

La Feuille d'Aventure

Le Fanzine des Livres-Jeux



Actualité fantastique : **Fire Emblem**

M L O U P S S C R E P M A L E D I C T S
D é m a s q u e z l e s m o t s c a c h é s !
U A D E I T F A T P O L E D L L D S I N O E

Thème :

LOUP SOLITAIRE

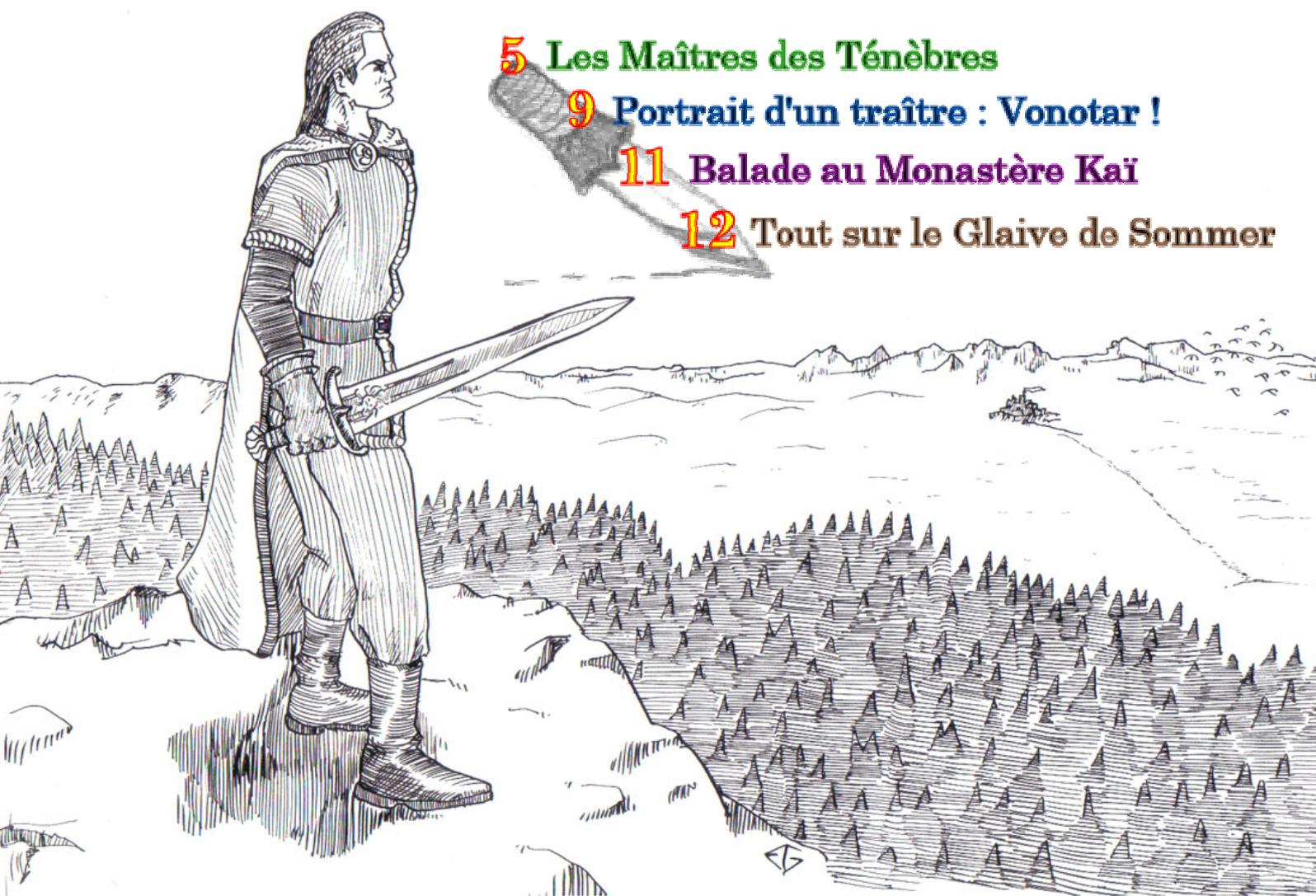
L'oeuvre de Joe Dever

5 Les Maîtres des Ténèbres

9 Portrait d'un traître : Vonotar !

11 Balade au Monastère Kai

12 Tout sur le Glaive de Sommer

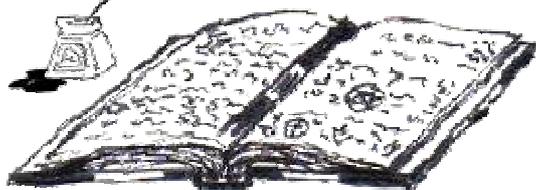


Littérature

Fantastique Histoire Heroic Fantasy Aventure

Livres-jeux

Sommaire



Dossier : **Loup Solitaire I**

- ≈ Au commencement 3
- ≈ Les Maîtres des Ténèbres (Skarn) 5
- ≈ Vue sur le premier cycle (Aragorn) 7
- ≈ Vonotar le traître (Aragorn) 9
- ≈ Le Monastère Kai (Meneldur) 11
- ≈ Le Glaive de Sommer (Skarn) 12

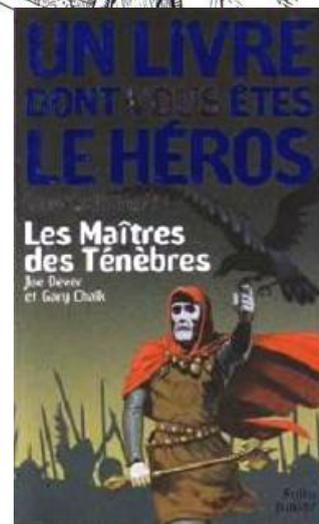
Antre de Noférox : **Poésie**

- ≈ L'Ange (Malvina et Paragraphe 14) 15

Actualité fantastique : **Jeu vidéo**

- ≈ Fire Emblem : *The Sacred Stones* (Glutinus) 16

Chronologie : 1985 (Wag) 18



ÉDITO

Au programme pour ce numéro 3 tant attendu, la série préférée de beaucoup d'entre vous : *Loup Solitaire* ! Il faut dire que les forumiens de **Gamebook** avaient beaucoup insisté jadis pour qu'un numéro y soit consacré. Mais ce fanzine 3 n'est autre que le premier opus d'une série de trois numéros voués à l'univers culte de Joe Dever ! Ceux-ci paraîtront toutefois à raison d'un numéro sur deux, afin de ne pas gaver ceux pour qui LS n'est pas de grand intérêt. Quoi ? Qu'ai-je dit ? Sacrilège ! Et si je vous disais que votre rédac' chef a appris tout ce qu'il sait de LS en corrigeant les articles du fanzine ? Lapidation ? Oh ! Oui ! Fouettez-moi encore ! Vive Loup*Ardent ! Et prout !

ÉQUIPE

Rédacteur en chef

≈ Paragraphe 14

Mise en page

≈ Paragraphe 14

Correction (CFI)

≈ Segna

≈ Skarn

≈ Paragraphe 14

≈ Oiseau

Spécialistes ès LS

≈ Skarn

≈ Aragorn

≈ Meneldur

Remerciements :

Merci à Manu, Guillaume, Meneldur, Claire et Malvina pour les illustrations. Merci également à Balthus pour nous avoir laissé puiser dans le puits d'informations pratiques qu'est son site. Et aussi, éternels remerciements à Lord, webmestre plénipotentiaire de **Gamebook**, pour avoir conçu ce forum où se sont rencontrés la crème des passionnés de livres-jeux, et sans lequel ce fanzine n'aurait jamais vu le jour. Remerciements spéciaux à Paul Parsons et Demian Katz pour les couvertures originales des *gamebooks*.

Illustrations :

Couverture de Manu (*Loup Solitaire*). *Loup Solitaire* et *Cavalier dans la plaine* de Manu. Petits dessins d'ambiance de Guillaume, Meneldur et Claire. *Petit lutin trompettiste* de Claire. *Ange* de Malvina. Montages effectués par Paragraphe 14.





DOSSIER
LOUP SOLITAIRE pt.1
*Article issu de
l'Encyclopedia Magnamunda*
AU COMMENCEMENT
Tout univers a une histoire, ses mythes, son commencement

Avertissement

Il n'y a aucun calendrier fiable qui retrace tout ce qui se passa durant ces longs millénaires mais on peut supposer que les événements se sont succédés dans l'ordre indiqué ici.



La Guerre des dieux

L'origine exacte des Dieux n'a jamais pu être expliquée. De même, on ignore pourquoi ils se sont rapidement divisés en deux camps (à moins que cette division n'ait existé dès l'origine) qui sont La Lumière et Les Ténèbres.

Les Dieux de la Lumière et des Ténèbres se sont affrontés durant un temps incalculable et trois dieux ont pris un ascendant sur les autres durant ce long conflit.

Kai le Dieu du Soleil et Ishir la Déesse de la Lune deviennent les chefs des Dieux de Lumière pendant que Naar assume le contrôle des Dieux des Ténèbres.

Le conflit entre Lumière et Ténèbres cause la mort de plusieurs divinités mineures et à la longue, même Naar accepte d'écouter les propositions de trêve faites par Ishir.

La trêve des dieux donne naissance à Aon, l'univers physique. Le Daziarn, ou Plan Astral, voit également le jour et donne par la suite naissance à différents royaumes spirituels

destinés à servir de résidences aux dieux.

Sur le monde d'Halcyon, Naar prend la forme d'un enfant et se sert de ce déguisement pour semer la discorde jusqu'à s'emparer de toute la planète. Lorsque la Lumière réalise ce qui s'est passé, Naar est trop solidement installé pour que Kai et Ishir puissent le déloger d'Halcyon. Cette conquête cause la fin de la trêve entre les dieux et leur conflit éternel reprend de plus belle.



Le Magnamund

Les Dieux de la Lumière s'intéressent alors à un autre monde, Magnamund. Kai forme le soleil pour l'éclairer et Ishir la lune pour veiller sur l'obscurité de la nuit. Kai envoie son fils Ailendar pour façonner Magnamund afin qu'un jour les espèces intelligentes créées par les dieux puissent y vivre.

Naar tente de persuader Ailendar de se retourner contre son père mais le fils de Kai refuse et est tué par le seigneur des Dieux des Ténèbres. De son sang naissent toutes les formes de vie qui vont peupler Magnamund.

Kai et Ishir ne peuvent plus compter sur Ailendar pour guider l'évolution de ce nouveau monde et décident alors d'unir leurs forces pour fabriquer un nouveau serviteur.

Ainsi naît Nyxator, le Premier Dragon. Cette naissance corres-

pond à la plus ancienne date connue de manière fiable dans l'histoire du Magnamund, soit près de 18.000 ans avant l'époque de Loup Solitaire.



La pierre de lune

De toutes les reliques de Magnamund, la Pierre de Lune est incontestablement la plus importante. Et la légende concernant son origine est certainement un des plus anciens récits de ce monde.

En des temps très reculés, alors même que les humains n'étaient pas encore présents sur Magnamund, arrivèrent ceux que l'on appelle les Anciens. Ils s'agissaient de créatures humanoïdes doués de grands pouvoirs magiques. Les Anciens erraient de monde en monde en quête d'un lieu où ils pourraient enfin s'établir. Lorsqu'ils atteignirent Magnamund, ils surent enfin qu'ils avaient trouvé ce lieu. Ils s'y installèrent et prospérèrent. Les Anciens se consacraient à l'étude de la magie et atteignirent dans ce domaine un niveau de maîtrise jamais égalé : l'époque de l'Age d'Or...

Parvenus au zénith de leur puissance, ils placèrent tout leur pouvoir et leur sagesse dans un cristal taillé dans les champs magiques du Daziarn, un plan d'existence parallèle à Magnamund. Ils nommèrent ce cristal

Pierre de Lune. C'est peu après cette époque qu'arrivèrent les premiers humains. Les Anciens se prirent d'affection pour ces mortels et leur inculquèrent une partie de leur savoir.

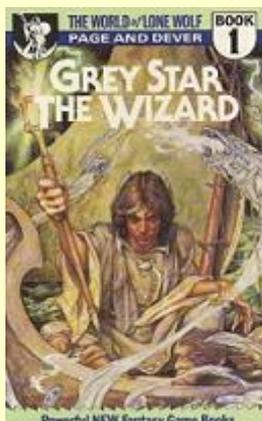
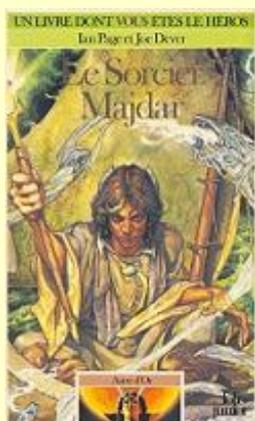
Mais la présence des Anciens et de leur Pierre de Lune sur Magnamund bouleversait l'équilibre voulu par les Dieux. De plus, les humains vivaient dans l'adoration des Anciens et de la Pierre de Lune. Craignant de voir naître chez les humains le désir de s'emparer de la Pierre de Lune, et désireuse de rétablir l'Équilibre, Ishir, Déesse de la

Lune, demanda aux anciens de quitter Magnamund avec la Pierre de Lune, afin de laisser les humains libres de leur destin. Les Anciens se plièrent à la volonté des Dieux et l'on ne trouva plus trace ni d'eux ni de la Pierre de Lune. Hormis dans l'extrême Sud de Magnamund où le souvenir de cette légende est encore vivace, les humains ont vite oublié les fabuleux Anciens et répandirent leur civilisation aux quatre coins de Magnamund.

www.penombre.com

LE SAVIEZ-VOUS ?

Étant donné l'extraordinaire succès de la série désormais culte de *Loup Solitaire*, il a été décidé, en 1985, non seulement d'écrire la suite du premier cycle (suite la demande des fans), mais aussi d'entreprendre la rédaction d'une petite série à part qui se déroule dans le même univers. Elle se passe dans l'empire Chadakine, à peine 3 ans avant la destruction du Monastère Kai par Naar. Vous jouez le rôle d'un sorcier Majdar. Les Majdars sont aussi appelés les Anciens, ceux-là même qui peuplèrent le Magnamund avant les humains et y créèrent la Pierre-de-Lune. La mission d'Astre d'Or est de partir à sa recherche et de la retrouver, afin d'éviter que des forces maléfiques s'emparent de sa terrible puissance. La série a son charme, mais les avis des lecteurs sont partagés quant à sa qualité. La série *Astre d'Or* (*Grey Star* en anglais) compte 4 tomes sortis entre 1985 et 86, traduits pour Gallimard entre 1986 et 87, puis réédités avec de nouvelles couvertures. Elle fut écrite par Ian Page selon l'univers de Joe Dever et Gary Chalk. Le système de règle est identique à celui de LS, sauf qu'on n'y maîtrise pas les cercles Kai mais bien les « techniques secrètes de la Haute Sorcellerie ».



Les versions de Gallimard (ancienne) et de Beaver (anglaise) furent illustrées par Paul Bonner. Leurs couvertures sont de Ian Mc Caig. Quant aux couvertures de la nouvelle édition françaises, elles sont de Donald Grant.

La Lune Noire

3520 : Vashna crée les premiers Helghasts et les envoie s'infiltrer dans le Sommerlund mais les premiers mages de Toran les démasquent. Après trente années de conflit (Guerres des Helghasts : 3520 à 3550), les monstres de Vashna sont finalement chassés du Sommerlund.

3779 : les armées des Ténèbres se ruent vers l'est mais l'alliance Durenor/Sommerlund parvient à les repousser à la bataille de Moytura. Le dos au Gouffre de Maaken, les armées des Ténèbres font face et dans un duel titanesque, Vashna est tué par le Roi Ulnar et le Glaive de Sommer. Le baron de Toran découvre à cette occasion qu'il a des pouvoirs surnaturels. Après avoir pris conseil des Mages du Dessi, il devient Aigle du Soleil et part en quête des Sept Pierres de la Sagesse.

3810 : Aigle du Soleil fonde l'Ordre Kai après avoir trouvé les Sept Pierres de Nyxator et consigné ses découvertes dans le Livre du Magnakai. Les Pierres de la Sagesse disparaissent mais personne ne sait ni quand, ni comment (la seule indication fournie par Joe Dever concerne la Pierre de Varetta qui aurait été volée par un prince de Salonie avant de disparaître dans le naufrage de son navire durant la bataille de Rhem qui ne semble pas avoir de date précise).

4434 : perte du Livre du Magnakai.

4451 : essor de l'Empire Vassagonien.

4690 : le Zakhan Noir monte sur le trône de la Vassagonie.

4702 : Guerre du Khordaim : le Zakhan Noir attaque l'Anarie, la Cloeasia et même le Dessi. La Pierre de Sagesse de Tahou est jetée dans le Gouffre qui mène à Zaaryx pour empêcher qu'elle ne tombe entre ses mains lorsqu'il menace la ville. Le Gouffre de Tahou est scellé. Finalement; le Zakhan Noir voit ses armées pétrifiées devant la petite ville anarienne de Phea par la déesse Ishir et il abandonne sa campagne militaire (fin 4705).

4771 : mort du Zakhan Noir.



