
• • Flower Power • •

Tome 1 : La Reine des Fleurs

Règles

L'histoire qui suit aura lieu dans le monde merveilleux de Nawouak. Il s'agit d'un monde assez particulier où tout est absolument possible.

•

Vous êtes Flora, une fillette de 10 ans aux cheveux mi-longs rouge vif. Vous vivez avec vos parents dans un petit village de campagne au cœur d'un pays en paix.

Votre meilleure amie se nomme Yuri. Elle a le même âge que vous, à peu près la même taille et de longs cheveux bleu ciel. Vous la connaissez depuis l'enfance et vous partagez tout.

Votre amoureux c'est Soher. Il a 25 ans, il est grand, beau, fort, intelligent et il sait tout faire. Malgré son jeune âge, c'est un aventurier expérimenté, un bretteur hors-pair, un baroudeur aux cheveux longs et à la barbe de trois jours qui décore son menton depuis 6 mois. Il porte perpétuellement un sac à dos, une armure de cuir et une grosse épée. Il a déjà vécu plein d'aventures palpitantes, abattu des dizaines de monstres, traversé des labyrinthes terribles truffés de pièges mortels... bref, un véritable aventurier. Il a tendance à vous ignorer, préférant la compagnie des gens plus mûrs que vous, mais vous ne lui en tenez pas rigueur. Vous savez que le jour où vous lui dévoilerez vos sentiments, il y répondra favorablement. Etrangement, Yuri ne l'aime pas beaucoup. C'est d'ailleurs la seule fille du village à ne pas le trouver trop craquant. Enfin, tout cela était vrai hier matin encore. Depuis, les choses ont bien changé. Mais pour l'heure, allez prendre connaissance des règles avant de découvrir comment votre vie a été bouleversée.

•

Puisque c'est vous l'héroïne, c'est à vous de déterminer comment va être Flora. Pour cela, vous disposez de 20 points à répartir dans les 4 caractéristiques suivantes. Une caractéristique ne peut avoir moins de 1 point (proche de l'absence totale) ou plus de 10 (quasi-perfection)

Gentillesse :

Cette caractéristique détermine à quel point vous êtes gentille. Un score faible fera de vous la terreur de la cour de récré, un score fort une vraie fleur bleue.

Pureté :

Cette caractéristique détermine le degré de pureté de votre âme. Avec 10 vous êtes l'incarnation d'un ange, avec 1 l'incarnation d'un démon. La pureté influence beaucoup votre code moral, tout comme la gentillesse. La balance de ces caractéristiques interviendra sur votre conduite en bien des circonstances. Méfiez-vous des extrêmes, une pureté forte vous contraindra à respecter un code moral rigoureux, tandis qu'une pureté faible risque de vous faire tomber du mauvais côté.

Charisme :

Cette capacité détermine votre aisance en collectivité, votre faculté à vous rendre rapidement sympathique à vos interlocuteurs, votre « classe » naturelle.

Vitalité :

La vitalité représente exactement ce que son nom indique. Avec une vitalité forte, vous serez pleine d'énergie, avec une vitalité faible un vrai zombie. La vitalité influe sur toutes vos capacités physiques sans exception, que ce soit votre force, votre endurance, votre vitesse, votre énergie naturelle.

À ces capacités s'ajoute l'Endurance. Votre total de départ d'Endurance est égal à votre nombre de points de Vitalité augmenté de 5. Si votre total d'Endurance tombait à zéro, vous devriez vous rendre immédiatement au **249**. Votre total actuel d'Endurance ne peut jamais dépasser votre total de départ, sauf si cela est expressément précisé. Au début de l'aventure, votre total d'Endurance actuel est égal à votre total de départ.

Vous pouvez gagner quelles que soient vos capacités de départ pour peu que vous fassiez les bons choix. L'aventure a même été testée avec 1 point de Vitalité, donc ne craignez rien de ce point de vue là.

Feuille d'aventure

Sous ce nom se cache juste une simple feuille de papier où vous pourrez noter vos caractéristiques, les objets que vous trouverez et les « mots codes ». Par défaut, le texte parle de noter et de rayer des indications de votre feuille d'aventure, mais il est plutôt conseillé d'utiliser un crayon et une gomme.

Objets

Il sera considéré que Flora réussit à transporter dans ses poches (ou sur elle pour les bijoux et les vêtements) tous les objets qu'elle pourra trouver. Pas d'inquiétude à avoir à ce sujet.

Mots codes

De temps à autre, il vous sera demandé de noter juste un mot entre guillemets, comme « chaussette ». Notez-les attentivement dans un coin, ils servent à enregistrer vos actes et auront des conséquences dans le futur.

Combat

Admettons-le, même avec une Vitalité de 10, une petite fille de 10 ans ne combattra pas dans un duel sanglant à l'arme blanche. Aussi les affrontements (rares et dépendants de vos choix) se dérouleront selon les indications du texte et non selon des règles établies ici.

Maintenant que vous avez pris connaissance des règles, vous êtes fin prêt (ou fin prête) à devenir Flora, et à l'accompagner dans son aventure. Aussi armez-vous de courage, et lisez ce qui suit.

Introduction

Au crépuscule d'une journée ordinaire, vous étiez tranquillement assise dans un arbre, contemplant le village sous les rayons orangés du soleil couchant, Yuri à vos côtés. Un nuage de poussière s'est alors élevé à l'horizon, et un cavalier est arrivé au grand galop au village. Il s'est arrêté net en bordure des premières habitations, laissant son cheval noir comme la nuit se reposer quelques instants, tout en examinant attentivement le village. Malgré la distance, son armure d'un noir d'encre recouvrant l'intégralité de son corps a marqué votre esprit, tout comme les deux cornes métalliques qui surplombaient son heaume. Après quelques instants, il a décroché l'imposante hache à double lame qu'il portait dans le dos, et a éperonné son cheval. Vous vous souvenez nettement de sa première attaque, quand il a abattu par surprise un malheureux paysan qui passait. Mais la scène est devenue floue dans votre esprit au bout de la troisième ou quatrième victime. Vous entendez encore nettement les cris de ceux qui tentaient de s'enfuir et qui étaient rattrapés sans mal par le cheval. Vous revoyez les quelques tentatives désespérées de défense de la part des villageois. Vous revoyez Soher éliminé d'un seul coup de hache avant qu'il n'ait fini de dégainer. Vous vous revoyez courir vers le village. Vous sentez encore la pression de Yuri sur votre bras pour vous retenir. Enfin, vous vous voyez tomber à genoux sur la place du village, au milieu des corps de tous les habitants. Soher, vos parents, vos amis, tous sauvagement massacrés par le chevalier. Les yeux fixés sur cet horrible spectacle, vous ne ressentiez même plus l'approche du chevalier ayant mis pied à terre, sa lame levée, prête à en finir. Vous alliez rejoindre tous les autres dans l'au-delà quand une brusque bourrade dans le dos vous permit d'esquiver de peu le tranchant fatal. Yuri était à vos côtés, venant de vous sauver la vie. Dans un ultime sursaut d'orgueil, de vie, de colère, vous avez décoché un coup de poing de toutes vos forces dans le ventre du chevalier noir. Votre main s'est écrasée sur l'armure, la douleur vous a fait monter aux yeux les larmes que la force du choc avait arrêtées. Vous êtes alors tombée à terre, sur le postérieur. La main gantée d'acier du chevalier s'est refermée sur votre cou et vous a fait décoller du sol. Ses yeux, deux braises ardentes à peine perceptibles à travers son impressionnant casque, se sont braqués sur les vôtres. Vous avez alors entendu sa voix, métallique, forte et saccadée :

« Crois-tu vraiment que tes misérables mains puissent me briser ? Crois-tu vraiment que ta force puisse me faire chanceler ? Tu n'es qu'une insecte. Si tu veux devenir capable de me vaincre, tu devras apprendre à réfléchir avant d'agir. Si tu veux réellement me tuer, alors enfonce-toi dans cette forêt, va au-delà des limites qui t'étaient imposés et trouve celle que l'on nomme la Reine des Fleurs. Si tu en reviens, alors peut-être seras-tu vraiment en mesure de m'affronter. »

Un simple mouvement de bras, et le chevalier vous a projeté sur le mur d'une des maisons. Il s'est alors penché sur Yuri, sa hache levée. Votre amie s'est contentée de le regarder droit dans les yeux, une nuance de fierté dans ses yeux humides, attendant la mort la tête haute. Et le chevalier a tranquillement reposé son arme sur son dos, est remonté sur sa monture, et est reparti au galop. Au moment où il a franchi l'entrée du village, il vous a lancé une dernière réplique :

« Dans deux semaines, à la prochaine pleine lune, je reviendrai. Nous saurons alors si vous avez vraiment trouvé le pouvoir. Dans le cas contraire, ce village ne sera pas le seul rayé de la carte. »

Et vous êtes restée là, impuissante, tandis que l'assassin de vos parents s'enfuyait sous vos yeux.

•

Vous avez dû quitter le village qui prenait feu. Le chevalier a frappé alors que les habitants commençaient à allumer les bougies, et nombres d'entre eux sont tombés avec un flambeau à la main. Vous vous êtes installées dans les sous-bois et vous contemplez la scène. Les flammes dé-

vorent maintenant les habitations et les corps. Un bûcher funéraire géant. Bien à l'abri dans cette forêt humide, vous ne pouvez détacher vos yeux du brasier. Vous n'avez même plus la force de pleurer. Vous êtes dans un état proche de la catatonie. Vous ne vous endormez qu'au petit matin, quand la fatigue de votre corps vainc enfin votre esprit brisé. A votre réveil, vous découvrez une Yuri songeuse, qui contemple les restes du village. Plusieurs habitations n'ont pas brûlé, ainsi que nombre de corps, mais vous ne préférez ne pas vous approcher. Yuri vous lance un regard perdu.

« Qu'est-ce qu'on fait ? » demande-t-elle.

Vous n'en savez trop rien vous-même. Le chevalier noir a anéanti votre vie en quelques instants. La seule chose qui vous donne encore envie de poursuivre votre existence est le désir de l'abattre. Vous voulez vivre pour vous venger ! Vous voulez vivre pour que d'autres enfants n'aient pas à subir un pareil sort ! Vous voulez vivre pour prouver à ce monstre qu'il n'a pas anéanti votre espoir ! Vous rattachant à ce mince résidu d'objectif, vous prenez une décision qui va bouleverser votre vie.

« On s'enfonce dans la forêt. On va trouver cette fameuse Reine des Fleurs. »

Rendez-vous au 1.

1

Vous avancez lentement dans la forêt, écartant les branches qui obstruent votre chemin, enjambant les ronces, fendant les buissons. Vous vous efforcez de ne penser qu'à votre objectif, de rester fixé sur votre but. Au début, vous croisez régulièrement de petits animaux, mais depuis quelques temps, la forêt est déserte, tandis que la végétation devient terriblement drue. L'ambiance elle-même change insensiblement. Vous êtes bien loin des fumées mortuaires de votre village, et les minces rayons de soleil qui transpercent la voûte feuillue vous prouvent qu'il fait un temps magnifique. Les plantes sont verdoyantes, et il y a une chose inidentifiable dans l'air qui semble contribuer à cette atmosphère vivace. Aussi incroyable que cela puisse paraître, vous vous détendez légèrement en ces lieux.

Vous ne comprenez vraiment pas pourquoi vos parents vous avaient formellement interdit de vous enfoncez dans ces bois, vous et Yuri. De leur vivant, le cœur de la forêt était considéré comme un territoire interdit, et même Soher n'y avait jamais mis les pieds. Mais là, vous ne voyez vraiment rien qui mérite une telle crainte. Cette forêt est certes un peu étrange, mais ne semble guère dangereuse. Finalement, vous débouchez dans une clairière et vous vous arrêtez pour respirer. Ce n'était peut être pas une bonne idée de vous aventurer ici en robe et en sandales. Vous auriez peut-être dû prendre de l'équipement et de la nourriture aussi. Mais il est un peu tard pour revenir en arrière. En fait, vous vous êtes complètement égarés donc cette option n'est plus envisageable.

« Tiens une humaine. »

Vous sursautez. Qui vient de parler ?

« Non, deux humaines en fait. »

Yuri a elle aussi entendu et elle s'est rapprochée de vous tout en cherchant l'origine des voix. Un soupir retentit à vos oreilles et vous identifiez enfin l'origine des sons. Vous baissez les yeux et découvrez un petit bonhomme de 20 centimètres de haut dissimulé dans les plantes. Il est tout de vert vêtu, de la pointe de son bonnet jusqu'au bout des ses souliers.

« Hé bien, c'est pas trop tôt, s'exclame le lutin. Vous les humains, vous êtes incapable de regarder ce qui est à vos pieds. Je me présente, Oscar, maître du jeu. »

Se faisant, il ôte son bonnet et fait une révérence.

« Je suis chargé de vous expliquer les règles de cette forêt, continue Oscar. Voyez-vous, je sais que vous êtes venu pour trouver la légendaire Reine des Fleurs. Mais sachez qu'elle ne reçoit pas n'importe qui. Pour la voir, vous devrez vous en montrer digne. Et pour cela, vous devez réussir l'épreuve. L'entrée de son domaine se trouve au niveau du temple, mais elle est scellée par une force magique. Pour passer, vous devez posséder 4 gemmes magiques. Si vous continuez votre chemin, vous rencontrerez de biens étranges créatures. Certaines possèdent des gemmes, d'autres des objets ou des renseignements qui peuvent vous aider, d'autres encore ne vous apporteront que des ennuis. Même si l'argent n'a pas cours dans cette forêt, cela n'empêche pas certains de ses habitants d'être cupides. A vous de faire les bons choix. Progressez, trouvez les gemmes et passez. Ne revenez pas en arrière. Si vous en êtes digne, vous la rencontrerez. »

Et d'un seul coup, le lutin s'enfuit en courant à travers les hautes herbes. Vous ne pouvez le rattraper sur ce terrain. Bon, il ne vous reste qu'à continuer.

Rendez-vous au **178**.

2

Quelque chose cloche. Vous avez déjà vu ce comportement de défiance chez des animaux domestiques maltraités par leurs maîtres, mais Bucéphale ne porte aucune marque. Ou plutôt... Vous remarquez enfin les marques discrètes sur le corps de Bucéphale. De grandes cicatrices sur le ventre, signes de coups d'arme blanche. De longues traces sur le dos correspondant à des coups de fouet. Des blessures causées par des éperons profondément enfoncés dans la chair. Des traces diverses et variées, dissimulées par la couleur très sombre du pelage, mais surtout par l'incroyable énergie que dégage l'animal. Il n'a pas qu'acquis la faculté de parler dans cette forêt, il a aussi appris à dissimuler sa véritable apparence. Quelque chose dans vos yeux doit s'exprimer pour vous puisque Bucéphale se calme et vient tranquillement vous parler à l'oreille.

« Vous les voyez n'est-ce pas ? Voilà ce que m'a coûté ma servitude chez les hommes. Quand ces stupides centaures en auront assez de moi, ils me relâcheront et je serais enfin libre pour de bon.

— Pourquoi cachez-vous ces vieilles blessures ?

— J'éprouve une certaine honte à les avoir reçues des années durant sans réagir. Les pouvoirs de cette forêt m'ont permis de les rendre invisibles aux yeux du commun des êtres.

— Vous n'avez pas à avoir honte ! Ce sont vos anciens maîtres les fautifs pas vous ! »

Vous vous rendez compte que vous avez presque hurlé cette réponse. Les centaures et Yuri vous dévisagent curieusement. Bucéphale vous mord légèrement l'oreille et reprend son discours :

« Taisez-vous ! Tant qu'ils sont persuadés que je ne suis pas affecté par le pouvoir de cette forêt, ils ne chercheront pas à m'y intégrer. J'ai passé toute ma vie enfermé, ce n'est pas pour finir cloî-tré dans une forêt magique. J'apprécie votre sollicitude mais je n'ai pas besoin... »

Avant qu'il n'ait pu finir sa phrase, vous vous tournez d'un bloc vers l'arbitre et lui demandez :

« Si je gagne la course, est-ce que je peux garder le cheval en plus de la gemme ? »

Les centaures vous regardent avec des yeux ronds, puis éclatent de rire. L'arbitre reprend difficilement son sérieux.

« Et bien soit, si vous l'emportez nous vous offrons le cheval. » parvient à articuler l'arbitre entre deux crises de fou rire.

Vous entendez Bucéphale vous demander à l'oreille si vous êtes sérieuse.

« La gemme pour moi, la liberté pour vous. » rétorquez-vous.

Bucéphale laisse échapper un profond hennissement de satisfaction, puis il plie les genoux pour vous permettre de monter. Vous vous hissez tant bien que mal. Vos jambes courtes peinent à en-serrer la taille du cheval. Bucéphale se redresse alors et vous devez attraper son cou entre vos bras pour ne pas tomber. Il reste au repos, bien droit, et vous demandez aux centaures stupéfaits de bien vouloir ôter la chaîne. Sitôt cet acte accompli, Bucéphale s'élance dans un petit galop et vous vous raccrochez à son cou, serrant les touffes de poil de son poitrail avec vigueur, dans une absence d'équilibre flagrante. Il fait quelques tours de clairière pour profiter de sa liberté retrouvée. L'arbitre centaure encore sous le choc finit par vous conduire sur la ligne de départ, accompagné par une Yuri souriante jusqu'aux oreilles. Rendez-vous au **233**.

3

« Réponse correcte. Il suffit de séparer les glands en trois groupes, 2 de 7 et un de 6, puis de comparer le poids de deux groupes de 7. Si la balance penche d'un côté, on sait sur quel plateau est le faux gland, si elle ne penche pas c'est qu'il est dans le troisième tas. On recoupe le tas restants en deux groupes de 3, plus éventuellement un gland que l'on laisse de côté. On compare les poids des deux groupes. S'ils sont identiques, on a déjà identifié le bon. S'ils sont différents, on prend le bon paquet, on compare le poids de deux glands et l'affaire est réglée. Voici maintenant la deuxième énigme ! »

« Tout autour d'une souche, 5 loups sont assis en cercle. Mais au milieu des loups se sont cachés un certain nombre de renards déguisés. Un renard ment toujours alors qu'un loup dit toujours inconsciemment la vérité. Chaque membre de l'assemblée dit « il y un menteur à ma droite et un menteur à ma gauche ». Alors, combien de renards sont présents à l'assemblée ? »

Yuri ne peut toujours pas vous aider, alors à vous de donner votre réponse. Si vous trouvez, rendez-vous au paragraphe correspondant au nombre de renards multiplié par 18. Si vous séchez ou vous trompez, vous n'avez d'autre choix que de partir en vous rendant au **329**.

4

Cette fois le tunnel végétal débouche... sur un lac. Un très grand lac, dans lequel on engloutirait facilement votre village. Sa surface limpide est bordée d'une plage de sable fin sur votre côté. Une zone marécageuse le prolonge sur la droite. A gauche, une rivière alimente le lac tandis qu'une autre y prend sa source et continue en direction de la partie de la forêt dont vous venez. Pour la première fois depuis votre entrée dans ces bois, vous ne distinguez pas la sortie. Il vous faut franchir ce lac d'abord. Sur la plage, une vieille barque de bois est déposée et vous ne pensez pas que ce soit une coïncidence. Vous pouvez aller voir ça de plus près au **211**. Mais vous pouvez aussi contourner le lac par les marécages au **157**. Si vous désirez plutôt vous diriger vers la rivière, rendez-vous au **53**.

5

Malédiction ! Le pégase réussit malgré tout à passer triomphalement la ligne d'arrivée quelques secondes avant vous. Sous les applaudissements nourris d'un public heureux, il tombe presque

d'épuisement sur scène. Votre monture, elle aussi épuisée, rejoint la scène peu après. La vouivre finit tranquillement la course pour le plaisir. Une escouade de fées, accompagnée de quelques vouivres de transport, va récupérer le blessé dans la zone d'anti-gravité, tandis que d'autres s'occupent de la monture gagnante. Quand tout le monde est ramené sur scène et pansé du mieux possible, Oscar remet à la cavalière pégase sa gemme magique sous les acclamations de la foule en délire. Rendez-vous au **283**.

6

Vous vous rapprochez de Yuri et passez la main dans ses cheveux. Vous n'avez aucun mal à séparer le bon des autres. Yuri ferme les yeux et vous arrachez le cheveu en faisant de même. Vous ressentez malgré cela le flash derrière vos paupières closes. Vous rouvrez les yeux peu après. Yuri est vous allez bien, mais tous les autres êtres vivants dans la pièce sont momentanément aveugles. Vous saisissez le filet lesté et le soulevez légèrement. Vous attrapez un maximum de crapauds et quittez la grotte. Les sirènes battent l'eau de leurs bras sans vous atteindre et vous sortez dehors. Les crapauds restants dans la grotte retrouvent la vue en même temps que les sirènes, mais ils leur glissent aisément entre les doigts. Ils vous rejoignent ensuite sans difficulté. Vous nagez de toutes vos forces avec votre escorte de crapauds, mais les sirènes vous rattrapent déjà. Vous pensez être perdue quand un dauphin avec une queue de raton-laveur charge les sirènes. Vous vous demandez quelques instants si l'algue sur votre nez n'a pas des vertus hallucinogènes. Le dauphin neutralise avec aisance vos poursuivantes, distribuant des coups de rostre à tout va. Les sirènes, dépitées, abandonnent la partie. Le dauphin assure ensuite votre protection jusque ce que vous ayez rejoint la berge. Vous vous écroulez sur le sol à l'air libre et arrachez l'algue sur votre visage. Si vous avez le mot « Championne » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **49**. Si vous ne l'avez pas mais que vous connaissez la véritable identité de votre sauveur tout de même, rendez-vous au **99**. Dans tous les autres cas, allez au **118**.

7

Vous sortez du couvert des arbres. Une nouvelle clairière s'ouvre devant vous. Une petite rivière la traverse. Un castor observe l'eau. Il vous tourne le dos. Vous lui adressez la parole. Aussitôt, il se retourne d'un bloc. Son bec de canard et ses pattes palmées vous détrompent aussitôt sur la nature de l'animal. C'est un authentique spécimen d'ornithorynque. Vous ne pouvez vous empêcher de le détailler, voyant un tel animal en vrai pour la première fois.

« Et voilà que ça recommence. A chaque fois qu'un aventurier passe dans le coin, je deviens un phénomène de foire. Je sais que les ornithorynques possèdent les qualités des canards, des castors et des reptiles, mais tout de même. Bon qu'est-ce que vous voulez ?

— Pourriez-vous nous donner quelques gouttes de votre venin ? demandez-vous.

— Du venin ? Mais j'en ai pas du venin moi ! Y'a que les mâles qui en produisent chez nous. Attendez que j'appelle mon mari. Platy, viens ici tout de suite ! »

Ce dernier ordre a été lancé avec une voix tellement fort et autoritaire que vous vous étonnez qu'elle provienne d'un animal aussi sympathique. Un autre ornithorynque remonte alors le cours de la rivière et sort précipitamment de l'eau. Il vient se ranger au côté de son épouse.

« Oui ma chérie ?

— Ces jeunes filles désirent du venin d'ornithorynque. Négocie ça avec elles.

— Du venin ? Ce n'est pas un problème, quelques gouttes devraient suffire non ? Le temps de prendre un récipient et...

— Non mais c'est pas vrai ! Tu vas leur donner comme ça, sans rien demander en échange ? Elle pourrait au moins nous rendre service, en nous débarrassant du dragon de la rivière par exemple.

— Chérie, tu as perdu l'esprit ! Elles vont se faire massacrer si on les envoie là-bas ! Ce dragon est un monstre ! »

Vous demandez aux ornithorynques quelques explications. Le mâle vous raconte d'une voix tremblante :

« Près de la source de cette rivière vit un dragon d'eau. Les dragons d'eau sont une variante des dragons, sans ailes et longilignes, qui vivent exclusivement dans l'eau. Les plus grands spécimens habitent l'océan et les grands lacs, mais certaines sous-espèces naines se réfugient dans les fleuves et les rivières. Ce qui ne les empêche pas d'être redoutables et de disposer de grands pouvoirs. Certains possèdent même d'une intelligence remarquable. Quelques peuples de l'océan les vénèrent comme des dieux. Le nôtre se contente de dévorer les poissons de la rivière. Mais son appétit vorace ne nous laisse plus que les miettes. Il est là depuis quelques mois. J'ignore ce qui le retient dans cette petite rivière, mais il s'y incruste.

— Il n'est pas un problème que pour les ornithorynques, continue sa femme, mais pour tous les animaux vivants ici, dont les poissons qu'il dévore goulûment. Nous avons essayé de discuter avec lui, et pour toute réponse il a gobé plusieurs d'entre nous d'un coup !

— Nous en avons référé aux autorités compétentes dans cette forêt. Depuis nous attendons la réponse. »

Vous êtes devant un choix cornélien. D'un côté, le sang de ce dragon est l'un des ingrédients recherchés par la sorcière. De plus, les ornithorynques ne pourront rien vous refuser si vous les en débarrassez. Mais d'un autre côté, si ce dragon est aussi terrible qu'ils le prétendent, voulez-vous vraiment risquer votre vie pour si peu ? Levant les yeux, vous apercevez qu'un des chemins quittant la clairière longe la rivière, ce qui n'est pas ordinaire. Vous interrogez l'ornithorynque mâle qui vous confirme que l'endroit où vous êtes, le chemin qui longe l'eau et la source sont considérés comme faisant partie de la même clairière. Mais il vous déconseille à nouveau d'aller fourrer votre nez là-dedans. Il vous attire ensuite un peu à l'écart, et écarte quelques buissons. Vous distinguez alors au pied d'un arbre une épée brisée, quelques morceaux de ce qui fut une armure de cuir, un bout de botte, quelques bouteilles de bière vide et des morceaux de toile de sac à dos.

« Voilà tout ce qu'il reste du dernier aventurier qui a voulu se frotter au dragon de la rivière. On a trouvé ces déchets flottants au fil de l'eau. »

Il ramasse discrètement une bouteille, la porte à sa cheville et prélève quelques gouttes de son venin. Il la rebouche ensuite tant bien que mal avec une feuille, puis vous la tend.

« Voilà ce que vous cherchez. Maintenant, faites-moi le plaisir d'oublier cette histoire de dragon d'eau et de partir d'ici au plus vite. »

Notez le venin d'ornithorynque sur votre feuille d'aventure. Si vous décidez d'obéir à Platy, quittez cette clairière par le seul chemin visible en-dehors de celui qui longe l'eau et rendez-vous au **128**. Si vous préférez ignorer tous les avertissements précédents et allez tout de même voir ce dragon, rendez-vous au **319**.

8

Vous avancez quelques mètres sur le chemin avant de déboucher dans une autre clairière. En son centre trône un gigantesque chêne sur lequel est perché une chouette. Vous avancez encore, et à peine avez-vous quitté le chemin que la végétation se referme dessus, aussi épaisse et emmêlée que s'il s'agissait d'un mur. Le lutin ne plaisantait pas avec son « pas de retour en arrière ». Vous distinguez cependant un autre chemin en face de vous. Vous vous apprêtez à le rejoindre quand une voix flûtée retentit à vos oreilles.

« Alors mesdemoiselles, on cherche quelque chose ? »

Vous cherchez au ras du sol un autre lutin, mais ne distinguez rien. Yuri vous touche l'épaule et vous montre l'arbre. Vous levez les yeux, mais ne voyez que la chouette. Celle-ci se met alors à parler :

« Evidemment, c'est toujours à moi d'expliquer à ces humains rationnels que dans une forêt magique, tout est possible. Bon, vous cherchez ceci je suppose. »

Il (ou elle, vous ne savez pas reconnaître le sexe d'une chouette au premier coup d'œil) lève alors son aile et découvre une petite gemme dorée coincée entre ses plumes.

« Je ne vais pas vous la donner comme ça bien sûr. Comme vous avez choisi le chemin de la sagesse, vous devrez résoudre trois énigmes pour l'avoir. Une seule erreur, et vous repartez bredouille. Bien sûr vous avez toujours la possibilité de refuser de jouer et de quitter la clairière, mais personne ne prend jamais cette option, alors... première énigme ! »

La chouette s'envole alors, détache un bon nombre de glands du chêne et les jette à vos pieds.

