

Ludovic Hellet



Super-Renard

Le Super livre dont vous êtes le Renard

INTRODUCTION

Ce livre jeu te propose d'incarner un petit renard qui au fil de ses aventures va gagner bien des pouvoirs. Tu devras d'abord passer de « petit » à « grand », puis de « grand » à « Super » ! Tout un programme. Et c'est seulement ainsi que tu pourras terminer l'aventure en menant à terme ta délicate mission. En effet, tu as été choisi par le grand chêne chevelu pour sauver tous les habitants de la forêt, rien que ça !

Alors es tu prêt ?

REGLES

Avant de partir à l'aventure

Tu vas jouer le rôle d'un petit renard. Au début tu n'as que peu de ressources, mais rassure toi, tu vas gagner des pouvoirs et de l'équipement tout au long de ton aventure. Tu dois commencer par remplir la feuille de personnage (découpe celle du livre ou photocopie-la) comme indiqué. Conserve la bien, elle te permettra de savoir à chaque instant où en sont tes scores et l'état du matériel que tu transportes. En plus de cette feuille, il te faut un crayon, une gomme et deux dés à 6 faces.

Il est possible de jouer sans dé, comme nous le verrons plus loin.

Les points de ruse

Comme tout le monde le sait, les renards sont rusés, aussi tu disposes en tant que héros de cette espèce, d'une réserve de points de Ruse, qui seront notés *Pts d'Ruse*. Ils représentent ta forme physique, ton endurance mais aussi ta capacité à te sortir de mauvais pas face à un piège, un ennemi ou toutes autres situations qui demande de la ressource. Il faudra donc apprendre à bien gérer cette réserve de points.

Tu démarres l'aventure avec 12 points de ruse, tu peux dès à présent noter ce score sur ta feuille d'aventure. Note bien que ton score de *Pts d'Ruse* ne peut jamais descendre en dessous de 2.

Tu peux aussi tenir ce score à jour à l'aide de petits cailloux, de jetons, des points de dés ... Ou toutes autres méthode qui te paraîtra convenir. Ce qui compte c'est que tu t'y retrouves !

Comment utiliser ces *Pts d'Ruse*

Il y a deux façons de s'en servir :

Les épreuves :

Dans cette aventure, il va y avoir différents types d'épreuves, chacune ayant un niveau de difficulté annoncé dans le paragraphe où tu en es. Il faut alors lancer deux dés à six faces, et ajouter le nombre de *Pts Ruse* dont dispose ton personnage à ce moment.

Si tu obtiens plus ou pareil que le niveau de difficulté de l'épreuve c'est gagné. Si tu obtiens strictement moins, c'est perdu. Le texte indique la marche à suivre selon le résultat.

Il se peut aussi que ton personnage perde ou gagne des *Pts d'Ruse* en fonction de ce qui lui arrive. Il peut par exemple en perdre s'il se fait empoisonner, s'il fait une mauvaise chute, ou après un gros effort physique ... Mais il peut en regagner après un bon repas, s'il trouve quelque chose qu'il cherche depuis longtemps, avec l'aide d'une potion magique ... Tout est décrit dans le texte, il suffit de se laisser guider et de bien noter ce qui est indiqué dans l'histoire.

RECAPITULATIF

épreuve : $Pts\ d'Ruse + 1d6 > \text{ou} = \text{difficulté de l'épreuve} = \text{réussite}$

$Pts\ d'Ruse + 1d6 < \text{difficulté de l'épreuve} = \text{raté}$

Minimum : le score de *Pts d'Ruse* ne peut jamais descendre en dessous de 2

Allez, c'est parti !

L'Aventure

Cette histoire commence dans une forêt primaire.

La forêt primaire n'est pas une forêt qui entre en CP, non, non, la forêt primaire est un endroit où l'Homme n'est jamais allé. Un lieu où aucun être humain n'a jamais mis les pieds, ni même posé un regard. Dans cette forêt, les animaux peuvent parler entre eux, certains peuvent même communiquer avec les arbres et les plantes. On peut même imaginer que des végétaux échangent avec ce qui est minéral, voir avec la Terre-Mère elle-même. Dans cette forêt il reste de nombreux mystères, des traces de magie, et tout un tas de choses qui seront peu à peu oubliées. Mais nous n'en sommes pas encore là.

Nous en sommes au moment précis, où cette forêt primaire connaît bien des misères. En effet, de gros nuages noirs pèsent au dessus d'elle. Nul ne sait d'où ils viennent, de quoi ils sont vraiment composés et pour combien de temps ils vont encore rester là. Ce qui est sûr, c'est qu'à force, ils mettent en péril l'équilibre naturel du lieu : plus de soleil, plus de lumière, plus de chaleur ... Il y est de plus en plus difficile de se développer : plus d'échanges, plus de matins qui chantent, plus de magie ... Tout est inquiet, tout se ratatine, la peur s'installe ... Il faut faire quelque chose !

Dans cette forêt, il est un être qu'on dit plus sage et plus ancien que les autres, tout le monde l'écoute et le respecte, on le surnomme « le vénérable ». Chacun s'accorde à dire qu'il connaît les histoires et leurs secrets, certain pensent même qu'il a été le pionnier de cet écosystème, son premier arbre. Il possède un magnifique tronc qui rassure tout le monde, des énormes branches qui touchent le haut du ciel, une épaisse écorce qui ne craint rien ni personne, et de gigantesques racines qui vont peut être jusqu'au centre de la terre. Il s'agit d'un chêne. Et comme ses branches les plus hautes ressemblent à des cheveux, on l'appelle le chêne chevelu.

Prenant très au sérieux la menace qui pèse sur le lieu, le chêne chevelu consulte le grand oracle. Épreuve magique à la fois douloureuse, risquée et coûteuse, il ne faut y faire appel qu'en cas d'extrême nécessité. Mais là, c'est bien le cas. Après un long rituel épuisant, toute la forêt entre en communion pour savoir ce qui va être révélé. Dans un silence attentif, le chêne chevelu explique lentement de sa grosse voix.

Un des habitants de la forêt va devoir trouver l'entrée du célèbre « labyrinthe de la montagne ». Cet habitant de la forêt va ensuite devoir trouver dans ce sombre dédale, la « goutte de soleil » : une pierre magique issue du butin d'un ancien pirate venu de très très loin. Et pour finir, cet intrépide et courageux habitant de la forêt va devoir ressortir avec ce précieux trésor, et le rapporter au chêne chevelu : tout un programme !

Bien sûr, la question que tout le monde se pose est : « mais qui est cet habitant de la forêt ? ». Et bien, c'est : « petit renard », et « petit renard », c'est toi, oui : toi, toi qui lit ce livre : alors dépêche toi de tourner la page, toute la forêt compte sur toi !

1

Toi, petit renard, tu es celui que l'oracle a choisi pour sauver la forêt! Tu n'en reviens pas, il te faudrait sûrement plusieurs jours pour digérer cette information et te préparer à un tel voyage. Hélas, tu n'as pas tout ce temps, car le vénérable chêne chevelu t'attend déjà pour t'indiquer la marche à suivre afin de mener au plus vite ta mission. Et comme le temps presse, ce n'est sûrement pas le moment de lambiner.

En effet, chaque habitant de la forêt, qu'il soit animal, végétal ou même minéral te regarde, à sa façon, d'un drôle d'air. Ils y a celles et ceux qui t'encouragent, celles et ceux qui comptent sur toi. Et puis tu sens bien qu'il y en a qui doutent un peu, voir franchement, de tes chances de réussite, cela pourrait presque te mettre un peu mal à l'aise. Mais bon, personne ne vient discuter le choix de l'oracle, et c'est donc for impressionné que tu te retrouves face au vénérable chêne chevelu qui sort de son grand sommeil pour te parler.

Il est légendaire que ce grand sage dort de plus en plus et parle de moins en moins, il va falloir être bien attentif à ce qu'il a à te dire. L'arbre t'attend et semble lui même un peu surpris de te voir si petit et si jeune. Il essaie de n'en rien laisser paraître et commence les explications de sa voix lente comme sa sève et rugueuse comme son écorce :

-Tu vas devoir trouver l'entrée du labyrinthe de la montagne, elle se situe sur le territoire des loups, au sommet de leur montagne, en dehors de la forêt, au delà de la rivière.

Bon, ça commence bien. Il est coutume de dire qu'il ne faut jamais traverser cette rivière, c'est très dangereux. On dit aussi que les loups sont méchants et sans pitié, qu'il ne faut surtout pas aller traîner par là-bas. De plus, en dehors de la forêt, tu ne sais vraiment pas sur qui tu peux compter. Tu n'as pas le temps de t'inquiéter de tout ça que le chêne enchaîne :

-Une fois dans le labyrinthe, tu devra trouver la « Goutte de Soleil », une pierre précieuse magique très puissante, tu la reconnaîtras facilement, elle brille même dans le noir et dégage une agréable chaleur réconfortante.

Attends, il est grand ce labyrinthe ? Elle est où exactement cette pierre ? L'oracle n'a pas parlé du butin d'un pirate venu de loin ? Visiblement épuisé le vénérable chêne chevelu termine dans un souffle :

-Et il te faudra la ramener ici, fait vite !!!

Tu aimerais poser beaucoup de questions, malheureusement l'arbre semble se rendormir, et son silence te fait vite comprendre que tu vas devoir te passer de ses réponses. Tu pars donc à l'aventure museau au vent, te dirigeant vers cette fameuse rivière qui sépare ta forêt de ce mystérieux territoire des loups. Après tout, ils ne sont peut-être pas si méchants que ça ?

Il y a deux solutions pour le trajet :

- La route principale, un large chemin que tout le monde connaît, dans ce cas, va au **111**
- Il existe aussi un sentier bien moins fréquenté, et pour cause. Il passe à côté d'une petite mare, où réside un crapaud un peu sorcière qu'on ne dérange pas pour rien. Mais aux vues des circonstances, peut-être pourrait-elle t'aider ? Si c'est ton choix, rend toi au **183**

2

Vas tu avoir assez d'énergie pour remporter cette course ?

- S'il te reste 11 *Pts d'Ruse* ou plus va au **184**
- Si tu as 10 *Pts d'Ruse* ou moins va au **112**

3

En prenant le temps, tu peux reconnaître un bonhomme assez mal dessiné avec une jambe de bois et un crochet à la place du poignet. Il lui manque aussi un œil et il porte un tricorne sur la tête, un perroquet fait le fier sur son épaule. Il est représenté dans différentes scènes qui évoquent les voyages en mer, la piraterie et l'exploration de pays lointains. L'ensemble est très brouillon et tu ne vois aucune suite logique à tout ça.

Parmi tout ce fatras de représentations, tu vois une suite de symboles qui pourraient correspondre à un message codé :

IEL BEAUCOUP DE MAGIE , LAISSE TOI PORTER. NE CHERCHE PAS A COMPRENDRE

⌘● ■♣ ♁☉◆◆ et☉○☉⌘◆ ♁♣○☉■♁♣ □ → ◆■♣ ◆⌘□→■♣ ♁♣ ❖□◆◆ ♁☉☉■◆♣□ ◆☉ ♁☉☉■◆□■

♁☉⌘◆ ♁□■♁⌘☉■♁♣ ☉◆ &□○□●♁ ♁♣◆◆ ◆■ ☉○⌘

A part ça rien de spécial, à moins que ...

Tente une épreuve de *difficulté 18*

- Tu rates, va au **152**
- Tu réussis, va au **36**
- Tu as déjà tenté cette épreuve ou tu ne veux même pas essayer quoi que ce soit, dans ce cas, retourne au **297**

4

Le fantôme disparaît sans faire de bruit, tu te demandes même si tu l'as vraiment vu, ou si ce n'était que le fruit de ton imagination. Fouillant cette pièce, tu constates qu'à part de la vieille poussière, il n'y a vraiment rien d'intéressant, sauf peut-être cette vieille armoire qui possède une vieille serrure.

- Tu as une clef, et décides de t'en servir, va au **114**
- Tu poursuis ton exploration en allant vers la droite, rends-toi au **40**

5

C'est sympa les histoires de kitsuné, les vieux contes, les anciennes légendes, mais ce n'est vraiment pas le moment, tu as des choses bien plus importantes à faire. D'autant que cette narratrice, entre son accent et la faible puissance de sa voix, est assez difficile à suivre. Lorsque tu t'en vas, elle ne dit rien, te souriant poliment en guise d'au revoir.

- Tu repars sur ton petit bateau, rends toi au **292**

6

Et c'est parti pour cet affrontement final ! Comme dans bien des aventures, la quête du héros se termine par un combat contre un « Boss », et bien c'est ici et maintenant. Alors, comment comptes tu t'y prendre :

- Tu souhaites utiliser un objet magique, sous réserve qu'il t'en reste bien sûr, dans ce cas va au **257**
- Tu veux user de tes super pouvoirs de Super Renard, pour peu qu'il te reste au moins quelques *Pts d'Ruse*, si tel est ton choix, va au **272**
- Il te reste au moins une des clefs trouvées dans le labyrinthe, et tu veux essayer de t'en servir, dans ce cas va au **122**
- Tu lui fonces dessus sans réfléchir, dans ce cas va au **182**
- Finalement, tu décides de lui offrir des fleurs, après tout, c'est sûrement la dernière chose à laquelle il s'attend, si c'est ton étrange choix, va au **237**

7

Tu t'avances avec un large sourire et commences à expliquer que c'est l'oracle qui t'a choisi pour aller sauver la forêt d'où tu viens. Le sanglier fronce ses gros sourcils et semble ne pas tout comprendre à tes explications.

*Voyons voir si tu es convainquant, tente une **épreuve de difficulté 14**, n'hésite pas à te reporter à la page 3 pour relire la règle sur les épreuves de ruse*

- Tu réussis, vas au **49**
- Tu rates, vas au **98**

8

Tu declines poliment l'association de malfaiteurs que te propose cette compagne d'aventure. Sans vraiment te dire merci de l'avoir tirée d'affaire, elle s'éloigne en boitant. Comme elle semble tout de même être une louve avec de grandes dents, tu ne vas pas risquer de lui reprocher quoi que ce soit.

- Poursuis ton chemin au **62**

9

Avec une extrême concentration tu détaches la clef de sa chaîne, tu as réussi mais cet exercice t'aura givré jusqu'au cerveau !

Tu perds 6 Pts d'Ruse ! Ajoute une clef en argent sur ta feuille d'aventure

- Il va te falloir un sacré moment pour te réchauffer ! Mais tu es passé, va au **161**

10

Grâce au chapeau passe muraille tu réussis à franchir la porte, pense bien à ne pas traîner pour ne pas rester enfermé !

Tu peux rayer le chapeau passe muraille de ta feuille d'aventure

- Allez, va vite voir ce qu'il y a derrière au **198**

11

Lance 2 dés à six faces, tu perds autant de Pts d'Ruse

Tu lances tes rayons de feu et de glace sur l'animal, qui se retourne vers toi l'air courroucé. Sans crier gare, son immense queue balaye la forêt emportant toute la végétation sur son passage, et toi avec ! Te voilà propulsé dans les airs avec des dizaines et des dizaines de branches et de feuilles ...

C'est très violent et très désagréable, il y a de quoi se réveiller ...

- Va au **109**

12

Ton adversaire semble bien surpris de cette confrontation directe. Et une fois que tu as passé le dégoût d'être à son contact, tu te rends compte qu'il n'est pas si terrible que ça. Il est bien plus impressionnant qu'il n'en a l'air.

Tu perds tout de même 2 Pts d'Ruse dans ce premier assaut

Mais le combat n'est pas terminé, il lui reste de l'énergie, suffisamment pour t'empêcher de sortir.

*Poursuis ce combat avec une épreuve de **difficulté 12***

- Tu rates, va au **214**
- Tu réussis, va au **249**

13

Tu es bien plus malin que ce gros plein de soupe. Tu réussis en quelques coups de griffes et de crocs à lui faire assez mal pour qu'il te laisse le temps de passer sans lui demander son avis.

Tu perds tout de même 1 Pt d'Ruse dans cet affrontement, mais tu es passé !

- Rends toi à présent au **67**

14

Malgré la précipitation tu réussis à franchir à nouveau la petite fenêtre. Tu fais honneur à la réputation des renards !

- Va au **239**

15

A peine as tu fait un pas vers le sac et la clef en fer que l'œil se braque sur toi et t'envoie un vilain rayon rouge qui te brûle la fourrure.

Lance un dé à six faces, tu perds autan de Pts d'Ruse

- Pour mener le combat contre cet œil afin de récupérer son trésor, va au **57**
- Tu décides de t'enfuir, va au **217**

16

Il est vraiment très beau, et plus tu t'avances, plus la sensation étrange t'envahit. Tu constates qu'il y a presque autant de sable en haut qu'en bas, ce qui paraît bien étrange puisque cela doit faire un bon moment que personne n'est venu y toucher.



T'approchant un peu plus, il te semble même que le sable coule dans les deux sens en même temps ... Tu frottes tes grands yeux de grand renard, mais c'est bien cela ... Il y a forcément une puissante magie dans l'air. Attention !

- Cela dit, tu ne peux rien y faire. Il ne te reste plus qu'à examiner le coffre en bois en allant au **218**

17

Tu découvres que tu possèdes aussi un super pouvoir de vitesse, c'est vraiment incroyable de vivre dans un rêve !

Lance 2 dés à six faces, tu perds autant de Pts d'Ruse

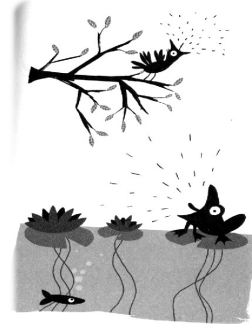
En peu de temps, tu réussis à amasser un immense tas de feuilles fraîches, cueillies sur les branches les plus fines. Le colossal herbivore y plonge sa tête et engloutit bruyamment le précieux fruit de ta cueillette.

- Si tu possèdes deux *Pts d'Ruse* ou plus, tu peux recommencer à te servir de ce super pouvoir, c'est fatiguant, mais ce dinosaure semble avoir encore faim, si tel est ton choix, va au **59**
- Tu stoppes là les frais, tu n'est pas sa nourrice non plus, ou peut-être ne possèdes tu plus qu'un unique *Pt d'Ruse*. Dans ce cas rends toi au **213**

18

Tu arrives au bout de ta résistance, au terme de tes possibilités de concentration. Tu as une mission sur les bras, et tu te dis que ce n'est pas en écoutant ce genre de vieilles histoires que tu vas y arriver. La belle kitsuné te sourit et chuchote avant ton départ

*Comment faut-il chanter ?
La grenouille et l'alouette
ne sont pas d'accord*



- Tu repars sur ton petit bateau, rends toi au **292**

19

Tu proposes un des objets que t'as offert la sorcière-crapaud. Le sanglier met du temps à comprendre de quoi il s'agit mais accepte, visiblement content de faire une si bonne affaire.

Retire l'objet en question de ta feuille d'aventure

Tu peux donc passer sans combattre ni te mouiller les pattes.

- Rends toi à présent au **67**

20

Ces baies n'ont aucun goût, ce qui n'est pas le problème. Non, le vrai soucis, c'est qu'après en avoir mangé quatre ou cinq tu te retrouves avec d'horrible crampes d'estomac. Loin de caler ta faim, cette nourriture t'as littéralement affaiblie.

Tu perds 2 Pts d'Ruse

- Retourne au **245** pour faire un autre choix

21

Bien que cet adversaire soit un grand mystère, tu réussis à le crever sans trop y laisser de ta peau.

Lance un dé à six faces, tu perds autant de Pts d'Ruse tout de même.

- A présent,rends-toi au **246**

22

Tu tournes la clef dans la serrure, aussitôt, comme dans un flash, tu revois la salle avec le grand perroquet en bois. La statue ouvre ses larges ailes et te fonce dessus ! Tu te protèges le museau avec tes grandes pattes ... Tu pressens le choc et la douleur qui va s'en suivre ... Tu t'évanouis juste avant ...

- Va au **174**

23

Tu tréssailles, il te semble que ce mouvement se fait simultanément dans ton rêve, et dans la réalité, si bien que tu te réveils en sursaut. Te voilà à nouveau dans la salle du coffre où se trouvait la « goutte de soleil », pierre précieuse qui est l'objet de ta quête. Tu as l'impression de sortir d'un long voyage, d'une sorte de transe, tu pourrais presque avoir l'impression d'être un peu différent, de ne plus être vraiment le même, mais l'heure n'est pas à l'introspection. Peu à peu tu reprends tes esprits, te rappelant que tu es tout au fond du labyrinthe de sous la montagne. Et tu te rappels aussi qu'il ne faut pas traîner, car l'entrée de ce lieu n'est accessible qu'une seule nuit par an, et c'est ce soir.

Tu n'as aucune idée de l'heure qu'il est, et du temps qui a pu passer dans cet étrange songe que tu viens de quitter. Vérifiant que tu es toujours en possession du bijou que tu es venu chercher, tu observes ce qu'il y a autour de toi : une bien curieuse sensation. Il te semble que tu apprécies bien mieux les divers détails de chaque élément de la pièce, que tu saisi parfaitement les odeurs de chaque élément, les textures, voir même un peu de leur histoire. C'est à la fois très troublant et délicieux.

Tu remarques alors, sur le mur, une sorte de fissure entre les pierres qui te font face. Après une rapide observation tu comprends qu'il s'agit d'un passage secret. Tu trouves facilement comment le franchir, découvrant un petit escalier de pierres qui remonte. Ta super intuition du moment te dis que ces marches mènent vers la sortie, et ce serait bien pratique, puisque ça t'éviterai de retraverser le labyrinthe avec toutes ses embûches.

- Tu prends cet escalier, va au **219**
- Tu préfères retraverser le labyrinthe, va au **79**

24

Alors que ce combat semblait presque gagné, dans un sursaut de colère et de rage, ton adversaire réussit à te flanquer par terre, et à t'immobiliser à jamais entre ses dents. Peut-être n'as tu pas toujours fais les bons choix, ou tout simplement n'as tu pas eu assez de chance ?

- Va au **284**

25

L'oiseau ne semble pas convaincu par ton histoire, peut-être a t-il trop faim pour s'occuper de toi ? Toujours est-il qu'il retourne dans l'eau et te snobe de toute sa hauteur. Il va te falloir trouver un autre moyen de traverser.

- Tu cherches un coin plus tranquille et essaies de traverser à la nage, il y a pas mal de courant, mais après tout ce n'est peut-être pas impossible. Si tel est ton choix rend toi au **117**
- Tu proposes de lui pêcher un poisson, tu sais faire, et la nourriture est toujours une bonne monnaie d'échange. Si tes est ton choix va au **176**
- Tu longes la rivière vers le nord, dans ce cas rends toi au **202**

26

Te voilà condamné à suivre la patrouille des loups jusqu'à la rivière ! Là ils te balancent dans l'eau glacée en te disant de ne jamais revenir. Bon, ce n'est pas très glorieux tout ça ! Mais qui dit qu'un héros ne doit pas s'y reprendre à deux fois ?

- Retourne au **189** si tu veux repartir au moment où tu dois traverser la rivière.
- Tu peux aussi recommencer depuis le début en repartant avec tous tes *Pts d'Ruse* et du nouveau matériel. Et cette fois-ci, prends garde de ne pas retomber sur la patrouille ! Dans ce cas retourne au **1**

27

Grâce à ton épée, tu découpes assez facilement la curieuse matière et réussis à extraire les précieux objets sans te blesser. Tu as pu récupérer une théière en or, un porte-bonheur en or et une clé en or, te voilà fortuné !

Tu dois aussi rayer l'épée magique qui ne sert qu'une fois, et tu peux noter ces trois objets sur ta feuille d'aventure. Pour connaître le pouvoir du porte-bonheur, reporte toi à l'Annexe 1.

Riche de ta découverte, il te faut repartir

- Tu repars vers la droite, va au **69**
- Tu repars vers la gauche, va au **83**

28

Mêlant les deux fleurs trouvées dans ton rêve, tu les tends à ton adversaire. Cette situation surprenante semble complètement le fragiliser. Il se met à trembler, à claquer des dents, et bientôt la fureur de ses yeux s'apaisent pour se transformer en un regard vide. Puis il se met à rapetisser, rapetisser, rapetisser ... Il devient tellement petit qu'il fini par totalement disparaître !