LES MAÎTRES DES TÉNÈBRES

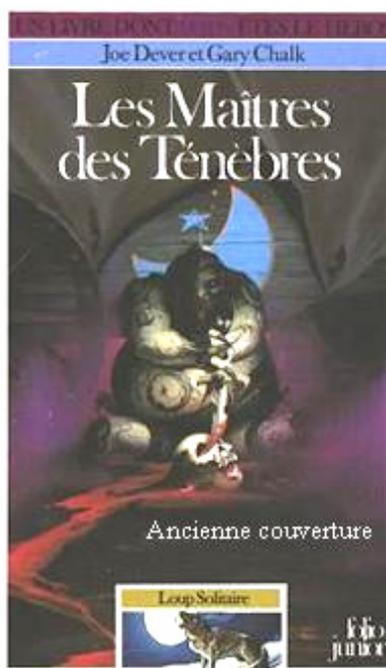
Une oeuvre de Joe Dever illustrée par Gary Chalk

Introduction

C'est en 1984 que débute l'histoire de la série *Loup Solitaire*, deux ans après *Le Sorcier de la Montagne de Feu*. D'après la légende, Joe Dever aurait originellement proposé de participer aux *Fighting Fantasy* (*Défis Fantastiques* en France). Devant le refus de Steve Jackson et Ian Livingstone, il aurait fondé sa propre série. Et quelle série ! Aujourd'hui, elle comporte 28 tomes, tous issus de la même plume. Durant 20 d'entre eux, le lecteur suit la vie du héros éponyme, Loup Solitaire, dernier survivant des seigneurs Kai. Nous le verrons affronter les pires créatures des ténèbres, changer le cours de la destinée du monde, refonder l'ordre Kai. Mais comment tout cela a-t-il débuté ? C'est ce que va nous conter ce tome, *Les Maîtres des Ténèbres*.

L'univers

Dever innove en proposant un monde intégralement neuf. Ici, pas de classiques gobelins, orques et trolls. À l'exception de quelques nains et des inévitables humains, tout est original : peuples, montres, dieux. Le monde ici présent se nomme le Magnamund. Il s'agit d'un univers cohérent. Chaque tome de *Loup Solitaire* commence d'ailleurs par une carte de ce monde, d'échelle variable. Dans ce tome, elle nous montre la



disposition des deux royaumes alliés du Sommerlund et de Durenor. La carte est plutôt précise et extrêmement cohérente avec le récit. Quand on traverse un grand fleuve dans le livre, on peut être sûr qu'il est sur la carte. Cette carte s'avère souvent utile car l'auteur répugne aux donjons enfermés en faveur de grands espaces à parcourir. Les objectifs dans *Loup Solitaire* sont supérieurs à aller tuer le grand méchant et à lui voler son trésor. Nous allons d'ailleurs voir de quoi il s'agit dans ce tome.

Règles

Le système de jeu se démarque également. L'auteur a désiré le complexifier par rapport aux

Défis Fantastiques. Cependant, il reste relativement simple, surtout si on le compare avec celui des *Loup Ardent*, absolument injouable. Tout d'abord, *Loup Solitaire* ne se joue pas avec deux dés à 6 faces, mais avec une *Table de Hasard* fournie, qui mime un dé à 10 faces. *Loup Solitaire* n'a que deux caractéristiques, l'Habilité et l'Endurance. L'Habilité de base est comprise entre 10 et 19 (1d10+10) et l'Endurance de base entre 20 et 29 (1d10+20). Le total actuel d'Habilité n'est pas limité par son total de départ, contrairement à celui d'Endurance. Pour les combats, on calcule la différence entre son total d'Habilité (après ajout des bonus) et celui de l'ennemi. Ayant obtenu ainsi un *Quotient d'Attaque*, positif ou négatif, on se reporte ensuite à la colonne correspondante de la *Table des Coups Portés* fournie, et on tire un nombre sur la *Table de Hasard* (au moyen, par exemple, de la pointe d'un crayon). La ligne d'intersection correspondante détermine alors combien de dégâts *Loup Solitaire* et l'ennemi ont encaissés. C'est simple et efficace. Le combat reste à l'avantage de *Loup Solitaire* jusqu'à une différence de -3/-4 sur la *Table des Coups Portés*. En dessous, cela devient plus délicat. Les ennemis ont souvent des totaux d'Endurance corrects, il n'est pas rare qu'ils dépassent les 20 points. Joe Dever limite aussi le nombre d'objets du sac à

« Il était une fois le monastère Kai. Dans ses murs étaient formés les meilleurs guerriers qui soient, les seigneurs Kai. Leur art mystique du combat en faisait les plus grands adversaires des Maîtres des Ténèbres, les ennemis du Sommerlund venu de l'ouest. Voilà des siècles que la dernière invasion a été stoppée au bord du gouffre de Maaken, quand le redoutable Vashna fut vaincu par la lame sacrée du Glaive de Sommer. Mais en ce jour de la fête de Fehmarn, les Maîtres des Ténèbres contre-attaquent. Surpris par un assaut aérien, le monastère Kai est rayé de la carte avec tous ses occupants. Tous ? Non, un petit mauvais élève du nom de Loup Silencieux, puni de la corvée de bois, gît inconscient dans la forêt. Son inattention en classe, et sa maladresse dans sa hâte de rejoindre le monastère lui ont sauvé la vie. Dorénavant, il est le dernier des seigneurs Kai et se nomme Loup Solitaire. Il doit accomplir son devoir en traversant la forêt grouillante d'ennemis pour annoncer le drame au roi (extrait de Joe Dever, *Les Maîtres des Ténèbres*, Gallimard, 1984). »

dos à 8. Sûrement en opposition aux auteurs qui nous font transporter le contenu d'une boutique sur le dos. Mais rassurez-vous, les objets ne sont pas dilapidés au hasard par dizaines. Ici, les repas nous empêchent de perdre des points d'Endurance par la faim et non d'en gagner. La seule chose qui soit illimitée, ce sont les *Objets Spéciaux*, tout ce qui ne va pas dans le sac : bagues, cotte de maille, clés, cartes, pendentif... Mais la grande innovation, ce sont les capacités. Vous pouvez en choisir 5 sur 10. Chacune d'entre elles peut vous aider dans votre quête. Certaines vous aident en combat, d'autres vous épargnent des combats, d'autres encore vous sauvent la vie. Aucune capacité n'est obligatoire pour finir l'aventure. A noter que pour chaque tome fini, vous pouvez prendre une capacité supplémentaire dans le tome suivant, ainsi que conserver votre équipement. L'évolution du héros est un trait dominant dans l'œuvre de Joe Dever.

Structure

L'aventure elle-même est divisée en deux parties. D'abord la traversée de la forêt, puis la traversée de la plaine qui la sépare de Holmgard, les deux étant accessoirement bourrées d'ennemis. La carte n'a pas un grand intérêt vu la petite taille de la zone franchie. La forêt est un vrai labyrinthe, on y trouve un village déserté, un ermite, quelques zones rocailleuses et un allié. L'allié est Banedon, un jeune magicien de la guilde de

l'Étoile de Cristal de Toran, le futur meilleur ami de Loup Solitaire. Cette rencontre n'est pas obligatoire, mais elle est bien agréable pour mieux appréhender l'avenir de Loup Solitaire. Tous les chemins mènent à la plaine citée plus haut. Là, on a le choix entre traverser la plaine elle-même (où les troupes ennemies sont en train de s'installer), descendre le cours d'une petite rivière pour plus de discrétion, ou passer par le terrifiant cimetière des anciens. Les trois chemins sont valables. Enfin, on peut se balader un peu dans Holmgard si le cœur nous en dit, mais cela est surtout anecdotique. Il y a très peu de choix mortels, la quasi-totalité des chemins sont faisables, certains seront juste un peu plus durs. Globalement, l'ambiance est très bien rendue, les éléments sont à leur place. Il n'y a pas d'incohérences comme des monstres vivants qui se baladent dans des caveaux fermés depuis des siècles par exemple. Les objets sont en nombre très limité. Maintenant, il faut avouer que notre héros n'est pas très héroïque. Il faut comprendre qu'après le massacre du monastère, un jeune moine soit assez perturbé. D'après le *Magnamund Compagnion*, il n'avait que 14 ans au moment des faits. Loup Solitaire n'était pas le meilleur élément du groupe, ce qui l'a d'ailleurs sauvé. Sa mission consiste donc principalement à courir et à se cacher. On a pratiquement toujours une possibilité de fuite avant le combat. Avec les bons choix et de la chance, il est possible de finir le tome sans combattre ! Loup Solitaire est terrifié par le moindre petit Glock, l'unité

de base des armées des Ténèbres. Plus tard, ce seront les Gloks qui seront terrifiés par Loup Solitaire. Deux ennemis assez costauds sont présents mais il est possible d'éviter les deux combats. Vous pouvez faire preuve d'un peu d'héroïsme si cela vous chante mais c'est plus dangereux qu'autre chose. Cette aventure est plus proche de l'ode à la lâcheté que de l'hymne au courage.

Critique

Par opposition aux *Défis Fantastiques*, on s'aperçoit que l'histoire est fort correcte, sans atteindre des sommets d'originalité. On ne manque pas de remarquer non plus que l'auteur dispose d'un monde à part entière avec ses folklores et son histoire. Le légendaire Vashna est d'ailleurs cité. En revanche, on en sait bien peu sur Loup Solitaire lui-même. Des allusions à son passé sont glissées dans un certain nombre de tomes dont celui-ci, mais il reste un personnage mystérieux. Pour vous donner une idée de la profondeur de la série, vous découvrirez ce qu'est la fête de Fehrman dans le tome 18 !

J'estime que ce tome est un bon début à la série. Il est facile et permet une grande variété de parcours. Mais ces avantages le rendent court et un peu creux. Toute saga a un commencement et même si ce tome n'est pas le meilleur, et de loin, il s'agit d'une excellente introduction aux aventures du seigneur Kai Loup Solitaire.

≈ Skarn

NOTES

Difficulté du parcours : **0.51/5**

Variété du parcours : **4.19/5**

Part de hasard : **0/5**



Note moyenne attribuée par le forum Gamebook : **6,8/10**

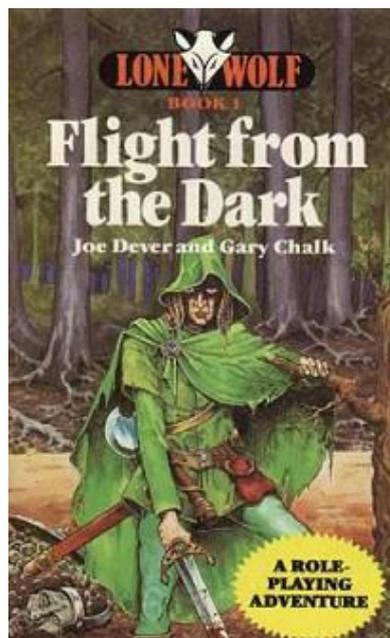
DOSSIER
LOUP SOLITAIRE pt.3
Article proposé par Aragorn
VUE SUR LE PREMIER CYCLE
Une oeuvre de Joe Dever illustrée par Gary Chalk

Comme le sait tout lecteur moyen de livres dont vous êtes le héros, la série Loup Solitaire se divise en 4 cycles : le cycle Kai (volume 1 à 5), le cycle Magnakaï (volumes 6 à 12), le cycle Grand Maître Kai (volumes 13 à 20) et enfin le quatrième cycle (volumes 21 à 28). Nous allons nous intéresser au premier cycle car c'est de ce dernier que traite le fanzine.

Composé donc de cinq volumes, il devait être au départ l'intégralité de la série, les autres livres ayant été écrits sous les réclamations des fans. Il est en conséquence très complet et reste le plus original des 4 car les autres ne sont en réalité qu'un « prolongement » de la série.

Tout d'abord, le Magnamund est un monde nouveau dans l'univers des ldlvelh, entièrement créé pour les besoins de la série. Le background de ce premier cycle est donc très riche et travaillé énormément, la carte au début de chaque tome représentant la partie du Magnamund visitée lors de l'aventure en est le meilleur exemple.

Au début de chaque tome se trouve la même partie historique racontant la lutte qui eut lieu à l'époque de la Lune Noire entre le Sommerlund, votre patrie, et les Seigneurs des Ténèbres. Le chef de ces derniers, Vashna, fut défait au cours de la grande bataille de Maaken, qui marqua la défaite de vos ennemis. Depuis



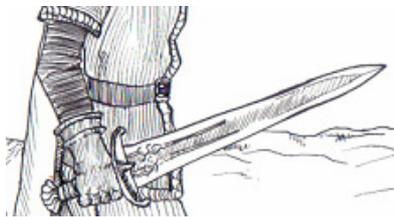
ce jour funeste, les Seigneurs des Ténèbres ont juré de prendre leur revanche sur votre royaume. Ce premier cycle raconte donc la vengeance de vos ennemis jurés qui rasant le monastère et tuent tous ses habitants sauf vous. Les deux premiers livres relatent comment vous parvenez finalement à les repousser. Dans le troisième, vous devez ramener à Holmgard Vontar, un mage qui a trahi votre pays

pour qu'il soit jugé. Dans le quatrième volume, ce qui ne semble être au début que la banale attaque d'un convoi d'or se révèle être une menace pour tout le Sommerlund. Enfin, le cinquième livre fait le lien entre les deux premiers cycles : vous êtes amené à découvrir le livre du Magnakaï, perdu depuis des siècles et grâce auquel vous pourrez ensuite partir à la recherche des 7 pierres de la sagesse.

Donc, force est de constater que les volumes sont très variés et font visiter au lecteur diverses parties du Magnamund : des étendues glacées de Kalte, avec une ambiance polaire très réaliste jusqu'au royaume désertique de Vassagonie et sa civilisation proche de notre Orient, en passant par les grandes plaines de Ruanon et la sombre forêt autour du monastère Kai. Dever possède un réel talent pour les backgrounds et descriptions. En revanche, il révèle une certaine réticence aux aventures en milieux fermés. On n'en trouve quasiment jamais se passant

« Une puissante énergie se répand dans votre corps avec une telle force que vous en oubliez tout ce qui vous entoure. Instinctivement, vous levez le Glaive au-dessus de votre tête ; un rayon de soleil vient alors frapper l'extrémité de sa lame et une lumière blanche, aveuglante, jaillit aussitôt dans toute la pièce. C'est à ce moment précis que le véritable pouvoir du Glaive de Sommer se révèle à vous dans toute son ampleur. Cette arme a été forgée bien avant que les Sommerlundois, les Durenorais et les Maîtres des Ténèbres se soient installés sur les territoires des Fins de Terre. Ceux qui ont fabriqué le Glaive appartiennent à une lignée que les hommes appelleraient des dieux et seul un Seigneur Kai peut déployer la puissance de cette arme exceptionnelle : si quiconque d'autre s'en servait pour combattre, cette puissance faiblirait et finirait par disparaître à jamais (extrait de Joe Dever, La Traversée Infernale, traduit de l'anglais par Camille Fabien, Gallimard, 1985, §79) ».

entièrement dans un château autres lieux clos, typiques des défis fantastiques. L'auteur préfère apparemment faire bouger le lecteur : on visite généralement beaucoup de lieux différents dans une même aventure.



Les personnages secondaires sont assez nombreux et certains reviennent même d'un livre à l'autre, comme le magicien de la Guilde Banedon qu'on rencontre dans une clairière du tome 1 et qui nous sauve la vie dans le tome 5 (et qui deviendra dans le futur notre plus proche ami et conseiller). La crédibilité des personnages est souvent forte, car ils sont toujours très bien décrits, possédants des caractères bien spécifiques, d'ailleurs une illustration représente souvent les personnages principaux.

Les méchants sont eux aussi plutôt variés et, chose rare dans les *Idvelh*, il n'y a pas toujours un « boss final » à affronter, ce qui changeait agréablement à l'époque des *Défis Fantastiques*. Les « races » d'ennemis sont au final assez peu nombreuses mais sont toujours les mêmes d'un tome à un autre, ce qui renforce la cohérence du background : les Gloks, créatures humanoïdes à la peau grisâtre dotée d'une excellente vision nocturne, mais aussi les Vordaks, morts-vivants dotés d'une grande puissance psychique ou encore les Drakkarims, cruels guerriers humains de l'Ouest du Magnamund qui forment l'essentiel des armées des Seigneurs des Ténèbres sont le meilleur exemple.

Pour en revenir aux missions proprement dites, elles sont très variées et absolument pas monotones. Elles ne sont pas extraordinairement originales et

se limitent généralement à découvrir un objet magique ou à tuer le grand méchant mais elles ont le mérite d'être intéressantes car l'auteur sait captiver le lecteur par des décors somptueux comme je l'ai dit plus haut. Les aventures sont en règle générale de longueur moyenne et d'une difficulté bien gérée, chose qui ne se maintiendra pas dans les cycles suivants. Cependant, on remarque que la difficulté a été établie en considérant que le lecteur lit tous les livres dans l'ordre. Ainsi, on gagne en puissance et la difficulté augmente proportionnellement. Un lecteur qui débute par le tome 5 va nécessairement avoir plus de mal qu'un autre lecteur qui aura lu les 4 livres précédents. Néanmoins, cette différence n'est pas trop gênante dans ce premier cycle (elle le deviendra par la suite).

La montée en puissance se fait toutefois énormément sentir dans les buts des missions. Loup Solitaire fuit devant un malheureux glok dans Loup Solitaire 1 et abat un Seigneur des Ténèbres dans le tome 5.

Certains objets, notamment des armes, découvertes dans ce premier cycle se révéleront quasi indispensables jusqu'à la fin de la série (le Glaive de Sommer en est le meilleur exemple). Il arrive aussi qu'un objet découvert par exemple dans le premier tome puisse sauver la vie de Loup Solitaire dans le cinquième, ce que je trouve assez formidable.



En conclusion, ce premier cycle reste le plus original, le plus varié et le plus équilibré des quatre. Il est d'ailleurs resté comme le meilleur dans le cœur des lecteurs.

Note : *Loup Solitaire* a été déclarée série préférée des lecteurs en 1988, suite à un concours réalisé par Gallimard.