« Il y a 20 glands à vos pieds. Tous sont des vrais, à l'exception d'un seul qui n'est qu'une vulgaire imitation. J'ignore qui s'amuse à fabriquer des faux glands, mais je sais que le gland moyen pèse 10 grammes et le faux 9. Je dispose d'une balance artisanale à deux plateaux, bricolée avec quelques branches et une pierre. Combien de pesées dois-je faire au minimum pour être sûr de déterminer lequel est le faux gland ? Vous pouvez vous concerter avec votre amie mais ne pouvez me donner qu'une seule réponse. »

Vous discutez quelques instants avec Yuri qui vous explique que les énigmes et elle ne font pas bon ménage. Mais elle vous dit qu'elle fait entièrement confiance à vos capacités mentales exceptionnelles. Si vous séchez sur la première question, vous pouvez toujours partir en allant au **329**. Dans le cas contraire, rendez-vous au numéro de paragraphes correspondant au nombre minimal de pesées. Si le texte ne correspond pas, vous vous êtes trompée, alors il ne vous reste plus qu'à vous rendre au **329**. Un seul essai, ne trichez pas !

9

Vous faites bravement face à la chose qui vous arrive dessus. Il est temps d'élaborer une stratégie. Vous pouvez tenter d'envoyer un magnifique coup de pied destructeur dans le « visage » de cette chose (uniquement si votre Vitalité est de 6 ou plus). En ce cas, rendez-vous au **152**. Vous pouvez aussi la bombarder de cailloux qui traînent ici et là au **58**. Si vous avez une cosse à flamme, vous pouvez vous en servir au **179**. Si vous possédez des graines de ronces, vous pouvez les utiliser au **156**. Si vous avez des graines du blizzard, vous pouvez en user au **170**. Si vous en avez la possibilité et souhaitez appeler Freddy, rendez-vous au **136**. Enfin, vous pouvez toujours choisir de retourner au **193** pour réexaminer toutes les possibilités de fuite.

10

Vous sentez une légère vibration du sol. A un mètre devant vous, le sol éclate, révélant un gorille. Une transformation souterraine apparemment. Manque de chance pour lui, il est ressorti trop loin de vous, et qui plus est vous tourne le dos. Vous en profitez pour asséner un formidable coup de pied dans sa queue de raton-laveur. Si c'est la troisième fois que vous la touchez, rendez-vous au **104**. Sinon, le gorille se retourne tout d'un bloc et tente de vous attraper dans ses larges mains. Lancez deux dés et ajoutez votre score de Vitalité au résultat. Si vous obtenez 11 ou moins, rendez-vous au **227** Sinon, rendez-vous au **256**.

11

Vous faites lentement mais sûrement fléchir la volonté de Reina, qui finit par accepter de faire un bout de chemin avec vous. C'est alors que le grave problème se pose : son transport. En effet, ses petites pattes ne lui permettent pas de cheminer aisément de concert avec vous. Yuri accepte alors de se charger de la porter. Le crapaud s'essuie alors consciemment les lèvres sur quelques herbes, puis d'un bond preste se pose sur l'épaule de votre amie. Laquelle lui aménage une petite niche en torturant le col de son vêtement pour que Reina puisse s'y glisser. Elle ne semble guère gênée par le contact froid et visqueux du crapaud sur sa peau, et repart tout sourire vers la sortie des marécages, en devisant allégrement avec l'amphibien. Notez « Reina » sur votre feuille d'aventure et rendez-vous au **302**.

12

Vous ne comprenez pas vraiment pourquoi mais la trajectoire du rocher change brusquement et il s'écrase quelques mètres sous vous. Un coup d'œil vers le bas vous apprend que l'attaque a été dévié quand le géant a tenté de se protéger d'un coup du chevalier. Ce dernier a réussi l'exploit de lui entailler le visage, laissant une superficielle mais visible entaille dans la roche. Le géant entre alors réellement en frénésie, ne se souciant absolument plus de la stabilité de l'endroit où il se trouve. Ses poings ravagent les parois, et vous vous mettez à courir à perdre haleine, tentant de grimper plus vite que la montagne ne tombe. Les deux antagonistes continuent pourtant à s'affronter, sous une pluie de gravats. Enfin vous débouchez à l'air libre, vous écroulant et tentant de reprendre votre souffle. Vous pensez en avoir fini quand une gigantesque main rocheuse s'écrase à côté de vous. Vous vous traînez le plus vite possible loin de là tandis qu'une deuxième main s'abat et que la tête du géant sort du trou. Il tente ensuite de sortir le haut de son corps, mais rien n'y fait : il reste désespérément bloqué au niveau du torse. Vous le voyez alors s'agiter en tout sens en hurlant, vous maudissant vous et le chevalier, qui doit être resté au fond du trou. La vouivre prend un malin plaisir à lui tourner autour, l'excitant au plus haut point. Elle pousse même l'humiliation jusqu'à lui voler la gemme magique de son diadème sous son nez. Une fois lassée de ce petit jeu, elle se pose tranquillement à côté de vous et vous envoie la gemme.

« Tenez, vous pouvez la prendre, je n'en ai pas besoin. Bon ben, c'est pas tout ça, on s'est bien amusé, mais je dois me rendre à la course moi. C'est la prochaine clairière, je vous dépose ? »

Notez la gemme magique sur votre feuille d'aventure. Si vous acceptez d'être transportée par la vouivre, montez sur son dos et rendez-vous au **20**. Si vous préférez y aller à pied, la vouivre s'envolera seule vers sa destination. Notez alors le mot « escarboucle » sur votre feuille d'aventure, et redescendez dans la plaine volcanique au **167** ou quittez-là dès maintenant au **23**.

13

Vous ne tardez pas à déboucher dans une vaste clairière rectangulaire, large de plusieurs mètres et incroyablement longue. La main de l'homme ou d'une quelconque autre créature n'est sûrement pas étrangère à cette forme, d'autant plus qu'elle est remplie à ras bord de centaures. Apparemment, des jeux se déroulent dans cette clairière. Deux centaures avec des boucliers et des lances se chargent dans une joute violente sous les yeux de dizaines de spectateurs de la même espèce. Ils ne portent pas d'armure et leurs lances sont de pur bois, mais vous êtes cependant étonnée de la facilité avec laquelle elles se brisent sur leurs torsos musclés. Vous remarquez cependant que l'un des deux a reçu une blessure sérieuse à la poitrine. Le sang coule, tandis que son adversaire est intact. Il s'ensuit un abandon. Vous en profitez pour vous approcher des spectateurs. Un grand centaure blanc, qui doit faire office d'arbitre, vous remarque enfin. Il galope vers vous puis vous parle en bombant le torse :

« C'est ça la vraie puissance des centaures. Pas besoin d'armure pour nous ! Les armes ne nous font pas peur, nous sommes les guerriers les plus rapides, les plus forts et les plus virils ! Vous êtes venues assister à nos exploits ? »

Vous lui résumez rapidement les raisons de votre présence.

« Ah oui, l'épreuve de la reine des fleurs et les gemmes magiques, j'oublie tout le temps, reprend le centaure. Ça me rappelle que la récompense de la course en est une de gemmes magiques justement. C'est que c'est précieux ces petits trucs. Vous voulez voir la course à propos ? »

Vous lui demandez plus de détails à ce sujet.

« La course est ouverte à tous les participants, centaures ou humanoïdes à cheval. Nous avons d'ailleurs quelques montures de réserve pour ceux que ça intéresse. Par contre, les harnais, selles, rênes et autres équipements ne sont pas autorisés. On monte à cru uniquement. C'est de la vitesse pure, juste un aller-retour entre les deux bouts de la clairière. Interdiction de gêner volontairement les autres concurrents... Mais attendez, vous n'êtes tout de même pas intéressée ? Remarque, avec votre poids plume vous seriez avantagée. Une seconde, ça me fait penser à quelque chose. Suivez-moi »

Et le centaure se fraye un chemin à travers la clairière avec un petit sourire malicieux qui n'augure rien de bon. Il vous mène jusqu'à un enclos où sont parqués plusieurs chevaux, gardés par deux centaures. Votre guide vous montre un magnifique cheval noir, enchaîné au sol par une patte. Ce qui ne l'empêche pas d'essayer de se libérer en se ruant de toutes ses forces. Son regard furieux vous étonne. Le centaure blanc vous explique :

« C'est un cheval qui a dû s'enfuir de chez son précédent maître. Il est exceptionnellement haineux et colérique. Il a réussi à entrer dans cette forêt et nous l'avons recueilli. Il n'est pas encore assez imprégné de l'essence magique de la forêt pour parler, et honnêtement je ne sais pas si nous allons le garder jusque là. On l'a nommé Bucéphale. Il déborde tellement d'énergie qu'il aurait pu gagner cette course, mais le problème, c'est que personne n'arrive à le monter. Si vous y arrivez, je te laisse participer fillette. »

Et l'arbitre et les guides s'esclaffent bruyamment. Bucéphale effectue une ruade furieuse pour exprimer son mécontentement à cette idée. Le monter risque de s'avérer difficile, surtout que vous n'êtes jamais montée à cheval auparavant. Si vous voulez tout de même essayer, rendez-vous au **78**. Dans le cas contraire, vous quittez la clairière sans attendre sous les quolibets des centaures, par l'une des deux sorties au **48** ou au **276** au choix.

14

Vous sautez sur le côté et le tigre vous rate de peu. Faisant preuve d'une audace peu commune, vous sautez sur son dos ! Le tigre se débat comme un beau diable pour vous faire lâcher prise, et vous en profitez pour frapper sa queue de raton laveur. Notez que vous avez touché la queue du raton laveur. Finalement, il change de forme et vous sautez à terre. L'instant d'après, vous avez affaire à un porc-épic ! Il ne reste pas longtemps ainsi, se retransformant aussitôt en taupe. Il commence à creuser le sol avec une énergie débordante. Vous ne bougez plus, tentant de deviner où il va sortir. Lancez deux dés. Si vous obtenez 7 ou plus, rendez-vous au **10**. Sinon, allez au **287**.

15

Vous faites un effort démesuré pour atteindre la tête de Yuri. Vos doigts se referment sur ses cheveux et glisse jusqu'à ressentir les petits cristaux de glace témoignant que vous avez trouvé le bon. Vous tirez alors un grand coup sec, l'emportant avec quelques-uns de ses proches, et le jetez dans la boue. L'eau qu'elle contient gèle instantanément, et vous voyez se former une sorte de verglas marron. Les tentacules restent fixés à vos jambes, mais sont devenus inertes. Vous entreprenez alors de commencer à les dégager. Les ventouses, privées de soutien musculaire, partent enfin. Vous entendez alors une voix au-dessus de vous :

« Mais qu'est-ce que c'est que ça ? Vous avez gelée l'eau ? Mais c'est pas bon du tout ça ! La pieuvre de vase en avale en permanence, elle doit avoir éclaté de l'intérieur ! Non seulement elle sera beaucoup moins fraîche, mais en plus elle va couler au fond et je ne pourrais pas la récupérer. Vous ne pouviez pas faire les appâts gentiment, il fallait que vous sortiez votre attirail magique ! »

Vous levez les yeux, découvrant un étrange oiseau, mélange hétéroclite entre un aigle et un albatros, de grande envergure, qui vous observe depuis un arbre proche.

« Appât, répétez-vous, incrédule.

— Euh, admettons que je n'ai rien dit. Oui, admettons. Je crois qu'on m'attend là-bas, au loin. »

Et il repart précipitamment, sortant de votre champ de vision en quelques coups d'ailes. Vous débarrassez des dernières attaches du poulpe, puis franchissez péniblement les derniers mètres de terrain dangereux avec l'aide de Yuri. Quand le sol redevient ferme sous vos pas, vous poussez un soupir de soulagement et vous nettoyez du mieux que vous pouvez. Rayez le cheveu de glace de votre feuille d'aventure, notez-y « Baudel », puis quittez cette clairière en vous rendant au choix au **4** ou au **250**.

16

Vous vous tournez vers la forêt, puis vous passez nerveusement votre main dans les cheveux de Yuri. Vous identifiez sans mal le bon à la légère fumée qui l'auréole. Vous l'arrachez d'un coup sec et le secouez de toutes vos forces. Il produit une quantité phénoménale de brouillard qui vous aveugle, ainsi que vos assaillants. Vous commencez à courir en ligne droite. Vous cognez une bête qui vous mord le mollet. Vous perdez 2 points d'Endurance. Vous frappez au hasard et réussissez à lui faire lâcher prise. Puis vous reprenez votre course. Le nombre des bêtes est devenu un désavantage, elle se cogne les unes aux autres. Cependant le brouillard commence à se lever et vous vous rendez compte que vous avez assez dévié de votre route initiale. Les bêtes vous

aperçoivent à nouveau et entament la poursuite. Yuri a un peu d'avance sur vous. Vous puisez dans vos réserves pour tenter de rejoindre la forêt à temps. Lancez deux dés et ajoutez votre score de Vitalité au résultat obtenu. Si le résultat final est supérieur ou égal à 13, rendez-vous au **69**. Sinon, rendez-vous au **63**.

17

Vous regardez fixement l'être d'eau. Yuri a passé son bras sous votre aisselle et vous aide à tenir. Vous sentez un peu de sang dégouliner d'une blessure au front résultante du choc. Vous avez du mal à garder conscience, mais vous ne pouvez pas fermer les yeux maintenant. Une nouvelle vague commence déjà à se former devant l'être d'eau. Vous cherchez un moyen de vous défendre quand vous ressentez des vibrations dans l'eau. Un véritable pilier de boue transperce soudain la surface du lac, juste sous l'être d'eau. Vous avez du mal à imaginer qu'il prend appui au fond du lac lui-même. L'être d'eau est maintenant sur un minuscule morceau de terre ferme. Il tente de rejoindre son élément quand une main boueuse jaillit du sol et attrape la masse flasque qui lui sert de jambes. Vous voyez surgir de terre l'être de boue que vous avez combattu il y a peu. Il sort du sol en absorbant l'eau qui constitue son congénère aquatique. Ce dernier se débat dans tous les sens pour rejoindre le reste de l'élément liquide, mais l'être de boue resserre son étreinte et l'être d'eau n'est bientôt plus qu'un souvenir. Une lumière s'allume à l'endroit de sa fin, et la sphère bleue de votre collier s'illumine. Puis les deux lumières s'éteignent. Notez « Eau » sur votre feuille d'aventure. L'être de boue se désagrège alors, et le pilier de terre s'écroule. En quelques instants, il ne reste plus de traces de ce combat, si ce n'est la barque renversée. Rendez-vous au **247**.

18

La situation sent le roussi et pas qu'un peu. Vous auriez bien besoin d'un coup de main face à une telle bande. Si vous savez comment invoquer le chevalier Edward et désirez le faire, rendez-vous au **35**. Si vous voulez convoquer les esprits du vent, savez comment faire et disposez d'un objet à leur sacrifier (diadème des nymphes, cheveu magique, graines magiques, bracelet magique) vous pouvez le faire au **314**. Si vous possédez un cheveu de lumière et désirez l'utiliser, rendez-vous au **30**. Si vous possédez un cheveu de brume et désirez l'utiliser, rendez-vous au **16**. Si vous n'avez rien de tout ça ou ne désirez pas l'utiliser, rendez-vous au **32**.

19

Avec l'aide de Yuri, vous poussez de toutes vos forces sur le vantail. Vous suez et vous épuisez en rien : la porte reste désespérément close. Les deux battants pourraient tout aussi bien être scellés. Vous finissez par abandonner l'idée de pénétrer à nouveau le temple. N'ayant plus rien à faire ici, vous tentez de retirer le collier avec Yuri, mais rien n'y fait. Inscrivez le collier élémentaire sur votre feuille d'aventure. Notez aussi que vous ne pouvez pas vous en débarrasser. Puis rendez-vous au **125**.

20

Bien installé sur le large dos de la vouivre, vous contemplez le paysage qui défile sous vos yeux. La plaine volcanique tout d'abord, puis la forêt elle-même. Un vaste regard circulaire vous permet d'embrasser les multiples clairières qu'elle contient. Vous repérez le lac, la rivière qui s'y jette et celle qui y prend sa source. La vouivre entame sa descente et vous regardez où elle vous

mène. La vue vous coupe le souffle. Au cœur de la forêt, dans une grande plaine rocheuse est creusé un gigantesque trou circulaire d'au moins 200 mètres de diamètre. En vous approchant, vous constatez que sa paroi a été taillée en gradins concentriques. La vouivre vous explique que cet amphithéâtre est utilisé pour la grande course aérienne qui a lieu pour fêter l'entrée d'un nouvel arrivant dans la forêt. Elle descend ensuite jusqu'à la scène ronde tout au milieu. A peine a-t-elle touchée terre qu'un petit lutin la hèle. Vous reconnaissez alors Oscar, celui qui vous avez informé des règles de l'épreuve au tout début.

« Ah bah quand même, vous en avez mis du temps. Les concurrents se font rares cette année. Votre cavalière vous accompagne pour la course ou c'est un autre qui concourra avec vous ? »

La vouivre, qui répond au doux nom de Sthénélos, vous informe que la course n'est ouverte qu'au duo concurrent/monture ailée. Elle vous propose donc de participer avec vous. En échange de quoi elle vous offrira le prix de bon cœur, c'est à dire une gemme magique. Après tout ne possède-t-elle pas le plus beau des bijoux avec son escarboucle ? Vous ne voyez pas de raison de refuser. La vouivre demande alors au lutin de lui passer une corde, et avec l'aide de Yuri, vous confectionnez tant bien que mal un harnais autour du cou de Sthénélos. Ainsi, vous aurez quelque chose pour vous retenir. Votre monture a pour caractéristiques Vitesse : 7 Endurance : 20. La vitesse correspond à son maximum possible sur une courte distance, l'endurance à sa résistance aux chocs et à la fatigue. Notez bien ces deux chiffres et rendez-vous au **246**.

21

Vous vous accordez quelques instants de repos sur la plage après cette traversée mouvementée du lac. La caresse du soleil sur votre peau est agréable mais vous devez repartir. Vous vous levez avec peu d'entrain et remontez jusqu'aux arbres. Un tunnel de verdure juste en face de vous fait office de sortie. Vous vous engagez sous l'ombre des arbres. Rendez-vous au **309**.

22

Vous lisez la liste aux fantômes, qui se creusent la tête pour répondre.

« Le vautour a toujours des objets étranges en stock. Voyez avec lui.

— Certains animaux me semblent bien marins, mais je crois qu'il y a une variété de sirènes dans le lac.

— Cette forêt ne manque guère de crapauds, mais oranges là...

— Et je vois mal ce qu'un dragon d'eau ferait ici.

— Des ornithorynques ? Une espèce peu fréquente, mais allez tout de même voir du côté de la source.

— Je continue à penser que vous auriez bien plus de trouver cela dans un atoll qu'ici. »

Les ombres s'effacent alors lentement, jusqu'à disparaître totalement. Vous quittez alors silencieusement la clairière, méditant ce que vous avez appris. Rendez-vous au **4**.

23

Vous entrez dans une nouvelle clairière. Enfin, le mot est peut-être exagéré, car plusieurs arbres grands et touffus en occupent le centre. Un ravissant oiseau, d'une taille impressionnante est perché tout au sommet de l'un d'eux. Son plumage vous attire aussitôt l'œil. Il est doré, avec des

nuances de rouge et d'orange tout à fait plaisantes. Le soleil se reflète dessus, et vous êtes quelques instants éblouie tandis qu'il ouvre ses ailes.

« Je sais, il est plutôt beau mon pote l'oiseau-soleil, mais pour ce qui est de la force... »

La voix aiguë qui vient d'énoncer ces mots est celle d'une pie, à peine visible à travers les branches des arbres. L'oiseau tourne alors la tête vers elle :

« Georges, t'es casse-pied. Dès que quelqu'un rentre ici, faut que tu lui annonces la couleur. Laisse-les rêver un peu ! En vol, j'imites très bien le phénix.

— Oui, mais tu n'es qu'un oiseau-soleil. Et encore, c'est ton surnom commun, à cause de la couleur de ton plumage. Parce que ton vrai nom, c'est le vautour roux. Ta parenté avec le phénix doit dater de quelques centaines de générations. T'as pas le moindre pouvoir magique, mon pote.

— C'est bon, on a compris. T'aimes me dévaluer toi ? Tu verras, un jour je gagnerai cette damnée course et tu rigoleras moins.

— C'est ça. T'as même pas de cavalier mon pote.

— Hum, ça peut s'arranger. Dites les filles, vous comptez participer à la course ailée ? C'est une grande épreuve qui se déroule tout près d'ici. À la clé, y'a une gemme magique.

— Je vous en conjure, refusez. Si jamais vous acceptez, il ne vous lâchera plus, et vous subirez une défaite cuisante.

— Oh, ferme-la Georges ! T'es lourd tu sais. »

Intéressante proposition. Si vous choisissez d'accepter l'offre de l'oiseau-soleil, rendez-vous au **132**. Sinon, rendez-vous au **163**.

24

La reine continue sa charge et son bâton frappe de plein fouet le vôtre. Vous tenez bon par miracle et la reine relâche la pression. Vous en profitez pour tenter de placer une contre-attaque. Mais la reine s'est envolée bien avant que votre bâton ne l'atteigne. Elle vous observe de haut tandis que vous tentez d'affirmer votre position. La fée se place à votre hauteur, mais à quelques mètres de vous et se met à vous tourner autour, comme un chat jouant avec sa proie. Vous vous efforcez de rester concentrée jusqu'au moment où elle s'élanche vers vous à toute vitesse. Lancez deux dés et ajoutez votre total de Vitalité. Si vous obtenez 12 ou plus, rendez-vous au **262**. Sinon, allez au **124**.

25

La sorcière lève les yeux et remarque un renard tapi dans les buissons. Vous suivez son regard et reconnaissez Goupil.

« Tu veux quelque chose ? demande-t-elle.

— Et bien j'ai ici un contrat, répond-t-il en brandissant son bout de papier, qui me permet d'exiger un remboursement d'une valeur d'au moins une gemme magique un quart de la part de ces demoiselles et... »

Il n'a pas le temps de finir sa phrase que son contrat s'enflamme de lui-même et est réduit en cendres en quelques secondes. Rayez le mot « pacte » de votre feuille d'aventure.

« Ce sont des amies à moi, renard roublard. Tu y trouves quelque chose à redire ? »

Le renard repart en grommelant à propos de ces sorcières qui font capoter les honnêtes combines. Vous remerciez la sorcière qui vous dit de considérer cela comme un petit bonus. Puis elle repart en volant sur son balais. Rendez-vous au **169**.

26

Vous passez votre main dans les cheveux de Yuri. Vous identifiez sans problème le bon cheveu. Sa texture est différente, vous sentez les minuscules cristaux de glace qui le recouvrent. Vous l'arrachez d'un coup sec, puis le jetez sur les tritons. Il tombe à l'eau. Aussitôt, une couche de glace se forme à l'endroit de l'impact, et se répand à une vitesse fulgurante. Les tritons, les sirènes... et votre barque se retrouvent pris dans la glace. Sa zone d'effet est bien plus grande dans l'eau pure que sur l'herbe. Vous ne pouvez temporairement plus subir d'attaque, mais vous ne pouvez plus fuir non plus. La glace commence déjà à se fragiliser, puis à se briser. Il ne reste bientôt plus que des petits glaçons entraînés par le léger courant. Les tritons repartent à l'assaut. Retournez au **325** et faites un autre choix.

27

Vous regardez fixement l'être d'eau. Yuri a passé son bras sous votre aisselle et vous aide à tenir. Vous sentez un peu de sang dégouliner d'une blessure au front résultante du choc. Vous avez du mal à garder conscience, mais vous ne pouvez pas fermer les yeux maintenant. Une nouvelle vague commence déjà à se former devant l'être d'eau. Vous devez contre-attaquer et le battre maintenant ou il sera trop tard. La prochaine vague vous enverra dans les profondeurs. Vous, Yuri et les espoirs de votre village. Si vous savez comment appeler les esprits du vent et que vous disposez d'un objet magique à leur sacrifier (cheveu magique, graines magiques, bracelet magique, diadème de cristal), n'hésitez plus à les invoquer en vous rendant au **61**. Si vous avez la possibilité d'invoquer Edward, vous pouvez aussi le faire en allant au **216**. Si vous disposez d'un cheveu magique, vous pouvez également l'utiliser au **280** s'il est de brume ou au **51** s'il est de glace. Si vous n'avez rien de tout cela ou ne désirez pas l'utiliser, rendez-vous au **79**.

28

Il vous faut combiner vos forces avec celle de Yuri pour réussir à faire bouger un des deux grands vantaux de bronze. La lumière du jour éclaire le temple oublié. Les murs extérieurs sont en pierre taillée parfaitement nue. En son centre, le plafond est soutenu par cinq colonnes disposées en un pentagone régulier. La première colonne est un tronc d'arbre, la deuxième un bloc de roche presque brut, de la troisième il ne subsiste que la base et le sommet encastré dans le plafond, la quatrième est un bloc de glace et la cinquième du basalte. Vous vous demandez bien sûr comment ce bloc de glace a pu ne pas fondre alors qu'il est ainsi exposé à la température moyenne de la pièce. Enfin, après les animaux parlant, cette forêt ne vous étonne plus. Sur le sol est peinte une gigantesque fresque, aux couleurs passées, mais encore resplendissante. Il s'agit d'une sorte de vue aérienne de la forêt, dessinée avec un fort souci du détail. Si vous n'apercevez aucune clairière, mais uniquement une masse verte uniforme, vous distinguez cependant quelques petites montagnes en bas, à droite et à gauche, et surtout un grand lac qui occupe le cœur de la forêt, alimenté par une rivière et donnant naissance à une autre sur le côté gauche. Une grosse tâche rouge vous paraît assez incongrue à droite, comme si la terre était nue et brûlée à cet endroit. Une sorte de couronne est dessinée tout en haut, et vous soupçonnez qu'il s'agisse de votre destination. A côté de chacun de ses endroits particuliers est gravé une petite rune, mais vous

n'avez pas la moindre idée de leurs sens. Ce plan ne vous aide guère, incapable que vous êtes de découvrir où vous pouvez bien vous trouver sur ce plan.

La beauté du dessin est cependant gâchée par le mauvais état général du bâtiment. La mousse resurgit par les intersections des dalles du sol. Vous distinguez même des racines au pied du tronc d'arbre. Non, vous ne rêvez pas, cet arbre est bel et bien vivant, ses branches creusant lentement un chemin dans le plafond et ses racines dans le sol ! La nature semble vouloir reconquérir à tout prix cet endroit. Entre les colonnes, au centre exact de la pièce, vous apercevez un petit autel, lui aussi en forme de pentagone régulier. Sur celui-ci repose un étrange collier, formé de 5 boules (une bleue, une rouge, une verte, une marron et une blanche) de même taille, reliées par un fil de plomb, qui les maintient fermement à équidistance. Si vous voulez prendre le collier, rendez-vous au **204**. Si vous préférez partir d'ici maintenant, reprenez votre chemin et allez au **125**.

29

« Vous êtes sûres ? Bon bah pas d'invocation alors. Débrouillez-vous toutes seules puisque vous vous croyez si malignes. »

Et Grégoire se détourne de vous, en boudant comme un enfant gâté. Vous préférez ne pas trop chercher à comprendre et vous apprêtez à quitter la clairière quand vous remarquez une flûte de pan posée dans un coin. Si votre Pureté est égale ou inférieure à 5, vous pouvez toujours essayer de la prendre en allant au **320**. Sinon, quittez la clairière au **4**, au **43** ou au **67**.

30

Vous passez nerveusement la main dans les cheveux de Yuri. Vous identifiez sans problème le bon à sa mince auréole. Yuri ferme les yeux, vous aussi et vous arrachez le cheveu. Vous ressentez la puissance du flash même derrière vos paupières closes. Lorsque vous rouvrez les yeux, vous apercevez toutes les bêtes encore sous le choc et aveuglées. Vous courez alors à toute allure vers la forêt, Yuri à vos côtés. Les bêtes ne tardent pas à se remettre et s'élancent à votre poursuite. Vous accélérez le pas. Lancez deux dés et ajoutez le résultat obtenu à votre score de Vitalité. Si le total est supérieur ou égal à 12, rendez-vous au **69**. Sinon, rendez-vous au **63**.

31

Vous levez la tête pour savoir qui cache le soleil. Une jeune fille est assise à califourchon sur un balai dans le ciel. Vous reconnaissez sans difficulté la sorcière qui vous a envoyé faire ses courses. Elle hèle sa collègue.