Mais le temps presse, et il n'est sûrement pas le moment d'essayer de comprendre ce qui se passe. Il n'y a plus d'obstacle entre toi et la sortie, et ça tombe très bien ! Tu entends les vibrations de la pierre volante qui se rapproche inéluctablement de l'ouverture du labyrinthe.

Il ne te reste plus que quelques seconde pour t'échapper ! Heureusement, grâce à tes supers pouvoirs, tu t'envoles aussi vite que possible et tentes de regagner l'air frais avant le premier rayon du soleil.

- Seras tu assez rapide ? Cours le découvrir au **300**

29

Tu es épuisé, comme si le monde s'effondrait sur tes épaules. Peut être as tu trop combattu, ou n'as tu pas eu assez de chance ? Quoi qu'il en soit tu te sens littéralement écrasé par la fatigue.

Chancelant, tu te tiens au mur et comptes t'asseoir cinq minutes pour reprendre tes esprits. Hélas, à peine adossé contre la paroi du couloir, tu t'endors telle une grosse pierre. Tu n'as pas résisté à la puissance du labyrinthe ! Tu revois comme dans un demi-sommeil les diverses épreuves que tu as traversées pour en arriver là ... A moitié endormi, à moitié éveillé, tu ne comprends plus rien à ce qui se passe ...

Tu es en train de faire un voyage dans le temps ! Tu commences à comprendre la magie qui opère dans cette salle ! Concrètement, tu retournes au début du labyrinthe. Tu récupères tes 18 Pts d'Ruse et garde tout les objets de ta feuille d'aventure sauf les clefs, quelque soit leur métal. La magie du lieu t'offre une nouvelle chance. Fort de tes expériences passées, cette nouvelle tentative sera sûrement la bonne. A grand renard, grand courage !

- Retourne au chapitre **297**

30

Prenant la carafe au goulot, tu en avales le contenu. Ce n'est pas très bon, on dirait de l'eau salé. Passe quelques minutes, tu restes très attentif à d'éventuels effets, mais rien ne se passe, tu as juste très soif ! Cela devait bien être de l'eau salé, de quelle mer ? Cette histoire ne le dis pas.

- Retourne au **225** pour faire un autre choix

31

Insouciant, museau au vent, tu marches tranquillement sur le chemin en direction du haut de la montagne. Tu commences à avoir sérieusement faim, et le soleil te tape sur le crâne, ici tu n'as pas l'ombre et la douce fraîcheur de ta forêt ! Mais tu ne vas pas rebrousser chemin pour si peu !

- Rends toi au **87**

32

Tu ne t'en sors pas si mal, vif et malin, tu réussis à égratigner la truffe du chef tout en évitant ses crocs. Bien joué. Mais le combat n'est pas fini.

*Tu perds tout de même 1 Pt d'Ruse vu l'effort demandé
Il te faut réussir une seconde épreuve de difficulté 10*

- Tu rates, va au **148**
- Tu réussis, va au **204**

33

Tu fais non de la tête, la petite créature boude. Visiblement, tu l'as déçue, et elle ne semble plus vouloir s'intéresser à toi. Dans un nuage de poussière magique elle disparaît, te laissant seul dans ce décor de fond marin.

- Il ne te reste plus qu'à poursuivre ton exploration en allant vers la gauche au **40**

34

Sans vraiment comprendre ni comment ni pourquoi, tu te retrouves dans les airs, volant tel un oiseau de proie. Sensation extraordinaire, qui te procure une immense joie, sans nuls doutes tu vas semer ton adversaire.

Lance 2 dés à six faces, tu perds autant de Pts d'Ruse, tu vas découvrir que se servir de ses Super Pouvoir, ça fatigue ! Même dans un rêve.

Grisé par une telle expérience tu en oublies même un instant la présence de ton poursuivant. Et c'est sans l'ombre d'une inquiétude que tu regagnes ton embarcation, filant à nouveau sur le cours d'eau qui serpente dans cette étrange forêt.

- Tu es vraiment devenu Super ! Félicitation. A présent va au **156**

35

Avec plaisir, tu constates que tu as gardé les pouvoirs que tu avais dans ton rêve. Tu sens avec bonheur l'énergie monter du plus profond de toi, et se transformer en rayons tantôt brûlant, tantôt glacé, que tu diriges sur ton adversaire.

Le kobold écarquille les yeux, visiblement très surprit de cette agression sans sommation. Mais au moment où tes attaques magiques devraient le frapper, ces dernières rebondissent comme sur un miroir invisible et c'est toi qui les prends de plein fouet !

Ton score de Pts d'Ruse passe à 1 quelque soit le score d'avant. Tu constates, à tes dépends, que tes super pouvoir sont super puissants !

Le petit personnage te sourit et déclare d'une voix douce et apaisée :

-Ne crains rien, je peux t 'apporter mon aide si tu le désires

- Tu possèdes une épée magique et décide de t'en servir contre lui, va au **151**
- Ne comptant que sur tes pattes et tes dents, tu lui fonces dessus en mode « bagarre », va au **207**
- Aux vues de ses pouvoirs, tu préfères te présenter et engager la conversation, peut-être es tu chez lui, dans ce cas va au **157**
- Tu ne dis rien et fuis vers la suite des escaliers qui vont vers le haut, dans ce cas, va au **72**

36

Alors que tu vas pour quitter cette salle, une des pierres du mur attire ton attention. En y regardant de plus près, tu constates qu'elle peut être enfoncée d'une simple pression de la patte. Mais est-ce bien raisonnable ? Serait-ce une ouverture secrète menant au trésor que tu es venu chercher ? Ou au contraire le mécanisme d'un piège pour tout les petits malins qui auraient l'âme d'un voleur ? Alors, quel est ton choix ?

- Tu enfonces la pierre, près à fuir au premier signe de danger, va au **164**
- Tu retournes d'où tu viens en ne touchant à rien, va au **297**

37

Tu acceptes le marché de la sorcière-crapaud. Cette dernière fait réapparaître le jeu de cartes, il manque bien évidemment celle de l'objet que tu as déjà choisi. Une fois ton second choix fait, le même processus se répète, à la différence que cette fois ci tu sens comme une méchante décharge électrique te parcourir le corps. Ce n'est vraiment pas agréable, tu es un peu sonné avec un vilaine sensation de tournis.

Tu perds 1D6 Pts d'Ruse. Note sur ta feuille d'aventure le nouvel objet ainsi que ton nouveau score de ruse.

La maîtresse de la mare aux grands pouvoirs, elle, semble plutôt satisfaite. Elle ajoute avant de plonger dans l'eau noire de son antre :

-BONNE CHANCE À TÔA

Et puis « plouf », plus rien ... Il ne te reste plus qu'à poursuivre ton chemin vers la rivière. Après une petite heure de marche qui te remets sur pattes, tu finis par y arriver.

- Rend toi au **189** pour voir comment tu comptes franchir ce cours d'eau.

38

Les hurlements se répètent encore une ou deux fois puis disparaissent dans le lointain, quel qu'en était l'origine, tu ne tenais pas à te mêler d'histoires qui ne sont pas les tiennes.

- Poursuis ton chemin au **118**

39

Te voilà dans une curieuse salle où trône en plein centre une statue en bois d'environ deux mètres de haut. Elle est de très belle facture et représente un perroquet au regard fier.

- Tu t'attardes sur cette drôle de représentation, va au **275**
- Tu préfères repartir aussitôt, va au **94**

40

La salle dans laquelle tu arrives, est remplie de toiles d'araignées. C'est impressionnant ! Et pas très rassurant. Il n'y a qu'une sortie juste en face, et pour y accéder, il te faut impérativement, passer à travers cette masse de fils blanchâtres et collants.

Comment comptes tu faire ?

- Tu tentes avec ta légendaire souplesse de ne pas te faire trop attraper, dans ce cas va au **132**
- Tu possèdes une épée magique, et tu souhaites t'en servir pour passer, va au **95**
- Tu as une torche enflammée, et avant de passer tu mets le feu à toute la toile, dans ce cas rends-toi au **270**

41

La mystérieuse inconnue penche légèrement la tête en pinçant ses babines. Elle se contente de prononcer ces dernières phrases avant de disparaître dans le vent :

Le rossignol
nettoie ses pieds crottés
sur les fleurs de prunier

Te voilà seul face à ce mystérieux haïku, tu n'as plus qu'à regagner ton petit bateau et poursuivre ta route.

- Rends toi au **292**

42

Grâce au collier du fruit de la ruse tu peux retrouver toute ta ruse et ta vigueur de Super Renard.

Ton score de Pts d'Ruse remonte à 24. Tu peux rayer le fruit de la ruse de ta feuille d'aventure.

Cela n'affecte en rien ton ennemie mais te voilà en pleine forme pour l'affronter, c'est déjà ça.

- Tu retournes au **116** pour choisir un autre objet magique
- Tu retournes au **6** pour adopter une autre stratégie

43

En battant des pattes et en essayant de garder la tête hors de l'eau, tu finis par arriver en face sans trop de problèmes. Plus de peur que de mal.

Tu perds tout de même encore 1 Pt d'Ruse vu la fatigue que cette épreuve t'a occasionnée

- Mais tu es de l'autre côté ! Rends-toi à présent au **67** pour voir ce qui s'y passe.

44

Pas si facile de descendre dans une faille de montagne, surtout quand on est un habitant de la forêt qui n'est pas habitué à un tel exercice.

Tente une épreuve de difficulté 11

- Tu réussis, va au **190**
- Tu rates, va au **65**

45

Tu n'es pas encore entré dans cette nouvelle salle, que déjà tu as froid. Et pour cause, le lieu est envahi par un brouillard givrant des plus désagréables. Tu peux entre-apercevoir une sortie vers la droite, ce sera la seule issue. Au centre de la pièce, est suspendue à une chaîne, une magnifique clef étincelante du givre qui la recouvre.

- Tu rebrousses chemin, rends toi au **113**
- Espérant ne pas trop souffrir de ce froid, tu fonces vers l'autre issue sur la droite, si tel est ton courageux choix, rends toi au **240**
- Tu prends le temps d'inspecter cette clef suspendue, tant pis si tu es gelé, va au **107**
- Tu possèdes des bottes qui courent vite et tu souhaites les utiliser, va au **197**

46

Tu longes un couloir plus long que les autres, ta grande intuition de grand renard te signifie que tu approches de la sortie !

Après une bonne centaine de mètres d'un boyau qui s'enfonce sous la terre, tu arrives devant deux portes de pierre. Sur la première est gravée une ancre de bateau, et sur la seconde un kangourou.

- Tu essaies d'ouvrir la porte gravée d'une ancre, va au **212**
- Tu essaies d'ouvrir celle gravée d'un kangourou, va au **259**

47

La kitsuné hausse des épaules, et dodeline de la tête et prononce quelques paroles avant de disparaître avec le vent :

ÉNORME
IL MONTRE SON CUL FOND
LE POTIRON

Pourquoi dire ça avant de partir ? Cette inconnue est vraiment bien étrange, et tu n'en perceras sûrement pas les mystères aujourd'hui. Tu n'as plus qu'à regagner ton petit bateau et poursuivre ta route.

- Rends toi au **292**

48

Tu décolles, mais ton adversaire décolle aussi, et où que tu ailles il te barre la route. Impossible de sortir ! Ce super pouvoir ne te servira à rien.

Tu perds tout de même 2D6 Pts d'Ruses pour t'être servi d'un de tes super pouvoirs

Face à ta déception ton ennemie jubile :

-JE POSSÈDE EXACTEMENT LES MÊMES SUPERS POUVOIRS QUE TOI. ILS NE TE SERVIRONT À RIEN, HA HA HA. QUANT À MOI, J'AI JUSTE À TE FAIRE PERDRE TON TEMPS, CE QUI ME SEMBLE TRÈS BIEN PARTI NON ?

C'est vrai qu'il te faut faire vite, et trouver autre chose pour se débarrasser de dernier obstacle.

- Tu retournes au 272 pour choisir un autre super pouvoir
- Tu retournes au 6 pour changer de stratégie

49

Le sanglier écoute tes explications et bien qu'il semble sceptique, il finit par te laisser passer plus ou moins convaincu par tes arguments. Petit renard a la langue bien pendue !

Tu gagnes 1 Pt d'Ruse

Le pont supporte sans soucis ton poids, te voilà de l'autre côté de la rivière.

- Rendez-vous au 67

50

Tu expliques à la louve que tu as une meilleure idée. Grâce au chapeau passe muraille que t'a donné la sorcière-crapaud, la grosse porte de la maison de l'ours n'est plus un obstacle. Tu peux rentrer, dévaliser le garde manger et ressortir aussitôt !

Raye le chapeau passe muraille de ta feuille d'aventure

Ton acolyte ouvre grand ses yeux de louve, elle ne semble pas en revenir.

- Sauve toi vite avec ton précieux butin au 56

51

Grâce aux bottes magique, tu ne sens qu'à peine le froid !

Raye les bottes qui courent vite de ta feuille d'aventure

- Tu es passé, rends-toi au 161

52

Ton adversaire semble très étonné de ta démarche, déstabilisé même, de toute évidence cette stratégie, bien qu'un peu sur-réaliste, semble fonctionner.

- Tu possèdes une capucine et décides de l'ajouter au coquelicot, rends toi toi au **28**
- Tu n'as pas d'autres fleurs, va au **128**

53

Tout ça pour ça, c'est assez décevant grand renard !

Tu perds 3 Pts d'Ruse

- Il ne te reste plus qu'à essayer d'ouvrir l'autre porte, va au **212**

54

L'animal est vraiment impressionnant, et manifestement il ne t'as pas vu dans toute cette végétation qu'il dévore sans aucun discernement. Il faut dire que les dinosaures ne sont pas réputés pour leur intelligence !

Tentes une épreuve de ruse de difficulté 12

- Tu rates, va au **127**
- Tu réussis, va au **199**

55

Bon, ce gardien ne te laissera pas passer, et à présent il est trop tard pour discuter. Il ne te reste plus qu'à trouver une autre solution pour traverser :

- Tu cherches un coin plus tranquille et essaies de traverser à la nage. Rend toi au **117**
- Tu longes la rivière vers le sud. Dans ce cas vas au **256**

56

Tout sourire vous filez dans une des cachettes de la voleuse aux grandes dents. Et là c'est le festin, vous pouvez dévorer toutes les provisions de l'ours : des tartelettes à la myrtilles, des nuggets de saumon, de la salade de feuilles, du pâté de fourmis, du miel ... Mmm, c'est délicieux. Rappelons que le renard est omnivore !

Tu regagnes 4 Pts d'Ruse

Tout en mangeant vous discutez un peu, et tu apprends que cette louve, même si elle semble un peu hors-la-loi, connaît beaucoup de monde et sait se faire respecter. Entre deux bouchées, tu lui parles donc de ta mission et des raisons qui te font t'éloigner si loin de chez toi.

Comme elle semble te trouver sympathique, elle te propose :

-Je vois, et bien tu as de la chance mon ami ! Ce soir il y a la grande fête de la meute au sommet de la montagne. C'est là que se trouve l'entrée du labyrinthe dont tu parles. Viens avec moi, on va bien s'amuser !

Avec une telle amie, tu ne risques rien ! Enfin, c'est ce que tu espères. Te trouvant un peu méfiant elle ajoute :

-Mais dis moi petit renard. tu ne compte pas y aller hein ? l'entrée ne se soulève qu'une nuit par an tu sais. Beaucoup d'histoires racontent celles et ceux qui y sont entrés, mais aucune ne parlent de qui en est ressorti ...

Tu ne dis rien, replongeant le museau dans le dessert. A présent il ne te reste plus qu'à faire une bonne sieste avant de te rendre à cette fameuse fête annuelle. Tu t'en sors carrément bien petit renard !

Allez, reprends 2 Pts d'Ruse !

- Rends-toi au **160**

57

Et c'est parti pour un combat contre ce monstre bien spécial.

- Tu possèdes une épée magique et souhaites t'en servir, va au **137**
- Tu combats juste avec ta gueule et tes pattes, va au **223**

58

Tu aura beau taper comme un sourd sur la serrure, avec une pierre, avec une épée magique, rien n'y fait ! Tout cela te dépasse, l'ouverture de ce coffre semble protéger au delà du compréhensible. Il te reste beaucoup de choses à comprendre grand renard ! Ce qui est sûr c'est que ce n'est pas ainsi que tu vas réussir à récupérer ce que tu cherches.

- Retourne au **218** pour choisir une autre option

59

Lance 2 dés à six faces, tu perds autant de Pts d'Ruse

Tu réitères l'opération, et ramasses à nouveau un impressionnant tas de petites feuilles tendres et délicates. Seul un Super Renard comme toi peut se permettre un tel exploit : félicitation.

A nouveau, le dinosaure plonge sa gueule dans ta récolte et l'ingurgite dans une sonore mastication. Mais cette fois, il semble s'apaiser. Dodelinant de son énorme tête, il s'allonge en écrasant tout ce qu'il y a sous lui, décidément il n'est vraiment pas délicat.

Quelques minutes plus tard il s'endort, et se met à ronfler bruyamment ! Pas étonnant pour ce dinosaure, il est si grand, il est si gros, il est si fort. Sans comprendre pourquoi ni comment, tu te retrouves avec une petite fleur jaune entre les pattes, peut-être s'est elle glissée là lorsque tu ramassais les feuilles ? Ou serait-ce un cadeau de remerciement de ce gros balourd ? Autre choses ? Il y a tant de possibles dans un rêve !

Quoi qu'il en soit tu peux noter sur ta feuille d'aventure : rêve de capucine, et tu regagnes 1D6 Pts d'Ruse pour avoir aidé ce Nabuchodonosor.

Au moment où tu demandes ce qui va se passer après cet épisode de ton rêve, quelque chose d'inattendu te fait sursauter : c'est la grosse libellule ! Que fait-elle là ? Pourquoi fait-elle ça ? Que cette collision soit volontaire ou non, elle te fait tressauter. Y a t-il des accidents dans les rêves ? Ce qui est sûr, c'est qu'il y a de quoi se réveiller ...

- A présent tu peux te rendre au **109**

60

Allez, tu sens que tu y est presque, il n'est plus temps de réfléchir, il faut battre le fer quand il est chaud. Tu lui tombes dessus toutes griffes dehors.

*Tentes une épreuve de **difficulté 8***

- Tu rates, va au **220**
- Tu réussis, va au **110**

61

Tu n'est pas un oiseau, et tu te dis que pour un renard, il n'est pas sérieux de vouloir passer par le ciel, surtout en confiant le vol à un inconnu. Il te faut donc trouver un autre moyen de franchir le cour d'eau :

- Tu cherches un coin plus tranquille et essaies de traverser à la nage, il y a pas mal de courant, mais après tout ce n'est peut-être pas impossible. Si tel est ton choix rend toi au **117**
- Tu longes la rivière vers le nord, dans ce cas va au **202**

62

Continuant ton chemin, tu vas finir par arriver en haut de cette fichue montagne. Tu fais une petite pause pour admirer la vue : d'ici, ta forêt te semble si petite, tu prends conscience d'à quel point tu es loin de chez toi.

Quand soudain, t'arrachant à tes rêveries, sortis de nul part, tu vois avec horreur, une bande de gros loups gris t'encercler. Aïe Aïe Aïe !!! Un frisson te parcourt l'échine.

L'un d'eux, sûrement le chef, t'adresse la parole d'un ton plutôt agressif :

-T'es qui toi ? Qu'est ce que tu fais là ?

- Tu dis la vérité, va au **228**
- Préférant ne pas dévoiler le but de ta mission, tu racontes juste que tu te promènes, rends-toi au **268**

63

Tu cours vers l'issue qui se trouve sur la gauche, mais l'œil a bien entendu le temps de te repérer. Il t'envoie un méchant rayon rouge qui te brûle la fourrure.

Lance un dé à six faces, tu perds autan de Pts d'Ruse

- Agacé par cette agressivité, tu te décides à mener le combat contre ce monstre, et ainsi tenter de récupérer le sac et la clef, va au **57**
- Tu poursuis ta fuite, va au **217**

64

Tu tournes la clef en argent dans la serrure, aussitôt un froid glacial te transperce, comme si ce vilain brouillard gelé revenait à la charge. Heureusement ce n'est qu'un frisson, et très vite tu retrouves tes esprits. Par contre cette clef n'ouvre pas ce coffre !

- Retourne au **192** pour faire un nouveau choix

65

Tu t'attardes sur ce petit laboratoire et observes avec attention chaque élément. Le petit four encore chaud, semble indiquer que tout ce matériel a servi il n'y a pas si longtemps. A côté des divers ingrédients de base, il y a plusieurs potions. La première est bleue légèrement translucide, dans un tube à essai finement ouvragé. La seconde est d'un rouge vif, dans une fiole en forme de ballon au bouchon orné d'une gravure de chauve-souris. La troisième est contenue dans un grand verre, noire et opaque, manifestement chaude, elle dégage une fumée mal odorante. Et la dernière est claire comme de l'eau, dans une belle carafe décorée de méduses.

- Si tu es joueur, tu peux décider de boire une ou plusieurs de ces breuvages, si tel est ton choix, rends toi au **225**
- Si tu préfères ne pas tenter de telles expériences, va au **145**

66

Tu as beau essayé de t'intéresser à cette histoire, s'en est trop pour toi. Et puis ce n'est vraiment pas le moment, tu as des choses bien plus importantes à faire. D'autant que cette narratrice, entre son accent et la faible puissance de sa voix, est assez difficile à suivre. Avant que tu ne t'éloignes elle te murmure un dernier petit poème :

*chacun de nos instants,
s'il est juste,
est une goutte d'éternité*

- Tu repars sur ton petit bateau, rends toi au **292**

67

Te voilà donc de l'autre côté de la rivière. Bravo !

Tu constates que la forêt disparaît peu à peu, laissant place à quelques bosquets où les arbres se clairsèment pour donner place à de vastes prairies et des zones plus rocailleuses. Et pour cause, le territoire des loups s'étend sur une vaste montagne. Ce type de terrain est nouveau pour toi qui n'est jamais sorti de ton bois, tu t'y sens moins à ta place, moins à l'aise, il doit être plus difficile de se cacher, et on peut sûrement être repéré de plus loin. C'est donc très méfiant et sur le qui-vive que t'aventures dans cette contrée.

Bon, c'est pas tout ça, mais tu as une mission à remplir : regardant le sommet qui te fait face, tu te dis qu'il te reste bien du chemin à parcourir ! Même si l'oracle affirme que tu vas y arriver, là, à ce moment précis, tu te demandes bien comment.

Tout en réfléchissant et en observant tout ce qui se passe autour de toi, tu avances sur le chemin.

Tente une épreuve de difficulté 17

- Si tu réussis, va au **141**
- Si tu rates, va au **31**

68

Le chef de la patrouille jubile, il va pouvoir prouver à ses sbires qu'il est plus fort qu'un petit renard.

- Tu as toujours une épée magique, si tel est le cas va au **142**
- Si tu dois te battre sans, va au **274**

69

La nouvelle salle dans laquelle tu arrives est bien particulière : la déco est beaucoup plus soignée, tu t'y sens bien mieux, il règne une délicate ambiance apaisante, tu ne sens plus l'écrasant poids de la montagne qui pèse au dessus de ta tête. Comment tout cela est-il possible ? L'air semble plus frais, amenant une douce odeur d'embruns, un sable doré parsemé de coquillages multicolores recouvre le sol. Les murs sont peints d'une matière phosphorescente, dessinant de longues bandes vertes sur fond bleu qui évoquent de belles algues ondulantes. Flotte dans ce décor subaquatique, on ne sait par quelle magie, de ravissantes petites constructions métalliques en forme de poissons. Il te semble même entendre une sorte de chant lascif et envoûtant, telle une abyssale mélodie. Il te faut bien tes grandes oreilles de grand renard pour détecter un son aussi ténu.

Tout cela est très étrange mais pas inquiétant, une bien curieuse sensation ...