➤ **Aragorn**

CHRONOLOGIE DE LA SÉRIE

Selon l'*Encyclopedia Magnamunda* : www.pnombre.com

N B : Le calendrier en vigueur sur Magnamund compte les années par rapport à l'année où fut façonnée la Pierre de Lune. Ainsi, pour dire "725 années avant la Pierre de Lune" on écrit "725 PL". Pour les dates ultérieures, on place la date après le symbole PL : "PL 3050" par exemple pour "3050 ans après la Pierre de Lune". Sauf indication contraire, toutes les dates données se situent "après la Pierre de Lune".

- 5050 :

Les Maîtres des Ténèbres

Zagarna prend la tête des Seigneurs des Ténèbres. Destruction du Monastère et de l'Ordre Kai le jour de la fête de Fehrman. Le seul survivant de l'ordre, Loup Silencieux, est désormais Loup Solitaire. Il se rend à Holmgard et fait la connaissance de Banedon sur la route.

Les armées de Zagarna assiègent Holmgard et le Prince Pellagayo est tué au combat sur le pont d'Alema. Toran est incendiée et partiellement détruite.

La Traversée Infernale

Loup Solitaire, sur les conseils du roi Ulnar, se rend à Hammardal et y récupère le Glaive de Sommer après plusieurs péripéties mouvementées. Il retourne à la tête d'une flotte du Durenor jusqu'à Holmgard assiégée et utilise le pouvoir du Glaive pour tuer Zagarna, ce qui provoque la débâcle de ses armées.

Après plusieurs mois de luttes intestines entre les Seigneurs des Ténèbres, Haakon prend le pouvoir à Helgedad.

- 5051 :

Les Cavernes de Kalte

Des informations révèlent que la mage Vonotar, traître à l'ordre des magiciens de Toran et partiellement responsable de la fin des Kai, a pris la place du souverain des Barbares des Glaces du pays de Kalte. Loup Solitaire se rend à Ikaya la forteresse des glaces et parvient à capturer Vonotar qui est exilé dans l'Aveugloir. Il sauve également le magicien Loi-Kimar, un des grands maîtres de l'ordre de l'étoile de cristal.

Rendez-vous à la page 10.



DOSSIER
LOUP SOLITAIRE pt.4
Article proposé par Aragorn
VONOTAR LE TRAITRE
Portrait d'un méchant

Son histoire est complexe et s'étend sur plusieurs volumes de Loup Solitaire.

Au départ, Vonotar était un magicien de la confrérie de l'Étoile de Cristal et servait le Sommerlund comme tous les membres de son ordre. Mais bientôt, avide de pouvoir, il trahit ses confrères en s'initiant aux mystères interdits de la Magie Noire. Vonotar s'enfuit en tuant un des membres de sa confrérie et s'en alla rejoindre les Maîtres des Ténèbres.

Lorsque Loup Solitaire partit pour le Durenor pour aller chercher le glaive de Sommer afin de sauver Holmgard encerclée par les armées des Maîtres des Ténèbres, ces derniers chargèrent Vonotar de le tuer par tous les moyens possibles. Le félon envoya des brigands pour éliminer le Maître Kai de multiples fois, mais ce dernier parvint à échapper à tous ses pièges et à atteindre le Durenor.

Lorsque Loup Solitaire revint à Holmgard, à la tête de la puissante flotte alliée, Vonotar utilisa tous ses pouvoirs maléfiques pour réveiller une armée de morts-vivants qu'il lança, à bord d'anciens bateaux naufragés arrachés à la mer par la sorcellerie noire, contre les armées du Durenor. S'en suivit une gigantesque bataille navale, au cours de laquelle le Seigneur Kai croisa le fer avec le félon pour la première fois. Grâce aux pouvoirs du glaive de Sommer, il repoussa Vonotar et coula le vaisseau amiral ennemi, provoquant la destruction de sa flotte. Grâce à lui, les puissances des ténèbres furent repoussées à la mer. Vonotar lui-même parvint toutefois à s'enfuir à bord d'une barque.

Finalement revenu à Holmgard, les alliés chassèrent les armées des Maîtres des Ténèbres tandis Loup Solitaire abattait l'un d'entre eux, Zagarna, qui menait l'assaut contre la capitale du Sommerlund.

Après cette cuisante défaite, Vonotar fut accusé d'être responsable de cet échec et dut s'enfuir une nouvelle fois pour échapper à la terrible vengeance des Maîtres des Ténèbres qui, comme chacun le sait, ne tolèrent pas l'échec d'un serviteur.

Près d'un an passa, au cours duquel les Sommerlundois reconstruisirent leur pays en ruine et tentèrent de faire disparaître toute trace de la guerre.

Les travaux de reconstruction du monastère Kai étaient sur le point de commencer lorsque des nouvelles inquiétantes venues du Nord incitèrent le roi à convoquer Loup Solitaire dans la capitale. Les marchands revenant de leurs expéditions dans les mers de Kalte avaient rapporté que le Brumalmarc, le féroce chef des Barbares des Glaces qui règnent sur ces étendues glacées, avait été renversé. Or, la description du personnage qui avait succédé au tyran ne pouvait correspondre qu'à Vonotar le traître.

Ce dernier avait en effet, dans sa fuite, atteint Ikaya, la forteresse du Brumalmarc et réussit à convaincre ce dernier de l'engager comme mage officiel. Le chef barbare perdit alors du même coup sa forteresse et sa vie, évidemment trahi par celui qui devait normalement le conseiller !

La nouvelle fut évidemment connue du peuple qui, par milliers, se déplaça vers la capitale pour réclamer que Vonotar soit arrêté et jugé. Le roi fut obligé de leur donner raison et leur

promit que le félon serait ramené à Holmgard.

Et ce fut Loup Solitaire qui hérita de cette périlleuse mission et dut partir pour Kalte afin de capturer le traître.

Cependant, les Maîtres des Ténèbres avaient eux aussi appris la nouvelle et envoyèrent un Monstre d'Enfer pour éliminer Vonotar. Le félon arriva toute fois à capturer l'envoyé de ses anciens chefs et le neutralisa.

Après une périlleuse traversée de la banquise, Loup Solitaire parvint à atteindre Ikaya et à s'introduire dans la forteresse. Avec l'aide de Loikamar, un membre de la Guilde des Magiciens de Toran, le Maître Kai captura Vonotar au final d'un combat épique. Le traître fut ramené à Holmgard où il fut jugé par ses anciens compagnons de la Guilde de l'Étoile de Cristal et reconnu coupable de tous ses crimes. Il fut précipité par Loup Solitaire lui-même dans les couloirs de l'Aveugloir, un point de passage vers d'innombrables ténèbres, le seuil d'une prison éternelle de laquelle il est impossible de s'échapper.

Des années plus tard, lors de sa quête des sept Pierres de Sagesse, Loup Solitaire tomba dans un piège du Maître des Ténèbres Gnaag de Mozgôar et fut précipité à travers une porte d'ombre dans l'univers crépusculaire du Daziarn avec les deux dernières Pierres de Sagesse.

Le Maître Kai parvint à découvrir les deux pierres et une autre porte d'ombre pour retourner chez lui. Mais au moment de passer la porte d'Ombre, une voix glacée retentit :

— L'heure de ma vengeance a enfin sonné, Loup Solitaire ! Tuez-le !

Sur ces mots, plusieurs célèbres criminels du Sommerlund, tous précipités dans l'Aveugloir, se jetèrent sur le héros. Ce dernier les extermina avec difficulté avant de voir qui leur avait donné l'ordre de le tuer. Et là, incrédule, il se retrouva face à face avec Vonotar le Traître. Sa surprise faillit lui être fatale car le sorcier lui envoya une décharge d'énergie, avant d'essayer de s'enfuir par la porte d'Ombre et ainsi condamner à tout jamais Loup Solitaire à rester dans l'univers du Daziarn. Le Seigneur Kai parvint à le rattraper et le combattit au

seuil même de la porte d'ombre dans un ultime et formidable combat.

Finalement, le héros remporta la bataille et put rentrer chez lui, laissant là le cadavre d'un de ses plus grands ennemis. Ainsi périt Vonotar le traître.

➤ **Aragorn**

Références :

Joe DEVER, *Les Maîtres des ténèbres*, Gallimard, 1985 (LS #1).

Joe DEVER, *La Traversée infernale*, Gallimard, 1985 (LS#2).

Joe DEVER, *Les Grottes de Kalte*, Gallimard, 1985 (LS#3).

Joe DEVER, *Les Prisonniers du Temps*, Gallimard, 1989 (LS #11).



Solution du Fanzine 2 : LES LIVRES DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

M	L	O	U	P	S	S	C	R	E	P	M	A	L	E	D	I	C	T	S
A	S	I	O	R	C	H	R	O	I	U	S	C	U	L	E	S	E	I	R
U	A	D	E	I	T	A	T	P	O	L	E	D	L	L	D	S	N	O	E
D	E	M	O	N	Y	D	E	E	L	G	V	R	E	I	A	R	T	N	I
I	J	P	V	F	R	A	M	H	E	N	A	U	I	M	K	O	M	B	N
T	O	I	O	E	A	K	G	E	R	U	M	Y	D	A	A	P	E	R	N
E	E	E	Y	R	N	I	A	T	I	J	P	S	E	I	L	R	I	S	O
R	E	R	A	N	E	F	F	I	R	G	I	E	S	T	T	L	A	T	S
I	C	R	G	A	R	U	N	E	S	E	R	R	P	R	E	V	E	R	I
A	A	E	E	L	U	N	E	T	E	N	E	B	R	E	S	E	D	C	V
T	P	P	I	E	R	R	E	L	S	R	T	I	O	R	S	R	A	S	A
I	T	E	N	F	E	R	R	A	A	E	D	O	F	U	S	P	N	H	P
L	I	L	O	U	P		T	V	G	S	E	R	O	E	E	M	C	G	O
O	F	E	S	C	R	O	S	E	S	S	E	N	D	T	T	O	U	R	
S	T	R	F	I	E	R	F	R	R	M	A	U	D	I	T	O	M	E	T
A	I	R	O	E	R	L	F	S	U	P	E	R	E	E	R	R	B	R	E
M	E	T	M	O	N	O	U	E	E	M	T	E	U	N	U	G	A	R	E
P	T	E	E	D	E	U	O	E	P	E	I	C	R	U	O	A	T	E	R
I	S	R	E	S	S	P	G	R	O	T	T	E	S	L	T	R	T	H	I
P	I	R	A	T	E	S	R	G	R	A	A	N	D	E	S	E	S	P	O

Consignes : retrouve les mots-clefs de 27 titres de la série *Loup Solitaire*, ainsi que les noms de la série et de son auteur (ci-dessous). Grâce aux lettres restantes, reconstitue le vingt-huitième titre qui n'aura pas été exploité. Chaque lettre ne peut être utilisée qu'une seule fois, sauf le E dans la case noire. Les mots sont cachés à l'endroit et à l'envers, à la verticale et à l'horizontale, certains forment même un ou plusieurs angles droits. Aucun mot n'est en oblique.

CAPTIF – CENER – CITE – COMBAT – CREPUSCULE – CRISTAL – CROISADE – DEMON – DESERT – DESEPOIR – DEVER – DRUIDES – EMPEREUR – ENFER – ENTRAILLES – FORTERESSE – GOUFFRE – GRIFFE – GROTTES – GUERRE – HERITAGE – INFERNALE – JOE – JUNGLE – KALTE – LOUP – LOUP – LOUPS – LUNE – MAITRES – MAITRES – MALEDICTION – MAUDIT – MAUDITE – METROPOLE – NAAR – OMBRE – PEUR – PIERRE – PIERRE – PISTE – PIRATES – PORTE – PRISONNIERS – PROFONDEURS – ROI – RUNES – SAGESSE – SHADAKI – SOLITAIRE – SORCIER – TEMPS – TENEBRES – TOUR – TORGAR – TRAVERSEE – TYRAN – VAMPIRE – VASHNA – VOYAGE.

CHRONOLOGIE DE LA SÉRIE (suite)

Selon l'*Encyclopedia Magnamunda* : www.penombre.com

- 5054 : Le Gouffre Maudit

La province de Ruanon est envahie par les renégats vassagoniens de Barraka. Loup Solitaire prend le commandement d'une cinquantaine de soldats de la Patrouille Frontalière mais ils sont décimés en cours de route et il est le seul à atteindre vivant Ruanon où il apprend que Barraka souhaite sacrifier la fille du baron de Ruanon dans un temple secret installé au bord du Gouffre de Vashna. Selon une ancienne prophétie, cela permettrait le retour du Seigneur des Ténèbres défunt et de ses légions. Echappant à la ville assiégée par les Vassagoniens, Loup Solitaire pénètre dans le temple, tue Barraka avant qu'il n'accomplisse le sacrifice et trouve le Poignard de Vashna sur son cadavre.

- 5055 : Le Tyran du Désert

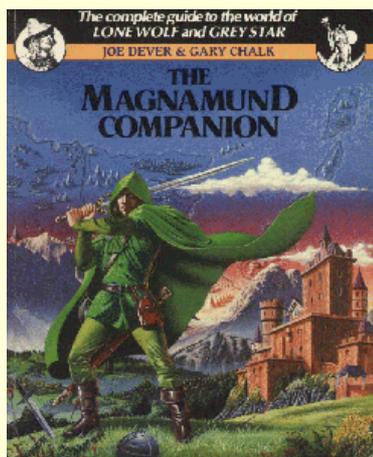
Le Zakhon Moudalla demande à Loup Solitaire de signer un traité de paix à Barrakeesh. Mais à son arrivée, le dernier des Kai constate que le Zakhon est mort et que son successeur, Kimah, est allié aux Seigneurs des Ténèbres. Kimah tente de capturer Loup Solitaire qui parvient à lui échapper. En espionnant une conversation entre Kimah et le Seigneur des Ténèbres Haakon, Loup Solitaire apprend que Haakon recherche Le Livre du Magnakai caché dans le Tombeau du Mahjan. Il parvient à s'y rendre avec l'assistance de Banedon et de son navire volant, la Nef du Ciel.

Début, page 8.

Solution au prochain numéro

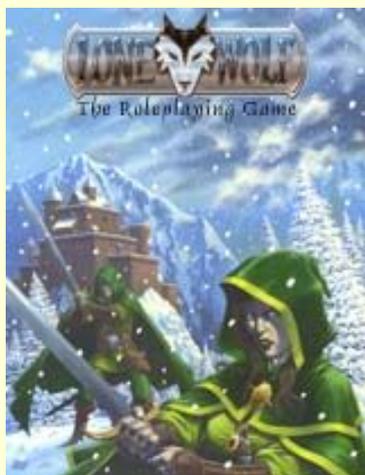
LE SAVIEZ VOUS ?

Le *Magnamund Companion*, non traduit en français est un guide du monde de *Loup Solitaire* créé par Joe Dever. Il inclut moult informations intéressantes : une chronologie, des cartes et plans détaillés. Mais aussi un mini-jeu de société, puis un bref livre-jeu. Pour les fans acharnés, on y propose une section modélisme. Paru en 1986 aux éditions Beaver Books, l'ouvrage fut illustré entre autre par Gary Chalk.



JEU DE RÔLES ?

L'évènement était à prévoir. C'est donc sans surprise qu'on le compte dès lors parmi les nombreux univers parus sous **D20 system** en 2004 (uniquement en anglais). Gary Chalk, qui n'avait illustré que les tomes 1 à 8 de LS, y a travaillé. Pas de souci pour les fans, la transition est parfaite et ne peut qu'apporter un tas de « petits plus » au *Magnamund* de Joe Dever, lui aussi concepteur de la version D20.



Le Monastère Kaï¹ fut bâti en l'an 3810 après la création de la Pierre de Lune par le premier Maître Kaï : Aigle du Soleil. Situé au cœur des collines du Sommerlund occidental, il fut, de par sa proximité d'avec les Monts Durncrag, en première ligne lors des guerres entre les Sommerlundois et les Maîtres des Ténèbres. Régulièrement assiégé au cours de celles-ci, il ne tomba toutefois jamais entre leurs mains, excepté à la suite de la trahison de Vonotar, en 5050 PL.

En effet, le monastère était conçu comme une véritable forteresse, ceint d'épais murs où patrouillaient fréquemment des membres de l'ordre. Sept tours imposantes complétaient le dispositif défensif, dont la principale, la tour du Soleil, était la demeure des Maîtres Kaï. La tour de Durncrag comprenait un réservoir d'eau et un grenier empli de victuailles, ce qui permettait aux moines de subir un long siège, d'autant plus qu'ils faisaient pousser une partie de leur propre nourriture dans un jardin situé à l'intérieur des murs de cet édifice.

Toutefois, le monastère était avant tout un lieu d'apprentissage et de vie pour les jeunes recrues Kaï : aussi y trouvait-on un vaste terrain d'entraînement ainsi qu'un

champ de tir, ainsi que tous les lieux nécessaires à la vie d'une communauté : cuisines, dortoirs, bains. Les fameuses Disciplines Kaï n'étaient pas oubliées, puisqu'une salle de la Tour du Soleil était réservée à chaque Cercle du Savoir Magnakaï : Feu, Lumière, Esprit et Solaris.

Enfin, la tour du Soleil comprenait nombre de salles prestigieuses, tel le Grand Hall où se réunissaient les Kaï pour les fêtes, comme celle de Fehmarn, durant laquelle les jeunes apprentis se voyaient donner un nom Kaï. On y trouvait aussi le Hall des Maîtres Kaï, où ceux-ci se réunissaient, et au sommet de la tour, dans une tourelle, se trouvaient les appartements des Maîtres Kaï et, tout au sommet, la chambre du Grand Maître Kaï.

Seul survivant du désastre qui vit la destruction du Monastère, Loup Solitaire le rebâtit au cours des cinq années qui suivirent la défaite finale des Maîtres des Ténèbres, en 5070 PL. On ignore à quoi ressemblait le nouveau Monastère, mais on peut supposer qu'il fut reconstruit à l'identique de l'ancien, d'après les souvenirs de Loup Solitaire.