« Hé Mélissandre, on t'attend au sabbat nous. Tu te ramènes en vitesse s'il te plaît. Doit bien y avoir une fonction « turbo » dans ta chevelure. Hé les filles vous êtes là vous aussi ? Alors vous avez trouvé des objets intéressants ? »

Mélissandre se retourne d'un bloc et vous jette un regard furibond. Ses cheveux recommencent à flamboyer.

« Vous êtes des amies de cette... de... rah ! »

Sa coiffure ressemble maintenant réellement à la crinière d'un lion de feu. La voix de votre commanditaire retentit à nouveau.

« Les filles... Courez ! »

Vous ne le vous faites pas dire deux fois. Fuyez en allant au **130**, au **250** ou au **67**, mais surtout ne vous retournez pas et ne ralentissez pas le pas. Mélissandre ne vous poursuivra pas au-delà des limites de la clairière.

32

Au même moment, toutes les bêtes vous bondissent dessus. Sous cette avalanche de coups, vous ne pouvez rien faire. C'est en prouvant votre appartenance au régime alimentaire de ces animaux que votre aventure se termine.

33

Les sphères correspondant aux éléments que vous avez vaincus s'illuminent. Cependant, vous ne pouvez en utiliser qu'une seule. Choisissez au choix, entre ceux que vous possédez au **158**.

34

Votre jambe vous fait horriblement souffrir, l'air commence à vous manquer. Votre regard parvient à s'accrocher sur l'entrée d'une grotte souterraine. Vous ne savez pas à quoi elle mène, mais vous pouvez sentir l'énorme pouvoir qu'elle dégage. Une force magique sans commune mesure dort derrière quelques rochers. Vous sentez ce pouvoir, et le dragon aussi. Il est d'autant plus pressé d'en finir avec vous. Si vous possédez le mot « Eau » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **243**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **148**.

35

Vous hurlez « Honni soit qui mal y pense ». Le chevalier se matérialise alors devant vous. Les bêtes sont un instant décontenancées par ce nouvel arrivant, mais elles réagissent en lançant leur attaque collective avec hargne. Vous vous baissez tandis que le chevalier exécute un coup circulaire qui repousse plusieurs de vos ennemis en une fois. Ils n'abandonnent pas pour autant, et lancent plusieurs assauts d'affilés. Le chevalier fait de son mieux pour assurer votre protection, et il le fait plutôt bien. Peu habituées à une telle résistance, les bêtes finissent par fuir la queue entre les jambes. Le chevalier vous escorte ensuite jusqu'à la sortie que vous aviez remarquée. Il ne disparaît qu'une fois que vous êtes à l'abri des arbres. Rendez-vous au **275**.

36

Les sphères blanche et marron de votre collier s'illuminent. Néanmoins, vous ne pouvez en utiliser qu'une seule. Alors choisissez entre la blanche au **242** ou la marron au **260**.

37

« Hé, c'est quoi ça ? » s'écrit la sorcière.

Elle plonge sa main dans votre col et en arrache quelque chose qui dépasse. Elle retire un long cheveu bleu.

« Et bien, vous êtes rudement efficaces, vous avez déjà trouvé un des ingrédients. Continuez comme ça jeunes filles. »

Le cheveu a dû se coller à votre peau lors de votre baignade avec les nymphes. Notez que vous avez trouvé cet ingrédient et retournez au **41**.

38

La vague se rapproche. Vous nagez de toutes vos forces. Vous sentez enfin le sol sous vos pieds. Vous vous retournez et tirez par le bras Yuri qui est à la traîne. La vague se rapproche vite, très vite, mais vous vous mettez à courir. Un dernier effort et vous écroulez sur le sable sec de la plage. La vague se brise d'elle-même dès qu'elle arrive en eau peu profonde. Vous êtes exténuée, tout comme Yuri. Dans le lointain, l'être d'eau vous observe encore, puis il se refond dans le lac. Après vous être autorisées un peu de repos et avoir séché vos vêtements comme vous le pouvez, vous et Yuri décidez d'abandonner l'idée de passer sur le lac. De toute façon, votre barque est restée là-bas. Vous avez donc le choix entre aller vers la rivière au **53**, ou vers le marécage au **157**.

39

Embrassant des yeux la scène, votre regard s'accroche soudain sur un membre du public qui ne vous est pas inconnu. En quelques enjambées, vous l'avez rejoint.

« Alors monsieur, on ne mange plus de poule ? » demandez-vous fort peu innocemment.

L'oiseau se retourne et vous reconnaît. Il se penche à votre oreille :

« S'il vous plaît, taisez-vous. Ma gourmandise me perdra, mais il doit bien y avoir quelque chose que je puisse faire pour être pardonné. Je sais ! Vous n'avez de monture pour la course non ? Si j'accepte de participer avec vous, jurez-vous de ne pas rapporter cette sinistre affaire au conseil. J'ai déjà eu un certain nombre d'ennuis mineurs par le passé et... bref. Cela nous arrangerait tous les deux. Si je gagne, je vous offre la gemme et vous m'oubliez. Marché conclu ? »

Peu désireuse de passer à côté d'une gemme magique, vous vous empressiez d'accepter. L'oiseau, qui répond au nom de Charles, baudel de son espèce, va annoncer aussi sec sa participation au lutin. Vous avez apparemment affaire à un spécialiste, puisqu'il possède déjà un harnachement tout fait, que vous adaptez sans mal sur son dos. Il vous confesse avoir participé nombre de fois à cette épreuve dans sa jeunesse, et l'avoir même gagné quelques fois. Charles possède les caractéristiques suivantes Vitesse : 8 Endurance : 15. La vitesse correspond à son maximum possible sur une courte distance, l'endurance à sa résistance aux chocs et à la fatigue. Notez bien ces deux chiffres et rendez-vous au **246**.

40

Vous ramez vers le marécage, de plus en plus vite, stimulée par ces formes qui se rapprochent et qui ne vous disent rien qui vaille. Une fois que vous êtes passées sous le couvert des plantes qui se plaisent sur ce sol boueux, les formes disparaissent dans les profondeurs. Vous vous demandez si votre peur était justifiée quand votre barque s'échoue dans la boue. Vous descendez à terre, mais elle est sérieusement embourbée. Vous n'avez d'autre choix que de continuer votre chemin par les marécages. Rendez-vous au **157**.

41

Vous entrez dans une nouvelle clairière. Cette forêt n'a d'ailleurs l'air d'être qu'une succession de clairières. Sauf que celle-ci est vide à l'exception d'une très belle jeune femme qui s'acharne à arracher du sol un champignon, sans grand résultat. Elle est brune aux cheveux longs, porte une robe courte noire et un sac à dos. Enervée, elle claque des doigts et la terre tremble, avant d'éjec-

ter le champignon qu'elle rattrape souplement au vol. Elle vous remarque enfin, ainsi que l'air ahurie que vous affichez.

« Bah quoi, vous n'avez jamais vu de la magie ?

— Si, mais personne n'a encore jamais fait trembler le sol comme ça.

— C'est un pourtant un sort de base. Sorcellerie, sous-section contrôle des éléments, sort de séisme localisé.

— Vous êtes une sorcière ? »

Yuri s'est pelotonnée contre vous en prononçant ces mots.

« Si je tombe sur l'imbécile qui a lancé la rumeur comme quoi toutes les sorcières sont de vieilles femmes moches qui ne pensent qu'à transformer les innocents en crapauds, je le transforme en... euh bref, oui je suis une sorcière. Il n'y a rien d'extraordinaire là-dedans. C'est juste une forme de magie basée sur la nature, là où la magie blanche se base sur la lumière et la noire sur les ténèbres. D'ailleurs, le terme « sorcellerie » englobe un tas de magies différentes. Les sorcières de l'est pensent par exemple qu'il y a 5 éléments, alors que nous classons le métal comme un sous-produit de la terre et... oups, je m'excuse, j'enseigne la magie à mi-temps et ça déteint sur moi. Que faites-vous dans cette forêt magique ? Si vous refusez de répondre ou vous mentez, je n'aurais qu'à utiliser un sort d'irrésistible vérité. Pas que je sois curieuse mais... »

Yuri tremble comme une feuille tandis que vous expliquez votre quête à la sorcière.

« Ah, ce n'est que ça. J'ai déjà entendu parler de la reine des fleurs. Plutôt costaud à ce qu'il paraît. Enfin, ceci ne me concerne pas. Par contre, j'ai peut-être quelque chose qui peut vous aider. »

Elle extrait adroitement de sa poche une gemme magique !

« Garantie 100% authentique. Je l'ai récupérée dans cette forêt. Vous voyez, je suis venu ici dans l'unique but de trouver différents ingrédients pour une de mes potions. Mais les règles qui régissent cette forêt ont tendance à me casser les pieds. Même en volant, je n'arrive jamais à me rendre où je veux, et je dois m'en remettre au hasard. Alors si par hasard, vous découvriez une partie des ingrédients nécessaires à la fabrication de ma potion au cours de votre périple et que vous me les rapportiez... et bien, j'accepterais d'être gentille et de vous donner ma gemme. Voici ma liste. »

Elle sort de son sac un parchemin sur lequel s'inscrivent instantanément quelques mots, puis vous le tend. Vous le lisez à haute voix.

- un cheveu de nymphe
- un quart de litre de bave de crapaud orange
- une dent de requin
- trois gouttes de venin d'ornithorynque
- une écaille de sirène
- une goutte de sang de dragon d'eau

« Comme vous le voyez, tous ces ingrédients ont un rapport direct avec l'eau. Aussi, cherchez plutôt du côté des endroits humides. Bon, je ne garantis pas que vous trouverez tout dans la première mare venue. Mais ma boule de cristal est formelle, aussi étrange que cela puisse paraître,

on peut trouver tous ces ingrédients, même ceux apparemment marins, dans ces bois. Il faudrait que je rencontre le concepteur du coin un de ces quatres, il a sans doute quelques trucs intéressants à m'apprendre. »

Si vous avez le mot « nymphe » inscrit sur votre feuille d'aventure, ou si avez eu entre les mains un diadème de cristal, rendez-vous immédiatement au **37**. Sinon, poursuivez votre lecture de ce paragraphe.

« Votre temple se trouve dans une zone non magique, je peux donc y accéder sans problème. Je vous y rejoindrai quand vous y serez. À plus les filles. »

Elle émet alors un sifflement aigu et un balai jaillit des arbres en volant. La sorcière décroche un chapeau pointu qui y était suspendu et l'enfile. Puis elle s'assoit sur son balai d'un air nonchalant et décolle. Avant de partir, elle décoche un regard aux deux chemins qui quittent la clairière.

« Hum, très étrange. Ces deux voies sont surchargées en magie. A droite, une magie vivante, énergétique, sans doute un très puissant esprit magique ou un groupe d'esprits. Des fées, des dryades, quelque chose dans ce genre. Mais à gauche, il y a aussi une puissante magie, mais figée. La seule image qui me vient à l'esprit, ça serait une épée magique scellée dans la pierre, mais c'est beaucoup plus subtil. Méfiez-vous. »

Puis elle tapotte son balai et file comme le vent à travers les cieux. Après cette rencontre spéciale, et maintenant en possession d'une liste de courses pour sorcière, vous pouvez quitter cette clairière à droite au **113** ou à gauche au **305**. Mais pensez tout d'abord à recopier cette liste ou à noter le numéro de ce paragraphe pour pouvoir vous y reporter aisément.

42

Yuri et vous vous placez chacune d'un côté du cercle, puis avancez vers l'ours simultanément. Quand vous êtes assez proche, vous lui foncez dessus ensemble. L'ours ne s'en émeut pas outre mesure et d'un seul coup de patte, Yuri est projeté hors du cercle. Il se retourne vers vous alors que vous pouvez quasiment toucher sa poitrine et tente de frapper. Si votre Vitalité est inférieure ou égale à 3 rendez-vous au **334**. Si elle est supérieure ou égale à 7, rendez-vous au **290**. Dans les autres cas, lancez un dé. Si vous obtenez entre 1 et 3, allez au **334**, entre 4 et 6 au **83**.

43

Vos pas vous mènent dans une nouvelle clairière tandis que la végétation se referme derrière vous. Votre pied s'enfonce dans le sol que vous découvrez étonnamment spongieux. Que ce soit par un phénomène naturel ou magique, la terre ferme est remplacé en ce lieu par de la vase, qui décrit quelques petites circonvolutions, créant de petites bosses et creux. Vos chaussures n'étant pas prévues pour ce genre d'environnement, vous avancez prudemment, vous tenant la main avec Yuri pour éviter de glisser. Vous n'avez que quelques mètres à franchir, mais le terrain se révèle encore plus retord que vous le pensiez, et vous manquez de vous affaler à plusieurs reprises, tout comme Yuri. Soudain, vous sentez que quelque chose vous agrippe la jambe ! Baissant les yeux, vous découvrez un tentacule solidement arrimé à votre cheville. Dégoulinant de boue, d'un brun terne, mais assurément animal, ses ventouses sont collées à votre peau. Vous commencez à paniquer quand son frère jumeau jaillit du sol pour attraper votre autre jambe ! Vous lâchez alors la main de Yuri pour tenter de les détacher, aidée du mieux qu'elle peut par votre amie qui tente de garder son équilibre. La situation commence à vraiment dégénérer quand un troisième tentacule apparaît, manquant de peu une des jambes de Yuri, et se balançant dans les airs, semblant cher-

cher à vous repérer. Qu'allez-vous faire ? Si vous voulez continuer vos efforts pour décoller un des tentacules, rendez-vous au **316**. Si vous possédez un objet métallique quelconque, même de piètre qualité (ciseaux, poignard, voire une simple clé), vous pouvez tenter de vous en servir pour les sectionner, ou tout du moins les abîmer au **196**. Si vous possédez un cheveu de glace, vous pouvez vous en servir au **15**. De même, vous pouvez utiliser des graines du blizzard au **70** ou des graines de ronces au **285**. Si vous avez des alliés et que vous savez comment les convoquer, vous pouvez appeler Edward au **108**, Freddy au **97** ou les esprits du vent au **84** (dans ce dernier cas, à l'unique condition de pouvoir leur sacrifier un objet magique, comme un cheveu magique, des graines magiques, un bracelet magique ou un diadème de cristal). Enfin, vous pouvez toujours vous résigner et attendre, en espérant que les tentacules vous relâchent quand leur propriétaire aura compris qu'il ne pourra vous tirer sous la boue au **176**.

44

Dans une ultime torsion désespérée, vous attrapez la queue du raton et tirez dessus de toutes vos forces. Si c'est la troisième fois que vous touchez sa queue, rendez-vous au **104**. Dans le cas contraire, le raton vous arrache de son appendice, puis brandit à bout de bras, bien au-dessus de sa tête. Vous ne pouvez plus rien faire et l'arbitre proclame votre défaite. Rendez-vous au **143**.

45

La sphère marron de votre collier s'illumine soudain et vous la touchez du bout des doigts. Aussitôt la terre se met à remuer devant vous. Elle se fluidifie, se déforme, et quelque chose en sort. L'être de boue que vous avez combattu se forme devant vos yeux. Mais il ne vous attaque pas, au contraire il s'avance vers l'être de feu. Ce dernier le frappe de son poing brûlant, mais l'attaque n'a aucun effet sur l'être de boue. Il saisit ensuite l'être de feu par le poignet, et commence à étouffer ses flammes tout en se rapprochant. Il finit par se coller à lui, puis s'effondre sur son corps, étouffant toutes les flammes restantes d'un coup. Une lumière jaillit de l'endroit où se situait l'être de feu et la sphère rouge de votre collier s'illumine. Puis les deux lumières s'éteignent. Notez le mot « Feu » sur votre feuille d'aventure. L'être de boue se refond déjà dans la terre. Rendez-vous au **123**.

46

Vous laissez échapper un cri de joie qui meurt aussitôt que vous croisez le regard glacial de Yuri. Vous osez cependant aller réclamer votre dû au lapin. En grommelant, il vous rend tous les objets que vous avez misés et vous invite à choisir dans la liste suivante les objets correspondants à votre gain.

- clé de Huidak (objet métallique de petite taille à la forme inidentifiable, mélange de différentes figures géométriques) : 1 UA
- cosse à flamme (graine étrange qui contient un liquide qui s'enflamme par simple contact avec l'air. A briser pour avoir du feu) : 2UA
- bracelet en cuivre, considéré comme magique (nul ne sait en quoi il est magique) : 1UA
- couronne des abysses (splendide cercle d'argent décoré de petits dauphins) : 3UA

Vous pouvez prendre autant d'objets que vous voulez tant que leur valeur cumulée est inférieure ou égale à la valeur de votre mise initiale. Si vous ne faites pas l'appoint, sachez que le lapin ne rend pas la monnaie. Quand vous aurez fini vos courses, rendez-vous au **278**.

47

Vous tentez de lutter contre la pression croissante du vent de l'être, qui tente de vous écraser contre la stèle. Vous vous apercevez soudain qu'à l'endroit où votre main est posé, les inscriptions ont changées. Elles sont maintenant écrites dans votre alphabet et votre langue.

*Toi qui désire parler aux êtres des vents
Souffle donc dans ton instrument*

Si vous possédez un instrument de musique à vent quelconque (flûte, flûte de pan... même un sifflet fera l'affaire), vous pouvez tenter de l'utiliser au **145** (ne vous souciez pas des éventuels pouvoirs ou effets que pourrait déjà posséder l'instrument). Dans le cas contraire, rendez-vous au **269**.

48

Vous entrez dans une nouvelle clairière. Elle est petite, circulaire et vide. Un petit bonhomme qui vous arrive au genou, tout de vert vêtu et coiffé d'un haut-de-forme du même vert, est tranquillement assis en son centre. Il se lève et exécute une révérence.

« Bienvenue mesdemoiselles dans la clairière du destin. Ici on peut tout gagner ou tout perdre. Je vous propose un jeu très amusant. Il suffit de posséder trois cartes. Attendez un instant. »

Il ôte son chapeau puis le secoue. Trois cartes de type tarot en tombent. La première représente un soleil, la deuxième une tête de mort et la troisième une balance à plateaux.

« La vie, la mort ou l'équilibre. Vous misez une gemme, je retourne les cartes et je les mélange. Vous choisissez une carte. Si vous tirez le soleil, je vous offre ma gemme. Si vous tirez la balance chacun garde sa gemme. Mais si vous tirez la tête de mort, vous me donnez votre gemme. Une seule partie autorisée. C'est le jeu du destin, le plus risqué de tous mais également celui qui peut rapporter le plus gros. Alors, vous jouez ? »

Si vous acceptez de miser une de vos gemmes magiques, rendez-vous au **116**. Si vous ne le voulez pas ou ne le pouvez pas, le lutin se plaint de votre choix, et s'enferme dans le silence. Vous quittez la clairière ensuite par une des trois sorties possibles au **7**, au **276** ou au **128**, au choix.

49

Le dauphin vient vous saluer amicalement. Vous lui attrapez le rostre et il change de forme.

« Tanook » vous exclamez-vous

« Salut Championne. On dirait que tu es moins efficace que moi sous l'eau. Je devrais peut-être demander à ce qu'on immerge l'arène pour notre prochain combat. J'aurais une chance comme ça. »

Vous saisissez l'adorable raton-laveur et le sortez entièrement de l'eau. Puis vous le remerciez abondamment, comme tous les crapauds et Yuri. Rendez-vous au **258**.

50

Votre saut est trop court, et vous retombez sur le serpent lui-même. Le choc l'écrabouille, mais une nouvelle tête naît déjà. Vous reprenez votre course mais le serpent s'est déjà enroulé autour de votre jambe et vous trébuchez. Il s'entortille alors complètement autour de vous, et vous entraîne, malgré vos efforts désespérés, vers le miroir tourbillonnant. Vous le franchissez, et votre esprit est aussitôt assailli de tous les côtés par le flux énergétique. Vous perdez conscience.

Lorsque vous vous réveillez, vous vous sentez étrangement bien. Votre corps bleuté baigne dans l'eau profonde du bassin. Vous n'avez plus qu'une envie, celle de barboter jusqu'à la fin des temps dans ce bassin. Une autre jeune fille vous accompagne. Dans son existence passée, elle se nommait Yuri. Maintenant, vous n'êtes plus que deux nymphes dont la seule occupation est d'attirer les belles jeunes filles dans ce bassin pour les transformer, comme l'a inscrit dans votre esprit votre créatrice. Votre aventure se termine ici.

51

Vous glissez votre main dans la longue chevelure de Yuri et identifier sans mal le bon cheveu. Sa texture est différente, vous sentez les minuscules cristaux de glace qui le recouvrent. Vous l'arrachez d'un coup sec. Vous le lancez dans les airs de toutes vos forces en direction de l'être. Le cheveu vole quelques instants, porté par le vent. Il retombe au niveau de la vague. Et la vague commence à geler, puis devient glace, et le froid continue à se répandre. L'être d'eau est lui aussi touché par la déferlante glaciale, qui le transforme en une statue en quelques instants. La puissance du cheveu dans l'eau pure dépasse de loin la démonstration de Mélissandre sur l'herbe. La glace se propage aussi dans votre direction. Collée à Yuri, vous sentez le froid glacial autour de vos jambes tandis que la glace se resserre sur vous comme un étau. Et soudain elle se fendille de partout. La surface gelée éclate soudain, vous libérant et pulvérisant la statue glacée de l'être d'eau. Une lumière apparaît à l'endroit de sa disparition et la sphère bleue de votre collier s'illumine. Puis les deux lumières disparaissent. Notez le mot « Eau » sur votre feuille d'aventure. Les glaçons qui restent après l'éclatement se dispersent, portés par un léger courant. Vous pouvez bouger librement à nouveau. Rendez-vous au 247.

52

Ce qui devait arriver arrive : l'eau s'infiltré dans la pochette et les graines réagissent aussitôt. Vous êtes estomaquée par le violence du froid, tandis que l'eau gèle tout autour de vous. La glace s'étend jusqu'à la créature, congelant d'abord la vague qui s'apprêtait à vous frapper, puis touchant l'être qui devient en quelques instans une jolie statue brillante. Vous claquez des dents tellement le froid est intense, mais la glace comme heureusement déjà à se fendiller. La vague gelée éclate en un ruissellement de gouttelettes tandis que le monstre d'eau se fracture en mille morceaux. Une lumière bleue apparaît à l'endroit de sa chute, et la sphère bleue de votre collier s'illumine également. Puis les deux lumières s'éteignent, tandis que les glaçons sont emportés par le courant. Vous profitez de la chaleur du soleil un bref instant. Notez le mot «Eau» sur votre feuille d'aventure, puis rendez-vous au 247.

53

Vous commencez à progresser sur la terre ferme, le lac à votre droite. Le soleil brille, le ciel est bleu. Vous arrivez en vue de la rivière. Elle coule tranquillement, fait quelques mètres de large

mais n'est guère profonde, moins d'un mètre de fond. Vous pourrez aisément passer à gué. Le seul détail, c'est qu'il y a déjà quelqu'un dans la rivière. Une jeune femme est assise dans l'eau. Seule sa tête dépasse du liquide. Elle est brune, a des cheveux longs, une peau très blanche. Son visage est parfaitement dessiné, sans la moindre imperfection. Ses paupières sont closes, vous pensez qu'elle dort. Vous la hélez. Elle ouvre les yeux et vous dévisage. Si vous portez un diadème de cristal, rendez-vous au **224**. Sinon, rendez-vous au **141**.

54

La chouette enrage de votre deuxième bonne réponse.

« Bon, il est temps de sortir mon joker. La reine des fées pèse 50 grammes plus la moitié de son poids, combien de grammes pèse-t-elle ? »

Vous l'avez compris, Yuri ne peut toujours pas vous aider. Vous connaissez la rengaine maintenant, si vous trouvez, rendez-vous au paragraphe correspondant au poids, en cas d'erreur allez au **329**.

55

Vous effectuez un bond par-dessus le serpent d'eau qui, même s'il n'est pas parfait, vous permet de ne plus avoir d'obstacles entre vous et la femme. Le serpent est cependant sur vos talons et vous courez de toutes vos forces. La femme bouge en des gestes rapides son bras droit et tire sur le gauche, mais le reste de son corps demeure immobile. Vous continuez votre charge au pas de course, sans vous soucier de trouver une stratégie. Vous frappez de plein fouet sa jambe gauche avec votre épaule. Vous ne comprenez pas pourquoi, mais son membre est purement et simplement arraché et se transforme en pure eau, avant de retomber dans la rivière. La femme perd l'équilibre et tombe. Aussitôt, les serpents retombent en d'inoffensives flaques d'eau. La femme est à terre, mais tente de se relever même avec une jambe en moins. Sa main droite attrape votre poignet.

« Ma jambe ! Vous avez brisé une partie de ma beauté ! Je vais vous détruire ! »

Vous tentez de vous dégager de sa prise, et votre main frappe son visage. Sa tête éclate aussitôt en gerbes d'eau, puis tout son corps suit. En quelques instants, il ne reste plus rien de votre adversaire. Vous demandez à Yuri ce qu'était cette chose. Elle n'en sait pas plus que vous mais insiste pour dire une prière à la mémoire de cette créature et de ses éventuelles autres victimes. Vous la laissez faire. Vous et Yuri enlevez ensuite la plupart de vos vêtements, puis vous traversez la rivière en sous-vêtements, portant vos affaires à bout de bras. Une fois de l'autre côté, vous vous séchez comme vous pouvez, puis vous renfilez vos vêtements. Vous continuez ensuite votre chemin. Rendez-vous au **295**.

56

Vous vous emparez discrètement de la flûte de pan que vous coincez dans votre ceinture. Yuri vous regarde d'un air outré mais les faunes sont trop saouls ou trop occupés pour remarquer quoique que ce soit. Le chevalier a tout vu mais il n'ose plus rien dire après l'histoire de l'invocation. Notez la flûte de pan sur votre feuille d'aventure puis quittez la clairière en vous rendant au **4**, au **43** ou au **67**.

57

La reine fait un signe à une des autres fées, qui apporte un étrange sifflet sur son dos. La reine souffle alors dedans et il en jaillit un nuage de fumée blanche. La fumée se condense jusqu'à prendre la forme d'une fée-papillon cotonneuse.

« Ceci est l'esprit d'une fée de lumière du nom de Raefy. Elle sera l'arbitre du test de l'âme. Cette épreuve est très simple. Raefy va jauger chacune de nos âmes, et celle qui aura la plus pure sera déclarée vainqueur. Vu que vous êtes deux, Raefy jugera vos péchés cumulés. »

Encore une fois, la reine des fées arrange les règles à son avantage. Vous vous demandez si ce péché ne va pas vous aider pour ce genre d'épreuve. Raefy examine la reine. Après plusieurs minutes d'observation attentive (enfin, pour peu que l'on puisse réussir à déterminer les émotions d'un nuage de fumée), une voix jaillit de la fée gazeuse et s'exclame :

« Hum, plutôt pas mal. Bien évidemment, quelques petites fautes de ci de là à travers les siècles, mais pas grand chose par rapport aux siècles de pureté. Perfectible, mais largement supérieur à la moyenne des humains. »

Vous jurez entre vos dents. Les petites tricheries de la reine occupent peu de place par rapport à son immortalité ! Raefy examine ensuite Yuri. Au bout de seulement quelques instants, elle parle à nouveau.

« Magnifique ! Vraiment magnifique. Une âme si pure, c'est incroyable. Une véritable sainte ! »

La reine manque de s'étouffer tandis que Raefy vous examine. Prenez votre total de Pureté, et apportez-y les modifications suivants : si vous avez joué à un jeu de hasard quelconque ou parié sur un combat, retirez 1 (2 si vous avez fait les deux). Si vous avez participé à un combat avec un autre animal qu'un ours, retirez 1. Si vous avez eu entre les mains un diadème de cristal, ajoutez 2. Si vous possédez un morceau d'écorce ajoutez 1. Si vous avez le mot « Glue » inscrit sur votre feuille d'aventure, retirez 1. Vous obtiendrez ainsi votre « score » dans l'épreuve de l'âme (votre total de Pureté restant égal à celui de départ). S'il est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au **296**. Sinon, allez au **315**.