- Il n'y a qu'une issue à cette salle, et c'est vers la gauche, pour t'y rendre sans plus attendre va au **40**
- Tu restes un moment pour profiter de ce lieu apaisant, rendez-vous au **143**

70

Ton adversaire semble très étonné de ta démarche, destabilisé même, de toute évidence cette stratégie, bien qu'un peu sur-réaliste, semble fonctionner.

- Tu possèdes une capucine et décides de l'ajouter au coquelicot, rends toi toi au **28**
- Tu n'as pas d'autres fleurs, va au **128**

71

Ha grand renard ! Plongé dans un doux rêve, tu t'es endormi tel un bien heureux. Et comme bien souvent dans ces cas là, il n'y a pas de début à l'histoire, tu vis une situation en ignorant complètement ce qui t'y a amené, ce qui ne pose aucuns problèmes.

Tu te trouves sur un long bateau fin n'ayant qu'une unique place et possédant une seule voile rectangulaire. Naviguant paisiblement sur une rivière calme, le soleil apparaît à l'horizon, colorant les nuages de façon improbable, comme pour t'offrir un magnifique spectacle digne des plus grands noms de l'histoire de la peinture. Particulièrement tranquille, tu es à la barre et profites pleinement de ce moment, emplie d'une sérénité que tu ne te connaissais pas. Une super sérénité ! D'ailleurs, en y regardant bien, tu possèdes de supers pattes ! Et un super museau ! Et des supers oreilles ! Peu à peu, comme si l'astre levait, et toute la nature te le criaient silencieusement, tu prends conscience que tu es devenu un super renard ! Enfin, au moins en rêve, c'est déjà ça non ?

Sur ta feuille d'aventure tu peux passer à la case Super Renard et ainsi repartir avec 24 Pts d'Ruse, bien entendu tu gardes tout l'équipement que tu avais déjà, même si dans ton rêve ça ne te sera pas très utile. Tu peux aussi te rendre à l'annexe 5 pour connaître tes super pouvoirs !

Une bien étrange sensation, qui ne te cause aucune panique, aucun trouble, aucune fierté mal placée, non, juste une immense joie, certain d'être au bon endroit au bon moment, c'est extrêmement agréable, ou plutôt super agréable !

La fin de la comptine de ton enfance te reviens en tête :

-super renard à de supers oreilles .

-super renard à de supers pattes !

-super renard à un supers museau !!

-super renard fait de supers bêtises !!!

Te voilà bien installé dans ton rêve, mais comment savoir ce qui va s'y passer ? Chaque songe a son histoires ...

- Rends-toi au **102** pour la découvrir

72

Ignorant royalement ce petit monstre imaginaire, tu te diriges précipitamment vers l'autre sortie de cette caverne. Le kobold ne dit rien, il restera un bien grand mystère.

- Va au **266**

73

Bien que tu ne sois pas au meilleur de ta forme, tu réussis tout de même à faire bonne figure, acceptant quelques verres de ci de là, et souriant aux convives qui viennent te saluer. Après quelques heures d'attentes pas si pénible que ça, c'est le grand moment, ta fatigue passagère disparaît et tu te sens prêt à affronter la suite de ta mission !

- Rends toi au **100**

74

De grands sourires pleins de dents apparaissent sur les museaux de tes nouveaux compagnons de jeu. L'un d'eux t'explique la règle :

-On va jouer à cache-cache. si tu gagnes tu nous demandes ce que tu veux. et sinon c'est toi qui a un gage !

Les deux autres petits loups frétilent d'impatience, apparemment ce n'est pas tous les jours qu'ils trouvent un nouveau copain.

Peut-être est-il encore temps de refuser, car tu n'as aucune idée de ce que pourraient te demander ces louveteaux si tu venais à perdre. D'un autre côté, si c'est toi qui l'emporte, tu pourrais leur

demander de te conduire à l'entrée du labyrinthe de la montagne, étant de la région, ils doivent forcément savoir où c'est. Alors :

- Tu acceptes le jeu de cache-cache, dans ce cas va au **279**
- Tu refuses, et décides de reprendre ta route, si tel est ton choix, va au **153**

75

Le chef de la patrouille des loups répond à ta demande et déclare d'un ton solennel :

-Petit renard, nous t'invitons à la grande fête de la meute ce soir. Tu pourras y voir l'entrée du labyrinthe de la montagne. Et tu as bien de la chance, car il restera ouvert toute la nuit ...

Il va pour ajouter quelque chose, mais reprend ses paroles avec un sourire narquois. Puis il conclut.

-Aller, suis nous.

Comme promis les loups t'emmènent à leur grande fête annuelle.

- Rends-toi au **160**

76

La Jeny-Fer la Genie-Fée t'explique qu'elle peut t'échanger chacune des clefs que tu as trouvées contre un objet magique au choix parmi les suivants : cape d'invisibilité, bottes qui courent vite, chapeau passe muraille.

Tu peux donc faire les échanges sur ta feuille d'aventure, pratique cette magie ! Si tu as plusieurs clefs tu peux prendre plusieurs objets, mais pas deux fois le même.

Une fois ce petit commerce terminé et sans prévenir, dans un nuage de poussière magique elle disparaît, te laissant seul dans ce décor de fond marin.

- Il ne te reste plus qu'à poursuivre ton exploration en allant vers la gauche au **40**

77

Tu lèves une patte pour saluer cette charmante étrangère, bien décidé à poursuivre ton chemin. Tu la vois alors pencher légèrement la tête sur le côté, et te faire comme un clin d'œil. Ton Super Pouvoir d'empathie t'indique, qu'elle aimerait mieux te connaître.

Lance 2 dés à six faces, tu perds autant de Pts d'Ruse, et oui, on ne décide pas toujours de quand se manifeste un de ses Super Pouvoirs, même quand on est un Super Renard.

- Faisant confiance à ton super pouvoir, tu changes d'avis, et décides d'aller à la rencontre de cette renarde à trois queues, dans ce cas rends toi au **282**
- Tu restes dans ton idée première et poursuis ta route sur la rivière, va au **235**

La porte n'a même pas tremblée, il en faut plus pour l'ouvrir ! Dommage, tu viens de perdre pour rien ta poudre à canon.

- Retourne au **259** pour essayer autre chose

82

Tu arrives dans une salle aux murs couverts de dessins. Il n'y a pas d'autres issues.

- Tu observes toutes ces représentations, va au **3**
- Tu ne vas pas commencer à perdre ton temps avec ça, tu retournes d'où tu viens, va au **297**

83

Tu arrives dans une pièce remplie d'un incroyable bric-à-brac. Des vieux meubles, de la vieille vaisselle, des vieux tissus, un vieux lit, avec des vieux draps, des vieilles cordes, un vieux lustre ... Tout cela semble venir de la vieille cabine d'un vieux bateau ... Il se dégage de tout ce bazar, une ambiance sordide.

Et là, entre une vieille armoire et un vieux miroir, tu vois un renard tout blanc, tellement blanc qu'on le dirait transparent, tellement transparent qu'on dirait un fantôme !!! Il te regarde, tu le regardes, il te regarde, tu le regardes, il te regarde, tu le regardes ...

- Les fantômes ce n'est pas ton truc, tu files vers la seule autre sortie de cette pièce, à savoir vers la droite. Dans ce cas, va vite au **40**
- Tu t'avances et lui adresses la parole, peut-être parle t-il, dans ce cas va au **186**
- Tu fouilles la pièce comme si de rien n'était, après tout, pourquoi serait-il dangereux, si c'est ton choix va au **4**

84

Vous vous asseyez, et elle commence à te raconter une légende de son pays. Sa voix est faible et elle possède un fort accent venu de loin, il va te falloir rester bien concentré si tu veux suivre son récit :

-Cette histoire commence sur un bac, vous savez, une sorte de petit bateau qui transporte des gens d'une rive à l'autre. L'un des passagers, un gros tigre hargneux, parle fort, manifestement soucieux de se faire entendre, il dit :

-Moi, je suis très fort, je suis le meilleur combattant de toute la région, je ne crains personne ! Grrrr

Et il lance un cri de guerre qui impressionne tout le monde. Tout le monde, sauf un autre tigre plus petit, beaucoup plus discret, qui regarde l'horizon, insensible aux élucubrations de ce fanfaron. Le premier tigre, celui qui se vante d'être le plus fort lui adresse alors la parole d'un air de défiance :

-Hé toi, le minable, tu ne me crois pas ? Tu es pourtant un tigre comme moi, tu devrais avoir envie de te battre, de faire honneur à ton sang !

Le plus petit tigre, regarde son interlocuteur d'un air incrédule, et répond :

- Tu décides d'aller voir d'où viens cet appel, rends toi au **166**
- Tu ne dévies pas de ta route et poursuis ton ascension, dans ce cas va au **38**

88

Tu fouilles un peu partout, c'est un mélange de vêtements troués, de chemises tachées de sang, de tricornes à moitié brûlés. Sûrement les frusques d'un vieux pirate ! Rien de passionnant, A moins que ... Après inspection, tu finis par remarquer sous une pile de chaussettes odorantes, un vieux sac de cuir contenant du matériel pour faire du feu et une torche. Même si tu y vois dans le noir, ce sera quand même bien plus pratique.

Tu peux donc écrire torche enflammée sur ta feuille d'aventure.

Et c'est donc portant le flambeau, que tu poursuis tes investigations

- Tu repars vers la droite, va au **258**
- Plutôt vers la gauche, va au **45**

89

Tu offres la magnifique plume de perroquet que tu as trouvé sur la statue en bois. Le fantôme semble ravi, il se met à te parler de sa voix lugubre :

-Merci, merci, merci mon ami ! Je vais enfin pouvoir écrire mes poésies !

Puis tenant sa part du marché il t'explique :

-Quand tu sera devant la porte du Kangourou, il te suffira de sauter comme le fait ce curieux animal. Seul ce stratagème permet d'ouvrir cette porte !

Puis il disparaît te laissant à ta surprise.

Concrètement, quand tu sera devant la porte du kangourou, le nombre demandé est le 8. Note bien ce précieux renseignement sur ta feuille d'aventure ! On peut dire que tu as de la chance grand renard, tu gagnes 4 Pts d'Ruse.

- Tu poursuis ton exploration en allant vers la droite, rends-toi au **40**

90

La kitsuné te regarde d'un air malicieux, et elle te demande une pointe d'ironie dans la voix :

-Dans la dernière histoire, quel moine a éteint la bougie ?

Tu réponds :

- Le premier moine, va au **260**
- Le dernier moine, va au **121**
- Aucun moine, c'est le vent, va au **133**

91

Sortant ton épée magique, tu fonces sur cet adversaire. Mais à peine as-tu voulu le frapper que l'épée se transforme en sable et te fond dans les mains. Ton adversaire semble très satisfait de la situation et consent à t'expliquer un peu mieux ce qui se passe :

-JE SUIS TON ENNEMIE, ET JE SUIS EN TOI AUSSI ! MAGIQUE OU NON, AUCUN OBJET N'Y POURRA RIEN. TU DOIS TE DÉBROUILLER SEUL !

Tu peux rayer une épée magique de ta feuille d'aventure.

Il va te falloir trouver autre chose.

- Tu retournes au **116** pour choisir un autre objet magiquement
- Tu retournes au **6** pour adopter une autre stratégie

92

Malgré un début assez mitigé, tu te lances vers le milieu de la rivière. C'est le moment de ne pas perdre ses moyens et trouver une technique astucieuse pour terminer cette traversée.

*Tente une **épreuve de difficulté 14**, n'hésite pas à te reporter à la page 3 pour relire la règle sur les épreuves de ruse*

- Tu réussis, vas au **43**
- Tu rates, vas au **209**

93

Voyant ta panique elle sourit de toutes ses dents et t'explique :

-là bas il y a la maison d'un ours. moi je suis trop grosse. mais toi tu es petit. tu pourras passer discrètement et lui dérober son garde manger.

Hey ! On dirait bien que cette louve que tu viens à peine de sauver, te propose déjà d'être son associé pour un sale coup. Est-ce bien raisonnable ? D'un autre côté, le garde manger d'un ours ça doit être rempli de bonnes choses. Et puis cette louve, il serait peut-être bon de l'avoir comme amie non ?

- Tu acceptes la mission, vas au **99**
- Tu refuses, vas au **8**

94

Laissant la statue de ce volatile des caraïbes, tu poursuis ton exploration

- Vers la droite, vas au **191**
- Si tu préfères continuer vers la gauche, rends-toi au **258**

95

Grâce à ton épée magique, tu coupes pas mal de toile. Mais il en reste toujours ! Et bientôt l'épée disparaît alors qu'il y a encore une bonne distance à parcourir.

Raye l'épée magique de ton équipement, puis tente une épreuve de difficulté 13

- Tu rates, va au 276
- Tu réussis, va au 120

96

Cette fois-ci la kitsuné jolie te sourit pour de bon. Mains jointes, elle te demande à nouveau :

-Une dernière question ! Dans la première histoire, que saisit petit tigre lorsque le grand tigre est prêt à se battre ?

- Un sabre, va au 47
- Une gaffe, va au 242
- Il ne saisit rien puisqu'il compte se battre juste avec ses griffes et ses dents, va au 277

97

Tu te concentres et va chercher la puissance qui te permet d'envoyer ce super pouvoir. Mais au moment où le rayon de feu part, il est instantanément contré par un rayon de glace venant de la patte de ton adversaire, et le rayon de glace, lui, est contré par un rayon de feu. Effet nul !

Tu perds tout de même 2D6 Pts d'Ruses pour t'être servi d'un de tes super pouvoirs

Face à ta déception ton ennemie jubile :

-JE SUIS AUSSI SUPER QUE TOI ! J'AI EXACTEMENT LES MÊMES POUVOIRS. HA HA HA, MOI J'AI JUSTE À TE FAIRE PERDRE TON TEMPS

C'est vrai que le temps presse, et il va falloir trouver autre chose pour se débarrasser de ce dernier obstacle.

- Tu retournes au 272 pour choisir un autre super pouvoir
- Tu retournes au 6 pour changer de stratégie

98

Le sanglier gardien ne semble rien comprendre à ton histoire, et visiblement, cela l'agace. Après quelques explications supplémentaires il devient hargneux et te menace :

-Bon, ça suffit, tu payes ou tu décampes

La discussion n'est plus possible.

- Tu rebrousses chemin et tentes une autre solution pour traverser, va au **221**
- Tu es prêt à donner un objet, si tu en possèdes un bien sûr, va au **19**
- Tu ne cherches pas à discuter et tu engages un combat, dans ce cas va au **123**

99

Tu suis ta nouvelle complice, elle t'emmène à travers les rochers jusqu'à la maison de l'ours. Il s'agit d'une caverne avec une grosse porte en pierre ne comportant qu'une toute petite fenêtre. La louve chuchote :

-Ce crétin d'ours n'est pas là. je vais te faire la courte échelle et tu vas passer par la petite fenêtre. tu es suffisamment fin pour ça. Et ensuite tu me passes toutes ses nourritures. allez on y va !

Le plan ne dit pas trop comment tu ressorts, mais bon, cette voleuse semble bien sûr d'elle.

- Tu disposes d'un chapeau passe muraille et tu décides de l'employer, rends toi au **50**
- Tu trouves le plan trop risqué, surtout pour toi, tu refuses de coopérer, va au **8**
- Tu suis le plan de la louve-voleuse, va au **124**

100

Minuit, et voilà, tu y es, c'est le moment tant attendu. Le rituel va commencer.

Tous les loups forment un grand cercle autour de la pierre blanche, puis ils se mettent à hurler à la lune. C'est très impressionnant, mais tu n'as encore rien vu ! En effet, au bout de quelques minutes, la fameuse roche se met à vibrer, et peu à peu, tu la vois décoller de terre. Tu n'en crois pas tes petits yeux de petit renard.

Une fois qu'elle est arrivée à un bon mètre du sol, tu peux clairement apercevoir juste en dessous, le trou béant qui de toute évidence est l'accès au labyrinthe de la montagne. Petit renard, tu peux te féliciter d'avoir accomplie la première partie de ta mission !

C'est le moment d'y aller. Prenant ton courage à deux pattes tu sautes dans le trou ! Finalement, ce n'est rien d'autre qu'un gros terrier.

Allez, c'est parti

Mais qu'est ce qui t'as pris de sauter ainsi dans ce trou ? Et si c'était profond ? Et si tu te rompais le cou ? Curieusement, la panique de ce geste irréfléchi, fait vite place à une douce sensation de chaleur et de réconfort. Une comptine de ton enfance te reviens en tête :

- petit renard à de petites oreilles, grand renard à de grandes oreilles*
- petit renard à de petites pattes, grand renard a de grandes pattes*
- petit renard à un petit museau, grand renard a un grand museau*
- petit renard fait de petites bêtises, grand renard fait de grandes bêtises*
- petit renard fait de la petite magie, grand renard fait de la grande magie*



Retrouvant tes esprits, tu sens à nouveau le sol sous tes pattes, il n'y a eu aucun choc, plutôt la sensation comme quand tu reprends pied sur la terre ferme après avoir passé un petit temps dans un escalator, une bien curieuse impression.

Te voilà dans une salle obscure, heureusement les renards sont nyctalopes, c'est à dire qu'ils peuvent voir la nuit. La première chose que tu distingues te fait sursauter : juste en face de toi il y a un grand renard ! Mais que fait il ici ?

Tu penches la tête, il penche la tête, tu mets les oreilles en arrière, il met les oreilles en arrière , tu fronces les sourcils, il fronce les sourcils ... Tu finis par comprendre que tu es devant un miroir ! Sauf que l'image qui est renvoyée n'est pas la tienne ... A moins que ... Petit à petit, l'idée fait son chemin, et tu réalises que tu es devenu « **Grand Renard** » ! Incroyable non ?

Sur ta feuille d'aventure tu peux passer à la case Grand Renard et ainsi repartir avec 18 Pts d'Ruse, bien entendu tu gardes tout l'équipement que tu avais déjà.

Mais le temps presse, bien que tu n'ai aucune idée de ce qui a pu se passer, il va te falloir continuer ton aventure ainsi, tu te poseras des questions plus tard.

● Rends-toi au 297

101

Tes yeux se ferment, tu te laisses bercer par la douce musique et tu finis par t'endormir bien malgré toi.

Tu récupères 2 Pts d'Ruse, par contre, si tu possédais le chapeau passe muraille, la cape d'invisibilité ou les bottes qui courent vite, tu peux les rayer de ta feuille d'aventure. Tout ce matériel a disparu, il a du se passer quelque chose.

Tu as beau regarder partout, il n'y a personne. Si un voleur s'est glissé ici pendant ton sommeil, il a filé ! Peut-être finiras tu pas le retrouver ?

- Il ne te reste plus qu'à poursuivre l'exploration de ce labyrinthe en te rendant vers la gauche, seule sortie de cette salle. Va au **40**

102

Le cours d'eau qui te porte, traverse une forêt qui t'est totalement inconnue. Les arbres, les odeurs, les sons, tout est différent, même l'ambiance générale te paraît très inhabituelle. Soudain, ton attention est attirée par un gros point noir qui se déplace dans le ciel. Rapidement il grossit et semble vouloir se rapprocher de toi.

Fronçant tes super sourcils, tu comprends rapidement qu'il s'agit d'un oiseau qui te fonce dessus ! Un oiseau long comme un serpent ! Avec des écailles ! Des ailes de chauve-souris et une gueule béante remplie de dents ! Hey, mais ce n'est pas un oiseau, c'est un dragon !!!

À cette vitesse, il va rapidement falloir prendre une décision ! Mais n'oublie pas qu'à présent tu es un Super Renard, c'est peut-être l'occasion de tester d'éventuels Super Pouvoirs

- Tu lèves une patte pour lui envoyer une boule de feu, après tout tu es dans un rêve, alors pourquoi ne pas imaginer ce genre de choses ? Si tel est ta façon d'envisager la suite de ton aventure, rends toi au **206**
- Tu décides de t'envoler toi aussi, persuadé que plus petit, tu ira bien plus vite que lui. Dans ce cas va au **34**
- Tu ne fais rien, après tout, à quoi bon se servir de son imagination dans son propre rêve ? Si c'est ainsi que tu souhaites voir les choses, va au **150**

103

Comment comptes tu agresser ce petit kobold :

- Il te reste une épée magique et tu décides de t'en servir contre lui, va au **151**
- Tu lui lances « patte de feu, patte de glace », si tu as gardé tes supers pouvoirs ça devrait marcher. Si c'est ton choix va au **35**
- Ne comptant que sur tes pattes et tes dents, tu lui fonces dessus en mode « bagarre », va au **207**

104

Tu as beau te dire que tu as été choisi pour être l'élus, le cœur n'y est pas. Autour de toi c'est la fête, mais tu n'arrives pas à t'intégrer à l'énergie de la meute, c'est au dessus de tes forces. Alors qu'une immense tristesse commence à t'envahir, un vieux loup solitaire s'approche de toi et t'offre un sourire édenté. Il t'emmène un peu à l'écart de la fête et se met à te parler de sa voix chevrotante :

-Ah ! Petit renard, tu as déjà eu bien du courage d'arriver jusqu'ici. Je sens ton désespoir, mais ne t'inquiète pas, il est le bienvenu ! C'est qu'une partie de toi se réserve pour la suite ! Et quelle suite ...

Le vieux loup toussoie, puis reprend en posant sa vieille patte sur ton épaule :

-Allez, reprend toi, tu va voir, tu vas changer comme jamais tu ne l'aurais imaginé. Et puis je vais te dire un secret :

Il se penche vers toi et te chuchote :

-Si sous un cerisier, une belle créature te raconte des histoires dans tes rêves, écoute la bien jusqu'au bout ! C'est important.

Tu te demandes s'il n'a pas un peu perdu la boule ce vieux loup. Sans voir ton étonnement, il glisse dans ta patte un petit objet :

-Et prend ça, c'est un vieux porte-bonheur, tu en as plus besoin que moi

Tu peux ajouter porte-bonheur sur ta feuille d'aventure, reporte toi à l'annexe 1 pour savoir comment l'utiliser

Ragaillardie par cette rencontre fortuite, tu retournes à la fête avec beaucoup plus d'enthousiasme. Tu te sens même d'attaque pour affronter tes futurs aventures, bien déterminé à ramener à tes amis de la forêt ce que tu es venu chercher. Et tandis que tu rêvasses sous la lune, arrive le grand moment !

● Rends toi au 100

105

Faisant bien attention de ne pas trop te mouiller les pattes, tu approches prudemment du batracien qui reprend la parole :

-CÔA, TU ES CELUI QUI A ÉTÉ CHOISI TÔA. TŨ M'AS L'AIR BIEN PETIT DIS MÔA.

Pas très encourageant tout ça. Sans te laisser le temps de répondre, elle ajoute :

-MĀIS JE VAIS T'AIDER CÔA.

Le crapaud-sorcière fait alors apparaître différentes cartes avec des objets dessinés dessus. On peut voir : une cape, des bottes, un chapeau, une épée, et un fruit des bois. Avant que tu n'ai le temps de poser des questions arrive des explications :

-JE VAIS TE DONNER UN OBJET MAGIQUE QUI T'AIDERA DANS TA QUÊTE. CÔA.

-MAIS ATTENTION. ÇOA.

-TU NE PEUX EN PRENDRE QU'UN SEUL. ET IL NE TE SERVIRA QU'UNE SEULE FÔA.

-ALORS CHOISI LE BIEN !

- *Pour savoir le pouvoir de chaque objet, reporte toi à l'annexe 1 à la fin de ce livre. Tu peux aussi prendre un objet au hasard. Une fois fait, note bien ton choix sur ta feuille d'aventure à la case équipement et rends toi au chapitre 86*

106

Beaux joueurs, les trois petits loups reconnaissent ta victoire. Tu peux donc leur demander où se trouve l'entrée du labyrinthe de la montagne. Ils se regardent un peu perplexes, ne s'attendant pas à ce genre de sollicitation. Après quelques minutes de silence l'un d'eux explique visiblement un peu gêné :

-Et bien ... Et bien ce soir il y a la grande fête de la meute, elle se situe en haut de la montagne

Il désigne le sommet qu'on peut voir au loin.