¹ Observez, à gauche, le monastère Kaï ainsi que les guerriers Kaï illustrant les covers de *Magnamund Companion* et *Lone Wolf RPG*.





DOSSIER
LOUP SOLITAIRE pt.6
Article proposé par Skarn
LE GLAIVE DE SOMMER
L'arme magique de Loup Solitaire

sa garde, on distingue une sorte de visage grimaçant dans un soleil et une représentation du ciel nuageux avec soleil et lune. Quelques étoiles et feuilles pour compléter les trous. Une jolie arme soit, mais passons à ses caractéristiques qui la démarquent.

N'y allons pas par quatre chemins : le glaive est indestructible. Plus tranchant que le verre, plus résistant que l'acier. Il peut affecter n'importe quel ennemi, même ceux insensibles aux armes conventionnelles ou les fantômes. De façon simple, ceux que le Glaive ne peut blesser, rien ne pourra les blesser. Ce n'est pas pour rien qu'il est dit que le Glaive de Sommer est la seule arme au nord du Magnamund capable de vaincre un Seigneur des Ténèbres. Mis à part cela, le glaive offre un joli bonus de 8 points d'habileté en combat. Impressionnant. Et encore, toute créature affiliée aux mort-vivants subira doubles dégâts à chaque coup. Sa simple présence les plonge d'ailleurs dans une horrible terreur, qui peut nous éviter un délicat combat. Et encore, le Glaive parasite tout ce qui touche à la magie. De quoi briser les liens magiques sans problème. Contre les attaques magiques directes, il est encore plus efficace. Le Glaive exerce une attraction irrésistible sur la plupart des boules et des éclairs d'énergie. Dans le pire des cas, l'attaque sera trop puissante et il faudra la frapper avec la lame pour la dévier. Quelques bribes peuvent s'échapper, mais rien de grave en comparaison avec une attaque directe. Dans le meilleur des cas, leur pouvoir sera intégralement aspiré par le glaive. Au niveau de Grand Maître Kai et supérieur, on aura même droit à deux nouvelles techniques accompagnant celle-ci : la transmission de l'énergie magique pour régénérer par l'intermédiaire du glaive, ou même la libération de l'énergie absorbée sous la forme d'une

Tout héros a son arme de prédilection, qu'elle se nomme Durendal ou Excalibur. Les fans de *Quête du Graal* ou de *Loup*Ardent* connaissent les légendaires Excalibur Junior et Exterminator. *Loup Solitaire* n'échappe pas à la règle. Il existe une arme, qui nous suivra à travers les tomes, et dont le potentiel est supérieur à tout ce qu'il existe. Cette arme, c'est le Glaive de Sommer.

Un peu d'histoire tout d'abord. Le Glaive a été forgé bien avant que l'apparition des Sommerlundois et des Seigneurs des Ténèbres. Sa création eût lieu dans le mystérieux univers parallèle de la lumière, demeure de Kai et d'Ishir. Ses concepteurs appartenaient à la race des dieux, mais le temps a effacé leur nom. Nul ne sait comment le Glaive arriva sur le Magnamund. On retrouve sa trace entre les mains d'Ulnar premier, 3799 années après la création de la pierre de lune. Il s'en servit pour vaincre le plus puissant Seigneur des Ténèbres Vashna, lors de la légendaire bataille du défilé de Moytura. Puis le roi du Sommerlund l'offrit à son allié, Alin de Durenor, en échange du sceau de Hammardal, une bague de grande valeur. Ce pacte ainsi célébré symbolisait l'alliance éternelle entre les deux royaumes contre les Seigneurs des Ténèbres. Les siècles passèrent. En ce jour maudit de 5050 où le

Kai fut anéanti, le destin du glaive et de Loup Solitaire fut scellé. Ce dernier alla à Hammardal rendre le sceau au roi en échange du glaive et de son aide dans la guerre. Peu après, le glaive extermina Zagarna et stoppa l'invasion du Sommerlund. Depuis, nombre d'ennemis sont tombés sous ses coups. Jusqu'à présent, Loup Solitaire en est resté le seul propriétaire.

Une petite présentation physique s'impose. Il n'existe que deux illustrations du Glaive de Sommer, dans les tomes 2 et 5. La première est générale, la seconde centrée sur les symboles de la garde. Au premier abord, on s'aperçoit de sa grande taille. Il ne ressemble guère au glaive romain, arme à une main courte et assez large. Il ressemble plus à une épée longue. En effet, le Glaive de Sommer est parfois nommé « épée du soleil ». De plus dans la version originale, il s'appelle « sommerswerd » soit « épée de Sommer ». Ce nom de glaive est sûrement une invention du traducteur. À sa décharge, l'illustration d'un glaive dans les règles correspond à une épée longue et large assez impressionnante. Mis à part cela, il se caractérise par son apparence dorée. On peut douter qu'il soit réellement en or, métal inutilisable pour les armes de guerre, mais les voies divines sont impénétrables. Son pommeau est long, pouvant permettre une prise à deux mains. Parmi les mystérieux symboles de

mortelle décharge. Pourquoi cette différenciation avec les niveaux kaï ? Cela tient dans la base même du Glaive. Il est bien plus qu'une arme, il renforce vos capacités kaï. Une sorte de pierre de sagesse qui vous accompagne. Et inversement, la puissance kaï de son porteur le renforce lui aussi. Une symbiose parfaite. Entre les mains d'un être autre qu'un Maître Kaï, cette arme perdrait tous ses pouvoirs, et sa puissance de lumière est telle que le mal se brûle à son contact. Elle devient une confidente, une alliée qui nous régénère dans les pires moments et dont la puissance se renforce avec notre courage et notre honneur. Je me contente de citer ces quelques phrases de *L'Héritage de Vashna* (Loup Solitaire 16) qui sont parlantes : « Vous n'avez plus l'impression de tenir le glaive : vous ne faites plus qu'un avec lui, dans une parfaite harmonie. » Et « Le Glaive de Sommer se laisse manier sans le moindre effort, au point que vous avez à peine l'impression de le tenir et que c'est lui qui semble mener le combat ».

Enfin, son ultime et plus destructrice capacité. Le Glaive peut absorber la lumière du jour, la condenser, puis la libérer sous la forme d'un redoutable rayon d'énergie d'une puissance suffisante pour abattre un Seigneur des Ténèbres en un seul coup. Une capacité malheureusement inutilisable en intérieur en temps normal.

Évoquons ici son seul défaut connu : le Glaive dégage une telle énergie bénéfique que s'introduire dans une terre maléfique avec lui revient à s'accrocher une cible dans le dos en tirant l'alarme. Pour contrer cela, il existe un fourreau spécial de Korlinium tressé qui peut arrêter ses émanations. Mais cela revient à ne pouvoir l'utiliser, excepté pour attaquer le chef suprême. La plus grande force du Glaive est ici sa plus grande faiblesse. Ce problème

peut parfois s'étendre à l'aura bénéfique de Loup Solitaire lui-même.

Pour conclure, une brève comparaison avec le reste de l'arsenal de Loup Solitaire. Si on ne tient pas compte des « bricoles » magiques, capables d'affecter quelques ennemis supplémentaires dont l'utilité se résume à un tome avant d'être oubliée (Lance Magique, Nerf clouté...), on s'aperçoit que les meilleures armes du jeu appartiennent aux ténèbres. La première étant le Poignard de Vashna, dont l'illustre propriétaire a déjà été évoqué. Forgé dans l'acier noir des forges d'Helgedad, il peut traverser toutes les protections magiques et blesser autant d'êtres que le glaive, exceptés les esprits. Il ne dégage aucune aura particulière, un tueur noir très efficace dans les Ténèbres. N'oublions pas que le pire ennemi d'un Seigneur des Ténèbres, c'est un autre Seigneur des Ténèbres. On connaît des caractéristiques semblables à l'épée du Seigneur des Ténèbres Kraagenskul, Helshezag. Majorés d'un bonus de 5 points d'habileté en combat, 7 contre un Seigneur des Ténèbres, contre 1 point d'endurance par tour. La puissance de ces armes augmente dans les ténèbres, atteignant 12 points de bonus à Helgedad. Plus puissant que le Glaive contre Gnaag ? Et bien non, car l'énergie accumulée avec le fourreau se libère d'un seul coup face à ce dernier, le pulvérisant en un unique coup. Comme quoi, il vaut la peine de prendre quelques risques pour lui.

Autre arme récurrente, la masse incrustée de cristaux. On se demande bien l'intérêt de la garder, elle ne permet que 5 points bonus face au Dhorgaan de son tome d'origine. La seule arme vraiment plus redoutable, c'est le bâton de mort. Une arme tellement chargée de pouvoir maléfique qu'elle éliminera toute autre arme du mal à portée. Capable de libérer une énergie formidable et d'augmenter de 10 l'habileté, ce bâton est néanmoins réservé aux forces du mal, car elle dévore l'âme de son possesseur.

Le casque de pouvoir, dont on peut récupérer le pic, n'est réellement efficace qu'entre les pattes de celui pour qui il a été forgé. Il fut façonné par Naar en personne, comme le bâton de mort. Le seul détail intéressant est la « crise de jalousie » du Glaive, qui nous force à le détruire.

Bon, ne médisons pas, il existe quelques armes efficaces du côté du bien. La première est l'équivalent du Glaive de Sommer dans le Daziarn, le Glaive des Coeurdacier. Il possède quasiment les mêmes capacités, sauf qu'il nous est interdit de l'emporter. Là aussi, le Glaive nous attire vers les Pierres de Sagesse, nous faisant rater cette arme. Enfin, il existe une arme forgée par les anciens mages en palliatif, la Skarn-Ska, littéralement « l'arme du loup ». Trempée dans un feu magique, elle absorbe la magie, dégage une aura bénéfique, peut blesser tout et n'importe quoi. Mais elle ne dispose que de 5 points bonus en temps normal, et pas des doubles dégâts contre les mortsvivants, entre autres.

Finalement, lorsque Loup Solitaire arrive au rang de Grand Maître Kaï Suprême, il prend presque sa retraite. Il conserve son vieil équipement, mais acquiert, grâce à un don du dieu Kaï, la capacité de forger des armes kaï redoutables : 3 haches, 4 épées et 3 glaives. Ils fournissent tous un bonus de 5 d'habileté en temps normal, un peu plus dans des conditions différentes pour chaque arme. Mais par rapport au Glaive de Sommer... Vous avez compris maintenant.

Le Glaive de Sommer s'impose ainsi comme l'Arme du Kaï. Une longue destinée glorieuse attend son légitime propriétaire. Mais il est dur d'être un héros sans sa toute-puissance.

Ancienne édition Gallimard (1985-1986)

Couvertures : Peter Andrew Jones



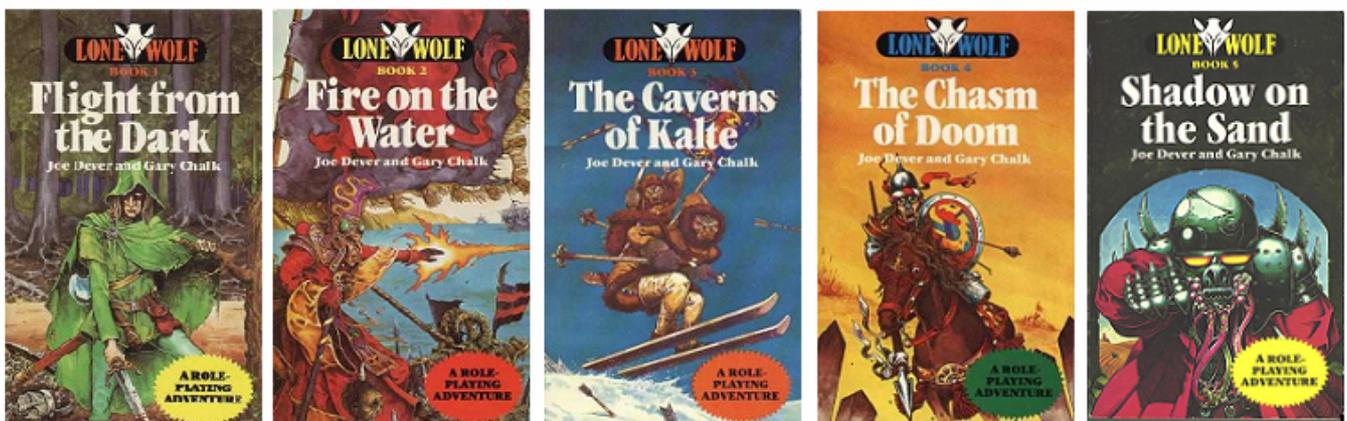
Nouvelle édition Gallimard (1996)

Couvertures : Henri Galeron (1), Donald Grant (3), Daniel Moignot (2,4,5)



Édition anglaise Beaver (1983-1895)

Couvertures : Gary Chalk



Ces couvertures sont issues des sites suivants :

Damian's Gamebook web page (Demian Katz) pour les anciennes couvertures françaises,

La Bibliothèque des Aventuriers (Bathus) pour les nouvelles couvertures françaises,

Mithrandir's Gamebook Grotto (Paul Person) pour les couvertures anglaises.

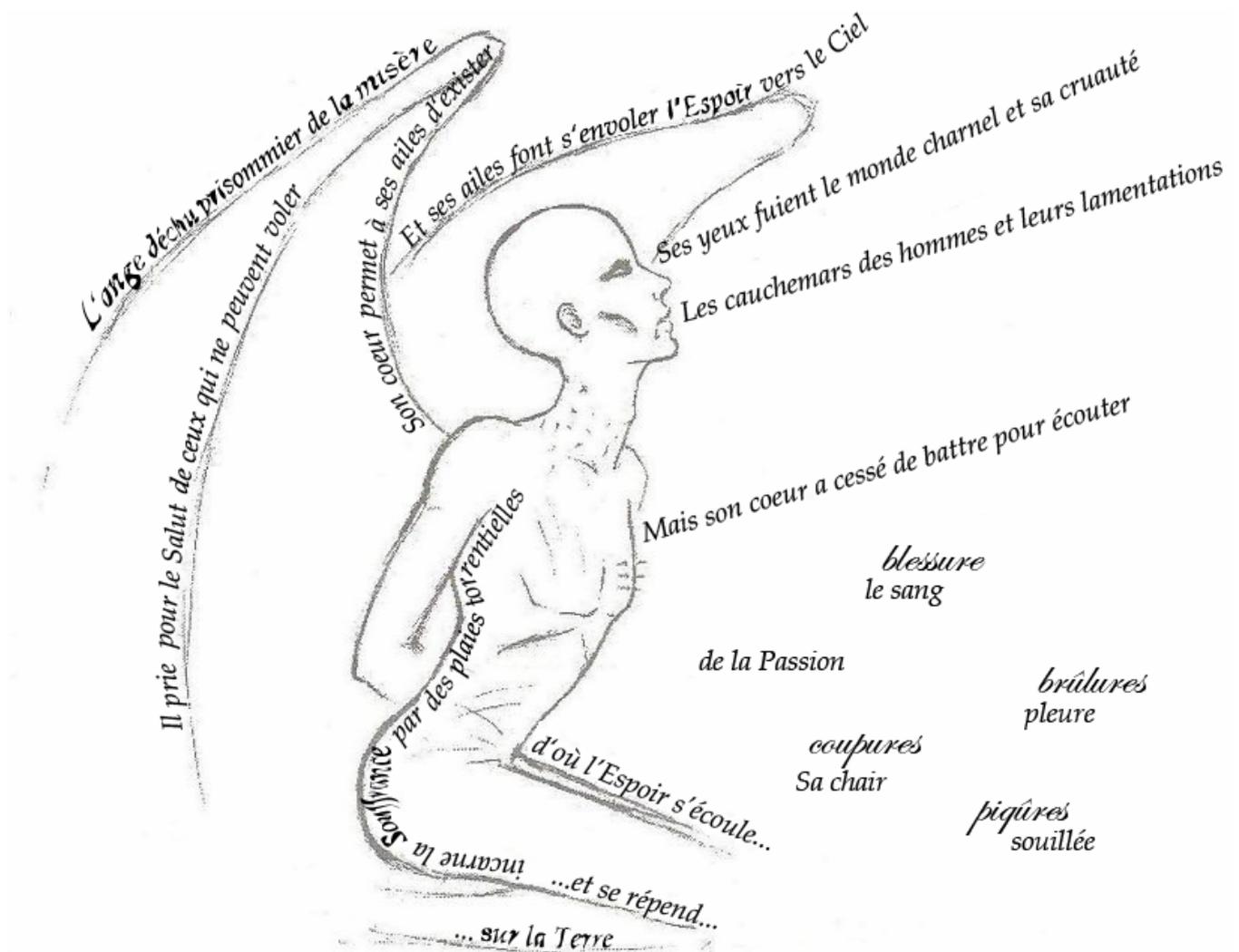
Merci aux webmasters.

L'Antre de NOSFÉRAUX

Dessin de *Malvina*

Textes de *Malvina* & *Paragraphe 14*

L'Ange



Pardonne-les. Ils ne voulaient pas cela.
Épargnez mon cœur.

faim passion meurtre violence
souffrance brutalité abrutissement
drogues

Un ange après son séjour sur terre, auprès d'humains et d'humaines.
Son corps reflète ce que son âme a vécu.
Son cœur permet à ses ailes d'exister.