58

Yuri et vous prenez un maximum de cailloux, dont vous bombardez allégrement l'être de boue. Celui-ci ne paraît pas vraiment gêné, au contraire il incorpore à sa structure les pierres que vous lui avez lancées. Vous distinguez nettement vos projectiles qui ressortent de son corps au niveau de ses poings, de ses pieds et de son visage, ajoutant encore à la sympathie innée qu'il vous inspire. Notez « cailloux » sur votre feuille d'aventure. L'être arrive à votre hauteur. Il vous reste la possibilité du coup de pied si votre Vitalité est de 6 ou plus (rendez-vous au **140**), ou la fuite vers l'avant (au **220**) ou vers l'arrière (au **224**). Si vous avez une cosse à flamme, vous pouvez aussi vous en servir au **179**. De même si vous possédez des graines de ronces, vous pouvez les utiliser au **156**. Enfin, vous pouvez aussi user de graines de blizzard au **170**. Si vous en avez la possibilité et souhaitez appeler Freddy, rendez-vous au **136**.

59

Vous interrogez les nymphes sur la grotte. Elles restent évasives à son sujet et changent la conversation malgré tous vos efforts. Si cela vous intrigue, vous pouvez tenter d'aller voir vous-

même au **231**. Sinon, vous pouvez continuer à batifoler avec les nymphes au **191**. Enfin, si vous préférez vous en aller, rendez-vous au **189**.

60

Vous tendez une main désespérée vers la chevelure de Yuri. Le serpent d'eau ne la protège pas. Mue par l'urgence de la situation, vous arrachez le cheveu de glace, et aussi quelques cheveux normaux qui l'entouraient. Le serpent commence déjà à s'enrouler autour de votre bras tendu. Vous lâchez le cheveu sur celui qui enserre Yuri. Aussitôt, la glace commence à se répandre le long du serpent qui gèle entièrement. Mais elle ne s'arrête pas là, remontant le corps du serpent jusqu'à rivière qui gèle sur la moitié de sa longueur. La femme est comprise dans cette zone. Ce qui étrange, c'est qu'elle gèle aussi. Pas avec une simple pellicule de glace, mais intégralement, comme les serpents. Elle reste dans cet état quelques instants. Puis la glace se fissure, et elle tombe en morceaux. Le serpent de Yuri fait de même, tandis que le vôtre, qui était resté relativement humide, s'effondre sous la forme d'une flaque (ce qui n'est pas sans mouiller fortement vos vêtements). Vous examinez la rivière. Il ne reste plus que quelques glaçons ballottés par le courant à la place de la femme. Vous demandez à Yuri ce qu'était cette chose. Elle n'en sait pas plus que vous mais insiste pour dire une prière à la mémoire de cette créature et de ses éventuelles autres victimes. Vous la laissez faire. Vous et Yuri enlevez ensuite la plupart de vos vêtements, puis vous traversez la rivière en sous-vêtements, portant vos affaires à bout de bras. Une fois de l'autre côté, vous vous séchez comme vous pouvez, puis vous renfiler vos vêtements. Vous continuez ensuite votre chemin. Rendez-vous au **295**.

61

Vous soufflez de toutes vos forces dans votre instrument La vague est presque sur vous quand la sylphide apparaît enfin. Vous jetez le sacrifice en l'air et il se désintègre. Rayez-le de votre feuille d'aventure. La sylphide et des dizaines de sylphes se matérialisent autour de vous. La sylphide déploie des ailes gigantesques, et tous les sylphes s'unissent à elle pour former un véritable bouclier de vent. La vague est repoussée, elle bascule en arrière et s'effondre sous son propre poids. Sur leur lancée, les esprits du vent encerclent l'être d'eau. Ils commencent à lui tourner autour, de plus en plus vite. L'air suit et vous assistez à la création d'une tornade. L'eau et l'être sont absorbés dans ce qui devient un typhon, puis la ronde change d'un seul coup de sens. Les vents se calment, l'eau retombe, mais l'être a été pulvérisé par la tornade. Une lumière se forme sur l'eau, et la sphère bleue de votre collier s'illumine. Puis les deux lumières disparaissent. Notez « Eau » sur votre feuille d'aventure. La sylphide se tourne vers vous et dit :

« C'était la formation de la « Tornade annihilatrice ». J'espère que ça vous a plu. Nous avons déjà dépensé toute la puissance que vous nous avez donnée pour nous invoquer mais n'hésitez pas à nous rappeler le cas échéant. »

La sylphide disparaît aussi rapidement qu'elle était apparue, en emmenant avec elles ses frères du vent. Vous tremblez légèrement devant la formidable puissance de destruction que vous avez invoquée. Rendez-vous au **247**.

62

Vous hurlez de toutes vos forces « Honni soit qui mal y pense ! ». Aussitôt, le chevalier se matérialise. A peine est-il entièrement dans ce monde qu'il subit lui aussi l'assaut des vents furieux. Il tente d'avancer vers l'être en profitant du poids de son armure. Mais plus il s'en approche, plus

les vents sont redoutables. Le chevalier finit par s'envoler, et les vents contraires commencent à l'écraser quand il se dématérialise. Retournez au **269**.

63

Vous êtes encore trop loin et les bêtes sont plus rapides que vous. L'une d'elles se jette sur vous et vous plaque à terre. Plusieurs autres entreprennent alors de vous déchiqueter. Vous ne saurez jamais si Yuri a réussi à leur échapper. Votre aventure se termine bien évidemment ici.

64

Vous entrez dans une clairière et le chemin se referme derrière vous (est-il encore bien utile de le préciser ?). Mais contrairement aux précédentes, cette éclaircie est bondée. Toutes sortes d'animaux, des loups, des renards, des oiseaux, des lapins... s'agitent dans tous les sens autour d'un fossé circulaire. Vous vous approchez pour mieux voir. Au fond du trou, d'environ 5 mètres de diamètre sur 2 de profondeur, vous apercevez un ours et un tigre qui s'affrontent féroce-ment. L'ours est avantagé par son poids, sa taille et sa stature debout, le tigre par sa vitesse. Un ultime coup de patte, le sang gicle et le tigre s'effondre. Ce sursaut de violence vous met mal à l'aise. Jusqu'à présent, vous pensiez que cette forêt était un lieu paisible, mais apparemment elle est presque aussi corrompue que le monde des hommes. Une plate-forme actionnée par un treuil est alors descendue dans l'arène et l'ours la quitte sous les applaudissements des spectateurs. Vous sentez soudain que quelque chose vous tapote la jambe et vous vous retournez. Un lapin vous adresse la parole :

« Vous voulez parier sur la prochaine rencontre ? »

Avant que vous n'ayez eu le temps de répondre, Yuri empoigne le lapin avec une énergie et une hargne que vous ne lui connaissiez pas :

« Obliger des êtres vivants à se combattre est un crime ! S'enrichir sur leur sang versé est encore plus horrible ! Comment pouvez-vous encore vous regarder en face ?

— Du calme ma bonne dame, vous m'étouffez là. Les participants au combat sont tous volontaires, ils font ça pour l'honneur, la gloire et l'appât du gain. Vous venez d'assister au combat des grands carnivores et, je vous l'accorde, ce n'est pas un spectacle pour les âmes sensibles. Mais y'a presque jamais de morts dans les autres combats, je vous jure. Le suivant, c'est cobra contre mangouste, vous voulez parier ? »

Yuri lâche le lapin et croise les bras d'un air résolu. Mais vous, rien ne vous empêche de parier. Si vous désirez le faire, rendez-vous au **333**. Si vous voulez assister au match en simple spectatrice, rendez-vous au **203**. Enfin, vous pouvez suppléer Yuri et quitter dès à présent la clairière par l'une des deux issues en en vous rendant au choix au **41** ou au **161**. Si votre gentillesse est supérieure ou égale à 8, vous êtes obligée de choisir cette dernière proposition.

65

« Oh merci, merci beaucoup. Je savais que je pouvais vous faire confiance. Tenez, prenez ceci. »

Elle arrache avec le plus grand mal un minuscule morceau de l'écorce du chêne et vous le tend.

« Cela servira de preuve au fait que vous m'avez vraiment rencontrée. Essayez d'arriver devant le conseil en un seul morceau. Tenez, prenez ceci. »

Quelques boursoufflures apparaissent sur sa main, puis elles éclatent, libérant plusieurs graines

que la dryade enrobe dans une feuille. Elle vous tend ensuite le paquet :

« Des graines de... en fait, de moi, mais vous pouvez assimiler ce qu'elles vont produire à des ronces. Croissance accélérée, en quelques secondes elles atteignent une taille impressionnante. J'en avais d'autres, mais je les ai données à cet arnaqueur de Freddy en échange de son aide contre ce parasite. Il a tenté de l'arracher deux jours durant, puis il a abandonné en partant avec ce que je lui avais déjà donné. Elles vous seront sans doute utile à un moment ou à un autre. »

Notez les graines de ronces magiques et le morceau d'écorce sur votre feuille d'aventure. Les graines doivent être utilisées ensemble et ne peuvent servir qu'une seule fois. Vous quittez ensuite la clairière, sous le regard bougon du champignon, qui garde cependant le silence. Rendez-vous au **41**.

66

Malheureusement, vous n'avez pas réussi à collecter suffisamment de gemmes. Vous laissez échapper un hurlement de rage, puis donnez un bon coup de pied dans l'autel, ce qui n'a d'autre effet que de vous abîmer le pied. La voix d'Oscar retentit à vos oreilles :

« On dirait bien que vous avez échoué. Ne vous inquiétez pas, vous pourrez retenter le coup après un délai d'attente de 10 ans. Par contre, vos gemmes magiques vont être récupérées pour éviter la triche. »

Vous vous retournez, pour voir le lutin dans l'herbe, tandis qu'un tourbillon de lumière aveuglante vous entraîne. Vous perdez connaissance.

Quand vous vous réveillez, vous êtes en lisière des bois, juste à côté de votre village. Les gemmes que vous aviez éventuellement pu collecter ont effectivement disparues. Vous avez échoué. Bien sûr, vous pourriez essayer de mener une vie normale durant 10 ans, puis revenir dans la forêt et retenter le coup. Ou alors, vous pouvez tout de suite recommencer cette aventure depuis le début.

67

Vous arrivez dans une nouvelle clairière. Mais la forêt cède vite place à une imposante muraille rocheuse, coupé en deux par une faille de quelques mètres de largeur. En vous approchant, vous êtes surprise par le courant d'air glacé qui s'en échappe. Les rares morceaux de végétation qui sortent de la roche sont ballottés à l'extrême par un vent violent qui vous arrive en pleine face. Vous ignorez si ce vent est dû à un phénomène naturel ou magique, mais il vous sera très difficile de marcher contre lui. Cependant, vous repérez au milieu de la voie une sorte de stèle carrée en pierre, gravée d'inscriptions en relief. Elle occupe une bonne moitié de la largeur de la faille et est plus haute que vous. Si vous voulez vous en approcher, rendez-vous au **117**. Si vous préférez quitter au plus vite ce lieu, vous trouvez sans difficulté deux nouveaux chemins dans les arbres qui vous mènent au choix au **4** ou au **250**.

68

Vous opposez une résistance farouche aux tritons, mais sans grande efficacité. L'un d'eux réussit à vous blesser à la jambe de la pointe de son trident. Votre corps s'engourdit peu après, vous vous sentez fatiguée, votre conscience bascule... Rendez-vous au **121**.

69

Vos jambes vous font souffrir, mais vous réussissez à atteindre l'ombre des arbres, tout comme Yuri. Les bêtes abandonnent alors la poursuite quand vous vous enfoncez dans la verdure. Rendez-vous au **275**.

70

Vous glissez votre main dans votre poche et en sortez l'enveloppe de graines, que vous ouvrez précipitamment. Elles tombent comme de la poussière d'étoiles dans la vase. L'eau qu'elle contient gèle instantanément, et vous voyez se former une sorte de verglas marron. Les tentacules restent fixés à vos jambes, mais sont devenus inertes. Vous entreprenez alors de commencer à les dégager. Les ventouses, privées de soutien musculaire, partent enfin. Vous entendez alors une voix au-dessus de vous :

« Mais qu'est-ce que c'est que ça ? Vous avez gelée l'eau ? Mais c'est pas bon du tout ça ! La pieuvre de vase en avale en permanence, elle doit avoir éclaté de l'intérieur ! Non seulement elle sera beaucoup moins fraîche, mais en plus elle va couler au fond et je ne pourrais pas la récupérer. Vous ne pouviez pas faire les appâts gentiment, il fallait que vous sortiez votre attirail magique ! »

Vous levez les yeux, découvrant un étrange oiseau, mélange hétéroclite entre un aigle et un albatros, de grande envergure, qui vous observe depuis un arbre proche.

« Appât, répétez-vous, incrédule.

— Euh, admettons que je n'ai rien dit. Oui, admettons. Je crois qu'on m'attend là-bas, au loin. »

Et il repart précipitamment, sortant de votre champ de vision en quelques coups d'ailes. Vous débarrassez des dernières attaches du poulpe, puis franchissez péniblement les derniers mètres de terrain dangereux avec l'aide de Yuri. Quand le sol redevient ferme sous vos pas, vous poussez un soupir de soulagement et vous nettoyez du mieux que vous pouvez. Rayez les graines du blizzard de votre feuille d'aventure, notez-y « Baudel », puis quittez cette clairière en vous rendant au choix au **4** ou au **250**.

71

Vous sortez vos ingrédients en gardant en main le sang de dragon.

« On n'a pas tout trouvé, mais je crois que ce qu'il y a dans cette bouteille vaut la gemme à elle seule. »

La sorcière vous tend la gemme et vous lui donnez le sang de dragon d'eau.

« Bon d'accord, le sang de dragon était vraiment dur à se procurer, vous avez bien mérité votre récompense. Mais ça ne vous dérange pas si j'embarque le reste des ingrédients ? Après tout, que comptez-vous faire du venin d'ornithorynque sans être indiscreète ? »

Vous acceptez que la sorcière vous allège, et elle embarque tout ce qui peut lui être utile (rayez tous les ingrédients qu'elle vous avait demandés de votre feuille d'aventure, et notez-y la gemme magique). Si le mot « pacte » est marqué sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **25**. Sinon, la sorcière repart en volant sur son balai. Rendez-vous au **169**.

72

A l'instant où le sang du dragon touche votre peau, vous sentez grandir en vous une puissance qui dépasse l'entendement humain. Votre peau change de couleur, virant au bleu. Vos cheveux deviennent semblables à des algues bleutées, flottant au gré du courant. Vos yeux changent, votre vue est maintenant aussi claire sous l'eau qu'à la surface. Votre système respiratoire s'adapte pour vous permettre de respirer sous l'eau. Votre jambe ne vous fait plus mal. Vous l'examinez et découvrez qu'une couche d'écailles s'est formée par-dessus la peau. Le dragon tente de mordre dedans mais ses crocs ripent sur cette nouvelle protection. Vous saisissez ses deux mâchoires de vos deux mains. Une couche d'écailles se forme à votre volonté sur vos paumes pour vous protéger. Et vous ouvrez sans difficulté aucune la mâchoire de la bête. Vous extrayez votre jambe. Plus la moindre trace de blessure. Le dragon ne comprend pas ce qui se passe. Vous non plus. Cela n'a aucune importance. Votre conscience s'est endormie, ne laissant plus que votre instinct de combat. Vous tenez toujours la gueule du dragon d'une main. Votre autre poing la frappe de plein fouet. Vous lui transpercez la mâchoire supérieure. Son sang bleu coule à flot mais il ne vous affecte plus. Les couches d'écailles apparaissent quand vous avez besoin de vous renforcer et disparaissent après. Votre force semble n'avoir plus de limite. Le dragon tente de retourner à la surface. Mais vous ne le lâchez pas. D'un seul autre coup de votre poing blindé vous séparez sa tête du reste du corps. Vous l'attrapez, puis vous remontez à la surface avec. Lorsque vous ressortez à l'air libre, Yuri est affalée au bas d'un arbre, encore à moitié assommée. A votre vue, ses yeux se dilatent. Votre nouvelle apparence sans doute. Mais elle comprendra bientôt la puissance de cette forme. Vous commencez à marcher hors de l'eau. La tête du dragon vous semble plus lourde. Votre souffle est court. Votre puissance s'échappe de toutes parts. Vous faites encore un pas, et la démonsse des eaux que vous êtes devenue tombe en syncope.

•

Vos yeux s'ouvrent. Yuri est à vos côtés, épongeant votre front trempé de sueur. Les deux ornithorynques la soutiennent.

« Que s'est-il passé ? murmurez-vous.

— Je ne sais pas, répond Yuri. Lorsque je me suis réveillée, tu avais disparu. Et soudain, tu es sortie de l'eau sous une forme vraiment étrange. Tu traînais la tête de ce monstre comme si de rien n'était. Et d'un seul coup tu es tombé et tu t'es évanouie. Tu as repris une forme normale. Tu étais brûlante de fièvre, alors j'ai été chercher de l'aide auprès des ornithorynques.

— Nous avons référé de votre acte héroïque auprès du conseil de la forêt. Il devrait envoyer quelqu'un. Vous devriez essayer de dormir en attendant. »

Vous sombrez à nouveau dans l'inconscience. Une douce sensation de chaleur dans tout le corps vous réveille. Une licorne est penchée sur vous, sa corne unique touchant votre front. L'énergie revient en vous, votre fièvre s'envole. Remontez votre total d'Endurance à son total de départ. La licorne redresse la tête et s'adresse à vous :

« J'ignore ce que vous avez fait, mais votre corps a été stimulé à l'extrême, comme avec un puissant dopant. Ne recommencez jamais ça ou vous pourriez en mourir. Flora, Yuri, le conseil de la forêt a décidé que je devais vous apporter mon aide pour vous remercier de celle fournie dans l'affaire dite « du dragon de la rivière ». Nous sommes dorénavant quittes, et vous devrez continuer votre quête normalement. »

Et la licorne quitte la clairière tranquillement, vous laissant avec Yuri et les ornithorynques. Ils

sont scandalisés que le conseil ne vous offre rien d'autres en échange, et jurent qu'ils vous aideront de leur mieux dans le futur. Maintenant pleinement revigorée, vous bondissez sur vos pieds et contemplez votre équipement. Vous vous apercevez que vous en avez perdu une partie dans votre combat sous l'eau. Avec un petit sourire, les ornithorynques vous tendent ce qui vous manque. Ils avouent avoir été le repêcher pour vous. Vous les remerciez. Yuri vous montre la bouteille de sang de dragon qu'elle a récolté, même si elle trouve cruelle la façon dont a fini cette créature. Notez le sang de dragon d'eau sur votre feuille d'aventure. Vous remerciez les ornithorynques et partez avec Yuri. Si vous voulez quitter la clairière par l'entrée du côté des ornithorynques, rendez-vous au **128**. Si vous préférez le passage du côté de la source, rendez-vous au **275**. Mais avant toute chose, effacez les mots « nymphe » et « sirène » de votre feuille d'aventure et notez à la place « aquae regina ».

73

A peine avez-vous fini d'écrire la réponse que la cloche d'énergie disparaît. Rendez-vous au **114**.

74

Vous n'avez même pas le temps de vous installer que la licorne vous désarçonne d'une violente ruade.

« Désolé, mais je n'aide pas les gens comme vous, dit-elle dédaigneusement. L'autre peut passer, mais seule. »

Yuri saute alors à bas de la licorne et refuse catégoriquement de vous laisser tomber. La licorne pousse un soupir, puis cogne sa corne contre un des grands arbres qui délimite la clairière. L'oiseau qui y était perché en dégringole.

« Freddy, je t'abandonne ces deux-là. »

Et la licorne saute par-dessus le ravin et disparaît dans la végétation. L'oiseau, qui s'est relevé, un grand vautour pour être précis, vous dévisage avant de se présenter.

« Freddy F., affaires en tout genre, à votre service. Je fais prêteur sur gages, marchand, passeur et j'en passe. J'accepte tout ce qui semble avoir de la valeur en guise de paiement. Enfin, si un jour le conseil voulait bien se mettre d'accord sur une monnaie officielle de la forêt, ça serait plus simple. Bon, une traversée pour deux personnes, ça nous fait hum... déballez votre sac. »

Sortez tous les objets que vous pouvez vendre et reportez-vous à la liste en annexe pour savoir la valeur que leur donne Freddy. Une traversée pour deux coûte 1 unité arbitraire. Freddy ne rend pas la monnaie. Si vous le mot « renard » inscrit sur votre feuille d'aventure, rendez-vous immédiatement au **323**. Si par hasard, vous n'avez vraiment pas cette somme, même en vous délestant d'une gemme magique, rendez-vous au **95**. Sinon, Freddy déballe son propre stock d'objets, ce qui vous permettra éventuellement de faire l'appoint, et d'enrichir votre inventaire.

« Tous ces objets sont garantis 100% authentiques et efficaces, on m'a payé avec ça ou on me les a laissés en gage d'emprunts non remboursés dans les délais. »

Vous observez l'assemblage hétéroclite d'objets de Freddy et sursautez en apercevant une gemme magique. Mais ce qu'en demande Freddy est à la hauteur de sa vraie valeur.

- Gemme magique : 4 UA
- Dent de requin : 1 UA (ne demandez pas à Freddy comment il a pu se la procurer)
- une potion curative qui rend 4 points d'Endurance : 1/2 UA
- 10 graines de ronces magiques : 1 UA (appartenaient à une dryade, pousse en accéléré selon elle). Elles sont vendues ensemble, compte pour un objet et ne sont utilisables qu'ensemble.

Une fois que vous aurez fini vos achats, payez Freddy et embarquez au **76**.

75

Installée du mieux possible sur le dos de l'oiseau, vous tentez de contempler le paysage qui défile sous vos yeux. Vous apercevez la forêt, et en jetant un œil derrière vous, le lac. Vous n'avez pas le temps d'en voir plus, car Aurore entame déjà sa descente et vous regardez où elle vous mène. La vue vous coupe le souffle. Au cœur de la forêt, dans une grande plaine rocheuse est creusé un gigantesque trou circulaire d'au moins 200 mètres de diamètre. En vous approchant, vous constatez que sa paroi a été taillée en gradins concentriques. L'oiseau-soleil vous explique que cet amphithéâtre est utilisé pour la grande course aérienne qui a lieu pour fêter l'entrée d'un nouvel arrivant dans la forêt. Elle descend ensuite jusqu'à la scène ronde tout au milieu. A peine a-t-elle touchée terre qu'un petit lutin la hèle. Vous reconnaissez alors Oscar, celui qui vous avez informé des règles de l'épreuve au tout début.

« Tiens, ça fait un bail que vous n'aviez plus tenté votre chance vous. Enfin, les concurrents se font rares cette année. Votre cavalière vous accompagne pour la course ou c'est un autre qui concourra avec vous ? »

Aurore vous informe que la course n'est ouverte qu'au duo concurrent/monture ailée. Elle vous propose donc de participer avec vous. En échange de quoi elle vous offrira le prix de bon cœur, c'est à dire une gemme magique. Elle se contentera de la gloire et de la satisfaction de la victoire. Le lutin vous passe une corde, et avec l'aide de Yuri, vous confectionnez tant bien que mal un harnais autour du cou d'Aurore, qui ne vous rend pas la tâche aisée en tentant à tout prix de conserver ses plumes dans le meilleur état possible. Vous arrivez cependant à créer quelque chose de correct. Votre monture a pour caractéristiques Vitesse : 5 Endurance : 10. La vitesse correspond à son maximum possible sur une courte distance, l'endurance à sa résistance aux chocs et à la fatigue. Notez bien ces deux chiffres et rendez-vous au **246**.

76

Freddy remonte dans son arbre et en redescend avec un harnais artisanal à base de matières végétales. Il vous demande de monter une par une, et vous traversez toutes deux le ravin, suspendues dans un état précaire. Mais étrangement, tout se passe bien, et vous atteignez sans encombre l'autre bord. Vous remerciez Freddy et il sort un étrange sifflet de ses plumes. Il vous le lance.

« Si vous avez besoin de moi dans le futur, sifflez là-dedans et je viendrai. Bien sûr, il faudra me payer pour mes services. A plus les filles. »

Freddy retourne alors dormir dans son arbre. Notez le sifflet de Freddy sur votre feuille d'aventure. Le pouvoir magique du sifflet vous permet de l'appeler à tous moments, même quand son son ne devrait plus être audible. Concrètement, notez le numéro du paragraphe **74** car vous pourrez y retourner à votre guise pour y acheter les objets proposés par Freddy en échange des nou-

veaux que vous aurez trouvés. N'oubliez cependant pas de noter le paragraphe dont vous venez, pour y retourner aisément. Pour l'heure, vous devez quitter cette clairière. Trois chemins partent d'ici. Rendez-vous au choix au **112**, au **82** ou au **130**.

77

La masse d'eau vous arrive dessus, et elle s'écroule sur vous plus qu'elle ne se brise. Vous êtes happées par la déferlante d'eau, mais le choc est somme toute peu violent. Vous perdez 2 points d'Endurance. L'être d'eau tente de reformer une nouvelle vague devant lui. Il parvient à former une mince muraille d'eau, qui s'écroule aussitôt sur elle-même. Il recommence, mais l'eau monte encore moins haut avant de retomber. Aussi incroyable que cela puisse paraître, l'être est épuisé. L'eau qui constitue son « corps » fuit de partout. Il finit par s'écrouler et se refond avec les eaux du lac. Une lumière apparaît à l'endroit de sa chute et la boule bleue de votre collier s'illumine. Puis les deux lumières disparaissent. Notez le mot « Eau » sur votre feuille d'aventure puis rendez-vous au **247**.

78

Les centaures ouvrent l'enclos. Les chevaux ne réagissent pas, à l'exception de Bucéphale qui s'excite encore plus. Il ne tente pas vraiment de vous empêcher spécialement de l'approcher. Non, il frappe l'air en d'innombrables ruades sans but précis. Ses mouvements violents et imprévisibles le rendent très dangereux. Vous ne l'approcherez pas sans perdre quelques points d'Endurance. Il est toujours temps de rebrousser chemin, les centaures vous railleront un peu mais seul votre honneur sera blessé. Si vous voulez faire ainsi, quittez la clairière au **48** ou au **276**. Si vous voulez tenter de vous approcher de Bucéphale, rendez-vous au **205**.

79

Cherchant un moyen d'échapper à l'être, il vous vient l'idée de plonger. Sous l'eau, sa vague ne devrait pas pouvoir vous affecter. Vous expliquez votre idée en quelques mots à Yuri, qui plonge en entraînant votre corps épuisé avec elle. Vous en voyez pas grand chose sous l'eau, et vous sentez des remous. L'être ne peut apparemment pas vous faire grand mal ici. Vous vous félicitez de votre idée. Pourquoi ne l'avez-vous pas eue plus tôt ? Les formes qui apparaissent autour de vous répondent à cette question à votre place : car c'est également sous l'eau que ce sont réfugiés vos agresseurs à queue de poisson. Vous n'êtes plus en état de résister, le trident de l'un d'eux vous frôle et vous plongez dans un profond sommeil. Rendez-vous au **121**.

80

« En temps normal, il ne faut du sang que d'une seule personne, qui doit être l'invocateur. Mais puisque vous êtes bien jeunes, je vais vous emprunter du sang à toutes les deux. Etes-vous prêtes ? »

Yuri acquiesce, l'air confiante. Vous faites de même, mais avec plus d'appréhension. Le chevalier lève sa lame fantôme et l'abat sur votre poignet. La douleur est bien réelle et le sang jaillit de votre veine sectionnée. Mais qu'est-ce que c'est que ce fou ? Vous tentez de stopper l'hémorragie, mais au contraire, il attrape votre bras et le secoue pour envoyer du sang en grosses giclées sur le sol. De l'autre bras et sans lâcher son épée, il maîtrise Yuri qui tente de vous aider. Vous êtes sur le point de défaillir quand il lâche votre amie, relève son épée et l'abat à nouveau sur votre poignet. La douleur est pire que la précédente, cette fois on dirait que l'épée est chauffée à blanc. Il

vous lâche enfin et vous vous écroulez à terre. En examinant votre bras, vous constatez que la plaie sur votre poignet a été cautérisée. Vous perdez tout de même un point d'Endurance à cause de la perte de sang. Yuri invective le chevalier.

« Pour qui vous prenez-vous avec vos horribles rituels barbares... »

Yuri n'a pas le temps de finir sa phrase que le chevalier l'attrape et lui fait subir le même rituel que vous. Vous n'avez plus la force d'aller l'aider et elle s'écroule bientôt à vos côtés avec des marques semblables aux vôtres sur le poignet. Le chevalier se sert alors de la flaque de sang comme d'un encrier et de son épée comme d'un pinceau pour tracer sur le sol un motif complexe. C'est un pentacle au cœur duquel est dessiné un blason, et dont le pourtour est gravé de runes. Vous manquez de défaillir à nouveau en vous rendant compte que la réserve de sang s'amenuise, mais le chevalier finit juste à temps.