-Et c'est là qu'il y a l'entrée du labyrinthe.

Un autre explique d'un ton inquiet :

-En plus c'est ce soir qu'il s'ouvre ... Mais heu, faut pas y aller hein ...

Bon, ça c'est ton problème, pas le leur, il suffit de ne rien dire. Puis le troisième conclut d'un air plus léger :

-Viens avec nous, on va bien s'amuser !

Oulà ! Tu te demandes s'ils ont bien compris que tu n'étais pas un petit loup mais un petit renard ? Enfin, peu importe, ce n'est pas le moment de tergiverser. D'autant qu'ils te proposent de partager leur goûter. C'est ainsi que tu peux déguster de délicieux choco-à-la-ziande, une spécialité de leur mamie. Mmmm, c'est bon, et ça te cale bien le ventre jusqu'au soir !

Regagne 2 Pts d'Ruse

Tu vas donc passer le reste de la journée sans avoir faim, à jouer avec tes nouveaux amis et le soir venu tu vas te rendre à cette fameuse grande soirée annuelle ! Quelle chance ! Enfin, si tout se passe bien pour toi ...

- Rends-toi au 160

107

Brrr, il fait vraiment très froid ici, et en plus c'est très humide, tu es frigorifié jusqu'aux os et peut-être même plus !

Tu perds 4 Pts d'Ruse

La clef suspendue est en argent, elle est magnifique, mais pour la prendre il faut la détacher de la chaîne, et ça risque de prendre un peu de temps, surtout avec des pattes à moitiés congelées.

- Tu prends le temps de détacher la clef, rends toi au **9**
- Tu files au plus vite, inutile de se glacer pour une simple clef, dans ce cas va au **167**

108

Pas de solution ... De dépit tu vas pour rebrousser chemin quand soudain ta vue se trouble ... Tu perds l'équilibre, et as la désagréable sensation de tomber dans le vide ... Et puis il fait tout noir, tu ne comprends plus rien ... C'est la panique !!!

- Va au **174**

109

Tu tréssailles, il te semble que ce mouvement se fait à la fois dans ton rêve, et à la fois dans la réalité, mais est-ce bien le cas ?

- *Il te reste au moins 4 Pts d'Ruses ou plus*, va au **23**
- *Il t'en reste 3 ou moins*, va au **139**

110

Ton adversaire semble bien surpris de cette confrontation directe. Et une fois que tu as passé le dégoût d'être à son contact, tu te rends compte qu'il n'est pas si terrible que ça. Bien plus impressionnant que véritablement dangereux.

Tu perds tout de même 2 Pts d'Ruse dans ce premier assaut

Mais le combat n'est pas terminé, il lui reste de l'énergie, suffisamment pour t'empêcher de sortir.

*Poursuis ce combat avec une épreuve de **difficulté 10***

- Tu rates, va au **220**
- Tu réussis, va au **140**

111

Tu empruntes donc la voie la plus classique afin d'arriver à la rivière. Sur ton chemin tous les habitants de la forêt t'encouragent à leur façon. Les petits mammifères te sourient, les oiseaux applaudissent du bout de leurs ailes, les arbres font bruisser les feuilles de leurs branches, les herbes folles frémissent ... Chacun fait ce qu'il peut pour te souhaiter bonne chance.

Toute cette sollicitude te remplit de joie et d'énergie, tu gagnes +1d6 Pts d'Ruse que tu ajoutes à tes douze points initiaux. Tu peux noter ton nouveau score sur ta feuille d'aventure.

- Après une bonne heure de marche, te voilà à l'orée du bois, juste devant la rivière. Rends toi au **189** pour voir comment tu comptes traverser.

112

Tu cours aussi vite que possible, mais cela ne suffit pas ! Tu es trop fatigué, ou peut-être t'es tu trop battu, ou as tu trop nagé ... Enfin bref, tu arrives le dernier !

Les trois louveteaux commencent alors à discuter entre eux du gage qu'ils vont te donner.

- S'il te reste un objet magique, va au **184**
- Si tu n'en as plus, rends toi alors au **294**

113

La pièce dans laquelle tu arrives est une sorte de débarras où flotte une odeur de moisissures, évidemment, cet endroit ne prend jamais l'air frais. Après un rapide coup d'œil, tu constates, qu'il n'y a rien de plus que de vieilles affaires de marins.

- Tu prends tout de même le temps de fouiller dans toutes ces vieilleries, va au **185**
- Tu préfères repartir vers la droite, va au **258**
- Tu vas plutôt vers la gauche, va au **45**

114

Choisis une clef de n'importe quel métal de ta feuille d'aventure, et raye là

Tu glisses la clef dans la vieille serrure, aussitôt la vieille armoire s'ouvre et ta clef disparaît. Malheureusement pour toi, il n'y a rien d'intéressant là dedans. Seulement de vieux objets inutiles pour un grand renard comme toi.

Pas très malin tout ça, tu perds 2 Pts d'Ruse

- Tu poursuis ton exploration en allant vers la droite, rends-toi au **40**

115

Te sentant intéressé, elle poursuit :

Le plus petit tigre accepte le duel en y ajoutant une condition :

-Très bien, mais nous n'allons pas nous battre sur ce bac, ce serait dangereux pour les autres passagers. Je t'invite donc à le faire sur le petit îlot que tu vois là bas.

Le grand tigre somme le conducteur du bateau d'y aller au plus vite, ce dernier s'exécute. Le petit tigre semble très tranquille, et bien que chacun ait très peur pour lui, personne n'ose rien dire. A peine arrivé devant le petit massif rocheux qui dépasse de l'eau, le gros tigre saute du bac en rugissant toute sa puissance, visiblement prêt à en découdre au plus vite.

Le petit tigre saisi alors la gaffe du passeur, et repousse l'embarcation loin de l'ilot, laissant le gros tigre tout seul, à gesticuler, protester et l'insulter copieusement. Le petit tigre se contente de lui répondre de loin :

-Voilà, c'est ma façon de combattre, et j'ai bien l'impression que j'ai gagné !

Et tandis que le bateau s'éloigne vers l'autre rive, tous les passagers se mettent à rire de bon cœur.

La kitsuné lisse sa robe de soie du plat de sa patte, puis elle te demande ::

-Souhaitez-vous que je vous conte une nouvelle histoire ?

- Bon, tu as été bien poli jusqu'à présent, mais là il va vraiment falloir que tu passes à autre chose, tu ne peux pas passer ta vie dans ce rêve ! Si c'est ta décision, va au **66**
- Charmé, ou simplement curieux, tu profites de ce moment de calme et acceptes d'écouter une nouvelle histoire, dans ce cas rends toi au **187**

116

De quel objet magique veux tu te servir ?

- Cape d'invisibilité, va au **188**
- Bottes qui courent vites, va au **261**
- Chapeau passe muraille, va au **170**
- Épée magique, va au **91**
- Collier fruit de la ruse, va au **42**
- Porte bonheur en or, va au **278**
- La goutte de soleil, va au **134**
- Aucun de tous ces objets, tu choisis une autre option, retourne au **6**

117

Tu commences à t'enfoncer dans l'eau, c'est froid et vite très profond. Le courant t'embarque et tu perds pied ! Oulàlàlà, te voilà emporté comme une feuille, tu n'as aucun moyen de te retenir à quoi que ce soit. Tu bois la tasse ...

Tu perds déjà 1 Pt d'Ruse et tu n'as presque pas avancé !

- Il n'est pas trop tard pour tenter de regagner la rive d'où tu viens, si c'est ton choix essaie de nager jusqu'au **195**
- Si malgré ce début peu encourageant, tu tentes tout de même la traversée, rends toi au **92**

118

Le sentier de montagne se fait de plus en plus raide, tu n'aurais jamais imaginé qu'il soit si difficile de gravir une montagne ! C'est surtout que tu as toujours le ventre vide. C'est alors que tu vois le long du chemin différents buissons avec des baies, il y en a de toutes les couleurs. Peut-être sont elles bonnes à manger ?

- Tu décides de tenter de manger quelques baies, rends toi au **245**
- Tu possèdes l'objet magique « collier fruit de la ruse » et décides de t'en servir, rends toi au **136**
- Tu serres les dents et continu d'avancer en te disant que tu mangera mieux plus tard, rends toi au **62**

119

Tu prends avec délicatesse cette magnifique plume qui doit être celle d'un perroquet. Qui sait, peut-être de celui qui a inspiré la statue ? Tu ne le sauras sûrement jamais.

Tu peux inscrire plume de perroquet sur ta feuille d'aventure

Que vas tu choisir de faire à présent :

- Tu décides de prendre la clef en plomb, va au **131**
- Pour repartir de cette salle, rends-toi au **94**
- Tu prends le sabre, va au **269**

120

Grâce à ta grande adresse de grand renard, tu évites la plus part des toiles, c'est déjà ça. Mais cela n'empêche pas toute une armada d'araignées de te foncer dessus. Heureusement il te reste assez de mobilité pour éviter la plus part de leurs agressions.

Tu perds 1D6+3 Pts d'Ruses tout de même.

- Quoi qu'il en soit, tu es passé, à présent va au **46**

121

La demoiselle renarde te sourit tristement et déclare :

-chacun de nos instants,
s'il est juste,
est une goutte d'éternité

Puis elle disparaît comme par enchantement. Te voilà tout seul, tu n'as plus qu'à regagner ton petit bateau et poursuivre ta route.

- Rends toi au **292**

122

Tu exhibes fièrement les clefs qui te restent, ton adversaire hausse un broussailleux sourcil et se moque :

**-QUE COMPTES TU FAIRE SU-PER-RE-NARD
AVEC ÇA HEIN ? TU CROIS QUE ÇA VA ME
FAIRE PEUR !!! PAUVRE CLOWN, TU ES
PITOYABLE**

Manifestement, ces clefs ne te serviront à rien dans ce combat, c'était un peu à prévoir non ?

Tu perds 2 Pts d'Ruse

Il va te falloir trouver autre chose.

- Tu retournes au **116** pour choisir un autre objet magique
- Tu retournes au **6** pour adopter une autre stratégie

123

Sans chercher à discuter, tu lui sautes dessus, l'effet de surprise est assez efficace, mais sera-t-il suffisant face à cet adversaire qui a la peau bien dure :

- Si tu possèdes une épée magique et que tu décides de t'en servir, rend toi au **215**
- Sinon va au **238**

124

Vous vous approchez prudemment de la grosse porte en pierre, grâce à ta nouvelle associée, et en te tortillant un peu, tu franchis la petite fenêtre. Te voilà dans la maison de l'ours : ça sent fort !

Tu localises vite le garde manger et commences à tout évacuer via l'ouverture par laquelle tu es passé. Une fois fais tu entends la voix de la louve :

-l'ours arrive ! Ressort vite !!!

- Oui, va vite au **216**

125

Grâce aux bottes qui courent vite tu peux foncer sur la clef, elle est en argent, étincelante du givre qui la recouvre ! C'est magnifique. Avec un peu d'agilité, et grâce au fait que tu sois arrivé rapidement, tu réussis à la récupérer sans trop de mal.

Tu perds tout de même 2 Pts d'Ruse, et tu peux rayer les bottes qui courent vite de ta feuille d'aventure.

- A présent tu cours vers la sortie qui va vers la droite, rends toi au **161**

126

Tu attrapes la clef en cuivre en te préparant au pire ... Et non, rien ne se passe. Il n'y a pas de piège.

Tu peux ajouter clef en cuivre à ta feuille d'aventure.

- Rends toi à présent au **212** pour essayer d'ouvrir l'autre porte.

127

L'énorme bête se rapproche de toi à grands pas ! Et bien qu'il soit visiblement herbivore, de toute évidence il serait dangereux de rester trop prêt de lui.

- Tu lui envoies ton super pouvoir « patte de feu/patte de glace », dans ce cas va au **11**
- Tu t'envoles pour t'enfuir loin de ce gros animal qui ne doit pas avoir grand chose à dire, va au **248**
- Tu te sers de ton pouvoir de sixième sens, va au **169**

128

Cette fleur a manifestement touché ton adversaire, mais pas assez pour le vaincre totalement. Il va falloir faire un peu plus d'efforts pour en venir à bout.

Tu gagnes 2 Pts d'Ruse pour avoir eut cette poétique idée

- Il a vraiment l'air affaibli, tu lui fonces dessus sans réfléchir, dans ce cas va au **60**
- Tu souhaites utiliser un objet magique, sous réserve qu'il t'en reste bien sûr, dans ce cas va au **116**
- Tu veux user de tes super pouvoirs de Super Renard, pour peu qu'il te reste au moins quelques *Pts d'Ruse*, si tel est ton choix, va au **272**
- Il te reste au moins une des clefs trouvées dans le labyrinthe, et tu veux essayer de t'en servir, dans ce cas va au **122**

129

Sans vouloir vexer la maîtresse des lieux, tu refuses poliment son offre en expliquant que tout le monde compte sur toi, et qu'il n'est pas le moment de se disperser. Le crapaud sorcière ne bronche pas et conclue avant de retourner dans le fond de sa mare :

-ÀU REVOIR TÔA

Il ne te reste plus qu'à poursuivre ton chemin. Après une petite heure de marche, tu finis par arriver à la rivière.

- Rend toi au **189** pour voir comment tu comptes traverser.

130

Tu lances un timide appel pour manifester ta présence. La louve te regarde avec de grands yeux tristes, visiblement elle souffre depuis un bon moment et semble prête à tout pour sortir de ce mauvais pas. C'est une belle bête, avec de grandes dents, est-il bien raisonnable d'aller se fourrer si proche de sa gueule ?

- Tu changes d'avis préférant ne pas insister, dans ce cas rends toi au **291**
- En faisant attention tu descends jusqu'à elle afin de lui porter secours, dans ce cas va au **44**

131

A peine as tu pris la clef, qu'une sensation de froid te glace l'échine, s'en suit un désagréable frisson qui te donne la chaire de poule. Comme si la main d'un fantôme venait de se poser sur ton dos. Brrr ...

Tu perds 4 Pts d'Ruse, et tu peux inscrire la clef en plomb sur ta feuille d'aventure

Que vas tu faire à présent

- Tu prends le sabre, va au **269**
- Tu choisis la plume, va au **119**
- Pour repartir de cette salle, rends-toi au **94**

132

Tente une épreuve de difficulté 21

- Tu rates, va au **276**
- Tu réussis, va au **120**



133

La kitsuné plisse les yeux de satisfaction, elle semble satisfaite que tu aies été attentif à son histoire. Elle enchaîne avec une autre question :

-Dans la seconde histoire, le petit chat noir à des yeux qui ressemblent à ...

De toute évidence, il te faut finir cette phrase :

- Des émeraudes, va au **96**
- Des charbons ardents, va au **271**
- Personne ne le sais, ce n'est pas dit dans l'histoire ! Si c'est ta réponse va au **41**

134

Tu sors la fameuse « goutte de soleil » persuadé que ton adversaire sera impressionné par un tel artefact. Il n'en est rien, pire, ce double diabolique te rit au museau :

-C'EST BIEN SUPER-RE-NARD, TU AS TROUVÉ LE BIJOU. ET BIEN SACHE QU'UNE FOIS LE LABYRINTHE REFERMÉ, TU VAS Y RESTER ET QUAND TU N'AURAS PLUS AUCUNE FORCE JE LE RÉCUPÉRERAI ET

IRAI LE REMETTRE À SA PLACE ! SI TU SAVAIS COMBIEN DE FOIS J'AI DU FAIRE ÇA !

Ton adversaire semble ravi de t'apprendre cette nouvelle. De toute évidence, il n'est nullement déstabilisé, bien au contraire. Il va te falloir trouver autre chose.

- Tu retournes au **116** pour choisir un autre objet magique
- Tu retournes au **6** pour adopter une autre stratégie

135

Allez, tu ne désespères pas, et bon point pour toi, ton adversaire semble surpris par ta détermination :

Tente une seconde épreuve de difficulté 9 pour connaître l'issue de ce combat

- Tu gagnes ce second round, va au **171**
- Tu perds ce second round, rend toi au **251**

136

Grâce à l'objet magique que t'as offert la sorcière-crapaud, non seulement tu n'as plus faim, mais en plus tu te sens frais comme un gardon, retrouvant toute l'énergie et le tonus que tu avais en partant. Super cette magie !

Raye de ta feuille d'aventure le fruit-de-la-ruse et récupères tes 12 Pts d'Ruse du départ

- En pleine forme, rends toi au **62**

137

Grâce à ton épée, tu crèves ce monstre sans difficulté.

Raye l'épée magique de ta feuille d'aventure

- Rends-toi au **246**

138

*Pour appliquer cette solution, il faut que tu possèdes sur ta feuille d'aventure la torche enflammée ET le sac de poudre, si tel n'est pas le cas retourne au **177**. Si tu possèdes bien ces deux objets, raye les de ta feuille d'aventure et lis ce qui suit.*

Coffre de pirates, techniques de pirates. Tu installes le matériel, et mets le feu aux poudres, ce qui dans ce cas est plus qu'une simple expression.

Après une explosion qui n'est pas si impressionnante que ça, tu constates que le coffre s'est ouvert ! Espérons qu'il n'y ait rien de trop fragile à l'intérieur.

- Pour le savoir rends toi vite au **144**

139

Sans rien comprendre te revoilà comme au début de ton aventure onirique. T'es t-il déjà arrivé d'avoir l'impression de faire plusieurs fois le même rêve ? Et bien là c'est ce qui se passe !

Tu récupère tes 24 Pts d'Ruse

- Retourne au **102**, et essaie cette fois-ci de ne pas trop user de tes super pouvoir ! Ou simplement d'avoir une meilleur fortune sur tes lancers de dés.

140

Grâce à une fleur, ta ruse, et un peu de chance, tu réussis à vaincre ce diabolique adversaire, c'était le trio de la réussite. L'ennemie est à terre et ne bouge plus, c'est gagné ! Mais te reste t-il assez de temps pour sortir ?

Tu entends les vibrations de la pierre volante qui se rapproche de plus en plus de la sortie ! Il ne te reste que quelques seconde pour t'échapper ! Heureusement, grâce à tes supers pouvoirs, tu t'envoles aussi vite que possible et tentes de regagner l'air frais avant le premier rayon du soleil.

- Seras tu assez rapide ? Cours le découvrir au **300**

141

Tu as beau être un petit renard, avec de petites oreilles, tu entends des bruits de pattes qui te suivent. Selon ton analyse, il doit y avoir au moins deux ou trois animaux qui t'espionnent.

- Tu fais comme si de rien n'était pour voir jusqu'où tout ça peu aller, dans ce cas va au **273**
- Tu fais mine de t'arrêter, et tentes de localiser un de tes poursuivants afin de savoir de qui il s'agit, dans ce cas va au **285**

142

Le combat s'engage, et malgré l'assurance de ton adversaire, tu réussis à l'affaiblir considérablement. Il faut dire qu'avec l'épée magique que t'as offert la sorcière-crapaud ce n'est pas très difficile.

Très vite le chef des loups se rend et reconnaît bien à contre cœur sa défaite. La patrouille n'en revient pas, tu sens que leur façon de te regarder à changée.

- Rends-toi au **75** pour apprécier cette victoire

143

Profitant de ce moment de répit, tu t'installes dans un coin, ton esprit se met à divaguer. C'est vrai ça, il ne manque que les vagues, et tu pourrais te croire au fond de la mer. La mélodie que tu avais légèrement perçue commence à se faire plus présente, c'est vraiment magnifique et très apaisant, et ...

Tente une épreuve de difficulté 21

- Tu réussis, va au **149**
- Tu rates, va au **101**

144

A l'intérieur du coffre, tu découvres avec ébahissement, enveloppé dans un vieux chiffon sale, un magnifique joyau d'un jaune solaire. Il est doux, chaud et irradie une splendide lumière pleine de joie ! Il n'y a aucun doute tu viens de trouver la « goutte de soleil ». Objet de ta quête ! L'oracle ne s'était pas trompé, tu es celui qui allait y arriver !

Il ne te reste plus qu'à rentrer le donner au chêne chevelu, et tu auras accomplie ta mission, tu sera le sauveur de la forêt !

Mais au fait, l'entrée du labyrinthe ne devait elle pas se refermer à un moment ? Tu n'as aucune idée tu temps qui a pu s'écouler lors de cette souterraine exploration.

Mais à peine t'es tu retourné pour te diriger vers la sortie de la pièce qu'une douce chaleur envahie ton corps. En quelques secondes, tout tes maux disparaissent, tu n'as plus faim, tu n'as plus froid, toutes tes douleurs disparaissent, c'est le bonheur ! Mais que se passe t-il ? Est-ce la magie du labyrinthe ? Le pouvoir de la « Goutte de Soleil » ? Une fatigue bien naturelle après toutes les épreuves que tu as traversée ? Quoi qu'il en soit, tu te sens comme dans un nuage, et bien malgré toi tu t'assieds le long de la paroi et t'endors le sourire aux babines ...

Mais de quoi peut bien rêver un grand renard ?

- Va au **71** pour le savoir !

145

Quittant le laboratoire, tu te diriges vers l'ouverture d'où part la suite de l'escalier. Quand soudain, apparaît comme par magie une petite créature. Pas plus haute d'un mètre, la peau recouverte d'écailles aux lueurs cuivrées, une tête de reptile, l'œil pétillant, il s'agit d'un kobold. Créature fantastique qui normalement n'apparaît que dans les contes et les légendes, que fait-il ici ?

- Sans réfléchir tu décides de l'attaquer, il n'a pas l'air bien menaçant, va au **103**
- Tu décides de te présenter et d'engager la conversation, peut-être es tu chez lui, dans ce cas va au **157**
- Tu ne dis rien et fuis vers la suite des escaliers qui vont vers le haut, dans ce cas, va au **72**

146

Après quelques tentatives infructueuses tu dois te rendre à l'évidence, tu ne pêchera rien ce matin. De plus l'oiseau s'énerve :

-Arrête, Arrête, tu fais fuir tout le poisson, allez, laisse moi en paix et va jouer plus loin !

Bon, il va falloir trouver autre chose, mais aux vues de ce qui vient de se passer, il n'est plus vraiment temps de négocier avec le volatil. Il te reste donc deux solutions :

- Si tu en possèdes un, tu lui proposes un objet de ton équipement, dans ce cas va au **203**
- Tu cherches un coin plus tranquille et essaies de traverser à la nage, il y a pas mal de courant, mais après tout ce n'est peut-être pas impossible. Si tel est ton choix rend toi au **117**
- Tu longes la rivière vers le nord, dans ce cas va au **202**

147

Tu ignores royalement les petits curieux qui te filent depuis un moment, et manifestement tu as eu raison de leur patience. Après un bon moment tu n'entends plus rien, et te voilà à nouveau seul sur le chemin. Tu te diriges donc tranquillement vers le haut de cette montagne. Finalement tout va bien !

- Rends toi au **87**

148

Comme c'était un peu à prévoir, ton adversaire se trouve être redoutable. Plus costaud, plus entraîné et galvanisé par sa milice, il finit par te plaquer au sol, te tordant une patte jusqu'à ce que tu déclare forfait.

Tu as perdu !

- Pauvre petit renard, rends-toi au **26**

149

A présent tu es un grand renard, et peu de monde possède des sens aussi affûtés que les tiens. Ainsi, prenant le temps de faire une pause en ce lieu, tu finis par remarquer une activité dans l'une des structures métalliques, celle en forme de dauphin.

Après inspection, et en grattant un peu du bout de ta patte, tu te retrouves nez à nez avec une petites créature au corps de femme et à la queue de poisson. Surprise d'avoir été découverte, elle se mets à virevolter comme un poisson dans l'eau. Elle te parle d'une toute petite voix cristalline :

-Bonjour vous !

Ravissante et charismatique, elle n'est ni agressive, ni dangereuse, tu continues donc de l'écouter

-je suis Jeny-Fer, la Génie-Fée du labyrinthe ! Et toi ?

Un génie ! Tu vas pouvoir faire des vœux ! Tu te présentes rapidement, et expliques ta mission, mais à peine as tu commencé ta demande que la petite maline te coupe en battant des cils :

-Mon pauvre ami, je suis incapable de réaliser le moindre de tes vœux, par contre tu peux réaliser un des miens !