FIRE EMBLEM

The Sacred Stones



Gameboy Advance

Année : 2005

Genre : RPG

Site officiel :

<http://fireemblem.gameboy.com>

Auteur : **Glutinus**

Amis du soir, bonsoir ! Je laisse les critiques et les historiques des Loup Solitaire et autres à mes compagnons, pour vous faire le plaisir d'inaugurer la section Jeux Vidéos. On aurait pu penser que l'on parlerait d'« oldies » (but « goodies »), c'est-à-dire des jeux qui ont marqué les lecteurs de livres dont vous êtes le héros dans les années 80-90... mais je vais vous parler d'un jeu sorti en 2005, simplement parce qu'il m'inspire beaucoup et sera sûrement des éléments de la route que je trace vers ma seconde saga de AVH amateur, éponyme pour le moment.



Commençons d'abord par l'histoire de *Fire Emblem: The Sacred Stones*. Le continent de Magvel est composé de plusieurs royaumes, tous vivant dans une certaine paix. Cependant, le royaume de Grado a décidé d'ouvrir la guerre, et les hostilités débutent alors qu'il envahit le royaume de Renais. La princesse Eirika s'enfuit, laissant malheureusement son père entre les mains du tyran. Rapidement, elle se rend compte que pour dominer, Grado doit détruire les Pierres sacrées (chacune d'entre elles étant à la garde d'un des royaumes). Elle décide alors de créer une petite armée et de retrouver son frère Ephraim, lui aussi parti en mission, et empêcher la destruction de tout un monde.

Fire Emblem est l'une des grandes sagas de la Nintendo, au même titre que n'importe quel Mario ou Zelda. Cependant, son système n'a guère changé depuis : le but est de mener au tour par tour une petite armée (une dizaine des trente personnages combattent à chaque escarmouche), tous ayant des capacités particulières. Un intérêt majeur réside dans le fait qu'on connaît absolument tout : les moyens de défense, les caractéristiques des adversaires, les objets qu'ils portent... À chaque tour, on déplace de quelques cases chaque personnage et on passe la main à l'adversaire. Si l'un d'eux pénètre une case adjacente d'un ennemi, il peut déclarer un assaut, durant lequel le personnage attaque, puis l'adversaire riposte.

Autre aspect digne d'intérêt : le jeu revêt un aspect tactique du fait que chaque unité possède des caractéristiques particulières : ainsi, les épéistes (tels que l'héroïne Eirika, mais également les mercenaires, les myrmidons...) ont un avantage contre les guerriers à la hache, qui eux ont un avantage sur les lanciers (tels que le héros Ephraim), et les lanciers sont légèrement plus forts que les épéistes. La magie réagit également dans ce cercle : la magie divine des moines est plus forte que la magie noire, qui est plus forte que la magie élémentaire, qui est plus forte que la magie divine. Ceci permet alors de fonder une certaine stratégie. Bien entendu, un lancier de haut niveau finira par ne plus rien craindre d'un ridicule bandit maniant la hachette.

Parallèlement, et ce de manière générale, les unités guerrières ont peu de résistance magique et les unités magiques ont peu de défense physique. Notons également que les archers peuvent tirer

à une case de défense, évitant toute réplique si ce n'est pas un archer qu'elle cible, mais ne pouvant riposter si elle-même se fait attaquer au corps à corps. Comptons entre autre les cavaliers qui peuvent manier la lance ou l'épée, les chevaliers pégases ayant une bonne résistance magique et qui volent, mais qui sont sensibles aux arcs, les myrmidons qui offrent souvent des coups critiques mais ne sont pas très puissants, les voleurs faibles au combat mais qui peuvent dérober des objets, ouvrir portes et coffres et voir dans le brouillard, les prêtres qui ne peuvent que soigner et utiliser des bâtons magiques, etc.



Après chaque assaut, l'unité gagne des points d'expérience, correspondant à la différence de niveau entre elle et l'adversaire affronté. Passé cent points d'expérience, elle gagne un niveau. Chaque caractéristique a une chance d'augmenter d'un point, mais tout dépend de l'unité. Par exemple, le chevalier (un guerrier en armure) a beaucoup de chance de gagner un point de défense mais peu de chance de gagner un point en résistance magique. Un myrmidon gagne souvent en compétence et en chance (pour porter des coups critiques) mais a peu de chances de gagner en force, etc. On peut donc décider à tout moment de recommencer une carte depuis le début (certaines faisant une heure de jeu) rien que pour ces

caractéristiques. De même, si une unité tombe à 0pv sans se faire soigner par un prêtre ou boire une potion de soin, elle disparaît définitivement. Qu'il est rageant de devoir recommencer une carte ! où l'on a pris soin de nettoyer tous les recoins, et dont le boss, qui pourtant n'avait qu'un pour cent de chance de faire un coup critique, vous achève d'un coup... Car bien entendu, impossible de recharger le jeu à un endroit précis, celui-ci sauvegardant le dernier acte que vous avez commis...

Le jeu commence uniquement avec Eirika (l'héroïne) et Seth, un paladin, mais rapidement les unités viennent en renfort, gonflant les effectifs du petit groupe. Attention aux « cinématiques », car l'on s'aperçoit que certains alliés commencent au début adversaires. Il faudra donc veiller à ne pas les affronter mais à trouver la personne adéquate qui pourra lui faire changer de camp. Plus tard, on rencontre Ephraim, le frère d'Eirika. Si jamais l'un d'eux meurt, c'est la fin de la partie et le recommencement de la mission.



Notons qu'il y a beaucoup d'objets, certains améliorant les caractéristiques, d'autres étant particulièrement efficaces contre certaines unités (les rapières contre les grosses armures par exemple), d'autres encore permettant d'évoluer. Car entre les niveaux 10 et 20, on peut décider de transformer la classe du personnage pour que celui-ci ait un plus, mais nous allons voir ça tout de suite. Rajoutons à ceci : la tactique qui consiste à utiliser le décor pour obtenir de la défense supplémentaire, les sup-

ports quand certaines unités restant côte à côte peuvent devenir amies, rivales ou quoique ce soit d'autres, et améliorer leurs caractéristiques tant qu'elles restent près l'une de l'autre, etc. Vous comprendrez que *Fire Emblem* est un réel jeu de tactique !



Pour ceux connaissant déjà le premier opus GBA avec Lyndis, Hector et Eliwood, voici les quelques changements par rapport au jeu. Bien que légèrement plus court (27 cartes au total), il est possible de continuer le jeu après l'avoir fini. Effectivement, deux endroits vicieux, la tour de Valni et les Ruines de Lagdou, renferment de monstres (zombies, squelettes, gargouilles et autres cyclopes). On peut donc, entre deux missions, aller dans ces lieux pour faire le plein d'objets magiques, de masse monétaire ou d'expérience. Il est d'ailleurs possible de revenir aux villes que l'on a libérées pour revisiter le marchand d'objets ou l'armurier. Une fois le jeu terminé, ces ruines peuvent débloquer les « adversaires » pour les mettre dans son équipe, y compris le « presque dernier boss ».

Autre nouveauté, le choix de la classe évoluée. Si dans le premier jeu chaque classe évoluait toujours de manière linéaire, ici, on peut décider à quoi ressemblera le personnage que l'on apprécie. Ainsi, une archère peut devenir *sniper*, c'est-à-dire archer spécialisé, ou *ranger*, un archer-épéiste monté. Un myrmidon peut devenir maître-épéiste (*swordmaster*) et augmenter ses fréquences de coups critiques, ou assassin, etc.

Ce principe s'applique sur les trois « jeunes » du jeu, Ross, Amelia et Ewan. Ceux-ci commencent avec une classe particulière et sont particulièrement faibles. Ils gagnent cependant très vite de

l'expérience. Arrivés au niveau 10, ils passent à une classe conventionnelle (Ross peut devenir guerrier ou pirate, Amelia peut devenir cavalière ou chevalier, Ewan peut devenir mage ou adepte de magie obscure).

Autre changement par rapport au premier *Fire Emblem* GBA, l'absence des quêtes annexes qui se débloquaient dans certains cas particuliers. Par contre, en milieu de partie, les deux « lords » Ephraim et Eirika se séparent, il faut donc choisir pendant quelques missions lequel des deux suivre. Il va sans dire que les cartes sont différentes... Notons finalement la disparition de Merlinus, qui faisait office de porte-équipement et que l'on devait protéger si on le déploie. Ici, tout objet dépassant de l'inventaire est directement stocké, et si l'on veut récupérer un objet mis de côté, il faut se mettre à côté du Lord qui dirige la mission.



Voilà pour résumer un petit peu ce jeu, qui, sans renouveler le genre « Fire Emblem », est particulièrement passionnant. L'aspect tactique, les dispositions de chacune des cartes et la réflexion font tout son charme. Et on est tout aussi bien séduit par ses héros charismatiques, une histoire particulièrement bien nuancée, une envie de faire évoluer tout le monde à la fois et de nombreuses heures à trépi-gner et à prier quand on vient de s'apercevoir que l'on a laissé un trou permettant au boss d'aller frapper la pauvre prêtresse... « Rate ton coup, rate ton coup s'il te plaît... ET ZUT, je dois encore tout recommencer... »

≈ Glutinus



Une contribution de Wag

CHRONOLOGIE

Petite chronique d'une longue histoire

1985

On entre véritablement dans l'âge d'or des livres dont vous êtes le héros en cette année 1985.

Dès février, on s'aperçoit que le genre a fait le tour de la Terre : c'est d'Australie qu'Andrew Chapman livre son space-opera *Le Mercenaire de l'Espace* (DF n°12). Joe Dever, qui s'est déjà constitué un groupe de fidèles supporters, signe un atmosphérique *Gouffre Maudit* avant d'entretenir savamment le suspense sur la suite des aventures de Loup Solitaire pour lesquelles l'engouement ne cesse de croître ; d'autant plus que le tome suivant devrait contenir le mot de la fin...

De mot de la fin, il y en a un monumental qui arrive en juin : « Votre voyage est donc terminé et vous avez bien mérité de prendre quelque repos... » Steve Jackson ne pense probablement pas qu'au lecteur en achevant l'homérique *Couronne des Rois*, digne point d'orgue des aventures de l'homme d'Analand. De tous côtés, on manque de superlatifs pour qualifier ce monstre d'ingéniosité de 800 paragraphes (!). « Avec **Sorcellerie!**, Steve Jackson a planté son drapeau au sommet du livre-jeu », dit-on.

Cependant les nouveautés arrivent de toutes parts et enrichissent considérablement le paysage. La mythologie grecque, déjà honorée dans le fourre-tout culturel de Brennan *L'Antre des Dragons* et par quelques minotaures improbables, trouve sa propre série, **Chroniques Crétoises**, fruit du soigneux travail collectif de John Butterfield, David Honigmann et Philip Parker, avec *La Vengeance d'Althéos* et *Le Labyrinthe du Roi Minos*. Les égyptologies occultes sont le vecteur de l'horreur à la Lovecraft qui filtre des **Portes Interdites** de Ian et Clive Bailey dans *L'Horreur dans la Vallée* et *Terreur hors du Temps*. Les transfuges Mark Smith et Jamie Thompson s'en vont poser le monde d'Orb et ses figures obsédantes dans leur propre série, **La Voie du Tigre**, en 3 livres au titre lapi-

daire traduits en français par *La Vengeance du Ninja*, *Les Parchemins de Ketsuin* et *L'Usurpateur d'Irsmun*, qui laissent attendre la suite. Ils travaillent en même temps à une série **Falcon** qui sera peu traduite, centrée sur le concept de voyage dans le temps « qui balance du tonnerre » en cette année 1985.

Livingstone lui-même se laisse porter par la vague de diversification et de « vu au cinéma » avec un western futuriste *Le Combatant de l'Autoroute* dans l'ambiance *Mad Max* et *New York 1997*, et un fantasy mâtiné de *Dune* et d'*Indiana Jones*, *Le Temple de la Terreur*, à l'occasion duquel on se rend compte que si les Livingstone deviennent de plus en plus difficiles à jouer, ils sont toujours aussi agréables à lire !

Les **Défis fantastiques** sont décidément sur un bon rythme : l'Australien Chapman, après avoir fini de faire le ménage dans l'espace avec *Les Trafiquants de Kelter*, part en plein mois de juillet à l'abordage des marchands assyriens dans une régates fantastique *Défis sanglants sur l'Océan* qui fait l'enthousiasme.

Le magazine *Warlock* est racheté à Penguin par la société montante Games Workshop de Steve Jackson et Ian Livingstone, et s'améliore de numéro en numéro, avec cartes, illustrations, interviews, critiques d'auteurs / lecteurs, descriptions de monstres, guides pour créer sa propre aventure, compétition de scénarios et de dessin... Les lecteurs participent si activement qu'il y a bientôt assez de matière pour en tirer une compilation *Titan*, véritable guide confectionné par Marc Gascoigne, fidèle de la première heure ; ainsi qu'un bestiaire recensant les créatures sorties des imaginations les plus fertiles, *Out of the Pit*.

Toutefois Steve Jackson n'a pas fini de jouer les originaux : avant de prendre son repos bien mérité, il frappe de nouveau en septembre avec une histoire de superhéros compliquée à souhait entre les bribes d'indices et les fausses pistes, *Rendez-vous avec la MORT*.

Brennan, lui, continue à mêler joyeusement les genres avec la suite des aventures abracadabrantes de Pip dans **Quête du Graal** : *Le Voyage de l'Effroi* et surtout *Au Royaume de l'Épouvante* mêlent grotesque et humour absurde, créant une atmosphère surréaliste. En même temps, l'épopée nordique

de **Loup*Ardent** trouve son aboutissement dans *L'Ultime Combat de la Horde* et *Les Maîtres du Mal*.

Pour la fin d'année, Joe Dever a concocté quelques surprises aux fans. Ce n'est pas le volume 5 tant attendu de **Loup Solitaire** qui sort en octobre, mais le volume 1 d'une nouvelle série, **Astre d'Or** ! qui vient enrichir les légendes du désormais célèbre Magnamund. Et quand paraît enfin *Le Tyran du Désert*, un mois plus tard, il est accompagné d'un volume 6, pour ceux à qui la dose d'action substantielle du *Tyran* ne suffirait pas ! Mais c'est avant tout une réponse à tous ceux qui appréhendaient la fin des aventures du Loup : le combat contre les Maîtres des Ténèbres durera encore longtemps ! Pour le moment, il faut dire que Dever maîtrise son art à la perfection : tant *Le Tyran du Désert* que *La Pierre de la Sagesse* sont menés tambour battant à travers une grande variété de paysages.

Dave Morris, à côté de ses contributions au magazine *Warlock*, n'a pas oublié la série **Dragon d'Or**, puisque quatre nouvelles aventures paraissent durant l'année : *Le Seigneur de l'Ombre*, *L'Œil du Dragon*, *La Malédiction du Pharaon* et *Le Château des Âmes Damnées* ; mais ce seront les dernières de la série. En effet, Dave s'attaque à un projet encore plus ambitieux : créer un monde avec son histoire, son folklore, ses légendes, nourri d'une multiplicité de cultures antiques, scandinaves, moyen-orientales... Le projet se concrétise finalement en un jeu de rôle nommé **Les Terres de Légende**, mais cette expérience ne sera pas perdue pour les livres dont vous êtes le héros...

C'est d'ailleurs à la même époque que le jeu de rôle **L'Œil Noir**, crée un peu plus tôt par l'Allemand Ulrich Kiesow, s'étoffe de plusieurs aventures en solo éditées en France comme des livres dont vous êtes le héros, qui inspireront les lecteurs du continent : *La Fille du Calife*, *La Source de Mort*...

L'année se termine au rythme où elle avait commencé avec l'addition d'un nouvel auteur à la compagnie des **Défis fantastiques**, Robin Waterfield, qui se fait remarquer en dépeignant une société de science-fiction assez recherchée dans *La Planète Rebelle*.

1986 au prochain numéro ≈ **Wag**

Sites conseillés par le Fanzine



Le Portail des Sites dont vous êtes le héros
Tapez « [Portail ldvelh](#) » sur Google !
La centrale des sites sur les livres-jeux.



Xhoromag : la référence amateur ! Des dizaines d'œuvres disponibles. Tapez « [Xhoromag](#) » !



Gamebook : le forum de rencontre des passionnés de livres-jeux le plus actif ! Venez nombreux !
<http://gamebook.free.fr>

Le Livre du Magnakäi

Ouvrez cet antique ouvrage et découvrez les merveilles du Magnamund...

Le forum de discussion sur Loup Solitaire.
<http://lone-wolf.forumactif.com>



La Bibliothèque des Aventuriers.
Référencement constructif des livres-jeux, avec de nombreuses critiques, solutions et errata.
<http://perso.wanadoo.fr/livres-jeux/index.htm>



Planète LDVELH.
La plus grande collection de livres-jeux jamais exposée sur le web ! À mettre dans vos favoris !
<http://planete-ldvelh.com/page/index.html>

PROJECT AON

L'œuvre de Joe Dever rendue disponible légalement sur le web !

DEMIAN'S WEB PAGE

Recensement de diverses versions de livres-jeux avec informations à l'appui.

MITHRANDIR'S GAMEBOOK GROTTTO

Compilation de couvertures anglaises par un nostalgique britannique.

Remarques concernant le fanzine

Chaque article, chronique, critique, jeu, récit ou poème contenu dans ce fanzine est la propriété de son auteur. Chaque illustration est le propre de son illustrateur. *La Feuille d'Aventure* est un ouvrage collectif rassemblant les écrits et dessins de passionnés. Respectez leur travail. Si vous empruntez un passage de n'importe quel texte du fanzine, veuillez en mentionner la source : le pseudonyme de son auteur, le titre de l'article ou récit, ainsi que le nom et le numéro du fanzine.

Un Livre dont Vous Êtes le Héros est un nom déposé par Gallimard, nous ne l'avons pas utilisé ici comme titre aguicheur pour le fanzine, ni même comme sous-titre. Souvent, nous avons préféré l'expression livre-jeu ou livre interactif. Si le nom est cité quelques fois, c'est uniquement dans un but explicatif, voire narratif.