« Et bien voilà, tout est terminé. Je te convoque ô Edward, chevalier à l'armure sacrée, à la lame enflammée et au cœur de lion. Que par le sang versé tu apparaises en ces lieux. »

Le chevalier brandit son épée et le vent se lève soudain, provenant du pentacle. Quelque chose sort de terre, un autre chevalier fantôme en armure argenté, mais dont le visage avenant n'est pas caché par son casque, puisqu'il n'en a pas. A peine est-il entièrement matérialisé qu'il se jette sur vous et Yuri, et prend vos pouls de sa main glacée. Il pousse un soupir de soulagement et se relève d'un coup, lançant un tel regard à Grégoire que celui-ci recule.

« Chevalier de pacotille ! Imbécile fini ! Tu aurais pu les tuer. A chaque fois que tu vois quelqu'un, c'est pareil ! Monsieur se prend pour un grand chevalier, propose de réaliser une invocation, puis manque de couper le bras du malheureux qui accepte. Et quand assez de sang a coulé à son goût, il invoque un chevalier qui doit réparer ses erreurs. Mais regarde-les ! Tu as vu les marques monstrueuses sur leurs poignets ? Tu as la moindre idée du nombre de litres de sang qu'il y a dans des filles de cet âge ? Non bien sûr ! Monsieur invoque sans se soucier des conséquences ! Combien de fois t'a-t-on expliqué que les invocateurs mélangent quelques gouttes de leur sang à d'autres produits pour tracer leur pentacle ! Personne n'aurait l'idée de sacrifier plus d'un litre de sang comme ça ! »

Grégoire a tellement reculé qu'il se trouve maintenant à l'autre bout de la clairière. Edward reprend son souffle et dit d'une voix calme.

« Grégoire, en tant que chevalier de première classe, je me dois de rapporter tes actions au conseil des chevaliers fantômes. »

Il se tourne vers vous.

« Je vais devoir m'absenter quelques temps. Prenez un peu de repos. Puisque vous m'avez invoqué, je me dois de vous servir. Si dans l'avenir, vous aviez besoin d'aide, criez haut et fort notre devise : « Honni soit qui mal y pense ! » Mes plus plates excuses, mais je dois vous quitter dès maintenant. »

Edward disparaît dans les airs. Dans l'avenir, vous pourrez choisir d'appeler Edward à chaque fois que cela sera proposé dans le texte, qu'importe ce qui lui est arrivé la dernière fois (un chevalier fantôme ne peut mourir). Grégoire vous regarde d'un air penaud depuis l'autre bout de la clairière, mais vous décidez de l'ignorer superbement. Vous vous apprêtez à quitter la clairière quand vous remarquez une flûte de pan posé dans un coin. Si votre Pureté est égale ou inférieur à 5, vous pouvez toujours essayer de la prendre en allant au **56**. Sinon, quittez la clairière au **4**, au **43** ou au **67**.

81

La sylphide vous contemple avec pitié, puis laisse échapper :

«Hum, puisque vous êtes sur le point de mourir, il y a peut-être un moyen de survivre tout de même. Que vous me confiez un petit bout de votre pouvoir propre. Votre âme si vous préférez. Posez juste votre main à nouveau sur la pierre.»

Dans de telles conditions, vous ne réfléchissez même pas et appliquez bêtement l'ordre que l'on vous donne. Vous le regrettez aussitôt. Dès que votre chair entre en contact avec le roc, vous avez l'impression que toutes vos forces sont irrésistiblement drainées. La nausée vous vient, mais votre main est comme soudée, et vous n'arrivez pas à la détacher. Yuri vous empêche de tomber en vous attrapant sous les aisselles, et enfin la stèle vous libère, et des particules d'énergie s'échappent de l'endroit du contact. Autant de sphères lumineuses qui remplissent le corps de la sylphide, qui se matérialise peu à peu. De son corps jaillissent de nouvelles sphères, qui donnent naissance à toute une ribambelle de créatures ailées, hautes comme trois pommes mais d'apparence humaine. Elles forment un bouclier vivant autour de vous, semblant ne pas craindre le vent et vous en protégeant. La sylphide, maintenant aussi tangible que vous, déploie bien grand ses ailes devenues gigantesques.

« Montrons à cet avorton qui croit commander aux vents ce qu'est une véritable tempête ! »

Aussitôt, tous les autres esprits du vent l'entourent. Vous ne voyez ni ne ressentez le cyclone qu'ils produisent dans ce déferlement de courants d'air, mais vous imaginez aisément sa puissance en regardant l'être du vent se tordre dans tous les sens, perdre le contrôle de son « corps », et finalement éclater. De la lumière s'échappe de l'endroit où il se tenait, et la sphère blanche de votre collier s'illumine quelques instants. Puis les deux lumières disparaissent. Notez le mot « Vent » sur votre feuille d'aventure. Vous ne ressentez plus que le vent qui emplit naturellement cette faille. La sylphide se tourne vers vous.

« Tu nous as appelés et nous t'avons aidée. Mais l'énergie que tu nous as donnée ne nous permet qu'une apparition éphémère. Cependant, nous reviendrons quand tu auras besoin de nous. »

La sylphide touche alors votre instrument et une étrange rune y apparaît. Dorénavant, à chaque fois que vous soufflerez dans cet instrument, vous pourrez choisir d'appeler la sylphide, puis de la matérialiser en lui sacrifiant un objet magique. Notez ce nouveau pouvoir sur votre feuille d'aventure. Il n'efface pas un éventuel autre pouvoir ou effet que pourrait déjà avoir votre instrument. La sylphide disparaît ensuite dans les airs. Yuri vous lâche enfin et vous vous écroulez sur le sol. Vous mettez quelques minutes à vous remettre. L'énergie dévorée par la sylphide ne vous a infligé aucune blessure physique, néanmoins vous êtes mentalement vidée. Jusqu'à la sortie de la forêt, toutes vos caractéristiques de départ seront réduites d'un point (apportez les modifications nécessaires sur votre feuille d'aventure, y compris pour votre Endurance que vous ramèneriez à votre nouveau total au cas où elle le dépasserait). Après ces éphémères instants de repos, vous décidez d'un commun accord avec Yuri avoir eu assez d'ennuis avec les vents pour aujourd'hui, et rejoignez la clairière, avant de la quitter par sa seule issue. Rendez-vous au choix au **4** ou au **250**.

82

Vous entrez dans une nouvelle clairière. Une jeune femme est assise dans un coin, sur une grosse pierre. Elle vous tourne le dos et ne vous remarque pas. Par contre, vous ne pouvez manquer

d'être stupéfaite devant l'imposante chevelure rousse de la dame qui tombe jusqu'au sol, de même que par sa robe longue rouge vif toute aussi éclatante. Elle se met soudain à parler.

« Cette vermine de Rebecca ! Me traiter de sorcière au rabais ! Tout ça parce que mon pouvoir est un peu compliqué à utiliser ! Je voudrais la voir elle, si toute sa puissance magique se concentrait dans ses cheveux ! »

Plus elle s'énerve, plus sa chevelure semble flamboyer. Non, ce n'est pas seulement une impression, ses cheveux brûlent réellement ! Mais ils brûlent sans se consumer. La sorcière se calme, et ses cheveux reviennent à la normale. D'un seul coup, elle se retourne et se rend enfin compte de votre présence.

« Tiens les enfants, vous étiez là ? dit-elle en dardant sur vous un regard inquisiteur. Je suppose que vous participez à cette épreuve stupide pour rencontrer la reine des fleurs. Je suis Mélissandre, grande enchantresse, à votre service. Besoin d'un coup de main magique ? »

Un grand sourire chaleureux se dessine sur son visage. Qu'allez-vous lui demander ?

— Comment elle peut vous aider ? Rendez-vous au **235**.

— Qui est Rebecca ? Rendez-vous au **135**.

— Quel est le meilleur chemin à prendre ? Rendez-vous au **133**

— Si elle possède quelque chose qui puisse vous être utile ? Rendez-vous au **101**.

Si vous préférez lui dire que vous n'avez besoin de rien, rendez-vous au **107**.

83

La chance sourit aux audacieux et vous réussissez à esquiver la patte. Votre main se referme sur la gemme et vous tirez de toutes vos forces. La gemme part, accompagnée de quelques poils, et vous tombez à la renverse. L'ours lance alors une deuxième attaque sur votre corps au sol. Vous tentez une roulade. Lancez un dé et ajoutez votre total de Vitalité au nombre obtenu. Si le résultat est supérieur à 12, vous réussissez à esquiver. Sinon, les griffes vous lacèrent le flanc et vous perdez 2 points d'Endurance. Dans tous les cas, vous vous relevez et vous sortez en courant du cercle de pierre, la gemme entre les mains. Yuri vous applaudit et vous félicite. L'ours vous observe quelques instants, puis un sourire se dessine sur son visage :

« Ce n'était pas parfait, mais c'était pas mal. Gardez la gemme pour vous récompenser de vos efforts. Mais souvenez qu'en ces bois, la force ne fait pas tout. »

Puis l'ours s'assoit et s'enferme dans son mutisme. Inscrivez l'obtention de la gemme sur votre feuille d'aventure et rendez-vous au **329**.

84

Vous attrapez vivement votre instrument et l'objet du sacrifice, puis soufflez dans le premier et lancez en l'air le deuxième, qui se désintègre (rayez-le de votre feuille d'aventure). Les esprits du vent ne tardent guère. Quelques sylphes tournent autour de vous, créant une sorte de petite tornade juste entre votre peau et les tentacules qui sont projetés en arrière. La sylphide fait alors naître un véritable tourbillon de vent, qui aspire la vase et la projette en l'air tel un geyser. Vous voyez à un instant une créature passer, une sorte de poulpe, mais elle est immédiatement déchiquetée par la toute-puissance des vents. Vous entendez alors un cri d'agonie tandis que les vents se calment :

« Ma belle pieuvre des vases ! Elle a été complètement pulvérisée ! Il n'y a plus rien à en récupérer. Tout ce travail pour rien ! »

La sylphide se tourne alors vers la source de la voix, tout comme vous et Yuri. Votre interlocuteur est un étrange oiseau, mélange d'aigle et d'albatros, de grande envergure, posé dans un arbre proche.

« Votre pieuvre ?

— Bien sûr ma pieuvre. Elever dans des conditions idéales, proche de son milieu naturel, de façon à croquer sous la dent et... »

L'oiseau semble alors se mordre la langue, puis décolle d'un coup, la sylphide lance une lame de vent qui le manque de peu, mais l'agile créature prend de la vitesse et sort de votre champ de vision dans l'instant.

« Hum, je pourrais le poursuivre, mais je pense être à court de magie avant de l'avoir rattrapé. Désolé les filles. » s'excuse le sylphide.

Vous lui dites que ce n'est pas grave, et la remerciez pour son aide. Les vents vous portent jusqu'à la terre ferme, nettoient une bonne partie de la boue qui vous recouvre, et la sylphide disparaît. Vous décidez de ne pas vous attarder plus longtemps ici. Notez « Baudel » sur votre feuille d'aventure, puis quittez cette clairière en vous rendant au choix au **4** ou au **250**.

85

Vous vous engagez dans cette voie parallèle. Ici, rien n'est fait pour vous faciliter la vie, et vous devez batailler avec une nature ennemie pour continuer à progresser. Cependant, plus vous avancez, plus la végétation s'éclaircit. Vous finissez par arriver devant une construction en pleine nature. Bien que les plantes fassent tout pour la recouvrir, il n'y a aucun doute sur le fait que ce bâtiment cylindrique, de 3 mètres de haut sur 6 de diamètre, n'est pas une construction naturelle. Vous distinguez une lourde porte de bronze sous un rideau de lierres. Vous ignorez si ce bâtiment est né de la main de l'homme ou d'une autre créature, mais il est abandonné depuis bien longtemps. Si vous désirez cependant entrer, rendez-vous au **28**. Si vous préférez revenir sur le chemin ordinaire, rendez-vous au **125**.

86

Vous attrapez le corps et le portez à vos lèvres, puis soufflez de toutes vos forces dedans. Le résultat dépasse largement vos attentes : vous provoquez un vacarme infernal, qui doit être audible depuis l'autre bout de la forêt et qui n'a rien de mélodieux. Personne ne vient cependant, et vous êtes en train de reposer l'instrument quand des formes indistinctes naissent dans les airs. Des silhouettes pâles et éthérées, qui se précise jusqu'à former un étrange cortège de fantômes. Hommes et femmes de tout âge et de tout milieu, vêtu d'habits démontrant richesse ou pauvreté de leur vivant, épéistes, archers, mages, prêtres, marchands, paysans... l'ensemble est fortement hétéroclite. Et tout ce petit monde tente de parler en même temps, créant une cacophonie d'outre-tombe incompréhensible.

« Je te le dis, ces charognards sont vraiment vicieux...

— Le seul charognard que je connaisse c'est ce simili-marchand qui m'a dépouillé...

— Charleston, ordure à quatre pattes ! Me fuir et se réfugier dans une forêt où des fées n'ont rien trouvé de mieux que de me statufier pour me punir...

— Tu n'as pas connu le temps où une gorgone s'était réfugiée en ces lieux toi. Là, tu auras compris ce qu'est une vraie pétrification.

— Personnellement, je trouve que le basilic était plus redoutable...»

Un fantôme de vieillard leur impose finalement le silence, puis s'adresse à vous :

« Nous sommes les esprits de tout ceux qui sont morts en ces bois, aventuriers conscients de leur quête, ou simples égarés. Pour que les erreurs du passé ne se répètent pas, tout nouveau participant ou groupe de participants a le droit de nous convoquer, s'il réussit à venir ici bien entendu, et à nous poser une unique question. Que désirez-vous donc savoir jeunes filles ? »

Vous vous concertez avec Yuri de façon à déterminer quelles pourraient être les questions les plus intéressantes. Vous finissez par aboutir à 5 propositions que vous n'arrivez pas à départager. Yuri vous laisse alors prendre la décision finale.

Si vous voulez savoir où trouver des gemmes magiques, rendez-vous au **220**.

Si vous souhaitez découvrir qui dans cette forêt peut vous apporter son aide, rendez-vous au **339**.

Si vous aimeriez apprendre quels sont les objets qui pourraient vous être utile, rendez-vous au **293**.

Si vous préférez connaître les dangers de ces lieux, rendez-vous au **172**.

Si vous voulez vous renseigner sur les objets demandés par la sorcière, rendez-vous au **22**.

Si vous possédez le collier élémentaire, vous avez également la possibilité d'interroger les esprits à son sujet au **241**.

87

Vous vous emparez de la flûte de pan et la glissez à votre ceinture. Vous sentez alors une main froide et puissante sur votre épaule.

« L'acte que vous venez de commettre n'est pas digne d'une gentille dame. En égard pour votre jeune âge, je passerai sur cette faute. Néanmoins, vous devez rendre l'objet du délit et quittez immédiatement la clairière. Si vous refusez d'obtempérer, vous devrez en discuter avec les faunes eux-mêmes. »

De mauvaise grâce, vous donnez la flûte au chevalier qui vous conduit fermement vers la sortie de votre choix. Allez au **4**, au **43** ou au **67**.

88

Vous vous approchez à nouveau. Vous fixez des yeux ses sabots, près à une nouvelle attaque. Vous êtes presque arrivée à ses côtés quand il s'élanche de toute la longueur de sa chaîne. Ses pattes s'abattent sur vous à la verticale et vous êtes plaquée au sol, ses sabots sur votre poitrine. Vous perdez un autre point d'Endurance. Bucéphale met sa tête à côté de la vôtre et vous l'entendez murmurer : « Abandonnez l'idée de m'utiliser. » Puis il effectue une ruade en arrière et Yuri vous aide à vous traîner hors de sa portée. Vous ne comprenez pas. Si Bucéphale a déjà acquis la faculté de parler, pourquoi garde-t-il le silence ? Si vous voulez tenter de l'approcher pour la troisième fois, rendez-vous au **154**. Si vous pensez connaître son ancien nom, additionnez les lettres qui le composent selon le code A=1, B=2... et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous préférez ne pas tenter votre chance à nouveau, et ne connaissez pas son nom, quittez la clairière dépitée et affaiblie au **48** ou au **276**.

89

Vous bondissez sur le côté quelques secondes avant que l'animal ne vous touche. Emporté par son élan, il va s'encaster dans la paroi de l'arène. Vous en profitez pour porter un coup à sa queue maintenant vulnérable. Rendez-vous au **104**.

90

Vous déballez tout ce que vous avez. La sorcière examine le tas, puis vous tend la gemme.

« Il n'y a pas tout, mais vous l'avez déjà amplement mérité. Vous allez m'éviter de faire des recherches longues et fastidieuses. Par contre, je prends tout ce que vous avez trouvé. »

Vous n'y voyez pas d'inconvénient. Rayez de votre feuille d'aventure tous les objets que la sorcière vous avez demandés, puis notez-y la gemme magique. Si le mot « pacte » est marqué sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **25**. Sinon, la sorcière repart en volant sur son balai. Rendez-vous au **169**.

91

Alors que vous apprêtez à quitter la clairière, vous remarquez quelque chose d'étrange au niveau de votre poignet. Comme une veine blanche incrustée dans la surface de la peau. La remontant, vous atteignez votre épaule où s'est formé une protubérance. Vous ne ressentez aucune douleur, et vous conservez la pleine motricité de votre membre, cependant il est évident qu'un parasite quelconque s'est installé dans votre bras. Vous préférez ne pas en parler à Yuri pour le moment, vos petits tracassés l'affectant cent fois plus que les siens. Vous vous promettez tout de même de surveiller ça de près, peu désireuse de voir cette chose s'étendre ou de perdre votre bras. Retournez au **309**.

92

Vous passez votre main dans les cheveux de Yuri et identifier sans problème le bon. C'est le seul à être humide dans cette ambiance surchauffée. Vous l'arrachez d'un coup sec, puis le lancez de toutes vos forces sur l'être de feu. Il commence à le traverser, puis soudain se déforme et éclate en libérant des trombes d'eau. L'avalanche de liquide éteint les flammes avec une facilité déconcertante. L'être de feu disparaît dans un grésillement et une envolée de vapeur d'eau. Juste à l'endroit où il se tenait quelques secondes plus tôt, une lumière apparaît, et la sphère rouge de votre collier s'illumine. Puis les deux lumières s'éteignent. Notez le mot « Feu » sur votre feuille d'aventure, rayez-en le cheveu d'eau et rendez-vous au **123**.

93

Vous entrez dans une nouvelle clairière, et la végétation se referme derrière vous bien sûr. Dans un coin de la clairière, vous découvrez un renard nonchalamment assis sur une souche. A votre vue, il saute sur ses pieds.

« De la visite ! Je me présente, Goupil, modeste renard amateur de jeux. Je passe ma vie à jouer, et je suis toujours à la recherche de nouveaux partenaires. Alors, qu'est-ce que vous voulez ? » (il sort un jeu de cartes dissimulé dans sa fourrure épaisse) « Belote ? Ah non, nous ne sommes que trois. Black-jack ? J'ai oublié les règles. Hum, un petit poker alors ? »

Il sort un paquet de jetons d'un buisson.

« Evidemment, si vous n'avez pas d'argent ou d'objets de valeur, on peut jouer ça à l'amiable, en une manche gagnante, pas le droit de se coucher. Je vous propose quelque chose. Si d'aventure vous perdiez, vous me signez une reconnaissance de dettes. Je suis sûr que vous trouverez de quoi me rembourser d'ici la fin de votre trajet.

— Et si vous perdez ?

— Euh, et bien vous pourrez choisir deux objets là-dedans. »

Il sort un énorme sac tellement rempli qu'il craque de tous les côtés et l'ouvre devant vous, laissant couler un monceau de bijoux, de pierres précieuses, d'or... et même quelques gemmes dorées !

« Alors vous jouez ? Deux contre un, c'est gagné d'avance ! »

Yuri ne semble pas emballée, mais elle se pliera à votre jugement si vous acceptez. Alors, jouerez-vous avec Goupil au **277**, ou quitterez-vous la clairière dès maintenant ? Dans ce dernier cas, vous avez le choix entre deux sorties, soit au **41**, soit au **64**.

94

La reine opine du chef.

« L'âme, l'esprit et le corps sont les trois constituants de l'être humain dans certaines philosophies. En tout cas, ce sera la base de nos épreuves. Pour commencer, le corps. L'une de vous devra m'affronter en duel. »

La reine claque dans ses mains. Aussitôt, les fées tendent un étrange filet entre deux arbres de part et d'autre de la clairière, formant un pont translucide. En vous approchant, vous vous apercevez que ce filet ressemble plus à une toile d'araignée géante et étirée qu'à une création humaine. Une dizaine de fées vous amène un bâton d'un bon mètre de longueur, et la reine en reçoit aussi un.

« Nous nous battons à l'aide de ces bâtons uniquement. Tout coup infligé à l'aide d'une autre arme, des poings ou des pieds entraînera la disqualification. Le duel aura lieu sur cette toile. Il prendra fin si l'un des deux participants touche le sol ou s'il n'est plus en état de se battre. Vous pouvez abandonner à tout moment.

— Mais c'est totalement injuste ! Vous volez ! Et ce machin ne soutiendra jamais mon poids !

— C'est toi qui a accepté ce combat je te rappelle. Et ne t'inquiète pas, ce filet peut supporter le poids d'un bœuf. Nous commencerons dès que tu seras en place. »

La reine s'envole délicatement et se pose à l'autre extrémité de la toile. Vous vous efforcez de grimper de votre côté. Même si les fils sont terriblement résistants, ils ne sont pas collants et laissent des énormes espaces vides. Tandis que la reine attend tranquillement, battant partiellement des ailes, vous vous maintenez d'un pas mal assuré, tenant votre bâton des deux mains. Sous les encouragements de Yuri, allez-vous prendre l'initiative d'attaquer (rendez-vous au **331**) ou rester collée à l'arbre et laisser la reine venir à vous (rendez-vous au **294**) ?

95

« Bon je veux bien être sympa pour une fois et vous faire crédit. Mais en échange, vous devrez me payer le double en guise de remboursement ! »

Notez sur votre feuille d'aventure que vous avez une dette de 2UA envers Freddy. Ce dernier re-

fusera toute autre affaire avec vous dans le futur tant que vous ne lui aurez pas remboursée. Pour l'heure, rendez-vous au **76**.

96

La sorcière jette un coup d'œil aux quelques ingrédients que vous avez pu récupérer.

« C'est tout ? C'est décevant. Je garde ma gemme, j'en tirerai bien quelque chose. Et puis je prends vos ingrédients pour compenser le temps perdu à vous attendre. »

Vous allez protester quand un petit éclair de feu jaillit « accidentellement » de l'index droit de la sorcière et frappe le sol juste à vos pieds. Finalement, vous la laissez embarquer ces objets sans importance pour vous. Rayez de votre feuille d'aventure tous les objets que la sorcière vous avez demandés. La sorcière repart en volant sur son balai. Si le mot « pacte » est marqué sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **230**. Sinon, rendez-vous au **169**.

97

Vous attrapez le sifflet et soufflez dedans de toutes vos forces. Yuri est emprisonnée par les tentacules et vous devez lutter pour protéger vos bras avant qu'enfin n'apparaisse Freddy. Il se rue sur vos liens et les sectionne de quelques coups de griffes et de bec rageurs, avant de faire de même avec Yuri. Puis il vous attrape l'une après l'autre par les épaules et vous dépose sur la terre ferme, tandis que surgissent déjà de nouveaux tentacules, à la recherche d'une proie. Pour une fois, Freddy n'a pas l'air content de vous voir. Vous comprenez que cette colère n'est pas dirigée contre vous au moment où il apostrophe un arbre :

« Charles ! Le seul qui mérite le surnom de vautour ici, c'est toi ! Encore en train de te servir d'aventuriers comme d'appât ? »

Vous découvrez alors un étrange oiseau perché sur la branche du dit arbre. Un mélange entre aigle et albatros, de grande envergure. Il recule précipitamment.

« Freddy, ce n'est pas ce que tu crois... »

— Je vais te faire la peau ! Des années que tu manques de tuer mes clients avec tes goûts débilés ! »

Freddy charge alors le dénommé Charles, qui s'envole aussi sec. Les deux oiseaux étant rapides, ils sont rapidement hors de vue, mais Freddy a le temps de vous dire qu'il vous enverra la facture.

Notez que vous avez une dette de 2 UA envers Freddy. Vous pourrez la lui payer à eu près n'importe quand, pour peu que vous disposiez de la somme et du sifflet. Tant que cette dette ne sera pas remboursée, Freddy refusera toute autre affaire avec vous. Après vous êtes déçassées du mieux possible, vous quittez la clairière. Notez le mot « Baudel » sur votre feuille d'aventure, et rendez-vous au choix au **4** ou au **250**.

98

Vous introduisez la clé dans le trou. Elle s'y encastre parfaitement. Vous tournez un petit coup et la cloche d'énergie disparaît. Cet arnaqueur de Goupil avait au moins un objet utile dans son sac. Rendez-vous au **114**.

99

Le dauphin vient vous saluer amicalement. Vous lui caressez la tête et il change de forme.

« Tanook » vous exclamez-vous

« Et, je te reconnais, tu es la gamine qui a voulu défier l'incomparable Tanook, le champion incontesté de l'arène. Evidemment, tu n'as pas pu triompher, mais c'est normal après tout. »

Vous le laissez se vanter tout son saoul. . Puis vous le remerciez abondamment, comme tous les crapauds et Yuri. Rendez-vous au **258**.

100

La chouette laisse échapper un sifflement, d'admiration ou d'irritation, vous ne sauriez le dire, puis secoue son aile d'un geste brusque. La gemme s'en détache et tombe à vos pieds. Vous la ramassez et la glissez dans votre poche.

« Bravo jeunes filles. Mais souvenez bien que si la difficulté de mes questions allait décroître, l'importance des renseignements qu'elles portaient allait croître. Vous pouvez partir en paix maintenant. »

Malgré vos questions, la chouette refuse d'en dire plus. Inscrivez l'obtention de la gemme sur votre feuille d'aventure et rendez-vous au **329**.

101

« Si je possède quelque chose d'utile ? Si je possède quelque chose d'utile ? Non, je n'ai pas d'artefacts magiques surpuissants, pas plus que de parchemins d'invocation de démons de l'enfer. Tout ce que j'ai, c'est cette chevelure stupide avec ses pouvoirs idiots. »

Et d'un seul coup, elle éclate en sanglots. Vous êtes stupéfaite de ce changement soudain d'attitude. Yuri essaye déjà de la reconforter. Vous remarquez que les cheveux auparavant roux de la sorcière sont devenus incroyablement humides. Mélissandre se calme et arrache un de ses cheveux. Elle le jette contre un arbre. Au contact du bois, il semble exploser de partout en libérant une formidable quantité d'eau.

« Excusez-moi de m'être emportée les enfants. Comme vous le voyez, mes pouvoirs sont liés à mes cheveux. Pour être plus précise, toute mon énergie magique se concentre en eux. Et quand je laisse mes émotions me contrôler, mes pouvoirs s'activent tout seul. Enfin, comme vous l'avez vu, ce cheveu là a un pouvoir d'aquagenèse. Dès qu'il se cogne à une surface solide, il libère plusieurs litres d'eau. Mais tant qu'il reste fiché sur mon crâne, il est inoffensif. Et il y a mieux. »

Mélissandre, qui semble avoir retrouvé sa bonne humeur, arrache un nouveau cheveu de son crâne, puis attrape soudain la tête de Yuri. Elle pose ensuite son cheveu parmi ceux de votre amie, et il s'enfonce légèrement dans son crâne. Yuri a maintenant une unique mèche rousse parmi sa chevelure bleutée.

« C'est tout de même plus pratique à transporter qu'une potion ou qu'un parchemin hein ? Tant qu'il restera sur ton crâne, il n'aura aucun pouvoir, mais dès qu'il en sera arraché et cogné contre une surface relativement dure, il libérera des litres d'eau. Le défaut, c'est que comme vous n'êtes pas sorcières, il ne marchera qu'une fois. Enfin, gardez-le, c'est un cadeau. Bon, où en étions-nous ? »

Mais Mélissandre est interrompue par le passage d'une ombre sur son visage. Rendez-vous au

31, après avoir noté sur votre feuille d'aventure que vous possédez un cheveu magique d'eau (enfin c'est Yuri qui le possède, mais on va pas chipoter).