C'est bien la première fois que c'est au génie de faire une réclamation !

-on m'a volé ma lampe magique, une belle théière en or, rapporte la moi, et là, je pourrais exaucer un de tes vœux.

- Tu as trouvé lors de ton exploration une théière en or et tu souhaites l'offrir à cette petite Génie-Fée, rends-toi alors au **205**
- Tu n'as pas un tel objet, ou tu ne souhaites pas le donner à cette inconnue, va au **33**

150

Le dragon se précipite sur toi, et bien que tu n'envisages aucune action, tu ne peux t'empêcher de fermer les yeux au moment de l'impact. Un immense frisson te traverse de part en part, t'étourdissant, et t'envoyant encore plus profond dans ton rêve.

Lance 2 dés à six faces, tu perds autant de Pts d'Ruse

Il n'y a plus de dragon, il n'y a plus de bateau, il n'y a plus de rivière. Te voilà déjà dans une autre histoire, n'aurais tu pas été un peu trop confiant ? Va savoir.

- Rends toi à présent au **283**

151

Tu sors ton épée magique et mets en garde ton adversaire. Mais à peine as tu voulu donner un premier coup, qu'un fin rayon vert sorts d'une de ses griffes, qui dirigé sur ton arme, la fait aussitôt disparaître.

Tu peux rayer épée magique de ta feuille d'aventure

Le petit personnage semble bien puissant ! Il te sourit et déclare d'un ton calme avec un accent à couper au couteau :

-N'ai pas peur ! Je ne suis pas méchant, et je peux t'aider si tu le souhaites

- Tu lui lances « patte de feu, patte de glace », si tu as gardé tes supers pouvoirs ça devrait marcher. Si c'est ton choix va au **35**
- Ne comptant que sur tes pattes et tes dents, tu lui fonces dessus en mode « bagarre », va au **207**
- Aux vues de ses pouvoirs, tu préfères te présenter et engager la conversation, peut-être es tu chez lui, dans ce cas va au **157**
- Tu ne dis rien et fuis vers la suite des escaliers qui vont vers le haut, dans ce cas, va au **72**

152

Non, rien, juste un étrange sentiment, mais tu n'es sûrement pas au bout de tes surprises dans ce labyrinthe empli de mystères !

- Il ne te reste plus qu'à retourner d'où tu viens, va au **297**

153

Bien que tu declines poliment leur invitation, ils semblent très déçus et partent en grognants comme si tu les avais vexés.

Tu attends, un peu inquiet d'une quelconque forme de représailles, mais rien ne se passe. Tu vas donc pouvoir reprendre ta route sans soucis.

- Rends toi au **87**

154

Incroyable, après de nombreux assauts, évitant avec grâce les coups de ton adversaire, tu finis par lui sauter à la gorge le forçant à admettre sa défaite. Finalement l'oracle avait peut-être raison, tu es LE petit renard qu'il fallait pour mener à terme cette épineuse mission.

Un lourd silence pèse sur la patrouille, puis beaux joueurs, les loups reconnaissent ta victoire et remplissent leur part du marché.

- Rends-toi au 75 pour apprécier cette victoire bien méritée

155

La Génie-Fée dépose un petit bisou sur le bout de ta truffe, aussitôt tu te sens en pleine forme, elle possède vraiment de puissants pouvoirs !

Tu regagnes tous tes Pts d'Ruse, repassant à 18, le maximum pour un grand renard

Puis, sans crier gare, dans un nuage de poussière magique elle disparaît, te laissant seul dans ce décor de fond marin.

- Il ne te reste plus qu'à poursuivre ton exploration en allant vers la gauche au 40

156

Toujours sur ta drôle de barque, tu vois le soleil se lever, à présent il fait grand jour. Tu es entouré d'une végétation luxuriante et inconnue. La chaleur naissante, t'indique que la journée va être radieuse.

Toujours perdu dans tes songes, tu vois sur la berge une jeune renarde qui te fait signe, comme pour saluer ton passage. Paisible, elle ne semble pas être dangereuse et chose étrange, elle possède trois queues, comment cela est-il possible ? Décidément, tu es bien dans un rêve.

- Sans ralentir, tu continues ta route, en répondant poliment à son bonjour, dans ce cas va au 77
- Curieux, tu t'arrêtes le long de la berge afin de mieux connaître cette mystérieuse inconnue, dans ce cas va au 282

157

Tu te présentes poliment et expliques sommairement ta mission, précisant que tu n'as que peu de temps pour la mener à son terme. Le kobold te salut chaleureusement et prend la parole :

-Bien le bonjour Super Renard, mon nom est Droog et je suis un kobold, petite créature fantastique entre le renard et le dragon. J'ai bien compris l'objet de ta mission, et je salut ton courage et ta persévérance.

Il incline la tête en signe de respect, puis enchaîne :

-Si tu le souhaites je peux t'aider, il te reste un dernier combat à mener, et pour ce faire tu aura besoin de toute ta ruse. Je peux magiquement t'en échanger contre des objets magiques ou des clefs du labyrinthe. Qu'en dis tu ?

Un curieux marché, ce petit bonhomme ne serait-il pas en train de chercher à te dévaliser de ce qui te reste juste avant la sortie ? Et cette fois-ci, ta super intuition ne t'indique rien, cette fabuleuse

créature doit être plus puissante que toi ! Tu n'as d'autre choix que de t'en remettre à ton propre jugement.

- Si tu lui fais confiance, va au **231**
- Si tu préfères le saluer et continuer ton ascension vers la sortie, rends toi au **78**

158

Tu inspectes minutieusement cette vieille roue, et découvres 26 inscriptions gravées à même le bois :



Tu viens peut-être de faire une sacrée découverte grand renard, bravo ! Reste à savoir à quoi tout ça peut correspondre, le nombre 26 pourrait il donner une indication ?

Tu gagnes 1 Pt d'Ruse

- Il ne te reste plus à présent qu'à retourner dans la salle aux codes secrets, peut-être y verra tu plus claire ? Rends toi au **3**

159

Tu es bien malin, et malgré tous les efforts des trois petits loups, tu réussis à ne pas te faire découvrir ! Félicitation. Après un bon moment ils finissent par reconnaître ta victoire ! Ils ne sont pas mauvais joueurs, c'est déjà ça !

- Va vite au **106**

160

Après bien des aventures te voilà à la grande fête de la meute ! La nuit est tombée, la lumière de la lune éclaire un vaste plateau situé tout en haut de la montagne. Évidemment il y a des tas de loups, des grands, des petits, des blancs, des noirs, des gris, des maigres, des bourrus, des plutôt malins, et des gros affamés ... Il y a aussi tout une cantine itinérante qui s'est installée pour l'occasion. On y trouve des tas de choses à manger et à boire, mais ce qui te frappe le plus, c'est la façon qu'ils ont de manger aussi salement, il y en a vraiment partout : de vrais cochons ces loups ! Pour couronner le tout il y a une musique puissante et entraînante, qui couvre tous ces hurlements à la lune. Chacun chante, danse, s'amuse comme un fou, c'est vraiment une grande fête !!! Il est donc bien vrai que « plus on est de loups et plus on rit ».

Au centre de ce grand rassemblement, trône une grosse pierre blanche, et tu comprends vite que c'est là, juste en dessous, que se cache l'entrée de ce fameux labyrinthe. Pour l'instant il n'y a pas moyen d'entrer, tu dois attendre.

Bien que tu ne fasses rien de spécial pour te faire remarquer, tu ne passes pas inaperçu, et pour cause, la plus part des loups présents n'ont jamais vu un renard de leur vie ! Tous aimeraient que tu participes activement à leur fête. Mais en es tu capable ?

- Il te reste au moins 9 *Pts d'Ruse* ou plus, va au **178**
- Tu n'as pas plus de 8 *Pts d'Ruse*, va au **280**
- Si tu possèdes encore ton collier du fruit de la ruse et que tu souhaites t'en servir maintenant, rends toi au **286**

161

Mais au fait, possèdes tu une torche enflammée ?

- Si oui, va au **287**
- Sinon, va au **83**

162

Bon, tu voulais juste dire bonjour et satisfaire ta curiosité, mais la balade en forêt c'est un peu trop pour toi. Tu as autre chose à faire, tu n'oublies pas que tu as une mission à accomplir. Saluant la belle tu repars et reprends la descente de la rivière.

- Vas au **292**

163

En fonction de ce que tu donnes au kobold, il t'offre en échange les potions adéquats. C'est un commerçant honnête.

D'un point de vue pratique :

-Pour chaque objet magique type : cape d'invisibilité, bottes qui courent vite, chapeau passe muraille, épée magique, collier fruit de la ruse, porte bonheur. Le kobold alchimiste t'offre une potion qui te rend 2D6 Pts d'Ruse.

-Pour chaque clef du labyrinthe, le kobold alchimiste t'offre une potion qui te rend 1D6 Pts d'Ruse.

-Le kobold alchimiste ne peut pas prendre les fleurs de ton rêve. Et bien sûr tu ne peux pas te séparer de ton trésor : « la goutte de soleil ».

Tu peux rayer de ta feuille d'aventure autant d'objets magiques et de clefs que tu le souhaites, et à chaque fois lancer le nombre de dés correspondant pour récupérer tes Pts d'Ruse. A noter que ton score de Pts d'Ruse ne peut dépasser 24.

Une fois que tu as fini tes petits échanges, rends toi au **201** pour reprendre le cours de ton histoire

164

A peine la pierre s'est elle enfoncée dans le mur, qu'une partie de celui-ci se met à pivoter, laissant apparaître une pièce secrète. En son centre une sorte de roue de navigation, sûrement le vestige d'un navire ? Tout est silencieux, et un peu inquiétant ...

- Tu vas observer cette antiquité, va au **158**
- Tu préfères ne pas y toucher et repartir, va au **297**

170

Mais quel muraille veux tu passer ? Ton ennemie n'en est pas une ! Tu perds la tête Super Renard, ton double maléfique plisse les yeux et se contente de cracher au sol.

Tu perds 2 Pts d'Ruse, et tu peux rayer le chapeau passe muraille de ta feuille d'aventure.

As-tu une autre idée ?

- Tu retournes au **116** pour choisir un nouvel objet magique
- Tu retournes au **6** pour adopter une autre stratégie

171

Bon, finalement cet adversaire n'est pas si redoutable, tu finis par trouver la meilleure manière d'éviter ses coups tout en franchissant le pont ! Tu ne t'en sors pas si mal !

- Rends toi vite au **67** avant que ce bourru gardien ne te rattrape.

172

Ton insistance à jouer le touriste ne fait qu'empirer les choses. La patrouille des loups gris te malmène, tu ne peux rien faire face eux, ils sont trop costauds, trop nombreux et trop méchants avec leurs grandes dents.

Il va falloir que tu te plies à la loi des loups ! Après tout ils sont sur leur territoire.

- Vas au **26**

173

Combat délicat, il te faut un bon moment avant de crever cet adversaire qui aura eu le temps de t'envoyer deux rayons de plus.

Lance deux dés à six faces, tu perds autant de Pts d'Ruse, rappelons que tu ne peux aller en dessous de 1

Tu finis tout de même par crever ce monstre

- Rends-toi au **246**

174

Tu as fait un voyage dans le temps ! Tu commences à comprendre les sortilèges du sablier ! Concrètement, tu retournes au début du labyrinthe. Tu récupères tes 18 Pts d'Ruse et garde tout les objets de ta feuille d'aventure sauf les clefs, quelque soit leur métal. La magie du lieu t'offre une nouvelle chance. Fort de tes expériences passées, cette nouvelle tentative sera sûrement la bonne. A grand renard, grand courage !

- Retourne au chapitre **297**

175

Prenant avec délicatesse le tube à essai, tu avales la potion bleue, elle n'a aucun goût. Après quelques instants une horrible douleur te tord le ventre !!! Aïe Aïe Aïe !!! Ce n'était vraiment pas une bonne idée.

Tu perds 2D6 Pts d'Ruse. Rappelons que tu ne peux descendre en dessous de 1 Pt d'Ruse

- Retourne au **225** pour faire un autre choix

176

L'oiseau penche mécaniquement sa tête, il est intéressé et accepte ton marché. Bien, à présent il va te falloir réussir à l'attraper ce poisson !

*Tente une épreuve de **difficulté 14**, n'hésite pas à te reporter à la page 3 pour relire la règle sur les épreuves de ruse*

- Tu réussis, vas au **208**
- Tu rates, vas au **146**

177

Si tu avais été dans la forêt, tu étais sûr de gagner, mais là, c'est un peu différent. Tu te caches comme tu peux dans ce terrain que tu connais mal.

*Tente une épreuve de **difficulté 16***

- Si tu réussis, va au **159**
- Si tu rates, va au **233**

178

Tu te laisses emporter par la fête, oubliant ta fatigue et un peu ta mission. Sur un coup de tête, et pour répondre aux nombreuses sollicitations qui te sont faites, tu décides d'apprendre à la meute une danse traditionnelle de chez toi : « la Foxy-Dance ».

Tu vas voir les musiciens et leurs expliques les deux accords et le rythme du morceau. Comme ils ne sont pas trop manches, ils s'en sortent très bien. Sans soucis tu prends la voix principale, et c'est parti !

Tu peux aller voir les paroles du morceau dans l'annexe 3 de ce livre



Au début personne ne fait trop attention à toi, mais passé le premier refrain la plus part des loups t'écoutent. Tu te permets deux couplets de choré pour être certain que tout le monde soit bien dans le rythme, puis tu conclus en beauté avec la célèbre et tant attendue coda rythmique. Un triomphe !!!

Petit renard devient le roi de la fête ! Enfin, au moins pour un petit moment. On t'offre à manger, à boire, et quand tu racontes ton histoire tout le monde te salut tel un héros antique.

Tu regagnes tout tes Pts d'Ruse repassant à 12, te voilà au top de ta forme

Les loups t'expliquent qu'à minuit il va y avoir un chant spécial, et que cette pierre blanche va se soulever. Il sera alors possible d'entrer dans le labyrinthe de la montagne. On te prévient aussi que dès les premiers rayons du soleil, la pierre retombe et qu'il faut donc à tout prix ne pas rester coincé à l'intérieur. Car ce rituel n'a lieu qu'une fois par an.

Tu notes ces informations et attends donc ce fameux moment.

- Va au **100**

179

A mieux y regarder, ces objets sont en or ! Il y en a pour une petite fortune. Le soucis c'est qu'ils sont pris dans cette espèce de gélatine qui ne fait pas très envie d'approcher.

- Tu plonges la patte dedans, tu verras bien ce qui se passe, si tel est ton choix, va au **229**
- Si tu possèdes une épée magique et que tu souhaites découper la gelée pour récupérer les objets, rends-toi au **27**
- Tu es équipé d'une torche enflammée et tu essaies de mettre le feu à ce truc en te disant que l'or ne brûlant pas, il sera facile de le récupérer. Si tel est ton plan va au **264**
- Tu préfères ne pas t'attarder, et aller vers la droite, va au **69**
- Tu vas vers la gauche, va au **83**

180

Tu tournes la clef en cuivre dans la serrure, et là ... clic clac, tu entends le doux cliquetis de la serrure qui s'ouvre ! Tu as réussi ! Félicitation grand renard !

- Rendez-vous au **144**

181

Comme tu n'as aucune idée du temps qu'il te reste avant que l'entrée de ce labyrinthe ne se referme, tu te dépêches, et prends la suite de l'escalier sans traîner.

- Va au **266**

182

Y en a marre ! Cet adversaire a tout intérêts à te faire perdre du temps, puisque c'est ainsi que tu risques de te retrouver prisonnier du labyrinthe. Comprenant cette stratégie, tu lui fonces dessus toutes griffes dehors.

Tentes une épreuve de difficulté 10

- Tu rates, va au **243**
- Tu réussis, va au **12**

183

Tu empruntes le petit sentier qui mène à la rivière en passant par la mare du crapaud un peu sorcière. Il n'y a pas beaucoup de monde par ici, la nature se fait bien silencieuse, et une odeur de vase commence à te piquer le bout du museau. Tu te demandes si tu as bien fait d'emprunter un tel chemin ...

-CÔA !

Tu sursoutes, la maîtresse des lieux se tient planter sur un large nénuphar, elle t'observe de ses gros yeux globuleux. Sa peau est couverte de bulles et sa gorge se gonfle de façon excessive avant qu'elle ne te lance un nouvel appel :

-CÔA ! VIENS PAR LÀ TÔA !!!

Mmmm,mais que peu bien te vouloir un tel animal ?

- Tu décides de passer ton chemin en ignorant cette vilaine bestiole à la mauvaise réputation, rend toi au **165**
- Mais si prenant ton courage à deux pattes tu t'approches de cette répugnante créature, rends toi au **105**

184

Les louveteaux remarquent ton objet magique, ils décident de te le prendre, c'est ça ton gage ! On est à la limite du vol bien sûr, mais sur leur territoire il serait sûrement mal venu de faire trop d'histoires. Et puis, c'était le jeu. Bref, tu n'as pas le choix.

Raye l'objet magique de ta feuille d'aventure. Si tu en possèdes plusieurs, n'en raye qu'un seul.

- Ainsi allégé, tu poursuis ton chemin au **87**

185

Te voilà donc à farfouiller dans toutes ces vieilleries, tu éternues à plusieurs reprises tellement il y a de la poussière.

Tente une épreuve de difficulté 19

- Tu réussis, va au **88**
- Tu rates, va au **253**

186

Quand tu lui parles, le fantôme de renard ouvre de grands yeux, visiblement il n'est pas habitué à ce

qu'on s'intéresse à lui, ou peut-être qu'il ne se doutait même pas que tu puisse le voir ? Après quelques politesses d'usage entre renards, il t'explique :

-Si tu me donnes une plume, je te dis mon secret !

- Tu possèdes une plume, et tu es prêt à l'offrir à ce curieux personnage, va au **89**
- Tu lui proposes un autre objet à la place, va au **293**
- Si tu as une épée magique, tu décides d'attaquer le fantôme avec, va au **288**
- Tu fouilles la pièce comme si de rien n'était, après tout, pourquoi serait-il dangereux, si c'est ton choix va au **4**
- Tu laisses le fantôme à son marché et poursuis ton exploration en allant vers la droite, rends-toi au **40**

187

Jouant avec une petite fleur de cerisier qu'elle vient de ramasser, la mystérieuse renarde entame une nouvelle histoire de sa voix de velours :

-Il était une fois un honorable musicien qui possédait deux chats.

L'un était un énorme matou tout ébouriffé, avec de grosses griffes, des cicatrices un peu partout et un œil crevé. Il aimait marauder sous la lune et se battait avec toutes les autres bêtes du quartier. Vu sa taille et son allure il en impressionnait plus d'un ! Rats et souris le craignaient tout autant que la foudre, et son maître n'avait aucun soucis de nuisible grâce à cette impressionnante compagnie.

Le second était un petit chat tout fin, tout mignon, au magnifique pelage noir et soyeux qui mettait parfaitement en valeur ses yeux vert qui étincelaient de vie, tel deux émeraudes gorgées de magie. Il aimait rester au coin du feu, et ne s'était que rarement aventuré au delà de la palissade du jardin, attendant sagement ses croquettes chaque matin. Il était d'une adorable compagnie et se plaisait à ronronner en écoutant son maître faire ses gammes, les ponctuant parfois d'un lascif bâillement.

Le musicien adorait ces deux chats et faisait tout son possible pour leur rendre la vie agréable.

- Après les tigres, les chats, là ça commence à bien faire toutes ces histoires de félins. Si tu commences à t'impatienter, et décides de repartir à l'aventure, va au **226**
- Tu restes à écouter la fin de cette histoire, qui pour le moment, avouons le, n'a rien de passionnant. Va au **255**

188

Tu te rends invisible grâce à la cape. Hélas pour toi, ton adversaire ne semble pas affecté par une telle magie, il se contente de te rire au museau :

-JE TE VOIS !

Et comme pour te le prouver il t'envoie une pierre en pleine poire.

Tu perds 2 Pts d'Ruse, et tu peux rayer la cape d'invisibilité de ta feuille d'aventure.

Il va te falloir trouver autre chose.

- Tu retournes au **116** pour choisir un autre objet magique
- Tu retournes au **6** pour adopter une autre stratégie

189

Te voilà donc devant cette fameuse rivière. Elle est bien plus large que tu ne l'imaginais, au moins trois ou quatre mètres, il est impensable de traverser en sautant, de plus l'eau semble particulièrement tumultueuse. La rumeur qui affirme qu'il est dangereux de traverser semble bien fondée. Évidemment tu ne vas pas rebrousser chemin pour autant, hors de question de baisser les pattes à la première difficulté.

Plusieurs options s'offrent à toi :

- Tu essaies de traverser à la nage, il y a pas mal de courant, mais après tout, ce n'est peut-être pas impossible. En espérant évidemment qu'il n'y ait pas de poissons carnivores à cet endroit. Si tel est ton choix rend toi au **117**
- Tu longes la rivière vers le sud en comptant trouver un pont, un gué, un bateau ou tout autre moyen de la franchir sans te mouiller. Dans ce cas vas au **256**
- Tu as la même idée mais en remontant vers le nord, dans ce cas c'est au **202**

190

En faisant bien attention tu réussis à descendre jusqu'au fond de ce trou sans te blesser. Bravo !

- Rends toi au **210**

191

Avant même d'entrer dans cette salle, tu as le pressentiment d'un danger. Approchant à pas de loup, enfin, à pas de renard, tu vois avec horreur un gros œil au milieu de la pièce. Il tourne frénétiquement surveillant toutes les issues, de sa pupille fendue qui s'ouvre et se ferme plus ou moins vite, tel une respiration haletante. Juste en dessous de lui, posé sur une pierre, trône une grosse clef en fer sur un sac de toile. De toute évidence, si tu cherches à les prendre, ou même simplement traverser, cette mystérieuse et inquiétante créature va te voir. Ce qui est un minimum pour un œil ! Tu n'as aucune idée des conséquences que cela peut avoir.

- Tu fais demi-tour, rends toi alors au **39**
- Tu cours vers la seule issue de cette pièce qui se trouve sur la gauche, va au **63**
- Tu veux prendre la clef et le sac, ce n'est pas un gros œil qui va t'intimider, dans ce cas va au **15**
- Tu possèdes une cape d'invisibilité et tu souhaites t'en servir, va au **211**



192

Quelles clef vas tu essayer :

- La clef en plomb, va au **22**
- La clef en or, va au **247**
- La clef en argent, va au **64**
- La clef en cuivre, va au **180**
- La clef en fer, va au **224**

193

Tu bois la potion rouge, c'est délicieux, cela ressemble à de la grenadine. Immédiatement, une délicieuse chaleur t'envahit, tu te sens tout ragaillardie ! Félicitation, c'était une potion bienfaisante.

Tu récupères 2D6 Pts d'Ruse

- Retourne au **225** pour faire un autre choix

194

Grâce à ta ruse, et aussi un peu ta chance, tu réussis à vaincre ce diabolique adversaire. Il est à terre et ne bouge plus ! Mais te reste t-il assez de temps pour sortir ?

Tu entends les vibrations de la pierre volante qui se rapproche, plus que quelques seconde pour t'échapper ! Heureusement, grâce à tes supers pouvoirs, tu t'envoles aussi vite que possible et tentes de regagner l'air frais avant le premier rayon du soleil.

- Seras tu assez rapide ? Cours le découvrir au **300**

195

Tant bien que mal tu regagnes la rive d'où tu viens. Tu es trempé et glacé, c'est vraiment très désagréable, mais tu es vivant ! C'est déjà ça.

Il te reste à choisir une autre option :

- Tu longes la rivière vers le sud, dans ce cas vas au **256**
- Tu as la même idée mais en remontant vers le nord, dans ce cas c'est au **202**

196

Malgré toute ta prudence, ta patte dérape et Bing, tu tombes toi aussi au fond du trou.

Tu perds 2 Pts d'Ruse

- Rends toi au **210**

197

Comme il est évident que c'est le moment de ne pas traîner, autan se servir des bottes magiques que t'a offert la sorcière-crapaud.

