis d'Avalon, si bien qu'il gagnait pratiquement tous les combats qu'il prenait la peine de livrer. Plus important encore, la nouvelle des pouvoirs magiques de l'épée se répandit si rapidement, que ,au bout de peu de temps, Arthur constata qu'il avait de moins en moins d'ennemis et de moins en moins de combats à livrer. Excalibur sauvegardait la paix.

Le mystère était total quant à savoir comment le Roi s'était procuré Excalibur. Merlin prétendait l'avoir fabriquée. Mais, bien qu'il possédât d'indéniables talents de sorcier, ses familiers savaient que créer une telle arme dépassait de loin ses pouvoirs. (Il avait, reconnaissons-le, réussi à fabriquer une version mineure d'Excalibur pour Pip, le mystérieux jeune guerrier ; mais il était allé, pour ce faire, à l'extrême limite de ses dons magiques. Excalibur Juiniore (E.J. pour les intimes) infligeait 5 Points de Dommage supplémentaires (+ 5) à ses ennemis, alors que la véritable Excalibur en infligeait 10.) Arthur discutait rarement de ce problème avec qui que ce soit, mais la reine Guenièvre avait une fois laissé entendre que l'épée avait été donnée à son mari par la Dame du Lac, personnage magique appartenant sans doute davantage au monde des fées qu'à celui des humains. Bref, il régnait une confusion certaine quant à l'origine d'Excalibur.



*2 Les saxons, farouches guerriers, maniaient de façon redoutable leurs épées à double tranchant.*

Quand elle ne servait pas sur le champ de bataille, Excalibur était gardée dans la Salle du Trésor du Château de Camelot, avec d'autres objets importants, tels que le Globe et le Sceptre, la Couronne Royale et les Aigles de la Légion (ces derniers ayant été conquis par le père d'Arthur, Uthur Pendragon, durant les derniers jours de l'occupation romaine d'Avalon). C'était à la Salle du Trésor qu'Arthur se rendait maintenant, suivi par une cohorte disparate de ministres, de conseillers et de pages. Et ce fut dans cette salle que le roi Arthur découvrit qu'on lui avait barboté Excalibur.

*Maintenant, rendez-vous au [15](#).*



### 3

Mauvaises nouvelles pour quelqu'un d'aussi curieux que vous, Pip. Ils sont fermés à clef — tous les douze. Et, même en vous escrimant, vous n'arrivez pas à les ouvrir.

*Rien d'autre à faire que d'essayer une autre section du [Plan 1](#).*

### 4

Cette échauffourée n'en valait la peine que si vous aviez faim. L'endroit recèle en effet beaucoup de nourriture (crue en majorité), mais rien d'autre ne présentant un quelconque intérêt.

*Rendez-vous, maintenant, à n'importe quelle autre section du [Plan 1](#).*

### 5

Il y a là des escaliers en bois qui montent.

*Si vous vous y engagez, rendez-vous au [113](#). Sinon, vous pouvez explorer n'importe quelle autre section indiquée sur le plan.*

### 6

Vous venez de pénétrer dans une chambre au trésor ! Quel merveilleux début pour une aventure, n'est-ce pas ? Sous vos yeux est étalé un fabuleux butin :

coffres, sacs en cuir, jarres d'argile... Tous ces récipients débordent de bijoux, d'argent, d'or ! De combien de pillages, de mises à sac, d'abordages, ces richesses entassées ont-elles été les témoins ? Peu importe, car tout cela, maintenant, vous appartient. Une fortune au-delà de tout ce que le plus insensé des hommes aurait pu rêver. Vous pouvez tout emporter... à la condition de venir à bout des six gardes que vous avez alertés avec tout le bruit que vous avez fait en enfonçant cette satanée porte...

*Chaque garde possède 20 POINTS DE VIE, est équipé d'une armure ( — 3), et d'une épée ( + 2). Ils frappent tous avec un minimum de 5, étant tous des soldats entraînés.*

*Si vous réussissez à obtenir de tous les six une Réaction Amicale (ce qui paraît peu probable, mais des événements plus étranges encore peuvent arriver dans une aventure de la Quête du Graal), vous pouvez quitter cette pièce sain et sauf, mais sans rien emporter du trésor.*

*Si vous réussissez à obtenir une Réaction Amicale de certains des gardes, vous n'aurez à combattre que ceux qui resteront hostiles.*

*Si vous combattez, et si vous êtes vainqueur, vous vous apercevrez que vous ne pouvez emporter au maximum que 500 Pièces d'Or, et l'équivalent de 1 500 Pièces d'Or en bijoux, ce qui n'est pas si mal. Bien entendu, si les choses*



6 Avec tout ce bruit, vous avez alerté six gardes

*tournent mal pour vous, vous pouvez vous réfugier au [14](#). Sinon, poursuivez votre chemin en suivant le [Plan 1](#).*



7

Veinard ! Voilà qui prouve qu'il faut toujours se montrer consciencieux au cours d'une aventure. Car, sous une pile de vieux vêtements crasseux, vous venez de trouver un rouleau de parchemin, que vous avez déroulé aussitôt. Il est couvert de lignes serrées, rédigées d'une écriture en pattes de mouche fort difficile à déchiffrer. Enfin, au bout de quelque temps, vous comprenez que vous avez sous les yeux les indications utiles et nécessaires pour vous livrer au rituel de Claquemur — un Sortilège, à n'en pas douter - sans savoir pour autant ce qu'il est possible d'obtenir grâce à ce sortilège et, pire, la façon de s'en servir ! La seule chose qui vous paraisse claire, c'est qu'il ne vous est possible de l'utiliser qu'une seule fois dans une aventure !

*Cependant, vous saurez tout du Rituel de Claquemur en consultant la page 227. Mais attendez ! Ne vous y rendez pas tout de suite ! Vous ne devez vous y rendre **que** lorsque vous aurez décidé d'y avoir recours. Dès **que** vous aurez lu les lignes qui lui sont consacrées, vous l'aurez utilisé. Alors, soyez vigilant... Il ne fait aucun doute que, bientôt, vous serez averti lorsque vous pourrez y avoir recours.*

*Maintenant, vous pouvez essayer d'ouvrir le coffre marqué de la tête de mort et des tibias (rendez-vous au [24](#)), le coffre-miroir (rendez-vous au [62](#)), ou le coffre à demi défoncé (rendez-vous au [72](#)). Si vous estimez que vous feriez mieux de filer avant que la chance ne vous abandonne, rendez-vous à la section du [plan 1](#) que vous n'auriez pas encore visitée.*

## 8

C'est ouvert ! Incroyable, non ? Vous vous croyiez bouclé à double tour au fond d'un sordide cachot, enfermé à tout jamais dans un réduit réservé à de furieux enragés... et pendant tout ce temps-là la porte était ouverte !

Néanmoins, pas d'imprudence ! Ainsi, c'est à pas de loup que vous franchissez la porte, pour vous retrouver dans un étroit corridor dont les murs et le sol sont faits... de bois. Et qui monte et descend, exactement de la même façon que la pièce que vous venez de quitter.

Maintenant, filez vite à la page 248. C'est là qu'est dessiné le [Plan 1](#). Dès que vous l'aurez vu, vous comprendrez très exactement dans quelle galère vous vous trouvez. L'astérisque montre la pièce dont vous venez de vous échapper, et les numéros, les paragraphes où vous pouvez vous rendre pour essayer de comprendre dans quel sombre traquenard Merlin vous a, une fois de plus, entraîné.

## 9

Tiens, tiens, tiens... Il semble que ce soit une armoire à pharmacie. Il y a là-dedans un flacon de potion curative (six doses en tout, chacune vous restituant le double des **POINTS DE VIE** obtenus en lançant deux dés). Il y a aussi un pot d'onguent (cinq applications, chacune vous restituant 3 **POINTS DE VIE**). Et, pour finir, il y a une petite fiole de quinine magique qui, d'après l'étiquette, vous guérira complètement de la malaria. (Dommage que vous n'ayez pas la malaria pour le moment. Mais gardez soigneusement la fiole. Elle pourrait se révéler précieuse si jamais vous étiez piqué par un moustique.)

*Vous pouvez maintenant essayer d'ouvrir le coffre neuf (rendez-vous au [62](#)) ou le coffre à demi défoncé (rendez-vous au [72](#)). Mais vous pouvez également fouiller la pièce (rendez-vous au [7](#)). Si vous voulez filer de là sans plus attendre, rendez-vous à n'importe quelle autre section indiquée sur le [Plan 1](#).*

## 10

Certaines batailles ne valent pas la peine d'être gagnées. Ces idiots vous ont élu Capitaine (mettant ainsi en application cette idée de démocratie nouvellement mise à la mode en Grèce) et, éperdus de reconnaissance, ils affirment qu'ils vont vous emmener où vous voudrez pour vous aider à retrouver votre mystérieux Avalon. Aucun d'entre eux n'a la moindre idée de l'endroit où ce pays peut se situer, bien évidemment, mais ils possèdent quand même une [carte marine](#) de la région, que vous pouvez étudier en pages 10 et 11, afin d'établir votre route.

*lorsque vous aurez décidé de l'endroit où vous voudrez vous rendre, notez le numéro de la section, mais **N'Y ALLEZ PAS IMMEDIATEMENT**. Afin de naviguer correctement pour conduire votre bateau à la destination de votre choix, vous devez d'abord lancer deux dès.*

*Si vous faites plus de 4, votre navigation sera correcte. Mais si vous faites 2, 3 ou 4, vous devrez vous référer aux Instructions Spéciales de Navigation à la Berlué ([L.S.N.B.](#)) que vous trouverez en page 229. Si vous survivez aux instructions qui vous y seront données, vous pourrez vous rendre directement à la destination choisie en vous guidant sur la [Carte Marine](#).*



## 11

Il y a là des escaliers, qui montent.

*Si vous décidez d'en gravir les marches, rendez-vous au [113](#). Sinon, vous pouvez explorer n'importe laquelle des autres sections indiquées sur le [Plan 1](#).*

## 12

Voilà qui ne ressemble guère à une paradisiaque Ile des Mers du Sud. Pas de plages étincelantes de blancheur, pas de palmiers se balançant dans le vent, pas de vahinés se trémoussant langoureusement. Au lieu de cela, votre fidèle vaisseau se dirige vers une sombre falaise désolée, au sommet de laquelle s'étend jusqu'à un horizon fuligineux un plateau nu et rocheux.

Au loin vers le nord s'élèvent des vapeurs et des fumées, suggérant une forme d'activité volcanique et faisant planer sur l'île tout entière comme un sinistre voile de deuil.

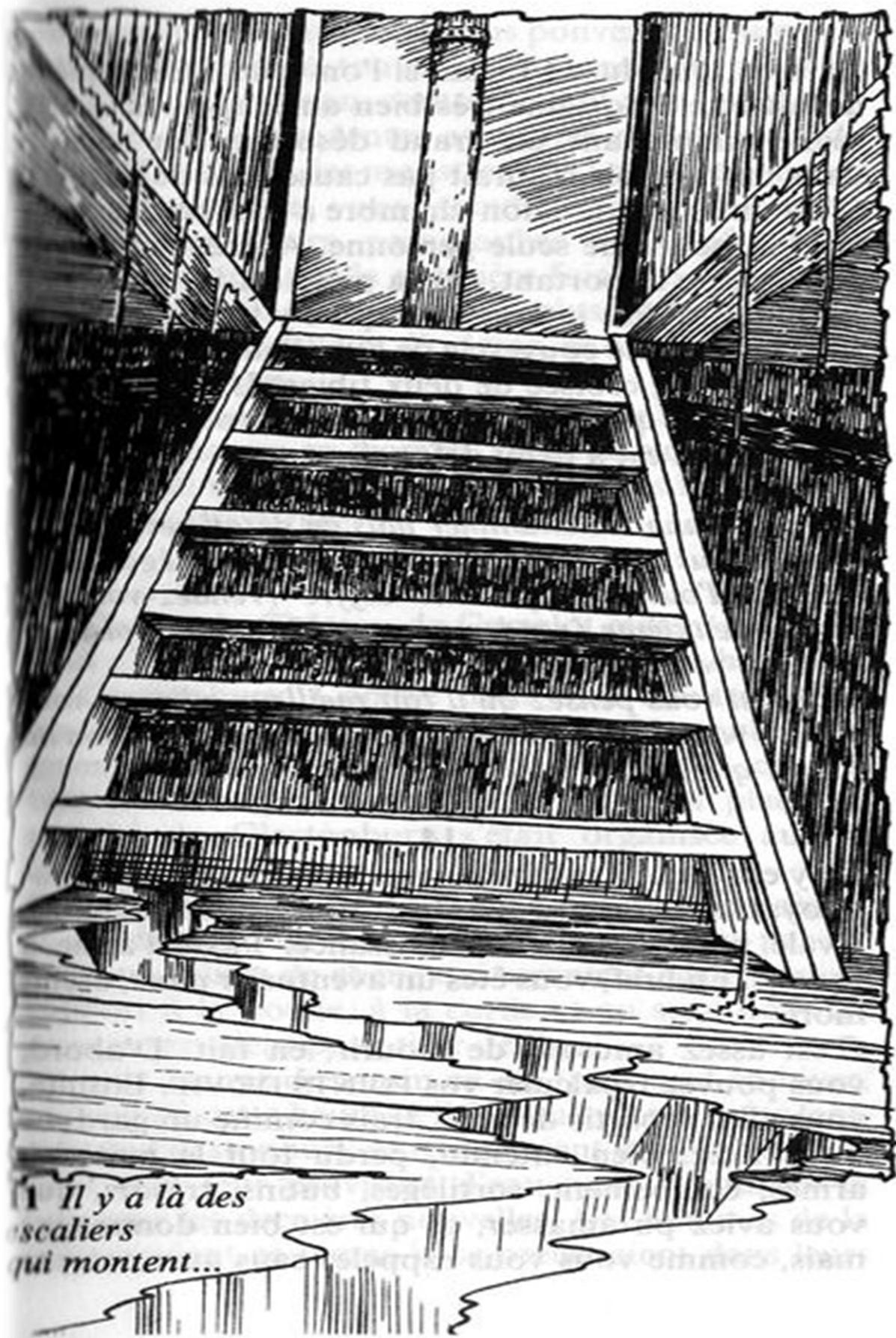
Vous longez prudemment la falaise, à la recherche d'un endroit sûr pour accoster, mais il n'y en a pas. Vous finissez par trouver deux étroits goulets, l'un à l'ouest, l'autre au sud. Mais, en sondant les fonds avec un fil à plomb, vous en arrivez vite à la conclusion qu'ils sont trop peu profonds pour que le bateau

puisse y naviguer. Si vous désirez explorer l'île, il va vous falloir utiliser le minuscule canot à rames arrimé sur le pont supérieur, mais cela signifie que vous y irez seul...

*Si vous voulez prendre le risque de cette expédition solitaire, rendez-vous au [19](#). Si vous estimez qu'il vaut mieux éviter cet endroit sinistre, essayez de rallier une autre île indiquée sur la [Carte](#).*

### 13

Eh bien, quel luxe ! Enfin, si l'on veut... Cette pièce devait être à l'origine très bien aménagée, mais il y règne maintenant un grand désordre (un cochon dans un boudoir n'aurait pas causé plus de dégâts), C'est une sorte de salon-chambre à coucher, et, semble-t-il, pour une seule personne. Autrement dit un personnage important, car la pièce est fort vaste. Parmi les objets intéressants qui s'y trouvent, il y a trois coffres. Le couvercle de l'un d'eux s'orne d'une tête de mort,



Il y a là des  
escaliers  
qui montent...

croisée de deux tibias. Un autre est si bien astiqué qu'il brille comme un miroir. Quant au troisième, il est à demi défoncé.

*Si vous souhaitez examiner plus en détail cette pièce, rendez-vous au [7](#). Mais vous pouvez également essayer d'ouvrir le premier coffre (rendez-vous au [24](#)), le deuxième (rendez-vous au [62](#)), ou le troisième (rendez-vous au [12](#)).*

*Enfin, si vous pensez qu'il fait meilleur ailleurs, vous pouvez vous rendre à n'importe quelle autre section du [Plan 1](#) que vous n'auriez pas encore visitée.*

## 14

Ça y est, Pip. C'est fini. Vous voilà écrasé sous l'impitoyable talon du Destin. Vous avez trépassé. Avalé votre bulletin de naissance. Passé l'arme à gauche. En bref, vous êtes un aventurier mort, archi- mort.

C'est assez amusant de mourir, en fait. D'abord, vous pouvez recalculer vos **POINTS DE VIE**. Ensuite, vous allez repartir de zéro, frais comme un gardon. Vous avez, bien entendu, perdu tout le matériel, armes, équipement, sortilèges, butins, trésors, que vous aviez pu amasser, ce qui est bien dommage ; mais, comme vous vous rappelez sans aucun doute **OU** vous les aviez trouvés, vous pouvez toujours pas- «f'i en vitesse dans toutes les sections pour vous les procurer de nouveau, contrairement à ce qui se passait lors des précédentes aventures de la Quête du graal. D'ailleurs, les monstres que vous avez pu tuer sont ressuscités et vous attendent pour vous sauter dessus dans leurs paragraphes respectifs. Mais comme ce n'est pas la première fois que vous aurez affaire à eux, ils ne disposeront plus que de la moitié de leurs **POINTS DE VIE** d'origine, ce qui vous confère un net avantage.

Maintenant ne vous attardez pas sous le signe de la mort. Démarrez en trombe, comptez vos nouveaux **POINTS DE VIE** de façon à pouvoir vous lancer derechef dans l'aventure.

## 15

La Cour et le Château de Camelot étaient situés en haut d'une colline dominant la minuscule bourgade de Glastonbury. Comme dans bien d'autres villes similaires à Avalon, les maisons de Glastonbury se groupaient autour de la place du marché. Et, comme bien d'autres places du même genre, la place du marché de Glastonbury s'était organisée autour d'un puits communal.

Ce puits était entouré d'une margelle en pierre sèche, et surmonté d'un toit de chaume soutenu par de robustes piliers de chêne qui servaient également de support à la poulie, à la corde et au seau dont les gens se servaient pour tirer de l'eau. Vers six heures du matin en été (plus tard en hiver, parce qu'à cette heure-là il fait encore nuit), les femmes de Glastonbury se réunissaient autour du puits



15 *Merlin s'enfonça dans l'eau du puits...*

pour tirer leur provision d'eau pour la journée et échanger les dernières nouvelles. Les hommes de la ville pendant ce temps-là se prélassaient dans leurs lits douilletts, attendant tranquillement le retour de leurs épouses qui leur prépareraient de délicieux petits déjeuners. Résultat, les femmes de Glastonbury étaient les seules à savoir ce qui se passait dans] le monde, alors que les hommes devaient se contenter des vagues versions expurgées et interprétées que leur communiquaient leurs épouses. Aucun homme ne se rendait jamais au puits le matin, d'une part parce que c'était contraire aux usages, d'autre part, parce que les hommes à cette époque — tout comme maintenant, d'ailleurs — redoutaient les grandes assemblées de femmes.

Mais si aucun homme ordinaire ne s'approchait du puits le matin, un personnage, tout à fait à part il est vrai, hantait fréquemment ses parages. Cet homme était l'Enchanteur Merlin, Druide et Magicien. Et si Merlin se trouvait si souvent aux abords du puits, c'est qu'il vivait dedans, fait connu de bien peu, et certes pas de toutes ces femmes qui n'auraient jamais bavardé aussi librement si elles avaient su que le vieux fou les écoutait peut-être. Merlin, dont les excentricités s'expliquaient par ses origines galloises plutôt que par sa qualité de magicien, possédait plusieurs demeures. Entre autres, une sorte de fortin en bois dans une forêt, une grotte de cristal et un vieux chêne creux frappé par la foudre. Le puits était une acquisition relativement récente, motivée en partie par la création d'un sortilège faiseur de bulles dû à Merlin. Ce sortilège, résultat d'une opération magique spectaculaire, semblait au prime abord inutile. Merlin, cependant, ne manquait pas d'imagination. Et, ayant découvert un procédé pour fabriquer des bulles magiques, un soir à minuit il s'approcha discrètement du puits, et en créa une au fond, de proportions gigantesques ! Il y jeta ensuite quelques meubles, plusieurs Livres de Sorcellerie, divers objets de première nécessité et un creuset d'alchimiste. Tous ces objets traversèrent la bulle magique sans en affecter sa structure, et allèrent, se déposer sur sa surface inférieure qui reposait au fond du puits.

Après un bref coup d'œil alentour pour s'assurer qu'il n'était pas observé, Merlin se pinça le nez et sauta dans le puits. Il s'enfonça dans l'eau (dont le niveau avait beaucoup monté depuis la création de la bulle), et émergea dans la bulle même. Il alluma aussitôt son creuset qui eut tôt fait de les sécher, lui et ses affaires. Il était maintenant confortablement installé.

En moins d'une semaine, Merlin découvrit que son nouveau logis était au centre d'un réseau d'informations des plus utiles. Tous les matins à six heures, il était réveillé par l'écho des voix féminines, qu'amplifiait l'eau entourant son énorme bulle. Et, s'il fut assez sot tout d'abord pour n'y pas prêter attention, il s'aperçut bien vite, et avec étonnement, que les femmes de Glastonbury savaient

absolument tout ce qu'il y avait à savoir dans tous les domaines (y compris, soit dit en passant, sur les relations scabreuses de la reine Guenièvre avec sire Lancelot, ce que les fonctionnaires des Relations Publiques à Camelot s'étaient évertués à passer sous silence). Ce fut ainsi que Merlin apprit l'invasion saxonne et décida, de sa propre initiative, de faire appel à Pip. Car, selon lui, seul ce héros à la réputation considérable pouvait venir à bout de ces barbares.

*Rendez-vous au [30](#).*

## 16

Bonne nouvelle : les coffres ne sont pas fermés à clef. Mauvaise nouvelle : ils ne semblent rien contenir d'intéressant à part de vieux vêtements et des objets sans grande valeur. Vous les fouillez tous systématiquement, mais voilà qu'après avoir ouvert l'avant-dernier vous êtes mordu par un serpent. Terrifié, vous regardez le reptile disparaître en rampant. Faut-il être idiot pour garder un serpent dans un coffre ! Vous examinez ensuite avec horreur les marques des crochets sur votre chair. Une sensation de brûlure envahit votre bras qui s'engourdit tandis qu'une douleur atroce gagne votre épaule. Votre peau devient marron, puis bleuâtre, et vous sentez le venin gagner inexorablement votre cœur qui bat à tout rompre. La tête vous tourne. Vous vacillez. Vous êtes sur le point de perdre connaissance. Vous êtes en train de mourir, empoisonné par... Oh là ! ressaisissez-vous ! Ce serpent n'était pas venimeux. Sa morsure vous a simplement privé d'un petit **POINT DE VIE**, que vous regagnez d'ailleurs immédiatement puisque votre blessure se cicatrise déjà.

et maintenant, vous feriez mieux de décider de ce que vous allez faire...

*Si vous voulez examiner le dernier coffre, rendez-vous au [100](#).*

*Si vous en avez par-dessus la tête de cette pièce et de ses serpents, dirigez-vous vers une autre section du [Plan 1](#).*

## 17

Il est vide ! Mais non : il y a un double fond ! Pas très ingénieux... si bien que vous le découvrez presque aussitôt. Dans un compartiment situé sous ce double fond se trouve une petite arme redoutable : un stylet empoisonné.

Vous examinez avec le plus grand soin cet engin de mort. Le manche en est creux et rempli d'un poison liquide et huileux. La lampe est creuse également, si bien que le liquide y pénètre. Quand vous réussirez, à frapper un adversaire avec cette arme effroyable elle infligera 1 Point de Dommage supplémentaire mais injectera également une dose de poison qui **lui** fera perdre *automatiquement* par la suite 2 **POINT! DE VIE** à chaque nouvel assaut. Si vous parvenez à le frapper une fois de plus avec ce stylet, il perdra de nouveau 2 **POINTS DE VIE** à chaque assaut. Le manche contient assez de poison pour

dix coups, après quoi le stylet redevient une dague ordinaire (+ 1) à moins, bien entendu, que vous ne puissiez trouver du poison quelque part.

*Si vous voulez fouiller la pièce, rendez-vous au [7](#). Si vous voulez ouvrir le coffre neuf, rendez-vous au [62](#). Si vous voulez ouvrir le coffre orné d'une tête de mort et de tibias, rendez-vous au [24](#). Si vous préférez reprendre votre route, rendez-vous à n'importe quelle autre section indiquée sur le [Plan 1](#).*



## 18

la porte de cette pièce est fermée à clef. Autrement dit, il doit y avoir quelque chose d'intéressant à l'intérieur ! Voyons, comment un jeune aventurier chevronné s'attaque-t-il à un problème de cet ordre ?

*il enfonce la porte à coup de pied ? Rendez-vous au [105](#)*

*Il crochète habilement la serrure ? Rendez-vous au [139](#).*

*Mais un jeune aventurier chevronné peut, pour des raisons qui le concernent seul, se désintéresser d'une porte verrouillée, reprendre son [Plan \(1\)](#), et choisir une porte plus facile à pousser.*

## 19

Courageuse décision ! s'exclame l'un des Argonautes. Mais quel goulet allez-vous emprunter ? Ce qui est, bien entendu, la question à 64 000 drachmes (monnaie qui, vous l'apprendrez peut-être par la suite, se trouve être celle des Argonautes).

*Si vous choisissez le goulet ouest, rendez-vous au [23](#). Si vous choisissez le goulet sud, rendez-vous au [33](#).*

la pièce est relativement petite, pour autant que vous puissiez en juger, ce qui n'est pas facile car elle est bourrée de barriques et de tonneaux en bois.

*Si vous voulez savoir ce qu'il y a dans les tonneaux, arrachez une bonde en bois et rendez-vous au [77](#). Si vous voulez savoir ce qu'il y a dans les barriques, arrachez une bonde en bois et rendez-vous au [125](#). Si vous vous fichez éperdument de ce que peuvent contenir les barriques et les tonneaux, ne touchez pas aux bondes en bois et rendez-vous à une autre section du [Plan 1](#).*



20 *La petite pièce est encombrée de barriques.*

## 21

Vous reprenez conscience sur une côte rocheuse . Votre corps tout entier est courbatu et douloureux, et vous avez l'impression que votre tête a été passées au laminoir. Les armes et l'équipement que vous aviez apportés avec vous ont disparu en même temps que votre bateau. Vous essayez de vous remettre sur pied mais vous vacillez de faiblesse. Il est évident que vous avez perdu des **POINTS DE VIE**. Mais combien ? Pouvez-vous survivre ? Et comment ? Lancez deux dés. Le résultat vous indiquera combien de **POINTS DE VIE** vous avez perdus.

*Maintenant, à moins que vous ne soyez déjà arrivé au [14](#), mettez-vous à la recherche d'un bout de bois que vous pourriez utiliser comme arme (+ 2), et rendez- vous, en titubant, au [38](#).*

## 22

Très bien. Puisque vous avez décidé de sauter, lancez deux dés.

*Si vous obtenez un total inférieur à 6, rendez-vous au [35](#).*

*Si le total que vous obtenez est égal ou supérieur à 6, rendez-vous au [54](#).*

## 23

Alors que vous ramez vaillamment en direction du goulet, une sorte de vague écumante le barrant de part en part attire votre attention. Et, bien que votre science de la navigation soit toute récente, vous craignez qu'elle n'indique la présence d'une ligne de récifs. Le problème va être de les franchir sans accroc. Et, comme vous n'avez aucun repère pour vous guider, il semble que vous deviez surtout vous fier à la chance.

*Vous pouvez toujours faire demi-tour, bien entendu Cependant, si vous choisissez cette solution, votre équipage (une bande de matelots superstitieux qu croient à une espèce de mouton à toison d'or) insistent pour que vous renonciez désormais à explorer cette île Mais c 'est à vous de décider, et vous avez toujours la possibilité de choisir une autre destination, d'après la [carte](#).*

*Sinon, vous pouvez lancer deux dés. Si vous faites, entre 2 et 4, rendez-vous au [53](#). Si vous faites entre 5 et 9, rendez-vous au [63](#). Enfin, si vous faites entre 10 et 12, rendez-vous au [73](#).*

## 24

Un aventurier chevronné comme vous ne sera pas vraiment surpris en découvrant que ce coffre recèle un piège. Lancez un dé pour déterminer votre niveau actuel de Chance. Maintenant lancez-en un deuxième. Si le dernier résultat obtenu est inférieur au premier, la Chance vous sourit. Vous avez évité

le piège, et vous pouvez ouvrir le coffre sans courir de risque. Rendez-vous au [9](#).

Si ce dernier résultat est supérieur au premier, sucez immédiatement votre pouce, qui vient d'être piqué par une aiguille empoisonnée ! Vous allez maintenant perdre 2 **POINTS DE VIE** à chaque fois que vous arriverez à un nouveau paragraphe. Et ceci jusqu'à ce que vous vous retrouviez au 14, ou que vous découvriez une potion antipoison. (Les potions curatives et les onguents renouvelleront les **POINTS** de **VIE** que le poison vous a fait perdre, mais ne vous guériront pas du poison lui-même).

*SI vous voulez fouiller la pièce plus avant, rendez-vous au [7](#). Si vous voulez ouvrir le coffre neuf, rendez-vous au [62](#). Si vous voulez ouvrir le coffre à demi défoncé, rendez-vous au [72](#).*

*Si vous préférez quitter cette pièce sans plus attendre, rendez-vous à n'importe quelle autre section indiquée sur le [Plan 1](#).*



## 25

Il semble que vous alliez finalement réussir. Mais une prise lâche brusquement sous votre pied. Vous vous cramponnez désespérément à la paroi de la falaise, freinant un instant votre chute, puis vous plongez vers les rochers dont est jonché le sol. Vous plongez surtout vers les Demondim.

*Cette chute vous coûte 15 **POINTS DE VIE**. Et si elle vous est fatale, vous tombez plus profondément encore, jusqu'au [14](#).*

*Sinon, vos ennuis ne font que commencer. Et vous en aurez un premier aperçu en vous rendant au [92](#). Car les Demondim vous entourent. Cramponnez-vous à votre gourdin !*

## 26

Dehors !

Un mot de bienvenue que vient de vous lancer un gros homme armé d'un hachoir à viande, qui est seul (heureusement pour vous, peut-être), au milieu d'une gigantesque cuisine. Et, à voir l'amas de victuailles qui l'entoure, il est tout à fait évident qu'il est en train de préparer le repas d'un nombre important de convives. Il est également tout à fait évident qu'il n'apprécie pas le moins du monde votre intrusion.

Excusez-moi, monsieur... commencez-vous poliment.

Dehors ! répète-t-il. Allez ouste ! Je vous connais, vous autres, pique-assiette, toujours prêts à prendre la part des honnêtes gens. Inutile d'insister avec moi ! Dehors !

L'accent avec lequel il s'exprime est des plus étranges. Il n'est pas du pays ! La preuve en est, s'il en était besoin, qu'il a la peau bien sombre pour quelqu'un qui doit passer la plupart de son temps enfermé dans sa cuisine...

Mais il n'est pas encore temps d'éclaircir ces mystères ethnologiques. Car, si vous désirez fouiller cette cuisine, il va falloir, cela ne fait pas l'ombre d'un doute, vous mesurer avec ce gros homme. Sinon, il vous est encore possible de vous retirer avec grâce.

*Si vous voulez vous retirer avec grâce, rendez-vous simplement à n'importe quelle autre section indiquée sur le [Plan 1](#).*

*Si VOUS préférez combattre le gros homme, sachez que le hachoir vous infligera 3 Points de Dommage supplémentaires et que, malgré sa taille, l'homme peut vous porter un coup avec au minimum un 5. Il possède également 30 POINTS DE VIE. Si vous êtes vainqueur ou mieux encore si vous l'assommez, vous pouvez fouiller la pièce (rendez-vous au [4](#)). S'il vous met en bouillie avec son hachoir, rendez-vous au [14](#). (S'il vous assomme seulement, vous pouvez vous rendre, en titubant, dans n'importe quelle autre section du [plan 1](#).)*

## 27

l'étroit passage orienté nord-ouest s'élargit bientôt, puis débouche dans une caverne haute de plafond, et encombrée de stalactites et de stalagmites. Bien qu'il vous soit difficile de voir si elle possède une issue, vous vous rappelez que, d'après le croquis, il devrait en exister une quelque part vers l'ouest, et vous vous orientez dans cette direction. et, en effet, vous trouvez un passage conduisant vers l'ouest. Vous découvrez en même temps un problème : ce passage était peut-être praticable au moment où le croquis a été dessiné, mais il est maintenant hermétiquement fermé par des stalactites et des stalagmites qui se sont formées là, et qui sont aussi serrées que les barreaux d'une cage. Si vous



27 *Stalactiques et stalagmites obstruent le passage.*

voulez essayer de les fracasser avec votre massue de fortune, vous pouvez procéder comme **suit** :

Six de ces piliers naturels ferment l'issue, mais, pour un aventurier mince et athlétique comme vous l'êtes, il suffit d'en briser un pour réussir à vous faufiler dans l'ouverture. Chaque pilier possède une Résistance que vous pouvez connaître en lançant un dé. Lorsque vous aurez déterminé la Résistance de chacun d'entre eux, choisissez le plus faible et voyez si vous pouvez le briser en lançant *deux* dés. Si le résultat obtenu est supérieur d'au moins 8 points à la Résistance du pilier, alors vous aurez réussi. Vous ne pouvez faire cela qu'une seule fois avec un pilier, mais vous pouvez, bien entendu, essayer de venir à bout de chacun d'entre eux.

*Si vous réussissez à passer, rendez-vous au [32](#). Sinon, votre seule possibilité est de revenir au [48](#), pour consulter le croquis.*

## 28

Vous avez trouvé quelque chose ! A demi enfoui sous un petit tas de détritux dans un coin, et pas du tout facile à voir ! Mais avec votre oeil de lynx, vous avez repéré l'objet et vous fouillez maintenant dans les débris pour l'en sortir.

Sapristi, c'est une arbalète ! Elle a dû être oubliée là par un aventurier tel que vous, car les arbalètes n'avaient pas encore été inventées en ce Temps-là. Mais, en tout cas, c'est bien une arbalète et il y a six carreaux à ses côtés.

*L'arbalète est une arme des plus utiles, ici, pour diverses raisons. Tout d'abord, puisque vous pouvez tirer avant qu'un ennemi ne puisse vous atteindre avec son épée, vous êtes sûr de toujours frapper le premier. Ensuite, c'est une arme d'une mortelle précision, et il vous suffira de faire au minimum 3 pour atteindre votre cible. De plus, chacun de ces petits carreaux en métal inflige 15 Points de Dommage supplémentaires. Le seul inconvénient, c'est que, une fois que vous aurez utilisé les six traits, l'arbalète ne vous sera plus d'aucune utilité puisque vous ne savez pas fabriquer de carreaux et qu'elle ne peut tirer aucun autre projectile.*

*Si vous voulez maintenant vous diriger vers l'est, rendez-vous au [34](#). Si vous voulez vous diriger vers le nord, rendez-vous au [36](#). Si vous voulez prendre la direction du nord-est, rendez-vous au [55](#). Mais vous pouvez également revenir sur vos pas (rendez-vous au [48](#)).*

## 29

Vulcain fait jouer ses muscles et se dirige vers vous.

- Maintenant, dit-il, voyons un peu les règles de base. Je possède 100 000 **POINTS DE VIE** et...
- Excusez-moi, monsieur, l'interrompez-vous. Combien de **POINTS DE VIE** avez-vous dit ?

- Cent mille. Grâce à la vie active que je mène. Je suis également immunisé contre les dommages infligés par les armes, même magiques ; il va donc falloir utiliser tes poings. Je me servirai de mon marteau durant le combat, bien entendu. Ce n'est pas vraiment une masse d'armes, mais il inflige 50 Points de Dommage supplémentaires, et je m'en contenterai donc.

*Etes-vous bien sûr d'avoir tellement envie de cette armure ? Vous pouvez encore retourner au [32](#) et choisir une autre direction.*

*Sinon, le grand combat avec Vulcain aura lieu au [144](#).*

### 30

Bien que le sortilège nécessaire pour engager le jeune Pip dans une action héroïque fût assez compliqué, Merlin ne prévoyait aucune difficulté dans son utilisation. Après tout, il avait parfaitement réussi son coup lors des trois précédentes occasions, et il ne voyait aucune raison pour que la quatrième lui posât le moindre problème.

Le *corps* de Pip était déjà en Avalon, bien entendu, errant dans son état d'hébétude habituelle sur le domaine — petit, mais bien entretenu — du fermier John et de la fermière Miriam, à quelques kilomètres de Glastonbury. Quant à *l'esprit* de Pip, le problème était tout autre. Il animait pour l'instant le corps d'un individu vivant dans un avenir lointain. Il fallait donc le capturer au moyen d'un Déflecteur De Temps, afin de pouvoir contrôler les actions de Pip au cours de l'aventure que Merlin voulait lui proposer.

La mise au point d'un Déflecteur De Temps exige l'intervention d'une magie extrêmement élaborée, même pour un Druide, accompagnée d'un effort de concentration considérable si l'on veut qu'il fonctionne correctement. Par malheur pour Merlin, il était plongé au beau milieu de cette opération ardue, lorsqu'une jeune étourdie du nom de Ludmilla laissa tomber un seau en bois au fond du puits.

*Et sur cette note inquiétante, il est temps de se précipiter au [40](#).*

### 31

La pièce est immense, et doit servir de dortoir à en juger par les hamacs pendus entre les poutres. Il n'y a personne en vue, mais douze grands coffres d'aspect intéressant sont disposés à intervalles réguliers le long des murs.

*Si l'envie vous prend de fouiller ces coffres, lancez deux dés. Si vous faites : de 2 à 4, rendez-vous au [3](#) ;*

*de 5 à 8, rendez-vous au [16](#) ;*

*de 9 à 12, rendez-vous au [135](#).*

*Si vous préférez ignorer le contenu des coffres, vous pouvez vous rendre à n'importe quelle autre section du [Plan 1](#).*

### 32

Le passage continue en direction de l'ouest sur une assez longue distance, avant que vous n'aperceviez une lueur devant vous : la lumière du jour, et non l'horrible lueur verdâtre qui semble baigner cette espèce de labyrinthe.

Vous vous mettez à courir et vous retrouvez bientôt au sommet d'une falaise abrupte : le tunnel que vous suiviez vient de déboucher, en effet, dans une sorte de grotte totalement ouverte à l'ouest. Pendant un moment, vous vous demandez pourquoi vous vous êtes donné le mal de suivre tout ce chemin (et vous vous demandez également, sans aucun doute, pourquoi le croquis l'indiquait). Mais vous remarquez alors une étroite corniche qui descend à flanc de falaise vers une vallée en contrebas. Vous vous y engagez avec précaution, et vous finissez par rejoindre sans encombre cette vallée qui est orientée nord- sud. En direction du sud, vous voyez de la fumée qui s'élève. Vers le nord, la vallée semble s'élargir et déboucher sur une plaine rocheuse.

*Si vous décidez de vous diriger vers le sud, rendez-vous au [107](#). Si vous préférez prendre la direction du nord, rendez-vous au [68](#).*

### 33

Souquant ferme, vous approchez du goulet sud. L'étendue d'eau tranquille pointe comme un doigt vers l'intérieur des terres. Au-delà vous apercevez la plage nue et comme un voile sinistre qui plane sur cette île isolée, inquiétante. Qu'allez-vous y trouver ? Quelles aventures vous attendent ? Quelle... Si vous aviez été davantage sur le qui-vive, vous auriez peut-être remarqué l'énorme tête émergeant de l'eau juste devant vous. Elle évoque, par sa taille et sa forme, celle d'un cheval, si ce n'est qu'elle est portée par un long cou sinueux et que sa gueule est hérissée des crocs les plus terrifiants et les plus répugnants que vous ayez jamais vus. Ils doivent bien mesurer pour le moins une vingtaine de centimètres, et il s'en écoule un liquide visqueux et verdâtre. Avec courage vous virez de bord pour tenter de fuir, mais la créature se déplace beaucoup trop rapidement pour vous permettre cette manœuvre. L'instant d'après, la bête immonde se dresse, gigantesque, au-dessus de vous, prête à frapper. !