Les couvertures des livres-jeux présentes dans le fanzine ne sont là que dans le but d'agrémenter des articles à finalité historique ou critique. Celles-ci demeurent la propriété des illustrateurs et des maisons d'édition.

Si malgré les précautions prises pour ne pas aller à l'encontre de ce qu'il nous est permis, quelque point est sujet à controverse, je serai gré à quiconque d'avertir le fanzine à son adresse e-mail : fanzineldvelh@hotmail.com, de sorte que nous puissions y remédier rapidement.

Copyright

Lone Wolf est une série composée par Joe Dever et illustrée par Gary Chalk pour les tomes 1 à 5 © Beaver 1983-1985. *Loup Solitaire* en est l'adaptation française par Camille Fabien (tomes 1 à 4) et Pascale Jusforgues et Alain Vaultont (tome 5) © Gallimard 1984-1986, aux couvertures illustrées par Peter Andrew Jones. [pages 2, 5 7 et 14] *Les Maîtres des Ténèbres*, nouvelle édition © Gallimard 1997, a vu sa couverture illustrée par Henri Gale-ron. [pages 2, 14] *Les Grottes de Kalte*, nouvelle édition © Gallimard 1997, a une couverture illustrée par Donald Grant. *La Traversée infernale*, *Le Gouffre Maudit*, *La Traversée du Désert*, nouvelle édition © Gallimard 1997, ont des couvertures illustrées par Daniel Moignot. [page 14] *The Prisoners of Time* est une œuvre de Joe Dever à la couverture illustrée par Brian Salmon © Beaver 1987. *Les Prisonniers du Temps* en est la traduction française par Nicolas Grenier, la couverture est illustrée par Donald Grant, © Gallimard 1989. [page 9] *Gray Star the Wizard* est une œuvre de Ian Page dont la couverture a été illustrée par Iain Mc Craig © Beaver 1985. *Le Sorcier Majdar* en est la traduction française par Mona de Pracontal © Gallimard 1986. [page 4] *Magnamund Companion* est une œuvre de Joe Dever dont la couverture fut illustrée par Brian Salmon © Beaver 1986. [page 11] *Lone Wolf: the Role Playing Game* est une œuvre de August Hahn © Mongoose Publishing 2004. [page 11]

Appel à contribution

La Feuille d'Aventure s'ouvre à toute personne désireuse de participer par quelque moyen que ce soit à la rédaction d'articles, de nouvelles, de poèmes ou à l'illustration du fanzine. Nous serions également ravis de connaître vos suggestions et vos avis sur ce document.



fanzineldvelh@hotmail.com

Rendez-vous au **prochain numéro** sur le thème de :
Comment écrire son propre livre-jeu ? Recevez les conseils de Oiseau, concepteur de l'univers de jeu Xhoromag.

La Feuille d'Aventure n°3

LA CHUTE DU ROI GRIS
PARTIE I

LA CAGE DE FER

UNE AVENTURE DE
CEDRIC ZAMPINI

REGLES DU JEU

Ce petit livre dont vous êtes le héros est la première partie de la chute du Roi Gris. A l'origine, cette œuvre ne comportait qu'un volume, mais a été séparé en trois pour les besoins du fanzine, qui exige un maximum de cent paragraphes.

1 – POINTS DE VIE

Au départ de votre aventure, lancez un dé, et ajoutez **6** au résultat. Il s'agit de votre maximum de points de Vie, qui varie entre **7** et **12**. Votre maximum de points de Vie ne changera jamais.

Au début de l'aventure, votre total de points de Vie est égal à votre maximum. Ce total représente votre vitalité. On vous dira fréquemment que vous perdrez ou gagnerez des points de Vie, vous devrez alors retrancher ou ajouter les points perdus ou gagnés à votre total (exemple : « Une flèche se plante entre vos omoplates, vous perdez **3** points de Vie, votre total de points de Vie baisse donc de **3**. Si vous en aviez **9**, vous n'en avez plus que **6** »). Sachez que jamais votre total de points de Vie ne pourra dépasser son maximum.

Lorsque vos points de Vie tombent à **0**, vous êtes mort. Vous devez alors recommencer l'aventure avec de nouveaux totaux.

2 – COMPETENCES

Vous aurez besoin de maîtriser parfaitement trois compétences pour parvenir à vous enfuir du château de fer. Il s'agit de la force, de la souplesse et de la dextérité. Vous possédez au départ **23** points à répartir dans ces compétences comme bon vous semble, sachez seulement qu'il ne vous sert à rien d'élever une compétence au-dessus de **12**.

- Vos points de force représentent votre puissance physique et votre habileté au combat.
- Vos points de souplesse représentent votre agilité naturelle.
- Vos points de dextérité représentent votre habileté manuelle ainsi que le maniement de votre arc.

Ces compétences n'ont pour utilité que d'être testés. Lorsque le texte vous l'aura demandé, vous lancerez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à la compétence en question, vous aurez réussi le test. Si le résultat est supérieur, vous aurez échoué.

3 – AUTRES INDICATIONS

Sachez que beaucoup de chemins n'auront pour fin que la mort. C'est pour cette raison qu'il est quasiment obligatoire de faire un plan du château pour pouvoir parvenir à en fuir. Il est en effet fort probable que vous ne terminiez pas cette aventure du premier coup. Il faudra faire preuve de beaucoup de persévérance !

Vous trouverez parfois des objets qui pourront s'avérer utiles pour la suite de l'aventure. Vous les noterez alors dans la partie objets.

Sachez que pour tous les jets de dés que vous demandera ce livre, il faudra faire le chiffre le plus petit possible. Vous commencez avec un bonus de **-5**. Vous pouvez l'utiliser avant n'importe quel jet, le résultat sera alors soustrait par **5**. Vous pouvez utiliser ce bonus en plusieurs fois (**-2** puis **-3** par exemple). Vous savez maintenant tout ce qu'il faut pour partir à l'aventure. Rendez-vous au **1**, et bonne chance.

LA FEUILLE D'AVENTURE

POINTS DE VIE

Maximum :

Total :

FORCE :

SOUPLESSE :

DEXTERITE :

OBJETS :

BONUS :

NOTES :

-1-

Il n'y a pas de spectacle plus beau que la contemplation du château de fer, construit aux limites de l'espace, relié à une terre flottante par un large arc-en-ciel, et illuminé par l'éclat d'un soleil pourpre. Voilà votre univers. Voilà où vous êtes né, et où vous êtes resté emprisonné durant toute votre vie. Vous détestez ce château plus que tout au monde, car il est le trône du tyran le plus mégalomane et le plus sanglant de tous les temps. Le Roi Gris. Vous êtes un de ses courtisans depuis un nombre incalculable d'années déjà. Des années consacrées à le flatter en permanence, et à le haïr par derrière d'une haine profonde. Mais aujourd'hui, ça va changer.

Vous vous êtes saisi de votre épée et de votre arc. Votre décision est prise. Il est temps d'en finir. Vous arpentez les couloirs du château jusqu'à arriver dans l'immense salle du trône, à son sommet. Vous allez tuer le Roi Gris. Il est en face de vous, droit, devant cinq ou six autres courtisans qui s'empressent de lui faire les plus beaux compliments. Il y a deux gardes de chaque côté de vous. Vous n'avez quasiment aucune chance de survivre. Mais mieux vaut la mort que la souffrance. Qu'allez-vous faire ? Bander votre arc et tirer une flèche sur le Roi (rendez-vous au **12**) ou vous approcher pour le transpercer de votre lame (rendez-vous au **95**) ?

-2-

Vous débouchez dans des cuisines où vous attendent... une bonne cinquantaine de gardes. Votre existence s'achève ici.

-3-

D'une pirouette remarquable, vous évitez aisément le projectile magique, puis décapitez net le magicien, dont le corps mou tombe au sol. Vous rengainez votre épée encore pleine de sang, et reprenez votre chemin, rendez-vous au **65**.

-4-

Vous progressez un petit moment, quand une volée de flèches s'abat devant vous, l'une d'elles vous déchirant littéralement l'épaule. Vous perdez **3** points de Vie. Visiblement, les archers vous ont remarqués, et ne vous feront pas de cadeaux. Mais surtout, ils sont extrêmement nombreux par ici. Si vous continuez à foncer coûte que coûte, rendez-vous au **90**, si vous avez

changé d'avis et préférez faire demi-tour, allez au **74**.

-5-

Vous reprenez votre course. Les terres se rapprochent de plus en plus. Vous apercevez, au fond, un grouillement de petits points noirs. Il vous semble que ce sont des hommes, mais vous n'en êtes pas tout à fait sûr. Une gigantesque boule de foudre illumine soudain l'espace, avant de vous foncer dessus. Si vous possédez une émeraude, rendez-vous au **76**. Si vous possédez une clé jaune, rendez-vous au **7**. Sinon, allez au **52**.

-6-

Vous n'avez pas été très inspiré en faisant ce choix, car les archers vous verront vous cacher et n'auront plus alors plus qu'à tirer dans l'ombre au hasard, ils sont tellement nombreux qu'ils finiront bien par vous toucher. Lancez un dé pour savoir combien de flèches vous atteignent. Chacune d'elles vous fera perdre **2** points de Vie. Si vous parvenez à résister à cette rude épreuve, vous n'avez plus qu'à vous relever et courir le plus vite possible. Rendez-vous au **24**.

-7-

La boule de foudre vous atteint, vous êtes brûlé au possible. Mais vous sentez qu'un léger champ de protection vous a épargné la mort. Il ne vous reste cependant plus que deux petits points de Vie ! Vous n'appliquez pas ce changement s'il ne vous en restait plus qu'un. Rendez-vous au **94**.

-8-

Testez votre dextérité. Si vous réussissez, la porte s'ouvre sans problème. Rendez-vous au **45**. Sinon, vous rangez votre épingle à cheveux et pouvez décider d'enfoncer cette porte, rendez-vous au **47**, de prendre l'autre chemin au **49** ou de chercher un passage secret au **81**. En tout cas, vous n'avez plus le droit de revenir à ce paragraphe.

-9-

Vous parvenez à passer, mais le monstre a eu le temps de vous faire perdre **8** points de Vie, car il est très fort sur les couleurs chaudes. Rendez-

vous au **23**.

-10-

Vous ouvrez le coffre et aussitôt une colossale langue gluante en sort et essaye de vous attraper. Ce coffre est vivant ! Testez votre souplesse pour savoir si vous parvenez à vous échapper. Si vous réussissez, vous arrivez à temps à bondir en arrière, hors du champ d'atteinte de la langue. Mais si vous échouez, cette horreur vous englue et vous êtes contraint de la couper avec votre épée. Le temps d'y arriver, cette horreur a le temps de vous faire perdre 4 points de Vie. Vous décidez ensuite de quitter cette salle maudite, par peur d'autres pièges, rendez-vous au **73**.

-11-

Le fantôme vous poursuit un moment, puis décide d'abandonner. Soudain, vous vous rendez compte que vos jambes ne peuvent plus s'arrêter de courir ! Devant vous, un géant attend que vous arriviez, les mains grandes ouvertes. Ayant toujours contrôle sur le haut de votre corps, vous prenez votre arc, bandez et tirez une flèche en visant le crâne du monstre. Testez votre dextérité. Si vous échouez, c'est trop tard car vous vous jetez dans les bras du géant qui vous dévore vivant. Vous êtes mort. Si vous réussissez, votre flèche le tue sur le coup et vous reprenez le contrôle total de vos jambes. Mais vous devez maintenant affronter un nouvel obstacle qui se dresse devant vous. Rendez-vous au **87**.

-12-

Votre geste déclenche un véritable chaos dans la salle. Parviendrez-vous à viser juste ? Testez votre dextérité. Si vous réussissez, rendez-vous au **29**. Si vous échouez, allez au **34**.

-13-

Vous ouvrez le sarcophage sans problème. Immédiatement, quelque chose se lève devant vous. C'est un monstre qui n'a rien à voir avec le visage de la mosaïque. Ses yeux verts globuleux se situent sur le menton d'une tête sans bouche ni nez. La créature fait bouger son corps obèse avec une aisance déconcertante, puis sort de ses mains palmés des griffes longues d'au moins un demi mètre. Le combat est inévitable. Testez

vos forces. Si vous réussissez, la créature est touchée. Si vous échouez, elle vous frappe et vous perdez 4 points de Vie. Retenez alors votre force. Si vous la touchez trois fois, cette horreur absolue s'effondrera par terre dans un gargouillement infernal. Vous sortez de cette ignoble salle en courant le plus rapidement possible, rendez-vous au **38**.

-14-

Les cerveaux sont tous surmontés d'une petite plaque de fer sur laquelle est gravé un nom en lettre d'argent. Vous reconnaissez ceux de nombreux courtisans dont l'absence soudaine et inexplicable vous avait effectivement interloqué à l'époque. Dégoûté, et aussi très heureux d'avoir tenté d'assassiner un homme qui a cautionné ce genre d'horreur, vous décidez de sortir de cette salle immédiatement, rendez-vous au **38**.

-15-

Une nappe de brouillard douillette plane sur votre conscience, qui d'ailleurs disparaît totalement, absorbé par le tapis mangeur d'âme. Vous n'êtes plus de ce monde, désolé.

-16-

Votre astuce ne passe malheureusement pas inaperçue. Les gardes se précipitent vers vous, vous cherchant dans l'ombre. Si vous profitez de cet instant pour leur tirer dessus, rendez-vous au **85**. Si vous préférez vous plaquer contre le mur pour éviter qu'on vous remarque, rendez-vous au **70**. Vous pouvez également foncer à travers vos assaillants pour chercher une autre issue, rendez-vous au **20**.

-17-

Vous déshabillez un des gardes et revêtez sa tenue. Ainsi, vous allez pouvoir passer incognito à travers les lignes ennemies. Vous suivez les autres gardes que vous croisez et qui vous saluent d'un simple signe de tête. Vous arrivez finalement dans l'immense hall. Il va falloir faire attention, car une bonne dizaine de gardes y sont postés. Dans le mur droit, un petit escalier doit mener à la plate-forme des hippogriffes. Vous apercevez, spectacle magnifique, une porte ouverte sur l'arc-en-ciel qui relie le château au reste de l'univers. Vous vous apprêtez à prendre

l'escalier quand vous vous apercevez avec horreur qu'un des gardes vous dévisage, bouche bée. Il bégaye un moment, et finit par hurler : « C'est lui ! C'est le tueur ! J'étais dans la salle du trône tout à l'heure, je le reconnais ! » Aïe ! Vous êtes fichu, car tous les gardes postés dans les plateformes vont vous trucider... Une autre idée complètement folle germe sans votre esprit. L'arc-en-ciel ! Mais personne n'a jamais réussi à le traverser de part en part... Choisissez vite, car chaque seconde compte ! Si vous désirez fuir sur le dos d'un hippogriffe, rendez-vous au **80**. Si vous préférez courir le long de l'arc-en-ciel, rendez-vous au **40**.

-18-

Vous apercevez le château de fer, dessiné dans un petit recoin. C'est alors que vous prenez conscience de l'immensité du territoire dont est maître absolu le Roi Gris. Cette vision vous donne énormément d'espoir. Peut-être parviendrez-vous à fuir de cet endroit pour aller visiter toutes ces terres qui vous sont inconnues ? Ce serait tellement merveilleux... si vous observez le château et ses alentours, rendez-vous au **33**. Si vous préférez essayer de mémoriser l'ensemble des territoires, rendez-vous au **62**.

-19-

Vous ne pouviez pas savoir que prendre ce passage allait être une grande erreur, car le gros des soldats du château y stationnait en attendant leur solde. Vous les apercevez, l'air agressif. Les gardes qui vous poursuivent leur hurlent : « Il a voulu tuer le Roi, c'est un traître ! » Si vous continuez à foncer tout droit, rendez-vous au **99**. Si vous préférez faire demi-tour, rendez-vous au **28**.

-20-

Faites un test de souplesse. Si vous réussissez, vous évitez les gardes avec talent, vous vous élancez et sautez par une fenêtre, rendez-vous au **72**. Sinon, vous tombez par terre à cause d'un vicieux croche-patte de l'un des gardes. Celui-ci vous transperce immédiatement de sa lame. Son suzerain est vengé. Vous êtes mort.

-21-

En effet, face à vous se dresse un monstre allé-

gorique de l'après-mort, un mort-vivant tenant une faucille à la main. Et il ne vous veut pas de bien. Si vous possédez un crucifix, rendez-vous au **96**, sinon allez au **78**.

-22-

Vous êtes maintenant face à deux nouveaux couloirs. Si vous prenez celui de gauche, rendez-vous au **51**. Si vous préférez continuer tout droit, rendez-vous au **49**. Enfin, le mur de droite vous semble assez suspect, et vous pouvez, si vous le désirez, tenter d'y trouver un passage secret. Rendez-vous au **81**.

-23-

Vous êtes complètement épuisé par les dernières épreuves. A un tel point que vous vous effondrez sur le sol, sous les protestations des spectateurs : « Non ! Il y était presque ! Enfin bon, c'est normal. Personne ne peut venir à bout de l'arc-en-ciel. » Vous vous laissez mourir, trop blessé pour faire autre chose. Vous avez perdu.

-24-

Testez votre agilité pour voir si vous échappez à la pluie de flèches. Si vous échouez, vous n'êtes pas assez rapide et perdez 4 points de Vie. Sinon, vous passez sans problèmes. En tout cas, vous arrivez au bout des remparts, au pied d'une petite tour, dont vous ouvrez la porte et refermez l'énorme battant derrière vous. Vous entendez quelques gardes essayer sans succès d'ouvrir la porte avec un bélier. L'un d'eux crie alors : « Faisons le tour par les cuisines, c'est le meilleur moyen ! » Il va falloir vous presser ! Rendez-vous au **83**.