- Tu files vers l'autre issue de la pièce, va au **51**
- Tu en profites pour essayer de prendre la clef suspendue, va au **125**
-

198

Tu arrives dans une toute petite pièce, c'est presque un placard. L'ouverture est démesurée par rapport à ce qu'il y a derrière. Et qu'y a-t-il donc derrière cette grosse porte de pierre ? Et bien c'est juste une clef en cuivre finement ouvragée accrochée à un clou.

- Tu prends la clef et repart, va au **126**
- Tu repars sans prendre la clef, tu penses qu'il y a sûrement un piège, va au **53**

199

Tu comprends que ce dinosaure est tout simplement affamé ! Et que ce qu'il préfère ce sont les petites feuilles plutôt que les grosses branches et les troncs d'arbre. Évidemment, vu sa taille et son adresse, il en a pour des heures à se remplir le ventre et à s'énerver dans cette forêt tropicale.

- Sa faim, ce n'est pas ton soucis, tu lui envoies ton super pouvoir « patte de feu/patte de glace », dans ce cas va au **11**
- Tu as autre choses à faire que d'aider un dinosaure à trouver sa nourriture, tu t'envoies pour t'enfuir, va au **248**
- Tu décides de l'aider à récupérer les végétaux les plus tendres, dans ce cas va au **17**

200

Confiant tu acceptes cette invitation, et passe le Tori Carpe Koï et Dragon en compagnie de cette belle inconnue. Il fait beau, il fait chaud, les arbres le long du chemin sont couverts de petites fleurs roses et blanches, c'est merveilleux.

Flânant sous les cerisiers, la mystérieuse renarde engage la conversation d'un ton très convenu :

-Kon'nichiwa.

Elle marque une pause, tu comprends que c'est un salut dans son langage, puis elle reprend d'une voix très douce :

Je suis une Kitsuné. esprit japonais à la forme de renarde. Et à chacune de mes nouvelles vies je possède une queue supplémentaire.

Elle te lance un sourire malicieux, manifestement contente de cette annonce. Il n'y a pas que toi qui possède de Super pouvoirs ! Elle enchaîne :

-Voulez-vous que je vous raconte une histoire ?

- Tu prends le temps de l'écouter, dans ce cas va au **84**
- Tu crois te rappeler qu'il y a une contrainte de temps à ton aventure, et la remerciant poliment tu declines son offre, dans ce cas va au **289**

201

Le kobold semble très satisfait de ces transactions. Il te sourit et conclut :

-Allez, ne traîne pas, il ne te reste plus beaucoup de temps ! Bon courage aventurier, que la chance soit avec toi !

Puis il disparaît de façon aussi énigmatique qu'il est apparu. Un sacré ensorceleur ce Droog !

- Il ne te reste plus qu'à emprunter la suite de l'escalier qui monte pour poursuivre ton ascension vers la sortie. Rends toi au **266**

202

Longeant la rivière, tu remontes vers le nord. Après un petit moment de marche, tu aperçois au loin, entre plusieurs grosses pierres, un pont de bois ! Tu te trouves bien malin, tu vas pouvoir traverser sans prendre aucun risque.

Tu t'approches confiant, quand soudain une grosse voix te fait sursauter :

-Hey toi, arrête toi là !

Tu te retournes et vois un gros sanglier bourru :

-Pour passer il faut payer

Aïe, cette solution risque de ne pas être si heureuse que ça.

- Tu rebrousses chemin et tentes autre chose pour traverser, va au **221**
- Tu expliques ta mission en espérant passer sans payer au **7**
- Pour passer tu es prêt à donner un objet, si tu en possèdes un bien sûr, dans ce cas va au **19**
- Tu ne cherches pas à discuter et tu engages un combat contre cet adversaire plus gros que toi mais sûrement moins malin. Si tel est ton choix rend toi au **123**

203

Tu es prêt à échanger un des objets que t'a donné la sorcière-crapaud contre la traversée. L'oiseau inspecte ta monnaie d'échange, puis conclut après un instant :

-Où, c'est d'accord

Raye de ta feuille d'aventure l'objet que tu as offert à l'oiseau

Le volatile te prend dans sur son dos et te fait traverser en quelques battements d'ailes. Un moment assez magique ! Ce ne sont pas tous les petits renards qui ont l'occasion de voler ainsi.

Tu gagnes 1 Pt d'Ruse

L'oiseau te salut d'un air distrait, comme si tout cela n'avait rien d'exceptionnel, puis il repart à sa pêche.

- Te voilà de l'autre côté de la rivière. Rendez-vous au **67**

204

Hey ! Tu t'avères être un sacré combattant, à défaut de remporter la victoire, tu mérites au moins le respect de la patrouille.

*Tu perds encore 1 Pt d'Ruse, ce combat n'est pas de tout repos
Il te faut réussir une dernière épreuve de difficulté 11*

- Tu rates, va au **148**
- Tu réussis, va au **154**

205

Tu offres la théière en or que tu as trouvé dans le cube gélatineux. Jeny-Fer la Génie-Fée pousse un petit cri de joie ! Elle semble si heureuse :

-Ho, merci, merci, merci !!!

Elle saute à l'intérieur, puis ressort aussitôt en t'offrant un large sourire :

-Alors mon ami, je peux te soigner, échanger une clef contre un objet magique, ou te chanter une chanson

- Tu choisis d'être soigné, va au **155**
- Tu choisis d'échanger une clef contre un objet magique, va au **76**
- Tu choisis la chanson, va au **234**
- Tu choisis de ne prendre aucun de ces cadeaux, va au **281**

206

Choisissant l'affrontement, le combat, tu lèves une patte persuadé qu'un rayon de feu va en sortir ! Et c'est exactement ce qui se passe, incroyable !!! Une immense énergie te traverse le bras, se transforme en un jet incandescent qui frappe le dragon en pleine gueule.

Lance 2 dés à six faces, tu perds autant de Pts d'Ruse, tu vas découvrir que se servir de ses Super Pouvoir, ça fatigue ! Même dans un rêve.

Tu lèves alors l'autre patte, et le même phénomène se produit, mais cette fois ci en version « froid ». Le dragon pousse un hurlement, se cabre dans le ciel, et fait demi-tour sans demander son reste. De toute évidence il a vite compris que tu es plus fort que lui.

- Tu peux donc reprendre tranquillement le cours de ta ballade sur la rivière, va au **156**

207

Sans réfléchir et sans prévenir, tu lui fonces dessus ! Ton adversaire ne bouge pas d'une écaille, mais au moment où devrait se produire l'impact entre vous, il disparaît pour réapparaître un petit mètre sur le côté, te laissant finir ta course dans le vide. Après deux ou trois tentatives, tu comprends que tu ne pourra rien obtenir ainsi, sa magie est trop puissante.

Le kobold reste très calme et t'indique :

-Il est inutile de vouloir me combattre, je suis là pour t'assister

- Tu lui lances « patte de feu, patte de glace », si tu as gardé tes supers pouvoirs ça devrait marcher. Si c'est ton choix va au **35**
- Tu possèdes une épée magique et décide de t'en servir contre lui, va au **151**
- Aux vues de ses pouvoirs, tu préfères te présenter et engager la conversation, peut-être es tu chez lui, dans ce cas va au **157**
- Tu ne dis rien et fuis vers la suite des escaliers qui vont vers le haut, dans ce cas, va au **72**

208

Tu as déjà fais ça cent fois dans la rivière de la forêt, et c'est sans trop de difficultés que tu réussis à attraper un beau poisson que tu offres à l'échassier, ce dernier l'engloutit en quelques secondes. Repus et bien content, le volatile te prend dans sur son dos et te fais traverser en quelques battements d'ailes. Un moment assez magique ! Ce ne sont pas tous les petits renards qui ont l'occasion de voler ainsi.

Tu gagnes 1 Pt d'Ruse

L'oiseau te salut d'un air distrait, comme si tout cela n'avait rien d'exceptionnel, puis il repart à sa pêche, visiblement pas tout à fait rassasié.

- Te voilà de l'autre coté de la rivière. Rendez-vous au **67**

209

Là, tu prends vraiment le bouillon, perdant totalement le contrôle de ta trajectoire, tu avales des litres d'eau ! Te voilà dérivant telle une branche morte sur les flots, c'est la panique !

Tu perds 3 Pts d'Ruse

Heureusement tu as de la chance dans ton malheur, le courant t'a propulsé sur la rive où tu voulais aller. Suffoquant, tremblant et crachant de l'eau, tu te retrouves de l'autre coté de la rivière.

- Reprend tes esprits et rends toi à présent au **67**

210

Te voilà à coté de la louve blessée, cette dernière semble très surprise que ce soit un petit renard comme toi qui vienne lui porter secours. Mais trop contente que quelqu'un lui vienne en aide elle se garde bien de faire une réflexion.

Bon, tu analyses la situation, elle a une patte coincée sous une grosse pierre qui a du lui tomber dessus lorsqu'elle a chuté. En poussant très fort et en déplaçant les rochers intelligemment, tu réussis à la libérer, puis à la faire remonter à la surface tant bien que mal.

La louve te regarde avec un œil brillant d'admiration :

-Merci petit !

Puis humant l'air elle déclare d'une voix assurée en faisant claquer sa grande mâchoire :

-Mmm. j'ai FAIM !

Tu écarquilles les yeux, elle ne va quand même pas te manger !?

- Va vite au **93** pour le savoir !

211

Quoi de plus efficace que l'invisibilité quand on doit opérer discrètement face à un œil ?

C'est donc sans te faire voir de ce monstre qui ne possède aucun autre sens que la vue, que tu réussis à prendre le sac et la clef qui est posée dessus. Une fois passé, à l'abri du couloir suivant, tu ouvres le sac de toile, et y découvres de la poudre à canon, cela pourra peut-être te servir un jour.

Raye la cape d'invisibilité de ta feuille d'aventure, et ajoute la clef en fer et le sac de poudre à canon.

- Bien malin, tu te diriges vers la gauche, seule issue à cette salle, va au **69**

212

Tu es face à cette porte de pierre gravée d'une ancre, tu constates avec plaisir qu'elle n'est pas fermée. Ouf ! Tu pousses donc le lourd battant et arrives dans une pièce bien sombre, avec l'étrange sensation que pèse sur elle tout le poids de la montagne. Pour une raison que tu ignores, tu sens qu'ici il y a de la grande magie.

Une immense lassitude t'envahit, tu te sens lourd et fatigué. Mais que se passe t-il ? Alors, te reste t-il assez d'énergie et de motivation afin de poursuivre ton aventure ?

- Il te reste 6 *Pts d'Ruse* ou plus, va au **230**
- Il te reste 5 *Pts d'Ruse* ou moins, va au **29**

213

Bien que tu lui aies déjà servi à manger, l'énorme bête se rapproche de toi à grands pas ! Manifestement il ne comprend pas que tu essaies de l'aider, il faut dire que les dinosaures ne sont pas réputés pour être bien malins. Il n'est sûrement pas conseillé de rester trop prêt de lui.

- Tu lui envoies ton super pouvoir « patte de feu/patte de glace », dans ce cas va au **11**
- Tu t'envoles pour t'enfuir loin de ce gros animal qui ne doit pas avoir grand chose à dire, va au **248**
- Tu te sers de ton pouvoir de sixième sens, va au **169**

214

Tu avais bien commencé, mais hélas ce second assaut ne porte pas ses fruits. Et bien malgré toi tu es obligé de rendre les armes. Peut-être n'as-tu pas toujours fait les bons choix, ou tout simplement n'as-tu pas eu assez de chance ?

- Va au **284**

215

Tu sors l'épée magique offerte par le crapaud-sorcière et en quelques coups bien placés ton adversaire se rend compte qu'il ne sera pas de taille. Changeant de ton, il recule et te fait signe qu'il

se rend :

-C'est bon, c'est bon, allez passe, et ne revient pas !

L'épée disparaît aussitôt, mais ça tu le garde pour toi.

Tu peux rayer de ta feuille d'aventure l'épée magique

Tu te retrouves donc de l'autre coté de la rivière sans t'être mouillé : félicitation !

- Rends toi à présent au **67**

216

C'est malin tiens ! Te voilà moitié pris au piège. Tu te dépêches de pousser la table contre la porte, de poser le tabouret dessus afin de te mettre à la hauteur de la seule sortie de cette caverne. Mais vas tu être assez malin pour y arriver du premier coup :

Tente une épreuve de difficulté 12

- Tu réussis, va au **14**
- Tu rates, va au **222**

217

Le temps que tu te sauves, un autre rayon vient te frapper.

Lance un dé à six faces, tu perds autant de Pts d'Ruse à nouveau

- Tu t'enfuis par la seule issue de cette pièce, à savoir vers la gauche, va au **69**

218

Tu te diriges prudemment vers ce coffre, il est recouvert d'un large tissu noir, qui une fois déplié s'avère être un drapeau pirate ! Ce coffre doit sûrement contenir un grand trésor, et pour sûr la fameuse « goutte de soleil » que tu cherches tant ! Tu touches au but grand renard !

Hélas pour toi le coffre est fermé et possède une solide serrure. Comment comptes tu l'ouvrir

- Tu tentes de forcer la serrure, rends-toi au **58**
- Tu possèdes de la poudre à canon et du feu, va au **138**
- Tu as trouvé des clefs lors de ton exploration et souhaites les essayer, va au **192**
- Tu as déjà tout essayé et tu n'as plus d'idées ! Va au **108**

219

L'escalier s'avère être taillé à même la pierre, les marches sont assez hautes et c'est vite fatigant. De plus, il est en colimaçon, ce qui très vite te fait tourner la tête, perdant toute notion d'espace et de temps. Après un bon moment que tu ne saurais évaluer, tu arrives dans une caverne assez spacieuse. Stalactites et stalagmites en décor les contours, telle une forêt de pierre, un bien beau spectacle. L'ambiance est plutôt calme et apaisante, ton super sixième sens t'indique qu'a priori, tu ne cours aucun dangers imminent.

Contre une des parois, se dresse une grande table en bois où sont disposés avec harmonie tout un

bric-à-brac : des pots en verres remplies de poudres colorées, des petites marmites, des herbes sèches, des gemmes multicolores, des fioles, des potions, des tubes en verre de toutes formes et toutes tailles, des brûleurs, des touillettes ... Un véritable petit laboratoire d'alchimie. Et juste à coté, bien rangés dans une étagère, tout un tas de livres visiblement de très belles factures, sûrement un trésor de savoir.

En face une ouverture donne sur la suite de l'escalier qui doit, très certainement permettre de continuer vers le haut.

- Tu prends le temps d'examiner ce curieux atelier, va au **65**
- Tu ne traînes pas et continues ta progression vers la sortie, va au **181**

220

Le combat s'engage, et bien qu'affaibli par la fleur, ton mystérieux adversaire reste très coriace. D'ailleurs en quelques coups bien placés il te fait totalement perdre toute ton énergie, à tel point qu'il te semble perdre la vie ... A moins que ce ne soit que la sensation d'un curieux sommeil qui te replonge dans un passé pas si lointain. Face à un aussi étrange adversaire, le prix de la défaite ne l'est pas moins, et peut-être pas si terrible que ça.

Avec la nette impression d'un « déjà vu », te voilà à nouveau dans le petit bateau de ton rêve. Sûrement l'occasion de retenter ta chance ! Allez, courage Super Renard, tu y étais presque.

- Reprends le cours de ton aventure au **102**

221

Tu n'as rien pour payer, ou tu ne souhaites pas donner un morceau de ton équipement aussi tôt dans cette aventure, et tu n'as nulle envie de te battre contre ce butor. Il va donc falloir trouver une autre solution pour franchir cette rivière :

- Tu cherches un coin plus tranquille et essaies de traverser à la nage. Rends toi au **117**
- Tu longes la rivière vers le sud. Dans ce cas vas au **256**

222

Patatra, dans ta précipitation tu tombes, tu t'es bien fais mal

Tu perds 2 Pts d'Ruse

La louve insiste :

-Vite, vite, il arrive ! Et il n'a pas l'air content du tout !!!

Tu maudis cette vilaine comparse qui t'a embarquée dans cette sale histoire ! Bon, elle ne s'est pas enfuit, c'est déjà ça.

Cette fois ci tu réussis à empiler les meuble pour passer, ouf !

- Va au **239**

223

Se battre à mains nues, enfin à pattes nues, contre un œil ce n'est vraiment pas évident

Tente une épreuve de difficulté 22

- Tu gagnes, va au **21**
- Tu rates, va au **173**

224

Tu tournes la clef en fer dans la serrure, d'un coup tu revois ce gros œil qui te fixe et qui t'envoie un méchant rayon rouge en pleine figure. Tu n'as pas le temps de réagir, qu'un horrible mal de crâne te vrille la tête. C'est extrêmement désagréable ! Tu te sens partir sous l'effet de la douleur qui ne cesse d'augmenter ... Tu t'évanouis ...

- Va au **174**

225

- Tu bois la première, la bleu légèrement translucide, va au **175**
- Tu bois la seconde, rouge vif dans une fiole en ballon, va au **193**
- Tu bois la troisième, noire, fumante et très opaque, va au **236**
- Tu bois la quatrième, celle dans une carafe décorée de méduses, va au **30**
- Tu arrêtes de boire les potions, va au **145**

226

Bien, bien, là tu décroches, tu estimes avoir été patient et bien poli, mais tu te demandes si elle ne cherche pas à en profiter un peu ! Tu as une mission sur les bras, et tu te dis que ce n'est pas en écoutant ce genre de vieilles histoires que tu vas y arriver. Elle semble comprendre ton désarroi et te glisse avant de te quitter :

*elle ne reste pas sur la branche,
la fleur du cerisier
elle meurt avant l'été*

- Tu repars sur ton petit bateau, rends toi au **292**

227

Tu racontes à l'oiseau le but de ton voyage, et l'importance de ta mission.

*Tente une épreuve de ruse de **difficulté 14**, n'hésite pas à te reporter à la page 3 pour relire la règle sur les épreuves de ruse*

- Tu réussis, vas au **267**
- Tu rates, vas au **25**

228

Les loups semblent dubitatifs quand aux motivations de ta mission. Après un court échange le plus gros te dis :

-Personne ne peut venir sur le territoire des loups sans en payer le prix. Tu dois le battre contre moi. Si tu gagnes nous t'emmènerons où tu veux. mais si tu perds tu rentres chez toi. Ha ha ha ha !!!

Le reste de la patrouille se met à ricaner, de toute évidence chacun s'attend à ce que leur chef te colle une raclée.

- Tu acceptes le combat, quitte à rentrer chez toi, autan que ce soit la tête haute. Si c'est ton choix va au **68**
- Tu possèdes encore un objet magique et propose de le leur donner à la place de combattre, dans ce cas rends toi au **263**
- Tu refuses le combat et acceptes de repartir dans ta forêt, si tel est le cas va au **26**

229

Tu plonges la patte dans le cube gélatineux. Aussitôt, te voilà aspiré dans cette mélasse, cette créature possède une force colossale ! Tu es à deux doigts d'étouffer, il te faut beaucoup d'énergie pour sortir de là. Heureusement que tu es un grand renard, un petit n'aurait pas survécu.

Tu perds 8 Pts d'Ruse

Et en plus tu n'as rien récupéré ! Mauvais calcul.

- Si tu possèdes une épée magique et que tu souhaites découper la gelée pour récupérer les objets, rends-toi au **27**
- Tu es équipé d'une torche enflammée et tu essaies de mettre le feu à ce truc en te disant que l'or ne brûlant pas, il sera facile de le récupérer. Si tel est ton plan va au **264**
- Tu préfères ne pas t'attarder, et aller vers la droite, va au **69**
- Tu vas vers la gauche, va au **83**

230

Ce n'est pas le moment de flancher ! Toi, grand renard, tu te rends bien compte, qu'il ne faut sûrement pas baisser les pattes si prêt du but ! Tu fais un gros effort de motivation, et réussis à récupérer le contrôle de toi même. Il y a vraiment toutes sortes de pièges dans ce labyrinthe !

Trouvant la ressource pour reprendre tes esprits, tu constates que cette salle ressemble à toutes celles que tu as déjà explorées, elle contient juste un coffre recouvert d'une sorte de drap noir, et un grand sablier finement ouvragé. Tout est calme et silencieux.

- Tu t'intéresses au sablier, rends toi au **16**
- Tu t'intéresses au coffre en bois, va au **218**

231

Le kobold te propose donc le marcher suivant :

-Voilà, contre un objet magique, je peux t'offrir une potion qui te fera regagner beaucoup de ruse. Contre, une clef du labyrinthe, je te donne une potion qui t'en fera regagner un peu moins.

Il ajoute d'un air terriblement sincère :

-N'hésite pas à t'alléger, seul ta ruse te servira lors de ton dernier combat.

- Il te reste des objets magique ou des clefs du labyrinthe et tu souhaites te lancer dans ce curieux commerce, va au **163**
- Tu préfères garder ton matériel, décliner cette offre, et poursuivre ton ascension vers la sortie, rends toi au **78**

232

Là s'en est vraiment trop ! Qui sait combien de légendes et de contes connaît cette jeune renarde ? Étant venue à bout de ta persévérance, tu craques et lui souhaites bonne fin de journée, même si dans un rêve, il faut l'avouer, ça n'a pas beaucoup de sens.

La belle kitsuné ne semble pas fâchée, et avant que tu ne la quittes elle te livre un dernier message en forme de secret :

*Ô, escargot,
escalade le mont Fuji !
Mais doucement, doucement ...*

- Tu ne vois pas trop de quoi elle parle puisque tu n'est pas un escargot, mais tu ne cherches pas à comprendre et tu retournes sur ton petit bateau en allant au **292**

233

Bien que tu trouves ta cachette vraiment super, l'un de tes nouveaux camarade de jeu finit par te trouver. Il se met à hurler comme le font si bien les loups :

-Haouuuu. il est là ! Haouuuuuu. Haouuuuuuuuuuu

Aussitôt les deux autres accourent, tu as perdu !

- Va au **80**

234

De sa magnifique voix de sirène, Jenny-Fer la Génie-Fée se lance dans une de ses plus belles mélodies, une de ses plus douces, de ses plus apaisante, de ses plus envoûtante ... C'est ravissant.

Mais est-ce bien raisonnable de demander une chanson à une sirène ?

- Rends-toi au **101**

235

Insensible à cette intrigante, tu restes stoïque sur ta petite embarcation reprenant impassible la descente de la rivière.

- Vas au **292**

236

Ce breuvage est infecte, il te laisse un vilain goût dans la bouche, de toute évidence ce n'est pas un liquide destiné à être ingéré. Par contre, tu trouves au fond du verre une magnifique petite sculpture cuivrée, cela pourrait ressembler à un écu de chevalier, ou une écaille de dragon. Et tu as bien de la chance dans ton mal, puisqu'il s'agit d'un porte bonheur.

Tu peux inscrire porte bonheur sur ta feuille d'aventure, et te reporter à l'annexe des objets magique pour savoir comment s'en servir. Félicitation Super Renard, tu gagnes par la même occasion 4 Pts d'Ruse

- Retourne au **225** pour faire un autre choix

237

Offrir des fleurs à son double maléfique, quelle idée ? De plus ce sont des fleurs que tu as trouvées dans ton rêve, donc existe-t-elles vraiment ? Et ce monstre, sorti d'un miroir, n'est-il pas qu'un reflet de toi-même ? Lui aussi existe-t-il vraiment ? Que de questions sans réponses !

Suivant ton intuition, tu te lances dans cette idée folle, mais qu'as-tu à offrir

- Un coquelicot, va au **70**
- Une capucine, va au **52**
- Un bouquet capucine et coquelicot, va au **28**
- Rien de tout cela, retourne au **6** pour adopter une nouvelle stratégie

238

La bagarre commence, qui va gagner ?

*Pour le savoir, tente une première **épreuve de difficulté 13**, n'hésite pas à te reporter à la page 3 pour relire la règle sur les épreuves de ruse.*

- Tu gagnes ce premier round, va au **13**
- Tu perds ce premier round, rends-toi au **244**

239

A nouveau dehors tu regardes un peu partout pour savoir d'où viens l'ours, et donc par où il va falloir s'enfuir. Ta nouvelle associée éclate de rire :

-Ha ha ha ! Je t'ai bien eu hein. T'as eu peur hein ! Hein ! Allez. dit que t'as eu peur !!!