33 *Devant vous, une tête monstrueuse émerge.*

*Inutile de vous préciser que vous êtes en danger. Nous sommes sans aucun doute en présence d'un serpent de mer (énorme, en plus). Ces créatures, qui aiment s'offrir pour leur petit déjeuner un aventurier marin, ont la réputation de ne jamais manifester de Réactions Amicales et de ne jamais se laisser acheter. Il vous faut donc combattre ou être dévoré. Le Serpent de Mer dispose de 80 POINTS DE VIE, frappe avec un 6, et ses crocs infligent 4 Points de Dommage supplémentaires.*

*Si par une chance extraordinaire vous arrivez à le tuer, vous perdrez votre bateau, vos armes et votre équipement dans la bagarre, mais vous atteindrez le rivage sans autre dommage. Vous pouvez utiliser un bout de bois rejeté par la mer comme matraque ( + 2), et entreprendre ensuite l'exploration de l'Ile Demondim. Rendez-vous au [38](#).*

### 34

Ce n'est pas, tant s'en faut, l'endroit que vous auriez choisi de votre plein gré pour un pique-nique. Vous vous trouvez dans un vaste amphithéâtre naturel, à ciel ouvert, un ciel menaçant ; et les rochers qui s'étagent en gradins disparaissent sous une foule compacte de Demondim. Le bruit est terrifiant, car toutes ces créatures s'interpellent sans discontinuer de leur étrange voix haut perchée et chevrotante, sautant de terrasse en terrasse avant de s'accroupir pour vous dévisager, fixant sur vous leurs yeux semblables à d'énormes globes noirs. Sur le sol de l'amphithéâtre proprement dit, seul, comme un gladiateur romain, vous demeurez immobile, vous attendant au pire, vous demandant vaguement pourquoi vous vous êtes laissé persuader par Merlin de participer à l'une de ses aventures démentes, d'autant plus que ce vieil imbécile a réussi par-dessus le marché à s'embrouiller dans ses sortilèges. Vous jetez un coup d'œil alentour, cherchant désespérément un moyen de vous échapper, mais il n'y en a pas. L'entrée de l'amphithéâtre est maintenant fermée par un véritable mur de combattants Demondim, de souriantes créatures musclées, armées de massues de granit qui semblent capables d'infliger 10 000 Points de Dommage, même si elles ne font que vous effleurer.

Au centre exact de cette espèce de cirque se trouve une dalle rectangulaire de basalte, qui ressemble de façon suspecte à un autel du sacrifice, avec un pilier fait également de basalte à chaque extrémité. Malgré votre fâcheuse situation, vous êtes intrigué par ces piliers, car ils ne semblent pas d'origine naturelle. De minuscules fragments de mica sont inscrutés dedans à intervalles réguliers et tous deux sont couronnés par un bloc de cristal à facettes multiples. Mais avant que vous n'ayez pu vous attarder sur les mystères de ces piliers (ou vous inquiéter de la présence de cet inquiétant autel) un brusque silence s'est abattu sur la horde de Demondim. Vous pivotez sur vous-même en entendant derrière

vous un bruit ténu, et vous constatez que les gardes Demondim se sont écartés pour livrer passage à une haute silhouette vêtue d'une longue robe, le visage complètement dissimulé par une épaisse cagoule. A travers deux fentes, des yeux rouges et luisants vous fixent avec férocité. La silhouette (plus humaine que Demondim d'après son attitude et son aspect) se dirige lentement vers vous, brandissant un couteau à lame de cristal incurvée, terrifiant à voir.

*Bien que le Demondim semble immunisé contre toute attaque, peut-être aimeriez vous tenter votre chance et essayer de tuer ce personnage coiffé d'une cagoule, auquel cas rendez-vous au [58](#).*

*Mais peut-être préférez-vous essayer de les tromper en vous roulant par terre, en trépignant — l'écume aux lèvres — pour essayer de faire croire à ces créatures que vous êtes, avant tout, un fou inoffensif Dans ce cas, rendez-vous au [71](#).*

*Vous pouvez également tout simplement attendre de voir la suite des événements. Rendez-vous, alors, au [45](#).*

### 35

Quelle douleur atroce dans la cheville ! Vous vous êtes bel et bien fait une entorse carabinée ! Quel triste départ pour une aventure ! Et vous ne disposez de rien pour vous bander, à moins de déchirer votre tunique en lin (mais c'est le seul vêtement que vous portiez). Autrement dit, votre progression va être ralentie dans les douze paragraphes à venir, Pip. (Les entorses mettent un temps fou à guérir.) Si jamais vous deviez livrer combat dans l'un ou l'autre de ces douze paragraphes, votre adversaire vous assènera deux coups pour chaque coup que vous lui porterez. La vie peut se montrer très injuste lorsqu'on s'est tordu la cheville.

*Maintenant, qu'allez-vous faire ? Si vous voulez ouvrir la porte, rendez-vous au [8](#). Si vous désirez fouiller la pièce, rendez-vous au [70](#). Mais peut-être avez-vous peur d'avoir la rage ? Rendez-vous au [50](#).*

### 36

les champignons lumineux poussent ici aussi bien sur le sol que sur les murs, diffusant une plus grande clarté que dans toutes les autres grottes que vous avez visitées. Vous avancez d'un pas et, horrifié, vous découvrez que les champignons vous dissimulaient complètement l'orifice d'un puits étroit qui plonge dans les profondeurs de la terre, où vous chutez, en poussant des cris horribles, jusqu'au [14](#).

### 37

les Argonautes vous dévisagent avec stupeur.

On ne débarque pas ? demande Jason.

On ne débarque pas ? gronde Telamon.

On ne débarque pas ? chante Orphée.

Vous secouez la tête avec fermeté.

— C'est trop dangereux, mes fidèles compagnons, dites-vous.

Sur quoi l'un de vos fidèles compagnons Argonautes vous assène par-derrière un solide coup de cabillot (à ne pas confondre avec le poisson du même nom), vous fendant le crâne et vous expédiant directement au [14](#).

### 38

Après tout le mal que vous vous êtes donné pour arriver jusqu'ici, vous vous demandez maintenant si cela en valait la peine. C'est vraiment l'île la plus sinistre que vous ayez jamais vue. Les hautes falaises que vous aviez remarquées lorsque vous tentiez de trouver un passage avec votre bateau ne sont pas limitées à la côte. Il y en a partout. L'île même est presque dépourvue de végétation — elle n'est en fait qu'un gigantesque rocher, jailli du fond de la mer. Dans le roc se sont creusés des cratères et des vallées, si bien que des murailles semblent se dresser autour de vous de tous côtés. En outre, il règne ici une fraîcheur anormale, compte tenu du climat général. Mais pourquoi diable a-t-on donné à cette île le nom de *Demondim* ?

Sans perdre un instant, vous commencez à chercher. Bien que, pour être sincère, vous ne sachiez pas au juste ce que vous cherchez. Il faut que vous reveniez à l'époque du roi Arthur, bien sûr. Mais quant à la façon de s'y prendre, c'est une autre paire de manches. En fait, vous êtes à la recherche de n'importe quel moyen susceptible de vous venir en aide. Vous venez de pénétrer dans une vallée (cernée bien entendu de hautes falaises de toute part), et vous progressez vers l'ouest jusqu'au moment où vous vous heurtez avec dépit à une impasse. La vallée bute tout simplement contre une autre falaise à l'ouest. Il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin. C'est en faisant volte-face que vous comprenez, alors, pourquoi on appelle cet endroit l'île Demondim. A moins de deux cents mètres de vous sont alignés *six* Demondim. Ces créatures sont à peu près de la taille d'un babouin (et assez similaires d'aspect d'ailleurs). Noirs de peau et glabres, la gueule hérissée de crocs terrifiants, les Demondim remuent sans cesse, parfois debout, parfois à quatre pattes, mais toujours en silence. Leurs visages sont presque informes, avec comme seul trait caractéristique les énormes globes noirs qui doivent leur servir d'yeux. l'un d'entre eux se détache légèrement de la meute, se redresse et laisse échapper un hurlement aigu et plaintif avant de retomber sur ses quatre pattes et de rejoindre ses compagnons. Vous êtes singulièrement conscient de la présence de ces falaises qui vous emprisonnent de toutes parts (d'autant que votre seule arme est ce ridicule gourdin que vous tenez en main). Les créatures viennent de faire quelques pas dans votre direction, puis elles se sont immobilisées, et, cette fois, tous les six

poussent ce long hurlement suraigu. Les globes noirs de leurs yeux semblent sonder avidement votre âme même. N'est-ce pas terrifiant ? Vous serrez votre gourdin d'une main plus ferme et cherchez autour de vous un moyen de vous échapper. Tout d'abord vous n'en voyez aucun, puis soudain vous remarquez l'entrée d'une grotte (guère plus qu'une fissure, en réalité), à environ neuf mètres au-dessus de vous dans le flanc de la falaise nord. Il ne va pas être facile de grimper jusque-là ; surtout avec une meute de Demondim à vos trousses. Mais, réflexion faite, ce doit être possible. Les Demondim hurlent de nouveau et avancent prudemment dans votre direction, par petits bonds irréguliers. D'un instant à l'autre, néanmoins, ils seront sur vous. C'est le moment ou jamais de prendre une décision.

*Vous pouvez vous avancer courageusement vers les Demondim pour les affronter, auquel cas rendez-vous au [86](#).*

*Vous pouvez essayer de grimper jusqu'à la grotte, ce qui pourrait — pourvu que vous y parveniez — vous tirer de ce mauvais pas. Rendez-vous au [131](#).*

### 39

Vous montez à bord du canot du vaisseau et, après une brève discussion avec Jason pour savoir qui va être de corvée pour ramer (devinez qui perd ?), vous prenez les avirons et vous vous dirigez lentement vers l'Ile des Naufrages.

Tout d'abord, votre première impression semble parfaitement fondée ; pas un seul goulet navigable pour votre embarcation. Mais, comme vous vous rapprochez, un phénomène étrange se produit. Les épaves pourrissantes, dont les carcasses démantelées hérissent les terribles écueils, se mettent à luire faiblement.

- Vous avez vu ça ? demandez-vous à Jason.
- Quoi donc ? réplique l'Argonaute.
- Rien, lui dites-vous, comprenant qu'il est impossible de détourner son attention des toisons d'or et des belles princesses qui hantent sa cervelle.

Mais vous surveillez de près les épaves et, une douzaine de coups de rames plus tard, vous voyez brusquement la plus proche d'entre elles disparaître. Plus remarquable encore, l'écueil sur lequel elle s'était brisée s'évanouit à son tour, laissant la place à une étendue de mer calme.

Vous secouez la tête pour être sûr que vous n'avez pas la berlué, mais la mer dans cette direction est comme un lac, pas de doute. En outre, plusieurs autres épaves au loin commencent à s'effacer à leur tour, si bien qu'au bout d'un moment vous ramez vers une île baignée de soleil, entourée d'une eau translucide, sans la moindre épave en vue. Que se passe-t-il donc ici ? Tout le monde a vu les bateaux échoués et maintenant ils ont disparu ! Disparu jusqu'au

dernier ! Vous n'êtes pas victime de votre imagination, car vous progressez à présent sur une mer paisible et sans trace de récifs ni d'épaves.

enfin, le canot vient s'échouer sur une plage de sable blanc.

- Oh ! parfait , vous nous avez fait franchir la barre de récifs, fait remarquer Jason tandis que vous rangez les avirons.

Avec un profond soupir, vous amarrez le canot et vous jetez un coup d'œil alentour. Cette île est vraiment plaisante. En haut de la plage, au-delà d'une rangée de rochers, s'étend une prairie fertile, parsemées de bosquets de beaux arbres. Vous grimpez avec Jason sur les rochers et, de là-haut, vous apercevez des routes bien entretenues et faciles d'accès. L'une d'entre elles serpente jusqu'à un imposant manoir bâti à proximité du rivage, non loin de là où vous êtes. Une autre conduit à un château , sombre et imposant, qui se dresse au sommet d'une colline. Une autre passe tout près d'une petite ferme. Une autre encore mène directement à un village où règne une certaine animation, pour autant que vous puissiez en juger à cette distance. Des chemins partant des routes principales aboutissent à une chaumière abandonnée, à un puits au ras du sol et à un lac, aux eaux sombres et tranquilles. Quel choix ! Ayez un petit entretien avec Jason, et décidez ensuite de l'endroit où vous voulez vous rendre.

Si vous avez choisi de vous rendre :

Au manoir, rendez-vous au [51](#).

Au château, rendez-vous au [61](#).

A la ferme, rendez-vous au [112](#).

Au village, rendez-vous au [65](#).

A la chaumière, rendez-vous au [120](#).

Au puits, rendez-vous au [97](#).

Au lac, rendez-vous au [88](#).

Mais vous avez toujours la possibilité de regagner votre navire, et de choisir, sur votre [Carte](#), un nouveau cap.

## 40

Il se passe quelque chose de louche. Vous êtes étendu sur un tas de paille moisie, dans une pièce minuscule éclairée d'un unique œil-de-bœuf. Et vous êtes habillé de façon bizarre. Pas trace de l'étincelante armure dont vous êtes revêtu à Camelot ; pas même un correct justaucorps en peau de dragon. Vous ne portez qu'une tunique en lin des plus légères (et des plus crasseuses) qui ne couvre même pas vos genoux osseux. Pas de jambières non plus, ou de bottes, d'ailleurs



— seulement une paire de sandales en cuir éculées. Vous cherchez des yeux la fidèle E.J., votre épée magique, qui ne vous quitte jamais, mais E.J n'est pas là. Que diable a-t-il pu se passer ? Où est Merlin ? Les Saxons ont-ils envahi le royaume avant qu'il ait pu vous glisser dans le corps de Pip ? Avez- vous été jeté dans un cachot malodorant pour y pourrir ?

Ou bien êtes-vous tout simplement devenu fou, avez-vous des visions cornues ? Etes-vous dévoré de fièvre ? Il fait bigrement chaud là-dedans ; vous ne vous rappelez pas avoir jamais connu une telle chaleur à Camelot, même en plein été. Et la pièce semble monter, descendre, monter, descendre, monter, desc... mieux vaut ne pas y penser, vous commencez déjà à avoir mal au cœur.

Il y a une porte dans une cloison en bois. Une cloison en *bois* ? A-t-on jamais entendu parler d'un cachot aux cloisons de bois ? Peut-être êtes-vous tombé malade et avez-vous perdu la raison dans la ferme de vos parents adoptifs ; serait-ce la rage qui vous a valu d'être enfermé dans ce réduit ? Mais, où que vous soyez et quelle que soit votre situation, il vous faut agir... Mais comment ?

*Allez-vous examiner attentivement votre bouche pour voir si la rage vous met la bave aux lèvres ? Si oui, rendez-vous au [50](#).*

*Mais peut-être préférez-vous jeter un coup d'œil par la drôle de petite fenêtre ronde ? Dans ce cas, rendez- vous au [60](#).*

*Vous pouvez également fouiller cette pièce misérable, Rendez-vous alors au [70](#).*

*Et, après tout, si vous tentiez d'ouvrir la porte ? Rendez-vous au [8](#).*

## 41

Vous vous penchez sur le puits. Le niveau de l'eau en est élevé, et vous remarquez avec étonnement que sa surface est couverte d'une espèce d'écume, dans laquelle viennent éclater de grosses bulles montant des profondeurs. Un petit récipient de bois est accroché à une corde effilochée : vous pouvez donc tirer un peu d'eau, si vous avez soif. Mais avez-vous vraiment soif ?

*Si vous décidez de boire l'eau de ce puits, rendez-vous au [56](#).*

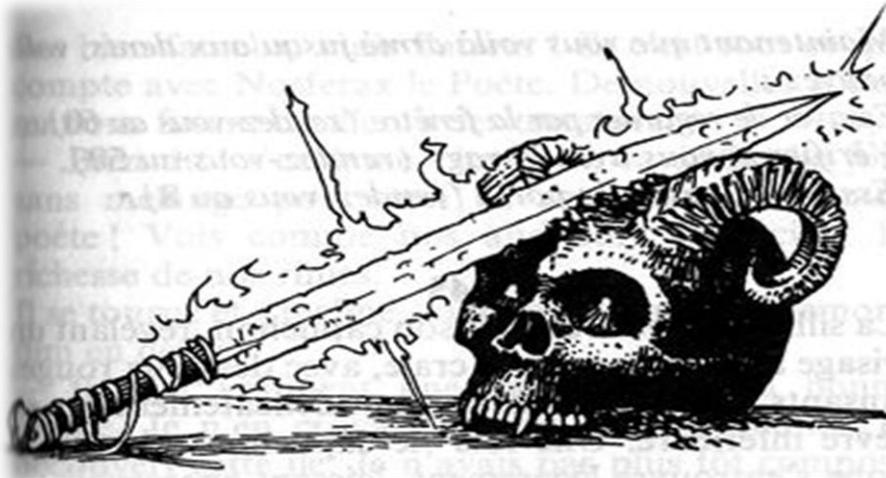
*Sinon, vous pouvez revenir au [39](#) pour y faire un nouveau choix.*

## 42

Attention, ce mouton pourrait vraiment vous échapper. Lancez deux dés pour déterminer sa vitesse. Lancez ensuite deux dés pour Jason, et deux pour vous-même. Si vous avez vaincu le Bélier en plus de 3 assauts, déduisez du total obtenu en additionnant vos points à ceux de Jason 1 point par assaut supplémentaire, puis comparez ce nouveau total avec la vitesse du mouton. Si elle est supérieure à la vôtre, les Argonautes ne seront pas très contents lorsque vous

regagnerez votre navire, car le mouton vous échappe. Mais si votre vitesse est supérieure à celle du mouton, rendez-vous au [75](#).

*SI vous avez perdu le mouton, vous pouvez soit revenir au [39](#) où vous choisirez une autre direction, soit au [59](#) où un nouveau Bélier vous attend impatiemment.*



#### 43

c'est ridicule ! Le bateau ne bouge pas d'un pouce. Vous souquez de toutes vos forces, néanmoins cette embarcation idiote reste sur place.

- Essayez, dites-vous à Jason.

Mais il a beau faire appel à toute sa force, il ne réussit pas mieux que vous.

*Il semble que l'idée du bateau n'était pas brillante. Retournez au [88](#) et faites un autre choix.*

#### 44

Il y a quelque chose tout au fond. Vous éparpillez allègrement autour de vous la paille pourrissante pour découvrir enfin une dague rouillée (+ 2). Ce n'est pas une arme bien fameuse. Elle ne vient certes pas à la cheville de cette bonne vieille E.J., mais, au moins, elle peut vous rendre service dans un combat Etant donné qu'elle n'est pas magique comme E.J., il vous faut faire un 6 avec deux dés pour pouvoir porter un coup et la lame infligera deux Points de Dommage supplémentaires. Mais c'est à peu près tout. Enfin, un mendiant n'a pas le choix...

*Maintenant que vous voilà armé jusqu'aux dents, vous pouvez :  
Essayer de regarder par la fenêtre (rendez-vous au [60](#)).*

*Vérifier si vous avez la rage (rendez-vous au [50](#)).*

*Essayer d'ouvrir la porte (rendez-vous au [8](#)).*

La silhouette voilée rabat son capuchon, révélant un visage aussi blanc que la craie, avec des yeux rouges luisants, et des crocs débordant délicatement sur sa lèvre inférieure. Une fois le capuchon rabattu, la robe s'entrouvre légèrement, laissant apercevoir un col à longues pointes et une cravate blanche sur une chemise à jabot.

Une voix — *cette voix* — s'élève alors :

*Dans quel pétrin t'es-tu mis,  
Mon ami !  
Mais ne te fais pas de bile,  
Sois tranquille.  
Et parie ton dernier denier  
Qu 'à la fin tu seras sauvé.*

une ovation éclate sur les terrasses de Demondim. Tout le monde acclame Noférox le Poète — connu de tous les aventuriers du nord au sud d'Avalon comme étant le pire versificateur dans toute l'histoire de l'univers ! Mais que diable fait-il ici, dans un autre Temps, sur l'Ile Demondim ? Rapidement, vous composez une réponse adéquate :

*Toujours je resterai sans peur  
Te sachant fidèle à toute heure  
A mes côtés comme un viatique  
Oh ! Maître de l'art poétique !*

Pas bien fameux, mais flatteur ! Et c'est tout ce qui Compte avec Noférox le Poète. De nouvelles acclamations fusent d'ailleurs des terrasses.

Bien dit ! s'exclame Noférox, ravi. Quelle joie «un mélange pour moi de rencontrer un autre poète ! Vois comme nos auditeurs apprécient la richesse de nos rimes.

Il se tourne et s'incline, souriant, devant les Demondim en délire.

» Ils ont vraiment une passion pour la bonne poésie. Je n'en croyais pas ma chance quand j'ai découvert cette île. Je n'avais pas plus tôt composé pour eux ma première ode qu'ils m'ont nommé à la foi Roi et Grand Prêtre. Ce qui montre à quel point ils appréciaient mes vers. Mais assez d'évocations nostalgiques ; il nous faut partir d'ici. Aux dernières nouvelles, les Saxons envahissaient Avalon, Excalibur était volée et Merlin souffrait d'une fracture du crâne. Aussi plus vite y retournerez-vous, mieux cela vaudra. Je me demande ci cela vous ennuerait beaucoup de vous étendre sur cet autel du sacrifice ? ajoute-t-il en agitant vaguement son terrifiant couteau à lame de cristal.

*Allez-vous tranquillement vous étendre sur la pierre de l'autel comme il vous le propose ? Dans ce cas, rendez-vous au [148](#). Ou bien préférez-vous lui répondre*

« *Va te faire cuire un œuf!* », en tentant de le frapper dans l'espoir de réussir à vous échapper (rendez-vous au [141](#)) ?

46

*Splash... Bang !*

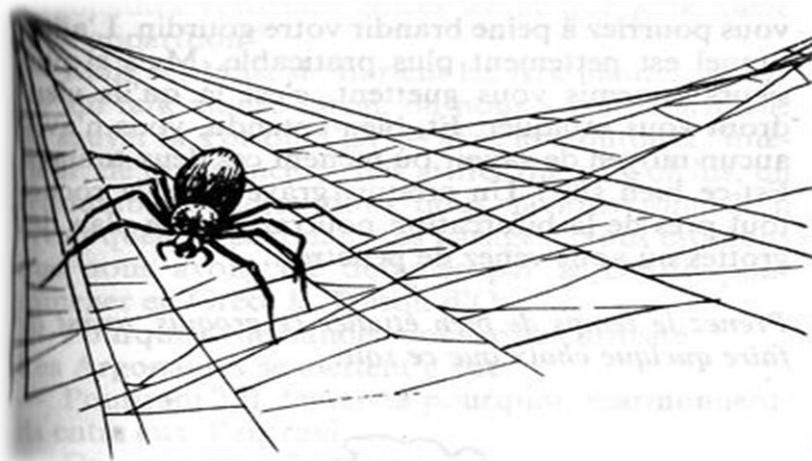
C'était vous, plongeant dans l'eau. Mais, comme vous pouvez en juger par le bruit, vous n'êtes pas vraiment prêt pour les Jeux Olympiques. En fait, votre plongeon vous a été fatal. On dirait bien que vous vous êtes rompu le cou.

*Peut-être trouverez-vous une aspirine au [14](#).*

47

Ah, voilà qui est intéressant ! Pas très utile, mais intéressant. Cette pièce est bourrée de provisions ; stockées dans des sacs en majeure partie. Et quand vous regarderez à l'intérieur des sacs, comme vous allez sûrement le faire, vous constaterez qu'ils sont pleins de grains, de fruits séchés, de légumes et d'une substance répugnante à voir, ayant l'aspect de cuir racorni, qui pourrait bien être de la viande séchée (à moins que ce ne soient les restes d'une vieille paire de bottes). C'est à peu près tout ce qu'il y a là-dedans ; si ce n'est l'araignée venimeuse. L'Araignée Venimeuse ? En avant ! A l'attaque !

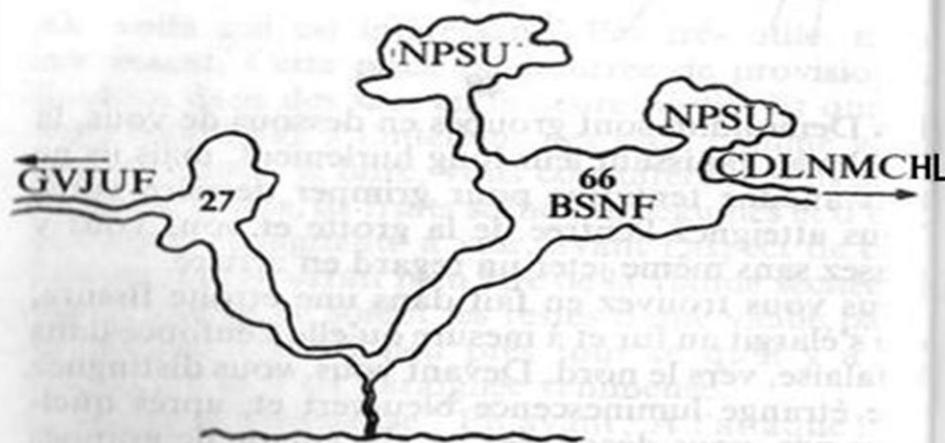
*L'Araignée ne dispose que de 6 POINTS DE VIE et, comme vous l'avez repérée instantanément, c'est vous qui frappez le premier. En revanche, si le monstre survit à votre attaque, il peut frapper en faisant au minimum 5, et vous tuer sur-le-champ. Si vous écrasez l'Araignée, vous pouvez vous rendre à n'importe quelle autre section indiquée sur le [Plan 1](#). Sinon, vous ne pouvez gagner que le [14](#). Et dans quel état !*



48

Les Demondim sont groupés en dessous de vous, la tête levée, poussant leur long hurlement, mais ils ne font aucune tentative pour grimper derrière vous. Vous atteignez l'entrée de la grotte et vous vous y glissez sans même jeter un regard en arrière. Vous vous trouvez en fait dans une étroite fissure, qui s'élargit au fur et à mesure qu'elle s'enfonce dans la falaise, vers le nord. Devant vous, vous distinguez une étrange luminescence bleu-vert et, après quelques pas, vous découvrez qu'elle émane de grappes (le moisissure et de champignons qui couvrent les murs. La lueur qu'elles diffusent est faible mais, vos yeux s'accoutumant, vous constatez qu'elle vous permet de distinguer vaguement ce qui vous entoure. La fissure s'élargit de nouveau, puis se divise en deux : un passage étroit se dirige vers le nord-ouest ; un autre, plus large, vers le nord-est. Bien que vous craigniez toujours d'être suivi par les Demondim, vous vous arrêtez quelques instants pour décider de la direction à prendre. Le passage nord-ouest est si exigü que, si vous deviez faire face à un adversaire, vous pourriez à peine brandir votre gourdin. L'autre tunnel est nettement plus praticable. Mais si plusieurs ennemis vous guettent, c'est là qu'ils viendront vous attaquer. Et, bien entendu, vous n'avez aucun moyen de savoir où mènent ces deux tunnels. Est-ce bien sûr? Un croquis gravé dans le rocher tout près de la bifurcation pourrait être le plan des grottes où vous venez de pénétrer...

*Prenez le temps de bien étudier ce croquis, avant de faire quelque choix que ce soit.*



un Mouton à Toison d'Or, hein? acquiescez- vous en plissant les yeux d'un air rusé. Vous jetez un coup d'oeil en direction de l'île entourée d'épaves où le Mouton à Toison d'Or a maintenant disparu.

Ce prodige n'aurait pas, par hasard, un rapport avec la Quête spéciale dans laquelle vous autres Argonautes vous êtes lancés avant que je ne fasse mon apparition ?

Mais si ! Mais si ! hurlent les Argonautes, ravis. En fait, ajoute Jason, on nous a confié la tâche de sauver la Toison d'Or — avec le mouton à l'intérieur, de préférence — des griffes du roi Colchis, un redoutable scélérat dont nous savions tous qu'il vivait quelque part dans ces parages. Nous estimons que nous avons été désignés par le Destin pour ramener en Grèce la Toison d'Or.

- Pourquoi ? demandez-vous avec curiosité.
- les Argonautes se mettent à rire.

Pourquoi ? Il demande pourquoi, marmonnent-ils entre eux, l'air ravi.

- Oui, pourquoi ? insistez-vous.

les rires s'éteignent, remplacés par des mines perplexes. Au bout d'un moment, Jason déclare d'un ton incertain :

Je ne suis pas tout à fait sûr. Mais ça doit être ainsi, tout bonnement. Je crois que Médée y est pour quelque chose.

- Médée ?

La princesse Médée, la ravissante fille du roi Colchis. Vous savez comment ça se passe, dans ces Quêtes. Un héros superbe, une belle princesse. Un cruel ennemi. Une toison d'or. Tout finit par s'arranger en général, et voilà un sujet de conversation choisi pour le bon peuple. Il esquisse un petit sourire modeste.

C'est moi le héros superbe, en réalité. Je suppose... (il rougit) que les Dieux ont ordonné que j'épouse la belle princesse.

Vous posez un bras amical sur ses épaules.

- Dans ce cas, Jason, il faut absolument que nous abordions sur cette île pour attraper le Mouton d'Or. Il vaut mieux ne pas se rapprocher davantage avec le vaisseau, mais le canot à rames devrait pouvoir passer, avec un peu de chance. Je suis prêt à tenter le coup et vous, au moins, viendrez certainement avec moi.

- Merci, capitaine ! Merci ! Merci !

Et, à votre grand embarras, l'Argonaute Jason vous embrasse sur les deux joues.

- Réservez ça à la princesse, lui dites-vous d'un ton brusque. Et maintenant, lançons ce bateau et voyons s'il existe un passage pour aborder sur cette île.

*Ce que vous faites. Mais il vous faut maintenant vous rendre au [39](#) pour savoir s'il existe un moyen pratique d'atteindre l'île.*

Non, pas de bave ! Vous n'avez pas la rage (tout au moins, pas encore !). Mais la pièce continue à monter et descendre, et la chaleur est plus étouffante que jamais. Vite, il faut prendre une décision !

*Vous pouvez vous précipiter vers cette curieuse fenêtre (rendez-vous au [60](#)), ou essayer d'ouvrir la porte (rendez-vous au [8](#)). Mais vous pouvez également perdre un peu de temps à fouiller cette pièce (rendez-vous au [70](#)).*

51

Quel imposant édifice ! Des colonnes corinthiennes, des arcs-boutants, des arches grecques, des bas-reliefs, des carrelages en mosaïque, des piliers



**51** *Le château ne manque pas de grandeur.  
Y entrerez-vous ?*

cannelés, des fresques baroques ornent cette construction, ce qui indique à coup sûr que l'architecte était ivre. Mais, ivre ou pas, il a quand même conféré à l'ensemble une certaine grandeur. Le tout a dû coûter une fortune à construire.

Il n'y a pas de gardes en vue, et aucun bruit ne provient de l'intérieur. Allez-vous entrer ?

*Si vous décidez de vous y risquer, rendez-vous au [96](#). Sinon, vous pouvez toujours retourner au [39](#) pour faire un nouveau choix.*

## 52

Une porte fermée à clef, ce qui laisse présager quelque découverte fascinante ! Lancez deux dés pour savoir si vous pouvez enfoncer cette porte.

*Si vous obtenez de 2 à 6, la réponse est négative : vous ne pourrez jamais entrer dans cette pièce. Mais vous pouvez, bien entendu, essayer d'entrer dans n'importe quelle autre pièce indiquée sur le [Plan 1](#). Si vous faites de 7 à 12, précipitez-vous allègrement au [6](#).*

## 53

A peine avez-vous pris votre décision qu'un courant entraîne votre frêle embarcation, et l'emporte vers les eaux écumantes et les récifs. Vous souquez frénétiquement, mais il ne vous faut qu'un instant pour comprendre que vous avez perdu tout contrôle de la situation. Le canot percute un écueil immergé et pivote sur lui-même, évitant miraculeusement toute nuire a varie. Mais à peine avez-vous eu le temps de vous féliciter de votre chance qu'il en heurte un mille Toujours pas de dégâts sérieux, mais vous **vous Mouvez** maintenant au cœur d'un maelstrom ecumant. Crashhh ! Vous êtes arraché à votre embarcation et précipité dans un torrent glacé. En ouvrant la bouche pour essayer de respirer, vous avalez de grandes gorgées d'eau salée. Crachant, suffoquant, vous êtes entraîné dans de furieux remous. Et vous ne revenez à la surface que pour voir votre canot se fracasser sur un rocher, et la coque dorée de votre vaisseau — hélas trop loin pour vous venir en aide. Vous coulez de nouveau, les poumons sur le point d'éclater, mais vous vous débattez pour refaire surface. Vous essayez désespérément de nager vers le rivage. Une vague vous emporte et vous projette sur un rocher à demi submergé. Vous vous cognez brutalement la tête, et soudain tout semble s'arrêter, tous les bruits cessent. Il n'y a plus que l'obscurité...

*Rendez-vous au [21](#).*

Vous avez juste le temps d'apercevoir le ciel bleu et limpide et le soleil éclatant, avant de recevoir des éclaboussures d'eau dans l'œil. Bref, vous n'en savez pas plus. Alors, cessez de vous agiter comme un diable dans un bénitier et conduisez-vous de façon sensée.

*Maintenant, vous pouvez vérifier si vous avez la rage (rendez-vous au [50](#)), fouiller la pièce (rendez-vous au [70](#)), ou essayer d'ouvrir la porte (rendez-vous au [8](#)).*

## 55

Une vive lumière règne ici : une lumière éclatante. Elle émane d'une sorte de lac de lave bouillonnant au centre même de la caverne. A pas comptés vous vous approchez de ce lac, à demi convaincu que la chaleur vous empêchera d'arriver jusqu'au bord. Mais, en fait, la surface incandescente est située en contrebas, à environ trois ou quatre mètres dans une sorte de puits naturel si bien que, tout en transpirant abondamment, vous en atteignez le bord, sans être brûlé.

Curieux, vous vous penchez pour regarder. A cet instant précis, une éruption se produit, projetant en l'air un geyser de feu d'une beauté à couper le souffle. Vous conserverez le souvenir de cette merveille de la nature durant tout le trajet qui vous mènera au [14](#).

## 56

Ça c'est un coup de veine : vous venez de boire de l'eau curative. Une bonne lampée. Et vous pouvez ajouter à votre total de POINTS DE VIE le résultat que vous allez obtenir en lançant deux fois deux dés. Malheureusement, l'eau n'aura plus de pouvoir si vous essayez d'en emporter avec vous. Mais si, à un moment ou à un autre de vos aventures sur l'Ile, il ne vous reste plus que quelques POINTS DE VIE, rendez-vous au [39](#) avant de, peut-être, revenir ici.

*Maintenant, plein d'une nouvelle énergie, mieux vaut retourner au [39](#) pour faire un nouveau choix.*

## 57\*\*C

Fâcheuse situation. Un coup d'œil vous suffit pour constater que vous vous trouvez dans une salle de gardes. Un deuxième pour voir que douze gardes y sont présents. Un troisième pour vous rendre compte qu'ils ne sont pas du tout satisfaits de vous voir.

*SI vous possédez un peu d'or, vous pouvez essayer de Corrompre. Ceux qui se laisseront acheter ne vous feront aucun mal.*

*Vous pouvez également essayer d'obtenir d'eux une Réaction Amicale, ce qui rétablira peut-être l'équilibre en votre faveur.*

*Vous pouvez également prétendre que vous avez perdu votre chemin, auquel cas les gardes vous flanqueront une volée avant de vous jeter dehors, vous faisant perdre de ce fait 10 POINTS DE VIE. Mais vous pouvez décider de vous battre ; auquel cas vous gagnerez 10 Pièces d'Or pour chaque garde que vous aurez vaincu. Chaque Garde dispose de 15 POINTS DE VIE, porte un coup avec un 5, possède une épée ( + 2), et porte une armure de cuir (-2). Si vous êtes vainqueur, choisissez une autre section sur votre [Plan 1](#).*

## 58

- Aaaaïgr ! glapissez-vous, lançant votre redoutable cri de guerre en même temps que vous vous jetez sur la silhouette encapuchonnée qui, néanmoins, esquive agilement votre attaque. Des hurlements éclatent sur les terrasses couvertes de Demondim, mais curieusement les gardes armés ne font pas un geste pour s'opposer à vous.

— Halte-là ! renonce, hardi aventurier, s'exclame la silhouette encapuchonnée. Car même si te voilà plongé dans le passé, ton impétueux élan ne vaut pas, je le crains, son poids d'or.

*Quelle étrange réflexion ! Mais, étrange ou pas, allez- vous suivre ce conseil et cesser d'attaquer la silhouette encapuchonnée ? Si oui, rendez-vous au [45](#).*

*Si vous préférez passer outre, et renouveler vos assauts, rendez-vous au [143](#).*

*Mais vous pouvez encore essayer de vous faire passer pour fou. Rendez-vous, dans ce cas, au [71](#).*

## 59

Vous faisant l'effet d'un parfait imbécile, vous avancez d'un pas sur la surface sombre et menaçante du lac. D'instinct, vous vous pincez le nez et vous vous raidissez, persuadé que les eaux vont vous engloutir. Mais il ne se passe rien. L'eau est aussi solide sous vos pieds que la terre ferme ! Vous avancez néanmoins avec la plus grande prudence.

— Youpi !

Avec un cri excité, Jason passe en courant à côté de vous, se ruant en direction du troupeau de moutons. Après un instant d'hésitation, vous lui emboîtez le pas. Au même moment, le lac semble disparaître, et vous courez à perdre haleine dans une prairie verdoyante. Ce lac était une illusion créée par la magie ! Mais les moutons sont bien réels et, maintenant que vous approchez, vous pouvez voir qu'il y a en effet un mouton doré au milieu du troupeau. Pouvez-vous l'attraper ? Le cri poussé par Jason a affolé les moutons qui s'agitent en tous sens, de cette façon stupide qui leur est propre. Si cela continue, l'un d'entre eux

va bien finir par entraîner tous les autres à sa suite, auquel cas vous risquez de ne jamais les rejoindre.

Brusquement le troupeau se divise en deux groupes. Le mouton à Toison d'Or s'enfuit en bondissant vers un lointain bouquet d'arbres. Vous feriez bien d'essayer de lui couper la route avant qu'il n'y parvienne !

*Mais avant de pouvoir tenter la moindre manœuvre il va falloir vous occuper du Bélier géant qui fonce maintenant sur vous, bien décidé à protéger son troupeau. le Bélier dispose de 30 POINTS DE VIE, porte un coup avec un 5, et peut infliger de féroces dommages ( + 4) avec ses cornes. En revanche, vous êtes deux pour le combattre. Si le Bélier gagne, rendez-vous au [14](#). Si vous vous débarrassez du Bélier en moins de quatre assauts, vous pouvez vous lancer sur les traces du Mouton à Toison d'Or (rendez-vous au [42](#)). S'il vous faut plus de trois assauts pour tuer le Bélier, vous pouvez quand même vous rendre au [42](#), mais vous aurez sans doute plus de mal à rattraper le mouton. ( Dans ce combat, votre lancer de dés, celui de Jason et celui du Bélier comptent pour un assaut.)*



## 60

La fenêtre est un peu trop haute pour que vous puissiez regarder au-dehors. Vous pouvez essayer de sauter, bien entendu, mais avec la pièce qui monte et qui descend ce n'est pas si facile.

*Allez-vous, malgré tout, essayer de sauter ? Rende: vous au [22](#). Mais peut-être préférez-vous vous assurer que vous n'avez pas la rage (rendez-vous au [50](#)) ? Vous pouvez également vous précipiter vers la porte ( rendez-vous au [8](#)), ou perdre un peu de temps à fouiller la pièce (rendez-vous au [70](#)).*

## 61

Le château se dresse, sinistre, devant vous. Solidement bâti en dalles de granit, il est hérissé de flèches et de tourelles, rappelant vaguement le Château des Ténèbres, où vous avez autrefois réglé son compte à l'Abominable Sorcier Ansalom. Ce souvenir vous fait hésiter un instant. Un aventurier de médiocre

envergure s'enfuirait peut-être en hurlant, mais vous êtes, quant à vous, d'une autre trempe. Et vous continuez stupidement votre chemin.

*Pffftt ! Il semble bien qu'une flèche vous ait sifflé aux oreilles avant de se ficher dans un arbre. Mais quand vous jetez un coup d'œil alentour, vous n'en voyez aucune trace. Vous continuez donc.*

*Pffftt ! Une autre flèche ? De nouveau vous vous retournez, mais vous ne repérez toujours aucune trace de l'engin volant. N'empêche, peut-être serait-il temps de vous interroger sur ces phénomènes.*

*Si vous voulez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [126](#). Si vous préférez rebrousser chemin, vous pouvez choisir une autre destination au [39](#).*

## 62

Waouh ! De l'or ! Il y a là 1000 Pièces d'Or ! Qui vous appartiennent maintenant. Hé ! Hé ! Hé !