102

Vous coiffez au poteau votre adversaire en passant quelques secondes avant lui dans l'anneau. A cause de son énorme taille, la vouivre doit replier partiellement ses ailes et se laisser tomber en une sorte de piqué quand elle passe un anneau. Mais elle a besoin de tout l'espace pour ça. En passant avant elle, vous l'obligez à attendre la fin de votre traversée et à perdre quelques secondes. Vous profitez de votre avance au maximum. L'aigle et le pégase prennent de l'avance. Ils ont déjà passé 4 anneaux et vous seulement 3. Vous jetez un œil derrière vous pour constater que la vouivre grise n'en est qu'au deuxième. En terme de vitesse pure, elle ne vaut pas grand-chose. Vous reconcentrez votre attention sur le peloton de tête, prenant exemple sur votre monture qui ne les a pas quittés des yeux une seule seconde. Vous remarquez alors qu'ils n'avancent quasiment plus. En effet, la cavalière du pégase tente de faire tomber le lutin tandis que leurs montures se battent à grands coups de bec, de griffes et de sabots. Cette bataille est à votre avantage. Chaque assaut se déroulera de la manière suivante. L'aigle, le plus rapide, griffera et mordra au maximum le pégase, qui perdra un dé d'Endurance, augmenté de 3 points. Si le pégase perd 16 points d'Endurance ou plus, il sera mis hors d'état de poursuivre la course. Puis le pégase frappera l'aigle de ses sabots, ce qui lui infligera une perte d'un dé d'Endurance plus 1. L'aigle sera éliminé s'il perd 12 points d'Endurance ou plus. Enfin la cavalière tentera de faire tomber le lutin. Lancez un dé. Si vous tirez 5 ou 6, elle y arrive et le lutin sera éliminé. L'aigle lancera quand même un assaut supplémentaire de dépit. Comptez attentivement le nombre d'assauts que durera ce duel aérien. Si le pégase l'emporte, par chute du lutin ou neutralisation de l'aigle, rendez-vous au **311**. Si l'aigle l'emporte, rendez-vous au **159**. Si par le plus grand des hasards, ils s'éliminent l'un l'autre, rendez-vous au **264**.

103

Vous prenez le sifflet de Freddy et soufflez dedans. Vous observez les cieux en attendant sa venue, mais il déboule aussitôt d'un des gradins, tombant plus en piqué qu'il ne vole.

« Freddy, affaires en tout genre, à votre service. Pfiou, ces grandes réunions de population sont bonnes pour le commerce, moins pour le cœur. Je vole partout depuis tout à l'heure. Qu'est-ce que vous désirez ? »

Vous lui expliquez votre désir de participer à la course avec son aide. Freddy réfléchit quelques secondes, puis se décide.

« D'accord, mais si on gagne, je garde la gemme. Ne faites pas cette tête, c'est vous qui avez besoin de mon aide pas l'inverse. Je vous la revendrai même à moitié prix, comme vous l'aurez pour moitié gagnée. Alors marché conclu ? »

— Marché conclu vieille fripouille. »

Freddy ouvre alors son sac d'où il sort un harnachement correct que vous mettez en place avec l'aide de Yuri. Avec ça, vous pourrez vous raccrocher à autre chose que ses plumes durant le vol. Votre monture a pour caractéristiques Vitesse : 9 Endurance : 12. La vitesse correspond à son maximum possible sur une courte distance, l'endurance à sa résistance aux chocs et à la fatigue. Notez bien ces deux chiffres et rendez-vous au **246**.

104

A l'instant où vous touchez pour la troisième fois la queue de raton laveur, il reprend instantanément son apparence normale. Il jure et retente une transformation... pour revenir dans l'instant à sa vraie forme. Vous le saisissez par la queue et il hurle aussitôt « J'abandonne » du plus fort de ses petits poumons. C'est sous les encouragements de la foule en délire que vous remontez. Les rares personnes à avoir parié sur vous sont euphoriques, le lapin du financement beaucoup moins, puisqu'il doit leur remettre 2000 fois leur mise initiale. Le raton, tout sourire, va chercher une petite boîte qu'il ouvre. Elle contient une gemme magique !

« Voilà longtemps que j'attendais quelqu'un de suffisamment courageux, malin et chanceux pour me battre, moi l'illustre Tanook, le champion incontesté de l'arène, le maître de la transformation, le soigneur des rats-laveurs ! »

Vous acceptez ce cadeau avec plaisir, tandis que votre « fan club » fraîchement créé soigne de son mieux vos éventuelles blessures. Vous regagnez 4 points d'Endurance, mais pas la faveur de Yuri, puis vous finissez par quitter la clairière. Inscrivez la gemme sur votre feuille d'aventure, ainsi que le mot « Championne » et rendez-vous au choix au **41** ou au **161**.

105

L'être d'eau reste statique, comme s'il reprenait son souffle. Vous vous rapprochez de Yuri et de la barque à la nage. L'être d'eau recommence soudain à bouger et une nouvelle vague apparaît devant lui. Mais au lieu d'évoluer avec fluidité, cette vague se crée par à-coups. Ce qui ne l'empêche pas d'envoyer cette masse d'eau tremblotante sur vous. Si vous savez comment invoquer les esprits des vents et que vous disposez d'un objet magique à leur sacrifier (cheveu magique, graines magiques, bracelet magique, diadème de cristal), vous pouvez le faire en vous rendant au **61**. Si vous disposez d'un cheveu magique de glace, vous pouvez également l'utiliser au **51**. Si vous n'avez rien de tout cela ou ne désirez pas en faire usage, rendez-vous au **77**.

106

Vous commencez à désespérer quand une ombre passe sur votre visage. Freddy survole votre barque. Sans prendre la peine de s'expliquer, il descend en piqué et enserme entre ses pattes les épaules de Yuri. Vous vous accrochez de toutes vos forces à votre amie et Freddy décolle aussi sec, laissant les tritons et les sirènes déconfits. Cette traversée du lac en volant pourrait être agréable si vous n'étiez pas dans une position aussi précaire, menaçant de tomber à chaque instant. Freddy vous lâche enfin sur une plage.

« C'est la première fois que je fais du sauvetage en « mer » moi », dit-il.

Il vous dévisage ensuite d'un œil calculateur.

« Je pense que ça mérite bien une petite récompense. Quelque chose comme la moitié d'une gemme magique. C'est pas cher payé pour avoir sauvé vos deux vies. »

Si vous en avez les moyens, vous pouvez payer dès maintenant le prix de 2UA (Freddy ne rend pas la monnaie, mais vous pouvez faire d'autres achats en même temps). Dans le cas contraire, sachez que Freddy refusera toute affaire avec vous tant que vous ne lui aurez pas remboursé sa dette. Alors si vous ne voulez pas vous retrouver toutes seules la prochaine fois qu'une bande de tritons et de sirènes tente de vous dévorer, n'oubliez pas de le rembourser. Freddy s'envole ensuite, vous laissant sur la plage. Rendez-vous au **21**.

107

Vous lui exprimez poliment votre absence de désir d'assistance. Mélissandre éclate de rire.

« Vous êtes trop mignonnes, mais absolument pas crédibles. Deux gamines de dix ans perdues dans une forêt magique, qui prétendent ne pas avoir besoin d'aide ? Et puis quoi encore ? C'est la meilleure que j'ai entendue depuis bien longtemps. »

Mélissandre paraît de fort bonne humeur, et ses cheveux se nimbent d'un halo lumineux. Avec un petit sourire, elle en arrache un, et vous êtes aussitôt éblouie par un puissant flash. Vous retrouvez l'usage de la vue après une bonne minute d'aveuglement. Mélissandre tient toujours son cheveu à la main, et il continue à émettre une forte lumière.

« Impressionnant non ? Mes pouvoirs magiques sont concentrés dans mes cheveux, et sous l'effet des émotions, il m'arrive de lancer des sorts de façon inconsciente. Pour en revenir à celui qui est actuellement en cours, tant que ce cheveu reste fiché sur mon crâne, il est inoffensif. Mais dès que je l'en extrais, il s'illumine avec force. Et il y a mieux. »

Elle arrache un nouveau cheveu de son crâne, puis attrape soudain la tête de Yuri. Elle pose ensuite son cheveu parmi ceux de votre amie, et il s'enfonce légèrement dans son crâne. Yuri a maintenant une unique mèche rousse parmi sa chevelure bleutée.

« C'est tout de même plus pratique à transporter qu'une potion ou qu'un parchemin hein ? Tant qu'il restera sur ton crâne, il n'aura aucun pouvoir, mais dès qu'il en sera arraché, il produira un flash titanesque. Le défaut, c'est que comme vous n'êtes pas sorcières, il ne continuera à briller que durant les quelques minutes qui suivent l'extraction. Enfin, gardez-le, c'est un cadeau. Bon, où en étions-nous ? »

Mais Mélissandre est interrompue par le passage d'une ombre sur son visage. Rendez-vous au **31**, après avoir noté sur votre feuille d'aventure que vous possédez un cheveu magique de lumière (enfin c'est Yuri qui le possède, mais on va pas chipoter).

108

Vous hurlez « Honni soit qui mal y pense ! ». Aussitôt, Edward se matérialise. Ses bottes s'enfoncent dans la vase sous son poids, mais sa lame effilée a tôt fait de sectionner les tentacules qui vous emprisonnent. Votre agresseur tente un dernier assaut avec un nouvel appendice, mais celui-ci est coupé net dans le sens de la longueur si tôt sorti du sol. Edward vous attrape alors d'une main, prend Yuri de l'autre, et en quelques grandes enjambées, il rejoint la terre ferme où il vous dépose. Vous poussez un soupir de soulagement, et entendez soudain une voix au-dessus de vous :

« Un chevalier fantôme ! Non mais y'a plus d'innocence en ce monde. Pour une petite attaque de poulpe de rien du tout vous sortez le grand jeu ! Comment je vais me nourrir après ça ? »

Vous levez les yeux, découvrant un étrange oiseau, mélange hétéroclite entre un aigle et un albatros, de grande envergure, qui vous observe depuis un arbre proche. Edward le dévisage puis s'exclame :

« Une seconde, j'ai entendu parlé de toi. Tu es Charles, l'oiseau de malheur friand de poulpes. J'ai entendu dire que depuis que plus aucun habitant de la forêt ne voulait servir d'appât pour les faire sortir de leurs trous, tu détournais des aventuriers pour cette affaire.

— Euh, excusez-moi, je crois qu'on m'attend là-bas, au loin, très loin. »

Et il repart précipitamment, sortant de votre champ de vision en quelques coups d'ailes. Edward essaye de le poursuivre en grimpant à son arbre, mais il abandonne vite cette idée folle. Il vous adresse alors un dernier salut avant de repartir. Vous faites de même. Notez « Baudel » sur votre feuille d'aventure, puis quittez cette clairière en vous rendant au choix au **4** ou au **250**.

109

Une ultime poussée d'adrénaline et le bond du guépard vous manque de peu. La queue de raton passe à quelques centimètres de votre visage, et vous en profitez pour la frapper de toutes vos forces. Rendez-vous au **104**.

110

La pochette dans laquelle vous transportez les graines n'est guère étanche, aussi seraient-ils plus prudents d'abandonner les graines ici si vous persévérez dans votre désir de vous jeter à l'eau. Vous pouvez cependant tenter votre chance en les emportant tout de même avec vous. Prenez votre décision et apportez éventuellement les modifications nécessaires à votre feuille d'aventure, puis retournez au **211**

111

Vous jetez un regard distrait à la blessure que vous a infligée la sirène. La chair a pris une couleur légèrement violacée autour des traces de crocs. Vous approchez vos yeux plus près. Quelque chose d'autre cloche. La peau qui est vraiment au contact de la blessure est beaucoup dure. Elle forme de minuscules hexagones. On jurerait des écailles. Vous préférez ne pas en parler à Yuri pour le moment, vos petits tracés l'affectant cent fois plus que les siens. Cependant, vous vous jurez de garder cette étrange blessure à l'œil. Retournez au **309**.

112

Lorsque vous sortez du tunnel végétal, vous découvrez une falaise de 8 mètres de hauteur. Cette clairière n'en est pas vraiment une. Vous vous retournez, et le sentier a bien sûr disparu. N'en voyant pas d'autre, vous êtes contraintes de gravir la falaise. Un chemin a été creusé à cette intention dedans, et vous l'empruntez. Il est étroit et grimpe beaucoup, et c'est épuisées que vous arrivez en haut. Si vous possédez le collier élémentaire, rendez-vous au **193**. Sinon, allez au **298**.

113

Vous n'avez même pas encore mis les deux pieds dans la nouvelle clairière qu'une dizaine de papillons vous tourne déjà autour. En y regardant de plus près, vous vous rendez compte que ce ne sont pas des papillons. D'abord, les papillons ne jacassent pas. Et ensuite, ce sont en fait de minuscules jeunes femmes avec des ailes de papillon quasiment translucides. Des fées. Une voix forte leur ordonne de reculer, et vous pouvez enfin découvrir l'endroit où vous êtes. Cette clairière est une sorte de petit jardin. Le sol est tapissé de toutes sortes de fleurs multicolores, entretenues par une flopée d'autres fées. Au fond de la clairière, une fée coiffée d'une couronne est assise dans un trône miniature. Elle s'envole vers vous, puis arrivée à votre hauteur, elle s'étire dans tous les sens jusqu'à avoir la taille et l'apparence d'une splendide jeune femme (qui vous dépasse de deux têtes), exception faite de ses gigantesques ailes de papillon.

« Bienvenue dans la clairière des fées. Je suis la reine des fées, je coordonne les opérations de

jardinage dont s'occupent les fées par roulement. Vous prendrez bien quelque chose ? Les visiteurs sont rares dans la forêt. »

Quelques fées-papillon ont déjà installé un service à thé dans un coin sans fleurs et la reine vous y conduit. Vous vous asseyez tranquillement toutes les trois. La reine parle de tout et rien, avant de se décider à entrer dans le vif du sujet en sortant une gemme dorée de sa poche.

« Je sais que vous cherchez ce genre de jolis cailloux. Mais on s'ennuie ferme chez les fées. Parce que l'immortalité, c'est long, surtout quand on n'a que le jardinage pour s'occuper. Vous comprendrez donc que l'on s'amuse un peu avec vous. Si vous voulez la gemme, vous devrez la mériter. Tout ce que vous avez à faire, c'est de me battre. Mais comme nous sommes entre gens civilisés, nous allons organiser ça sous la forme d'un tournoi en trois épreuves. Si vous remportez toutes les épreuves, je vous donne la gemme. Si vous perdez une ou deux épreuves, vous pourrez partir bredouilles. Mais si vous perdez toutes les épreuves, vous devrez rester avec nous... à jamais. Alors, vous tentez le coup ? »

Yuri se soumet encore une fois à votre jugement. Alors, allez-vous accepter les épreuves de la fée au **94** ou quitter la clairière au **125** ?

114

Vous tendez la main pour atteindre le collier maintenant accessible. A peine vos doigts ont-ils frôlé l'objet que celui-ci s'illumine, et s'envole. Il s'élève d'un mètre de hauteur, puis se distord jusqu'à atteindre 20 centimètres de diamètre. Il retombe alors sur vous, et se rétrécit à l'approche de votre cou. Vous avez pendant quelques secondes l'impression qu'il va vous étouffer, mais il relâche juste assez la pression pour vous permettre de respirer. A ce moment, Yuri pousse un grand cri. Vous suivez son regard et vous apercevez que le pilier de roche se craquelle. Et le pilier de glace fond, tandis que celui de basalte entre en fusion ! Une tornade apparaît à l'emplacement du pilier qui n'existe pas tandis que l'arbre croît en accéléré ! Ce qui était encore des piliers quelques secondes plus tôt se déforme à l'extrême. La glace fond totalement et l'eau coule sur le sol. Le pillier de roche éclate en mille morceaux. Le basalte disparaît dans une flamme géante qui s'éteint d'un coup. L'arbre s'étire désespérément, ses racines creusant le sol et ses branches le plafond. Le temple commence à trembler, même si le plafond a l'air de pouvoir tenir sans pillier. Vous et Yuri décidez cependant de pratiquer la seule politique qui vous semble viable : la fuite. Vous courez à perdre haleine hors du temple. Vous avez à peine franchi l'entrée que le vantail de bronze se referme d'un coup. Vous contemplez le temple, totalement inerte vu de l'extérieur. Un calme qui ne vous dit rien. Si vous voulez cependant essayer de rouvrir le portail, rendez-vous au **19**. Sinon, n'ayant plus rien à faire ici, vous tentez de retirer le collier avec Yuri, mais rien n'y fait. Inscrivez le collier élémentaire sur votre feuille d'aventure. Notez aussi que vous ne pouvez pas vous en débarrasser. Puis rendez-vous au **125**.

115

« Euh, Charleston... »

Vous n'avez que le temps de vous jeter en arrière pour éviter la formidable ruade avant du cheval. Il tire si fort sur sa chaîne que vous vous attendez à la voir céder d'un moment à l'autre. Vous vous approchez suffisamment pour qu'il puisse vous entendre et non les centaures, mais pas trop tout de même, de peur d'une formidable représaille. Vous remarquez alors qu'avec la libération de la colère de Bucéphale, c'est comme si vous aperceviez pour la première fois la vraie forme de

son corps. De grandes cicatrices sur le ventre, signes de coups d'arme blanche. De longues traces sur le dos correspondant à des coups de fouet. Des blessures causées par des éperons profondément enfoncés dans la chair. Des traces diverses et variées, dissimulées par la couleur très sombre du pelage, mais surtout par l'incroyable énergie que dégage l'animal. Il n'a pas qu'acquis la faculté de parler dans cette forêt, il a aussi appris à dissimuler sa véritable apparence. Quelque chose dans vos yeux doit s'exprimer pour vous puisque Bucéphale vous désivage d'un regard furibond.

« Par votre faute, j'ai relâché mon attention quelques secondes, et vous avez percé mes défenses. Le nom que vous avez prononcé, je l'ai oublié. C'est celui que m'a donné un homme, pas le mien. Comment l'avez-vous appris ?

— Pourquoi cachez-vous ces vieilles blessures ?

— J'éprouve une certaine honte à les avoir reçues des années durant sans réagir. Les pouvoirs de cette forêt m'ont permis de les rendre invisibles aux yeux du commun des êtres. Mais vous ne répondez pas à votre question !

— J'ai croisé votre maître. Ou plutôt ce qu'il en reste. Un fantôme. Il semblerait qu'il soit mort dans cette forêt.

— Cela ne m'étonne guère. Avec son sens de la diplomatie et du respect, il a dû tenter de dépecer la moitié des êtres vivant ici. Je n'irais pas pleurer sur sa tombe, vous pouvez me croire.

— Mais pour vos vieilles blessures, vous n'avez pas à avoir honte ! Ce sont vos anciens maîtres les fautifs pas vous ! »

Vous vous rendez compte que vous avez presque hurlé cette réponse. Les centaures et Yuri vous dévisagent curieusement. Bucéphale vous mord légèrement l'oreille et reprend son discours :

« Taisez-vous ! Tant qu'ils sont persuadés que je ne suis pas affecté par le pouvoir de cette forêt, ils ne chercheront pas à m'y intégrer. J'ai passé toute ma vie enfermé, ce n'est pas pour finir cloî-tré dans une forêt magique. J'apprécie votre sollicitude mais je n'ai pas besoin... »

Avant qu'il n'ait pu finir sa phrase, vous vous tournez d'un bloc vers l'arbitre et lui demandez :

« Si je gagne la course, est-ce que je peux garder le cheval en plus de la gemme ? »

Les centaures vous regardent avec des yeux ronds, puis éclatent de rire. L'arbitre reprend difficilement son sérieux.

« Et bien soit, si vous l'emportez nous vous offrons le cheval. » parvient à articuler l'arbitre entre deux crises de fou rire.

Vous entendez Bucéphale vous demander à l'oreille si vous êtes sérieuse.

« La gemme pour moi, la liberté pour vous. » rétorquez-vous.

Bucéphale laisse échapper un profond hennissement de satisfaction, puis il plie les genoux pour vous permettre de monter. Vous vous hissez tant bien que mal. Vos jambes courtes peinent à en-serrer la taille du cheval. Bucéphale se redresse alors et vous devez attraper son cou entre vos bras pour ne pas tomber. Il reste au repos, bien droit, et vous demandez aux centaures stupéfaits de bien vouloir ôter la chaîne. Sitôt cet acte accompli, Bucéphale s'élance dans un petit galop et vous vous raccrochez à son cou, serrant les touffes de poil de son poitrail avec vigueur, dans une absence d'équilibre flagrante. Il fait quelques tours de clairière pour profiter de sa liberté retrouvée. L'arbitre centaure encore sous le choc finit par vous conduire sur la ligne de départ, accom-pagné par une Yuri souriant jusqu'aux oreilles. Rendez-vous au **233**.

116

Vous sortez la gemme magique demandée et la posez devant le parieur. Il secoue alors son chapeau d'où en tombe une autre. Puis il retourne faces cachés les trois cartes et les mélange avec une habileté redoutable. Au bout de quelques secondes, vous ne savez plus du tout où est passé le soleil. Il va falloir vous en remettre au hasard brut. Lancez un dé et ne trichez pas. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au **184**. Si vous obtenez 3 ou 4 au **232**. Si vous obtenez 5 ou 6 au **138**.

117

Vous commencez à avancer. Les cheveux longs de Yuri volent derrière elle, mais les vôtres, beaucoup plus courts, vous gênent nettement moins. Cependant toutes les parties amples de vos vêtements sont gonflées et tirées en arrière. Vous n'entendez plus que le sifflement du vent dans vos oreilles. La puissance du vent continue à croître au fur et à mesure que vous progressez, rendant votre marche terriblement pénible. Vous n'avez avancé que de quelques mètres et la stèle est toute proche, mais chaque pas vous coûte un formidable effort. Si vous voulez continuer, rendez-vous au **144**. Dans le cas contraire, vous faites un signe de tête à Yuri qui n'est que trop heureuse de votre décision, et n'avez aucun mal à rejoindre la clairière, quasiment propulsées par le vent. Vous la quittez en suite en allant au choix au **4** ou au **250**.

118

Le dauphin vient vous saluer amicalement. Vous lui caressez la tête et soudain il se transforme. Au lieu d'un dauphin étrange vous avez maintenant un authentique raton-laveur sous les yeux. Il saute sur la terre presque ferme et bombe le torse.

« Et oui mesdemoiselles, vous avez été sauvées par le grand, le seul, l'unique, le légendaire Tanook le raton-laveur transformiste ! Champion incontesté de l'arène de la forêt ! »

Et Tanook continue son baratin, se vantant de tous ses exploits de l'arène. Vous le laissez faire, puis le remerciez abondamment, comme tous les crapauds et Yuri. Rendez-vous au **258**.

119

Vous nagez de toutes vos forces, mais pas assez vite. La vague vous rattrape. Elle s'écrase sur vous avec une force démentielle. Le choc est terrible. Les blessures de la première vague sont amplifiées et de nouvelles se créent. Vous perdez 6 points d'Endurance. Si vous avez survécu au choc, c'est à demi consciente que vous dérivez jusqu'à la rive. Yuri a également subi l'assaut de la vague cette fois, mais elle est en meilleur état que vous. Elle vous traîne sur la plage, au sec. Puis elle s'écroule à vos côtés. Vous sombrez totalement dans l'inconscience. Vous vous réveillez plusieurs heures plus tard. Yuri est déjà debout et a fait sécher vos vêtements du mieux qu'elle pouvait. Vous la remerciez. A la surface du lac, l'être d'eau a disparu mais ce chemin est désormais hors de question, d'autant plus que votre barque est restée là-bas. Vous avez donc le choix entre aller vers la rivière au **53**, ou vers le marécage au **157**.

120

Bucéphale abat ses pattes sur vous une nouvelle fois. Il se contente de vous frôler cette fois mais vous l'entendez distinctement vous menacer de vous briser le crâne si vous continuez vos approches. Il ponctue sa phrase en frappant le sol de ses sabots d'un air furieux. Vous préférez capituler.

ler de peur qu'il ne mette sa menace à exécution. Quittez la clairière au **48** ou au **276** au choix sous les railleries des centaures.

121

Vous ouvrez péniblement les yeux. La drogue qu'il y avait sur le trident vous abrutit encore mais vous commencez à percevoir l'endroit où vous êtes. Une sensation bizarre dans tout votre corps, comme si vous flottiez. Une douleur aux poignets vous informe que vos mains sont liées. Il y a quelque chose dans votre bouche et vos narines, quelque chose d'âcre, de mauvais, d'insupportable. Vous tentez de le dégager en bougeant la tête. Une voix résonne alors à vos oreilles.

« Je serais vous, j'éviterais d'enlever cette algue. C'est elle qu'il filtre l'eau et vous permet de respirer. »

Vous ouvrez plus grand les yeux, prenant enfin conscience de l'endroit où vous êtes. Une grotte, mais une grotte sous-marine. L'étrangeté de vos sensations vous vient du fait qu'elle est entièrement immergée. Celui qui vient de vous parler est un crapaud. Tout comme vous, il est attaché par les pattes avants au plafond, et a une étrange algue verdâtre dans la bouche et les narines. Yuri est elle aussi suspendue, mais elle dort encore.

« Où sommes-nous ? murmurez-vous

— La pression de l'eau n'est pas bien forte. On ne doit être que quelques mètres sous la surface et on n'a sûrement pas quitté le lac, répond le crapaud.

— Que vont-ils faire de nous ?

— Nous manger bien sûr. Ils conservent leurs proies vivantes pour éviter qu'elles ne pourrissent. Ils peuvent venir nous abattre à n'importe quel moment. Sauf si mes frères viennent nous délivrer. Je leur ai laissé une piste à grand coup de phéromones, mais dans l'eau c'est moins efficace. »

Yuri ouvre enfin les yeux et vous lui expliquez la situation. Les algues filtrent l'air, mais pas le son, ce qui donne à vos voix d'étranges tonalités mais vous parvenez à vous comprendre. Vous essayez de voir en dehors de la grotte, mais cette dernière fait un coude qui vous bouche la vue. Seule bonne nouvelle, les sirènes n'ont touché ni à vos vêtements ni à vos autres possessions, sauf si vous possédez des objets qui réagissent une fois immergés. Dans ce cas, ils ont bien évidemment disparu (les cheveux magiques ne comptent pas).

Le temps passe. Et quelque chose pointe le bout de son nez. Un autre crapaud, qui fait aussitôt un signe à ses compagnons derrière lui. Une dizaine de crapauds sont maintenant dans la grotte. Ils vous font comprendre que vous devez rester discrètes. Ils libèrent leur frère, puis vous et Yuri. Vous vous apprêtez à quitter la grotte quand un filet lesté s'abat sur les crapauds, en emprisonnant cinq d'un coup. Trois sirènes apparaissent à l'entrée de la grotte. Elles discutent entre elles.

« Tu vois, je t'avais dit qu'il viendrait délivrer leur copain. Y'a rien à manger dans un seul crapaud, mais là y'en a assez pour se faire un vrai festin ! »

Les sirènes avancent vers vous en ouvrant grand les bras. Les crapauds libres tentent de délivrer leurs frères emprisonnés. Si vous voulez les aider, rendez-vous au **213**. Si vous préférez attaquer les sirènes, rendez-vous au **300**. Si vous savez comment appeler le chevalier Edward, vous pouvez essayer de le faire au **197**. Si vous disposez d'un cheveu de glace et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **198**. Si vous disposez d'un cheveu de lumière et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **6**.

122

Vous murmurez : « Madame le crapaud ». Aussitôt, elle bondit sur ses pattes, manquant de se fendre le crâne sur le plafond de son antre. Elle prend la parole d'une voix rocailleuse :

« Qu'est-ce que vous voulez ? Je reçois pas de visite ! De personne ! »

Elle crache aussitôt un jet de bave qui passe par-dessus votre épaule, et va frapper un malheureux roseau. A l'endroit de l'impact, il fond immédiatement, comme rongé par un puissant acide !

« Terrible hein ? Vous comprenez pourquoi personne ne veut m'approcher. Une goutte de bave de Reina vous fait littéralement fondre. Je suis la plus redoutable de tous les crapauds de cet univers ! Et je vous aime pas ! »

Elle crache un nouveau jet de salive, qui vous frôle de près cette fois. Si vous désirez ficher le camp, vous pouvez encore le faire au **302**. Si vous préférez continuer à négocier, rendez-vous au **150**.