Non mais franchement, tu serres les dents, si elle était moins balaise avec de moins grandes dents tu te serais vengé d'une si mauvaise farce. Mais pas le temps, il faut fuir. Et puis en y réfléchissant bien,

ne fait-on pas de bonnes blagues qu'au gens qu'on apprécie ?

- Va au **56**

240

Tu cours le plus vite possible avec tes grandes pattes de grand renard. Et déjà le givre t'a recouvert et à moitié gelé.

Tu perds 4 Pts d'Ruse

- Tu ne t'en sors pas si mal. Maintenant que tu es passé rends toi au **161**

241

Tu observes la porte sous toutes ses coutures, il n'y aucune serrure, aucun mécanisme, pas même un semblant de poignée. Il va te falloir trouver un autre moyen que ta ruse pour savoir ce qu'il y a derrière.

- Retourne au **259** pour faire un autre choix

242

La kitsuné se rapproche et pose une patte délicate sur toi, le noir de ses grands yeux te transperce. Puis soudain, apparaît dans sa main une superbe fleur rouge, c'est un coquelicot. Elle te l'offre en souriant.

Tu peux noter sur ta feuille d'aventure : rêve de coquelicot, et tu gagnes aussi 1D6 Pts d'Ruse grâce à ce bon moment.

La mystérieuse inconnue s'incline devant toi puis disparaît avec le vent. Une délicate sensation de douceur t'envahit, c'est très agréable et très motivant ! Cela est parfait, car ta mission est loin d'être terminée, il te faut remonter sur ton petite bateau et poursuivre ton aventure.

- Rends toi au **292**

243

C'est la bagarre, tu y mets toute ton énergie, mais ce n'est pas assez. Peut-être n'as tu pas toujours fait les bons choix, ou tout simplement n'as tu pas eu assez de chances ?

- Va au **284**

244

Oulàlà ! Tu prends de vilains coups, bien qu'assez lourd, cet adversaire sait se défendre.

Tu perds 2 Pts d'Ruse

- Tu continues le combat, dans ce cas va au **135**
- Tu t'enfuis et décides de trouver un autre moyen de passer cette rivière ? Dans ce cas va au **55**

245

Alors, il y a trois sortes de baies, lesquelles veux tu goûter :

- Les blanches, c'est au **252**
- Les vertes, c'est au **20**
- Les rouges, c'est au **257**
- Tu possèdes le collier du fruit de la ruse et tu décides de l'utiliser, c'est au **136**
- Tu reprends ton chemin au **62**

246

Un vilain jus jaune et épais coule de ce monstre en forme d'œil. Après quelques secondes, il s'écrase au sol tel un vieux Flamby démoulé de trop haut, faisant gicler tout son caramel. Beurk, il y en a partout, c'est infecte.

Tu peux tout de même récupérer la grosse clef en fer, et le sac de toile. Ouvrant ce dernier tu constates qu'il contient de la poudre à canon ! Cela pourra peut-être s'avérer utile.

Tu peux noter sac de poudre à canon et clef en fer sur ta feuille d'aventure

- Tu repars vers la gauche, en te rendant tranquillement au **69**

247

Tu tournes la clef en or dans la serrure, tu revois le cube gélatineux et ses trésors. Il y a quelque chose de dérisoire dans cette image. Comme si tout cela n'avait jamais existé, une bien étrange sensation. Tu retrouves vite tes esprits, et dois te rendre à l'évidence, cette clef n'ouvre pas cette serrure.

- Retourne au **192** pour faire un nouveau choix

248

Lance 2 dés à six faces, tu perds autant de Pts d'Ruse

Bien que tu sois dans ton rêve, il semble que tu puisses décider de tes actions. Aussi tu t'envoles par dessus cette étrange jungle, t'éloignant au plus vite de cet énorme bête. Mais à peine t'es tu lancé dans les airs, que quelque chose vient te heurter en plein vol : c'est la grosse libellule ! Que cette collision soit volontaire ou non, elle te fait tressauter, y a t-il des accidents dans les rêves ? Ce qui est sûr, c'est qu'il y a de quoi se réveiller ...

- Va au **109**

249

Tu enchaînes les coups tout en évitant les siens, félicitation ! Tu y est presque, mais à quel prix ?

*Ce terrible assaut te coûte 4 Pts d'Ruse. Poursuis ce combat avec une épreuve de **difficulté 14** ; s'il te reste un porte-bonheur c'est sûrement le meilleur moment pour t'en servir !*

- Tu rates, va au **24**
- Tu réussis, va au **194**

250

Ton double diabolique semble ravie de ton inaction :

-ALORS, SU-PER-RE-NA-RD

Une fois de plus il appui bien chaque syllabe, afin de te faire perdre confiance en toi.

-TU ABANDONNES ? C'EST TRÈS BIEN, IL NE SERT À RIEN DE LUTTER, TU VAS VOIR, C'EST TELLEMENT REPOSANT D'ACCEPTER SA DÉFAITE. HA HA HA HA HA

Le mépris de son rire sarcastique te touche droit au cœur, et la pierre volante continue de vibrer, redescendant inéluctablement vers la sortie, ta seule chance de conclure cette aventure la tête haute. Vas tu baisser les pattes si prêt du but ? Trahir la confiance du chêne chevelu, délaisser le bien être de tous amis de la forêt ?

- Tu te ressaisis et attaques ce diabolique double de toi même, va au **6**
- Tu décides de lui offrir des fleurs, après tout, c'est sûrement la dernière chose à laquelle il s'attend, si c'est ton étrange choix, va au **237**
- Tu persistes et signe à l'inaction, pour ne plus rien faire va au **284**

251

Ce sanglier n'est vraiment pas un adversaire facile, il te donne encore quelques coups avant que tu ne puisses t'enfuir par le pont.

Tu perds à nouveau 2 Pts d'Ruse, fais attention petit renard ! Te voilà bien mal en point

Tu as fini par traverser, mais à quel prix !

- Rends toi à présent au **67**

252

Ces baies ne sont pas très bonnes, mais elles te remplissent un peu le ventre.

Tu récupères 1 Pt d'Ruse

- Retourne au **245** pour faire un autre choix

253

Tu fouilles un peu partout mais ne trouves rien à part des vêtements troués, des chemises tachées de sang ou des tricornes à moitié brûlés. Sûrement les frusques d'un vieux pirate ! Il ne te reste plus qu'à poursuivre ton exploration.

- Tu préfères repartir vers la droite, va au **258**
- Tu vas plutôt vers la gauche, va au **45**

254

Tu n'as pas eu de chance, le feu de ta torche est mort lors de la traversée de cette dernière salle.

Raye la torche enflammée de ta feuille d'aventure

- A présent, rends toi au **83**

255

Toujours dans son histoire, la kitsuné poursuit :

-Un jour, un ami à ce musicien vient lui rendre visite. Ils se saluent, boivent le thé, bavardent de tout et de rien, lorsque l'invité remarque deux trous dans la porte d'entrée : un gros et un petit. Il s'en étonne et demande qu'elle est la raison de si étonnantes aérations au raz du sol.

L'autre répond qu'il possède deux chats, et se met à décrire avec enthousiasmes leurs différences. Il précise que ces animaux aiment aller et venir à leur guise, et que c'est « trou », s'appelle des chatières, et qu'elles permettent à chacun des animaux d'être indépendant. Il conclut sur le ton de l'évidence :

-la plus grande ouverture pour le gros matou, la plus petite pour mon mignon chaton noir !

L'ami répond alors en souriant :

-Mais, ne crois tu pas que le plus petit chat pourrait passer par le plus grand trou ?

La kitsuné sourit, elle te jette un regard furtif comme pour voir si cette petite histoire t'amuse aussi. Après un léger temps de silence elle demande à nouveau :

-Souhaitez-vous une nouvelle histoire ?

- Y a t-il une fin à tout ça ? Si tu penses qu'il faut couper court et que tu ne peux pas passer le reste de ton existence dans ce rêve aussi doux soit-il, va au **18**
- Mais peut-être préfères tu penser que le temps n'existe pas ici, et que ces histoires sont bien charmantes en si bonne compagnie. Si tu es prêt à entendre la suite, rend toi au **296**

256

Tu longes la rivière vers le sud, hélas, rien ne semble pouvoir t'aider pour traverser. Lorsque tu aperçois un grand héron planter là, attendant sûrement le poisson. Et si tu lui demandais de te faire passer ? Tu n'es pas très lourd et il a de grandes ailes.

- Si un petit tour dans les airs ne te fait pas peur, rends toi au **32** pour essayer cette solution

- Si tu préfères trouver un moyen plus classique de traverser, rend toi au **61**

257

Mmmm c'est délicieux, tu n'as pas ça dans ta forêt ! Une sacrée trouvaille.

Tu regagnes 2 Pts d'Ruse

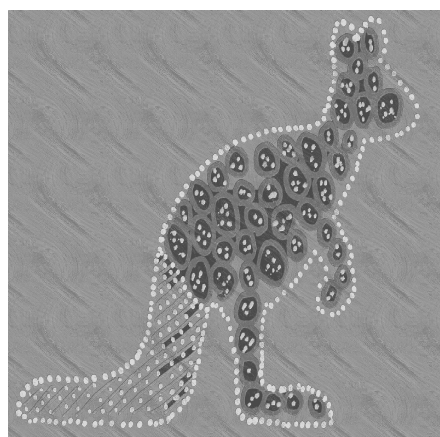
- Retourne au **245** pour faire un autre choix

258

En arrivant dans cette nouvelle salle, tu as l'impression de voir des objets flotter au milieu de la pièce . En faisant plus attention, tu comprends que ces derniers sont pris dans une sorte de cube gélatineux qui manifestement se déplace lentement vers toi.

- Tu préfères ne pas t'attarder, et aller vers la droite, va au **69**
- Tu vas vers la gauche, va au **83**
- Tu prends le temps d'examiner ces objets et de voir s'il est possible de les récupérer ? Dans ce cas, rends-toi au **179**

259



C'est une épaisse et solide porte de pierre, il sera impossible de forcer le passage. Comment comptes tu t'y prendre pour ouvrir :

- Tu tentes la ruse, va au **241**
- Tu possèdes de la poudre à canon et du feu, va au **81**
- Tu as toujours le chapeau passe muraille, **10**
- Tu connais l'astuce de la porte du kangourou, va au **295**
- Tu essaies d'ouvrir l'autre porte, va au **212**

260

Une imperceptible ombre passe sur le visage de la demoiselle renarde. Elle te sourit puis se lève et disparaît avec le vent. Te voilà tout seul, tu n'as plus qu'à regagner ton petit bateau et poursuivre ta route.

- Rends toi au **292**

261

Tu déclenches le pouvoirs de tes bottes magiques. Hélas, la sortie est en hauteur, il n'y a nul part où aller, que soit vite ou lentement. Ton adversaire se contente de ricaner devant ta méprise.

Tu perds 2 Pts d'Ruse, et tu peux rayer les bottes qui courent vite de ta feuille d'aventure.

Il va te falloir trouver autre chose.

- Tu retournes au **116** pour choisir un autre objet magique
- Tu retournes au **6** pour adopter une autre stratégie

262

Confiant, tu t'approches de l'oiseau au long bec, emmanché d'un long cou et tu lui demandes poliment s'il veut bien t'aider à traverser.

Ce dernier te regarde d'un air intrigué et répond :

-oui, pour quoi pas, tu ne m'a pas l'air trop lourd ...

Puis après un instant de réflexion il ajoute :

-et qu'est ce que j'y gagne ?

Bonne question !

- Tu expliques à l'oiseau ta mission, en espérant qu'il voudra bien t'aider gratuitement, dans ce cas va au **227**
- Si tu en possèdes un, tu lui proposes un objet de ton équipement, dans ce cas va au **203**
- Tu proposes de lui pêcher un poisson, tu sais faire, et la nourriture est toujours une bonne monnaie d'échange. Si tes est ton choix va au **176**

263

Comme il te reste un des objets que t'as offert le crapaud-sorcière, tu le proposes aux loups afin d'éviter un combat qui te paraît bien inégal.

Les loups inspectent minutieusement ton présent, puis acceptes ton marché. Ouf, tu as sûrement éviter de vilaines morsures.

- Va au **75**

264

Tu approches la flamme de ta torche de la drôle de gelée. En quelques secondes elle prends feu, dégageant une horrible fumée noire dans la pièce. Tu tousses, tes yeux te piquent, tu as la gorge en feu, tu suffoques ...

Tu perds 3 Pts d'Ruse

Mais grâce à ce stratagème, tu peux extraire les précieux objets, à savoir : une théière en or, un porte-bonheur en or et une clé en or, il y en a sûrement pour une fortune !

Tu peux noter ces trois objets sur ta feuille d'aventure. Pour connaître le pouvoir du porte-bonheur, reporte toi à l'Annexe 1.

Riche de ta découverte, il te faut repartir

- Vers la droite, va au **69**
- Vers la gauche, va au **83**

265

Ta super empathie est claire : cet adversaire est une sorte de copie de toi en version mauvaise, un double maléfique. Il possède les mêmes pouvoirs, aussi, aucun d'eux ne sera efficace. Au moins c'est clair.

Tu perds 2D6 Pts d'Ruses pour t'être servi d'un de tes supers pouvoirs

De plus, les objets magiques que tu possèdes ne te seront d'aucune utilité, même la « goutte de soleil ». Il te reste donc qu'une solution, lui rentrer dedans avec tes pattes et ton courage ! Et si tu possèdes un ou plusieurs porte-bonheur, c'est le moment de les utiliser.

- Tu retournes au **272** pour choisir un autre super pouvoir
- Tu retournes au **6** pour changer de stratégie

266

Tu poursuis donc ta montée des escaliers. C'est long, ça tourne, c'est exigü, et comme tu te dépêches tu finis par en avoir la tête qui tourne. Malgré tes supers pouvoirs de Super Renard, tu es super essoufflé.

Après un temps qu'il t'es totalement impossible de définir, tu arrives dans une grande pièce hexagonale, possédant trois ouvertures. Sur l'un des murs il y a un miroir ... Mais dis moi, c'est la pièce du début de ton aventure dans le labyrinthe non ? Tu as réussi à faire le tour, bravo Super Renard !

Et en effet, regardant au dessus de toi, tu vois l'ouverture que tu as franchis il n'y a pas si longtemps, et très bonne surprise, le passage est encore ouvert ! Tu es dans les temps, tu n'en crois pas tes supers yeux, tu as réussi ta mission ! Grâce à tes supers oreilles, tu entends le chant des oiseaux du matin, ils t'indiquent que bien que le soleil ne se soit pas encore levé, çcela ne saurait tarder ! Fait vite Super Renard, fait super vite !

Tu vas pour t'envoler vers la sortie, te voyant déjà triomphant, et c'est alors qu'une voix inquiétante retentit :

**-TU CROIS QUE TU VAS T'EN TIRER COMME
ÇA MONSIEUR SU-PER-RE-NARD**

Les dernier mots sont prononcés en appuyant chaque syllabe, donnant un ton sarcastique à ton

patronyme. Ton super-sixième sens est en alerte super-maximal, de toute évidence cet interlocuteur ne te veut pas du bien.

Sortant du miroir dans lequel tu t'étais vu grand renard en arrivant, il apparaît dans un nuage de fumée malsaine : c'est un renard comme toi, mais bien plus inquiétant. Sa fourrure rouge sang est pelée, laissant apparaître par endroit de grandes plaques noires et suintantes, ses yeux brûlent du feu de la colère. Il possède de longues griffes acérées et de grandes dents dégoulinantes de bave. Comble du symbolique, deux cornes écarlates sur son crâne, le font définitivement ressembler à un diable tout droit sortit des enfers. Il ondule tel un serpent en chasse, et tout dans son attitude indique qu'il a envie de se battre, un combat sans aucune pitié, un duel à mort. La ressemblance avec ta propre personne est d'autant plus effrayante, un frisson de terreur te parcourt l'échine :

-JE SUIS LE GARDIEN DE CES LIEUX, ET PERSONNE N'EN SORTIRA JAMAIS ! AS TU BIEN COMPRIS ?

Il tourne autour de toi tes un vautour observant sa proie :

-C'EST BIEN DOMMAGE CAR LA SORTIE EST JUSTE LÀ, QUEL EFFET CELA TE FAIT DE DEVOIR RENONCER SI PRÈS DU BUT ?

Manifestement il aime jouer avec la défaite annoncée de ses ennemis, d'autant que tu reconnais la vibration de la pierre qui va bientôt occulter l'ouverture du lieu. Il ne te reste que quelques minutes avant que tout ne soit perdu !

- Tu attaques ce double maléfique, il ne faut pas y aller par quatre chemin avec ce genre d'adversaire, si tel est ton choix va au **6**
- Tu décides de lui offrir des fleurs, après tout, c'est sûrement la dernière chose à laquelle il s'attend, si c'est ton étrange choix, va au **237**
- Pour ne rien faire et attendre de voir ce qui va se passer, rends toi au **250**

267

Touché par la noblesse de ta mission, l'oiseau te prend sur son dos, et t'emmène de l'autre côté de la rivière.

Une fois qu'il t'a déposé sur l'autre rive, le volatile retourne à sa pêche et t'ignore de toute sa hauteur. Qu'importe son snobisme, tu as réussi à traverser sans te mouiller ! Félicitation.

- Va vite au **67**

268

Les loups ne semblent pas apprécier ton histoire. Ils sont chez eux, et personne ne se promène comme ça. Visiblement en colère, et si tu ne tente rien de plus, ils te ramènent à la frontière de leur territoire et tu devras tout recommencer.

- Finalement tu dis la vérité, va au **228**
- Tu insistes, quitte à devoir tout recommencer, si tel est ton choix, va au **172**

269

D'un geste décidé, tu prends le sabre et le retire du socle en bois. Aussitôt une sorte de choc électrique te parcourt la patte, te paralysant à moitié le temps d'une seconde. Bien que tu retrouves rapidement tes esprits, cette expérience te laisse une très mauvaise sensation.

Tu perds 4 Pts d'Ruse, et tu peux inscrire une épée magique sur ta feuille d'aventure

C'est peut-être le prix à payer pour être armé. Que vas tu faire à présent

- Tu décides de prendre la clef en plomb, va au **131**
- Tu choisis la plume, va au **119**
- Pour repartir de cette salle, rends-toi au **94**

270

La toile collante ne résiste pas au feu, très rapidement toute la pièce est remplie d'une épaisse fumée blanchâtre qui t'asphyxie.

Tu perds 5 Pts d'Ruse

De plus, tu peux voir avec horreur les multiples arachnides se cacher dans les recoins de la pièce pour éviter d'être brûlées. A coup sûr elles se seraient précipitées sur toi si tu t'étais pris dans leur piège. Bien joué grand renard ! Tu passes à moindre coût !

- Sors vite de là et va au **46**

271

Un léger sourire triste passe sur le museau de la jeune renarde, sans rien dire elle te salue d'un léger signe de tête puis disparaît dans le vent. Tu en viens à te demander si cet échange a vraiment existé, c'est parfois bien étrange ce qui se passe dans les rêves non ?

Tu n'as plus qu'à regagner ton petit bateau et poursuivre ta route.

- Rends toi au **292**

272

De quel super pouvoir veux tu te servir ?

- Patte de feu/patte de glace, va au **97**
- Vol, va au **48**
- Super intuition, va au **265**
- Aucun, tu adoptes une autre stratégie, dans ce cas rends toi au **6**

273

Mine de rien, tu poursuis ton chemin. Te concentrant sur ces mystérieux inconnus qui t'épient, tu es sûr à présent qu'ils sont trois, pas plus gros que toi, et pas aussi discrets qu'ils ne l'imaginent.

- Tu fais mine de t'arrêter, et tentes de localiser un de tes poursuivants afin de savoir de qui il s'agit, dans ce cas va au **285**

- Tu continues toujours comme si de rien n'était, tant qu'on ne t'embête pas, inutile de chercher les ennuis. Si tel est ton choix, rends toi au **147**

274

Le combat s'engage.

Commençons par une première épreuve de difficulté 9

- Tu rates, va au **148**
- Tu réussis, va au **32**

275

En examinant de plus près cette statue, tu remarques une inscription sur le socle, il est écrit : « JACKO ». De plus, dans une sorte de sous-bassement, il y a trois objets posés tel des offrandes. Une plume multicolore sur un petit coussin de velours rouge, un sabre d'abordage planté dans le bois, et une clef en plomb accrochée à un clou.

- Tu décides de prendre la clef en plomb, va au **131**
- Tu prends le sabre, va au **269**
- Tu choisis la plume, va au **119**
- Pour repartir de cette salle, rends-toi au **94**

276

Tu fais bien attention, mais ça ne suffit pas, disons pas assez. Après quelques minutes, tu te retrouves couvert de toiles, et plus tu essaies de te dégager, plus il y en a ... C'est très désagréable. Mais ce n'est rien comparé à ce qui t'attend.

En effet, quelques secondes de plus, toute une flotte d'araignées plus ou moins grosses te fonce dessus ! Attention, ça va faire mal.

Elles te mordent de toute part, et vu comment tu es emberlificoté dans leur piège, tu va ressortir de cet affrontement bien mal en point.

Tu perds 2D6+4 Pts d'Ruses, rappelons que tu ne peux descendre en dessous de 1.

- Tu réussis tout de même à passer, mais à quel prix ! Va vite au **46**

277

Un très léger soupir s'échappe de la truffe de la belle renarde. Sans rien dire elle disparaît, comme cela peut arriver dans les rêves. Tu n'as même pas eu le temps de lui dire au revoir !

Te voilà tout seul, tu n'as plus qu'à regagner ton petit bateau et poursuivre ta route.

- Rends toi au **292**

278

Le porte bonheur te permet de réussir une action, mais pas de vaincre un adversaire directement, surtout celui-ci qui m'a l'air particulièrement spécial. Par contre tu pressens que si tu venais à l'attaquer directement, le premier coup serait efficace, alors ? Tu te lances ?

Tu gardes le porte-bonheur, il t'as juste aidé à avoir une bonne idée

- Tu retournes au **116** pour choisir un autre objet magique
- Tu retournes au **6** pour adopter une autre stratégie
- Tu décides d'attaquer avec tes pattes et tes dents, va au **182**

279

Allez c'est parti ! Les loups se mettent à compter et tu dois te cacher.

- Si tu possèdes une cape d'invisibilité c'est peut-être le moment de s'en servir, dans ce cas va au **290**
- Sinon va au **177**

280

Malgré les sollicitations de tes hôtes, tu es un peu trop faible et pas assez inspiré pour participer à l'animation. En discutant un peu, tu finis par comprendre qu'à minuit il va y avoir un chant spécial, et que cette pierre blanche va se soulever. Il sera alors possible d'entrer dans le labyrinthe de la montagne.

Tu comprends aussi qu'au lendemain, dès les premiers rayons du soleil, la pierre retombe, il faut donc à tout prix ressortir pour ne pas rester piégé à l'intérieur, car ce rituel n'a lieu qu'une fois par an.

Tu notes ces informations et attends donc ce fameux moment, un peu mal à l'aise. Tu ne te sens pas trop à ta place dans cette fête de loups toi qui n'en est pas un. Tu as l'impression de gêner et d'abuser de l'hospitalité de la meute.

*Tente une épreuve de ruse de **difficulté 13***

- Tu réussis, vas au **73**
- Tu rates, vas au **104**

281

Un peu méfiant, tu préfères ne pas commercer avec une telle créature. Elle semble tout de même posséder de grands pouvoirs, et tu ne veux pas prendre de risques. Tu la salues en la remerciant, elle fait de même, puis disparaît dans un nuage de poussière magique.

- Il ne te reste plus qu'à poursuivre ton exploration en allant vers la gauche au **40**

282

Manœuvrant ton embarcation, tu te diriges vers cette étrange mademoiselle renarde, qui sans bouger, te regarde accoster tout près d'elle. Silencieuse, elle désigne une sorte de grande porte en bois peinte en rouge, ornée de deux splendides statuette, l'une représentant une carpe koï et l'autre un dragon. Cet étrange structure ouvre sur un chemin qui va se perdre dans une abondante végétation.