*Si vous voulez maintenant ouvrir le coffre orné d'une tête de mort et de deux tibias, rendez-vous au [24](#). Si vous voulez ouvrir le coffre à demi défoncé, rendez-vous au [72](#). Si vous préférez fouiller minutieusement la pièce, rendez-vous au [7](#).*

*Mais vous pouvez également vous rendre à n n'importe quelle section indiquée sur le [Plan 1](#).*

## 63

Rapide, décidé, vous orientez votre bateau en direction des récifs. Bravement, vous souquez, et votre embarcation est soudain la proie d'un courant terrifiant. Vous filez de plus en plus vite vers la barre d'eau écumante.

Inutile de vous décrire en détail ce qui vous attend, n'est-ce pas ? Laissez-vous tranquillement emporter jusqu'au [14](#).

## 64

La pièce regorge de vivres — sacs de grain, fruits secs, légumes et, semble-t-il, de la viande séchée. Profitez-en donc pour reprendre des forces, avant de vous diriger vers n'importe quelle autre section du [Plan 1](#).

## 65

Que se passe-t-il ici ? Vous vous dirigiez vers un village, et vous vous retrouvez dans une étable à cochons ! Aucun doute là-dessus. A l'instant où vous avez franchi les limites de ce plaisant petit village, il s'est transformé en une monumentale porcherie. Et pleine de cochons, en plus, mais inoffensifs d'aspect, heureusement.

*En revanche, le Verrat vous pose un problème. Ne prêtant aucune attention à Jason, il vous attaque. Il dispose de 35 POINTS DE VIE, frappe avec un 5 et peut vous éventrer avec ses défenses ( + 3). Si vous tuez cette bête dangereuse, vous pouvez retourner au [39](#) pour choisir une nouvelle destination, ou vous rendre au [76](#) si l'envie vous prend de fouiller l'étable. Si la bête vous tue, tout ce que vous trouverez, c'est le [14](#).*

## 66

Vous progressez le long du passage nord-est sans incident, jusqu'au moment où il débouche brusquement dans une vaste caverne. Maintenant que vos yeux se sont habitués à la lueur diffusée par les champignons, vous remarquez aussitôt que cette caverne a trois issues : un tunnel part vers l'est, un autre vers le nord et un troisième, plus large que les autres, semble mener vers une autre caverne, plus petite, située au nord-est.

*Si vous souhaitez aller vers l'est, rendez-vous au [34](#). Si vous préférez aller vers le nord, rendez-vous au [36](#). Si vous décidez de vous diriger vers le nord-est, rendez-vous au [55](#). Mais vous pouvez également fouiller la caverne dans laquelle vous vous trouvez, rendez vous dans ce cas au [151](#).*

## 67\*\*C

La porte s'ouvre assez facilement, mais après l'avoir franchie vous apercevez devant vous trois autres portes renforcées de lourds madriers. Un Garde à mine patibulaire se tient devant chacune d'entre elles.

*Si vous voulez découvrir ce qu'il y a derrière ces portes, il va vous falloir combattre les Gardes. Chacun dispose de 25 POINTS DE VIE, est armé d'une courte épée ( + 2), et porte un bouclier (-2). Heureusement, ils sont très arrogants et décideront de vous combattre à tour de rôle si vous les attaquez, ce qui pourrait être une fatale erreur pour eux (ou pour vous). Si vous acceptez le combat et que vous êtes vaincu, rendez vous au [14](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [95](#) Mais vous pouvez également tenter de Corrompre les gardes si vous disposez de suffisamment d'or. Enfin, vous pouvez les saluer d'un geste*



67 *Les gardes vous combattent à tour de rôle.*

*de la main en leur souriant aimablement, vous incliner légèrement et sortir à reculons avant de vous rendre à une autre section du [Plan 1](#).*

*Quoi qu'il en soit, ne comptez pas sur une Réaction Amicale de leur part. Avec leur irascibilité, ces trois énergomènes en sont bien incapables.*

## 68

Lorsque vous atteignez la plaine, votre œil est attiré par le miroitement d'une étendue d'eau. Vous vous avancez dans cette direction et vous vous retrouvez sur une étroite plage sablonneuse. Devant vous s'étend l'océan où, au large, le grand vaisseau doré attend patiemment votre retour. Et devant vous également se trouve la plus excitante trouvaille que vous puissiez imaginer : un canot à rames, échoué sur la plage !

Haletant, vous vous précipitez vers l'embarcation, craignant à demi qu'elle n'ait une voie d'eau. Mais un rapide examen vous permet de constater qu'elle est intacte. Elle est même équipée de ses rames et prête à vous emmener loin de cette île étrange. Ravi, vous montez à bord et vous êtes en train de glisser les rames dans leurs tolets lorsque votre regard tombe sur un bout de papier, au fond du bateau. Intrigué, vous le ramassez et lisez le message griffonné dessus.

*Adieu, jeune ami ! Nous aurions dû nous rencontrer*

*Mais nous pouvons encore nous croiser*

*Si de la Grande Magie vous connaissez le mot*

*Qui vous fera voler encore mieux que l'oiseau*

*Jusqu'à un lieu — sombre théâtre —*

*l'horrible 34.*

*Réfléchissez et ne laissez pas au hasard*

*Le soin de prononcer le mot METREDEZAR !*

le message n'est pas signé, c'est sans doute un faux et le conseil qu'il contient est certainement très dangereux. Néanmoins, le choix vous incombe, comme à l'accoutumée.

*SI vous décidez de prononcer le mot magique METREDEZAR, rendez-vous au [34](#).*

*Si vous estimez préférable de rejoindre les Argonautes à votre vaisseau, éloignez-vous simplement à la rame. Quand vous aurez rallié le vaisseau (ce qui ne vous prendra pas beaucoup de temps) vous pourrez consulter la [Carte](#) et faire voile vers une autre destination. Le mot magique METREDEZAR n'opère qu'une seule fois, mais il est très efficace. Autrement dit, si vous décidez de ne pas l'utiliser sur-le-champ, vous pourrez toujours vous en servir plus tard, à n*

*'importe quel moment de votre aventure — même au cours d'un combat — pour être transporté directement au mystérieux 34.*

## 69

La chance est de votre côté. Il y en a un caché dans un buisson à moins de cent mètres de l'endroit où vous vous trouvez. Et vous n'avez pas même eu à lancer les dés pour le trouver. Vous examinez ce bateau avec soin, songeant que vous vous en tirez un peu trop facilement, mais l'embarcation semble en bon état ; la charpente est intacte et il y a même deux rames rangées dans le fond.

*Un petit problème pourrait cependant se poser : le bateau semble assez lourd, et il va falloir que vous le portiez jusqu'au bord de l'eau. Lancez un dé pour calculer le poids du bateau. Maintenant lancez un dé pour vous-même et un pour Jason. Si le total obtenu en additionnant vos points et ceux de Jason est supérieur au chiffre obtenu pour le bateau, vous pouvez à vous deux le porter. Rendez-vous au [43](#). Sinon, il vous faut retourner au [88](#) et décider d'une autre marche à suivre.*

## 70

Aucune difficulté pour satisfaire votre curiosité ! La pièce mouvante dans laquelle vous vous trouvez ne contient pas un seul meuble. Ni chaise, ni lit, ni table, ni buffet. En fait, vous ne pouvez examiner que le tas de paille répugnant sur lequel vous êtes allongé. Vous vous mettez donc à farfouiller au petit bonheur (de plus en plus écœuré par l'odeur que dégage la paille), et vous découvrez un gobelet de métal cabossé et une écuelle en bois, aussi douteux l'un que l'autre. Vous trouvez également un pot de confiture à moitié vide et, de plus, légèrement moisi. Est-ce bien la peine de continuer à fouiller ce tas de détritrus ?

*Mais, si vous voulez poursuivre votre enquête, personne ne vous en empêchera ! Rendez-vous alors au [44](#). Si vous pensez qu'il est préférable de vous assurer que vous n'avez pas la rage, rendez-vous au [50](#). Mais vous pouvez également essayer de jeter un coup d'œil par l'étrange lucarne (rendez-vous au [60](#)), ou vous précipiter vers la porte (rendez-vous au [8](#)).*

## 71

Vous enfoncez un pouce dans chacune de vos oreilles. et agitez les doigts. Puis vous sautez sur place trois fois. Vous tirez à plusieurs reprises votre lèvre Inférieure que vous lâchez sur votre lèvre supérieure, qui provoque un drôle de bruit. Vous louchez tout en vous grattant sous les bras comme un singe. Vous vous laissez tomber sur le dos et restez étendu, raide comme un piquet, en regardant fixement le ciel.

Intriguée, la silhouette encapuchonnée se penche sur vous.

Dites donc, ça ne va pas ? demande-t-il. Cette voix vous paraît terriblement familière !

*Rendez-vous immédiatement au [45](#).*

## 72

Ce coffre est fermé à clef. Pour savoir si vous avez l'Habilité nécessaire pour l'ouvrir, lancez un dé. Puis lancez-en un autre. Si votre premier résultat est supérieur au second, rendez-vous au [17](#). Sinon, vous devez renoncer à tout jamais à savoir ce qu'il Contient.

*Maintenant, si vous voulez fouiller la pièce plus avant, rendez-vous au [7](#). Si vous voulez essayer d'ouvrir le coffre orné d'une tête de mort et de deux tibias, rendez-vous au [24](#). Si vous voulez essayer d'ouvrir le coffre neuf, rendez-vous au [62](#). Mais vous pouvez également quitter cette pièce. Rendez-vous alors à n'importe quelle autre section indiquée sur le [Plan 1](#).*

## 73

Votre œil de lynx distingue une zone calme dans les eaux écumantes. Ramant de toutes vos forces, vous parvenez à l'atteindre. Dès lors, vous progressez plus facilement et bientôt vous approchez du rivage nu. Vous naviguez entre deux hautes falaises. Vous pesez sur les rames, sentant monter en vous une sorte d'excitation. Brusquement un choc ébranle votre bateau dont la coque se fend et se retourne ! Votre situation devient aussitôt des plus critiques Vous êtes dans l'eau, luttant pour survivre. Un irrésistible courant vous emporte. Des rouleaux gigantesques vous soulèvent et vous projettent, suffocant, sur le rivage rocheux. Vous vous relevez péniblement, et vous constatez, à votre grande surprise, que vous n'êtes pas blessé. Mais vos armes et votre équipement ont disparu en même temps que le bateau.

*Prudent, vous cherchez tout autour de vous et finisse: par trouver un bout de bois rejeté par la mer qui vous servira de gourdin (+2). Vous vous mettez ensuite en route pour explorer l'Ile Demondim. Rendez-vous au [38](#).*



73 *Le bateau s'avance entre de hautes falaises.*

Il y a tout un bric-à-brac là-dedans. Dont une grande partie pourrait se révéler des plus utiles pour un aventurier de votre espèce. Un rapide coup d'oeil vous indique que vous ne pourrez emporter que six des objets qui se trouvent entreposés ici, à moins de trop vous charger, et de succomber sous le poids. Voilà ce qui se trouve dans cette pièce :

- Corde (rouleau de 20 m)
- Grappin
- Sac
- Silex et mèche (pour allumer du feu)
- Corne (pour boire)
- Corne de brume (sorte de trompette)
- Petite boîte en bois de rose, délicatement gravée (vide)
- Sac de gros sel
- Aiguille en os et bobine de fil grossier
- Ustensiles de cuisine
- Ceinture de cuir
- Sandales de rechange
- Tunique de rechange
- Jarre d'huile d'olive
- Lampe en céramique
- Maillet en bois
- Scie en os (et non pas scie à os)
- Boîte de biscuits
- Cerf-volant
- Plume d'oie et parchemin
- Petit tambour (pour spectacle musical)

*Lorsque vous aurez choisi six de ces objet, emportez les avec vous jusqu'à une autre section du [Plan 1](#).*

- Nous le tenons ! rugit Jason, au comble de l'excitation, en plaquant le mouton au sol comme un demi de mêlée.
- Oui, acquiescez-vous, avec un peu moins d'en thousiasme, n'étant pas aussi obsédé que l'Argonaute par les moutons.
- Dites-moi, maintenant que vous avez bien joué les héros, peut-être pourriez-vous écarter de moi vos sale pattes ! déclare le mouton d'un ton froid. Jason fait un bond en arrière comme si une guêpe l'avait piqué. (Et vous-même, tout aventurier endurci que vous soyez, vous éprouvez une certaine surprise.)
- Vous... vous parlez ? bredouille Jason.

• Evidemment, dit sèchement le mouton (qui, en fait, si on l'écoute attentivement, s'exprime avec beaucoup de distinction).

Une idée vous vient soudain. *Ce vieux fou en Avalon* avait la manie de changer de forme.

excusez-moi, intervenez-vous, mais ne seriez- Vous pas Merlin, par hasard ?

Ne soyez pas ridicule ! proteste le mouton d'une voix aiguë. Je m'appelle Médée. Jason recule encore, une expression de stupeur peinte sur son beau visage.

La princesse Médée ? demante-t-il, sidéré.

Parfaitement.

• Mais que faites-vous sous la forme d'un mouton ?

• Je ne suis pas sous la forme d'un mouton, réplique la princesse Médée. J'ai simplement *l'air* d'être sous la forme d'un mouton. Ce qui est bien différent.

• - Ah bon ? fait Jason en plissant le front d'un air stupide.

» Mais oui, bien sûr. Mon père, le roi Colchis, est Un grand illusionniste — une sorte de magicien d'un genre très spécialisé, voyez-vous. Il a lancé sur cette île quantité de sortilèges } si bien qu'ici rien n'est vraiment l'équivalent de son apparence. Les porcheries ressemblent à des villages, les palais à des taudis, les plaines à des lacs... Il a même réussi à donner l'impression que cette mer si calme autour de l'île est hérissée de récifs : cela nous protège des importuns. Vous êtes les premiers visiteurs que nous ayons vus depuis près de quinze ans.

• Mais pourquoi vous avoir donné l'aspect d'un mouton ? s'enquiert Jason, qui ajoute après réflexion : — Votre altesse.

• Parce que je suis d'une beauté éblouissante, déclare la Princesse en toute simplicité. Si les hommes savaient à quel point je suis belle, nous serions constamment envahis, faux récifs ou pas. Regardez ce qui s'est passé à Troie, simplement à cause de la Belle Hélène.

• Mais ça ne vous ennuie pas de ressembler à un mouton ? demande Jason.

• Pas du tout. Je ne ressemble à un mouton que pour les étrangers. Tous les gens qui vivent ici me voient telle que je suis en réalité. Ce Bélier que vous avez combattu est mon dernier soupire ; en fait, un jeune noble du nom de Périclès.

• Je suis désolé, dit Jason, l'air penaud.

Pour changer le tour embarrassant qu'a pris la conversation, vous demandez avec curiosité :

• Pourquoi votre toison est-elle dorée ?

• C'est tout simplement parce que je suis vêtue de jaune, répond la Princesse qui soupire. Oh, je suppose que je ferais mieux de rompre l'illusion, et de vous laisser me voir telle que je suis en réalité ; sinon vous ne serez jamais satisfait.

Et, agitant son sabot avant, elle se transforme sous vos yeux, devenant en effet une jeune femme d'une beauté éblouissante.

Comme foudroyé, Jason la contemple un moment, puis demande, la voix étranglée :

- Voulez-vous m'épouser ?
- Ecoutez, Jason, un instant, intervenez-vous. Car vous n'êtes pas sûr que cette Médée, princesse ou pas, soit une bonne épouse pour Jason.

Mais de toute façon Médée secoue la tête.

- Ne soyez pas idiot, réplique-t-elle vertement. Je n'ai pas l'intention d'épouser qui que ce soit avant longtemps, car je veux pouvoir me payer du bon temps. Mais vous pouvez garder ma tunique jaune comme souvenir, si vous voulez. J'en ai une autre en dessous, et je ne risque donc pas d'attraper froid. Là-dessus, elle se débarrasse de sa tunique et la lui lance, avant de détalier en direction d'un bouquet d'arbres qui est probablement un illusoire troupeau de daims.

Jason, bouche bée, la regarde s'enfuir, puis se tourne vers vous.

Que vais-je faire ? Elle m'a volé mon cœur. Ressaisissez-vous, mon vieux, lui dites-vous avec fermeté. Votre vie serait un martyre si vous l'épousiez. Vous possédez maintenant la Tunique d'Or, Vous devriez être satisfait.

— Non, non ; je la poursuivrai jusqu'au bout de la terre. Je suis prêt à conquérir des pays entiers pour elle. Pour elle, je lutterai contre les plus redoutables ennemis, je traverserai à pied des déserts, je me battrai dans les flammes de l'enfer. Je...

- Pas tant que je serai là ! coupez-vous sèchement, excédé par les divagations amoureuses de cet exalté. Pour le moment, nous allons retourner au [39](#) et voir s'il y a autre chose à explorer sur cette île absurde, sinon, nous regagnerons [l'Argo](#).



Cet endroit n'est pas particulièrement agréable à visiter. (Mais peut-être vous en doutiez-vous.) Vous faites néanmoins une trouvaille ; une petite Clef en Or, minuscule.

*Mettez-la soigneusement de côté et retournez au [39](#) où vous pourrez décider d'une autre destination.*

Vous faites sauter une bonde en bois, et un liquide clair jaillit, vous éclaboussant les jambes. En quelques secondes, vous vous retrouvez au centre d'une petite mare qui va s'élargissant, et vous essayez désespérément de remettre la bonde en place, déplorant cette manie que vous avez de toujours toucher à tout.

- Qu'est-ce qui se passe ici ? demande derrière vous une voix irritée. On gaspille de l'eau ? Mille sabords, voilà qui va te coûter cher !

Vous retournant, vous vous trouvez nez à nez avec un vieux loup de mer grisonnant, à la peau tannée et à la mine patibulaire. Il porte une tunique et des sandales semblables aux vôtres. Et un mouchoir noué autour du front. Plus inquiétant, il tient à la main un gourdin d'aspect redoutable, qui vous infligerait certainement 1 Point de Dommage supplé mentaire, si l'envie le prenait de vous frapper avec.

- Un bon coup de trique sur la tête, voilà ce qu'il te faut, petit, pour te donner une leçon, dit-il en bondissant vers vous.

*Si vous voulez lutter à mort avec ce vieux loup de mer, vous êtes parfaitement libre de le faire. Il possède 25 POINTS DE VIE et, comme vous le soupçonnez, il inflige 1 Point de Dommage supplémentaire avec son gourdin. Il porte un coup en faisant au minimum 6 , et, comme il vous a surpris en train de tripoter le baril à eau, c'est lui qui attaque le premier. Si vous le tuez ou Si vous l'assomez, vous pouvez vous rendre à une autre section du [Plan 1](#). S'il vous tue, vous pouvez vous rendre au [14](#).*

*si vous décidez de ne pas vous battre, il vous assènera néanmoins un coup de gourdin. Ce qui vous fera perdre 4 POINTS DE VIE. Puis il vous attrapera par la peau du cou pour vous jeter dans le couloir, et refermera la réserve d'eau avant de disparaître au 5. Ce qui vous laissera libre de visiter la section du [Plan 1](#) de votre choix.*

Les sourcils froncés, vous avancez, et vos pas résonnent sur le sol. Soudain, tout l'édifice s'écroule sur vous et vous avez la vision fugitive d'une construction

précaire et délabrée, sans aucun rapport avec ce que vous contempriez l'instant d'avant, avant de plonger la tête la première jusqu'au redoutable [14](#).

## 79

si ces îles s'appelaient les Cinq Orteils ou les Cinq Doigts de la Main, celle-ci serait l'île du Petit Doigt, celui qui pleurerait parce qu'il n'avait rien du tout. Cette île est donc minuscule, à tel point que votre grand navire ne peut y aborder ; vous vous approchez donc avec le canot, et seul, car il serait absurde d'exposer tout l'équipage au danger. Encore que rien n'indique qu'un danger menace. Ce petit point au milieu de l'océan a l'air aussi tranquille qu'un jardin public en Avalon.

Vous accostez et, en bon marin (ou vous ne tarderez pas à l'être), vous amarrez votre canot avec soin. Vous jetez ensuite un coup d'œil alentour. Pour exigüe qu'elle soit, l'île est fertile. A part une étroite langue de sable, elle est couverte d'herbes et de buissons verdoyants.

Vous grimpez sur un monticule, pour avoir une meilleure vue d'ensemble, et vous découvrez alors, avec surprise, que l'île n'est pas inhabitée. Ou du moins qu'elle ne l'était pas. En son centre se trouve en effet un trilithon massif : deux pierres dressées, avec une troisième posée en travers, évoquant ces monuments anciens de la Danse des Géants dans la Plaine de Salisbury en Avalon. Au nord de cette construction vous remarquez un fort circulaire bâti sur un remblai de terre au milieu duquel se dresse une pierre unique. Et, à moins qu'il ne s'agisse



79 *Au centre de l'île se dresse un trilithon massif.*

d'une illusion d'optique, vous voyez une lumière bleue jouer autour du trilithon et une lumière verte qui danse au-dessus de la pierre dressée du fort.

*Si vous décidez d'aller explorer le fort circulaire, rendez-vous au [179](#).*

*Si vous décidez d'aller examiner le trilithon, rendez vous au [91](#).*

*Si ni l'un ni l'autre ne vous intéresse, vous pouvez retourner à votre vaisseau pour consulter votre [Carte](#), et faire voile vers une autre destination.*

### **80 \*\*\*C (chacune)**

*Vous vous trouvez dans un autre hall. Si vous regardez bien votre plan, vous pouvez voir qu'à partir d'ici vous pouvez vous diriger vers la porte qui se trouve au nord (rendez-vous au [110](#)), celle qui trouve à l'ouest (rendez-vous au [136](#)), ou celle qui se trouve au sud (rendez-vous au [160](#)). Et il y a également (hé ! hé !) un large escalier de marbre qui monte vers l'étage supérieur.*

Mais, avant de vous ruer en avant pour poursuivre vos explorations, il faudrait régler le petit problème des deux gardes. Ce sont deux femmes extrêmement massives, aux cheveux noirs, aux sourcils touffus et qui sont armées, tenez-vous bien, de haches d'arme» ( + 4). Chacune dispose de 25 POINTS DE VIE, et porte un coup avec un 5. Elles se tiennent au pied des marches, mais ne semblent pas disposées à vous laisser aller où que ce soit, et en particulier en haut de l'escalier.

*Si vous réussissez à franchir le barrage de ces Amazones, vous pouvez quitter ce hall pour vous rendre là où bon vous semblera. Si vous décidez d'emprunter l'escalier, rendez-vous au [98](#).*

*Si les Amazones gagnent le combat, rendez-vous au [14](#). Attention : si pour une raison quelconque vous décidez de revenir à cette section, vous constaterez que les gardes ont été remplacés.*

### **81**

Vous marchez, vous marchez, vous marchez... Vous avancez vers le nord, sans autre compagnie que celle des oiseaux qui se querellent inlassablement, se disputant tel ou tel arbre.

Vous marchez, vous marchez, vous marchez... Toujours rien d'intéressant. Ce genre d'endroit est propre à vous faire périr d'ennui.

- Dites donc, vous !

Vous vous arrêtez brusquement et jetez un coup d'oeil alentour. Personne en vue.

- Par ici, lance une voix. Ici, au-dessus de vous ! Vous levez la tête pour examiner les branches d'un arbre à l'épaisse frondaison, mais il n'y a personne là-haut. Fronçant les sourcils, vous regardez de nouveau autour de vous.

- Non, ici, en l'air ! insiste la voix.

Une fois encore, vous levez la tête, mais il n'y a personne dans les branches à l'exception de deux petits oiseaux couleur sable. De nouveau vous regardez autour de vous.

- Dites-moi, vous pourriez avoir la correction de **me** regarder quand je vous parle !

C'est un des oiseaux !... Un des oiseaux vous parle !

- Excusez-moi, dites-vous, vous demandant si ce **ne** pourrait pas être un perroquet d'un genre spécial, **je** ne m'étais pas rendu compte que c'était vous.

- Ça ne fait rien, mon vieux. Dites donc, vous ne pourriez pas servir d'arbitre entre mon collègue et moi ?

- Je veux bien essayer, répondez-vous au petit oiseau (quoique ce que vous essayez surtout de faire, c'est de savoir si vous rêvez ou non).

- Eh bien, reprend l'oiseau, lassés de nous disputer pour savoir qui était propriétaire de cette branche idiote, nous nous sommes lancés dans une discussion sur la mythologie classique. Nous sommes des oiseaux extrêmement cultivés, savez-vous. Plus précisément, nous nous sommes mis à parler des Cyclopes. Vous avez entendu parler des Cyclopes, bien entendu ?

- Absolument, répondez-vous, impassible.

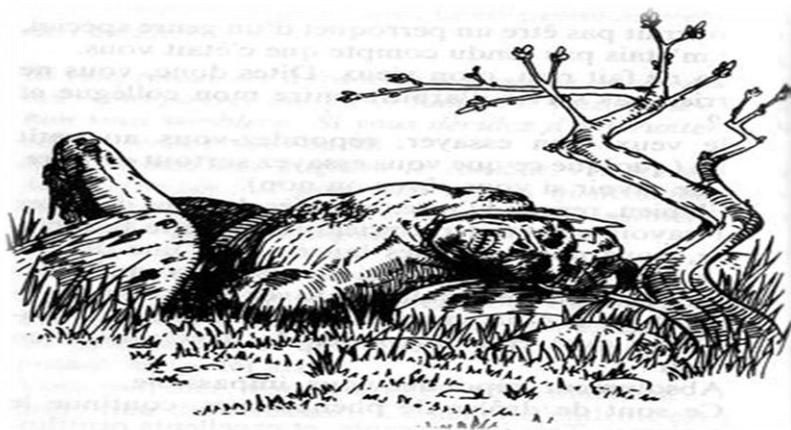
- Ce sont de drôles de phénomènes, continue le petit oiseau. Très intéressants, et excellents ornithologues à leur façon. Enfin bref, après avoir discuté des Cyclopes pendant un certain temps, nous avons eu un léger désaccord. Nous ne savions plus combien d'yeux ils possèdent. (L'oiseau penche la tête de côté et vous fixe de son petit œil en bouton de bottine). Pouvez-vous éclairer notre lanterne ?

Ouais, intervient le deuxième oiseau avant que vous n'ayez eu le temps de répondre ; tout ce qu'on veut savoir, c'est combien qu'il a d'yeux, ce Cyclopite. Si tu nous donnes la bonne réponse, on te refile un objet drôlement précieux...

*Si vous pensez que ce personnage mythique n'a qu'un œil, rendez-vous au [99](#).*

*Si vous pensez qu'il en a deux, rendez-vous au [157](#).*

*Si vous pensez qu'il en a trois, rendez-vous au [181](#).*



## 82

Par bonheur, le serpent s'éloigne en rampant sans vous mordre. Par malheur, vous n'avez pas de chance avec le coffre, car, comme les autres, il ne contient que de vieux vêtements et des objets sans valeur.

*Mieux vaut filer d'ici avant que d'autres serpents ne surgissent. Vous pouvez vous rendre à n'importe quelle autre section du [Plan 1](#).*

## 83

Vous venez d'entrer dans une vaste caverne cristalline, dont les parois, le sol et la haute voûte chatoient d'étincelles bleues. Lorsque vous avancez avec précaution, le bruit de vos pas, bien qu'assourdi, résonne en une vibration douce et musicale, qui Chante à vos oreilles.

Au centre de la caverne se trouve une dalle en cristal bleu, taillée et polie comme une gemme géante. Sur la dalle est placée une boîte transparente, à l'intérieur de laquelle vous pouvez voir un gros œuf bleu-vert. Dans le couvercle de la boîte sont incrustés trois carrés de couleur, un rouge, un vert, un bleu. Quelque chose vous dit que, pour ouvrir la boîte, il faut appuyer sur ces carrés. Mais dans quel ordre ?

*Vous pouvez choisir les combinaisons suivantes :*

*Rouge, vert, bleu : rendez-vous au [164](#).*

*Vert, rouge, bleu : rendez-vous au [175](#).*

*Bleu, rouge, vert : rendez-vous au [188](#).*

*Rouge, bleu, vert : rendez-vous au [121](#).*

*Vert, bleu, rouge : rendez-vous au [134](#).*

*Bleu, vert, rouge : rendez-vous au [108](#).*

## 84

- Holà ! lancez-vous. Ne vous imaginez pas que vous pouvez me faire peur avec cet arc fantôme. Vos flèches fantômes me traverseront sans laisser de trace !

— Exact, acquiesce l'Archer Fantôme d'une voix sépulcrale. En revanche, mon contact fantomatique est si glaçant que je peux vous enlever la moitié de vos POINTS DE VIE chaque fois que je vous touche ! Là-dessus, il laisse tomber son arc fantôme et se rue sur vous, tendant devant lui ses mains nues (et quelque peu transparentes).



*Pas moyen d'y échapper. Votre seule consolation, c'est qu'il ne peut pas vraiment vous tuer puisque la division par deux de vos POINTS DE VIE, si répétée soit-elle, ne les réduira jamais à zéro. Mais il pourrait vous plonger dans l'inconscience : auquel cas vous reviendrez à vous au [39](#) et ne pourrez jamais plus visiter ce château en ruine. Si, néanmoins, vous tuez le fantôme (façon de parler) vous êtes libre d'explorer ces ruines (rendez-vous au [173](#)). L'Archer Fantôme dispose de 55 POINTS DE VIE (de vie ?) et porte un coup avec un 8, vous enlevant donc la moitié de vos POINTS DE VIE à chaque fois qu'il vous touchera.*

## 85

Complètement vide. Quelle barbe ! Vous avez fouillé- chaque centimètre carré de cette île absurbe, et vous n'avez rien trouvé. Des paysages plaisants, d'accord — clairières, ruisseaux, cascades, et ainsi de suite — mais pas de trésors, pas d'armes, pas de magie, pas de monstres. Rien de rien.

A part un puits, vers le nord-ouest. Quelqu'un a dû creuser ce puits à un moment quelconque, mais il n'y a certainement plus personne dans les parages maintenant. Enfin, peut-être faut-il quand même aller y jeter un coup d'oeil...

*Si vous voulez examiner le vieux puits de plus près, rendez-vous au [129](#).*

*Sinon, vous pouvez regagner votre vaisseau où vous consulterez votre [Carte](#) pour choisir un nouveau cap.*

## 86

Les créatures hésitent, tenues en respect par votre attitude courageuse. Et il vous semble, durant un instant, qu'elles envisagent même de battre en retraite. Mais elles sont, en fait, en train de compter le nombre de leurs adversaires et, ne pouvant dépasser le chiffre un, elles poussent un hurlement de joie et se précipitent sur vous.

*Tenant fermement votre gourdin de fortune, vous vous préparez à livrer combat. Rendez-vous au [92](#).*

## 87 \*\*\* C (par tête)

Les yeux fixés sur la porte qui vous fait face, vous pouvez constater qu'il n'y a rien en vue qui ressemble à un garde ; votre décision semble donc sensée. A pas lents et prudents, vous traversez la passerelle, tous les sens en alerte, les yeux rivés sur la porte. Ce qui explique probablement que vous n'avez même pas remarqué les Harpies volantes qui fondent maintenant sur vous du haut du ciel.

*Les Harpies ne sont pas des monstres bien plaisants, car leurs serres infligent des dommages ( + 3). Elles sont au nombre de trois : plus qu'il n'en faut, car chacune d'elles dispose de 25 POINTS DE VIE. Pire encore, elles frappent avec un 5 et, comme elles peuvent évoluer dans les trois dimensions, elles sont*

*extrêmement difficiles à atteindre. Il vous faudra donc faire un 8 pour porter un coup. Mis à part cette condition et le fait qu'en fixant bêtement cette porte vous avez perdu toute chance de les attaquer par surprise, ne vous souciez de rien. Si vous survivez aux Harpies, vous pouvez poursuivre votre chemin avec intrépidité (rendez-vous au [160](#)). Sinon, il existe des lieux pires que le [14](#) (pas vraiment pire, bien sûr...).*

## 88

Cet endroit est vraiment bizarre, pas de doute là- dessus. Aventurier chevronné, vous avez déjà vu des étendues d'eau sombre — vous en avez même vu des quantités. Vous avez vu dessus des bateaux, des oiseaux et même à l'occasion des monstres dans le genre de celui du Loch Ness ; mais c'est bien la première fois que vous voyez un troupeau de moutons y paître !

Vous clignez des paupières, vous vous frottez les yeux ; mais les moutons sont bien là, en train de brouter paisiblement à la surface du lac. Vous jetez un coup d'oeil à Jason qui, bouche bée, contemple le même spectacle, l'air totalement sidéré. Les moutons errent çà et là et, quelque part au milieu du troupeau, le soleil fait soudain miroiter un éclair d'or. Jason referme brusquement la bouche et on entend même claquer ses mâchoires.

— La Toison d'Or ! fait-il d'une voix sifflante. Au comble de l'excitation, il vous empoigne le bras.

— Vous avez dit qu'on pouvait se lancer à la recherche de la Toison ! Vous l'avez dit ! Vous m'avez promis. Vous avez promis qu'on irait chercher la Toison d'Or !

— Calmez-vous, mon vieux, lui dites-vous d'un ton sévère. Mais oui, nous allons aller la chercher, cette Toison d'Or.

Mais comment ? L'eau sombre semble très profonde et le troupeau broute si loin au large qu'il serait hasardeux de le rejoindre à la nage. Peut-être pourriez-vous marcher dans leur direction — les moutons semblent flotter parfaitement à la surface de l'eau. Ou peut-être serait-il plus raisonnable de vous mettre à la recherche d'un bateau.

*Si vous décidez de vous jeter à l'eau, rendez-vous au [46](#).*

*Si vous préférez essayer de marcher sur l'eau, rendez-vous au [59](#).*

*Si vous jugez plus sage de rechercher un bateau, rendez-vous au [69](#).*

## 89

Quelle pièce agréable — une sorte de temple privé il en juger par son apparence. Les murs sont peints en bleu clair, tout comme le plafond, et le sol est recouvert d'un tapis bleu. Presque au centre de la pièce se dressent deux colonnes de cristal bleu et, juste derrière, on aperçoit un autel bleu. Une lumière

bleue vibre entre les colonnes, projetant un halo lumineux sur le tapis. Sur l'autel est posé un calice de cristal qui contient un liquide de nature indéterminée.

*Intéressantes perspectives, n'est-ce pas? Vous pouvez, bien entendu, repartir comme vous êtes venu sans faire quoi que ce soit, auquel cas rendez-vous au [110](#).*

Mais vous pouvez, par ailleurs, essayer de boire le liquide contenu dans le calice ; auquel cas vous avez encore le choix entre deux solutions :

Vous approcher du calice en passant entre les deux colonnes, ce qui implique que vous traversiez le halo lumineux.

Arriver jusqu'au calice en contournant les colonnes, en évitant ainsi la lumière bleue.

*Si vous choisissez la première solution, rendez-vous au [176](#).*

*Si vous choisissez la seconde, rendez-vous au [130](#).*

## 90

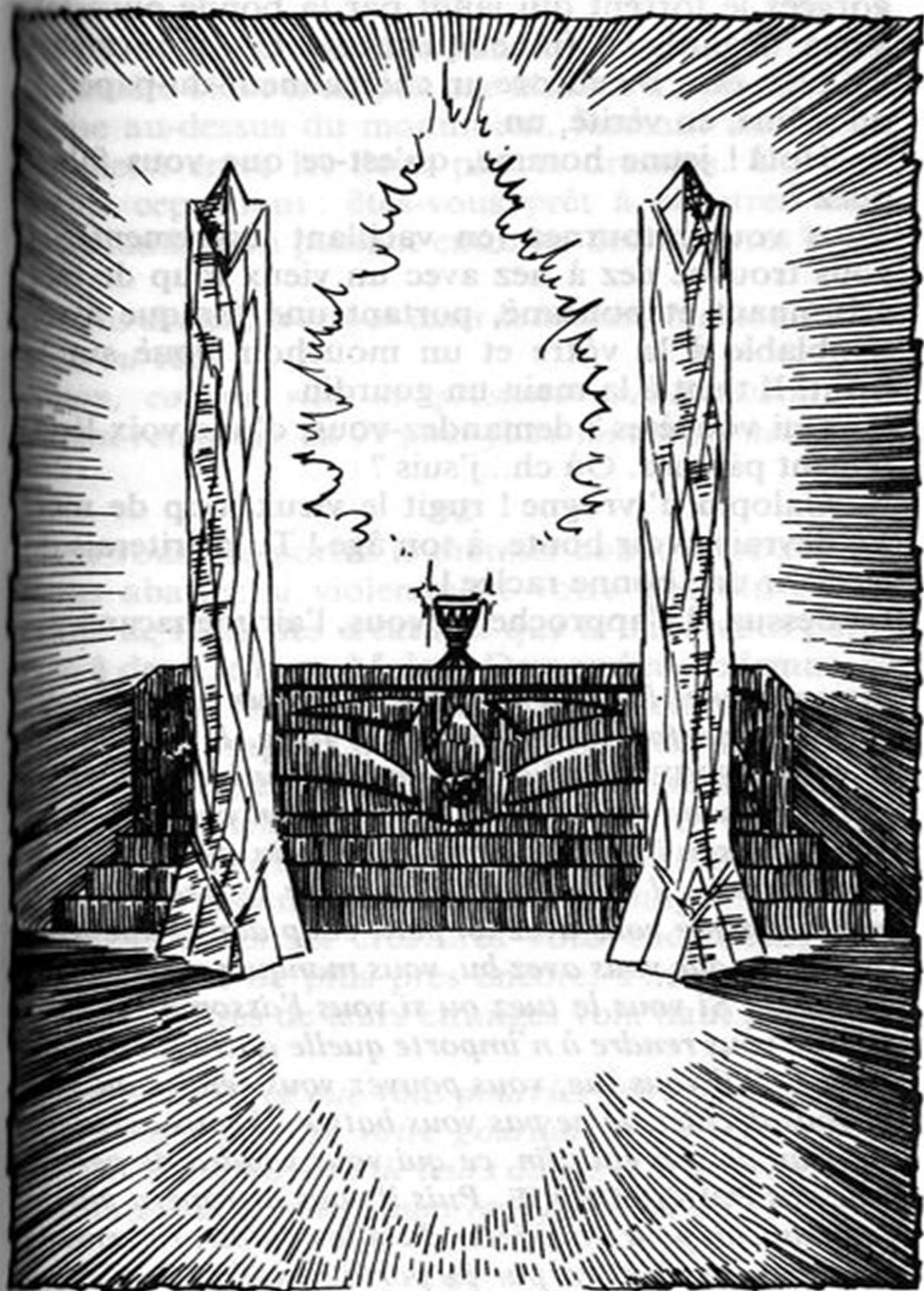
Ce vin est un véritable nectar ! Il vous glisse dans **la** gorge comme de la limonade (et en énorme quantité, en plus, car vous ne pouvez guère boire à petites gorgées le torrent qui jaillit par la bonde ouverte) Vous déglutissez frénétiquement. Un Montrachet 69, peut-être, ou encore un Châteauneuf-du-Pape 82, ou même, en vérité, un...

- Holà ! jeune homme, qu'est-ce que vous fabriquez ?

Vous vous retournez (en vacillant légèrement), et vous trouvez nez à nez avec un vieux loup de mer grisonnant et boucané, portant une tunique assez semblable à la vôtre et un mouchoir noué sur le front. Il tient à la main un gourdin.

- Qui vous êtes ? demandez-vous, d'une voix légèrement pâteuse. Où ch...j'suis ?
- Galopin d'ivrogne ! rugit le vieux loup de mer. Tu devrais avoir honte, à ton âge ! Tu mériterais de recevoir une bonne raclée !

Là-dessus, il s'approche de vous, l'air menaçant.