123

Vos chances de victoire face à une telle horreur étant nulles, vous vous empressiez de remonter l'escalier en courant. Le géant se traîne encore dans la grotte, rampant jusqu'à vous. Soudain vous êtes arrêtée dans votre course par la chute d'un rocher juste devant vous. Un rocher qui est rattaché par un chaîne au poignet du géant.

« Un vrai guerrier sait transformer ses faiblesses en forces. Vous allez affronter la fureur des rochers enchaînés ! »

Et d'un mouvement de son deuxième poignet il projette son autre chaîne et le rocher qui se trouve au bout vers vous. Le roc vous manque de peu, frappant la paroi juste derrière Yuri. Il le rappelle aussitôt à lui d'une traction de la chaîne. Vous cherchez une échappatoire. L'escalier est bloqué par un énorme rocher qui est plus large que lui. Le géant se rapproche en lançant son cailloù enchaîné comme autant de coups de semonce. Il s'amuse, dessinant un cercle d'impacts dans la paroi autour de vous et Yuri. Il est maintenant tellement proche que sa tête sort de la grotte pour s'élever dans la cheminée du volcan. Sa main gigantesque s'ouvre et se tend vers vous.

« Il suffit ! Ton adversaire ici c'est moi ! Et je n'aurais point de repos tant que je ne t'aurais étendu raide ! »

Vous cherchez des yeux l'origine de la voix, tout comme le géant qui semble perplexe. Et soudain vous voyez entre ses deux jambes le monticule volait et l'armure se redressait. Bien que sévèrement roussi, l'homme est bien vivant, et en grande forme. Toute son armure est tarabiscotée, depuis son heaume à la visière longue et fine comme un bec à l'appendice métallique sur son postérieur qui doit symboliser une queue. Le géant le contemple d'un air amusé.

« Tiens, ces nouveaux cafards sont plus résistants que les anciens. Mais après deux jours sans boire avec un poids pareil sur l'estomac, tu ne dois plus être très frais pour le combat.

— Détrompe-toi vil faquin. Tout comme mes frères chevaliers errants, je ne connais pas la défaite. Je vais t'abattre, moi, le chevalier de l'ornithorynque ! »

Et il commence à s'acharner joyeusement sur la jambe du géant, sans lui faire grand mal. Celui-ci tente d'effectuer un demi-tour assez peu heureux, dans la position inconfortable où il est, courbé sur lui-même et encombré par sa taille. Son pied droit glisse dans la manœuvre et s'enfonce dans la lave, bientôt suivi par le postérieur du géant. Il entreprend alors de se dégager en hurlant de

mécontentement, tandis que vous voyez avec stupeur le chevalier bondir sur sa jambe et remonte son corps, avançant vaillamment en direction de sa tête. Quelque chose descend alors dans le cratère. Vous reconnaissez la vouivre dépressive de tout à l'heure. Elle se rue sur la couronne du géant, et arrache d'un grand coup de griffe son escarboucle. Le géant laisse échapper un cri de rage et projette son caillou enchaîné dans la direction du lézard. Lequel esquive souplement, avant de s'envoler vers les hauteurs. Le géant rentre alors dans une colère monstre, s'agitant en tout sens. Le chevalier roule et atterit de justesse sur la terre ferme. Le géant cogne alors les murailles, trépignant. L'endroit commence à s'écrouler. Des blocs de rochers tombent. Le géant se calme, mais le mal est fait : la cheminée s'effondre sur elle-même. Vous vous hâtez de vous enfuir, le géant ayant libéré le chemin dans son accès de furie. Mais il n'entend pas vous laisser partir ainsi, et son bloc s'envole à nouveau, prêt à vous écraser. Si vous avez le mot « Feu » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **259**. Sinon, rendez-vous au **12**.

124

Vous tentez de frapper la reine lorsqu'elle arrive à votre portée, mais votre bâton ne touche que l'air tandis que celui de la fée vous cogne le visage. Vous perdez 2 points d'Endurance, mais réussissez à maintenir votre position. La reine continue sa trajectoire quelques instants, puis tourne pour revenir sur vous sans vous laisser le temps de souffler. Vous reprenez tant bien que mal position et vous préparez à recevoir le deuxième assaut. Lancez deux dés et ajoutez votre total de Vitalité. Si vous obtenez 13 ou plus, rendez-vous au **262**. Sinon, allez au **173**.

125

Vous continuez sur le sentier et finissez par arriver dans une demi-clairière. Demi, car elle est coupée en son centre par un ravin. En vous approchant, vous constatez qu'il fait bien 3 mètres de large et qu'il est d'une profondeur insondable. Ne voyant pas comment le franchir, vous cherchez du regard un autre moyen de quitter la clairière.

« Besoin d'aide jeunes filles ? »

De l'autre côté du ravin, une ravissante licorne toute blanche vous adresse la parole. Elle recule de quelques pas, puis, d'un bond surpuissant, se projette à vos côtés.

« Pour continuer votre quête, vous devez franchir ce ravin. Et pour cela, vous aurez besoin de mon aide. Essayez de monter sur mon dos pour voir. »

La licorne plie les genoux et Yuri s'installe gracieusement sur son dos. Vous grimpez à votre tour. Si votre total de Pureté est supérieur ou égal à 6, rendez-vous au **210**. Sinon, allez au **74**.

126

Reina se laisse tomber de l'épaule de Yuri en lançant des insultes en direction du dragon.

« Tu te crois malin peut-être ? Je vais te montrer ce que c'est qu'une vraie créature aquatique ! »

Et elle envoie un magistral crachat en plein entre les deux yeux du dragon. Celui-ci cligne à peine des paupières.

« Hum, ça picote. Sûrement un acide très concentré en temps normal. Malheureusement, entre ma résistance naturel de dragon et la couche d'eau qui me recouvre, cela revient à du jus de citron. J'en boirais bien un peu tiens. »

Reina affiche des yeux exorbités, tout comme vous. Ce monstre est réellement redoutable. Il se-

rait peut-être temps de fuir au **271**. Si vous savez comment invoquer le chevalier Edward et désirez le faire, rendez-vous au **297**. Si vous désirez invoquer les esprits du vent, disposez d'un objet à leur sacrifier (cheveu magique, graines magiques, bracelet magique, diadème de cristal) et désirez le faire, rendez-vous au **332**. Si vous disposez d'un cheveu magique de glace et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **199**. Si vous disposez de graines du blizzard et voulez les utiliser, rendez-vous au **185**. Si vous avez des graines de ronces magiques et désirez les utiliser, rendez-vous au **254**. Si vous n'avez rien de tout cela, vous feriez mieux de reconsidérer l'option de la fuite au **271**.

127

Vous annoncez haut et fort que vous relevez le défi. L'assistance éclate de rire, à l'exception du raton qui garde son sérieux. Il se laisse tomber dans l'arène et vous invite à le suivre. Yuri semble perdue dans la contemplation d'un châtaignier tandis que vous le rejoignez. Le commentateur explique les règles.

« Ce duel durera jusqu'à ce que l'un des deux combattants ne soit plus en état de continuer ou qu'il abandonne. Je vous rassure mademoiselle, Tanook n'a pas pour habitude de tuer ses adversaires. Pour les paris, sachez que Tanook est donné à 2000 contre 1. Prêt ? »

Vous vous étonnez de la façon dont tout le monde annonce la victoire d'un animal qui fait la moitié de votre taille. Mais à l'instant où le combat commence, Tanook tourne sur lui-même et dans un jaillissement inexplicable d'étincelles, il se transforme en votre sosie ! Puis il effectue un nouveau tour sur lui-même pour prendre l'apparence d'un taureau et vous charge allégrement. N'oubliez pas que vous pouvez abandonner à tout moment en vous rendant au **143** à la fin d'un paragraphe, même si cela n'est pas précisé dans les choix. Le combat s'arrêtera automatiquement si votre endurance passe à 4 ou moins (en ce cas, rendez-vous aussi au **143**). Mais pour l'heure, essayez de survivre à l'attaque du taureau ! Lancez deux dés et ajoutez votre total de Vitalité. Si le résultat est inférieur ou égale à 10, rendez-vous au **168**. Sinon, allez au **186**.

128

Le chemin se termine non pas sur une clairière mais sur un croisement. Trois nouvelles voies s'ouvrent à vous, au **275**, au **23** ou au **276** au choix.

129

Vous plongez tranquillement vos mains dans la boue et commencez à la creuser juste sous le nez du roi des crapauds. Vous ne tardez pas à découvrir la gemme espérée et la brandissez sous son nez.

« Vous êtes un menteur mon roi.

— J'aurais essayé au moins. » répond le crapaud avec un petit sourire.

Vous rangez ensuite la gemme au fond de votre poche, tout en tentant d'essuyer au mieux la boue qui vous macule. Notez cette gemme magique sur votre feuille d'aventure. Vous vous apprêtez à partir après une dernière boutade sur le mauvais jeu d'acteur du roi quand Yuri demande de sa petite voix timide :

« Sauriez-vous où nous pourrions trouver un crapaud orange, monsieur le roi des crapauds ? »

Aussitôt, le flegmatique roi et les autres crapauds présents effectuent un spectaculaire bond en

arrière. Le roi est agité de tremblements quand il reprend la parole.

« Effectivement, il existe une femelle crapaud à la peau orange. Mais elle est terrible. Oui, terrible. Ne vous en approchez pas. Jamais ! »

Devant votre insistance, il finit par révéler qu'elle vit un peu plus loin. Son antre est délimité par deux roseaux croisés entre les arbres. Mais il vous répète ensuite son avertissement, sans préciser la raison d'une telle peur. Si vous voulez voir cette fameuse femelle si terrifiante, rendez-vous au **289**. Si vous préférez l'ignorer, continuez votre route au **302**.

130

Vous entrez dans une nouvelle clairière. Une bande de créatures assises sur un tronc d'arbre renversé ripaille. Vu le nombre de pichets de vin vides qui recouvrent le sol, le banquet doit être bien avancé. Ils ressemblent à des humains de taille moyenne, mais avec des cornes sur le front et des pattes poilues de boucs. L'un d'eux vous dévisage de son regard aviné et éructe ces quels mots :

« Yeah, des petits filles. Voulez nous rejoindre ? »

Aussitôt, une silhouette jaillit des arbres à vos côtés et s'interpose entre la créature et vous. C'est un homme, ou plutôt un fantôme d'homme. Il ressemble à un chevalier, vêtu d'une armure qui recouvre tout son corps, et qui brille d'un étrange éclat argenté. Seuls ses yeux transparaissent à travers son heaume. Il dégaine son épée fantôme et lance d'une voix forte :

« Arrête vil satyre, ne t'approche pas de ces gentes dames !

— Pour la dixième fois, on est des faunes ! Les satyres, c'est nos cousins ! »

Mais sous le regard d'acier du chevalier, le faune détourne vite la tête et la ripaille reprend, avec beaucoup moins d'enthousiasme cependant. Le chevalier se retourne vers vous et met un genou à terre.

« Gentes dames, je suis Grégoire, chevalier mort au combat il y a 400 ans mais rappelé sur Nawouak pour protéger l'ordre et la vertu. J'ai été convoqué en ces bois par le conseil de cette forêt, dans le but de surveiller ces faunes qui s'étaient rendus coupables de moult vilénies. En temps que défenseur de l'ordre et de la justice, je suis à votre service. »

Devant votre regard exorbité le chevalier poursuit.

« Et bien oui gentes dames, puisque le mal ne connaît point le repos, je me dois d'assurer la protection des innocents. Le problème étant que le pacte d'invocation stipule que je n'ai pas le droit de quitter les faunes des yeux. Il y a peu de chance qu'ils bougent vu qu'ils ont été assignés à cette clairière pour une période probatoire, néanmoins je me dois de respecter ma parole en bon chevalier. Mais si vous le désirez, je peux appeler un mien camarade pour qu'il se mette à votre service. Qu'en dites-vous ? »

Si vous voulez accepter l'offre du chevalier, rendez-vous au **229**. Sinon, allez au **29**.

131

Vous soufflez de toutes vos forces dans votre instrument, puis jetez l'objet en l'air. Il se désintègre aussitôt (rayez-le de votre feuille d'aventure). Les esprits du vent se matérialisent aussitôt. La sylphide vous demande ce que vous désirez. Vous lui répondez en haletant :

« Ce qu'on désire ? Mais de l'aide bien sûr ! Vous pourriez peut-être nous débarrasser d'un de ces

deux-là ! dites-vous en désignant vos ennemis d'un large mouvement du bras.

— Je suis désolé, mais cela est impossible. Le géant est trop gros et profondément encastré dans la grotte. Quand à l'être de flammes, la puissance des vents qu'il faudrait pour le souffler et non l'attiser serait énorme. Tout l'oxygène de la grotte serait consommé avant que nous n'en venions à bout, sans parler de l'augmentation de température. Bref, vous serez mortes avant lui. Je suis désolé, mais sur ce coup-là, vous nous avez appelés pour rien. »

Et les esprits du vent se dématérialisent d'un air triste. Retournez au **301** et faites un meilleur choix.

132

« Vous venez de sacrifier vos dernières chances de victoire les filles. » radote Georges.

L'oiseau-soleil laisse échapper un cri de joie, et se pose à côté de vous. Vous remarquez qu'effectivement, il n'est guère musclé sous son abondant plumage. Mais maintenant que vous avez accepté, vous ne pouvez plus refuser de l'utiliser, même si vous vous êtes faite un autre ami volant. De fait, l'oiseau-soleil, qui répond au nom de Aurore, vous propose de vous emmener jusqu'à la clairière où a lieu le course. Vous vous installez sur son dos avec Yuri. Ne disposant d'aucun harnachement, vous vous agrippez à son cou, et Yuri saisit votre taille. Aurore décolle ensuite en quelques battements d'ailes, et s'élève au-dessus de la forêt. Rendez-vous au **75**.

133

« Mais qu'est-ce que j'en sais moi ? Je ne suis que de passage. Demandez plutôt à tous les résidents à l'année. Parce que je me repose 5 minutes dans une forêt on croit que j'en fais partie. Vous cherchez à me rabaisser comme cette vermine de Rebecca. Vous êtes toutes pareilles ! »

Ses cheveux ne flamboient pas mais le regard qu'elle vous jette vous transperce l'âme. Vous restez paralysée, un grand froid vous envahit. On dirait que l'atmosphère autour de vous gèle. Vous êtes complètement immobilisée. L'air n'entre même plus dans vos poumons. Mélissandre se calme soudain et l'étau glacial se relâche. Vos jambes se déroben sous vous et vous tombez à terre, le souffle court. Tandis que la chaleur vous envahit, la sorcière se confond en excuses.

« Je suis vraiment, vraiment, vraiment désolé. Lorsque les sorcières se laissent contrôler par leurs sentiments, leurs pouvoirs se déclenchent tout seul. Malheureusement pour vous, vous avez déclenché mon pouvoir cryogène, un des plus terribles. »

Elle arrache un de ses cheveux et vous le met sous les yeux. Vous vous apercevez qu'il est maintenant constellé de dizaines de petits cristaux de glace. Elle le lance dans un coin opposé de la clairière et vous contemplez sa chute. Au moment où il touche terre, le sol gèle instantanément dans un rayon de 1 mètre autour du point d'impact. Vous restez stupéfaite.

« En théorie les pouvoirs de mes cheveux restent inoffensifs tant qu'ils sont fichés sur mon crâne. Mais mon pouvoir cryogénique étant le plus redoutable, il lui arrive de s'activer quand même. Quand je suis dans cet état, il suffit qu'un de mes cheveux touche un objet solide légèrement humide, comme de l'herbe fraîche, pour geler instantanément sa surface. Par contre, c'est totalement inefficace sur un objet totalement sec. Et il y en a encore une surprise. »

Elle arrache un nouveau cheveu de son crâne, puis attrape soudain la tête de Yuri. Elle pose ensuite son cheveu parmi ceux de votre amie, et il s'enfonce légèrement dans son crâne. Yuri a maintenant une unique mèche rousse parmi sa chevelure bleutée.

« C'est tout de même plus pratique à transporter qu'une potion ou qu'un parchemin hein ? Tant qu'il restera sur ton crâne, il n'aura aucun pouvoir, mais dès qu'il en sera arraché, il retrouvera ses pouvoirs cryogènes. Le défaut, c'est que comme vous n'êtes pas sorcière, il ne pourra servir qu'une fois. Gardez-le à titre d'excuse pour mon comportement de tout à l'heure. »

Mélessandre vous tend une main pour vous aider à vous relever, et vous l'acceptez. Vous êtes à peine debout qu'une ombre passe sur vos visages. Rendez-vous au **31**, après avoir noté sur votre feuille d'aventure que vous possédez un cheveu magique de glace (enfin c'est Yuri qui le possède, mais on va pas chipoter).

134

« Celle de gauche est trop mignonne, par contre celle de droite... »

Vous pensez quelques instants qu'elles médisent sur Yuri avant de vous rappeler que, de leur point de vue, c'est vous qui êtes à droite.

« Tu veux te baigner petite ? » propose la femme au diadème.

Yuri vous regarde d'un air interrogatif.

« N'ayez pas peur, nous ne sommes que d'innocentes nymphes aquatiques qui s'ennuient dans leur bain. Viens donc te détendre quelques instants, petite.

— Et Flora ? demande Yuri à mi-voix.

— Nous sommes des créatures affiliés à la beauté et vivant dans une source magique, donc tu comprendras qu'on ne laisse n'importe quel laideron y poser les pieds. »

Yuri devient rouge alors que c'est vous qu'on insulte, puis elle vous attrape par le bras et vous entraîne de force vers l'une des deux issues de la clairière. Lancez un dé. Si le chiffre est pair, rendez-vous au **41** sans discuter. S'il est impair, rendez-vous au **64** toujours sans discuter.

135

« Rebecca ? C'est une vermine infâme, un cloporte, un lombric, une dévergondée, une ordure, une... »

A nouveau ses cheveux s'enflamment et vous reculez instinctivement. Elle s'en aperçoit.

« Oh, je vous fais peur. Ne vous inquiétez pas pour ça, sous l'effet des émotions, la magie des sorcières a tendance à s'activer d'elle-même. Et comme mes pouvoirs se concentrent dans mes cheveux... mais regardez plutôt. »

Elle arrache un de ses cheveux enflammés et le jette au sol. L'herbe s'embrase aussitôt avec une vigueur étonnante. La sorcière étouffe cependant rapidement l'incendie à coups de pied.

« Impressionnant non ? Tant qu'il reste fiché sur mon crâne, ce cheveu est inoffensif, mais dès qu'il touche un combustible quelconque, il l'enflamme. Et il y a mieux. »

Elle arrache un nouveau cheveu de son crâne, puis attrape soudain la tête de Yuri. Elle pose ensuite son cheveu parmi ceux de votre amie, et il s'enfonce légèrement dans son crâne. Yuri a maintenant une unique mèche rousse parmi sa chevelure bleutée.

« C'est tout de même plus pratique à transporter qu'une potion ou qu'un parchemin hein ? Tant qu'il restera sur ton crâne, il n'aura aucun pouvoir, mais dès qu'il en sera arraché, il retrouvera ses pouvoirs pyrogènes. Le défaut, c'est que comme vous n'êtes pas sorcières, il ne conservera ses

pouvoirs que durant la minute qui suit l'extraction. Enfin, gardez-le, c'est un cadeau. Bon, où en étions-nous ? »

Mais Mélissandre est interrompue par le passage d'une ombre sur son visage. Rendez-vous au **31**, après avoir noté sur votre feuille d'aventure que vous possédez un cheveu magique de feu (enfin c'est Yuri qui le possède, mais on va pas chipoter).

136

Vous portez le sifflet à vos lèvres et soufflez de toutes vos forces dedans. Freddy apparaît en quelques instants, que vous gagnez en reculant précautionneusement vers le bord de la falaise.

«Freddy, service de sauvetage. Si vous voulez que je vous débarrasse de ce voyou, vous devrez payer. Alors envoyez la monnaie ou courez. »

Vous devez payer 3 UA à Freddy pour qu'il accepte de vous aider, et sans qu'il vous rende la monnaie le cas échéant. Si vous le pouvez et désirez le faire, rendez-vous au **183**. Dans le cas contraire, il s'en va réellement, et vous ne pouvez plus compter que sur vos jambes pour vous porter vers la clairière d'où vous venez au **255** ou avancez vers de nouveaux horizons au **146**.

137

Le choc violent vous fait lâcher prise. Le dragon en profite pour vous infliger une deuxième secousse d'un mouvement ondulatoire de son corps. Puis il profite de votre faiblesse pour vous capturer entre ses crocs. Votre queue est coincée entre une rangée de dents, et vos épaules entre une autre. La blessure que vous lui avez infligée lui a ôté l'envie de rire. Il doit vous battre au plus vite pour pouvoir se soigner. Aussi ferme-t-il ses mâchoires. Vous résistez quelques instants à la pression, mais même votre nouveau corps ne peut tenir longtemps face à la morsure d'un dragon. C'est dans un horrible craquement que votre aventure se termine.

138

Vous choisissez une des cartes. Le bonhomme la retourne. La tête de mort. La stupeur déforme vos traits tandis que votre adversaire récupère votre gemme. Il la met avec la sienne et les cartes dans son chapeau.

« Vous connaissiez les risques, et vous avez perdu. Vous ne pouvez qu'en prendre qu'à vous-même et à dame Fortune. » remarque-t-il, philosophe. Puis il s'enferme dans un silence pensif. Vous quittez alors la clairière par une des trois sorties possibles au **7**, au **276** ou au **128**, au choix.

139

A l'instant où le sang de dragon touche votre peau, vous sentez votre corps se transformer. Votre système respiratoire s'adapte pour vous permettre de respirer sous l'eau. Vos yeux changent, votre vue est maintenant aussi claire sous l'eau qu'à la surface. Vos dents s'allongent et s'aiguisent. Et surtout, vos deux jambes se fondent en une unique queue de poisson, vierge de toute blessure. Le dragon a un instant de flottement qui vous permet de retirer votre queue avant qu'il ne referme sa mâchoire sur votre nouvel appendice. Vous évoluez gracieusement dans l'eau. Le dragon tente de vous rattraper mais vous êtes maintenant aussi habile que lui dans l'univers sous-marin. Votre conscience s'endort. Vous ne ressentez plus qu'une faim dévorante. Profitant de votre petite taille et de votre agilité supérieure, vous plongez vos dents dans la nuque du dragon. Il se débat dans tous les sens. Le sang gicle de son artère sectionnée. Vos dents restent fixées dans sa chair aussi

sûrement que si elles étaient en acier. Le dragon tente de vous écraser contre le fond en se laissant tomber de tout son poids. Lancez un dé. Si vous obtenez entre 1 et 3, rendez-vous au **137**. Entre 4 et 6, au **212**.

140

Vous envoyez votre pied dans la tête de l'ennemi. Vous ressentez un choc dur et une violente douleur. Quelques cailloux sont projetés hors de la boue. La chose n'est pas autrement incommode, mais vous perdez 1 point d'Endurance dans l'affaire. Après avoir encore aggravé votre position, la fuite est envisageable vers l'avant au **146**, et vers l'arrière au **255**. Si vous possédez des graines de ronces, vous pouvez aussi vous en servir au **156**. Vous pouvez aussi user de graines de blizzard au **170**. Si vous en avez la possibilité et souhaitez appeler Freddy, rendez-vous au **136**.

141

La femme vous dévisage avec une insistance presque malsaine. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre total de Charisme. Si vous obtenez 13 ou plus, rendez-vous au **192**. Sinon, rendez-vous au **263**.

142

A l'instant où la goutte vous touche, vous sentez une véritable explosion à travers votre corps. Une force sans égale se propage en vous. Votre corps devient mou, flasque, puis se distend. En quelques secondes, le dragon est obligé de vous lâcher car vous êtes devenue trop grosse pour sa gueule. Votre être s'allonge démesurement, tel un serpent. Il finit par se stabiliser, et votre peau prend alors la couleur et la transparence de l'eau tout en étant aussi résistante qu'une armure. Votre chair ne départ pas de votre camouflage aquatique. Vos dents sont devenues des crocs capables de trancher l'acier. Vos yeux gigantesques voient parfaitement dans l'eau. Vos narines n'ont aucun mal à filtrer le liquide pour vous permettre de respirer. Vous êtes obligée d'enrouler votre corps sur lui-même dans le minuscule espace dont vous disposez. Votre adversaire est terrifié. Vous devez faire quatre ou cinq fois sa taille, et il s'attendait à tout, sauf à affronter un autre dragon d'eau ! Vos courtes oreilles dépassent même à l'air libre. Vous n'avez qu'un mouvement à faire pour le happer entre vos mâchoires et le brisez en deux simplement en les refermant. Vous pouvez ensuite vous déplier, faisant jaillir d'un coup votre tête à l'air libre. L'eau ruisselle en de véritables cascades tandis que vous contemplez le sol. Yuri ouvre péniblement les yeux et recule précipitamment. Il est vrai que vous devez être passablement impressionnante sous cette nouvelle forme. Mais le pouvoir qui circule en vous dépasse les limites de l'imaginable. Vous contemplez cette ridicule petite forêt qui vous narguait jusqu'à présent... et commencez à vous sentir mal. Trop de puissance, trop d'énergie... Et soudain vous vous effrondez, votre lourde tête s'écrasant sur le sol avec fracas. Vous sentez votre corps se contracter, votre peau tirer, avant de vous évaporer.

•

Vos yeux s'ouvrent. Yuri est à vos côtés, épongeant votre front trempé de sueur. Les deux ornithorynques la soutiennent.

« Que s'est-il passé ? murmurez-vous.

— Je ne sais pas, répond Yuri. Lorsque je me suis réveillée, tu avais disparu. Et soudain, le dragon est sorti de l'eau, mais il était beaucoup plus grand. Et puis il s'est effondré. Il y a eu un mini-

séisme, et je crois bien que j'ai été de nouveau assomé contre l'arbre. Quand je me suis réveillé, le cadavre du dragon flottait et tu étais allongée sur la rive, inconsciente. Tu étais brûlante de fièvre, alors j'ai été chercher de l'aide auprès des ornithorynques.

— Nous avons référé de votre acte héroïque auprès du conseil de la forêt. Il devrait envoyer quelqu'un. Vous devriez essayer de dormir en attendant. »

Vous sombrez à nouveau dans l'inconscience. Une douce sensation de chaleur dans tout le corps vous réveille. Une licorne est penchée sur vous, sa corne unique touchant votre front. L'énergie revient en vous, votre fièvre s'envole. Remontez votre total d'Endurance à son total de départ. La licorne redresse la tête et s'adresse à vous :

« J'ignore ce que vous avez fait, mais votre corps a été stimulé à l'extrême, comme avec un puissant dopant. Ne recommencez jamais ça ou vous pourriez en mourir. Flora, Yuri, le conseil de la forêt a décidé que je devais vous apporter mon aide pour vous remercier de celle fournie dans l'affaire dite « du dragon de la rivière ». Nous sommes dorénavant quittes, et vous devrez continuer votre quête normalement. »

Et la licorne quitte la clairière tranquillement, vous laissant avec Yuri et les ornithorynques. Ils sont scandalisés que le conseil ne vous offre rien d'autres en échange, et jurent qu'ils vous aideront de leur mieux dans le futur. Maintenant pleinement revigorée, vous bondissez sur vos pieds et contemplez votre équipement. Vous vous apercevez que vous en avez perdu une partie dans votre combat sous l'eau. Avec un petit sourire, les ornithorynques vous tendent ce qui vous manque. Ils avouent avoir été le repêcher pour vous. Vous les remerciez. Yuri vous montre la bouteille de sang de dragon qu'elle a récolté, même si elle trouve cruelle la façon dont a fini cette créature. Notez le sang de dragon d'eau sur votre feuille d'aventure. Vous remerciez les ornithorynques et partez avec Yuri. Si vous voulez quitter la clairière par l'entrée du côté des ornithorynques, rendez-vous au **128**. Si vous préférez le passage du côté de la source, rendez-vous au **275**. Mais avant toute chose, effacez les mots « nymphe », « sirène » et « octopus » de votre feuille d'aventure et notez à la place « aquae imperatrix ».

143

Vous quittez l'arène sous des applaudissements qui ne vous sont pas destinés. Personne ne semble vraiment surpris de votre défaite, et vous sortez de la clairière au côté d'une Yuri furieuse qui refuse de vous adresser la parole. Rendez-vous au choix au **41** ou au **161**.