-25-

Vous ne trouvez rien d'intéressant par là, à part un petit anneau encastré dans le mur. Testez votre dextérité. Si vous réussissez, rendez-vous au **84**. Si vous échouez, allez au **48**.

-26-

Vous n'êtes pas assez vif et rapide. L'un des gardes vous bouscule avec une rare violence, et vous tombez au sol, n'attendant que les coups qui vous achèveront. Vous êtes mort.

-27-

Peu à peu, votre esprit reprend le dessus. Au prix d'un effort considérable, vous pensez par vous même et sortez votre regard de cet étrange objet. Mieux vaut ne toucher à rien d'autre dans cette salle, car n'étant pas un grand magicien, vous pourriez être détruit par ces objets eux-mêmes. Vous décidez donc de partir. Rendez-vous au **73**.

-28-

A peine avez-vous tourné le dos au groupe de gardes que vous entendez une dizaine de dagues fusées à une vitesse impressionnante et se planter dans votre dos. Vous tombez au sol, dans l'immonde mare de votre propre sang. Vous êtes mort.

29

Votre flèche se plante dans le torse du Roi Gris, qui pousse un hurlement déchirant. Tout le monde dans la salle est bouche bée, vous laissant disposer de quelques précieuses secondes. Si vous désirez tourner les talons et fuir par le couloir principal, rendez-vous au **72**. Si vous préférez casser une fenêtre pour fuir par le chemin de ronde, rendez-vous au **97**.

-30-

Le dragon, monstre beaucoup trop puissant pour vous, vous grille sur place d'un simple jet de flammes. Vous êtes mort.

-31-

Le couloir débouche sur une petite salle, au centre de laquelle se trouve un puit. Vous pouvez, si vous le désirez, essayer de descendre dedans, rendez-vous au **44**. Mais si cela ne vous inspire pas vraiment, cette salle possède une autre porte par laquelle vous pouvez continuer votre périple au **46**.

-32-

Eviter ce ballon qui vous fonce dessus sera difficile... testez votre souplesse. Si vous réussissez, vous parvenez à sortir de la salle en fermant la porte derrière vous, rendez-vous au **38**. Sinon, le

ballon vous attaque et vous êtes contraint de combattre, rendez-vous au **77**.

-33-

L'arc-en-ciel vous relie à une gigantesque prairie, suivi d'un marécage dont le centre est un immense manoir. En l'observant, vous posez inconsciemment votre paume gauche sur le château, qui s'avère être un bouton secret. Immédiatement, le globe s'ouvre, révélant un bracelet posé sur un petit coussinet orange. Vous le passez à votre poignet, ayant déjà vu ce genre d'objets au bras des magiciens du Roi Gris. Ils s'en servent pour se protéger de la chaleur lorsqu'ils passent dans les fourneaux ou autres endroits surchauffés du château. Si à un moment du jeu, vous désirez l'utiliser, vous ajouterez **5** au paragraphe où vous vous trouverez alors. Si le message de celui-ci n'a aucune cohérence avec votre situation, vous vous serez trompé. Vous avez le droit à deux chances, après le bracelet cessera de fonctionner. Notez tout cela sur votre feuille d'aventure. Maintenant, estimant avoir perdu assez de temps dans cette salle, vous la quittez au **73**.

-34-

Votre flèche se plante dans la jambe du Roi, qui entre alors dans une colère furibonde, ordonnant à ses gardes : « Tuez-le ! Il le mérite bien ce petit salopard ! » Vous n'avez plus le choix, vous êtes contraint de fuir par le couloir principal, derrière vous. Les gardes se lancent à vos trousses, et une dague de lancer se fige dans votre épaule. Vous perdez **2** points de Vie, et continuez votre course éperdue au **72**.

-35-

Il s'agirait apparemment d'une espèce de ballon noir étrange qui... s'avance vers vous ! Si vous décidez de le crever, rendez-vous au **77**. Mais vous pouvez essayer de l'éviter, rendez-vous dans ce cas au **32**.

-36-

Ce couloir débouche sur une pièce carrée, une espèce de salle de torture complètement surchauffée, à un point quasi-insupportable. Sans prendre le temps de réfléchir, vous courez le plus vite possible, tournez la poignée de la porte d'en

face en espérant qu'elle sera ouverte, ce qui est le cas. Vous êtes heureux de retrouver la tranquille fraîcheur d'une pièce de métal, rendez-vous au **46**.

-37-

Le fantôme ne vous poursuit pas, mais vous regrettez presque d'avoir choisi la bande verte car elle est très instable par endroit. Il va falloir faire preuve d'une grande prudence. Testez votre souplesse. Si vous échouez, vous posez le pied au mauvais endroit et vous tombez de l'arc-en-ciel, condamné à une chute éternelle. Vous avez perdu. Si vous réussissez, vous parvenez avec beaucoup d'efforts à éviter tous les trous. Mais vous devez maintenant faire face à un nouveau piège qui se dresse devant vous. Rendez-vous au **21**.

-38-

Vous débouchez sur une pièce de taille moyenne, dont la porte se referme immédiatement dans votre dos ! Vous êtes coincé ! Vous balayez la salle d'un regard affolé et remarquez qu'il y a dans un mur un trou de serrure à côté de quatre clés accrochées à de simples clous. S'il s'agit d'une serrure comme toutes celles que l'on trouve dans le château, il doit falloir y tourner trois clés pour l'ouvrir, dans n'importe quel ordre possible. Ces dernières sont toutes de couleurs différentes : une rouge, une bleue, une verte et une jaune. Quelle combinaison décidez-vous d'utiliser ?

Verte rouge bleue, rendez-vous au **82**.
Verte rouge jaune, rendez-vous au **64**.
Verte jaune bleue, rendez-vous au **63**.
Rouge jaune bleue, rendez-vous au **39**.

-39-

Vous faites tourner la clé rouge, puis la jaune mais elle ne rentre pas car elle est trop grosse. Ensuite, vous introduisez la bleue et recevez immédiatement un jet d'acide du plafond qui vous fait perdre **2** points de Vie. Rendez-vous au **38**.

-40-

Chacun sait que l'arc-en-ciel est réputé pour être le domaine d'esprits indicibles, et particulièrement d'une gigantesque pieuvre qui se guide

grâce à son ouïe. Vous courez le plus vite possible, passez les immenses portes du château et entamez la traversée de l'arc-en-ciel. Au dessus de votre tête, vous entendez les gardes de la plate-forme s'écrier avec un air de stupeur totale : « Mais il est fou ! Il n'y arrivera jamais ! » La voix rocailleuse du Roi Gris, qui vous attendait personnellement sur la plate-forme, se fait alors entendre : « C'est tant mieux ! Délectons nous donc de ce spectacle de choix ! » Vous serrez les dents et courez le plus vite possible.

Dix minutes plus tard, vous continuez à courir le long du pont coloré, sa beauté infinie contrastant très bien avec le noir spatial. Une terre commence à apparaître au loin, vous avez dû faire les deux tiers du parcours, suivant la bande rouge. Soudain, un fantôme, composé entièrement d'une énergie éthérée orangée, s'approche de vous avec la ferme intention de vous aspirer l'esprit ! Si vous continuez à courir sur la bande rouge comme si de rien n'était, rendez-vous au **61**. Si vous préférez feinter en vous déplaçant sur l'indigo, rendez-vous au **86**. Si vous préférez le vert, rendez-vous au **37**. Vous pouvez également faire juste quelque pas de côté pour vous retrouver sur le orange, rendez-vous au **11**.

-41-

Grâce au bracelet, vous avez le pouvoir de résister assez longtemps à la chaleur de cette salle. Vous pouvez en profiter pour fouiller une table d'écartèlement au **56** ou bien un bassin d'eau bouillante au **58**.

-42-

Vous trouvez au fond d'un tiroir un vieux monocle dont la teinture du verre est rougeâtre, lequel est rattaché par un fil à une petite peinture montrant un dragon rouge crachant des flammes. Vous ignorez à quoi ils peuvent servir, mais vous les prenez tout de même. Notez les sur votre feuille d'aventure avant de sortir de la salle au **22**.

-43-

Les gardes de la salle du trône se penchent par la fenêtre et hurlent aux archers du chemin de ronde : « Un courtisan a essayé de tuer le Roi, il s'est enfuit par chez vous ! » Immédiatement, un archer hurle : « Je le vois, il est là ! » Une flèche se plante alors à quelques pas de vous. Il est temps de courir ! Vous imaginez bien, dans votre

dos, tous les soldats bander leurs arcs pour vous abattre comme une vulgaire proie. Votre course sur les remparts ne vous servira pas à grand-chose si vous n'êtes pas protégé. Vous pouvez décider de vous cacher dans un coin d'ombre, rendez-vous au **6** ou de courir en zigzaguant, de façon à éviter toutes les flèches, rendez-vous au **24**.

-44-

Vous agrippez la petite échelle métallique et commencez votre descente dans le puits. Ce que vous ignorez pour l'instant, c'est que vous y découvrirez la chose la plus ignoble de tous les temps. Une horreur hors-cosmos à la limite entre le cauchemar et la mort. Vous ne ressortirez jamais de ce puits, habitat du plus ancien de tous les monstres : la main bleue. Vous êtes mort.

-45-

Vous pénétrez dans une sombre chambre mortuaire. Un sarcophage de fer se trouve au centre. Bien que les traits du défunt dont le visage est représenté sur une immense mosaïque murale orange vous semble familier, vous ignorez de qui il peut s'agir. Si vous désirez ouvrir le sarcophage, rendez-vous au **13**, si vous préférez fouiller les alcôves creusées dans le mur, rendez-vous au **60**. Sinon, vous pouvez partir par la porte du fond et quitter la salle, rendez-vous au **38**.

-46-

Maintenant que vous avez réussi à semer les gardes à votre poursuite, vous n'avez plus qu'à atteindre le hall, d'où vous pourrez gravir l'escalier qui vous mènera à la plate-forme des hippogriffes. C'est l'unique moyen de sortir du château de fer, à part bien sûr l'arc-en-ciel que personne n'a jamais réussi à traverser. Pour l'instant, vous êtes dans une petite salle dont la principale fonction a tout l'air d'être le rangement. Vous pouvez fouiller les nombreuses commodes qui s'y trouvent (rendez-vous au **42**), observer la splendide peinture du plafond (rendez-vous au **50**) ou sortir de cette salle au **22**.

-47-

Testez votre force. Si vous réussissez, la porte se brise sous vos coups répétés. Rendez-vous au **45**.

Sinon, vous vous faites très mal à l'épaule et perdez **2** points de Vie. Vous pouvez réessayer autant de fois que vous le désirez. A n'importe quel moment, vous pouvez décider d'essayer de crocheter la porte au **8**, de prendre l'autre couloir au **49** ou de chercher un passage secret au **81**.

-48-

Ne comprenant pas à quoi sert cet anneau, vous haussez les épaules et sortez de la tour. Rendez-vous au **2**.

-49-

Ce couloir semble interminable. Vous remontez un long moment jusqu'à ce que vous entendiez derrière vous : « Ah ah ! Je te tiens, sombre abruti ! » Vous faites volte-face, épée dégainé, prêt à affronter ce garde. A chaque tour, testez votre force. Si vous réussissez, vous avez touché votre adversaire. Si vous échouez, c'est lui qui vous a touché et vous perdez **3** points de Vie. Ensuite, recommencez un nouveau tour. Si vous touchez trois fois votre adversaire, il s'effondre par terre, vaincu. Vous fouillez son cadavre, main ne trouvant rien d'intéressant, vous reprenez votre chemin, rendez-vous au **38**.

-50-

Cette peinture représentant une scène de chasse est de style assez classique, mais un des cerfs traqués vous paraît étrange. Il est peint dans une couleur beaucoup plus claire que les autres, et semble vous regarder fixement. Vous essayez de lui parler et, aussitôt, sentez quelque chose apparaître dans une de vos poches. Vous tâtez un moment l'objet, puis le sortez, il s'agit d'un crucifix. Notez le sur votre feuille d'aventure. Vous levez de nouveau le regard vers le cerf et remarquez qu'il n'est plus présent sur le plafond. Haussant les épaules, vous sortez de la salle au **22**.

-51-

Ce couloir donne sur une porte fermée. Vous pouvez essayer de crocheter cette dernière, rendez-vous au **8** ou de l'enfoncer au **47**. Vous pouvez également décider de prendre l'autre couloir au **49** ou de chercher un passage secret au **81**.

-52-

Irrémédiablement la boule de foudre vous atteint. Vous n'êtes après cela plus qu'un misérable petit tas de poussière. C'est fini.

-53-

Vous entrez dans une salle sombre d'où émane une impression vraiment malsaine. Vous ignorez à quoi cela est dû, mais cet endroit vous fiche vraiment la chaire de poule. Peut-être les organes flottant dans des petits bocaux y sont-ils pour quelque chose ? Ou bien s'agirait-il de la collection de cerveaux accrochés au mur qui vous fait face ? Si vous estimez en avoir assez vu comme ça, vous pouvez quitter cette salle par la porte du fond, rendez-vous au **38**. Mais si votre curiosité vous pousse à observer avec attention les organes dans les bocaux, rendez-vous au **68**. Si vous êtes plus intéressé par les cerveaux, rendez-vous au **14**. Enfin, vous pouvez aller voir ce qu'est cette masse sombre qui remue dans le fond de la salle, rendez-vous au **35**.

-54-

Vous souvenant de la peinture, vous vous emparez du monocle, que vous placez simplement devant votre œil. Immédiatement, le dragon disparaît. Il s'agissait d'une illusion. Rendez-vous au **5**.

-55-

Plus vous observez les symboles de ce tapis, plus ceux-ci vous attirent... Tous ces signes se mélangent, votre esprit semble tournoyer un peu comme quand vous êtes fatigué, et il vous est impossible d'en sortir... Vous oubliez totalement le reste, perdu dans une ivresse malsaine. Lancez deux dés, si vous obtenez de **2** à **6**, rendez-vous au **27**. Si vous obtenez de **7** à **12**, allez au **15**.

-56-

Tous ces objets ne semblent pas avoir servis depuis un bon bout de temps. Sous la table, vous découvrez une petite potion de soin qui vous permet de récupérer **6** points de Vie quand vous la boirez. Notez la sur votre feuille d'aventure. Votre bracelet se faisant de moins en moins efficace, vous préférez quitter la salle pour éviter d'être rôti vivant. Rendez-vous au **46**.

-57-

Vous dégainez votre épée et bondissez sur le premier garde. Testez votre force. Si vous réussissez, vous le tuez sur le coup. Ensuite, vous saisissez votre arc et visez le second qui vous tient en joue. Testez votre dextérité. Si vous réussissez, vous avez touché juste et il s'écroule par terre. Rendez-vous au **17**. Si vous ratez le premier test, le garde vous saisi à la nuque, qu'il vous rompt d'un coup mortel. Si vous ratez le deuxième, vous êtes une cible idéale à la flèche qui vous transperce le crâne. Vous êtes mort.

-58-

Le bracelet vous protégeant de la chaleur de l'eau, vous plongez la main dans le bassin, et en ressortir avec contentement une petite amulette que vous passez autour de votre cou. Cet objet vous permettra une seule fois de voir dans le noir durant une minute. Quand vous aurez décidé de l'utiliser, ajoutez **15** au paragraphe où vous vous trouverez, et rendez-vous au nouveau paragraphe ainsi obtenu. Si celui-ci n'a aucun rapport avec l'histoire, vous aurez utilisé votre amulette pour rien. Notez la sur votre feuille d'aventure. Votre bracelet se faisant de moins en moins efficace, vous préférez quitter la salle pour éviter d'être rôti vivant. Rendez-vous au **46**.

-59-

Vous entendez des voix et des bruits de pas bruyants se rapprocher. Vous vous cachez dans l'ombre d'un couloir, les deux gardes s'arrêtant juste devant vous. « Heureusement que notre immense Roi a survécu, s'écrie le premier. Tu t'imagines sinon ? Comment ferions-nous ?

- J'ai entendu que notre souverain avait dans son extrême intelligence décider de faire décapiter tous les autres courtisans pour ne plus que cela se reproduise.

- Et il a bien raison ! Cela fait trop longtemps que ces crétins inutiles essayaient de manipuler notre maître. Et le fuyard ?

- Ils l'attendent à la sortie. De toute façon il n'a aucune chance. S'il veut s'enfuir, il sera obligé de passer par le hall, et là je lui souhaite bonne chance ! On finira par le retrouver. Il doit être caché dans un de ces passages secrets qui datent d'on ne sait quand... Bon, la pause est finie.

- Allez, retournons au hall. »

Si vous désirez suivre ces gardes pour qu'ils vous amènent à la sortie, rendez-vous au **92**. Si vous préférez les attaquer dans le dos, rendez-vous au **57**.

-60-

Ces alcôves ne contiennent pas grand chose... il y en a cependant une dont le fond s'ouvre et qui donne sur un petit conduit juste assez large pour faire passer votre bras. Vous essayez de regarder à l'intérieur, mais il fait trop sombre et vous ne distinguez pas grand-chose. Si vous désirez fouiller l'intérieur avec votre bras, rendez-vous au **93**. Si vous préférez vous en abstenir et quitter cette salle, rendez-vous au **38**.

-61-

Le fantôme vous prive d'une partie de votre énergie vitale, vous perdez **6** points de Vie. Puis, rassasié, il part dans un sommeil qui a de forte de chance d'être éternel. Vous continuez à courir, et mettez peu de temps avant de rencontrer un autre obstacle. Rendez-vous au **87**.