**89** *Un calice de cristal est posé sur l'autel.*

*Si vous voulez lutter à mort avec ce vieux loup de mer, vous êtes parfaitement libre de le faire. Il possède 25 POINTS DE VIE et inflige 1 point de Dommage supplémentaire avec son gourdin. Il porte un coup avec un 6 ; et, puisqu'il vous a surpris en train de tripoter le baril de vin, il a le droit d'attaquer le premier. En outre, comme vous avez un petit coup dans l'aile avec tout le vin que vous avez bu, vous manquerez un assaut sur deux. Si vous le tuez ou si vous l'assomez, vous pouvez vous rendre à n'importe quelle autre section du [Plan 1](#). S'il vous tue, vous pouvez vous rendre au [14](#). Si vous décidez de ne pas vous battre, il vous assènera un coup de son gourdin, ce qui vous vaudra de perdre 4 de vos POINTS DE VIE. Puis il vous attrapera par la peau du cou pour vous jeter dans le couloir, refermera le cellier, et s'en ira par la porte jusqu'au 5. Ce qui vous laisse libre de vous rendre où vous voulez sur le [Plan 1](#), sauf au 20.*

## 91

En vous approchant du trilithon, vous constatez que la lumière bleue n'est pas une illusion d'optique. Elle danse au-dessus du monument, formant un rideau lumineux entre les deux pierres dressées. Un problème cependant : êtes-vous prêt à pénétrer dans cette lumière en passant entre les deux pierres ?

*Si vous décidez d'entrer dans la lumière bleue, rendez-vous au [185](#).*

*Sinon, comme rien ne présente grand intérêt ici, autant retourner au [79](#) pour faire un autre choix.*

## 92

C'est vous qui portez le premier coup. Avec succès. Vous abattez si violemment votre gourdin sur le crâne de l'une des créatures que le choc vous paralyse à demi le bras. Mais le Demondim, indemne, se contente de ricaner. Dans l'ahurissement le plus total, vous frappez à nouveau. Mais de nouveau la créature ricane, manifestement indemne une fois de plus. Vous frappez, encore et encore, atteignant votre but chaque fois, mais sans que le Demondim semble en ressentir le moindre dommage... A présent, les six créatures vous encerclent, puis vous serrent de plus près encore, s'interpellant les unes les autres de leurs étranges voix haut perchées.

*Ne voyant pas ce que vous pourriez faire d'autre, vous continuez à abattre votre gourdin ; mais les Demondim vous empoignent de leurs doigts d'acier, vous soulèvent du sol et vous emportent jusqu'au [34](#).*

## 93

Vous avez l'impression de marcher depuis une éternité quand vous atteignez enfin la côte ouest. Vous êtes légèrement déçu car, durant tout le trajet, vous n'avez rien vu de bien intéressant. Néanmoins, vous trouvez ici un bateau — une

petite embarcation aux lignes élégantes, peinte en noir (pour une raison quelconque) et décorée d'étranges symboles. Vous l'examinez avec soin, remarquant qu'elle est dépourvue de voile et de rames. Elle semble pourtant en état de naviguer, si seulement vous pouviez trouver un moyen de la propulser. Qui a bien pu la laisser ici ?

*Si vous décidez de monter à bord du bateau noir, rendez-vous au [166](#).*

*Sinon, il vous faudra retourner péniblement jusqu'au [127](#) pour faire un autre choix.*

## 94

Vous avez trouvé une petite Clef en or. Quel curieux endroit pour la cacher ! Aucune indication sur l'usage que vous pourriez en faire, mais mieux vaut la conserver avec soin.

*Maintenant, vous revenez au [160](#), et vous choisissez une autre direction.*



## 95

la première des trois portes que vous ouvrez révèle une pièce vide. Cruelle désillusion, après ce combat forcené. Mais ne soyez pas trop déçu... car derrière la deuxième porte, tassés dans un espace exigu, vous découvrez douze athlétiques jeunes hommes. La peau bronzée, la mâchoire carrée, les cheveux si longs qu'ils en paraissent blancs, ils dorment à poings fermés ! Vous vous efforcez sans succès de les réveiller, en appelant, en les secouant, et même en leur expédiant quelques coups de pied. Ne sachant quoi faire d'autre, vous vous dirigez vers la troisième porte.

- Les dieux soient loués ! s'exclame le beau jeune homme à la mâchoire carrée, aux cheveux noirs, qui se trouve à l'intérieur de la petite pièce. Etes-vous venu nous sauver, mon équipage et moi-même ?
- Eh bien, oui, je suppose, répondez-vous avec une certaine hésitation ; mais qui êtes-vous ?

- Jason, répond l'homme. Je suis — ou plutôt j'étais — le capitaine de ce vaisseau jusqu'à ce qu'il soit pris à l'abordage par ces canailles de pirates, dont vous venez tout récemment de supprimer trois spécimens, me semble-t-il. Ces vauriens ont drogué mes fidèles Argonautes et se sont ainsi emparés du vaisseau pour l'utiliser à leurs fins scélérates ; sans aucun rapport avec la noble quête de la Toison d'Or à laquelle nous identifions notre destin. C'est ainsi que ceux de mes Argonautes qui n'ont pas été tués ont été incarcérés (comme moi-même) dans ces misérables cellules ; nourris, mais rarement, d'un infâme brouet ; n'ayant pour toute boisson que de l'eau de cale ; roués de coups toutes les heures pour satisfaire aux caprices de nos sadiques geôliers ; rongés de vermine, privés de sommeil, menacés de mort constamment, torturés...

- Oui, oui, l'interrompez-vous précipitamment avant qu'il ne se lance dans plus de détails. Je comprends bien vos problèmes. Le mien, c'est que je n'arrive pas à réveiller vos hommes et, si nous devons nous attaquer à tout un équipage de pirates, nous aurons besoin de chacun d'entre eux.

Mais, tandis même que vous parlez, vous sentez votre esprit vaciller. Jason? Les Argonautes? La Toison d'Or ? Vous pensiez bien être à bord d'un bateau, certes. Mais ce n'est pas là un bateau d'Avalon, ni même l'un de ceux des envahisseurs saxons. Il semblerait bien que vous ayez échoué quelque part dans la Grèce antique ? Quel monumental sac de nœuds ! Un coup de Merlin, sans aucun doute, et vous bouilliez d'en savoir un peu plus pour expédier à tous les diables le maudit magicien !

- N'ayez crainte, noble Sauveteur ! reprend Jason. Car j'ai dissimulé dans ma sandale une conque magique, dont l'ultime pouvoir réveillera mes vaillants guerriers sur-le-champ, sans compter qu'elle guérit des effets du poison toute personne se trouvant à proximité.

Ce disant, il extrait de sa sandale un gros coquillage (qui devait lui faire souffrir le martyr), le porte à ses lèvres, gonfle les joues, et en fait sortir un mugissement sonore.

Aussitôt les dormeurs de la cellule voisine se réveillent (et toute personne dans les parages ayant eu le malheur d'être empoisonnée est guérie instantanément). Jason se tourne vers vous.

- Nous vous sommes redevables de notre liberté et peut-être même de notre vie, noble étranger. Pour cette raison, nous vous suivrons sur les chemins de la gloire ou de la mort, nous vous servirons jusqu'au fin fond de l'univers, nous vous protégerons de...

Oui, oui, coupez-vous précipitamment. Je vous **en** suis fort reconnaissant, mais entre nous mon seul désir est de retourner en Avalon. Vous ne connaissiez pas le chemin, par hasard ?

- Avalon ? répète Jason en fronçant les sourcils. N'est-ce pas au nord de la Crète ?
  - Non, tonne un de ses compagnons, un robuste gaillard du nom d'Hercule. C'est un faubourg de Troie.
  - Tu confonds avec Avala, l'interrompt un deuxième. Avalon se trouve à vingt-cinq stades au nord-est d'Athènes.
  - Ce n'est pas Avalon ! s'exclame un troisième. Avalon est le nom local d'un chapelet d'îles volcaniques au-delà des colonnes d'Hercule, celles habitées par des albatros et des lapins vampires.
  - Ça, c'est l'Archipel Avalonien, ricane un quatrième. Avalon, c'est une nécropole souterraine gardée par quatre-vingt-cinq pégases et une tribu de harpies, et située au sud-ouest de...
- Peu importe, dites-vous en haussant le ton, vous rendant compte que, de toute évidence, ces marins ne pourraient pas manœuvrer leur bateau pour le faire sortir d'une bouteille s'il était coincé dedans.
- Notre première tâche, c'est de prendre le contrôle de ce vaisseau, autrement dit de tailler en pièces les pirates qui s'en sont emparés.
  - Quel incomparable stratège militaire ! s'exclame Jason avec admiration. Quelle compréhension immédiate de la situation ! Vous serez notre chef dans cette entreprise téméraire et même moi, le capitaine Jason, je me soumettrai à vos ordres !

*Ce qui prouve, s'il en était besoin, dans quelle invraisemblable situation on peut se fourrer en étant par trop bavard... Impossible, maintenant, de faire marche arrière. D'ailleurs, Jason vient de vous révéler que les pirates sont rassemblés sur le pont supérieur auquel vous pouvez accéder en vous rendant aux sections 5 ou 11 indiquées sur le [Plan 1](#). Mais, avant de vous lancer dans une entreprise pour le moins périlleuse, il vous faut trouver des armes pour les Argonautes. Si vous ne savez encore où vous les procurer, sachez qu'en suivant votre Plan 1 vous ne manquerez pas d'en découvrir. Maintenant, quelques renseignements sur la force et les faiblesses de vos compagnons ne seront pas superflus.*

Jason dispose de 25 **POINTS DE VIE** et porte un coup avec un minimum de 5. Hercule dispose de 48 **POINTS DE VIE**, a besoin d'un 6 pour porter un coup, mais inflige automatiquement 4 Points de Damage supplémentaires (en plus de tout damage infligé par son arme), en raison de sa force prodigieuse. Dix des onze autres Argonautes possèdent en moyenne 20 **POINTS DE VIE** et tous ont besoin d'un 6 pour porter un coup.

Le dernier Argonaute, Achille, possède 30 **POINTS DE VIE**, porte un coup en faisant seulement 2, et inflige automatiquement 1 Point de Damage

supplémentaire (en plus des dommages infligés par son arme). Mais il a les chevilles fragiles et ne peut donc porter qu'un coup sur deux.

*Armez-les de votre mieux avec ce que vous trouverez, montez ensuite sur le pont supérieur pour livrer combat aux Pirates.*

## 96

Tandis que vous avancez, le contact du sol dallé sous vos pieds vous paraît étrange, comme s'il était beaucoup plus inégal qu'il n'en a l'air. Vous continuez néanmoins en direction d'une porte en arc de cercle. Vous frappez poliment et la porte bascule à l'intérieur. Etrange, vraiment.

Vous vous trouvez dans un vaste hall d'entrée dont la voûte est si haute et si grandiose de proportions que la tête vous tourne légèrement. Vous prenez appui contre le mur et le mur se met à trembler. Il y a réellement quelque chose d'anormal dans cette construction, si belle soit-elle d'apparence.

*Etes vous bien sûr de vouloir l'explorer ? Si oui, rendez-vous au [78](#).*

*Sinon, vous pouvez toujours retourner au [39](#) pour faire un nouveau choix.*

## 97

Il n'est pas aussi facile de s'approcher du puits qu'on aurait pu le croire de loin. Le sol qui l'entoure est vraiment spongieux.

— Restez près de moi, ordonnez-vous à Jason, qui semble légèrement hébété, intoxiqué peut-être par les gaz des marais.

Mais, à mesure que vous progressez vers votre objectif, vous constatez que ce terrain est non seulement difficile, mais aussi dangereux. Vous vous trouvez maintenant au bord d'un véritable marécage et, n'était votre œil de lynx, il y a longtemps que vous auriez disparu dans les sables mouvants qui vous entourent.

*Reste à savoir combien de temps vous réussirez à échapper aux sables mouvants. Pour atteindre le puits, vous devez lancer deux dés. Si vous faites de 8 à 12, rendez-vous au [41](#). Sinon, vous plongez allègrement dans les sables. Dans ce cas, il est peu probable que Jason puisse vous en sortir. Lancez quand même un dé. Si vous faites 5 ou 6, il y parvient ! Ce qui vous permettra d'essayer, encore une fois, d'atteindre le puits. Si Jason échoue dans sa tentative, vous êtes englouti et entraîné directement au [14](#). Mais personne ne vous en voudrait de ne pas vous intéresser à un vieux puits délabré ! Vous pouvez donc, également, retourner au [39](#) pour faire un nouveau choix.*

## 98

Vous montez lentement l'escalier, vous arrêtant de temps à autre, à l'affût du moindre bruit, mais vous atteignez le palier sans avoir été inquiété. Vous êtes maintenant dans un couloir, dont le sol est recouvert de riches tapis. Vous

remarquez plusieurs portes, mais vous êtes quelque peu déçu de constater qu'elles s'ouvrent sur des chambres vides. La dernière, cependant, paraît plus intéressante : en effet, une pancarte qui y est accrochée annonce pompeusement : « Chambre à coucher du Roi », et elle est encadrée par deux guérites — désertes pour le moment. Prudemment, vous en tournez la poignée. En vain : cette porte est solidement verrouillée.



97 *Le puits est entouré par un véritable marécage.*

*Vous pouvez essayer de forcer la serrure de cette chambre. Lancez un dé : si vous faites 5 ou 6, vous y parvenez. Rendez-vous au [197](#). Sinon, il ne vous reste plus qu'à redescendre l'escalier, et regagner le [80](#) où, malheureusement pour vous, les gardes amazones dont vous vous êtes débarrassé auront été remplacées. Impossible d'éviter un nouveau combat ! Mais notez bien que, si vous êtes vainqueur, il ne vous sera plus possible de revenir à cet étage.*

## 99

— Saperlotte ! s'exclame le petit oiseau. C'est précisément la réponse correcte.

- Ouais, acquiesce l'autre petit oiseau. Ouais, je crois bien.
- Vous aviez parlé de me « refiler un objet drôle ment précieux », leur rappelez-vous.
- C'est également tout à fait exact, dit le premier oiseau, qui se tourne vers son compagnon. C'est toi qui l'as, n'est-ce pas, Clarence ?
- Ouais, dit Clarence. Exact.

Là-dessus, s'envolant de sa branche, il plonge vers vous et laisse tomber une petite Clef d'or dans votre main tendue.

- Hé, un instant ! criez-vous en voyant l'autre oiseau prendre son vol à son tour. A quoi sert cette clef?

Mais les deux oiseaux s'envolent maintenant à tire d'aile.

- Pas le temps de s'arrêter. C'est la migration !

*Il ne vous reste plus qu'à poursuivre votre chemin. Ce qui vous ramène au [127](#). Profitez-en pour choisir une autre direction !*

## 100

Il y a également un serpent dans celui-là, Pip ! Vous recherchez vraiment les catastrophes !

*Lancez deux dés. Si vous faites :*

*de 9 à 12, rendez-vous au [82](#) ;*

*de 2 à 8, rendez-vous au [145](#).*

## 101 \*C (Spécial)

A peine avez-vous fait quelques pas dans cette nouvelle caverne que vous vous rendez compte du danger qui vous menace (et que vous comprenez, également, par qui les malheureux nains ont été massacrés). Pas étonnant que cette île soit



**101** *A votre grande stupeur,  
un Tyrannosaure vous fait face.*

appelée « L'Ile du Dragon ». Car si la créature qui vous fait maintenant face n'est pas un Dragon, alors il ne vous reste plus qu'à rentrer chez vous pour relire, bien tranquillement, votre manuel d'aventurier ! Le corps du monstre, qui mesure plus de cinq mètres de long, doit peser dans les trente tonnes et se termine par une queue écailleuse. Un regard vous suffit pour savoir que vous êtes en face d'un Tyrannosaure, ce qui est proprement impensable ! Tous les traités sérieux affirment que cette race de dinosaures — les plus féroces de tous — s'est éteinte il y a des millions d'années, et pourtant vous en avez un, là, sous les yeux, grandeur nature...

*il existe une petite chance, néanmoins, qu'il soit actuellement endormi, puisque les lézards, même le plus gros, dorment énormément. Lancez deux dés. Si vous faites 9 ou plus, vous pouvez passer à pas de loups (pour cette fois!) à côté de lui sans le déranger. Sinon, vos ennuis ne font que commencer. Le Tyrannosaure n'aura en aucune circonstance une Réaction Amicale, mais il est accessible à n'importe quelle forme de Corruption. Vous pouvez lui offrir **TOUT CE QUE VOUS POSSEDEZ**, à la seule exception des petites clefs d'or que vous pourriez posséder : toutes les armes, le butin, les parchemins magiques, etc., que vous avez pu rassembler. Si le Tyrannosaure accepte, vous pourrez quitter sa caverne par l'une ou l'autre de ses issues (rendez-vous au [191](#) ou au [115](#)). S'il refuse, il va falloir vous battre sans magie et sans armes. Si cette rencontre désastreuse devait déboucher sur un combat, autant vous prévenir que le Tyrannosaure possède 80 POINTS DE VIE, qu'il porte un coup avec un 4, qu'il inflige 7 Points de Dommage supplémentaires et que sa peau est si épaisse qu'elle lui tient lieu d'armure (-5). Si vous êtes vaincu au cours du combat vous aboutissez, bien entendu, au [14](#).*

Attention : si vous avez réussi à quitter cette caverne sans tuer le monstre, méfiez-vous ! Il vous attend de pied ferme si jamais vous deviez revenir à ce paragraphe.

## 102

Etant donné ses dimensions réduites, vous avez décidé de tenter seul l'exploration de cette île. Mais maintenant vous vous demandez si cela en valait vraiment la peine. Bien que vous l'ayez parcourue de long en large, centimètre par centimètre, vous n'y avez trouvé absolument rien présentant le moindre intérêt.

Déçu, vous repartez vers la plage au large de laquelle vous avez jeté l'ancre, quand soudain une brillante lueur attire votre attention.

A demi dissimulée sous une touffe d'herbe se trouve une minuscule Clef d'or. A côté d'elle rôde un scarabée multicolore.

*Si vous décidez de prendre cette clef, rendez-vous au [161](#).*

*Si vous préférez prendre le scarabée, rendez-vous au [194](#).*

*Mais vous pouvez ne toucher ni à l'un ni à l'autre. Regagnez alors votre navire, et reprenez votre [Carte](#).*

### 103

A peine avez-vous achevé le poème qu'un gigantesque arc électrique saute d'un cristal à l'autre et glisse en crépitant le long des colonnes, dégageant une forte odeur d'ozone, jusqu'à atteindre l'autel de pierre où vous gisez, prostré.

Une lumière bleue éblouissante jaillit alors comme un éclair et vous enveloppe. Tout ce qui vous entoure disparaît, et vous vous retrouvez plonge dans la plus totale obscurité. Vous regardez autour de vous, persuadé que vous êtes au 14, mais, en fait, vous vous retrouvez à bord de *l'Argo*, tenant d'une main ferme votre couteau à lame de cristal et votre petite Clef d'or.

Pendant que les Argonautes se remettent de la surprise où les a plongés votre brusque apparition, vous étudiez la [Carte](#) pour faire voile vers une nouvelle destination.

### 104

C'est un magasin de combustibles. Du bois principalement, débité et empilé en bûches régulières, avec un tas de tourbe qui sèche dans un coin. Une hache est posée contre le mur juste à côté de la porte, bien affûtée, mais trop peu maniable pour servir d'arme. Vous pouvez vous l'approprier si vous voulez, mais elle va sans doute vous encombrer et ne servira pas à grand-chose.

*Si vous voulez fouiller plus avant ce magasin, rendez vous au [94](#).*

*Sinon, vous pouvez retourner au [160](#).*

### 105

— Ouille ! Ouille ! Ouille ! Ouille ! Ouille... ! Inutile de vous retourner : c'est vous qui venez de pousser ce hurlement, en saisissant, de plus, votre pied à deux mains. Car, bien entendu, vous aviez oublié que vous étiez chaussé de sandales. De sandales légères. Non seulement vous devez déduire 3 points de votre total de POINTS DE VIE, mais en plus vous boîtez maintenant ! Quant à la porte : ne vous inquiétez pas pour elle. Elle n'a pas bougé d'un pouce.

Allez-vous tenter à présent de la crocheter (rendez-vous au [139](#)), ou préférez-vous vous en désintéresser pour vous rendre (en boitant) à une autre section du [Plan 1](#) ?

### 106

- Ils ne sont pas rentrés ?

La question émane d'un groupe de cuisiniers corpulents qui, heureusement, semblent penser que vous avez tout à fait le droit de vous trouver dans les cuisines. Aucun repas, néanmoins, ne paraît en voie de préparation, puisque les cuisiniers sont en train de jouer aux dés (et de perdre beaucoup d'argent, en plus).

- Qui ça n'est pas rentré ? demandez-vous en fronçant les sourcils.
- La chasse du Roi, évidemment. Impossible de préparer le dîner tant qu'ils ne nous ont pas rapporté un quartier de venaison.
- Non, dites-vous, ils ne sont pas rentrés. (Sinon, supposez-vous, il y aurait davantage de personnes dans les parages.)
- Alors tout va bien, dit l'un des cuisiniers. Vous voulez faire une partie de dés ?

*Si vous décidez de jouer, il vous suffira de miser n'importe quel nombre de Pièces d'Or, pourvu qu'il y en ait 10 au moins, puis de lancer un dé pour le cuisinier et un pour vous. Si vous sortez un chiffre supérieur au sien, vous gagnez le double de ce que vous avez misé. Sinon, c'est le cuisinier qui gagne, et il ajoute votre enjeu à son propre argent. Le cuisinier entame la partie avec 5 000 Pièces d'Or, et il est prêt à jouer jusqu'à ce qu'il les ait toutes perdues ou que vous décidiez d'en rester là. La partie doit également s'arrêter lorsque vous avez épuisé tout votre or. Si vous décidez de ne pas participer à ce jeu stupide, reportez-vous au [Plan](#), et rendez-vous à n'importe quel lieu que vous aurez choisi.*

## 107

Tout ça ne paraît guère prometteur. Car ce que vous avez aperçu n'est pas de la fumée, mais des vapeurs volcaniques qui s'élèvent de cratères qui s'ouvrent dans les rochers, et qui emplissent l'atmosphère d'un voile funèbre et suffocant. Il semble néanmoins que vous n'ayez pas choisi une si mauvaise direction. En effet, provenant de derrière un monticule, vous percevez un son bien particulier, semblable à celui d'un martèlement de métal. Vous avancez avec précaution et, vous accroupissant derrière ce monticule, vous jetez un coup d'œil prudent. Le spectacle qui s'offre alors à vos yeux vous plonge dans la plus grande stupéfaction. Au fond d'un cratère bouillonne un lac de lave et, juste au bord de ce lac, le torse nu ruisselant de sueur, se tient un géant barbu en train de marteler à l'aide d'une énorme masse un plastron de cuirasse posé sur une gigantesque enclume !

Fasciné, vous le regardez plonger la pièce d'armure dans la lave en fusion, pour en chauffer et en assouplir le métal. Et, plus prodigieux encore, il n'utilise pas de pinces, mais saisit à pleines mains le métal incandescent, sans paraître en souffrir le moins du monde. Ses gestes sont d'une rapidité et d'une habileté



107 *Il vous faut subir une épreuve  
pour posséder l'armure.*

remarquables, et vous voyez vraiment l'armure prendre forme sous vos yeux, façonnée à la romaine avec une maîtrise sans égale.

Hé, toi, là-haut, crie soudain l'homme. Viens put ici.

Il n'a pas levé les yeux et n'a pas pu vous entendre avec tout le vacarme que fait son marteau, mais de toute évidence il a remarqué votre présence. Un peu gêné, vous sortez de derrière votre rocher et vous descendez la pente du cratère. Quand vous arrivez près de lui, il se tourne et jette le pectoral à vos pieds. Avec stupeur, vous remarquez que cette armure, par sa taille et sa forme, semble avoir été conçue pour vous. L'homme pose sa masse puis, essuyant son front en sueur, il déclare :

- Voilà ; laisse-le refroidir pour pouvoir le porter.
- Excusez-moi, monsieur, dites-vous d'un ton hésitant, mais ce pectoral est-il pour moi ?
- Parfaitement. Ou du moins il le sera quand tu auras subi l'épreuve.

L'épreuve ? Quelle épreuve ? Pourquoi les choses ne sont-elles jamais simples ? Mais c'est quand même un bien beau pectoral...

- Puis-je vous demander qui vous êtes, monsieur ? vous enquérez-vous poliment.
- Tu le peux. Et, comme je suis de bonne humeur, je te répondrai. Je m'appelle Vulcain. Je suis forgeron de mon état.
- Je vois, acquiescez-vous.

Ce personnage est, bien entendu, complètement cinglé. Tout le monde sait que Vulcain est un mythe. Les Anciens le considéraient comme le Dieu des Forgerons, mais que savaient-ils ? De toute façon, mieux vaut rester dans les bonnes grâces d'un tel colosse, aussi déclarez-vous simplement avec courtoisie :

- Enchanté de faire votre connaissance, monsieur Vulcain.

Et moi de faire la tienne. J'ai beaucoup entendu parler de tes aventures, mais je n'aurais jamais pensé que nous pourrions nous rencontrer un jour. Que penses-tu de ton pectoral ?

- Il semble extrêmement bien fait.

Il est extrêmement bien fait. Au cours d'un combat, il te permettra de recevoir deux coups, sans que tu subisses le moindre dommage. Ensuite, il agira comme une armure (—4) durant le reste du combat. Un beau travail d'artisan, n'est-ce pas ?

Superbe, monsieur. Mais... ajoutez-vous, irrésolu... vous avez parlé d'une épreuve... Vulcain hausse les épaules.

Une bagatelle ! Il te suffit de me vaincre dans un combat à mains nues.

Vous examinez ce titan herculéen, vous demandant si vous aurez l'audace de l'affronter. Il pourrait, semble-t-il, vous casser en deux avec une main attachée

derrière le dos. Mais ce pectoral est exceptionnel, et une armure aussi efficace vous serait bien utile.

*Si vous décidez de relever le défi, rendez-vous au [29](#). Sinon, Vulcain vous autorisera à retourner au [32](#) où vous choisirez une autre direction. Bien entendu, dans ce cas vous devrez laisser l'armure au fond du cratère.*

## 108

Il semble que vous ayez réussi ! La boîte s'est ouverte. Mais-êtes-vous bien certain d'avoir réussi ? L'œuf est en train d'éclore, et de s'ouvrir, lui aussi. Et il en sort (vous n'allez pas en croire vos yeux) un minuscule Tyrannosaure !

*Si vous imaginez que ce bébé ne vous donnera pas de **fil** à retordre, vous vous fourrez le doigt dans l'œil... Nouveau-né ou pas, cette petite horreur mesure presque deux mètres de long, dispose de 50 POINTS DE VIE, frappe avec un 5, inflige un dommage ( + 5), ne se montre jamais amical, et est trop jeune et trop inno cent pour se laisser Corrompre. Sa peau est plus fine que celle d'un Tyrannosaure adulte, mais elle lui offre, néanmoins, une bonne protection ( — 2). Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous trouverez une petite Clef en or dans les débris de la coquille, et vous pourrez quitter cette grotte pour vous rendre au [115](#). Ensuite, vous referez tout le chemin que vous venez de parcourir en sens inverse et, si vous êtes toujours vivant après ce périple, vous regagnerez votre navire, et vous choisirez un autre cap sur votre [Carte](#). Si le Bébénosaure a raison de vous, rendez-vous au [14](#)*

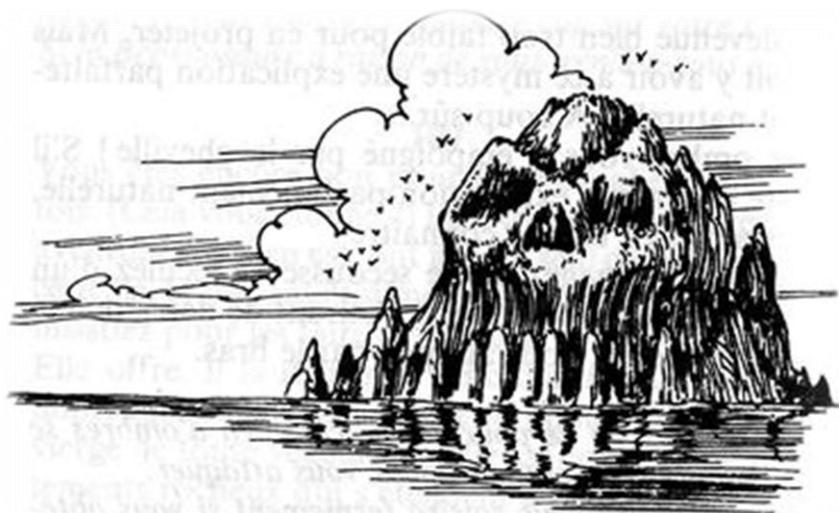
## 109

Vous êtes encore bon pour faire cavalier seul cette fois. (Cela vous étonne ?) Les Argonautes, intrépides aventuriers s'il en est, ont jeté un seul coup d'œil vers cette île, et ont aussitôt menacé de se mutiner si vous insistiez pour les faire débarquer. Elle offre, il faut bien le reconnaître, un spectacle impressionnant. Relativement petite, certes, mais vierge de toute végétation, elle est couverte de pointements rocheux qui s'étendent à perte de vue. Sans doute est-ce son aspect rébarbatif qui lui a valu son nom. De loin, ces structures se confondent pour donner l'illusion parfaite que vous faites voile vers une gigantesque tête de mort émergeant de l'océan Ce n'est qu'une illusion, bien sûr. Aucune personne sensée n'irait s'imaginer que cette île a vraiment un aspect sinistre. Ces formations rocheuses sont simplement étranges, voilà tout. N'empêche, quand vous débarquez (tout seul) de votre canot, vous comprenez pourquoi les Argonautes n'étaient pas très chauds pour vous accompagner. Les rochers projettent des ombres étranges. qui semblent ramper vers vous. Et le vent gémit et soupire sans relâche. Mais tout ça est parfaitement naturel, bien entendu : aucune raison de s'inquiéter. Rien de sinistre là-dedans.

Vous avancez dans les terres, suivi par ces ombres rampantes, avec le vent qui vous gémit aux oreilles. Les rochers sont difficiles à escalader et bientôt ils se dressent autour de vous, baignant d'une perpétuelle pénombre tout ce qui vous entoure. Rien de sinistre, certes, mais ce qui est bizarre, c'est que les ombres rampent toujours derrière vous, alors que la lumière est devenue bien trop faible pour en projeter. Mais il doit y avoir à ce mystère une explication parfaitement naturelle. A coup sûr... Une ombre vous a empoigné par la cheville ! S'il existe à cela une explication parfaitement naturelle, vous aimeriez bien la connaître ! Vous vous dégagez d'une secousse et reculez d'un pas, mais une autre ombre, s'étirant de derrière une saillie rocheuse, vous agrippe par le bras.

*Vite : lancez un dé pour savoir combien d'ombres se sont avancées en catimini pour vous attaquer. Chaque Ombre vous saisira fermement si vous obtenez 6 ou plus en lançant deux dés. De plus, elle absorbera 6 de vos **POINTS DE VIE** à chaque assaut. La seule façon de vous dégager, c'est de tuer l'Ombre. Malheureusement, ça n'est pas excessivement facile. Les Ombres ne possèdent pas de **POINTS DE VIE** puisqu'elles ne sont pas vivantes. Vous ne pouvez pas les pourfendre avec une épée ou les assommer à coups de gourdin. (Vous pouvez essayer bien sûr, mais sans résultat.)*

*Le seul moyen de vous débarrasser d'une Ombre est de l'attaquer à la lumière. Autrement dit, vous avez besoin d'une lampe, ou d'un objet que vous puissiez allumer. Si vous avez apporté l'équipement adéquat du bateau, vous ne devriez pas avoir de problème. Il vous suffira alors d'agiter votre source de lumière et de faire un 4 au minimum pour chaque Ombre qui vous a empoigné. Si vous êtes dépourvu de tout éclairage, ou si les Ombres absorbent la totalité de vos **POINTS DE VIE** avant que vous ne puissiez faire suffisamment de 4 pour vous en débarrasser, en route pour le [14](#) ! Si en revanche vous vous tirez de ce guêpier, rendez vous au [117](#).*



## 110

Vous venez d'entrer dans un étroit et long couloir, au milieu duquel s'aligne une série de vitrines où sont exposés des ornements en argent et en jade, à l'évidence de grande valeur.

*Si vous décidez de vous emparer de ces ornements, ce qui vous obligera à briser les vitrines, rendez-vous au [198](#).*

*Sinon, consultez votre [Plan](#), et poursuivez votre chemin jusqu'à la pièce de votre choix.*

## 111

Initiative audacieuse. Reste à savoir si elle est également raisonnable.

*En mettant le pied sur le rivage, vous éprouvez le besoin de lancer un dé.*

*Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [116](#). Sinon, rendez-vous au [127](#).*

## 112

Quelle charmante scène bucolique ! Quel paisible paysage rural ! Des poules picorent dans la cour et du bétail broute dans la prairie. Ce spectacle vous rappelle tellement votre foyer (c'est-à-dire la ferme du fermier John et de la fermière Mary en Avalon) que des larmes de nostalgie vous montent aux yeux. Une femme aux joues roses, avec un tablier vert, qui-- un bol de terre à la main — lançait du blé aux poulets, lève les yeux et sourit à votre approche. - Mon Dieu, mon Dieu ! fait-elle. Un visiteur, et moi qui suis habillée en souillon ! Entrez donc ; venez manger un morceau et boire un coup ! Vous consultez du regard Jason qui acquiesce d'un signe de tête enthousiaste, pensant sans doute qu'un bon repas préparé à la maison le changerait agréablement de l'ordinaire du vaisseau. Vous pressentez cependant que l'endroit n'est peut-être pas aussi idyllique qu'il le paraît. Peut-être à cause de l'avidité que vous lisez dans les yeux des poules fixés sur vous. Ou à cause de la lueur qui brille dans ceux de la femme au teint si frais ? Ou alors tout bonnement parce que tout ce que vous entreprenez ces derniers temps se solde par un désastre !

*Allez-vous accepter l'invitation de cette femme ? Si oui, rendez-vous au [132](#).*

*Sinon, rendez-vous au [140](#).*

## 113

Vous venez de mettre les pieds sur le pont supérieur d'un grand navire, construit du meilleur chêne, et dont la coque a été recouverte d'une fine couche de métal qui ressemble singulièrement à de l'or pur. De gigantesques voiles se gonflent au-dessus de votre tête, se détachant sur un ciel serein et sans nuages.

Tout autour de vous, jusqu'à l'horizon, s'étend une mer limpide et céruléenne. Le décor idéal pour une croisière, n'était la horde de bandits qui se ruent dans votre direction, en brandissant de redoutables kriss malais (+ 3), et en vociférant des insultes qui ne feront certes pas plaisir à vos ancêtres. Ces scélérats sont au nombre de dix ; chacun dispose de 25 **POINTS DE VIE**, porte un coup **en** faisant 6, et est bien décidé à passer à la postérité **en** massacrant une fois de plus un vaillant héros.

*Si vous êtes seul en ce moment, peut-être vaudrait-il mieux vous montrer prudent, encore que vous soyez parfaitement libre de les affronter tous si vous le désirez. Si vous décidez de battre en retraite, lancez deux dés. Si vous faites entre 5 et 12, vous êtes suffisamment rapide pour plonger en vitesse vers la cale, en claquant derrière vous l'écouille, et pour vous précipiter vers n'importe quelle section du [Plan 1](#) que vous n'avez pas encore visitée. Sinon, vous allez être obligé de les affronter, auquel cas vous pouvez vous épargner bien des souffrances inutiles en vous rendant directement au [14](#). Bonne chance quand même ! Si vous n'êtes pas seul, alors que la Bataille commence ! Si vous êtes tous massacrés, rendez-vous au 14 avec vos compagnons et ramenez-les avec vous (ayant recalculé leurs **POINTS DE VIE** et les vôtres) pour une autre tentative. Si vous êtes personnellement tué, attendez patiemment au [14](#) l'issue de la bataille :*

*si vos compagnons sont vainqueurs et que Jason a survécu, il soufflera dans sa conque magique pour vous ressusciter avec la totalité de vos **POINTS DE VIE**, auquel cas vous pourrez tous vous rendre au [10](#). Si vous-même et Jason êtes vaincus, inutile de songer à Une résurrection. Rendez-vous au [14](#), et ne tardez pas à lancer les dés pour revenir sur le pont. Si vous et vos compagnons gagnez la bataille, les survivants dont vous êtes peuvent tituber triomphalement jusqu'au [10](#).*

## 114

Vous êtes dans une cellule obscure, qui ne fait pas plus de trois mètres sur trois. A force de tâtonner dans tous les sens, vous finissez par trouver l'unique porte, qui est fermée à clef.

*Et vous ne disposez que d'une seule chance pour crocheter la serrure. Lancez deux dés pour savoir si elle sera difficile à forcer. Notez le résultat obtenu. Maintenant, lancez de nouveau les dés. Si vous obtenez moins la deuxième fois que la première, alors vous ne réussirez pas à forcer la serrure. (Mauvaise nouvelle, car cela signifie que vous finirez par mourir de faim et que vous aboutirez ainsi au [14](#).) Si le deuxième chiffre obtenu est plus élevé que le premier, la porte pivote alors, vous permettant de filer au [159](#). Si votre*

*deuxième chiffre est égal au premier, vous pouvez alors essayer une deuxième fois.*

### 115

Vous voilà maintenant dans une petite grotte, dont les parois sont tapissées d'une mousse verdâtre, sentant vaguement la menthe.

*Vous pouvez essayer de grignoter un bout de mousse si vous le désirez (rendez-vous au [156](#)).*

*Deux issues peuvent vous permettre de quitter cette grotte. Rendez-vous au [101](#), ou au [83](#).*

### 116

Vous entendez chanter. C'est la plus belle voix que vous ayez jamais entendue. Captivante, fascinante, charmeuse, exaltante, envoûtante. Une voix qui vu vous clouer sur place, un sourire idiot aux lèvres, jusqu'à ce que vous soyez mort de faim.

*Voici donc la façon la plus plaisante, dans toute cette aventure, d'atteindre le [14](#).*

### 117

Les Ombres ont peut-être disparu, mais le décor n'en est pas moins rébarbatif. En fait, l'île tout entière, semble-t-il, est composée uniquement de ces formations rocheuses déchiquetées et tourmentées. Deux heures plus tard, vous avez réussi à en explorer à peu près la totalité, à l'exception de cette grotte sinistre d'aspect que vous avez soigneusement évitée jusque-là. Celle qui s'ouvre au centre de l'île. Mais, entre nous, avez-vous vraiment envie d'y aller ? Ce qui vous attend est peut-être pire encore que les Ombres.

*Si vous voulez explorer la grotte, rendez-vous au [124](#). Si vous préférez vous en abstenir, rendez-vous au [172](#).*

### 118

L'île, c'est visible, est cernée d'eaux profondes. Il existe même un goulet conduisant à un port naturel, qui vous permettra d'aller accoster avec *l'Argo* sans avoir à sortir les canots, à nager ou à utiliser tout autre moyen de fortune. Le seul problème, c'est que votre équipage refuse obstinément de quitter le bord.

— C'est à cause des femmes, explique l'un des plus vieux marins, en ajustant nerveusement son bandeau sur l'œil et son perroquet sur l'épaule. Mais, comme



**117** *Des formations rocheuses tourmentées  
composent l'île entière.*

vous le priez d'éclairer votre lanterne et de développer cette déclaration ambiguë, il s'éloigne en marmonnant.

*Si vous êtes prêt à prendre le risque de visiter seul cette île et d'affronter des femmes (quelles qu'elles soient), rendez-vous au [111](#).*

*Sinon, vous êtes libre de reprendre votre [Carte](#) et de choisir un nouveau cap.*

## 119

Le couloir dans lequel vous avancez maintenant descend en pente de plus en plus raide et, au bout de quelques centaines de mètres, vous éprouvez les plus grandes difficultés à garder l'équilibre. Devant vous, vous remarquez que le sol est légèrement luisant, comme humide — ou peut-être même est-il recouvert d'une fine pellicule d'huile.

*Avez-vous vraiment envie de poursuivre plus avant ? Si oui, rendez-vous au [192](#). Sinon, vous avez encore la possibilité de rebrousser chemin, et de suivre les flèches vertes dès que vous les aurez retrouvées (rendez-vous au [196](#)).*

## 120

Cette chaumière est entourée d'une douve. Non, sérieusement, c'est vrai ! Assez large en plus ; et bien que le pont-levis n'ait pas encore été inventé en ce temps-là, les approches de la porte d'entrée (à laquelle on accède par une étroite passerelle en bois) seraient remarquablement faciles à défendre si une armée décidait d'investir la demeure.