De toute évidence elle t'invite à une promenade.

- Tu acceptes, dans ce cas, va au **200**
- Tu refuses, va au **162**

283

Seconde partie du rêve, aucune transition logique, ce qui n'a rien d'un soucis. Magie des songes !

Tu es à présent dans une forêt bien étrange, elle ne ressemble en rien à celle d'où tu viens, c'est une jungle ! Il y fait très chaud et très humide, la végétation est extrêmement dense, et tu n'as jamais vu aucune des plantes qui t'environnent. Tout est grand et immense, démesurés. D'incroyables sons sortent de nul part et de partout, et semblent vouloir envahir le peu d'espace qu'il reste. Il faut l'avouer c'est un peu inquiétant, ou plutôt oppressant, même pour un Super Renard. Un vrombissement te fait lever la tête : une énorme libellule de presque un mètre d'envergure traverse le ciel, tu n'en crois pas tes supers yeux !

Alors que tu cherches à comprendre ce qui se passe et où tu te trouves, le sol se met à trembler à intervalles réguliers, un tremblement de terre ? S'en suit presque aussitôt l'énorme fracas d'arbres qui se font écraser : un, deux trois ... Un vrai carnage ! Quelque chose d'énorme se déplace dans ta direction, parmi toute cette végétation une imposante masse se dirige vers toi. Une sorte de mastodonte colossal, que rien ne semble pouvoir arrêter.

En quelques secondes il apparaît juste devant toi : il s'agit d'un dinosaure ! Il est si grand, il est si gros, il est si fort ! Que quand il marche cela fait trembler la terre. Il a la bouche pleine de branches et de feuilles qu'il mastique très bruyamment. Tu ne sais pas trop s'il t'as vu.



- Tu lui envoies ton super pouvoir « patte de feu/patte de glace », dans ce cas va au **11**
- Tu t'envoles pour t'enfuir loin de ce gros animal qui ne doit pas avoir grand chose à dire, va

au 248

- Tu te sers de ton pouvoir de sixième sens, va au 169
- Tu ne fais rien du tout, et tu attends de voir ce que veut ce gigantesque dinosaure, va au 54
284

Sans énergie, ni plus aucune idée de ruse tu entends la pierre volante sceller pour une nouvelle année l'accès à ce labyrinthe. La maléfique apparition retourne de l'autre côté du miroir en te lançant une dernière remarque cinglante :

**-C'ÉTAIT BIEN LA PEINE DE TE DONNER
TOUT CE MAL SUPER-RE-NARD ! TU ES
VRAIMENT SUPER NUL !!! HA HA HA HA HA**

Il ne te reste plus qu'à attendre un an avant de pouvoir recommencer ! Vas-tu tenir jusque là ?

- Va au 85

285

Faisant mine de t'étirer les pattes sur un rocher, tu bondis et surprends un de tes poursuivants ! Il s'agit d'un petit loup. Il n'est pas plus gros que toi et semble bien embarrassé de se retrouver nez à nez, enfin truffe à truffe, avec toi.

Aussitôt deux de ses comparses vous rejoignent. Te voilà face à trois petits loups qui ne semblent vraiment pas méchants. L'un d'eux prend la parole :

-salut toi. tu veux jouer avec nous ?

Drôle de proposition, tu ne t'attendais pas un un tel accueil !

- Tu acceptes, tu verra bien à quoi ils veulent jouer, va au 74
- Tu refuses, il s'agit peut-être d'un piège, va au 153

286

Il serait vraiment dommage de ne pas profiter de cette fête ! Aussi tu utilises l'objet magique offert par le crapaud-sorcière. Aussitôt tu te sens en pleine forme ! C'est chouette cette magie non ?

Tu regagnes tous tes Pts d'Ruses, repassant à 12. Tu peux rayer cet objet de ta feuille d'aventure.

- Maintenant que tu es au top de tes capacités, profites au mieux de ce grand moment ! Rends toi vite au 178

287

Le brouillard gelant a peut-être éteint ta torche ? Ce ne serait pas si étonnant.

Lance un dé

- Si tu fais 1-2-3, va au 298
- Si tu fais 4-5-6, va au 254

288

A peine as tu le temps de pointer ton épée vers lui que le fantôme disparaît. C'est vrai que se battre contre un fantôme ce n'est pas une bonne idée ! Même avec une épée magique.

Raye l'épée magique de ta feuille d'aventure, et perds 2 Pts d'Ruse pour avoir eu une idée aussi sotté.

- Honteux et confus, tu poursuis ton exploration en allant vers la droite, rends-toi au **40**

289

Tu as beau être dans un rêve, quelque chose te dis qu'il ne faut pas traîner. Abandonnant cette mystérieuse kitsuné à trois queues, tu rebrousses chemin et remontes dans ton embarcation afin de reprendre la descente de la rivière.

- Vas au **292**

290

Jouer à cache-cache avec une cape d'invisibilité c'est vraiment facile et amusant ! Tu disparaiss derrière une grosse pierre, et tu as juste à attendre que les trois petits loups perdent patience.

Allez tu as gagné !

La cape disparaît elle aussi, tu peux donc la rayer de ton équipement

- Va vite au **106**

291

Laissant la pauvre bête à son sort tu poursuis ton chemin. Chacun ses affaires, il fallait faire attention !

- Rends-toi au **118**

292

Te voilà à nouveau sur ton petit bateau mono-place, le vent souffle, la voile est gonflée au maximum, tu vas vite, très vite ! Et tandis que le soleil continue son ascension vers le zénith, le courant devient de plus en plus important. Un début de tempête, de gros rochers, et un cours d'eau de plus en plus agité, transforment bientôt ta paisible balade en dangereuse descente de rapides.

Tu as bien du mal à garder l'équilibre, et malgré tous tes supers pouvoirs de super renard, tu es bien obligé d'admettre que ta barque se trouve totalement hors de contrôle. Ta tête te tourne, tu es trempé, c'est la panique ! A tel point que, sans rien pouvoir faire, comme parfois dans ces vilains rêves qui tournent au cauchemar, tu viens te fracasser sur une grosse masse rocheuse. Tu perds toute forme de raisons ...

Lance 2 dés à six faces, tu perds autant de Pts d'Ruse

Soudain tout change, plus de tempête, plus de bateau, plus de rivière, tu n'es même plus mouillé, à

peine grogü, te voilà déjà dans une autre histoire !

- Rends toi à présent au **283**

293

Le fantôme ne dit rien, tu comprends que ce n'est pas une bonne idée, ou disons, pas une idée qui lui convient. Il te faut faire un autre choix :

- Tu possèdes une plume, et tu es prêt à l'offrir à ce curieux personnage, va au **89**
- Si tu as une épée magique, tu décides d'attaquer le fantôme avec, va au **288**
- Tu fouilles la pièce comme si de rien n'était, après tout, pourquoi serait-il dangereux, si c'est ton choix va au **4**
- Tu laisses le fantôme à son marché et poursuis ton exploration en allant vers la droite, rends-toi au **40**

294

Après bien des palabres, les louveteaux décident de te faire faire des tours à cloche patte. C'est épuisant ! D'autan plus que manifestement ces garnements sont ravis de te voir faire tant d'efforts inutiles. C'est le genre d'épisode qu'il sera bon de supprimer du grand récit de ton aventure !

Tu perds 2 Pts d'Ruse

Il ne te reste plus qu'à poursuivre ton chemin.

- Rends-toi à présent au **87**

295

Tu as retenu l'astuce du fantôme du renard, aussi, même si tu te sens un peu bête, tu te mets à sauter comme un kangourou. Après plusieurs bonds, l'épais battant se mets à bouger comme par enchantement et la lourde porte s'ouvre ! Félicitation grand renard.

Tu gagnes 6 Pts d'Ruse

- Concrètement va au chapitre : 21 multiplié par le nombre de l'astuce
- Si tu n'as pas l'astuce retourne au **259**, bien essayé grand renard !

296

La kitsuné semble apprécier ta patience et ta sollicitude. Regardant passer les nuages, elle entame un nouveau récit :

C'est l'histoire de quatre moines qui décident de méditer en silence pendant tout une nuit. Ils vont donc s'installer dans un petit temple et allume une simple bougie.

Hélas, le bâtiment est très mal isolé, il y a du vent et il fait froid, la flamme vacille. A tel point qu'elle finie par mourir. Les quatre moines se retrouvent dans le noir.

*Le plus jeune s'exclame : « la bougie s'est éteinte, on ne voit plus rien ! »
Le second plus âgé rétorque sentencieux : « Tu ne dois pas parler ! Nous*

avons décidé de méditer en silence »

Le troisième déclare d'un ton agacé : « Mais chut bon sang ! Nous avons convenus du silence ! »

Le dernier moine conclut d'un air satisfait : « Je suis le seul qui n'ait pas parlé ! »

Avec un sourire toujours aussi doux, ton interlocutrice fait une nouvelle proposition :

-Souhaitez-vous jouer aux devinettes ?

- Hey ! Hey ! Tout ça commence à être vraiment trop long non ? Tu décides de prendre congé, va au **232**
- Allez, juste une devinette ou deux et tu repars, il n'est sûrement pas très poli de refuser. Si c'est ton avis va au **90**

297

Tu te trouves dans une pièce hexagonale d'environ quatre mètres d'arête, il y a trois ouvertures : une de chaque côté vers le nord, et un plus petit couloir plein ouest.

Au cas où tu souhaites commencer à faire un plan du labyrinthe, reporte toi à l'annexe 5, il n'y a rien d'obligatoire, c'est juste si tu veux t'y retrouver.

- Tu prends à droite, rends toi au **39**
- Tu prends à gauche, va au **113**
- Tu prends le petit couloir, va au **82**

298

Tu as de la chance ! Le feu de ta torche a survécu à ce passage !

- Rends toi à présent au **83**

299

Grâce aux bottes magique de la sorcière-crapaud tu doubles tes concurrents en quelques secondes, ils en restent bouches bées, enfin gueule ouverte.

Tu peux rayer les bottes qui courent vite de ta feuille d'aventure

- Reconnaisant ta victoire ils te donnent rendez-vous au **106**



300

Tu te faufiles sous la pierre volante, juste avant qu'elle ne retombe sur le sol et obstrue l'entrée du labyrinthe pour une nouvelle année. L'air frais te fait le plus grand bien, une incroyable sensation de liberté t'envahit ! Profitant de ces quelques instants, tu admires le lever du soleil sur la montagne des loups : splendide ! La « goutte de soleil » que tu es venu chercher est bien en ta possession, tu le vérifies plusieurs fois pour être sûr ! Mais oui, elle et bien, là, tu as réussi ! Bravo Super Renard.

Tout est paisible et silencieux, tel le calme après la tempête. Autour de toi, il y a les restes de la fête de la veille, c'est vraiment le gros bazars. Des loups sont endormis un peu partout, les tables sont renversées, il y a des couverts jusque dans les branches des arbres et il traîne encore de nombreuses boissons et nourritures à moitié consommées. d'ailleurs, tu en profites pour casser une graine. Ce petit en cas te donne assez d'énergie pour que tu puisses user de ton super pouvoir te permettant de voler. Un retour bien moins fatiguant que l'allée ! En effet, tu regagnes ainsi rapidement l'orée de la forêt en à peine une heure, et sans le moindre soucis. Ce sont plutôt les quelques oiseaux que tu croises qui font une drôle de tête en te voyant !

Une fois arrivé, tu atterris dans un coin discret et fini ta route de façon plus normale, tel le petit renard que tu étais quand tu es parti à l'aventure pas plus tard qu'hier matin ! Ha, il s'en est passé des choses pendant ces dernières vingt-quatre heures. Saluant les quelques lèves-tôt de la forêt, sans perdre de temps, tu te diriges vers le chêne chevelu. Ce dernier semble te sourire du fond de sa torpeur. Il ne dit rien, mais tu vois un petit trou dans son tronc et comprends que c'est là qu'il faut glisser la « Goutte de Soleil ». Tremblant tu t'exécutes.

Et là rien ne se passe, tu fronces un sourcil un peu inquiet, comment se fait-il que rien de spectaculaire n'arrive ? La voix du vieil arbre te rassure :

-Ne t'inquiète pas petit renard, la magie est en route, il faut savoir être

patient ! Grâce à ta détermination et ton courage, tout va redevenir plus joyeux dans notre belle forêt ! Un grand merci petit renard

Tu sens comme un étonnement amusé dans la voix :

-Mais dis moi, petit renard, tu n'es plus si petit que ça me semble t-il ? Je sens que tu as gagné bien des pouvoirs. Fais en bon usage !

Tu aimerai en savoir plus sur cette fameuse magie qui va réparer la forêt, ou sur l'avenir de tes supers pouvoirs, sont-ils liés à la « Goutte de Soleil » ? Les as tu perdu en offrant à la forêt toute cette magie ? Hélas, il est trop tard, le chêne chevelu s'est rendormi. Et tu ne vas pas tarder à en faire autant. D'un coup, toute la fatigue de cette aventure te tombe dessus, tes petits yeux se ferment, inutile de résister. Tu te mets en boule au pied de l'arbre vénérable et plonges dans un long sommeil bien mérité, et qui sait dans quels nouveaux rêve tu vas voyager ?

Tu vas pouvoir reprendre ta vie bien tranquille de petit renard, enfin, jusqu'à la prochaine mission !



FiN

SOMMAIRE DES ANNEXES

Annexe 1 : matériel

Annexe 2 : la foxy dance

Annexe 3 : plan du labyrinthe

Annexe 1 : Liste de matériel

Voici un petit récapitulatif des divers objets que tu peux trouver dans ta quête. Attention chaque objet ne pourra servir qu'une seule fois.

-Cape d'invisibilité : comme son nom l'indique, elle te fait disparaître aux yeux de tous pendant une bonne minute. De plus elle à aussi l'avantage de tenir chaud.

-Bottes qui courent vites : ces bottes permettent de décupler ta vitesse de course pendant trois minutes, c'est l'assurance de semer un adversaire, ou de gagner n'importe quelle course. Elles évitent aussi de se faire mal aux pattes !

-Chapeau passe muraille : grâce à ce magnifique couvre chef, tu peux traverser les murs pendant une bonne minute. Mais attention de ne pas rester coincé ! Il permet aussi de se protéger les yeux d'une vive lumière.

-Épée magique : sabre, cimenterre, rapière, glaive, katana ... Tu peux l'imaginer à ta guise, c'est ça aussi la magie. Et quelque soit la forme de cette lame, elle t'offre une victoire contre n'importe quel adversaire. Mais ne fait pas trop le malin, elle ne sert qu'une fois !

-Collier fruit de la ruse : un ravissant pendentif à la forme d'un fruit. Là aussi tu peux imaginer celui que tu préfères. Tu vas pouvoir à tous moment régénérer tous tes points de ruse. L'idéal pour repartir de la bonne patte après une mésaventure.

-Porte bonheur en or : il a la forme qui te paraît la plus représentative, et comme son nom l'indique il va te porter chance ! A tout moment, même si rien n'est spécifié dans le texte, il te permet de réussir n'importe quelle épreuve quelque soit sa difficulté. Comme tous les autres objets magiques, il ne sert qu'une fois. Alors soit judicieux !

-Les clefs du labyrinthe : il y en a plusieurs, chacune d'un métal différent. Sauras-tu trouver la bonne ? A moins qu'une autre méthode te permette de ne pas en avoir besoin.

-la goutte de soleil : c'est l'objet de ta quête ! Une magnifique gemme dont on ignore la provenance, Elle a sûrement du être rapportée par un pirate qui venait de loin, mais l'on en sait pas plus pour l'instant. Peut-être l'objet d'une future enquête ! Ce qui est sûr, c'est qu'elle possède un immense pouvoir et ne laissera personne indifférent comme tu vas le découvrir.

Annexe 2 : La Foxy Dance et autres liens de chaque morceaux

Paroles et liens du morceau :



Qui fait bouger les gambettes ?
C'est la foxy-foxy-dance
Et qui nous tourne la tête ?
C'est la foxy-foxy-dance

Qui nous réveille les mirettes ?
C'est la foxy-foxy-dance
Et nous pousse à faire la fête ?
C'est la foxy-foxy-dance

Qui nous chatouille les oreilles ?
C'est la foxy-foxy-dance
Nous enchante nous émerveille ?
C'est la foxy-foxy-dance

Nous réchauffe comme le soleil
C'est la foxy-foxy-dance
Nous fait vibrer comme des abeilles
C'est la foxy-foxy-dance

Qui fait dresser les cheveux ?
C'est la foxy-foxy-dance
Et qui fait briller les yeux ?
C'est la foxy-foxy-dance

Que l'on chante soir et matin
C'est la foxy-foxy-dance
Attention c'est le refrain
De la foxy-foxy-dance

Refrain

C'est une danse à un cents
Qui met vraiment l'ambiance
Elle est pleine d'élégance
C'est une évidence

Faut garder la cadence
Le reste pas d'importances
Elle tourne, elle vire elle balance
C'est la foxy-foxy-dance

D'abord on lève un doigt
Pour la foxy-foxy-dance
Puis on lève l'autre doigt
Pour la foxy-foxy-dance

Et l'on ouvre grand la main
Pour la foxy-foxy-dance
Et l'on referme les mains
Pour la foxy-foxy-dance

et on ré-ouvre les mains
Pour la foxy-foxy-dance
Et on balance les bras
Pour la foxy-foxy-dance

En tournant un peu sur soi
Pour la foxy-foxy-dance
On met la tête en arrière
Pour la foxy-foxy-dance

Et on met une patte en l'air
Pour la foxy-foxy-dance
Et la deuxième patte en l'air
Pour la foxy-foxy-dance

Et puis on se pince le nez
Pour la foxy-foxy-dance
Et on laisse aller ses pieds
Pour la foxy-foxy-dance

On va chanter le refrain
De la foxy-foxy-dance
On remuant son popotin
De la foxy-foxy-dance

Coda rythmique

C'est là qu'tu dances
La Foxy Foxy Dance x 16

Qui fait bouger les gambettes ?
Et qui nous tourne la tête ?
Qui nous réveille les mirettes ?
Et nous pousse à faire la fête ?

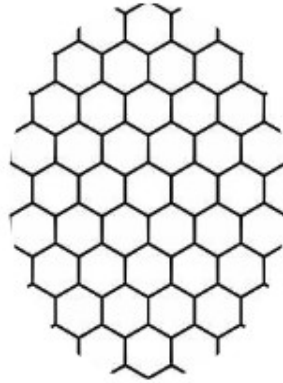
Qui fait vibrer les oreilles
Nous chatouille comme le soleil

Qui met la tête dans les nuages
Et s'écoute à tous les âges
Qui nous fais chanter la pluie
Qui nous fais danser la vie !
Attention là c'est la fin
Tape quatre fois dans tes mains
pour la Foxy-Foxy dance !!!!

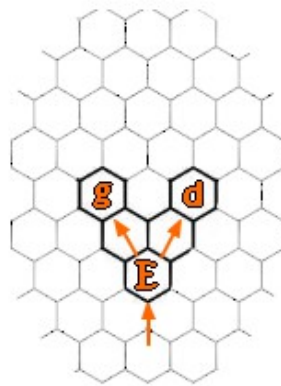
Annexe 3 : Plan du Labyrinthe

Faire un plan du labyrinthe, voilà une bonne idée ! Cela te permettra de t'y retrouver, surtout si tu dois le parcourir plusieurs fois.

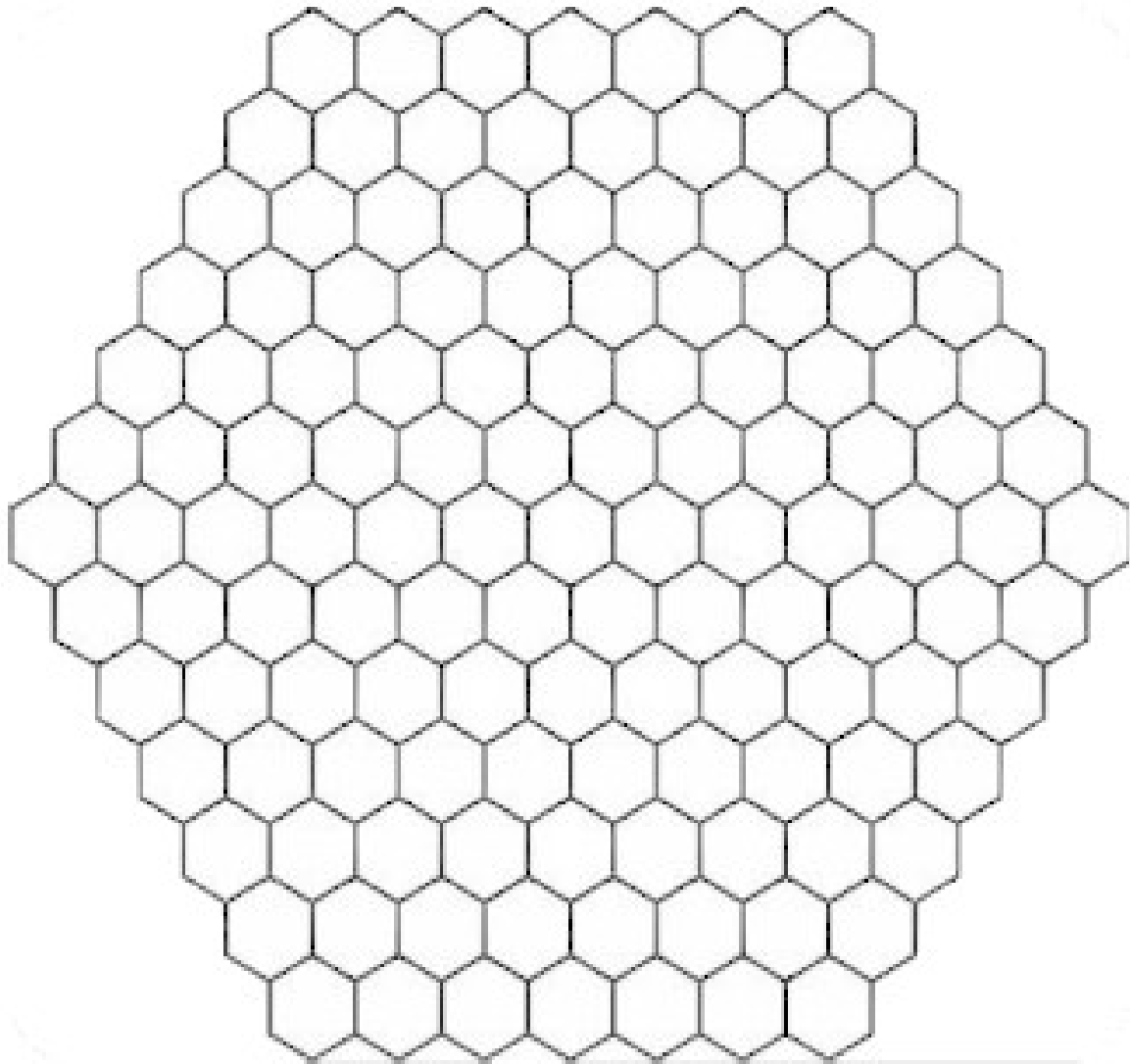
Il est basé sur un quadrillage hexagonal de ce type. Tu peux en trouver facilement sur internet, ou te servir du modèle en bas de cette annexe.



Ainsi, dans l'aventure, à partir de la salle où tu te trouves (E), la sortie notée « à droite » ira vers la case en haut à droite (d), et celle notée « à gauche » ira vers la case située en haut à gauche (g)



Tu peux même noter les numéros des paragraphes qui correspondent à chaque salle. Avec cette méthode, tu n'aura aucun mal à ne pas te perdre. Bonne exploration !



Liens vers le spectacle ayant inspiré cette histoire

Cette histoire est liée au spectacle jeune public « Super Renard », pour plus d'informations voici le lien du site dédié :

<https://gouttedasso.wixsite.com/ludovic-hellet/super-renard>

Tous les morceaux sont en écoute gratuite sur les plateformes sous mon nom : Ludovic Hellet