-62-

Le monde est séparé en trois continents. Trois immenses îles. La première semble être un désert rocheux, la deuxième un enfer volcanique, et la troisième, celle à laquelle est rattachée le château, une prairie humide, parsemée de marécages. Cette dernière semble habitée, car deux ou trois villes s'y trouvent. Vous inscrivez mentalement leur emplacement dans votre tête, et jugeant que vous avez assez perdu de temps dans cette salle, vous refermez le globe et ressortez de cet endroit. Rendez-vous au **73**.

-63-

La clé verte rentre dans la serrure, ainsi que la bleue, mais rien ne se passe, à part que vous recevez un jet d'acide du plafond qui vous fait perdre **2** points de Vie. La clé jaune ne peut même pas y pénétrer, car trop grosse. Rendez-vous au **38**.

-64-

Vous tournez la clé verte, puis la rouge et le mur qui vous fait face pivote. Vous vous apprêtez à jeter la clé jaune négligemment, mais remarquez au dernier moment qu'elle brille d'une bien étrange façon. Vous vous souvenez alors que les magiciens en portent de semblables accrochées autour du cou... notez la sur votre feuille d'aventure et rendez-vous au **59**.

-65-

Le couloir se divise bientôt en deux embranchements. Ayant totalement perdu vos repères dans cette patrie du château qui vous était auparavant inaccessible, car trop proche de la sortie, vous ne pouvez que vous en remettre à votre intuition. Allez-vous prendre le passage de droite (rendez-vous au **31**) ou de gauche (rendez-vous au **36**)?

-66-

Ce passage a l'air assez désert d'ennemis. Courant plus vite que vos poursuivants, qui possèdent de lourdes armures, vous parvenez à les semer sans vraiment trop de problèmes. Puis, vous vous cachez dans une grande et sombre alcôve, en attendant que le bruit de leurs pas disparaisse. Ils sont sûrement partis à l'autre bout du château pour alerter le reste des gardes. Vous ressortez alors et tombez nez à nez avec un sorcier en robe grise, qui vous fixe d'un air de haine absolue. Il brandit sa baguette, et avec un cri féroce, lance un pic de glace dans votre direction. Testez votre souplesse, si vous réussissez, rendez-vous au **3**, sinon allez au **69**.

-67-

Le Roi dégaine à temps une épée et pare votre attaque avec agilité. Les gardes sortent leurs armes et se dirigent vers vous, vous encerclant peu à peu. Vous n'avez plus aucune chance... à moins que... vous passez entre les soldats et recevez des coups d'épée de partout. Vous perdez **4** points de Vie, mais avez tout de même eu le temps de sauter par la fenêtre, rendez-vous au **97**.

-68-

Des bras, des reins, des fesses, des seins. Tout cela tourne lentement dans une espèce de liquide gluant et transparent. Vous remarquez cependant qu'une petite clé se trouve au fond d'un bocal où flotte un genou. Si vous désirez mettre une main à l'intérieur pour l'attraper, rendez-vous au **88**. Si vous préférez vous en abstenir et quitter cette salle, rendez-vous au **38**.

-69-

Le projectile vous percute de plein fouet, vous

perdez **6** points de Vie. Si vous êtes encore vivant, vous dégainez votre épée et décapitez le magicien dans une gerbe de sang. Sans aucun remord, vous reprenez votre chemin au **65**.

-70-

Vous sentez le mur de fer froid dans votre dos. Vous êtes quasiment invisible ici. Soudainement, votre main se plaque contre un coin étrange, qui s'avère en réalité être un bouton très bien dissimulé. Vous appuyez dessus sans hésiter, et sentez alors le mur coulisser dans un grondement effroyable. En un quart de temps, vous vous retrouvez dans une salle complètement différente, dont vous avez toujours ignoré l'existence. Il s'agit d'un endroit spacieux, où des objets très étranges sont exposés. Levant la tête, vous vous rendez compte que le toit représente les étoiles telles qu'ont les voit le soir, sur les balcons du château, au dessus du vide spatial. La salle est éclairée par des torches qui diffusent une lueur orange dorée. Passant devant deux miroirs face à face, vous remarquez avec amusement que les multiples reflets qui en ressortent sont de plus en plus oranges au fur et à mesure qu'ils s'éloignent. Le dallage noir de la salle est également très étrange. Il a la consistance du fer, mais donne un reflet sombre de ce qui se trouve sur lui, rendu légèrement orangé par la lumière. Cette singulière pièce est meublée simplement par trois commodes, sur lesquelles se trouvent des parchemins écrits dans une langue incompréhensible pour vous. Trois objets attirent votre attention dans cette salle. Un très joli globe rouge, représentant sûrement votre monde, dont vous ignorez vraiment tout. Dans un coin repose un petit coffre de bois jaune légèrement entrouvert. Sur le sol est posé un tapis très fin, dont vous ne parvenez pas à discerner les motifs. Si vous regardez le globe, rendez-vous au **18**, si vous ouvrez le coffre, rendez-vous au **10**, si vous observez les symboles du tapis, allez au **55**. Enfin, vous pouvez sortir de cette salle par la porte qui se trouve au fond, dans ce cas, rendez-vous au **73**.

-71-

Vous parvenez à passer, mais le monstre a eu le temps de vous faire perdre **4** points de Vie, vous fouettant avec ses tentacules. Rendez-vous au **23**.

-72-

Vous foncez à travers les immenses couloirs de métal gris du château, ayant bien conscience que vos chances de sortir vivant d'ici n'existent même pas. Le château entier aura vite fait d'être au courant du drame, et les innombrables soldats finiront alors bien par vous rattraper. Pour l'instant, ils sont quatre à vous poursuivre, et le couloir se sépare en deux. Si vous prenez celui de gauche, rendez-vous au **19**, si vous préférez partir à droite, rendez-vous au **66**.

-73-

Vous vous retrouvez dans un petit couloir de fer, où tout est silencieux. Visiblement, personne n'a conscience de cette partie du château. Vous arpentez les passages durant un petit moment, avant de tomber dans un cul-de-sac. Vous actionnez alors un levier sur votre droite, qui fait coulisser le mur. Vous vous retrouvez alors dans un couloir que vous connaissez fort bien, puisque c'est celui qui mène à la sortie ! Rendez-vous au **65**.

-74-

Vous avez le choix entre deux possibilités. Ou vous cacher dans l'ombre en espérant que les archers ne vous apercevront pas (rendez-vous au **6**) ou bien courir le plus vite en zigzaguant (rendez-vous au **24**).

-75-

Votre choix d'activer l'amulette a été plus que judicieux, car il y a un serpent au fond de ce conduit. D'un geste machinal, vous armez votre arc, bandez et tirez dans la tête de l'animal. Vous plongez ensuite votre main et ramenez le cadavre, ainsi qu'une petite boîte qui traînait au fond. Vous l'ouvrez avec précipitation et trouvez à l'intérieur une petite potion, étiqueté « silence ». Vous en concluez que cette potion devrait pouvoir vous rendre silencieux un petit moment. Si à un moment quelconque de l'aventure vous ressentez le besoin de ne plus faire aucun bruit, ajoutez **4** au paragraphe où vous vous trouverez alors, et rendez-vous au nouveau ainsi obtenu. Si il n'a aucun rapport avec l'histoire, c'est que vous vous serez trompé. Sachez que vous n'avez le droit de boire la potion qu'une seule fois. Notez la sur votre feuille d'aventure. Maintenant, heureux de votre trouvaille, vous quittez la salle au **38**.

-76-

La boule de foudre vous atteint, vous êtes brûlé au possible. Mais vous sentez qu'un léger champ de protection vous a épargné la mort. Il ne vous reste cependant plus qu'un seul point de Vie ! Rendez-vous au **94**.

-77-

A peine votre épée perce-t-elle le ballon que cela engendra une explosion d'une rare violence. Vous êtes littéralement déchiqueté, mort.

-78-

Le mort-vivant est bien trop fort et rapide pour vous. Le combat étant inégal, vous vous prenez tellement de coup de faucille que vous n'avez plus la force de vivre. L'aventure est terminée.

-79-

Un des yeux du scorpion est étrange... Il semble briller de lui-même. D'un geste, vous le saisissez, et il cède sans problème. Il s'agit d'une très jolie émeraude. Notez la sur votre feuille d'aventure. Maintenant vous pouvez aller fouiller quelques caisses recouvertes d'un peu de paille, rendez-vous au **25**. Mais si vous estimez avoir perdu assez de temps comme ça, vous pouvez quitter la salle au **2**.

-80-

Vous gravissez l'escalier en colimaçon jusqu'à déboucher à l'air libre. Là, des centaines de gardes vous attendent, ainsi que le Roi Gris en personne. Vous n'avez aucune chance. Et même si vous parveniez par miracle à enfourcher un hippogriffe, vous ne sauriez pas comment le conduire, la bête vous ferait tomber dans le vide spatial en moins de deux. Vous avez fait le mauvais choix, dites vous simplement que vous n'êtes ni le premier, ni le dernier à vous être trompé. Vous êtes mort.

-81-

Testez votre dextérité. Si vous réussissez, vous trouvez un passage secret, rendez-vous au **53** pour découvrir ce qu'il cache. Sinon, vous pouvez prendre le chemin de gauche, rendez-vous au **51**

ou de droite, rendez-vous au **49**. Mais sachez que vous n'avez plus le droit de revenir à ce paragraphe.

-82-

Vous tournez la clé verte, puis la rouge et le mur qui vous fait face pivote. Apparemment, la bleue ne sert à rien.

Vous vous engagez dans le passage qui mène à un immense couloir de fer. Rendez-vous au **59**.

-83-

Vous êtes dans une tour carrée, au centre de laquelle trône une énorme statue de scorpion. Vous pouvez observer cette statue au **79**, aller fouiller quelques caisses recouvertes par un peu de paille au **25**. Ou si vous estimez ne pas avoir à perdre de temps, vous pouvez partir directement par une petite porte de fer, rendez-vous au **2**.

-84-

Vous sentez qu'en tournant l'anneau dans un certain sens, cela pourrait déclencher quelque chose. Vous vous escrimez pendant une longue minute jusqu'à ce que vous entendiez un petit déclic, un pan du mur disparaît alors complètement. Voilà qui est idéal pour votre fuite... Rendez-vous au **46**.

-85-

Vous tuez un des gardes, mais aussitôt tous les autres, vous ayant repérés, vous bondissent dessus, et vous découpent en petits morceaux très fins avant même que vous n'ayez eu le temps de réagir. Vous êtes mort.

-86-

Le fantôme ne vous poursuit pas, mais un zombie apparaît soudain devant vous, et celui-ci est bien réel ! Il essaye de vous faire tomber de l'arc-en-ciel. Testez votre force. Si vous échouez, il vous fait basculer dans l'espace, vous condamnant à une chute sans fin. Vous avez perdu. Si vous réussissez, vous le transpercez de votre lame, et il disparaît aussitôt. Mais vous devez alors faire face à vous un nouvel obstacle qui se dresse devant vous, rendez-vous au **21**.

-87-

En effet, face à vous se dresse un immense dragon rouge, qui n'a pas d'autre but dans l'existence que d'essayer de vous tuer. Si vous possédez un monocle rouge, rendez-vous au **54**. Sinon, allez au **30**.

-88-

Vous plongez votre main et immédiatement le genou se précipite dessus, l'emprisonnant de façon assez étrangement élastique. La force herculéenne du morceau de corps vous tire vers le fond. Vous remarquez alors avec horreur que le liquide gluant est peu à peu en train de se changer en acide... votre bras ne possède bientôt plus vraiment de consistance. Vous perdez **3** points de force, **2** points de souplesse et échouez désormais automatiquement aux jets de dextérité. Vous enfuir dans ces conditions sera quasiment impossible, mais bon ! Vous n'avez plus rien à perdre ! Vous sortez de cette salle, complètement traumatisé, au **38**.

-89-

Vous parvenez à passer, le monstre n'ayant eu le temps de ne vous faire perdre qu'un point de Vie, car il est beaucoup moins fort sur les couleurs froides. Rendez-vous au **23**.

-90-

De très nombreuses flèches se plantent dans votre dos, vous transformant en véritable cactus vivant. Enfin, vivant, c'est vite dit...

-91-

Avec rage, vous figez votre lame dans le cœur froid du Roi Gris. Ce dernier hurle à la mort. Dans votre dos, vous sentez que les gardes ont dégainés leurs armes. Il va falloir fuir maintenant. Si vous passez à travers la fenêtre pour fuir par le chemin de ronde, rendez-vous au **97**. Si vous préférez vous précipiter dans le fond de la salle pour vous cacher dans l'ombre et surprendre quelques gardes, rendez-vous au **16**. Si vous vous retournez et passez entre les gardes pour foncer dans le couloir principal, testez votre souplesse. Si vous réussissez, aucun garde ne parvient à vous toucher, sinon, vous perdez **3** points de Vie. Rendez-vous au **72**.

-92-

Vous suivez les gardes pendant un long moment jusqu'à entrevoir une immense pièce donnant sur l'extérieur spatial. Il va falloir courir le plus rapidement possible, car une bonne dizaine de gardes sont postés dans ce hall. Dans le mur droit, un petit escalier doit mener à la plate-forme des hippogriffes. Vous apercevez, spectacle magnifique, une porte ouverte sur l'arc-en-ciel qui relie le château au reste de l'univers. Vous respirez un bon coup pour évacuer votre angoisse et d'un bond, vous vous élancez et courez en zigzaguant de façon à éviter le mieux possible vos adversaires. Testez votre souplesse. Si vous échouez, rendez-vous au **26**. Si vous réussissez, vous parvenez à vous faufiler mais il n'y a plus une seule seconde à perdre ! Vous devez monter l'escalier qui mène à la plate-forme des hippogriffes, mais une armée de gardes risque de vous attendre. Une autre idée complètement folle vous traverse soudain l'esprit. Bien que personne n'ait jamais réussi à le faire, si vous décidez de traverser l'arc-en-ciel ? Faites votre choix. Si vous désirez fuir sur le dos d'un hippogriffe, rendez-vous au **80**. Si vous préférez courir le long de l'arc-en-ciel, rendez-vous au **40**.

-93-

Ce conduit était l'habitat d'un serpent extrêmement venimeux. Ce dernier vous pique et dans les secondes qui suivent, vous ressentez de terribles douleurs venant des plus infimes tendons de votre corps. Vous mourrez brûlé de l'intérieur, dans des souffrances terribles.

-94-

Vous continuez à courir à une vitesse folle, voyant les terres se rapprocher très largement. Vous distinguez sur le bord des côtes des hommes et des femmes qui semblent vous encourager. Vous vous rapprochez encore un peu et commencez à les entendre hurler : « Allez ! Vasy, mon gars ! Tu y es presque ! Ce serait trop bête de mourir maintenant ! » Mais vous n'avez jamais été aussi proche de la mort, et vous le ressentez. Soudain, dans un gigantesque tremblement, des immenses tentacules sortent de l'arc-en-ciel ! La pieuvre ! Un des plus puissants monstres de tous les temps ! Vous essayez de vous faufiler entre ses tentacules, mais c'est impossible, car le monstre se repère grâce à son

ouïe ! Le moindre petit mouvement de votre part déclenche des vibrations sonores dont la bête se sert pour vous situer et prévoir l'intégralité de vos mouvements alors même que vous ne les avez qu'ébauchés ! Si vous foncez tout droit, rendez-vous au **71**. Si vous essayez de contourner le monstre par la gauche, rendez-vous au **89**. Si vous préférez la droite, rendez-vous au **9**.

-95-

Vous vous approchez du Roi, avec un grand sourire comme si de rien n'était. Au premier mouvement d'inattention de sa part, vous le brandissez votre lame. Testez votre force. Si vous réussissez, rendez-vous au **91**, si vous échouez, rendez-vous au **67**.

-96-

Vous sortez le crucifix et aussitôt le mort-vivant, complètement effrayé, préfère se jeter dans le vide plutôt que de vous affronter. Rendez-vous au **5**.

-97-

Vous atterrissez un peu plus bas, sur le chemin de ronde. Testez votre souplesse pour voir si vous avez bien négocié votre chute. Si vous échouez, vous perdez **2** points de Vie. Quoi qu'il en soit, les remparts sont bien entendus bourrés de soldats... mais ils n'ont encore rien remarqués, profitez en ! Si vous fuyez vers la droite, rendez-vous au **43**, si vous préférez la gauche, allez au **4**.

-98-

Vous buvez la potion de silence, et immédiatement la pieuvre s'immobilise, ayant perdu ses repères sonores. Vous passez tranquillement entre ses tentacules sans même qu'elle ne vous remarque. Ragaillardisé par cette nouvelle victoire, vous courez encore plus vite, certain que plus rien ne se dressera entre vous et les terres. Vous avez réussi à vous enfuir, à sortir de la cage de fer. Félicitations ! Rendez-vous au **100**.

-99-

Vous ne pouvez espérer traverser toute cette foule de tueurs. Vous êtes lapidé, trucidé à un point qui dépasse l'imagination humaine. Vous êtes mort.

-100-

D'un bond, vous quittez l'arc-en-ciel et atterrissez sur une foule de gens, qui vous transportent en grand vainqueur, sans même savoir qui vous êtes. La plupart n'en reviennent pas, eux qui ont toujours été effrayés depuis leur plus tendre enfance par l'arc-en-ciel. Les autres fêtent déjà avec triomphe la fin d'un mythe terrifiant. Mais votre succès est loin d'être total : vous n'avez pas réussi à tuer le Roi Gris. Nul doute que votre ennemi va envoyer tous ses soldats, à dos d'hippogriffes, pour venir vous capturer. Par votre faute, tous les autres courtisans du château ont été assassinés. Mais vous ne pensez plus à tout cela, car maintenant vous êtes libre. Ce que vous venez de faire restera à jamais gravé dans la mémoire du monde. La toute puissance du Roi Gris a vacillé, la révolution est donc pour bientôt...

FIN