***Oui**, mais êtes-vous prêt à prendre le risque de passer sur cette étroite passerelle ? C'est la seule voie d'accès à **la** chaumière. Si vous décidez de vous y risquer, rendez-vous au [87](#). Mais vous pouvez toujours revenir au [39](#) pour faire un nouveau choix.*

## 121



Il semble que vous ayez réussi ! La boîte s'est ouverte. Mais êtes-vous bien certain d'avoir réussi ? l'œuf est en train d'éclore, et de s'ouvrir, lui aussi. Et il en sort (vous n'allez pas en croire vos yeux) un minuscule Tyrannosaure !



*Si vous vous imaginez que ce bébé ne vous donnera pas de fil à retordre, vous vous ferez le doigt dans l'œil... Nouveau-né ou pas, cette petite horreur mesure presque deux mètres de long, dispose de 50 POINTS DE VIE, frappe avec un 5, inflige un dommage ( + 5), ne se montre jamais amical, et est trop jeune et trop innocent pour se laisser corrompre. Sa peau est plus **fine** que celle d'un Tyrannosaure adulte, mais elle lui offre, néanmoins, une bonne protection (-2). Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous trouverez une petite Clef en or dans les débris de la coquille, et vous pourrez quitter cette grotte pour vous rendre au [115](#). Ensuite, vous referez tout le chemin que vous venez de parcourir en sens inverse et, si vous êtes toujours vivant après ce périple, vous regagnerez votre navire, et vous choisirez un autre cap sur votre [carte](#) Si le Bébénosaure a raison de vous, rendez-vous au [14](#)*

## 122

Cette île est impossible ! Vous en avez fait quatre fois le tour avec *l'Argo* et non seulement vous n'avez pas trouvé le moindre mouillage, mais vous n'avez pas non plus repéré le moindre bout de plage où vous pourriez accoster avec un canot. Pas étonnant qu'on l'appelle « l'île Perdue ». Elle paraissait accueillante lorsque vous étiez au large mais, maintenant que vous en êtes plus près, vous constatez que c'est un véritable bastion, la côte tout entière étant défendue par des murailles massives, hautes comme des falaises et bâties, semble-t-il, par des géants.

Votre équipage voit d'un mauvais œil l'intérêt que vous semblez porter à ce lieu. Ces marins superstitieux murmurent déjà qu'il vaudrait peut-être mieux filer sans attendre. Vous êtes, bien sûr, d'une tout autre trempe ; mais comment accéder à l'île ? Vous en faites le tour une cinquième fois et alors, de votre vue perçante, il vous semble distinguer dans la muraille une sorte de faille. Une faille étroite, certes, mais où un canot doit pouvoir passer d'extrême justesse. La manœuvre est peut-être possible. Sans prêter attention aux bougonnements des

Argonautes — pas un seul ne s'est porté volontaire pour vous accompagner — vous partez sur la petite embarcation, ramant avec énergie vers l'anfractuosité. Vous y parvenez et un instant de panique vous envahit lorsqu'un puissant courant s'empare de votre canot et l'entraîne entre deux hautes murailles. Mais, à votre grand soulagement, il s'apaise bientôt, et vous débouchez en eau calme à proximité de ce qui a été conçu visiblement comme un mouillage. Vous jetez un coup d'œil alentour. Votre canot se balance légèrement dans ce port miniature et clos, construit, sans doute, en même temps que les hautes murailles, il y a des éternités. Devant vous s'étend un quai, guère plus qu'une corniche, en réalité, et au-delà, comme scellée dans le mur, une gigantesque porte en bronze massif. Vous amarrez votre canot et vous vous approchez de la porte. Elle se dresse devant vous, conçue sans nul doute pour des êtres ayant au moins quatre fois votre taille. A tout hasard, vous la poussez à deux mains et n'êtes pas surpris de constater qu'elle ne bouge pas d'un pouce. Vous apercevez, à quelque distance au-dessus de votre tête, une massive poignée de bronze et en-dessous, à votre portée, pas moins de dix minuscules trous de serrure. Ces trous de serrure vous intriguent. Ils sont absolument hors de proportion avec la porte ; et pourtant votre instinct vous avertit que ce sont eux, et non pas la poignée, qui détiennent le secret de l'ouverture **de** la porte.

*Si vous avez en votre possession dix minuscules Clefs d'or, vous pouvez les glisser dans les trous de serrure Rendez-vous au [153](#). Si vous n'avez pas ces dix clefs, vous ne pouvez que rallier l'Argo et choisir une autre destination. Malheureusement, ça n'est pas aussi facile que vous pourriez le croire, car le courant qui s'engouffre dans le goulet va rendre la manœuvre fort dangereuse. Lancez deux dés. Si vous faites de 2 à 4, votre embarcation se fracasse contre la muraille. Vous sombrez dans les eaux glacées et aboutissez, transi, au [14](#). Si vous obtenez de 5 à 8, vous rejoignez [l'Argo](#), mais l'effort violent que vous avez produit vous coûte un tiers de vos POINTS DE VIE. Si vous obtenez de 9 à 12, vous arrivez à [l'Argo](#) sans difficulté.*

## 123

Le combat a été rude ; du moins, avez-vous maintenant la ferme pour vous tout seul. Un bref coup d'œil autour de vous vous permet de découvrir toutes sortes d'objets précieux : une potion curative dans la cuisine, comportant trois doses, chacune vous restituant autant de POINTS DE VIE que vous obtiendrez de points en lançant deux fois deux dés ; une potion antipoison dans la cave à vin (pourquoi l'avait-elle rangée là ?), qui guérit de tout empoisonnement ; et... Qu'est-ce que cela peut bien être ? Vous l'avez trouvée dans la chambre du fond, roulée dans un petit sac en cuir. C'est une sorte de membrane souple, mais qui

ne ressemble à rien de ce que... Un instant, il y a là une petite note vous précisant de quoi il s'agit.

Une bouée ! Quelle trouvaille inestimable pour un marin de votre espèce ! Si vous la conservez précieusement, elle vous sauvera de la noyade !

*Une fois en possession de cette bouée, vous pouvez négliger tout avertissement selon lequel vous pourriez échouer au 14 par noyade, et donc poursuivre votre chemin comme bon vous semblera. Vous pouvez maintenant retourner au [39](#), et faire un nouveau choix.*

## 124

Vous pénétrez à l'intérieur de la grotte sans vous faire tuer... pour le moment. Il y règne une odeur d'ordures et de vieilles chaussettes. A droite de l'entrée, quelqu'un a gravé un message dans le roc. Ce message dit : « Je vous ai à l'œil. » Vous avancez avec circonspection, essayant de percer l'obscurité de la grotte. On dirait qu'il s'agit d'une sorte d'habitation. De la paille et des os jonchent le sol et une énorme marmite est accrochée au-dessus des cendres refroidies d'un feu éteint. A la voûte sont suspendus les carcasses salées de... de cochons peut-être (mais ce n'est pas sûr). Au fond de la grotte, deux boyaux hauts de plafond s'enfoncent dans la terre. Près de l'entrée de l'un d'eux, (celui de droite pour être exact) est accroché un bout de tissu sur lequel quelqu'un a griffonné avec du sang la formule toute simple : «Au secours ».

*Si vous désirez vous engager dans le tunnel de droite rendez-vous au [167](#).*

*Si vous préférez pénétrer dans celui de gauche, rendez-vous au [189](#).*

*Mais vous pouvez encore quitter cette île et regagner votre [vaisseau](#) pour choisir une autre destination.*

## 125

Vous faites sauter la bonde de bois, et aussitôt un liquide brun foncé jaillit de la barrique, éclaboussant votre tunique et vos jambes. On dirait du vin... **et** c'est du vin ! Un très grand cru, qui plus est.

*Si vous avez envie d'y goûter, ne perdez pas de temps, et rendez-vous au [90](#). Mais, bien entendu, personne ne vous oblige à boire de l'alcool. Aussi, vous pouvez tout simplement examiner le contenu d'un baril (rendez vous au [11](#)), ou quitter ce lieu pour vous rendre à une autre section du [Plan 1](#).*

## 126

L'œil aux aguets, cherchant à repérer l'archer invisible, vous faites de nouveau un pas en avant. Et vous vous arrêtez, stupéfait. Le château qui se dressait, massif, devant vous l'instant auparavant n'est plus maintenant qu'une ruine croulante, sans toit, envahie par la végétation. Il ne reste guère que quelques

ans de murs délimitant le pourtour de ce qui fut autrefois un imposant édifice. Saisi, vous reculez d'un pas, et le château ressurgit, intact, indestructible. Vous refaites un pas en avant et une fois de plus vous contemplez une ruine. Inutile de renouveler l'expérience. Vous avez compris. Il y a de la magie dans l'air, tout simplement ! Une sorte de sortilège plane sur cet endroit, si bien que le château,



**126** *Devant les ruines, un archer s'avance vers vous.*

superbe vu de loin, n'est plus que décombres vu de près. Vous reprenez vos esprits et décochez un coup **de** pied dans un mur. C'est bien une ruine, pas de doute. Celle d'une vieille forteresse. C'est également une ruine hantée. Vous pouvez voir au travers l'archer qui s'approche de vous, prêt à tirer une flèche fantôme de son arc fantôme.

*Allez-vous rester sur place pour affronter le spectre ? Si oui, rendez-vous au [84](#). Mais peut-être allez-vous décider que la prudence est une forme de courage ? Auquel cas, n'hésitez pas à retourner au [39](#) pour choisir une autre direction.*

## 127

Rien de bien remarquable sur cette île. Et donc, votre choix sera simple quant à la direction à prendre. Comme vous venez de débarquer sur la côte sud, vous pouvez maintenant vous diriger vers le nord (rendez-vous au [81](#)), vers l'ouest (rendez-vous au [93](#)), ou vers l'est (rendez-vous au [170](#)). Mais attention : lorsque vous voudrez vous rendre à l'un ou l'autre des paragraphes mentionnés ci-dessus, il vous faudra lancer un dé. Alors, si vous faites 6, vous devrez obligatoirement vous rendre au [116](#). Sinon, rendez-vous au paragraphe choisi.

*Voilà qui peut paraître un peu compliqué... Aussi, vous pouvez regagner votre navire, prendre votre [carte](#), et choisir un nouveau cap !*

## 128

Puisque, au seul nom de cette île, les Argonautes sont frappés de terreur, vous décidez de l'explorer seul. Et lorsque le grand vaisseau entre dans le port naturel au sud de l'île, vous comprenez mieux l'agitation qui s'est emparée de votre équipage. L'Ile du Dragon est une masse volcanique surgie de la mer, **et** dénuée de toute végétation. L'énorme rocher aux formes tourmentées est truffé de grottes et de fissures, clairement discernables avant même que vous n'ayez accosté.

Après que votre équipage vous a fait des adieux émus (plutôt inquiétants, d'ailleurs) vous débarquez du vaisseau et vous vous dirigez vers l'ouverture d'une grotte qui vous donnera accès à tout ce réseau de cavités.

A votre grande surprise, vous constatez que vous n'êtes pas le premier à être venu ici ; une outre desséchée, craquelée, et un vieille dague rouillée gisent près de l'entrée de la grotte. Mais vous continuez néanmoins votre chemin. *Rendez-vous au [199](#).*

## 129

Le puits, étroit et tapissé de pierres, est extrêmement profond. Pour y descendre sans trop prendre de risques, vous avez absolument besoin d'une corde et d'un grappin.

*Si vous avez par hasard à votre disposition une corde et un grappin, Vous pouvez descendre dans le puits (rendez-vous au [201](#) ).*

*Sinon, vous pouvez risquer votre peau en lançant deux dés. Si vous obtenez plus de 6, vous descendez sans danger (rendez-vous au [201](#)) Sinon, toujours sans danger, vous arrivez au [14](#).*

*Par ailleurs, si vous avez oublié corde et grappin, vous pouvez toujours retourner les chercher sur votre vaisseau. Malheureusement, vous devrez prendre le risque de tenter votre habituelle Navigation à la [Berlue](#) pour revenir sur l'île.*

## 130

Pouah ! Quel goût épouvantable ! De plus, la potion vous a tellement affaibli qu'à votre prochain combat vous n'infligerez que la moitié des Points de Dommage obtenus à chaque fois que vous porterez un coup. Heureusement, l'effet se dissipera après l'affrontement.

*Ce n'est pas vraiment une mauvaise nouvelle. Si vous gardez avec vous le reste du liquide et si vous le jetez sur un monstre (ce qui exige d'obtenir au minimum 6 en lançant deux dès), il aura le même effet sur ce monstre durant le combat qui s'ensuivra. Bien entendu, si vous essayez de l'asperger mais manque: votre but, il vous combattra normalement et, de plus, il sera tout à fait inutile d'espérer de sa part une Réaction Amicale. Car les monstres, en général, détestent être arrosés.*

*Maintenant reprenez votre [plan](#) pour voir où vous pouvez vous rendre en quittant le temple.*

## 131

Grimper ne sera pas facile. D'autant que les créatures ont maintenant accéléré l'allure et arriveront très certainement au pied de la falaise avant que vous n'ayez escaladé la moitié de la distance qui vous sépare de la grotte.

*Lancez deux dés. Si vous faites moins de 9, rendez- vous au [25](#). Si vous obtenez 9, ou plus, rendez-vous au [48](#).*



## 132

Vous commencez à vous sentir nettement plus rassuré en entrant dans la cuisine de la ferme. Vous êtes entouré de meubles en pin bien cirés, et une délicieuse odeur de brioches sortant du four embaume l'air estival.

La femme aux joues roses s'affaire autour de vous, prévenante, maternelle (rien de plus agréable à condition que cela ne se renouvelle pas trop souvent). Après vous avoir fait asseoir, elle pose devant vous une assiette couverte de tranches de cake et de gateaux secs, ainsi qu'un pichet de vin d'une belle couleur rubis, qui ici remplace le thé.

Allez-y, dit-elle. Mangez de bon cœur. N'étant pas du genre à résister longtemps à une bonne tranche de cake, surtout truffée comme celle-ci de savoureux raisins de corinthe, vous en dévorez plusieurs avec appétit, accompagnées de bonnes lampées du vin couleur rubis. Le vin est capiteux, car la tête vous tourne presque immédiatement.

Il est fort, ce vin, faites-vous remarquer à la femme qui semble vous épier avec attention tandis que vous sombrez lentement dans l'obscurité.

*Continuez à sombrer ainsi jusqu'à ce que vous parveniez aux environs du [114](#).*

## 133

Vous ne vous tirerez peut-être pas aussi facilement que vous l'imaginez de cette bagarre. Long John dispose de 35 **POINTS DE VIE**, et d'un pistolet à pierre qui vous infligera 25 Points de Dommage supplémentaires s'il réussit à vous atteindre avec. Pour cela, il lui faut faire 6. Heureusement, ce pistolet est à un coup, si bien que Long John devra ensuite se battre avec sa béquille, avec laquelle il porte un coup en faisant 5, et qui inflige 3 Points de Dommage supplémentaires.

Mais, outre le Capitaine Silver, il vous faudra compter avec son perroquet, qui est en fait un spécimen fort rare de la variété quasiment éteinte des Bisbisbis. Les Bisbisbis sont redoutables au combat, car ils possèdent 50 **POINTS DE VIE**, frappent avec un 4, et Infligent 4 Points de Dommage supplémentaires avec leur bec. Silver et le Bisbisbis vous frapperont à tour de rôle durant ce combat.

*Si vous êtes vainqueur, vous trouverez 5 000 Pièces d'Or dans le coffre, ainsi qu'une minuscule Clef en or. Vous pouvez rapporter votre butin sur le vaisseau, et décider d'un nouveau cap sur votre [Carte](#). Sinon, pièce de dix, rendez-vous au [14](#), pièce de onze !*

## 134

Il semble que vous ayez réussi ! La boîte s'est ouverte. Mais êtes-vous bien certain d'avoir réussi ? L'œuf est en train d'éclore, et de s'ouvrir, lui aussi. Et il en sort (vous n'allez pas en croire vos yeux) un minuscule Tyrannosaure !

*Si vous vous imaginez que ce bébé ne vous donnera pas de fil à retordre, vous vous fourrez le doigt dans l'œil... Nouveau-né ou pas, cette petite horreur mesure presque deux mètres de long, dispose de 50 POINTS DE VIE, frappe avec un 5, inflige un dommage (+ 5), ne se montre jamais amical, et est trop jeune et trop innocent pour se laisser corrompre. Sa peau est plus fine que celle d'un Tyrannosaure adulte, mais elle lui offre, néanmoins, une bonne protection (-2). Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous trouverez une petite Clef en or dans les débris de la coquille, et vous pourrez quitter cette grotte pour vous rendre au [115](#). Ensuite, vous referez tout le chemin que vous venez de parcourir en sens inverse et, si vous êtes toujours vivant après ce périple, vous regagnerez votre navire, et vous choisirez un autre cap sur votre [Carte](#) Si le Bébénosaure a raison de vous, rendez-vous au [14](#)*

## 135

Il semblerait, pour le moment, que vous ayez cette fois manqué de chance. La plupart des coffres ne contiennent, en effet, que des vieux vêtements (malodorants, en majorité). Mais dans le dernier coffre, vous tombez sur une petite bourse en cuir qui contient 10 Pièces d'Or. Bizarrement, elles ne sont pas frappées à l'effigie du roi Arthur. Mais ce sont néanmoins des Pièces d'Or, qui valent parfaitement la peine d'être raflées comme butin légitime.

*Maintenant vous pouvez vous rendre à n'importe quelle autre section du [Plan 1](#).*

## 136

Vous vous trouvez dans un cabinet de travail. Les étagères qui couvrent les murs sont garnies de rouleaux de parchemin où figurent peut-être les Sortilèges les plus puissants et les plus utiles de l'univers connu... (On peut toujours rêver.) Malheureusement il y a quelqu'un dans la pièce, un vieil homme barbu aux cheveux grisonnants, aux jambes aussi frêles que des allumettes, et revêtu d'une tunique à la mode grecque, ridiculement courte. Quand vous entrez dans cette pièce, il est en train d'étudier l'un de ces intéressants parchemins qui est déroulé sur la table lui faisant face. Il lève sur vous un regard de myope :

— Je crains que vous n'ayez pas le droit d'entrer ici, qui que vous soyez, dit-il d'une voix chevrotante. Je suis le seul autorisé par le roi Colchis à consulter ces trésors. Alors, vous feriez mieux de déguerpir avant **de** vous attirer de sérieux ennuis.

*Vous pourriez essayer d'obtenir une Réaction Amicale de ce vieillard. Mais cela en vaut-il la peine ? Ce vieil imbécile n'a certainement pas plus de 15 POINTS DE VIE. Et il vous a suffi de lui jeter un coup d'œil pour être persuadé qu'il lui faut faire 8 pour porter un coup. De plus, il ne voit pas grand-chose, et il est sans arme. Alors, c'est vous qui décidez.*

*Si vous essayez d'obtenir une Réaction Amicale de ce rat de bibliothèque, rendez-vous au [158](#). Mais si vous préférez bondir sur lui pour le combat, rendez-vous au [195](#).*

*Vous pouvez également suivre son conseil : «Déguerpir ! » Précipitez-vous, dans ce cas, sur l'une ou l'autre porte de cette [pièce](#).*

### 137

Il est facile de voir d'où cette île tient son nom. A mesure que votre vaisseau doré s'en approche, vous distinguez les carcasses pourrissantes d'innombrables bateaux échoués tout au long de la côte rocheuse. Vous vous trouvez véritablement en présence d'un cimetière marin.

Naviguant avec prudence, vous faites le tour de l'île, à la recherche d'une anse sûre. Mais partout vous ne voyez que rochers et récifs, battus de vagues écumantes. L'île en soi semble pourtant plaisante ; elle est même franchement attrayante, avec ses prairies verdoyantes, ses bosquets d'arbres ombrés et les douces ondulations de petites collines harmonieuses. Mais quant à y aborder, c'est une autre question. Essayer de débarquer serait une invitation au désastre.

Louvoyant aussi près que vous l'osez des côtes, vous cherchez un passage où vous pourriez engager, sinon votre bateau, du moins le canot à rames. Mais même ce passage semble faire défaut. Vous êtes sur le point de renoncer et de vous mettre à la recherche d'une autre île quand la voix d'un Argonaute retentit depuis le nid-de-pie.

Mouton à bâbord ! Mouton à bâbord ! Annonce-t-il une rafale de vent subite ? La mer se couvre-t-elle d'embruns, s'est-elle mise à moutonner ? Mais non, la brise est légère, la houle inexistante.

Et le voilà qui répète :

Mouton à bâbord ! Mouton à bâbord !

Pas de doute, il a bien crié « mouton ». Et pourtant, vous avez beau scruter l'horizon, il n'y a pas le moindre panache d'écume en vue à la surface de la mer. Brusquement, vous êtes entouré par le reste de l'équipage qui semble au comble de l'excitation.

Regardez, capitaine ! Regardez là-bas ! s'exclame l'un d'eux avec ravissement. (Il s'appelle Castor. Ou bien Pollux. Impossible de savoir, puisqu'ils font tous deux partie de l'équipage et sont frères jumeaux.)

Qu'est-ce que c'est, Castor ? demandez-vous.

Pollux, capitaine, excusez-moi. Regardez...

Il tend le doigt. Vous scrutez l'île dans la direction indiquée et distinguez au sommet d'une douce colline... un grand mouton d'or. Pas de doute, c'est bien un mouton d'or. Même de loin, sa toison brille d'un éclat métallique sous le brillant soleil. Quel animal remarquable ! Dieu sait ce que doit contenir l'herbe par ici. Mais les responsabilités qui vous incombent ne vous permettent pas de rester là à admirer une brebis, même en or. En tant que capitaine, c'est à vous de décider si vous **allez** risquer un débarquement sur cette île ou vous **mettre** à la recherche d'un havre plus sûr.

*Si vous décidez d'essayer d'atteindre l'île des Naufrages, rendez-vous au [49](#).*

*Si vous trouvez plus raisonnable de chercher une autre destination, rendez-vous au [37](#).*



### 138

Vous avez juste le temps de remarquer que vous vous trouvez à l'entrée d'un somptueux salon, avant que le Garde posté à la porte ne vous flanque sur la tête un coup de son énorme gourdin, vous assommant net.

*Rendez-vous au [114](#).*

### 139

Crocheter une serrure est un travail de précision. Lancez deux dés et nous verrons si vous êtes doué.

*Si vous faites de 9 à 12, rendez-vous au [150](#).*

*Si vous sortez n'importe quel autre chiffre, la serrure résiste à tous vos efforts, et il va falloir choisir une autre section du [Plan 1](#).*

## 140

Je crains bien, déclarez-vous poliment, que **des** engagements pressants ne nous obligent, mon ami **et** moi, à décliner à regret votre aimable invitation.

Ah mais non ! glapit la femme aux joues roses Allez-y, les enfants !

Là-dessus, les douze poules qu'elle était en train **de** nourrir se jettent sur vous.

*Ce ne sont pas, comme vous avez pu l'imaginer si vous avez déjà vécu d'autres aventures de la Quête du Graal, des Poulets Sauvages. Les Poulets Sauvages ne peuvent vous retrancher que 1 POINT DE VIE. Les douze monstres qui viennent de vous attaquer sont en fait des Furets géants déguisés en poulets ; une bande de zigotos bien différents, et autrement dangereux. Chaque Furet dispose de 4 POINTS DE VIE, mais ils sont au nombre de douze, tous immunisés contre la Corruption ou la Réaction Amicale. Ils frappent avec un 6, et infligent 1 Point de Dommage supplémentaire avec leurs petites dents pointues. Vous et Jason devrez en affronter six chacun.*

*Si l'un ou l'autre est tué, VOUS devrez vous rendre au [14](#), calculer de nouveau vos POINTS DE VIE et revenir à ce paragraphe pour reprendre le combat. Si vous survivez à l'attaque des Poulets, il vous faudra néanmoins compter avec la femme. Elle utilise des sortilèges, et elle a le pouvoir de tuer en lançant le Mauvais Œil si elle sort un 12 en lançant deux dés. Elle possède en tout 20 POINTS DE VIE et, si elle ne se sert pas du Mauvais Œil, elle vous martèlera de ses **poings** en sortant un 6.*

*Si vous perdez la partie, vous allez tout droit au [14](#). Si vous êtes vainqueur, vous pouvez vous rendre au [123](#).*

## 141

**Geste** insensé. Un aventurier chevronné comme **vous** devrait savoir que personne ne peut s'attaquer impunément à Nosféraux le poète. Sautant agilement de côté, il se met à déclamer une brève ode **guerrière** : « Oh toi qui me trahis, toi qui fus mon ami. **Pour** ton geste insensé, sois privé de la vie ! » Et il **vous** poignarde de son couteau de cristal. Bien que le coup semble porté au hasard, la lame atteint son **but**. Vous avez juste le temps de voir le couteau se désintégrer avant qu'une explosion silencieuse ne **vous** projette jusqu'au [14](#).

## 142

Vous descendez seul du canot car, étant donné l'exiguïté de l'île, vous avez décidé de l'explorer seul, vous appropriant ainsi tout le butin ou toute la gloire qu'elle pourrait vous offrir. Vous regardez autour de vous. Elle semble presque

entièrement sablonneuse, avec quelques rares arbustes, çà et là. C'est vraiment le genre d'endroit dont on peut être à peu près sûr qu'il est désert ; cependant, de curieuses traces dans le sable attirent votre attention.

en les examinant de plus près, vous en arrivez à la conclusion que ce sont des traces de pas. Mais d'étranges traces de pas. Semblables à celles d'un être progressant à cloche-pied. Intrigué, vous les suivez jusqu'à un petit monticule que vous escaladez. **Et**, arrivé à son sommet, vous apercevez au fond d'un profond trou, qui a manifestement été creusé par une main humaine, un fort coffre de chêne. Vous êtes toujours en train de vous poser des questions sur cette très intéressante trouvaille, lorsqu'une lourde main s'abat sur votre épaule.

Ah ! Ah ! Jim, mon gars. J'ai bien cru que tu n'arriverais jamais ici !

D'un bond vous vous êtes retourné, pour vous retrouver devant un grand gaillard à la mine... en fait, pas si patibulaire qu'il vous avait semblé au premier abord ! Un unijambiste, appuyé sur une béquille, un œil recouvert d'un bandeau et un perroquet-bavard-perché sur son épaule. En apercevant votre visage, il fronce les sourcils.

Mais tu n'es pas Jim !...

Non, en effet, monsieur le Borgne, répondez vous poliment. Je m'appelle Pip.

Pièces de Huit ! lance le perroquet.

Pip, dis-tu, hein ? fait l'unijambiste. Eh bien, moi je suis le Capitaine Silver.

Vous ne seriez pas par hasard, demandez-vous avec hésitation, *Long John Silver* ?

Mille sabords, tu as mis dans le mille ! s'exclame le Capitaine Silver. Long John est le nom que ma mère m'a donné pour qu'on ne me confonde pas avec mon frère Sam le Courtaud. Mais qu'est-ce que tu peux bien fabriquer sur l'Ile au Trésor, jeune homme ?

Mais nous ne sommes pas sur l'Ile au Trésor, monsieur, dites-vous, très déconcerté. Il s'agit d'une aventure totalement différente, dans un Temps totalement différent.

Pièces de Neuf ! lance le perroquet.

Pièces de neuf? répétez-vous, en fronçant les sourcils.

Ne faites pas attention à lui, il tient compte de l'inflation, dit le Capitaine Silver.

Allongeant avec précaution son pilon, il s'assoit dans le sable.

Mais si ce que tu dis est exact, alors je serais naufragé !



**142** *L'unijambiste, un perroquet sur l'épaule, semble venir d'une autre histoire.*

justement vous seriez... heu... justement vous l'êtes, capitaine Silver. Vous avez dû naviguer à travers un Déflecteur de Temps ou une machine de ce genre.

Saperlipopette ! rugit Long John Silver. Enfin, voilà une belle histoire à raconter devant un grog ! Il vous considère d'un œil rusé.

Dis-moi. Ça te dirait d'aider un vieux loup de mer à retrouver sa route pour rentrer chez lui ?

Je ne suis pas sûr de pouvoir, lui répondez-vous A vrai dire, la seule personne que je connaisse, capable de vous aider, à mon avis, c'est un magicien du nom de Merlin. Mais moi-même qui suis aussi égaré que vous, je n'ai pas encore réussi à le trouver.

Ce coquin de Merlin... Est-ce qu'il se laisserait tenter par... (il fait rouler son œil unique de façon alarmante)... un peu d'or ?

J'en suis sûr, n'hésitez-vous pas à répondre, sachant à quel point Merlin est en général rapace (et fauché).

Alors il faut que tu déniches cette canaille et que tu lui fasses briller 100 Pièces d'Or pour me sortir d'ici. Tu feras bien ça pour un vieux loup de mer?

Oh oui, très volontiers. Mais je suis à peu près certain qu'il voudra voir les Pièces.

Ha ha ! Ho ho ! fait le Capitaine Silver, c'est vrai, ça.

Sur quoi, avec une agileté remarquable pour un unijambiste, il saute dans le trou et ouvre le coffre. Qui est plein à ras bord de milliers d'étincelants doublons en or.

*ce qui vous amène à prendre une décision. Un bref combat avec Silver pourrait vous offrir tout cet or. Si voulez prendre le risque de vous battre, rendez-vous au [133](#).*

*Si, par ailleurs, vous préférez porter son tribut à Merlin (à supposer que vous puissiez trouver ce vieux **fou**), rendez-vous au [163](#).*

## 143

Au diable toutes ces âneries ! vous exclamez- Vous en vous ruant de nouveau à l'attaque. D'un geste nonchalant, la silhouette encapuchonnée vous pique avec son couteau à lame de cristal ; et bien que le couteau se pulvérise instantanément contre votre poitrine, vous subissez un choc violent **et** silencieux qui vous expédie sur-le-champ au [14](#).

## 144

» Je me rends bien compte, évidemment, continue Vulcain que vous regardez en tremblant, les yeux ronds de stupeur (mais en demeurant néanmoins courageusement sur vos positions), que dans un combat régulier je serais par trop favorisé par rapport à toi. Je propose donc, pour rendre la joute plus

intéressante, que tu portes l'armure. Elle te protégera complètement des deux premiers coups, même infligés par une masse (+ 50). En outre, j'ai oublié de préciser que, tout en étant d'une force peu commune, je ne suis pas particulièrement entraîné au combat, aussi me faut-il faire 9, au minimum, pour porter un coup. Et pour finir, comme je supporte assez mal la douleur, je me rendrai si tu réussis à m'ôter au moins 18 de mes 100 000 **POINTS DE VIE**. (Il sourit avec bienveillance.) Alors, si tu lançais les dés pour voir qui va porter le premier coup ?

*En effet, pourquoi pas ? Si Vulcain vous tue au cours de ce combat, rendez-vous au [14](#). Si vous le forcez à se rendre, exécutez une petite danse en signe de victoire et partez avec votre nouvelle cuirasse jusqu'au [32](#) où vous pourrez choisir une autre direction.*

### 145

Il vous a mordu. Et cette fois ce Serpent était venimeux. A partir de maintenant, vous allez perdre **10 POINTS DE VIE** chaque fois que vous vous rendrez à un nouveau paragraphe. A moins de trouver une Potion Curative (qui vous rendra vos **POINTS DE** vie mais n'éliminera pas le poison — c'est-à-dire que vous retrouverez tous vos **POINTS DE VIE** perdus jusqu'alors, mais que vous continuerez à en perdre 10 a chaque nouveau paragraphe que vous découvrirez) ou un remède contre les morsures de serpent (qui ne vous rendra pas vos **POINTS DE VIE**, mais vous empêchera d'en perdre davantage).

*Rendez-vous, maintenant, à la section du [Plan 1](#) de votre choix.*

### 146

Eh bien, voilà un endroit où accrocher votre chapeau si vous en portez un (ce qui n'est sans doute pas le cas). Vous vous trouvez dans un vestiaire.

*Quel ennui ! Reprenez votre [Plan](#) pour voir où vous pouvez aller maintenant.*

### 147

Votre canot s'échoue doucement sur la plage et vous débarquez sur la petite île, vous attardant un instant pour saluer joyeusement de la main l'équipage de l'*Argo*, qui a jeté l'ancre au large. Mais vous êtes vite ramené à la réalité, en entendant des appels au secours, non loin de l'endroit où vous êtes. Rapidement (mais avec prudence, car vous vous êtes fait rouler trop souvent au cours de ces aventures), vous vous dirigez vers le lieu d'où semblent provenir ces cris. Après vous êtes frayé un chemin à travers les buissons, vous débouchez dans une clairière et vous vous arrêtez net, stupéfait. L'être le plus monstrueux que vous ayez jamais vu, un guerrier gigantesque au crâne chauve, et à la mine féroce, est attaché à un poteau planté au milieu de la clairière, tentant en vain de rompre ses liens par la seule force de ses muscles noueux.

Mais que vous est-il donc arrivé? demandez vous, assez content néanmoins de le voir immobilisé

J'ai été maîtrisé et capturé par une jeune et belle princesse qui, séduite par ma force, voulait m'épouser, grommelle le guerrier. Comme j'ai refusé, elle m'a ligoté à ce poteau et abandonné là pour que je périsse de faim et de soif, si les bêtes sauvages ne me dévorent pas avant. Il faut me délivrer.

*Croyez-vous à cette histoire ? Si oui, vous pouvez libérer cette brute gigantesque (rendez-vous au [165](#)). Sinon, mieux vaut vous rendre au [182](#).*



147 Un monstrueux guerrier est attaché à un poteau.

Docilement (bêtement?), vous vous étendez sur la pierre de l'autel. Nosféraux se penche sur vous, serrant dans sa main le redoutable couteau à lame de cristal. Prends ça ! dit-il en vous tendant l'arme. C'est, bien entendu, une dague magique. Elle ne manque jamais son but et tue n'importe qui en un coup. Malheureusement, au moment où elle frappe, elle se désintègre. Tu ne pourras donc t'en servir qu'une fois, mais c'est mieux que rien, n'est-ce pas ? Garde-la précieusement et utilise-la à bon escient. Ah, une dernière chose. Tu auras également besoin de ceci... et il vous tend une minuscule Clef d'or.

- Conserve aussi cette clef avec soin.

Mais à quoi sert-elle? demandez-vous avec curiosité.

Peu importe pour le moment, répond Nosféraux. le temps presse. Surtout ne la perds pas. (Ce qui serait en fait fort difficile puisqu'elle restera en votre possession même si vous devez vous rendre au 14.) Maintenant ferme les yeux et écoute-moi bien. Je Vais composer un autre de mes poèmes d'une brillante modestie. Il sera incomplet. Ton rôle consistera à trouver le dernier vers. Après avoir pris une profonde inspiration, et s'être Incliné devant les Demondim, il déclame :

*Un jeune aventurier, Pip, dit Trompe-la-Mort,*

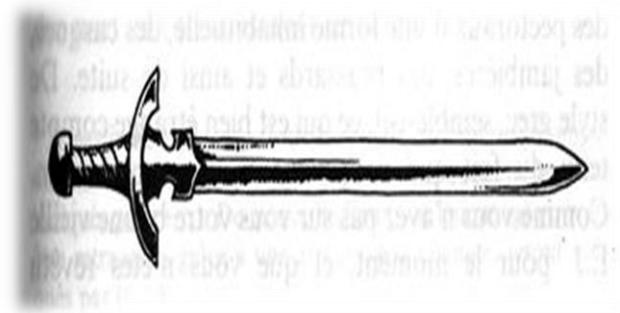
*Reçut l'ordre formel de regagner son bord.*

*Mais pouvait-il rêver*

*qu'aidé par Nosféraux Il allait...*

Il s'interrompt, attendant que vous acheviez le « poème ».

*Lorsque ce sera chose faite, mais pas avant, rendez- vous au [103](#).*



Quelle somptueuse salle à manger ! On en reste ébloui. La table est dressée comme pour un banquet, mais il n'y a encore aucune trace des invités.

*Si vous êtes en appétit, vous pouvez goûter certains des mets délicieux. Rendez-vous alors au [174](#). Sinon, reprenez votre [plan](#), et réfléchissez bien avant de vous décider.*



## 150

Eh bien vrai ! Voilà une fameuse découverte. La pièce est bourrée d'armes. Excellentes, en plus Epées, javelots, dagues, poignards et flèches (pas d'arcs, malheureusement, ce qui est un peu décevant). Il y a également plusieurs pièces d'armure : des pectoraux d'une forme inhabituelle, des casques, des jambières, des brassards et ainsi de suite. De style grec, semble-t-il, ce qui est bien étrange compte tenu du fait que vous vous trouvez en Avalon, Comme vous n'avez pas sur vous votre bonne vieille E.J. pour le moment, et que vous n'êtes revêtu d'aucune armure, vous pouvez être tenté de vous équiper ici. Si tel est le cas, les renseignements qui vont suivre pourraient se révéler utiles :

### **EPEES**

les épées ici ne sont pas magiques, mais de facture soignée, flambant neuves, avec un fil tranchant Comme celui d'un rasoir. N'importe laquelle de ces armes vous permettra d'infliger à un adversaire 3 Points de Dommage supplémentaires (+3)\* à tous les coups que vous pourrez lui porter au cours d'un combat. (Cependant, et contrairement à ce qui le produit lorsque vous avez E.J. en main, il vous faudra toujours obtenir un minimum de 6 pour porter un coup.)

### **JAVELOTS**

les javelots sont d'un maniement délicat. Surtout lorsqu'on n'est pas habitué à les manipuler. Ils peuvent être utilisés dans un combat au corps à corps, ou comme arme de jet.

a) Armes de jet

Comme vous n'avez jamais eu de javelot entre vos mains, il vous faudra donc faire 8, au minimum, pour atteindre votre cible. En revanche, si vous réussissez, il infligera 10 Points de Dommage supplémentaires (+10). Un inconvénient, cependant : lorsque vous aurez lancé votre javelot, que votre cible soit atteinte ou non, il vous sera impossible de prendre part aux trois assauts suivants.

**\* A partir de cette page, tous les Points de Dommage supplémentaires pouvant être infligés par une arme quelconque seront indiqués par (+...). De même, les Points de Dommage pouvant être retranchés grâce à une armure, par exemple, seront indiqués par (-...).**

## b) Combat au corps à corps

Pour porter un coup à votre adversaire, il vous faudra faire 6, au minimum. Vous infligerez alors 5 points de Dommage supplémentaires ( + 5). **Mais**, comme le maniement du javelot n'est pas très évident, il ne vous sera possible que d'essayer de porter un coup une fois sur deux au cours d'un combat Bien entendu, si votre adversaire est lui-même armé d'un javelot, vous vous retrouvez à égalité.

## **DAGUES**

Ces dagues n'infligent qu'un dommage (+1), mais elles présentent certains autres avantages. Tout d'abord, elles sont légères, et d'un équilibre remarquable. Ce qui vous permettra de porter deux coups consécutifs lorsque vous les utiliserez contre un adversaire armé d'une épée (et trois coups si ce même adversaire se bat avec une lance).

## **ARMURES**

Vous pouvez choisir trois pièces d'armure, parmi celles qui se trouvent dans cette pièce. (Si vous en portiez plus par cette chaleur, vous seriez vite épuisé avant même d'avoir pu parcourir cent mètres.) Chacune de ces pièces a une Valeur de Dommage (-2). Ce qui signifie que, si vous vous équipez entièrement, vous pourrez déduire 6 Points de Dommage à chaque coup qu'un adversaire pourrait vous porter, Mais, avant que vous ne commenciez à vous équiper, sachez que ces armures ne sont pas bien fameuses. Dans chaque combat, après le premier coup, il vous faudra lancer deux dés pour savoir si celle que vous avez choisie a résisté, ou si elle s'est disloquée ! Dans ce dernier cas, vous subirez 20 Points de Dommage supplémentaires, ce qui mettra, sans aucun doute, votre vie en péril. Si vous faites 12 et que vous ne portiez qu'une pièce d'armure, elle se brise. Et vous perdez immédiatement 20 POINTS DE VIE.

si vous portez deux pièces d'armure, et si vous faites 11 ou 12, vous perdez 20 **POINTS DE VIE**. Vous perdrez le même nombre de **POINTS DE VIE** si, portant trois pièces d'armure, vous faites 9, 10, 11 ou 12. Comme vous le voyez, le port de l'armure n'est pas **Un** risques. Mais c'est à vous de décider de votre équipement.

*dès que vous aurez fait votre choix, vous pourrez vous rendre à n'importe quelle section figurant sur le [plan 1](#).*

## 151

La grotte étant très vaste, vous commencez à la fouiller avec méthode, la divisant en secteurs distincts auxquels vous attribuez des mini-longitudes et latitudes imaginaires, notant par des lettres des lignes orientées nord-sud et par des chiffres celles orientées est-ouest ; vous établissez les rapports de ces coordonnées et mémorisez les secteurs déjà examinés par un ingénieux système de codage par couleur.

Alors que vous pataugez dans ces calculs sophistiqués, vous êtes attaqué par un Superlézard enragé qui se dissimulait dans l'ombre.

*le Superlézard, bénéficiant de l'effet de surprise, frappe le premier. Il lui faut faire 9 pour vous porter **un** coup, mais, s'il réussit, il multiplie par six le nombre de Points de Dommage qu'il vous inflige. Le Superlézard, heureusement, ne possède que 18 **POINTS DE VIE**.*

*Si vous êtes vainqueur, vous pouvez continuer vos recherches. Rendez-vous alors au [28](#). Mais vous pouvez également vous diriger vers l'est (rendez-vous au [34](#)), vers le nord (rendez-vous au [36](#)), ou vers le nord est (rendez-vous au [55](#)). Si l'issue de ce combat vous est fatale, rendez-vous au [14](#).*

## 152

Ce sont des toilettes, mais par chance elles sont vides, vous n'avez donc embarrassé personne en y faisant irruption ainsi.

*N'empêche, vous feriez bien de consulter votre [Plan](#) et de filer ailleurs en vitesse avant que quelque fâcheux énergumène ne vienne les utiliser.*

## 153

Vous insérez les clefs l'une après l'autre. Au moment où la dixième pénètre dans la dernière serrure, le grincement d'une lourde machinerie se fait entendre et l'énorme porte pivote lentement. Au-delà s'amorce un couloir aux murs de pierre, aussi gigantesque que la porte elle-même. Sombres et menaçantes au moment où la porte s'ouvrait, les parois du couloir commencent à irradier une douce lumière, chaude et rassurante. Encouragé, vous avancez, en vous

demandant ce que vous pourriez faire si l'énorme porte claquait brusquement derrière vous, mais il ne se passe rien. Circonspect, vous faites encore un pas.

L'énorme porte claque soudain derrière vous. Pris de panique, vous demeurez un instant pétrifié, mais une douce note musicale retentit et une flèche verte lumineuse apparaît dans le sol presque sous vos pieds. Puis une autre, légèrement en avant, et encore une autre et une autre, indiquant manifestement un chemin. Ne pouvant porter vos pas ailleurs, vous suivez la piste qui vous est ainsi signalée.

les flèches continuent à apparaître au fur et à mesure de votre progression et vous parcourez ainsi environ deux cents mètres dans cet énorme couloir jusqu'au moment où, brusquement, il débouche sur un nouveau couloir. Les flèches continuent vers la droite.

*Qu'allez-vous faire ? Si vous décidez de continuer à suivre les flèches, rendez-vous au [196](#). Si vous préférez vous engager dans le passage de gauche, rendez-vous au [119](#).*

## 154

Vos meilleurs amis eux-mêmes n'oseraient vous dire l'odeur que vous dégagez en ce moment. Fouiller un tas de fumier de monstre, ça n'est pas une partie de plaisir. Vous empestez comme un putois et votre peau a pris la même couleur verte lumineuse que ce que vous êtes entrain de remuer. Vous n'êtes vraiment pas joli à voir. Et le pire, c'est que tout ce que vous avez découvert sous le tas de fumier, c'est encore du fumier. Alors n'insistez pas et retournez au [162](#) où, espérons-le, vous prendrez une décision plus sensée.

## 155

Rapidement, vous défaites les nœuds, partant du principe que, si vous devez vous battre, la présence d'un allié ne sera pas inutile — même celle d'un géant hideux et bardé de muscles comme ce guerrier. Mais à peine est-il libéré qu'il s'enfuit aussi vite que les énormes jambes peuvent le porter, vous laissant seul pour affronter la jeune et belle princesse.



Maintenant, je suis vraiment furieuse contre vous ! dit-elle d'une voix sifflante. Et, levant une main fine, elle pointe un doigt **SUR** vous. Vous plongez précipitamment de côté pour échapper à la brillante lumière rouge qui jaillit de son doigt dans votre direction.

*Cette ravissante créature est à coup sûr une sorcière Mais il faut savoir si vous avez réagi assez vite pour éviter ses maléfices. Lancez deux dés l'un après l'autre. Si le chiffre indiqué par le second est supérieur à celui du premier, rendez-vous au [200](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [171](#).*

## 156

Vous avez retrouvé votre Total de Départ de **POINTS de VIE** ! Quelle merveilleuse trouvaille ! Un seul problème : quelle que soit la quantité de mousse que vous puissiez manger, elle n'agit qu'une seule fois, mais n'empêche, c'était un atout non négligeable, et en plus inattendu.

*les issues de la grotte mènent au [101](#) et au [83](#).*

## 157

- Tiens ! s'exclame l'un des petits oiseaux une fois que vous avez donné la réponse. Je te l'avais bien **dit!**

- Fariboles ! réplique l'autre. Il est bien évident **que** ce jeune homme est incapable de faire la différence entre un Cyclope et un pudding au tapioca, toi aussi, d'ailleurs.

- Qui c'est que tu traites de pudding au tapioca ? demande le premier petit oiseau d'un ton agressif. » Personne, répond l'autre. Je ne voudrais certainement pas

insulter l'intelligence d'un pudding au tapioca en le comparant à un être aussi niais que toi. Là-dessus, et comme c'était prévisible, la dispute se transforme en une féroce bagarre, et les deux petits oiseaux, en équilibre sur une patte, se mettent à se boxer furieusement.

Un instant ! criez-vous. Arrêtez tout de suite ! Ou du moins arrêtez jusqu'à ce que vous m'avez dit comment je peux me procurer cet objet drôlement précieux dont vous m'avez parlé.

A votre grande surprise, ils cessent de se battre, échangent un regard, puis vous dévisagent.

Il nous donne une mauvaise réponse et s'imagine ensuite qu'on va le récompenser !

Ouais, acquiesce l'autre. On va lui faire sa fête, à celui-là !

Attendez une minute ! protestez-vous. Vous n'êtes que de tout *petits* oiseaux ! Je ne vais certainement pas me battre contre vous !

Alors tu vas peut-être te battre contre notre frangine, réplique l'oiseau à l'accent faubourien.

Et, glissant une patte griffue dans son bec, il lance un coup de sifflet perçant.

Écoutez, vraiment... commencez-vous.

Mais, avant que vous puissiez poursuivre, vous entendez le vacarme d'un puissant battement d'ailes. Affolé, vous levez la tête et vous voyez, fondant sur vous, une énorme créature avec un corps d'oiseau et le visage d'une femme en colère.

Ce petit gremlin a les dents longues, tu ne trouves pas ? remarque celui qui a un accent distingué.



157 *Vous percevez un grand bruit d'ailes  
une Harpie !*

*C'est une Harpie, l'un des pires monstres qui menaçaient les aventuriers, dans la Grèce antique. Elle possède 30 POINTS DE VIE, frappe avec un 5, inflige des dommages ( + 3) avec ses serres redoutables et, comme elle vole, elle est très difficile à atteindre ! Il vous faudra donc soustraire 2 points de tous les chiffres indiqués par les dés.*

*Si la Harpie vous déchire, rendez-vous au [14](#). Si vous la tuez, vous pouvez poursuivre votre chemin. Mais ce combat vous aura tant effrayé que vous en perdrez tout sens de l'orientation. Et vous vous retrouverez au [111](#).*

## 158

Toutes réflexions faites, déclare le frêle vieillard, vous avez l'air plutôt gentil ; alors vous pouvez rester. Mais une minute seulement.

Ce sont des parchemins magiques ? demandez vous avec curiosité, en montrant les divers rouleaux rangés sur les étagères.

Seigneur, non ! Ce sont simplement les inventaires du Palais. Les listes des provisions, des réserves, des rapports financiers et autres renseignements de ce genre. Vous vous intéressez à la magie ?

Beaucoup, lui répondez-vous.

Bien que, il faut l'avouer, vous n'avez guère eu l'occasion de la mettre en pratique au cours de cette aventure.

Dans ce cas, déclare le vieil homme en tirant une petite bourse en cuir de dessous sa tunique, ceci pourrait vous rendre service.

Vous ouvrez la bourse. Elle renferme trois objets blancs, qui ressemblent vaguement à des osselets.

Qu'est-ce que c'est ? demandez-vous, intrigué.

Des dents de Dragon. Très rares, mais très utiles. Tout au moins, pour quelqu'un qui n'est pas trop vieux — comme c'est hélas mon cas — pour se battre. Si un danger vous menace, si vous devez vous mesurer à un adversaire, n'hésitez pas à passer le premier assaut, et profitez-en pour planter dans le sol au moins l'une de ces dents. Vous pouvez les planter n'importe où ; même dans la pierre la plus dure. Le temps que votre adversaire essaye de vous porter un deuxième coup, la germination aura commencé. Alors, il vous suffira de lancer deux dés et d'obtenir un 6 pour qu'un Guerrier sorte du sol. Un Guerrier pour chacune des dents que vous aurez semées. Un Guerrier de ce genre possède 30 POINTS DE VIE, est armé d'une épée ( + 3), et protégé par une armure ( - 3). Il se battra pour vous jusqu'à la mort.

Mais ces Guerriers resteront-ils avec moi après le combat ? demandez-vous, plein d'espoir.

Non, vous répond le vieil homme. Après avoir combattu, les Guerriers-Dents de Dragon se

transforment en boutons-d'or. Mais vous disposez maintenant de trois dents. Ce qui signifie que vous pouvez faire appel à un Guerrier pour trois combats différents, ou à trois Guerriers au cours d'un même combat. Si, bien entendu, les dés vous sont favorables.

*C'est avec le plus grand enthousiasme que vous remerciez le vieil homme pour ce précieux cadeau. Puis, reprenant votre [Plan](#), vous réfléchissez sur une nouvelle direction à prendre.*

### 159

Ah ! la liberté ! Rien de tel qu'une bonne évasion pour Provoquer une montée d'adrénaline. Vous bondissez allègrement jusqu'au [39](#) où vous pouvez choisir n'importe laquelle des directions qui y sont proposées.

### 160

Cette chaumière est bien plus vaste qu'elle ne le paraissait, vue de l'extérieur. Alors que vous y pénétrez, vous entendez vos pas résonner sur le sol en marbre de l'entrée, très haute de plafond... Du marbre ! Ce n'est certes pas ce que vous vous attendiez à trouver dans ce genre de demeure... Il y a une porte sur votre gauche et une autre un peu plus en avant sur votre droite. Mais, comme vous hésitez sur la décision à prendre, votre attention est attirée par un élégant cadre accroché au mur, près de la porte d'entrée. Vous vous en approchez, et vous remarquez qu'il renferme un plan très précis, qui ne peut être que celui de la chaumière où vous vous trouvez.

*Vous trouverez ce plan en page [249](#). Il vous sera très utile pour explorer la demeure, mais notez bien que vous ne pourrez vous rendre directement dans une section particulière qui vous tenterait. Vous devez partir du hall d'entrée, et visiter les différentes pièces dans l'ordre.*

*Lorsque vous en aurez terminé avec cette chaumière, vous pourrez retourner au [39](#) où vous ferez un nouveau choix.*

### 161

Il vous a mordu ! Ce petit monstre multicolore cramponné à votre doigt de ses six pattes vous a cruellement mordu de ses dents multicolores. Vous secouez la main, et vous faites tomber l'insecte qui se carapate en ricanant. Et vous vous sucez le doigt qui, remarquez-vous, devient d'une curieuse couleur : un mélange de rouge, de blanc et de bleu. La morsure en elle-même n'est pas particulièrement grave puisque vous n'avez perdu que **1 POINT DE vie** (cependant, si vous n'y surviviez pas, vous devriez vous rendre au 14), mais, pas de doute, vous éprouvez une sensation très étrange et maintenant votre peau tout entière devient multicolore ! Vous prenez la Clef (qui vous a valu de vous

retrouver dans cette fâcheuse situation) et la rangez avec soin, mais, tout en retournant à votre vaisseau, vous ne pouvez vous empêcher de frissonner en regardant la couleur de votre peau...

*Comme vous avez raison ! Outre qu'elle a rendu votre peau multicolore (ce qui va amener les Argonautes à chuchoter derrière votre dos car il sont trop bien élevés pour faire des remarques en votre présence), la morsure du scarabée a provoqué en vous un subtil changement. La prochaine fois que vous livrerez un combat, vous vous apercevrez rapidement que vous avez acquis certaines caractéristiques du scarabée lui même. Pour commencer, vous découvrirez que vous ne possédez plus que **25 POINTS DE VIE**, et qu'il vous faut faire un 7 pour porter un coup. En revanche, le nouveau coloris de votre peau plongera vos adversaires dans la plus grande confusion et vous rendra tellement difficile à toucher qu'ils ne pourront essayer de vous frapper que tous les deux assauts. Cet avantage durera jusqu'à la fin de votre aventure ou jusqu'à votre prochaine visite au **14**.*

*Mieux vaut maintenant rallier votre bateau et consulter la [Carte](#) pour choisir un nouveau cap.*



## 162

La puanteur qui règne ici est insoutenable et il est facile d'en trouver l'origine : au beau milieu de la grotte se trouve le plus gros tas de fumier de monstre, d'un vert lumineux, que vous ayez jamais vu. Par bonheur, la créature qui l'a accumulé là ne semble pas se trouver dans les parages pour le moment.

*La grotte offre deux issues, et vous pouvez emprunter l'une et l'autre. Vous pouvez donc vous diriger vers le nord (rendez-vous au [183](#)), ou vers le nord-est (rendez-vous au [177](#)). Mais vous pouvez également fouiller — en retenant votre respiration — le tas de fumier pour voir s'il ne cache rien d'intéressant (rendez-vous au [154](#)), ou regagner la grotte aux nains (rendez-vous au [199](#)).*

## 163

Le Capitaine Silver compte avec soin 100 Pièces d'Or, et vous les tend.

Voici, mon ami ! dit-il avec enjouement Achète ce vaurien de Merlin avec ça, et dis-lui de renvoyer le vieux John dans son Temps pour retrouver Jim et ses compagnons. Et pour ta peine, jeune homme, accepte ce petit cadeau du Capitaine... Là-dessus, il tire de la poche de sa tunique en lambeaux une bouteille de grog et une minuscule Clef en or.

J'ai volé ça à Piou l'Aveugle, murmure-t-il. Ce vieil imbécile ne s'en est même pas aperçu.

Merci, monsieur, dites-vous poliment, faisant à part vous le vœu de ne pas toucher au grog, car vous soupçonnez cette mixture d'être responsable de la cécité de Piou.

Fais vite maintenant, déclare Silver, et ouvre l'oeil car tant que tu n'auras pas trouvé ce chenapan de Merlin, je resterai coincé ici sans personne à qui parler, à part mon perroquet.

*une seule solution : regagner [l'Argo](#) aussi vite que possible, consulter votre Carte, et prendre un nouveau cap.*

## 164

Il semble que vous ayez réussi ! La boîte s'est Ouverte. Mais êtes-vous bien certain d'avoir réussi ? L'oeuf est en train d'éclore, et de s'ouvrir, lui aussi. Et il en sort (vous n'allez pas en croire vos yeux) un minuscule Tyrannosaure !

Cependant vous avez peut-être bel et bien réussi, car le petit monstre se montre conciliant. En fait, il vous lèche même la main avant de partir en bondissant à la recherche d'une bonne grotte où il pourra grandir en paix pour pouvoir massacrer d'innocents aventuriers.

*Vous trouverez une petite Clef en or dans les débris de la coquille, et vous pourrez quitter cette grotte pour vous rendre au [115](#). Ensuite, vous referez tout le chemin que vous venez de parcourir en sens inverse et, si vous êtes toujours vivant après ce périple, vous regagnerez votre navire, et vous choisirez un autre cap sur votre [Carte](#).*

## 165

Vous vous dirigez (un peu à contrecœur) vers le poteau et commencez à dénouer les liens du guerrier.

- Arrêtez !

Vous obtempérez et, pivotant sur vos talons, vous apercevez une belle jeune femme qui vient d'entrer dans la clairière.

C'est à mon futur mari que vous avez affaire! Si vous insistez pour le délivrer, vous vous en repentirez tous les deux !

Le guerrier pâlit et, près de défaillir, s'affaisse dans ses liens.

Sauvez-moi ! gémit-il. Je suis bien trop jeune pour me marier !

Je vous aurai prévenu ! dit la belle jeune femme d'un ton menaçant.

*Vous pouvez encore choisir. Si vous décidez d'abandonner cette brute hideuse à un sort pire que la mort, vous pouvez vous défilier discrètement et regagner votre [vaisseau](#).*

*Mais, si vous insistez pour le libérer, il y a bien des chances pour que vous vous retrouviez avec un combat sur les bras. Rendez-vous, dans ce cas, au [155](#).*

## 166

Vous n'êtes pas plus tôt monté à bord de l'embarcation qu'elle s'écarte du rivage à une vitesse alarmante... et avec une telle soudaineté que vous voilà maintenant les quatre fers en l'air sur le gaillard d'arrière. Le temps de reprendre votre équilibre, vous foncez droit sur un banc de brouillard, sans avoir la moindre idée de la façon dont vous pourriez arrêter votre embarcation. (Et d'ailleurs, vous n'avez pas non plus la moindre idée de ce qui peut faire avancer ce bateau !)

Fébrilement, vous fouillez tout autour de vous à la recherche de forces mystérieuses, et vous pensez un moment pouvoir les attribuer à une sorte de parchemin magique glissé sous le banc. Mais, si divers plans y sont dessinés, il ne porte aucune trace du moindre sortilège. Le front plissé par l'attention, Vous vous efforcez de déchiffrer les plans, et dépliez le parchemin. Mais il s'allonge de plus en plus, et devient si grand qu'il se met à claquer dans le vent lu point que vous n'avez d'autre solution que de le fouler.

A peine en avez-vous fini de vous débattre avec le parchemin que vous pénétrez dans le banc de brouillard. Désorienté — après un moment d'angoisse —, Vous

vous retrouvez sur un rocher bien trop petit pour être qualifié d'île, et qui ne saurait figurer sur votre Carte. Le bateau noir a disparu. En fait, le seul objet visible pour l'instant, c'est le parchemin replié que vous tenez toujours à la main.

Si vous ne vous montrez pas d'une extrême prudence, vous pourriez bien vous retrouver au 14. Mais il est vrai qu'un jeune loup de mer endurci de votre trempe n'est jamais à court de ressources. Vous réfléchissez posément à votre situation jusqu'à ce que la curiosité vous pousse à examiner de nouveau les plans dessinés sur le parchemin. Vous découvrez alors avec joie qu'il s'agit d'instructions pour fabriquer un bateau. Des instructions compliquées, certes. Mais dans votre situation actuelle, si elles peuvent vous permettre de vous procurer une embarcation, elles sont les bienvenues !

Etudiez donc soigneusement les plans qui figurent en page 235. Et si vous êtes capable de vous fabriquer un bateau en papier suivant les instructions données, vous pouvez rejoindre *l'Argo* et choisir une autre destination sur votre [Carte](#). En outre, vous pourrez, si vous le désirez, emporter le bateau pliant avec vous chaque fois que vous vous rendrez sur une autre île, et vous en servir pour rallier directement l'île la plus proche quand vous aurez fini, sans avoir recours à la Navigation à la Berlué.

Si vous ne réussissez pas à vous fabriquer un bateau en papier, vous allez vous ennuyer sur ce rocher. Jusqu'à ce que le froid, l'épuisement et la faim emportent votre corps émacié vers les sombres profondeurs du [14](#).

## 167

Le tunnel descend sur environ une centaine de mètres pour déboucher dans une petite grotte au milieu de laquelle somnole un gros serpent. A votre arrivée, il ouvre un œil peu éveillé et murmure :

— Un pas de plus et je te mords !

*Allez-vous faire un pas de plus ( rendez-vous au [193](#) ) ou préférez-vous rebrousser chemin, et prendre l'autre tunnel ( rendez-vous au [189](#) ) ?*

## 168

Le coffre ne contient qu'une Clef minuscule ; et, bien qu'elle soit en or, elle est vraiment trop petite pour avoir la moindre valeur. Mais, comme vous avez un peu le caractère d'une pie, vous la rangez avec soin parmi vos autres trouvailles.



169. Un Thern de Pierre sort de l'ombre...

*Vous avez maintenant le choix entre deux solutions examiner le trilithon (rendez-vous au [91](#)), ou retourner à votre vaisseau et choisir une nouvelle destination sur la [Carte](#).*

## 169

Vous parvenez à une autre grotte visiblement creusée dans de la roche volcanique. Du moins a-t-elle été agrandie artificiellement. Le sol est jonché de débris, et des étais en bois à demi pourris soutiennent le plafond à une demi douzaine d'endroits. Entre nous, traverser cette grotte ne doit pas être de tout repos ! Pas du tout même ; en fait ce **lieu** malsain ne vous réserve que des ennuis. Comme vous avancez d'un pas, un Thern de Pierre, trapu bardé de muscles, émerge de l'ombre, agressif, et SE dirige sur vous.

Cette créature, qui a à peu près la taille d'un tatou (et lui ressemble vaguement), ne possède que 15 **POINTS DE VIE**, mais d'épaisses écailles recouvrent tout son corps et lui font une armure naturelle (— 6). Le Thern de Pierre est lent au combat Vous lui porterez donc deux coups pour chacun tir ceux qu'il vous portera lui-même. En revanche, il en a d'une force peu commune et inflige 5 Points **de** Dommage supplémentaires. Le Thern frappe avec un 5.

Et, comme si tout cela ne suffisait pas, un combat dans cette grotte risque fort de provoquer un éboulement. Pour chaque coup porté, vous devez lancer deux dés. Un chiffre supérieur à 3 indique que le combat peut se dérouler sans danger (si tant est qu'un combat puisse être sans danger). Mais si vous faites 2 ou 3, cela signifiera que vous avez par inadvertance fait tomber un des étais du toit. L'éboulement qui en résultera vous expédiera, vous et le Thern, au [14](#).

*Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous pouvez poursuivre votre chemin en vous engageant dans un tunnel qui s'ouvre au nord (rendez-vous au [191](#)).*

## 170

Vous vous dirigez vers l'est durant près de vingt minutes, et vous finissez par arriver à proximité d'une énorme statue, très semblable à bien des égards à celles que l'on trouve sur l'île de Pâques. En vous approchant de plus près, vous constatez que la bouche de cette gigantesque tête a été habilement articulée de façon à pouvoir, en certaines circonstances, s'ouvrir et se fermer, en donnant l'illusion de la **Vie**. (Enfin, presque.)

Intrigué, vous faites le tour de cette statue, et vous remarquez, dans son dos, et situés à sa base, trois leviers. Au-dessus des leviers a été gravée cette Inscription :

ATTENTION UN LEVIER SEUL ÉVITE LE  
DANGER

**SONGEZ, INTRÉPIDE AVENTURIER, AU PARAGRAPHE OÙ VOUS VOUS TROUVEZ. MULTIPLIEZ PAR CINQ, PAR DIX. DOUBLEZ! ÔTEZ LES DEUX DERNIERS... IL N'EN RESTERA PLUS QUE QUATRE- VINGT-CINQ MULTIPLIÉ PAR CE QUI VOUS RÉCOMPENSERA DE VOTRE SAGACITÉ, ET VOUS PROCURERA LA RÉCOMPENSE MÉRITÉE.**

Un examen plus attentif vous permet de voir que chaque levier a été numéroté de 1 à 3.

*Mais êtes-vous prêt à prendre le risque d'en tirer un, alléché par cette promesse d'une « récompense méritée » ? Si vous tirez le levier 1, rendez-vous au [202](#). Si Vous tirez le levier 2, rendez-vous au [178](#). Si vous tirez le levier 3, rendez-vous au [186](#). Vous pouvez, bien entendu, ne toucher à aucun des trois, auquel cas vous retournez au [127](#) pour faire un nouveau choix. Mais vous pouvez également regagner votre navire, reprendre votre [Carte](#), et vous diriger vers une nouvelle île.*

## 171

Pas assez rapide ! L'onde de lumière pourpre vous frappe de plein fouet. Groïnnn ! criez-vous, pris de panique. *Groïnnn* ? La maudite truie vous a changé en **porc** ! Cette sorcière-là, Hécate, est la plus dangereuse de toutes. Si on en croit sa réputation, elle transformait les aventuriers de la Grèce antique en pourceaux. Le pourceau que vous êtes devenu ne possède que 15 **POINTS DE VIE**, frappe avec un 6 et n'inflige **que** les dommages indiqués par les dés — les porcs, de façon générale, n'étant pas très doués pour se **battre** . Vos atouts sont minces, mais ce sont les seuls **dont** vous disposez maintenant qu'Hécate fonce sur vous, bien décidée à vous découper en lanières. Hécate, en combat régulier, possède 25 **POINTS DE VIE**, frappe avec un 4 et inflige un dommage ( + 2) grâce à **ses** longs ongles pointus.

*Si vous perdez la vie au cours de ce combat, rendez vous au [14](#).*

*Si vous réussissez à tuer Hécate, vos ennuis ne sont pas terminés pour autant, puisque vous restez transformé en pourceau. Regagnez l'Argo et expliquez votre situation aux Argonautes, qui se montreront pleins de compréhension mais ne vous seront pas d'un grand secours. Vous pouvez utiliser votre [Carte](#) pour choisir votre prochaine destination, néanmoins vous resterez un pourceau, avec les **POINTS DE VIE** d'un pourceau et ses capacités de combat jusqu'à la **fin** de cette aventure, ou jusqu'à votre prochaine visite au 14.*

## 172

Vous vous éloignez de la grotte et reprenez la direction du rivage rocheux où vous avez laissé votre bateau. L'ennui, c'est que tous ces hérissements rocaillieux

aux formes tourmentées se ressemblent *Mieux vaut lancer deux dés. Si vous faites entre 8 et 12, vous retrouvez votre chemin, et vous pouvez rallier votre vaisseau où vous consulterez la [Carte](#) à la recherche d'une autre destination.*

*si vous faites moins de 8, vous décrivez un cercle complet et vous vous retrouvez devant l'entrée de la grotte (rendez-vous au [117](#)).*

### 173

Vous n'avez pas perdu votre temps en explorant ces ruines. Sous les débris d'un mur écroulé vous trouvez un petit coffre, et dans le coffre... un deuxième coffre! et dans celui-ci un autre, puis encore un autre, et ainsi de suite, comme les poupées russes, jusqu'au moment où vous arrivez au dernier, minuscule, pas plus grand qu'une tabatière. Vous l'ouvrez et faites alors un bond en arrière, car un objet orange vif en jaillit et se met à grandir, à grandir jusqu'à ce qu'il domine de sa masse renflée aux raies multicolores... C'est un ballon, un véritable ballon libre avec sa nacelle en osier ! Quelle trouvaille ! Vous pouvez utiliser ce ballon pour vous rendre par la voie des airs A n'importe quel autre paragraphe de cette île (mais pas, malheureusement, sur une autre île).

*Vous avez le choix entre vous rendre au [51](#), au [112](#), au [65](#), au [120](#), au [97](#) ou au [88](#).*

### 174

Quelle sottise d'avoir choisi ce moment-là pour vous empiffrer ! Pendant que vous vous gavez, en effet, un fort contingent de Gardes bondit sur vous. Vous vous défendez avec courage, les sabrez à coups de pilon de poulet, les pourfendez avec une branche de céleri, mais ils vous maîtrisent rapidement et vous emmènent tambour battant au [114](#).

### 175

Il semble que vous ayez réussi ! La boîte s'est ouverte. Mais êtes-vous bien certain d'avoir réussi ? L'œuf est en train d'éclore, et de s'ouvrir, lui aussi Et il en sort (vous n'allez pas en croire vos yeux) un minuscule Tyrannosaure !

*Si vous vous imaginez que ce bébé ne vous donnera pas de fil à retordre, vous vous fourrez le doigt dans l'œil. Nouveau-né ou pas, cette petite horreur mesure près que deux mètres de long, dispose de 50 **POINTS DE VIE**, frappe avec un 5, inflige un dommage (+5), ne se montre jamais amical, et est trop jeune et trop innocent pour se laisser corrompre. Sa peau est plus fine que celle d'un Tyrannosaure adulte, mais elle lui offre, néanmoins, une bonne protection ( — 2). Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous trouverez une petite Clef en or dans les débris de la coquille, et vous pourrez quitter cette grotte pour vous rendre au [115](#). Ensuite, vous referez tout le chemin que vous venez de parcourir*

*en sens inverse et, si vous êtes toujours vivant après ce périple, vous regagnerez voire navire, et vous choisirez un autre cap sur votre [Carte](#). Si ce Bébénosaure a raison de vous, rendez-vous au [14](#).*

### 176

Le liquide n'a pas mauvais goût et déclenche tout le long de votre colonne vertébrale des picotements revigorants. Bien que ceci n'affecte en rien vos **POINTS DE VIE**, vous vous apercevrez, lors de votre prochain combat, que votre adversaire ne pourra vous infliger que la moitié des dommages indiqués par les dés. Hélas, cet effet ne durera que le temps d'un seul combat.

*Consultez maintenant votre [Plan](#), pour savoir où vous pouvez vous rendre en quittant ce temple.*

### 177

Une grotte sans issue — et vide, apparemment. Tout ce long chemin parcouru pour aboutir dans une impasse ! Enfin, vous n'êtes pas le seul à être venu Ici. Quelqu'un a griffonné sur un des murs. Les sourcils froncés, vous examinez le graffiti. Il déclare :

*Le contenu de la boîte est bien facile à voir,*

*Mais il faut pour l'ouvrir faire preuve de savoir.*

*Contemplez l'arc-en-ciel, l'ordre de ses couleurs.*

*Suivez-les pour faire votre choix,*

*Ou sinon la mort vous échoit.*

Une terrible mise en garde et un conseil qui pourrait être utile, sauf qu'il n'y a pas de boîte ici. Ni quoi que ce soit d'autre, d'ailleurs.

*Il ne vous reste plus qu'à revenir au [162](#) pour choisir une autre direction.*

### 178

Un mécanisme caché se déclenche en grinçant, et la grande bouche s'ouvre, ne crachant pas moins de 3 500 Pièces d'Or, ainsi qu'un talisman dont l'effet sera



179 *L'énorme Hydre surveille un petit coffre.*

de retrancher un point du premier lancer de dés d'un adversaire au cours de tous vos futurs combats.

*Ramassez cet intéressant butin, revenez au [127](#) et choisissez une autre direction. Mais vous pouvez aussi regagner votre vaisseau et trouver une île plus accueillante sur votre [Carte](#).*

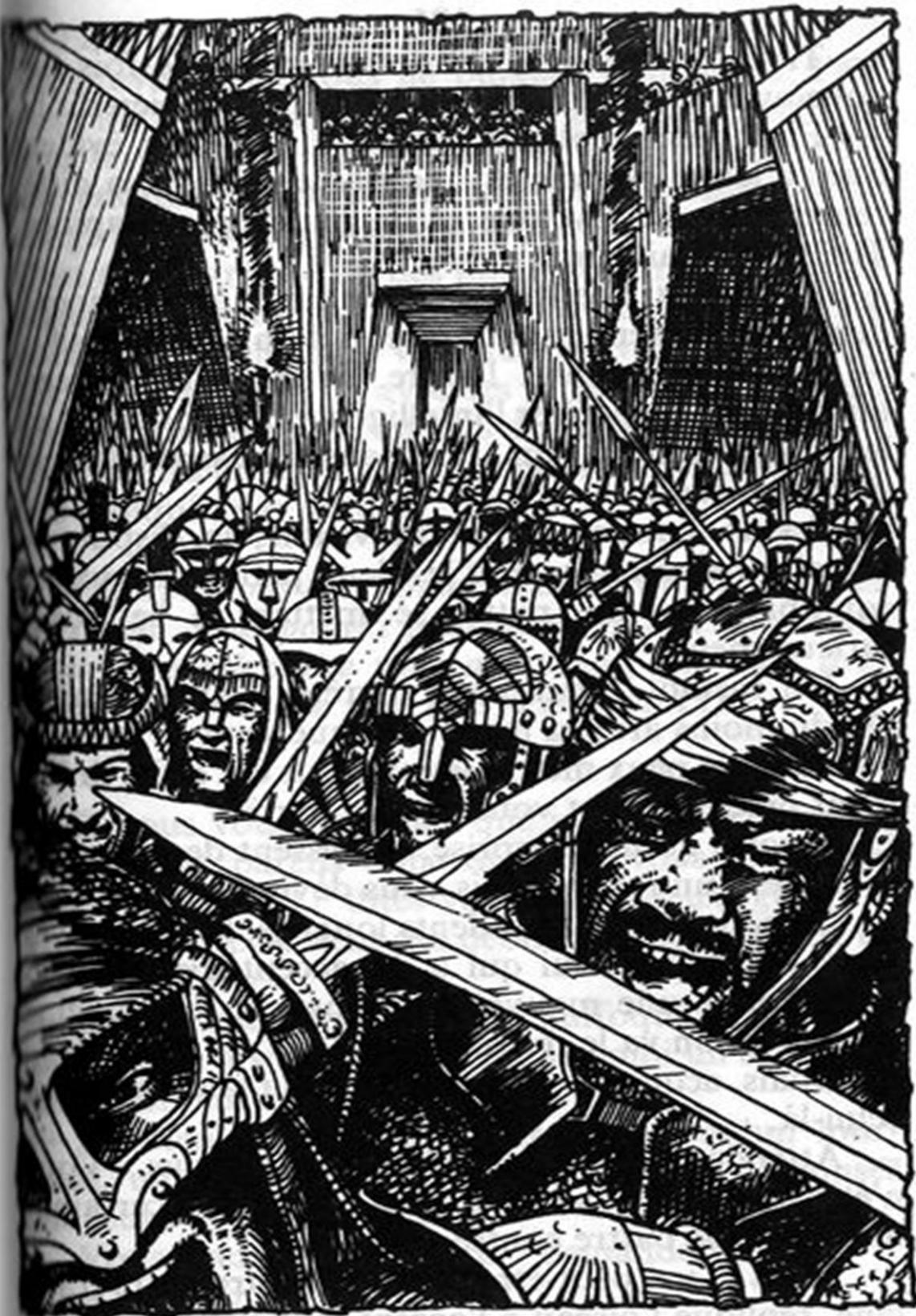
### 179

Des ennuis, avec un grand E, comme on dit (ou plutôt, dans ce cas, avec un grand H puisqu'il y a une Hydre qui rôde dans l'enceinte du fort). L'énorme serpent à sept têtes semble garder un tout petit coffre qui doit certainement contenir un objet de valeur. Bien qu'elle ne soit pas particulièrement contente de vous voir, l'Hydre ne vous attaquera pas à moins que vous n'essayiez de vous emparer du coffre. Si vous prenez cette décision, sachez que cette créature possède 10 **POINTS DE VIE** *par tête*, et qu'il vous faudra tuer chacune d'elles séparément avant que l'Hydre ne passe de vie à trépas. Durant un combat, les sept têtes frapperont à tour de rôle, avant que vous ne puissiez répliquer. Chaque tête frappe avec un 6, et inflige un dommage (+ 1). Autrement dit, voilà un monstre qui se montrera particulièrement redoutable, à moins que vous ne disposiez par hasard de quelque pouvoir magique susceptible d'opérer contre lui.

*Si vous livrez combat et que vous réussissiez à vaincre l'Hydre, vous pouvez ouvrir le coffre (rendez-vous au [168](#)). Sinon, vous pouvez ouvrir la porte du [14](#). Si vous décidez d'éviter l'Hydre (et qui pourrait vous le reprocher?), vous pouvez cependant examiner le trilithon (rendez-vous au [91](#)), ou regagner votre bateau et choisir une nouvelle destination sur la [Carte](#)*

### 180

C'est sans doute la décision la plus stupide que vous ayez jamais prise au cours d'une aventure, quelle qu'elle soit. Il y a maintenant une telle affluence de gardes dans le couloir que vous n'avez pratiquement pas de place pour manier une arme. Il y a des gardes accrochés aux lustres, des gardes qui surgissent de trappes dans le sol, des gardes qui se laissent tomber par les trappes du plafond.



**180** *Les gardes sont si nombreux  
que vous ne pouvez pas manier une arme.*

Au-dehors, le sol tremble sous les pas d'armées de gardes en marche. Dans le ciel, d'énormes vols d'oiseaux transportent encore des gardes. Sur l'océan, des bateaux de gardes font route vers l'île, toutes voiles dehors. Tous ces gardes se dirigent vers VOUS !

*D'accord ; cette description est peut-être un peu exagérée. N'empêche qu'il y a beaucoup de gardes, la meilleure solution, c'est de lancer un seul dé, mais six fois de suite. Si, à chaque fois, vous réussissez à faire un 6, alors vous avez massacré tous les gardes. Enjambez les cadavres, et gagnez n'importe laquelle des pièces indiquées sur le [plan](#), que vous pouvez atteindre depuis ce couloir. Si vous ne réussissez pas à sortir six 6, lancez maintenant deux dés. Si vous faites entre 2 et 6, vous êtes bon pour le [14](#). Si vous faites entre 7 et 12, vous êtes maîtrisé par les gardes (car, pour le cas où vous ne le sauriez pas, vous êtes cerné de toutes parts par des gardes), et jeté en prison. Rendez-vous alors au [114](#).*

## 181

Tiens ! s'exclame l'un des oiseaux une fois que vous avez donné la réponse. Je te l'avais bien dit !

Fariboles ! réplique l'autre. Il est bien évident que ce jeune homme est incapable de faire la différence entre un Cyclope et un pudding au tapioca Toi aussi, d'ailleurs.

Et qui traites-tu de pudding au tapioca ? demande le premier petit oiseau d'un ton agressif.

Personne, répond l'autre. Je ne voudrais certainement pas insulter l'intelligence d'un pudding en le comparant à un être aussi essentiellement demeuré que toi !

Là-dessus, comme c'était prévisible, la dispute se transforme en bagarre et les deux petits oiseaux, en équilibre sur une patte, se mettent à se boxer furieusement.

Un instant ! criez-vous. Arrêtez tout de suite ! Ou du moins arrêtez jusqu'à ce que vous m'avez dit comment je peux mettre la main sur cet objet drôlement précieux dont vous m'avez parlé.

Et, à votre grande surprise, ils cessent de se battre, échangent un regard, puis vous dévisagent.

Ce petit gremlin a les dents longues, tu ne trouves pas ? remarque celui qui a un accent distingué. Il nous donne une mauvaise réponse, et il s'imagine ensuite qu'on va le récompenser !

Ouais, acquiesce l'autre. On va lui faire sa fête, celui-là.

Attendez une minute ! protestez-vous. Vous n'êtes que de tout *petits* oiseaux ! Je ne vais certainement pas me battre contre vous !

Alors tu vas peut-être te battre contre notre frangine, réplique l'oiseau à l'accent faubourien.

Et, glissant une patte griffue dans son bec, il se met à siffler.

Ecoutez, vraiment... commencez-vous.

Mais, avant que vous ne puissiez poursuivre, l'air s'emplit de battements d'ailes puissants. Affolé, **Vous** levez la tête et vous voyez, fondant sur vous, une énorme créature avec un corps d'oiseau et le **Visage** d'une femme en colère. C'est une Harpie, l'un des pires monstres qui menaçaient les aventuriers dans la Grèce Antique. Elle **possède 30 POINTS DE VIE**, frappe avec un 5, inflige des dommages (+ 3) avec ses serres redoutables et, comme elle vole, elle est très difficile à atteindre ; il **vous** faudra donc soustraire 2 points de tous les chiffres indiqués par les **dés**.

*Si la Harpie vous tue, rendez-vous au [14](#). Si vous tuez la Harpie, vous pouvez poursuivre votre exploration. Mais vous allez vite vous apercevoir que vous avez tourné en rond, que vous êtes revenu au [111](#).*

## 182

- Si vous vous imaginez que je suis assez stupide pour avaler pareils bobards, vous vous fourrez le doigt dans l'œil ! dites-vous au hideux guerrier. Votre histoire ne tient pas debout... Elle est farcie de contradictions !

De contradictions ? répète, suffoqué, le guerrier, toujours lié à son poteau. Donnez-moi un exemple ! Allez, un seul exemple !

Eh bien, pour commencer, le fait qu'un lourdaud, un manant de votre espèce refuse d'épouser une jeune et belle princesse.

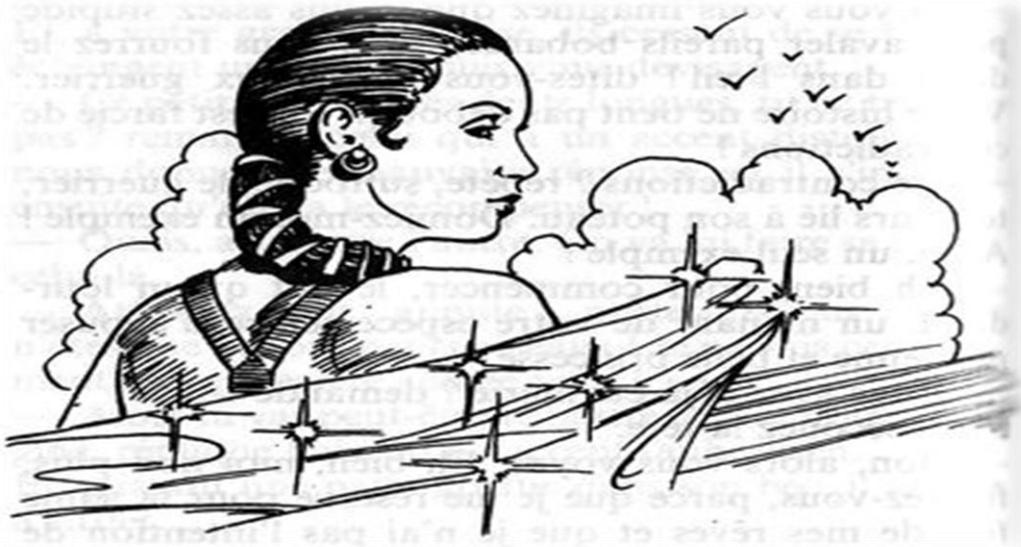
Vous avez déjà été marié ? demande-t-il. Vous secouez !a tête.

- Bon, alors vous voyez. Eh bien, moi non plus, figurez-vous, parce que je me réserve pour la jeune fille de mes rêves et que je n'ai pas l'intention de perdre mon temps avec la première princesse venue, qui a par hasard jeté les yeux sur moi. Surtout **UNE** fille qui, chez un homme, ne voit pas plus loin que ses muscles.

Vous pouvez me raconter ce que vous voulez, répliquez-vous avec fermeté. Je ne peux pas croire qu'il existe vraiment par ici une jeune et belle **prin** cesse.

Si, si, il y en a une ! insiste le guerrier. Et qui d'ailleurs se trouve derrière vous... Allons donc, ça ne prend pas ! dites-vous **d'un** petit ton suffisant, une fraction de seconde **avant** qu'une vague de magie pourpre lancée par une **jeune** et belle princesse arrivée derrière vous en catimini **ne** vous propulse dans les airs et ne vous dépose (**magi** quement) dans une cellule obscure sur une tout **autre** île.

*Rendez-vous au [114](#).*



### 183

la mauvaise nouvelle, c'est que cette grotte est un cul-de-sac. Le passage que vous avez emprunté vous a amené dans une caverne sans issue ! La bonne nouvelle, c'est que le sol de cette grotte a **été** fouillé autrefois par on ne sait qui (peut-être les malheureux nains qui ont été massacrés) et que des pépites d'or de bonne taille gisent un peu partout. Lancez deux dés et doublez le résultat obtenu pour savoir combien de pépites se trouvent dans la grotte. Maintenant lancez de nouveau les dés et multipliez le résultat obtenu par 50 pour connaître la valeur de chaque pépite.

*Lorsque vous aurez ramassé votre butin, vous n'aurez qu'une possibilité : retourner au [162](#) et faire un nouveau choix.*

### 184

Vous avez trouvé au fond de la marmite une minuscule Clef d'or (entre une pomme de terre et une carotte, plus précisément). A part ça, il n'y a rien ici, sinon les ossements rongés d'anciens aventuriers.

*Vous pouvez maintenant retourner au [124](#) et, si vous le désirez, explorer le tunnel de droite (rendez-vous au [167](#)). Par ailleurs, vous pouvez simplement sortir de la grotte et retourner à votre vaisseau et à votre [Carte](#).*



## 185

Vous avez été téléporté ! Aucun doute là-dessus car vous vous retrouvez à bord de l'Argo, entouré par les Argonautes médusés.

*Autrement dit, vous n'avez qu'une solution : risquer la Navigation à la [Berlue](#) pour essayer de retourner d 'ou vous venez ou alors [choisir](#) une tout autre île.*

## 186

Un mécanisme invisible se met en marche en grinçant, et la statue bascule lentement, menaçant de vous écraser comme une vulgaire punaise.

*Lancez deux dés. Si vous faites 10 ou plus, vous n'êtes décidément pas une punaise et vous échapperez au sort qui vous était réservé. Mais vos nerfs en sont si ébranlés que vous ne pouvez que rallier sur-le-champ votre [vaisseau](#). Si vous faites moins de 10, vous trouverez ce qui reste de vous au [14](#).*

## 187

*Ping !*

Une flèche verte lumineuse est apparue sur le sol entre vos pieds.

Très bien, chuchote la Voix. Maintenant, il vous suffit de suivre les flèches.

Vous avancez avec précaution et une autre flèche apparaît, puis une autre.

Un mot encore, chuchote la Voix. Un petit conseil, puisque vous vous êtes montré suffisamment intelligent pour lire dans mes pensées. Si jamais vous arrivez au terme de cette aventure, ne manquez pas de venir me voir de nouveau. Je suis le seul qui puisse vous dire où trouver Excalibur. Saisi, vous vous arrêtez net. Excalibur, c'est l'épée du roi Arthur !

- Que voulez-vous dire ? demandez-vous, oubliant dans votre excitation de chuchoter. Mais vous n'obtenez aucune réponse.

*C'est très irritant, mais inutile de s'inquiéter pour le moment. Suivez les flèches pour sortir des ténèbres magiques et rendez-vous au [196](#).*

## 188

Il semble que vous ayez réussi ! La boîte s'est ouverte. Mais êtes-vous bien certain d'avoir réussi ? L'œuf est en train d'éclore, et de s'ouvrir, lui aussi, lit il en sort (vous n'allez pas en croire vos yeux) un minuscule Tyrannosaure !

*Si vous vous imaginez que ce bébé ne vous donnera pas de fil à retordre, vous vous ferez le doigt dans l'œil... Nouveau-né ou pas, cette petite horreur mesure presque deux mètres de long, dispose de 50 **POINTS DE VIE**, frappe avec un 5, inflige un dommage (+ 5), ne se montre jamais amical, et est trop jeune et trop innocent pour se laisser corrompre. Sa peau est plus fine que celle d'un Tyrannosaure adulte, mais elle lui offre, néanmoins, une bonne protection*

(-2). *Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous trouverez une petite Clef en or dans les débris de la coquille, et vous pourrez quitter cette grotte pour vous rendre au [115](#). Ensuite, vous referez tout le chemin que vous venez de parcourir en sens inverse et, si vous êtes toujours vivant après ce périple, vous regagnerez votre navire, et vous choisirez un autre cap sur votre [Carte](#). Si le Bébénosaure a raison de vous, rendez-vous au [14](#).*

## 189

Une lumière brille un peu plus loin.

Vous vous dirigez vers elle, et parvenez à une grotte éclairée par les flammes dansantes d'un énorme feu. Au-dessus est accroché un chaudron plus gigantesque encore que celui que vous avez vu dans la première grotte. Devant lui se tient un géant. Un **géant** à un œil.

Il vous regarde de son œil et se lèche les lèvres. — Déjà l'heure du dîner ! remarque-t-il avec satisfaction.

Malheureusement pour vous, vous êtes tombé par hasard dans le repaire du Cyclope, un géant à l'œil unique dont la nourriture préférée est la chair tendre d'aventuriers. Pire encore, il dispose de 50 **POINTS DE VIE**, est armé d'un énorme gourdin (+ 8) et il porte un coup avec un minimum de 5. Pour couronner le tout, on ne peut le corrompre, et il n'a jamais de Réaction Amicale.

Heureusement, il continue à faire beau au-dehors.

*Si le Cyclope vous tue, il vous mangera et jettera vos os au [14](#).*

*Si vous tuez le Cyclope, vous pourrez fouiller sa grotte (rendez-vous au [184](#)).*

## 190

Sage décision. Aucun être sensé n'essaierait de se battre contre un tel nombre de Gardes.

*Ils vous attrapent à bras-le-corps et vous jettent sans cérémonie dans une cellule (rendez-vous au [114](#)).*

## 191

Il existe un curieux écho dans cette grotte, comme si quelqu'un vous chuchotait : « Va-t'en !... Va-t'en !... Va-t'en ! » La grotte est vide, néanmoins, aussi pouvez-vous fort bien décider de ne prêter aucune attention à ce conseil.

*les tunnels permettant de quitter cette grotte mènent au [169](#) et au [101](#).*

## 192

Le sol est de plus en plus glissant, pas de doute. Tellement glissant que vous ne tenez plus debout. Vous dérapez et vous tombez lourdement. Le couloir, de plus en plus raide, devient maintenant un véritable toboggan et vous êtes précipité dans... Il fait noir ici. (Sans parler du froid.) Et l'obscurité doit être magique

puisque vous découvrez en quelques secondes que rien, absolument rien, ne peut la dissiper. Vous vous mettez à tâtonner au hasard, espérant trouver un mur, mais bientôt il faut vous rendre à l'évidence : vous n'avez découvert aucun moyen de vous orienter.

*Pssst !*

Vous cessez de tâtonner pour tendre l'oreille.

Il y a quelqu'un ici ? demandez-vous avec une certaine nervosité.

Non, chuchote une voix, si près de votre oreille que vous sauteriez au plafond s'il y en avait un. Lorsque votre cœur s'est un peu calmé et que vous avez repris votre souffle, vous déclarez avec courage :

S'il n'y a personne ici, comment se fait-il que je vous entende ?

Très bonne question, chuchote la Voix. Mais j'en ai une meilleure encore à vous poser. Ecoutez-moi bien.

D'accord, chuchotez-vous à votre tour. (C'est drôle, mais quand quelqu'un chuchote, on se croit toujours obligé d'en faire autant.)

Bien, chuchote la Voix.

Au bout d'un moment, vous chuchotez :

Vous ne dites rien.

C'est parce que je réfléchis, chuchote la Voix Pour être plus exact, je pense à un chiffre. Pouvez-vous le deviner ?

Mais vous êtes... commencez-vous d'une voix sonore.

Puis, vous rappelant votre situation difficile, vous chuchotez :

Vous êtes cinglé. Comment voulez-vous que je devine le chiffre auquel vous pensez ? Ce pourrait être n'importe lequel entre 6 et 128 753 200 !

Non, chuchote la Voix. Ce n'est aucun de ceux-là. Ecoutez, je vais simplifier le problème pour vous. Je vais ajouter 5 au chiffre auquel je pense. Ensuite je vais soustraire 2. Puis je vais ajouter 15. Après quoi, j'élimine le chiffre auquel j'ai pensé pour commencer. Et je multiplie par 2. Enfin, je vais ajouter 151. Pouvez-vous me dire à quel chiffre je pense maintenant ?

*Alors le pouvez-vous ? Si oui, rendez-vous au para graphe correspondant au chiffre que vous avez calculé*

## 193

Bravement, vous avancez encore d'un pas. Le serpent se dresse pour frapper.

Vous bondissez en avant pour attaquer mais, avant que vous vous trouviez au contact du reptile, un petit animal à la fourrure luisante, surgi de nulle part, lui assène une manchette avec une patte avant, pivote sur une de ses pattes arrière et, de l'autre, expédie du bout du pied un coup de karaté dans la gorge du serpent, qui perd connaissance.

Je déteste les serpents, déclare, avec un curieux accent, le petit animal en s'époussetant. Pas vous, sahib ?

Eh bien, si, moi aussi, répondez-vous d'un ton Incertain. Mais qui êtes-vous ?

Gopi Krishna, à votre service. J'appartenais autrefois au 3<sup>e</sup> Régiment de Lanciers Mangoustes du Bengale. Disponible maintenant comme mercenaire. Si vous souhaitez m'engager, le salaire est de 10 Pièces d'Or par paragraphe.

Ce qui pourrait faire une somme considérable si vous avez encore un long chemin à parcourir. Gopi évitera tout combat, sauf si vous tombez sur un serpent ou quelque reptile du même genre. Il le mettra alors en pièces sans que vous ayez à frapper un seul coup, ce qui pourrait se révéler fort utile en certaines circonstances.

Si vous décidez d'engager la Mangouste, déduisez 10 Pièces d'Or de votre trésor à chacun des paragraphes où vous vous rendez ensemble. Si vous préférez continuer seul votre chemin, laissez-la là tout simplement.

*Dans un cas comme dans l'autre, vous avez le choix entre revenir au [124](#) et prendre le tunnel de gauche (rendez-vous au [189](#)), ou rallier votre vaisseau et choisir une autre destination sur la [Carte](#).*



## 194

Vous retournez sur votre vaisseau avec le scarabée multicolore, vous demandant vaguement si vous avez pris la bonne décision.

*Mais il est trop tard maintenant pour vous faire du souci. Consultez votre [Carte](#), et choisissez une nouvelle destination.*

## 195

Gare à toi, vieux fou sénile ! Vous exclamez-vous Et vous vous jetez sur lui en poussant un cri de guerre triomphant.

Mais le vieux fou sénile agite une vieille main sénile et marmonne :  
Scransion Azumopath Nectanebo Dumkoff ! Et vous voilà emporté par un tourbillon magique, semblable à ceux utilisés par Merlin pour ses inquiétants sortilèges de téléportage.

*Vous tournoyez dans une obscurité vertigineuse pendant une éternité avant de vous retrouver, à votre plus grand étonnement, à bord de l'Argo. Vous n'avez d'autre possibilité que de reprendre votre [Carte](#). Mais vous pouvez, si vous le désirez, retourner sur l'île que vous venez de quitter. Il vous faudra, pour cela, risquer la Navigation à la [Berlue](#) et recommencer l'exploration de l'île depuis le début... si vous réussissez à l'atteindre !*

## 196

Vous suivez les flèches lumineuses dans le couloir qui monte, à présent, en pente douce, et vous finissez par vous retrouver à l'air libre sous un soleil aveuglant.

Lorsque vos yeux se sont habitués à la lumière, vous constatez que vous vous trouvez dans une vaste prairie au beau milieu de laquelle se dresse une haute pyramide... Et, accourant vers vous de cette direction, vous reconnaissez une silhouette familière, en robe blanche, portant son chapeau pointu de magicien par-dessus un épais bandage qui lui entoure la tête!

— Merlin ! criez-vous, tout excité. Merlin, c'est vous !

Evidemment, c'est moi ! réplique Merlin d'un ton bourru. Qui veux-tu que ce soit ! Pourquoi arrives-tu si tard ? Tu t'amusais encore avec des monstres, je parie, comme tous les jeunes aventuriers de nos jours. Aucun sens de la mesure. Aucun, vraiment.

Excusez-moi, monsieur, mais qu'est-il arrivé à votre tête ?

Elle s'est cognée contre un seau, répond Merlin d'un ton irrité. Mais peu importe. Pendant que tu t'amusais et flanais au soleil, les Saxons ont envahi Avalon. De véritables hordes. Des géants velus dans des navires velus. Pire encore, le Roi a perdu son épée. Excalibur elle-même ! Il l'a égarée, ou elle a été volée ou Dieu sait quoi encore, alors il ne peut pas combattre. Il faut que nous rentrions. Toi en tout cas. Tu es le seul qui puisse arrêter les Saxons. Et trouver Excalibur, d'ailleurs, mais plus tard, quand tu auras liquidé les Saxons. Allez, fais vite !

Je suis désolé, répondez-vous sur un ton d'excuse, mais je n'ai pas non plus mon épée avec moi. Je veux dire, je n'ai pas eu ma fidèle E. J. avec moi durant toute cette aventure.

— Ton épée ? fait Merlin. Ton épée ? Qu'est-ce que tu me chantes, avec ton épée ! On ne peut pas venir à bout de toute une armée simplement avec une épée, aussi formidable soit-elle. Tu as besoin de magie. De grande magie. De supermagie. De Magie toute puissante.

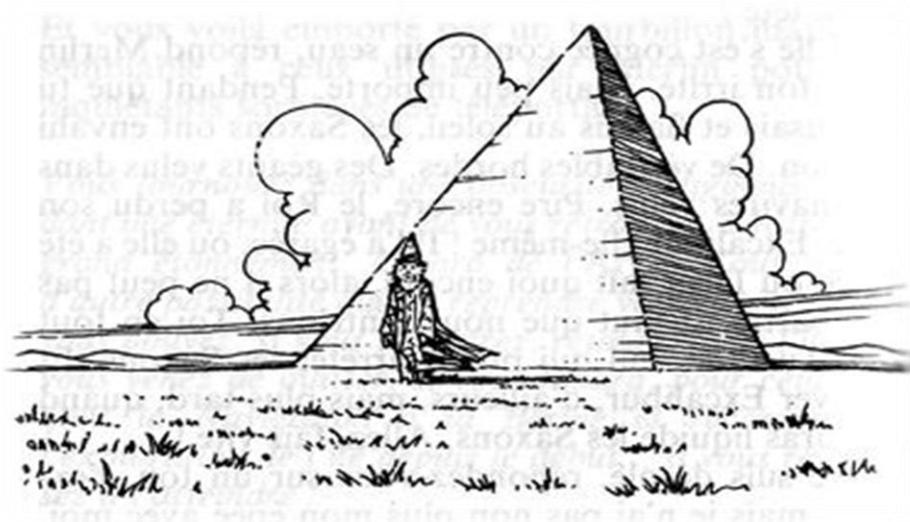
Je crains d'en manquer aussi, malheureusement Non, j'ai bien peur de ne rien posséder qui soit capable de mettre à mal toute une armée de Saxons.

Moi non plus, dit Merlin, mais il y a ce qu'il faut dans la pyramide. Il te suffit d'aller le chercher et nous partons pour Avalon.

Après une hésitation presque imperceptible, il ajoute :

Fais attention à la Momie.

*Et, comme avec Merlin vous n'avez jamais le choix, il ne vous reste qu'à pénétrer dans la pyramide. Rendez vous au [203](#).*



## 197

La porte s'ouvre sur une pièce luxueuse, vide comme le reste (ce qui explique probablement que vous n'avez rencontré aucun garde). Une étrange tapisserie est accrochée au mur au-dessus d'un amoncellement de coussins en soie qui doivent sans doute tenir lieu de lit à Colchis. La tapisserie représente une énorme tête de mort avec une seule orbite située à la base du front, et en son milieu. Dessous a été brodée en caractères élégants la simple inscription :

« PRENEZ GARDE ».

Ce qui est fort éprouvant pour les nerfs, mais ne vous apprend pas grand-chose. Vous commencez une fouille méthodique de la pièce. Vous trouvez quelques très beaux vêtements (comme on peut s'y attendre dans la chambre d'un roi), mais aucun autre objet de valeur n'attire votre attention jusqu'à ce que vous ayez l'idée de soulever les coussins. Et en dessous vous découvrez un parchemin. L'écriture qui le couvre est presque aussi illisible que celle de Merlin, ce qui laisserait supposer qu'il s'agit d'un parchemin magique — les magiciens écrivant, en général, presque aussi mal que les médecins. Cependant, après quelques instants de forte concentration, vous réussissez à déchiffrer ce qui est écrit. Quelle intéressante trouvaille ! Le manuscrit a pour titre : *Sortilège d'Illusion*, et les instructions qui y sont portées expliquent comment obtenir une

puissante magie, ce qui en fait n'est pas si simple que cela puisqu'il faut obtenir 11 ou 12 en lançant deux dés. Mais, si vous réussissez à obtenir ces chiffres, vous allez créer l'illusion d'un tourbillon de flammes si énorme et si puissant qu'il détruira tout ennemi se trouvant à proximité... à la seule condition qu'ils croient ce tourbillon réel. Afin de savoir si vous avez pu créer une illusion suffisamment forte pour duper un adversaire, lancez un dé. Si le chiffre que vous obtenez est supérieur à 3, vous parvenez à vos fins. (Si vous avez affaire à plusieurs adversaires, il vous faudra lancer un dé pour chacun d'entre eux.) Vous pourrez faire usage de ce Sortilège aussi souvent que vous le désirerez, et il ne vous en coûtera aucun **POINT DE VIE**. Cependant, si un adversaire perce à jour l'illusion, vous ne pourrez plus jamais utiliser ce Sortilège contre lui.

*Maintenant, rangez précieusement le parchemin, et rendez-vous au [80](#) où vous pourrez peut-être tester le Sortilège contre les Amazones qui ont remplacé celles que vous avez vaincues.*

## 198

Vous brisez la vitrine sans faire le moindre bruit... Bon, d'accord : vous brisez bruyamment la vitrine, puisque c'est la seule façon de briser une vitrine. Néanmoins, comme vous n'avez pas réussi, vous avez attiré à peu près tous les gardes présents dans le bâtiment. Ils font irruption en foule par les portes, galopent le long des couloirs, si nombreux que le sol vibre sous leurs pas. Il y en a des centaines !

*Si vous êtes prêt à vous battre contre des centaines de gardes, rendez-vous au [180](#).*

*Sinon, vous pouvez essayer de leur demander grâce (rendez-vous au [190](#)).*

## 199

Voilà qui est intéressant. Vous êtes entré dans ce que vous avez pris tout d'abord pour une grotte naturelle, mais tout autour de vous le sol est jonché de dizaines d'outils de mineurs : pelles, pioches, burins, tamis et ainsi de suite. Et dispersés parmi eux se trouvent les débris fracassés de près de cent squelettes nains.

Un silence impressionnant règne dans la grotte, qui évoque un vaste mausolée, mais, partout où vous regardez, vous remarquez les traces de scènes d'une extrême violence, qui se sont déroulées dans un lointain passé. Et dans votre imagination se compose un sombre tableau. Celui d'une équipe de mineurs nains surpris en plein travail par quelque créature Inimaginable qui les a tous massacrés sur place. Mais une créature aussi redoutable est-elle concevable? Et, plus important encore, serait-il possible qu'elle se trouve encore là, rôdant dans le labyrinthe qui relie entre elles toutes les grottes où vous êtes **entré** ?

*Vous pouvez, bien entendu, regagner votre vaisseau et choisir sur votre [Carte](#) une nouvelle destination. Mais si vous décidez de poursuivre, malgré tout, votre chemin, vous pouvez vous engager dans un tunnel qui l'ouvre à l'est (rendez-vous au [162](#)), ou dans un tunnel qui s'ouvre au nord-ouest (rendez-vous au [169](#)).*

## 200

Bien joué, elle vous a raté ! Mais voici qu'elle se précipite vers vous, bien décidée à vous mettre à mal.

Je vous apprendrai à plaisanter avec la Princesse Hécate ! crie-t-elle, vous expédiant du pied un coup de karaté en direction de la tête.

*Hécate possède 25 **POINTS DE VIE**, frappe avec un 4, et inflige un dommage (+2) grâce à ses longs ongles pointus.*

*Si vous perdez la vie durant l'échauffourée qui va suivre, rendez-vous au **14**.*

*Si vous survivez, vous trouverez sur la personne d'Hécate une petite Clef en or et un parchemin magique. Le parchemin donne la recette d'un sortilège n'opérant qu'une fois, pour changer un adversaire en pourceau doué de 15 **POINTS DE VIE**, frappant avec un 6, **et** n'infligeant que les dommages indiqués par les dés. C'est un plaisant sortilège, mais qui exige que vous obteniez au minimum 4 avec deux dés pour le déclencher. Mais une fois que vous l'aurez utilisé, avec succès ou non, il perdra son pouvoir. Maintenant, retournez à bord de l'Argo et choisissez une autre destination sur la [Carte](#).*

## 201

Bien étrange, cet endroit. Il y a une énorme bulle dans l'eau au fond du puits ; si grande que vous pouvez en fait vous y tenir debout et respirer. Une fois revenu de votre surprise, vous jetez un coup d'œil alentour. Un bout de parchemin est fixé à la paroi intérieure de la bulle par une petite dague de bronze. Les mots suivants sont écrits sur le parchemin :

**UZUUF0ET JMF QFSEVF TUPQ JOWBTJPO TBYPOOF JNNJOFOUF  
TUPQ DMFG KPJOUF TUPQ NFSMJO**

Ce pourrait être du grec ou alors un code, tout simplement. A vos pieds, sous le message, se trouve une minuscule Clef d'or.

*Que vous parveniez ou non à déchiffrer le message, il n'y a rien d'autre à trouver ici. Prenez la Clef d'or et ressortez du puits afin de pouvoir regagner votre vaisseau où vous déciderez d'un nouveau cap, après avoir consulté votre [Carte](#).*

## 202

Un mécanisme invisible se met en marche en grinçant. La statue bascule, lentement, menaçant de vous écraser comme une vulgaire punaise.

*Lancez deux dés. Si vous faites 10 ou plus, vous n'êtes décidément pas une punaise ; et vous échapperez au destin qui vous était promis. Mais vos nerfs en sont si ébranlés qu'il vous faut rallier immédiatement votre [vaisseau](#). Si vous faites moins de 10, rejoignez vite ce qu'il reste de vous au [14](#).*

## 203

Vous constatez avec une inquiétude croissante que Merlin reste loin derrière vous lorsque vous pénétrez dans la sombre galerie qui plonge jusqu'au cœur de la haute pyramide. Mais vous ne pouvez que continuer à avancer.

Cette galerie, horizontale sur une centaine de mètres, aboutit à une volée de marches en pierre que Vous descendez prudemment vers une sorte de Crypte carrée aux murs de pierre, au centre de laquelle repose un sarcophage de granit. Absolument rien d'autre ; pas la moindre trace de cette supermagie dont a parlé Merlin.

Vous vous avancez pour examiner le sarcophage. Le couvercle, admirablement sculpté et décoré, représente le corps étendu de quelque pharaon. Des hiéroglyphes sont gravés sur ses flancs. Le travail est d'une telle perfection qu'il vous faut bien cinq minutes pour découvrir l'invisible système de fermeture. Mais vous le découvrez bel et bien et, lorsque vous le manœuvrez, le couvercle du grand cercueil en granit l'ouvre lentement sans bruit.

Salut, pigeon ! dit simplement la Momie couchée à l'intérieur, en tendant vers vous ses énormes mains recouvertes de bandelettes.

Bien que dans un état de décomposition avancé, ce **Cadavre** animé possède encore **33 POINTS DE VIE**. Ce qui pourrait vous paraître relativement faible, si vous ne vous rendiez vite compte que cette Momie jouit d'une protection magique qui va vous obliger à retrancher 5 de tous les résultats que vous obtiendrez en lançant les dés (même les armes magiques qui peuvent atteindre leur but sans lancer de dés nécessiteront, contre cette horreur, un 5 pour retrouver leur efficacité).



203 — *Salut, pigeon ! dit simplement la Momie.*

la Momie, en revanche, combat tout à fait normalement. Pour frapper, il lui faut un 4. De plus, il vous faudra à tout prix éviter son contact : il est venimeux. Dès qu'elle vous aura porté un coup, vous perdrez automatiquement à chaque assaut 5 **POINTS DEVIE**, en plus de tous ceux que vous pourriez éventuellement perdre, ce qui sera le prix à payer pour le poison qui vous dévorera les entrailles.

*Le seul côté positif de ce qui vous attend, c'est que, si **Vous** réussissez à tuer cette hideuse créature, l'effet du **poison** cessera immédiatement. Si vous êtes vaincu, en **route** pour le **14** ! Mais faites bien attention à ce qui va suivre : dès que vous aurez à nouveau calculé vos **POINTS DE VIE**, vous pourrez revenir directement au **122**. Et vous serez en possession de toutes vos Clefs en **or**.*

*Maintenant, si vous êtes vainqueur, vous trouverez, au fond du sarcophage, un Bâton de Commandement taillé dans l'ébène. Saisissez-vous-en le plus rapidement possible, et **TOURNEZ LA PAGE**...*

# L'invasion saxonne

Les armées massées de part et d'autre de la vaste plaine se font face et les armures des soldats étincellent sous le soleil. Le silence n'est rompu que par le léger cliquetis des harnais des grands destriers et le grincement occasionnel d'une armure tandis que les chevaliers s'agitent nerveusement, attendant le signal.

Sur une hauteur dominant le champ de bataille, le roi Arthur, la mine sombre, s'appuie sur une large épée (qui n'a rien de magique). A son côté se tiennent le fidèle Lancelot et le vieux roi guerrier Pellinore. Tous les trois ont l'air profondément troublés

Bien des hommes valeureux vont mourir aujourd'hui, déclare Arthur avec tristesse. Quelle que soit l'issue du combat.

Eh oui, acquiesce Lancelot d'un air accablé.

Domage que nous n'ayons pu trouver ce vieux fou de Merlin, remarque le roi Pellinore. Un peu de magie nous aurait été fort utile dans notre situation

Il n'est jamais là quand on a besoin de lui, soupire le Roi. Je ferais bien, je suppose, de donner le signal de la bataille. Bien que je déteste la guerre, nous ne pouvons pas laisser les Saxons s'emparer de tout le pays.

Se détournant de ses compagnons, il brandit son épée au-dessus de sa tête. Aussitôt, les hommes massés en contrebas répondent par une ovation (et les guerriers groupés de l'autre côté de la plaine par un grondement furieux). Telles deux lames de fond déferlant en sens inverse, les deux grandes armées se tuent l'une vers l'autre, assoiffées de massacre, leurs armes miroitant au soleil.

Et un éblouissant éclair orange vif explose entre eux au milieu de la plaine !

Ces cavaliers, en tête dans les deux camps, tirent sur les rênes de leurs chevaux qui se mettent à piaffer et à caracoler sur place. Un silence stupéfait s'abat sur **le** champ de bataille. Dans le sillage du gigantesque éclair lumineux, un petit personnage, tenant un bâton d'ébène noir, et curieusement vêtu d'une tunique de style grec, est apparu entre les deux armées ennemies.



*Pip, de son bâton d'ébène, frappe un coup  
sur le sol... la terre se met à bouger !*

Qui est-ce ? demande le roi Pellinore. Je ne vois rien d'ici.

Cette silhouette me dit quelque chose, commente Lancelot.

Bon sang ! s'exclame le Roi. Je crois que c'est **Pip!**

Les soldats du roi Arthur semble être arrivés à la même conclusion car une formidable ovation éclate, se répercutant dans le ciel comme un roulement de tonnerre.

Le petit personnage avance de trois pas en direction des Saxons décontenancés puis, de son bâton d'ébène, frappe un coup sur le sol. Pendant un moment, rien ne se passe puis, assourdi comme un lointain coup de tonnerre, un grondement venu des profondeurs de la terre s'enfle sous les pieds des soldats des deux armées ennemies. Le bruit s'amplifie, se transforme en une vibration sonore qui fait trembler le sol tout entier. La terre se met à bouger !

Une fontaine d'éblouissante lumière violette jaillit du bâton noir en direction du ciel, puis se rabat et s'étale rapidement pour envelopper toute l'arméesaxonne. Les puissants guerriers sont auréolés d'un brillant halo violet qui s'éteint soudain. Pendant un Instant, c'est le silence.

Doucement pour commencer, puis de plus en plus fort, le grondement assourdi se fait entendre à nouveau, comme si un gigantesque char de guerre approchait. Et cette fois, le sol tout entier se soulève comme une lame de fond.

Un tremblement de terre ! hurle quelqu'un parmi les soldats massés en dessous du Roi. Mais le sol autour de l'armée du roi Arthur demeure d'une parfaite stabilité.

Le petit personnage fait un geste avec son bâton noir et la vague se met à avancer à toute allure. Une panique bruyante s'empare de l'armée des Saxons. Hurlant de joie, les hommes du roi Arthur se ruent en avant et les Saxons, rompant les rangs, se mettent à détalier, poursuivis par la gigantesque vague qui, bien qu'elle ait atteint les proportions d'une montagne, est passée sur Avalon sans causer le moindre dégât.

— C'est la déroute ! s'exclame le roi Pellinore. L'invasion a été repoussée sans une goutte de sang, versée !

- Encore une fois Pip est vainqueur ! rugit le roi Arthur.

Et il saute à dos de cheval pour dévaler la colline et aller accueillir le plus grand héros que son royaume ait jamais connu.

# 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 pouvoir magique, ni armes, ni 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 au paragraphe indiqué par le total obtenu.*

Si vous survivez, retournez au paragraphe où **vous** étiez quand vous avez décidé de dormir.

## Section du Temps du Rêve

**2** : Vous êtes à la barre d'un grand navire au cours d'une longue croisière aventureuse. Dans le nid-de-pie votre vigie donne l'alerte pour annoncer que votre vaisseau approche des limites du monde. Bien que vous sachiez que c'est impossible, puisque la terre est ronde, vous n'en constatez pas moins qu'il a raison : un courant puissant entraîne directement le bateau vers une immense chute d'eau, au milieu de l'océan. Une chute d'eau qui plonge dans les profondeurs étoilées de l'Espace. Vous pesez de toutes vos forces sur la barre mais sans pouvoir détourner le navire de sa course. Dans quelques instants, il va basculer dans l'abîme. Lancez un dé. Si vous faites de 1 à 3, vous plongez jusqu'au 14. Si vous faites de 4 à 6, vous avez la chance de revenir au paragraphe où vous aviez décidé de recourir au sommeil sans perdre de **POINTS DE VIE**.

**3** : Vous vous tenez sur la rive d'un vaste lac noyé de brume et vous savez que votre seule chance de regagner le paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil est de franchir l'étendue de ces eaux sombres. Pas question de traverser à la nage. La distance est trop grande mais vous pouvez peut-être appeler le passeur qui se trouve sur la rive opposée. Vous êtes sur le point de le faire, quand vous êtes subitement attaqué par un fieffé coquin armé d'une dague (1 Point de Dommage supplémentaire). Vous êtes vous-même désarmé, mais près à vous défendre.

Le Fieffé Coquin possède 12 POINTS DE VIE. Vous frappez l'un et l'autre avec un 6 mais, dans votre situation désespérée, vous parvenez à porter le premier coup. Si le Coquin vous tue, rendez-vous au 14. Si vous êtes vainqueur en trois coups ou moins, vous pouvez appeler le Passeur et regagner le paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil. S'il vous faut plus longtemps pour tuer le Coquin, le Passeur aura disparu, et vous ne pourrez poursuivre votre aventure qu'en repassant par le 14.

**4** : Bien que ce soit contraire à toutes vos habitudes, vous êtes ivre comme une grive, et vous venez de vous attirer une mauvaise querelle avec un géant possédant 25 POINTS DE VIE et un gourdin (3 Points de Dommage supplémentaires). Bien que vous soyez armé de votre fidèle E.J. (frappant avec

un 4 et infligeant 5 Points de Dommage supplémentaires), vous vacillez à tel point sur vos jambes que, pour deux coups reçus de votre ennemi, vous ne pouvez lui en assener qu'un. De plus, vous mettez un tel temps à dégainer E.J. que votre adversaire frappe le premier Si vous avez le dessous dans cette rixe stupide, vous partez pour le 14. Si vous êtes vainqueur, vous pouvez retourner au paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil.

**5** : Dans les extrêmes profondeurs d'un horrible donjon, vous avez trouvé un coffret sculpté dans le cristal. A l'intérieur scintille une pierre bleu-vert qui — vous le savez — vous permettra de lancer deux fois deux dés pour augmenter votre total de **POINTS DE VIE** (aubaine rare dans le Temps du Rêve). Votre problème est d'ouvrir le coffret sans risque. Pour tenter votre chance, vous devez lancer un dé Si vous faites 5 ou 6, vous pouvez prendre la pierre en toute sécurité et augmenter votre total de **POINTS DE VIE**. Pour tout autre résultat, le coffret explose et ses éclats vous arrachent **10 POINTS DE VIE**. Si cet accident vous est fatal, rendez-vous au **14**. Sinon, retournez au paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil.

**6** : Vous êtes tombé à travers le plancher d'une salle d'un vieux château en ruine dans la crypte de marbre rose de 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 regagnerez sans encombre le paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil ; sinon la morsure de ses crocs vous infligera une perte de 5 **POINTS DE VIE**. (Si cette morsure vous tue, allez au **14**. Sinon, vous reprenez votre aventure moins 5 **POINTS DE VIE**).

**7** : Un sorcier vous a remis un parchemin contenant un sortilège de **BASTOGNON**. Vous n'avez pas la moindre idée de l'effet causé par un sortilège de **BASTOGNON** mais êtes résolu à le découvrir. Selon les instructions portées sur le parchemin, vous devez lancer deux dés. Si vous faites de 2 à 6, le sortilège provoque l'apparition d'un monstre Bastognon doté de **30 POINTS DE VIE** et de crocs (2 Points de Dommage supplémentaires), qui vous attaque 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

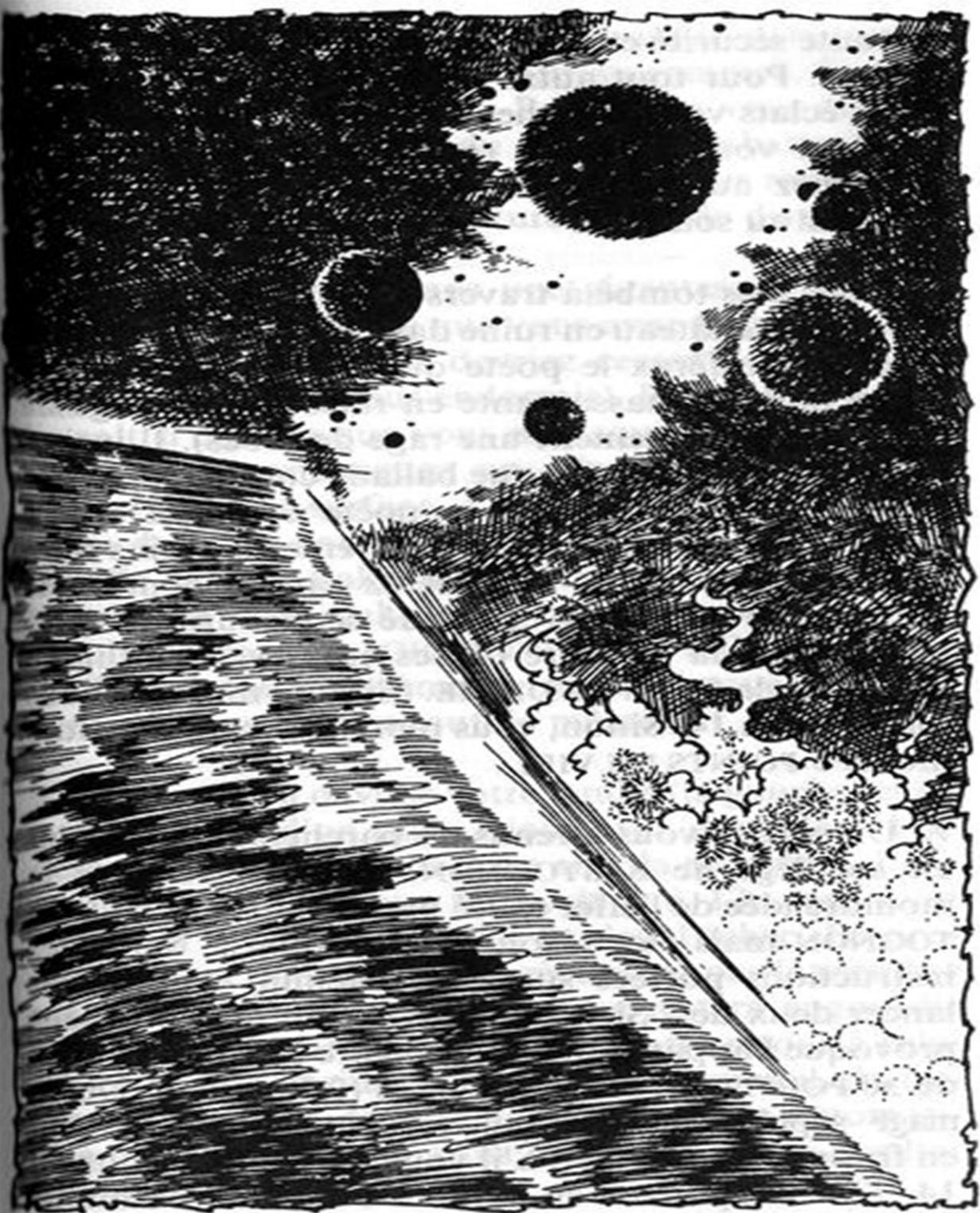
et vous pourrez regagner sain et sauf le paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil. Si vous faites 11 ou 12, le monstre Bastognon vous accom-

pagnera hors du Temps du Rêve et combattra pour vous un (mais un seul) monstre que vous rencontrerez au cours de votre aventure avant de disparaître.

**8** : Vous êtes tombé dans une gigantesque jatte de tapioca (ce qui signifie que vous avez singulièrement rapetissé ou que vous devriez cesser de sucer des réglisses avant de vous endormir). Bien que la bouillie soit si épaisse que vous ne risquez guère de vous noyer, vous remarquez un aileron pointu venant vers vous, à la surface. Lancez vite un dé. Si vous faites de 1 à 4, vous êtes sauf ; l'aileron n'est qu'une lamelle de corn-flake. Si vous faites 5 ou 6, c'est une lamelle de corn-flake avec un requin dessous. Le requin possède 20 **POINTS DE VIE** et inflige 4 Points de Dommage supplémentaires à chaque coup de dents. Bonne chance tout de même.

**9** : Quelqu'un a dévissé votre jambe (la gauche) et l'a jetée au fond d'un puits. Vous avez donc décidé de descendre dans ce puits pour aller la récupérer. Lancez deux dés. Si vous faites de 9 à 12, vous avez réussi. Si vous faites de 2 à 8, c'est l'échec. Le problème, c'est que, si vous ne récupérez pas le membre perdu, votre vraie jambe gauche restera engourdie pendant trois paragraphes après votre retour à celui où vous avez décidé de recourir au sommeil. Autrement dit, en cas de bataille, vous raterez automatiquement un coup sur trois, quel que soit le résultat indiqué par des dés.

**10** Vous arrivez dans un village inconnu. Aussitôt, les paysans décident de vous brûler car ils vous ont pris, semble-t-il, pour un sorcier. Vous êtes maintenant lié à un poteau, bâillonné, et voyez les anciens du village s'approcher avec des torches allumées. Ce détail vous désoriente car il fait grand jour. Si vous pouviez rompre vos liens, vous devriez parvenir à vous sauver en courant jusqu'au paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil. Lancez deux dés pour connaître la résistance de vos liens. Lancez-les 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.



*Une chute d'eau qui plonge  
dans les profondeurs étoilées de l'Espace.*

**11** :Un combat vous a laissé sur le carreau sans connaissance. Mais Merlin, qui est myope, conclu! que vous êtes mort et organise un enterrement de première classe. Vous vous retrouvez donc dans un cercueil des plus confortables tandis qu'on le descend dans la fosse. Il ne vous reste que quelques instants pour attirer l'attention avant de périr asphyxié Vous pouvez alerter l'assistance en faisant 6 d'un coup avec un seul dé. Mais, à moins d'obtenir ce 6 en cinq tentatives au plus, vous êtes condamné à mourir de suffocation. Prenez votre dé...

**12** :Perdu dans un épais brouillard, vous ne savez plus du tout où vous êtes. Des heures durant, vous errez à la recherche du chemin qui vous conduira au paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil... Vous vous efforcez, en même temps, d'éviter celui qui mène au diabolique 14. Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au 14. Si vous faites 3 ou 4, vous retournez au paragraphe où vous avez décidé de recourir au sommeil. Si vous faites 5 ou 6, vous revenez dans le Temps du Rêve et vous devez lancer deux dés pour savoir dans laquelle de ses sections vous allez vous retrouver.

# Rituel de Claquemur

**NE LISEZ PAS LE RITUEL AVANT D'ETRE PRET A JETER UN SORT**

**ATTENTION : LIRE LE RITUEL EQUIVAUT A UTILISER LE SORTILEGE**

Pour accomplir le terrifiant et mystérieux Rituel de Claquemur, vous avez besoin d'une casquette, d'un crayon, de papier, d'un bol de porridge (chaud ou froid) et d'une bêche.

- 1 Mettez la casquette sur votre tête.
- 2 Tournez-la de façon à ce que sa visière protège votre nuque.
- 3 Dessinez une étoile à cinq branches sur votre papier avec votre crayon.
- 4 Ecrivez à l'intérieur de l'étoile le mot **CLAQUEMUR**.
- 5 Enterrez le papier dans votre jardin (ou alors où vous pourrez).
- 6 Rentrez chez vous et mangez le porridge.

Une fois que vous avez accompli le Rituel, le sortilège se déclenche. Il agit contre un groupe d'ennemis, aussi nombreux et aussi forts soient-ils, les paralysant complètement durant six phases consécutives de combat et ne leur permettant ensuite de frapper qu'un coup sur deux (à supposer que **vous** ne les ayez pas mis en pièces pendant qu'ils étaient paralysés).

Ce sortilège est l'un des plus puissants connus au monde et il vous en coûtera, pour le lancer, la moitié de vos **POINTS DE VIE** actuels. Même ainsi, il ne peut être utilisé qu'une seule fois au cours d'une aventure et devra servir dès que vous aurez lu les instructions, sinon la magie se dissipe sans provoquer aucun dégât.

# Bienvenue à la Navigation à la Berlué

Le fait que vous soyez ici prouve (une fois de plus peut-être) que vous vous êtes lourdement trompé en croyant guider votre navire vers la destination choisie.

Mais vous avez quand même abouti QUELQUE PART, c'est un fait. Lancez un dé pour savoir où... et dans quel pétrin votre Navigation à la Berlué vous a attiré, et rendez-vous à la section correspondant au chiffre que vous avez obtenu.

1. : Vous avez échoué sur le rivage d'une île noyée de brume. L'endroit est tellement sinistre qu'aucun des membres de votre fidèle équipage ne veut débarquer avec vous. Courageux (et stupide), vous insistez pour vous y rendre seul, puisqu'il faut bien que vous sachiez quelle est votre position actuelle. A peine avez-vous atteint la plage que vous vous égarez dans le brouillard. Vous tombez dans une fondrière, perdant ainsi **3 POINTS DE VIE**, et vous vous retrouvez pour finir à l'entrée d'une sombre grotte.

Vous savez que c'est de la folie, mais vous pénétrez dans cette grotte, et butez bientôt sur le nid du Grand Gypjabiru Tacheté, une créature courte sur pattes, de la taille approximative d'un autobus à deux étages.

Le Grand Gypjabiru Tacheté est un oiseau extrêmement agressif qui, par bonheur, n'est pas très doué pour le combat — il lui faut faire 12 pour porter un coup. Ou plutôt pour s'asseoir sur vous, puisque c'est ainsi qu'il se bat. Si, toutefois, il réussit effectivement à s'asseoir sur vous, vous serez si bien aplati qu'il pourra vous poster pour vous expédier directement au **14**.

Etant donné leur taille gigantesque, les Gypjabiru sont extrêmement difficiles à tuer. Celui-ci possède **100 POINTS DE VIE**. Vous frappez le premier. Si vous réussissez à le tuer, vous trouverez votre position écrite sur un œuf énorme qu'il était en train de couvrir et vous pourrez retourner à votre vaisseau et à votre Carte.

2. : Vous accostez sur une île de corail aux sables étincelants, où se balancent des palmiers, où chuchote une brise embaumée, où brille un soleil éclatant et où vit également une tribu de cannibales complètement mabouls.

Comme les cannibales sont non seulement loufoques mais stupides, peut-être ne s'apercevront-ils pas que vous êtes un humain. Lancez deux dés. Si vous faites plus de 6, vous êtes libre et pouvez retourner à votre vaisseau et à votre Carte. Si

vous obtenez un total égal ou inférieur à 6, vous devez vous battre contre la fille du Chef des cannibales. Cette digne Amazone possède **35 POINTS DE VIE** et, grâce à son gourdin (+ 3), frappe l'adversaire avec- un 5. Si elle vous assomme, elle vous gardera comme animal familier. Si elle vous tue, elle vous servira (accompagné d'ignames, de baies et de riz sauvage) au prochain festin de la tribu. Si vous la tuez, vous devrez néanmoins échapper aux autres membres de la tribu (qui ignorent tout des combats à la loyale) ; ce que vous pouvez tenter de réussir en lançant deux autres dés. Si vous faites un chiffre supérieur à 4, vous êtes libre de retourner à votre vaisseau et à votre Carte. Si le total obtenu est égal ou inférieur à 4, la tribu vous dévorera vivant — scène à laquelle vous pourrez assister depuis le 14. Cette île est vraiment dangereuse. Essayez de l'éviter la prochaine fois.

3 :Vous débarquez sur un îlot rocheux. Vous et votre équipage entreprenez de l'explorer, et découvrez qu'il n'est habité que par des oiseaux de mer et des moustiques, dont l'un au moins fatalement vous piquera. Lancez deux dés. Si le total obtenu est supérieur à 6, vous êtes mordu par un oiseau de mer, ce qui vous fait perdre **10 POINTS DE VIE**. Si ce même total est égal ou inférieur à 6, vous êtes piqué par un moustique et ne perdez qu'un seul **POINT DE VIE**. Mais l'insecte vous a transmis la malaria, et vous allez dorénavant être agité de tremblements si violents que, au cours d'un combat, vous ne participerez qu'à un assaut sur deux. La malaria durera indéfiniment à moins que vous ne preniez de la quinine magique ou que vous ne sacrifiez six doses complètes de Potion Curative et une dose d'onguent pour vous soigner.

4 :Vous débarquez sur une île volcanique et vous êtes déjà loin à l'intérieur des terres lorsque vous constatez que le volcan est toujours en activité. Vous en prenez conscience parce qu'il entre justement en éruption. Vous n'avez guère de chances d'échapper au flot de lave. Lancez deux dés. Si le total obtenu est égal ou inférieur à 7, vous êtes frit : rendez-vous directement au 14. Si vous faites 8, 9 ou 10, vos brûlures vous font perdre **15 POINTS DE VIE**. Alors, si vous êtes toujours en vie, vous pouvez retourner à votre vaisseau et à votre Carte. Si vous faites 11 ou 12, vous regagnez indemne votre navire.

5 :Vous débarquez dans une réserve d'oiseaux, où nichent des milliers de Cric-Croc au plumage éclatant. Etourdis de nature, ils pondent de minuscules œufs bleus et oublient en général où ils les ont déposés. Chacun de ces œufs possède une qualité intéressante : il agit comme contrepoison si on le mange avec des épinards violets. Lancez un dé pour savoir combien d'œufs vous allez trouver, puis retournez à votre bateau et reprenez votre Carte.

6 :Sur cette île, juste au-delà de la plage, pousse un carré d'épinards violets, espèce extrêmement rare (qui agit comme antidote à n'importe quel poison, si on

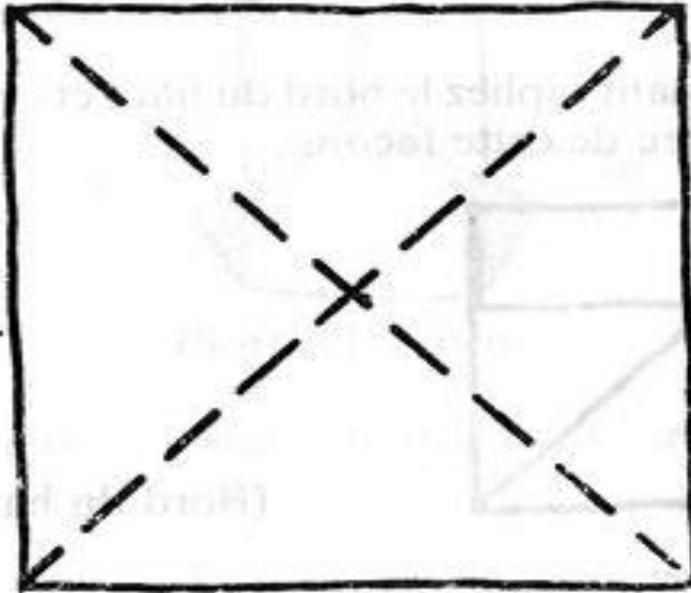
en mange avec un œuf de Cric-Croc). Entre vous et les épinards se trouve un Dragon Kimono Zébré, espèce également rare, possédant 30 **POINTS DE VIE** et des serres (+ 4). Le dragon restera immobile jusqu'à ce que vous ayez porté le premier coup, mais il se battra ensuite de façon redoutable, puisqu'il lui suffit d'un 4 pour porter un coup. Les dragons de cette espèce n'accordent jamais la moindre Réaction Amicale, mais ils peuvent être achetés avec des œufs de Cric-Croc. Si vous en avez en réserve, lancez deux dés pour savoir combien le dragon en acceptera. Si vous sortez sain et sauf de cette rencontre, vous pouvez reprendre votre navigation.

## **Plans pour la construction d'un bateau**



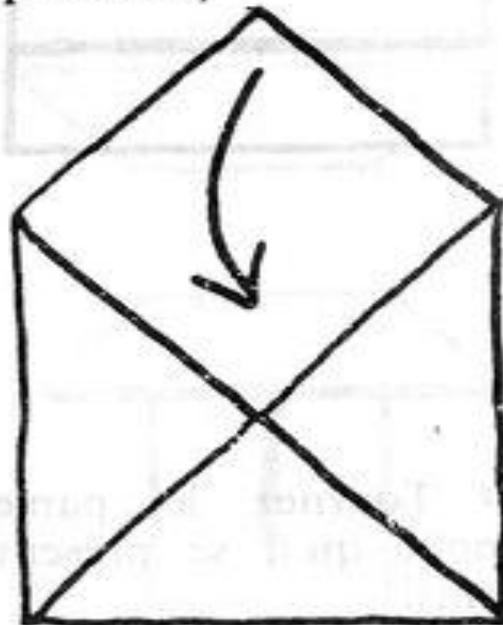
(paragraphe 166)

1. Prenez un morceau de papier *carré* et pliez-le ainsi...



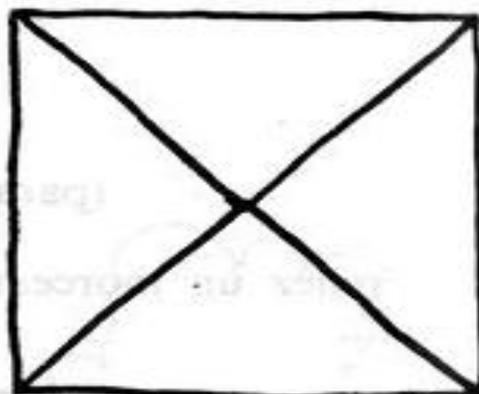
(Pliez-le long du pointillé.)

2. Maintenant rabattez les quatre coins vers le milieu.

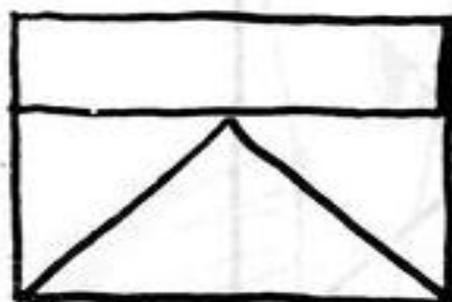


(Voilà comment il se présente lorsque vous avez rabattu trois des quatre coins.)

(Et voilà l'aspect qu'il présente lorsque vous avez rabattu les quatre coins.)



3. Maintenant repliez le bord du haut et celui du bas vers le milieu de cette façon...

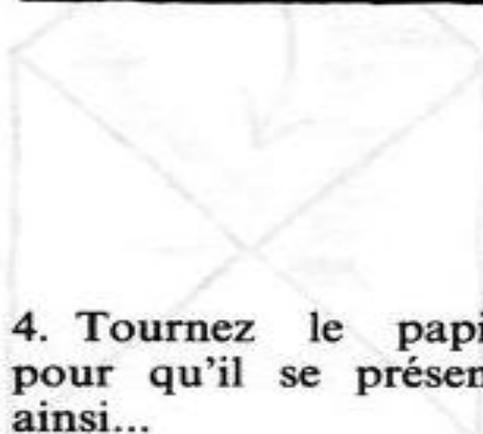


(Bord du haut replié.)



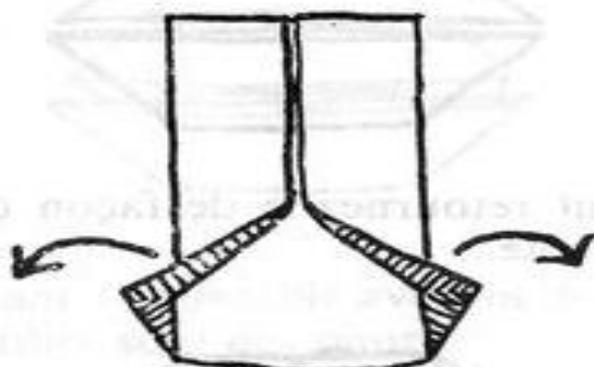
(Les deux bords repliés.)

4. Tournez le papier pour qu'il se présente ainsi...



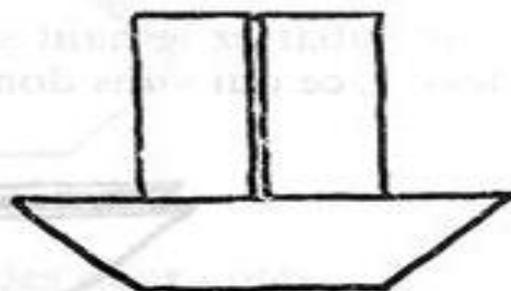
... et respirez profondément car, à partir de là, l'opération se complique.

5. Ouvrez les coins du bas et manipulez-les comme suit :

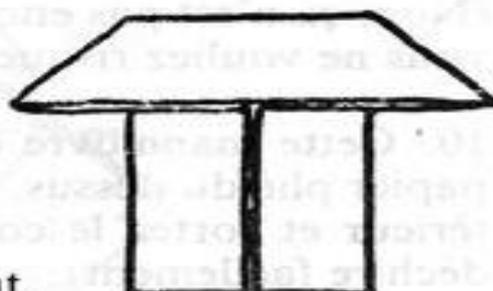


(Sortez les coins.)

6. Maintenant repliez le bord du bas vers le haut, ce qui vous donne ceci :



(Non, ça n'est pas votre bateau ; ne soyez pas ridicule !)

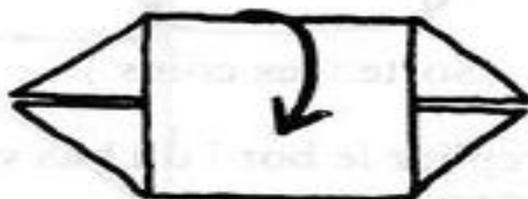


7. Tournez de nouveau le tout.

8. Ouvrez les coins du bas et rabattez-les comme indiqué au 5 et au 6, si bien que votre pliage, déconcertant d'aspect, se présente ainsi :



9. Maintenant retournez-le de façon que le verso soit de votre côté...



... et rabattez le haut sur le bas comme indiqué ci-dessus, ce qui vous donne ceci :



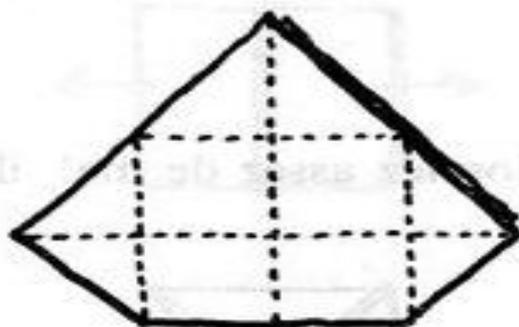
(Non, ça n'est pas encore votre bateau, à moins que vous ne vouliez risquer la noyade.)

10. Cette manœuvre est délicate. Considérez votre papier plié du dessus, puis glissez deux doigts à l'intérieur et sortez le coin (avec précaution, car il se déchire facilement).

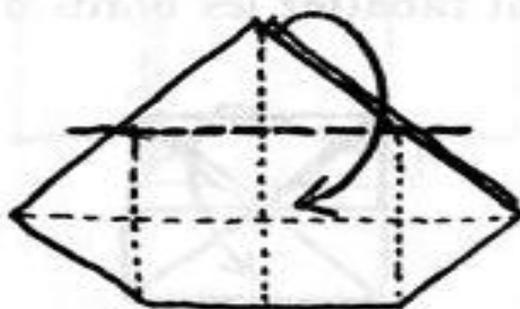
(Voilà à quoi ressemble votre pliage une fois le coin sorti.)



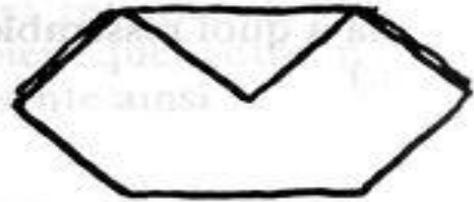
(Et voilà à quoi il ressemble avec les deux coins sortis. Les pointillés sont des pliures.)



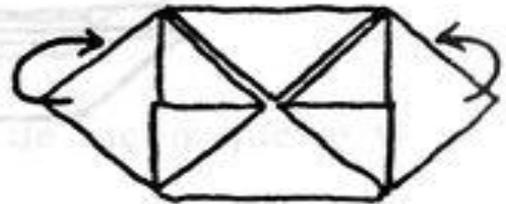
11. Maintenant, faites ceci, des deux côtés :



**Ce qui vous donne :**

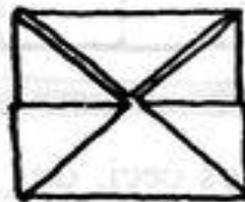


**12. Rabattez les côtés.**



**(Ceux qui sont encore dépliés se rabattent au verso de la même façon.)**

**Si vous vous donnez assez de mal, il se présentera ainsi :**



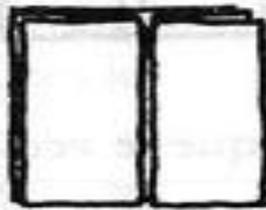
**13. Maintenant rabattez les bords du haut, devant et derrière...**



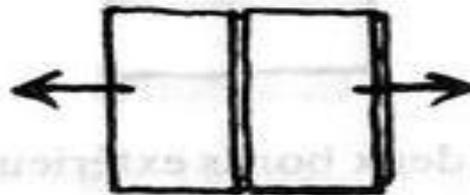
Ce qui donne :



14. Ouvrez le pliage de nouveau à partir du bas, de façon qu'il prenne l'aspect suivant :

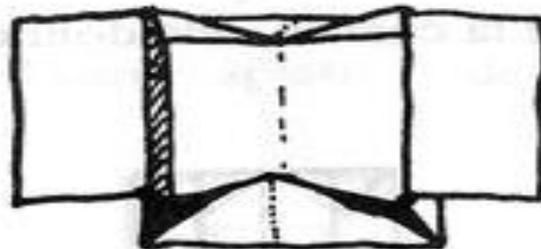


Maintenant, tournez-le de cette façon.



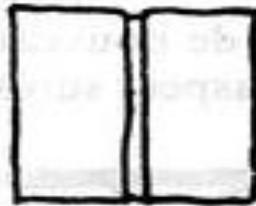
Tirez sur ces bords

15. Et vous obtiendrez ainsi une sorte de boîte bizarre !

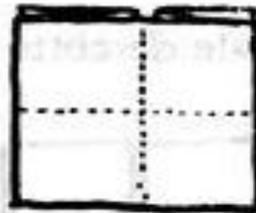


Qui, vue du dessus, se présente ainsi.

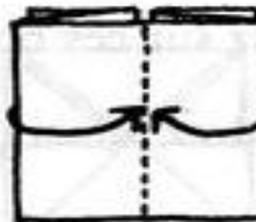
16. Maintenant cessez donc de jouer avec des boîtes alors que vous avez un bateau à construire et refermez le pliage pour le ramener au stade 14...



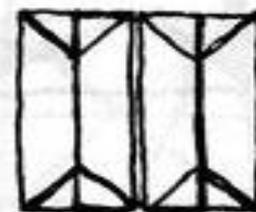
Tournez-le de façon que le verso soit de votre côté.



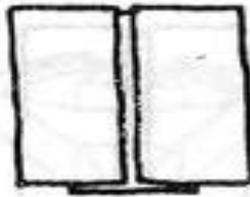
17. Rabattez les deux bords extérieurs vers le centre.



Si vous avez de la chance, cela donnera ceci :



18. Retournez-le de nouveau...

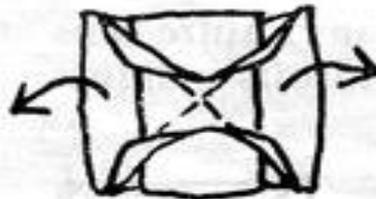


19. Voilà qui est maintenant très très délicat à effectuer. Glissez vos pouces ici...



(Pouces ici !)

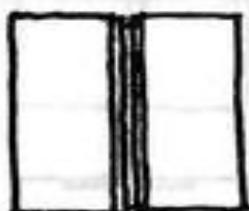
Tirez l'ensemble vers l'extérieur et rabattez-le sur lui-même comme suit :



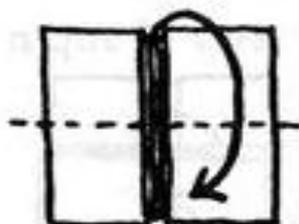
Lorsque vous l'aurez aplati, il devrait avoir cet aspect :



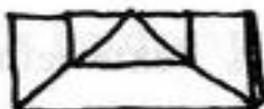
20. Voilà, vous y êtes presque. Tournez-le de nouveau.



21. Et rabattez tout le bord du haut sur celui du bas.



Voilà ce que vous obtiendrez :



22. Tournez-le dans l'autre sens et prenez le pliage fermement aux endroits indiqués.



Prenez ici.

Et là.

23. **MAINTENANT, TIREZ !!!**



Voilà, vous avez votre bateau !  
(Vous pouvez même hisser deux voiles.)



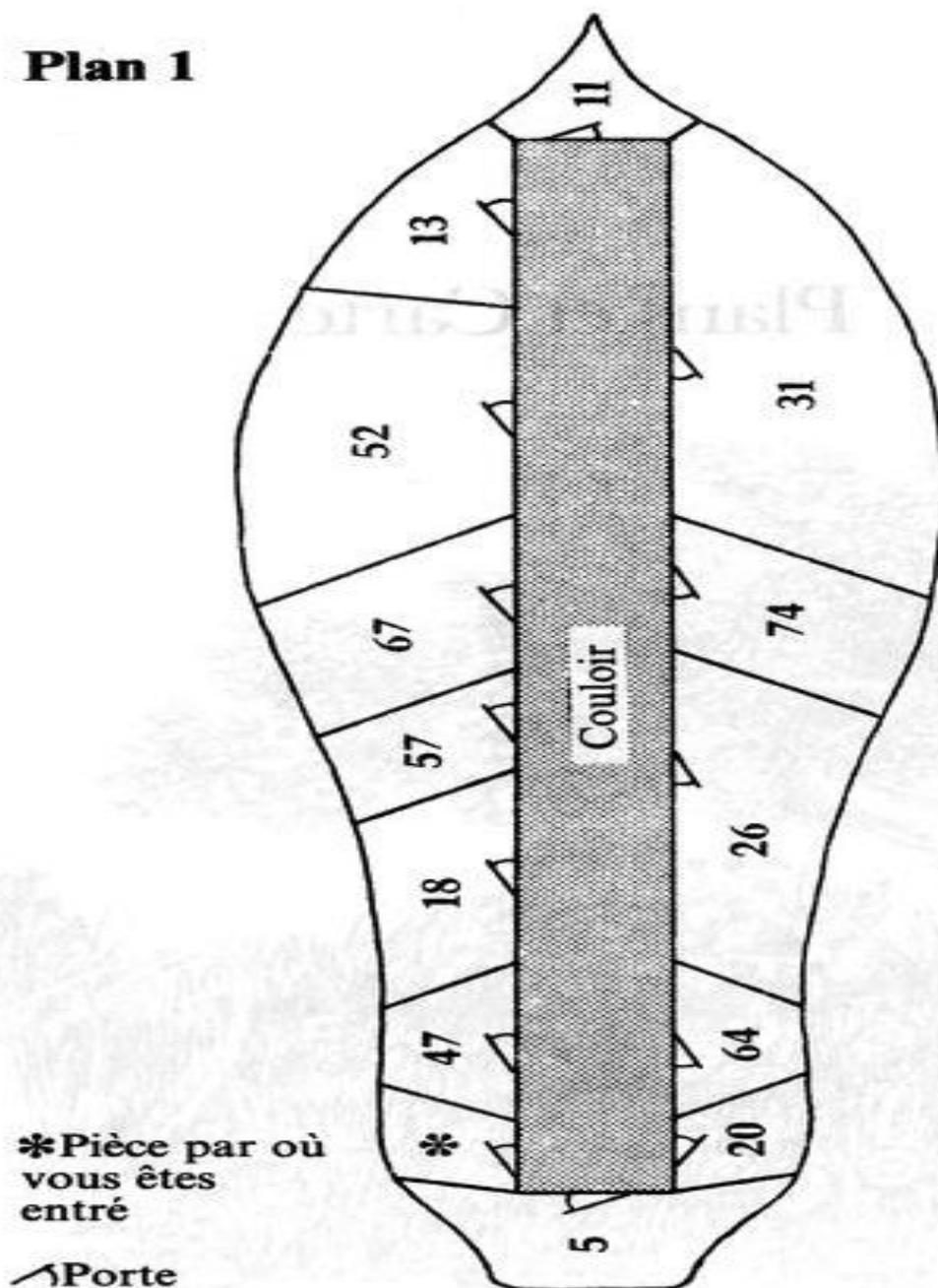
Plans et Carte





# Plans et Carte

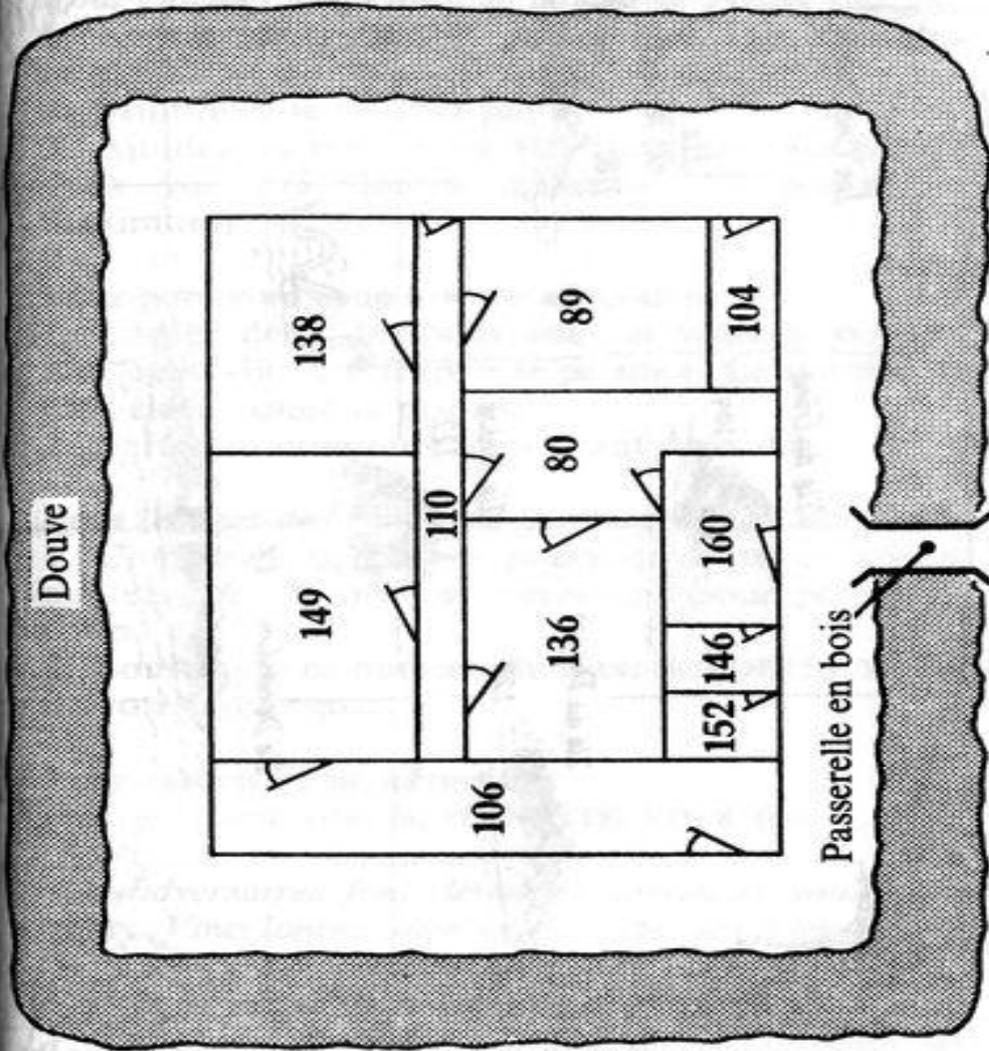
**Plan 1**



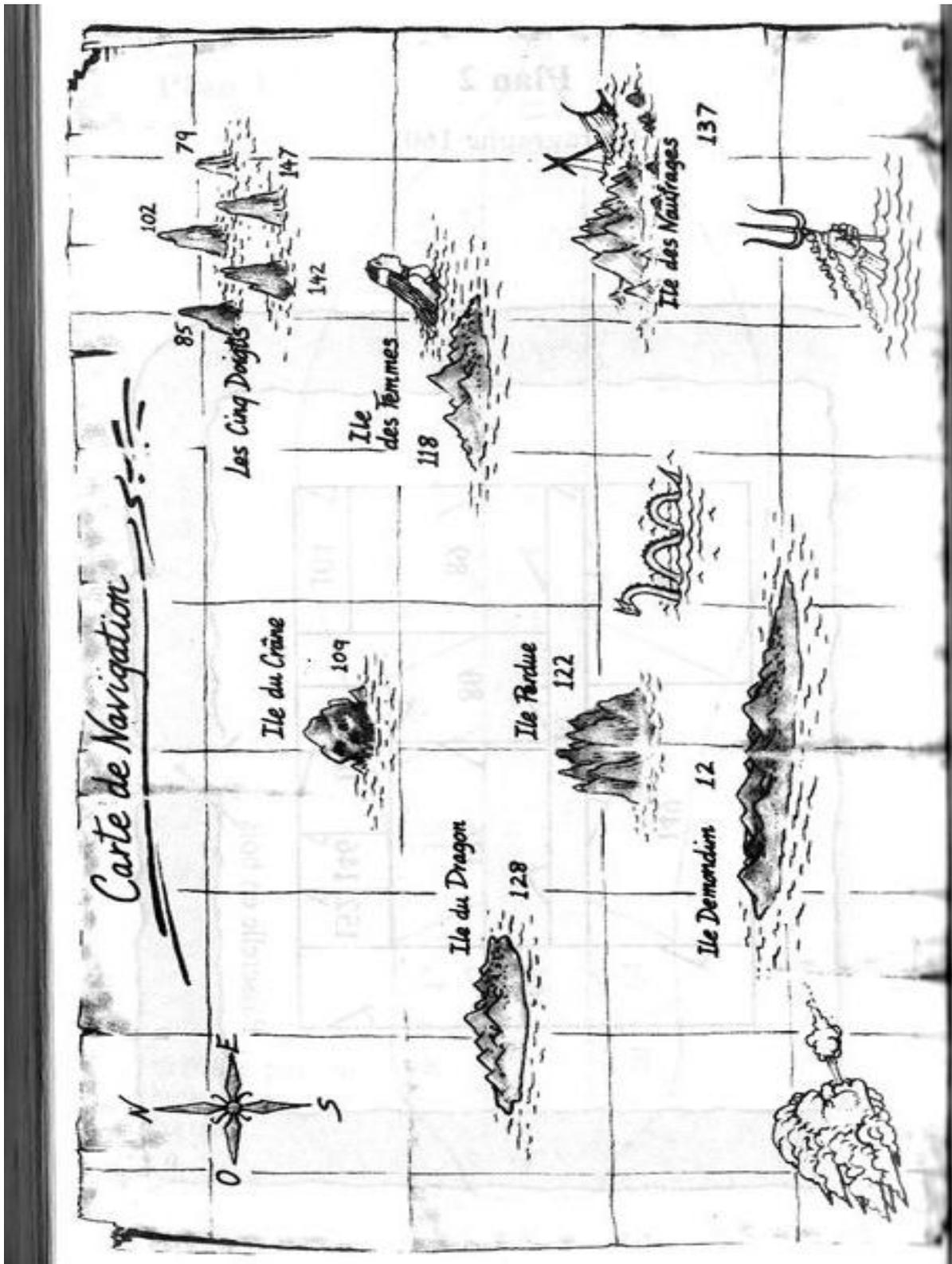
248

5,11,20,64,26,74,31,13,52,67,57,18,47,\*

**Plan 2**  
(paragraphe 160)



[106,152,146,160,80,104,89,110,149,138,136](#)



Les cinq doigts : [85](#), [102](#), [79](#), [147](#), [142](#)  
[109](#) , [128](#) , [12](#) , [122](#) , [118](#) , [137](#)

# Règles des combats

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

- 1 : Lancez deux dés et additionnez les nombres obtenus.
- 2 : Multipliez le résultat par 4.
- 3 : Ajoutez les POINTS DE VIE 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 afin de savoir qui frappe le premier. Le nombre le plus élevé donne la priorité.
- 2 : Faites au minimum 6 en jetant deux dés.

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

- 1 : Comptez le nombre de points que vous avez obtenus en plus du nombre nécessaire pour porter un coup.
- 2 : Soustrayez ce nombre du total de **POINTS DE VIE** de votre adversaire.

## **Pour assommer un adversaire**

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

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

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

1. *Potions Curatives* : chaque fiole contient six doses de Potion. Chaque dose vous restitue les **POINTS DE VIE** correspondant au résultat obtenu en jetant deux dés.

2 : *Onguents* : les pots d'Onguent contiennent cinq applications. Chacune vous restitue 5 **POINTS DE VIE**.

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

4 : Tout autre moyen qui vous permettrait d'augmenter votre total de **POINTS DE VIE** est indiqué dans le déroulement de l'aventure.

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

## **POINTS D'EXPERIENCE**

**1 :1 POINT D'EXPERIENCE EST ACQUIS POUR CHAQUE COMBAT QUE VOUS AVEZ GAGNE OU CHAQUE ENIGME QUE VOUS AVEZ RESOLUE.**

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

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

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

## **ARMES ET ARMURES**

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

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

## **Pour éviter les combats**

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

b)Essayez de corrompre votre adversaire.

a)Réaction Amicale

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

b)Tentative de *corruption*

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

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

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

## **Navigation**

Choisissez tout d'abord votre destination sur la Carte qui figure en pages 250 et 251. Puis lancez deux dés. Si vous obtenez un total supérieur à 4, vous naviguez

sans problème jusqu'à cette destination. Si ce même total est de 2, 3 ou 4, reportez-vous alors à *La Navigation à la Berlué*, page 229, et suivez très précisément les instructions qui vous seront données. Si vous en réchappez, reprenez votre Carte, et rendez-vous à la destination choisie.

### **Magie**

Tout ce que vous avez pu apprendre sur la magie dans les précédentes aventures de la Quête du Graal ne vous sera d'aucune utilité dans cette aventure particulière. Vous trouverez, bien entendu, des instruments magiques, mais il vous sera alors expliqué comment les utiliser. Le sortilège le plus puissant, le Rituel de Claquemur, ne peut être utilisé *qu'une seule fois*, dès que vous l'aurez lu.

### **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/4

# Le Voyage de l'Effroi

J.H. Brennan

Les Saxons ont envahi Avalon; le roi Arthur a égaré Excalibur, sa fameuse épée magique; les Chevaliers de la Table Ronde se chamaillent à qui mieux mieux. Bref, vous seul pouvez remettre un peu d'ordre dans le royaume, et surtout rejeter les Saxons à la mer. Et d'ailleurs, Merlin ne vous laisse pas le choix. D'une formule magique, il vous appelle auprès de lui. Le malheur, c'est que Merlin – comme chacun le sait – est souvent distrait... Parviendrez-vous à retrouver les Saxons parmi tous les héros et les monstres de la Grèce antique?

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 50938

ISBN 2-07-050938-9

Folio  
Junior

VOUS

UN LIVRE DONT  
ÊTES LE HÉROS



Le Voyage de l'Effroi

329