144

Vous continuez à avancer. Yuri met ses pas dans les vôtres. Heureusement, vous êtes bientôt assez proche de la stèle pour qu'elle arrête la majorité du vent. C'est avec un soupir de soulagement que vous vous écroulez contre elle, bientôt suivie de Yuri. Même collée à cette plaque rocheuse, vous sentez encore la force terrifiante du vent. Inutile de songer à continuer dans la faille au-delà de la stèle. Vous examinez cette dernière avec attention. Si vous avez le collier élémentaire, rendez-vous au **181**. Sinon, allez au **239**.

145

Vous raccrochant au seul mince espoir qui vous reste, vous réussissez à atteindre votre instrument dans votre poche, puis à le porter à vos lèvres. Le son qui s'en échappe disparaît dans le tumulte du vent. Vous pensez que vous perdez votre temps, quand la stèle s'illumine. Une boule

de lumière s'en échappe, s'élève dans les airs et prend l'apparence d'une belle jeune femme éthérée, pourvue de longues ailes transparentes. Malgré le vacarme ambiant, vous entendez nettement sa voix claire.

« Je suis une sylphide, une esprit du vent. Je peux t'aider à combattre cet être. Mais j'ai absolument besoin d'un support d'énergie magique pour me matérialiser. Sans cela, je ne peux rien faire. »

Si vous possédez un objet magique autre que le collier élémentaire ou des gemmes magiques (par exemple, un cheveu magique, des graines magiques, un bracelet magique, un diadème de cristal), rendez-vous au **299**. Sinon, allez au **81**.

146

Vous descendez à toute allure ce nouveau sentier, manquant de tomber à plusieurs reprises sur ce chemin inconnu. L'être de boue se contente de se laisser glisser et il descend la pente comme une savonnette. Vous débarquez dans une nouvelle clairière. Vous n'avez guère le temps de réfléchir, et elle n'a qu'une seule issue, aussi reprenez-vous votre course effrénée. Vous marchez à nouveau dans un tunnel végétal. Vous osez jeter un coup d'œil derrière vous, et découvrez que la créature s'est arrêtée à l'orée des bois. Cependant, vous ne ralentissez pas l'allure avant d'avoir atteint une nouvelle clairière. Rendez-vous au **318**.

147

Vous tentez d'emboîter les gemmes du renard dans la pierre. Rien à faire, elles ne veulent pas rentrer. Vous les examinez de plus près et vous remarquez quelques petites fissures. Plus aucun doute à avoir, ce sont des fausses. En exprimant votre colère légitime contre cet arnaqueur, vous jetez ces contrefaçons à terre. Rayez deux gemmes magiques de votre feuille d'aventure ainsi que le mot « renard », puis retournez au **169**.

148

La douleur de votre jambe est intolérable. Le dragon ne cherche pas de techniques de combat particulières, il compte juste vous noyer. Personne ne peut vous sauver. Votre mort est inéluctable. Seuls les médecins légistes auront un intérêt à savoir si vous êtes mort de l'hémorragie à votre jambe ou par noyade. Votre aventure se termine ici.

149

Vous soufflez de toutes vos forces dans votre instrument et lancez en l'air l'objet à sacrifier. Il se désintègre (rayez-le de votre feuille d'aventure). La sylphide et ses frères se matérialisent alors. Les sylphes font une ronde autour de Yuri et une tornade née entre votre amie et le serpent qui l'étouffe. Le serpent est desserré de force puis éclaté en mille gouttelettes. L'autre serpent qui tente de vous agresser est repoussé puis pulvérisé par le vent contraire que produit la sylphide. La femme se retrouve seule face aux esprits du vent qui l'encerclent. La sylphide prend la parole :

« Tu n'es pas un être vivant. Tu es une morte ayant laissée des regrets en ce monde. Les puissances magiques qui dorment en ces eaux t'ont réveillée, mais tu dois connaître le repos éternel maintenant.

— Non ! répond la femme. Je suis la plus belle femme de ce monde, je ne peux pas mourir ! »

Les esprits du vent battent des ailes et une formidable tempête se déchaîne sur la femme. Son corps explose en mille morceaux, mais pas une goutte de sang ne tombe. En fait, chaque partie se transforme en pure eau au moment de l'impact et retombent dans la rivière. Les esprits du vent s'arrêtent alors. La sylphide se tourne vers vous et vous dit de la rappeler en cas de problème. Vous pourriez jurer qu'il y a une note de tristesse dans sa voix. Puis les esprits du vent se dématérialisent. Vous poursuivez votre route, après que Yuri ait dit une prière pour le repos de son âme et de celles de ses innocentes victimes. Vous et Yuri enlevez ensuite la plupart de vos vêtements, puis vous traversez la rivière en sous-vêtements, portant vos affaires à bout de bras. Une fois de l'autre côté, vous vous séchez comme vous pouvez, puis vous renfilez vos vêtements. Vous continuez ensuite votre chemin. Rendez-vous au **295**.

150

« Madame Reina, nous sommes juste venues vous demander quelques gouttes de votre bave.

— Très bien. Tu préfères que j'en serve pour faire fondre ton nez ou tes yeux ?

— Euh non, on voudrait les amener à une connaissance sorcière, pour une potion quelconque.

— Tu as un récipient capable de résister à l'acide le plus corrosif du monde ? Capable de faire fondre le bois, le verre, le métal et la chair ? »

C'est vrai ça, vous n'avez aucun moyen de transporter la bave de ce crapaud. Vous réfléchissez encore à un moyen quand Yuri prend la parole :

« Madame Reina, est-ce que vous voudriez bien venir avec nous ? »

Reina et vous tombez à la renverse. Yuri continue pourtant son discours :

« Ce n'est pas parce que vos pouvoirs effraient les gens que vous devez rester toute seule dans ce trou, renfermée sur vous-même. Venez avec nous, contemplez la lumière du soleil, vivez ! »

Yuri tend une main vers Reina qui recule précipitamment.

« Imbécile ! Ne me touche pas ! Il suffirait qu'une seule goutte de bave t'atteigne pour que je te ronge la main ! »

Ce qui n'empêche pas Yuri de continuer à essayer de convaincre Reina de vous accompagner. Vous vous joignez à elle. Lancez deux dés et ajoutez votre total de Gentillesse au résultat. Si vous obtenez 12 ou plus, rendez-vous au **11**. Sinon, rendez-vous au **273**.

151

La vouivre réussit à vous coiffer au poteau. Son envergure est tellement grande qu'elle doit replier partiellement les ailes pour passer l'anneau. Elle occupe ainsi tout l'espace, vous obligeant à attendre la fin de son passage pour vous y engouffrer. Cependant, cette monture est aussi lente qu'impressionnante, et vous ne tardez pas à la rattraper, puis à la dépasser au niveau du deuxième anneau. Son cavalier enrage, mais sa bête n'est pas faite pour les courses de vitesse. Vous profitez de votre avance au maximum. L'aigle et le pégase prennent de l'avance. Ils ont déjà passé 4 anneaux et vous seulement 3. Vous jetez un œil derrière vous pour constater que la vouivre grise est entre le deuxième et le troisième. En terme de vitesse pure, elle ne vaut pas grand-chose. Vous reconcentrez votre attention sur le peloton de tête, prenant exemple sur votre monture qui ne les a pas quittés des yeux une seule seconde. Vous remarquez alors qu'ils n'avancent quasiment plus. En effet, la cavalière du pégase tente de faire tomber le lutin tandis que leurs montu-

res se battent à grands coups de bec, de griffes et de sabots. Cette bataille est à votre avantage. Chaque assaut se déroulera de la manière suivante. L'aigle, le plus rapide, griffera et mordra au maximum le pégase, qui perdra un dé d'Endurance, augmenté de 3 points. Si le pégase perd 16 points d'Endurance ou plus, il sera mis hors d'état de poursuivre la course. Puis le pégase frappera l'aigle de ses sabots, ce qui lui infligera une perte d'un dé d'Endurance plus 1. L'aigle sera éliminé s'il perd 12 points d'Endurance ou plus. Enfin la cavalière tentera de faire tomber le lutin. Lancez un dé. Si vous tirez 5 ou 6, elle y arrive et le lutin sera éliminé. L'aigle lancera quand même un assaut supplémentaire de dépit. Comptez attentivement le nombre d'assauts que durera ce duel aérien et l'Endurance perdue par les protagonistes. Si le pégase l'emporte, par chute du lutin ou neutralisation de l'aigle, rendez-vous au **311**. Si l'aigle l'emporte, rendez-vous au **159**. Si par le plus grand des hasards, ils s'éliminent l'un l'autre, rendez-vous au **264**.

152

Vous envoyez votre pied dans le visage de la chose. Il s'y enfonce légèrement, mais vous le retirez précipitamment avant qu'elle ne l'attrape. Tout ce que vous avez gagné, c'est de la boue sur vos sandales. Vous n'avez plus le temps de réfléchir. La fuite est envisageable vers l'avant au **146**, et vers l'arrière au **255**. Si vous avez une cosse à flamme, vous pouvez aussi vous en servir au **179**. De même si vous possédez des graines de ronces, vous pouvez les utiliser au **156**. Enfin, vous pouvez aussi user de graines de blizzard au **170**. Si vous en avez la possibilité et souhaitez appeler Freddy, rendez-vous au **136**.

153

Vous enfiler le diadème... et il ne se passe rien. Notez que vous êtes coiffée du diadème bleu, séchez-vous comme vous pouvez, rhabillez-vous et rendez-vous au **41** ou au **64** au choix.

154

Vous approchez pour la troisième fois. Bucéphale frappe de ses sabots le sol à vos pieds. Vous l'entendez murmurer « N'approchez plus ou vous risqueriez d'en subir les conséquences. ». Vous lui répondez de la même voix à la limite de l'audible « Mais pourquoi ? ». « Devinez » conclut Bucéphale. Puis il se redresse sur ses pattes arrières, prêt à frapper à nouveau. Lancez deux dés et ajoutez le résultat obtenu à votre total de Gentillesse. Si vous obtenez 13 ou plus, rendez-vous au **2**. Sinon, allez au **120**.

155

Yuri énonce alors la réclamation de la dryade au lutin. Il faut avouer qu'elle vous était un peu sortie de la tête avec tous ses événements. Le lutin paraît gêné.

« Le cas de la dryade pose un problème assez important au conseil. Les arguments des deux partis se tiennent et... en fait, la non-intervention provient d'une incapacité à prendre une décision. On peut donc considérer que le champignon a gagné, puisque rien ne sera fait pour l'enlever. Désolé pour votre ami végétal, mais c'est ainsi. »

Ne pouvant rien faire de plus pour la femme des bois, vous n'avez plus qu'à prendre votre décision concernant votre direction. Si vous voulez aller directement au temple, rendez-vous au **175**. Si vous préférez aller voir « le patron » d'abord, rendez-vous au **284**.

156

Vous lancez les graines sur la chose. Elles s'enfoncent sans problème dans sa structure. Pendant quelques instants, vous avez cru avoir fait une idiotie, mais une petite tige verte jaillit de la masse informe. Et d'un seul coup, c'est l'explosion, une véritable forêt de ronces sort de la boue, transperçant de part en part la créature, qui est bientôt totalement immobilisé. Une lumière étrange jaillit alors de la créature, et la boule marron de votre collier rayonne pendant quelques secondes. Lorsqu'elle s'éteint, la créature est devenue complètement amorphe. Vous laissez les ronces dans leur nouveau terreau. Rayez les graines de votre feuille d'aventure, inscrivez-y le mot « Terre », et rendez-vous au **330**.

157

Vous commencez à avancer dans les marécages. Le terrain est de plus en plus vaseux, vos pieds sont bientôt recouverts de boue. Votre progression se fait difficile, mais vous ne rencontrez pas d'autres obstacles que le terrain. Le lac est juste à votre gauche, et la vraie forêt reprend un peu plus loin à votre droite. Sur cette bande de terrain intermédiaire, les plantes sont tout de même plutôt nombreuses. Par contre, les moustiques sont absents. Vous vous appuyez quelques instants sur un des arbustes. Le soleil est toujours haut dans le ciel, le lac est toujours resplendissant mais un bruit sourd vous gêne. Vous finissez par en identifier la source. Ce sont les ronflements d'un crapaud endormi juste au pied de l'arbuste. Il se réveille soudain et vous contemple de ses grands yeux. Il a alors un petit sursaut, avant de se rétablir sur ses quatre pattes.

« Des humaines ! » s'exclame-t-il. « On en a pas vu depuis un bon bout de temps. Je suppose que vous voulez que je vous mène au roi. Allez, suivez-moi. »

Et il bondit à travers la boue en s'arrêtant de temps à autre pour vous attendre. Vous lui emboîtez difficilement le pas, progressant lentement dans la boue profonde. Il finit par vous conduire sur un sol plus ferme, à la limite de la forêt. Plusieurs crapauds sont endormis là. L'un d'entre eux est absolument énorme, il est plus gros que votre tête. Votre crapaud le réveille. L'amphibien géant se met alors à parler :

« Je suis le roi des crapauds. Enfin, c'est le titre qu'on me donne. Je suis chargé de m'occuper des aventuriers et des aventurières, même en culotte courte, qui passent dans le coin. Je dois donc vous informer que j'ai moi-même enfoui une gemme magique quelque part dans les marécages.

— Où exactement ?

— Je ne vais pas vous le dire, sinon ça serait trop facile. »

Vous tournez la tête et contemplez l'immense surface boueuse où pourrait être enterrée la gemme. Vous pourriez passer votre vie à creuser là-dedans sans trouver quoique ce soit. Vous dévisagez le roi des crapauds, qui a l'air sur le point de se rendormir.

« C'est une blague ?

— Non, une épreuve. Vous pouvez toujours interroger mes frères et sœurs crapauds. J'ai toute confiance en eux, car le mensonge n'a pas place chez les crapauds. Bien sûr, il ne vous diront où est exactement la gemme mais si vous êtes assez malines, vous la trouverez tout de même. Ah oui, la gemme n'est pas à côté de moi tout de même. »

Voilà un plan simplifié de l'endroit où vous êtes, l'unité étant le pas, la rivière étant en bas. Les crapauds en état de vous répondre sont tous identifiés par un numéro, auquel correspond la ré-

ponse à vos interrogations. Tous les crapauds regardent vers l'eau, sauf votre guide qui regarde le roi. Les crapauds ne se déplaçant que par bonds horizontaux, les diagonales sont interdites.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2		1		R		2		
3			3					
4								7
5		4						
6						5		
7					6			
8								

1 et 2 (gardes royaux) : les gemmes ne sont pas à 2 pas ou moins de nous en tout cas ! Nous ne saurions tolérer cela !

3 (votre guide) : Je peux vous assurer que ni moi, ni son auguste majesté ne cachons la gemme dans notre dos. Si vous trouvez que cela est un bien maigre indice, apprenez que nul crapaud n'est assis sur sa gemme.

4 (une femelle un brin paranoïaque) : Il est là le mouton noir de notre peuple, le seul qui s'abaisserait à mentir. Je vous dis qu'il est là, aussi sûr qu'il n'y a pas de gemme autour de moi !

5 (le pire des flemmards) Mais laissez-moi me reposer ! J'étais de garde hier, et je me suis assuré d'avoir mis au moins 3 pas entre cette maudite gemme qui attire des aventuriers qui ne connaissent pas les vraies valeurs de la sieste et moi.

6 (le romantique) Depuis toujours je regarde l'eau, et la gemme autrepart que derrière moi ne saurait être. Il n'y a pas une seule parcelle de terrain à ma droite, à ma gauche ou devant moi où elle pourrait se dissimuler.

7 (le solitaire) Laissez-moi tranquille ! Dans les quatre directions autour de moi j'ai fait en sorte que la gemme ne soit pas, car elle passe son temps à m'attirer des aventuriers.

•

Si vous réussissez à découvrir dans quelle zone est dissimulée la gemme, ajoutez le numéro de la ligne et dix fois le rang dans l'alphabet de la colonne, et multipliez finalement ce total par 3. Si le paragraphe ne correspond pas à la suite logique de celui-là, vous avez fouillé en vain la boue et c'est épuisées et crottées que vous abandonnez cette épreuve. Vous vous apprêtez à partir quand Yuri demande de sa petite voix timide :

« Sauriez-vous où nous pourrions trouver un crapaud orange, monsieur le roi des crapauds ? »

Aussitôt, le flegmatique roi et l'autre crapaud réveillé effectuent un spectaculaire bond en arrière. Le roi est agité de tremblements quand il reprend la parole.

« Effectivement, il existe une femelle crapaud à la peau orange. Mais elle est terrible. Oui, terrible. Ne vous en approchez pas. Jamais ! »

Devant votre insistance, il finit par révéler qu'elle vit un peu plus loin. Son antre est délimité par deux roseaux croisés entre les arbres. Mais il vous répète ensuite son avertissement, sans préciser

la raison d'une telle peur. Si vous voulez voir cette fameuse femelle si terrifiante, rendez-vous au **289**. Si vous préférez l'ignorer, continuez votre route au **302**.

158

En examinant l'escalier, votre regard passe par le bassin de magma. Et s'y arrête. Quelque chose sort de la lave. Une main tout d'abord, puis tout un corps vaguement humanoïde. Le nouvel arrivant n'est pas composé de lave, mais de pures flammes. Le géant se rapproche, rampant presque. L'être de flammes marche vers vous, progressant sans mal sur la lave. Vous êtes encerclées. Si le mot « Terre » est écrit sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **45**. Si le mot « Air » y est écrit, rendez-vous au **201**. Si c'est le mot « Eau », rendez-vous au **182**. Si deux ou trois de ces morts sont écrits, rendez-vous au **33**. Si vous ne possédez aucun de ces mots, rendez-vous au **301**.

159

Le pégase, gravement blessé, tombe en entraînant sa cavalière. Sa chute est soudain stoppée et il reste suspendu dans les airs, comme retenu par une main invisible. L'aigle, plutôt malmené par les coups du cheval ailé, redémarre tout de même. Vous avez cependant eu le temps de vous rapprocher. Il reste encore la moitié du parcours à franchir, aussi avez-vous vos chances. L'aigle possède un total de Vitesse de 12. Prenez ce nombre, et ajoutez-y son avance égale à 6 moins le nombre d'assauts qu'a duré le combat. Retirez ensuite un point pour chaque tranche de 3 points d'Endurance perdus et enfin rajoutez-y le résultat obtenu en lançant deux dés. Puis prenez votre propre total de Vitesse et ajoutez-y le résultat obtenu en lançant deux dés. Ajoutez encore 1 si vous avez doublé la voirie au tout début de la course. Si vous faites le plus gros score, rendez-vous au **222**. Si c'est le pégase, rendez-vous au **234**. En cas d'égalité, lancez un dé. Si vous obtenez entre 1 et 3, rendez-vous au **222**, et si vous obtenez entre 4 et 6 au **234**.

160

Vous courez vers Yuri. Le serpent d'eau tente de refermer sa boucle, mais vous arrivez à temps sur votre amie. L'autre serpent d'eau l'a complètement immobilisée. Vous frappez la bête, mais votre coup arrive juste à faire gicler un peu d'eau. L'autre serpent s'enroule déjà autour de vos jambes. Vous ne savez que faire. Si vous possédez un cheveu de glace, rendez-vous au **60**. Sinon, allez au **221**.

161

La végétation s'espace de nouveau devant vous, révélant une nouvelle clairière. En son centre trône un gigantesque chêne, au feuillage fourni et verdoyant. Cependant, des multitudes de taches blanches le parsèment, trace de maladie ou d'un parasite. A votre approche, vous repérez un phénomène étrange, l'écorce de l'arbre semblant se tortiller, gonfler... et soudain, perçant la muraille végétale, une tête de femme apparaît au coeur du bois. Elle semble humaine, si ce n'est que sa peau n'est qu'écorce et que ses cheveux sont de longues herbes vertes. Son large sourire dénote le plaisir qu'elle a à vous voir.

« Enfin des nouveaux venus ! Je commençais à désespérer. Voilà deux semaines que j'attends ici, tentant de convaincre cet entêté qu'il doit laisser mon arbre tranquille. Vous réussirez peut-être là où j'ai échoué. Sors de là toi, ne fais pas ton innocent. »

Vous vous attendez à voir une nouvelle tête jaillir du tronc, mais au lieu de cela, les tâches blanches se mettent à glisser, laissant des traînées visqueuses sur l'écorce, et se regroupent pour former une masse compacte, qui s'étend en une silhouette filamenteuse et vaguement humanoïde, qui se précise peu à peu jusqu'à former l'image d'une femme en tout point semblable à la première, si ce n'est qu'elle n'est formée que d'une substance blanche maintenant compacte. Cette étrange créature prend alors la parole :

« Mais tu vas arrêter de me casser les oreilles oui ? Je ne fais qu'appliquer la loi de la nature moi. Je suis un champignon parasite, je parasite. Pas de bol si c'est tombé sur toi, mais ne crois que je vais lâcher un festin pareil pour tes beaux yeux. »

Vous ouvrez des yeux ronds. Cette chose a bien dit qu'elle était un champignon ? La femme de bois s'adresse alors à vous :

« J'étais une dryade tranquille et sereine dans le temps. Et puis cette horreur est arrivée et a commencé à grignoter mon arbre. J'ai tenté de le chasser, mais il s'est renforcé en dévorant les pouvoirs magiques de ma maison, qui est aussi une partie de moi. Bref, cette immondice est littéralement en train de me manger, et peut même me narguer en personne depuis qu'il est devenu assez puissant pour prendre cette forme.

— Forme que je n'ai pas choisi, précise le champignon, une conséquence imprévue de l'absorption. Et puis ça vous vient de donner des leçons madame la dryade. Du temps où je n'étais pas là, vous passiez votre temps à minauder auprès des aventuriers les plus avenants, et à faire tourner en bourrique les autres. Vous n'êtes qu'une ignoble arriviste, profitant de votre statut pour vous prélasser ici. Il est temps que les choses changent.

— Ah oui ? Dites-moi les filles, qui a raison selon vous ? Moi, une adorable créature sylvestre toujours désireuse d'aider les autres, ou ce parasite répugnant qui vit sur le dos des autres ? »

Si vous voulez vous prononcer en faveur de la dryade, rendez-vous au **248**. Si vous préférez le champignon, rendez-vous au **282**. Si vous préférez biaiser et ne pas vous prononcer réellement, rendez-vous au **194**.

162

Vous améliorez sensiblement votre jeu. Par contre, vous êtes persuadée que Goupil a aussi allégrement triché, et que lui-même sait que vous avez triché. Pendant que vous jouez au meilleur tricheur, Yuri joue le plus honnêtement du monde. Goupil abat son jeu. Full par les Dames ! Votre maigre quinte à l'as se fait abattre. Et Yuri dans tout ça ? Lancez deux dés. Si vous obtenez 10 ou plus, rendez-vous au **190**. Sinon, rendez-vous au **206**.

163

« Vous n'aurez pas à le regretter les filles. » sifflote Georges. L'oiseau-soleil se renfrogne, et disparaît derrière le couvert des feuilles. Vous quittez alors cette clairière par son unique issue en vous rendant au **275**.

164

Vous entendez du bruit derrière vous, même dissimulé par les légers ronflements du dragon. Vous vous retournez d'un bond. Il n'y a personne, juste les arbres qui s'agitent sous le vent. Le problème, c'est que vous ne sentez même pas une faible brise. Et soudain, ce que vous avez pris

pour un arbre se révèle au grand jour. C'est une forme vaguement humanoïde, composée d'un enchevêtrement de buissons, de plantes grimpantes, de branches. Un avatar de la forêt elle-même en quelque sorte. Il jette vers vous son bras, d'où jaillit une liane qui vous rate, mais frappe de plein fouet le museau du dragon. Il n'a même pas une égratignure, mais il se réveille. Vous assistez à un bâillement de dragon, action qui produit un souffle suffisant pour vous faire tomber à terre. Ses yeux encore embués de sommeil contemplent l'être de forêt, puis se tournent vers vous. Ils sont si grands que vous pouvez voir votre reflet presque grandeur nature, bien que jauni par la couleur de son iris. Il bouge alors une de ses imposantes pattes griffues qui étaient repliées sous lui. L'être végétal est happé par cette main et projeté en l'air. Le dragon ouvre alors sa gueule. Un torrent de flammes jaillit de sa gorge, réduisant en cendres en un instant le malheureux être. Une lumière apparaît à l'endroit de sa mort et la sphère verte de votre collier s'illumine. Puis les deux lumières s'éteignent. Notez le mot « Bois » sur votre feuille d'aventure. Le dragon se redresse alors partiellement sur ses pattes avant tandis que votre collier commence à se tordre. Il se détend, puis le cercle métallique se brise, et les 5 sphères commencent à vous tourner autour. Parmi les mots « Terre », « Vent », « Eau », « Feu » et « Bois », combien en possédez-vous ? Si vous avez les 5, rendez-vous au **317**. Si vous avez que 3 ou 4, rendez-vous au **306**. Si vous n'en avez que 2 ou même un seul, rendez-vous au **268**.

165

A l'instant où la goutte vous touche, vous sentez votre corps se transformer. Il devient flasque, visqueux, et vous glissez adroitement entre les dents du dragon. Toute trace de blessure a disparu, vous ouvrez grand la bouche pour avaler l'eau. Respirer ainsi vous semble tout naturel, tout comme les crocs pointus que vous possédez maintenant. Votre corps ressemble à un amas d'algues flottant au gré du courant, mais il se révèle aussi souple et maniable que votre tête est dure et vos dents tranchantes. Votre conscience s'est endormie, seule subsiste une faim dévorante. Le dragon est quelque peu surpris, encore plus quand vous vous glissez avec aisance autour de lui, telle une anguille, et que vous plantez vos crocs dans sa chair. Vous transpercez sa peau comme si de rien n'était, faisant gicler à flots le sang que vous avalez goulument. Votre victime se débat, mais ce qui reste de vos bras et jambes prend enfin une forme stable, et s'étire sous forme de tentacules gigantesques qui entourent le corps du dragon, l'étranglant et l'empêchant de se débattre. Après de multiples et inutiles soubressauts, la perte de sang et le blocage de sa respiration le font défaillir. Vous continuez alors à le dévorer, arrachant sa chair par morceau. Votre regard se porte vers le haut. La lumière vous appelle. Vous ressortez à l'air libre. Yuri est affalée au bas d'un arbre, encore à moitié assommée. A votre vue, ses yeux se dilatent. Votre nouvelle apparence sans doute. Ou plutôt vos dents tranchantes dégoulinantes de sang. Mais vous ne pensez même plus. Juste une faim dévorante. Et une proie moelleuse à portée. Vous avancez sur le sol vers Yuri, traînant votre queue de poisson. Plus vous avancez, plus vous faiblissez. Votre souffle est court. Vos forces vous quittent. Et finalement vous vous évanouissez.

•

Vos yeux s'ouvrent. Yuri est à vos côtés, épongeant votre front trempé de sueur. Les deux ornithorynques la soutiennent.

« Que s'est-il passé ? murmurez-vous.

— Je ne sais pas, répond Yuri. Lorsque je me suis réveillée, tu avais disparu. Et soudain, tu es sortie de l'eau sous une forme vraiment étrange. Tu avais du sang aux lèvres, c'était horrible. Et d'un seul coup tu es tombé et tu t'es évanouie. Tu as repris une forme normale. Tu étais brûlante

de fièvre, alors j'ai été chercher de l'aide auprès des ornithorynques.

— Nous avons référé de votre acte héroïque auprès du conseil de la forêt. Il devrait envoyer quelqu'un. Vous devriez essayer de dormir en attendant. »

Vous sombrez à nouveau dans l'inconscience. Une douce sensation de chaleur dans tout le corps vous réveille. Une licorne est penchée sur vous, sa corne unique touchant votre front. L'énergie revient en vous, votre fièvre s'envole. Remontez votre total d'Endurance à son total de départ. La licorne redresse la tête et s'adresse à vous :

« J'ignore ce que vous avez fait, mais votre corps a été stimulé à l'extrême, comme avec un puissant dopant. Ne recommencez jamais ça ou vous pourriez en mourir. Flora, Yuri, le conseil de la forêt a décidé que je devais vous apporter mon aide pour vous remercier de celle fournie dans l'affaire dite « du dragon de la rivière ». Nous sommes dorénavant quittes, et vous devrez continuer votre quête normalement. »

Et la licorne quitte la clairière tranquillement, vous laissant avec Yuri et les ornithorynques. Ils sont scandalisés que le conseil ne vous offre rien d'autres en échange, et jurent qu'ils vous aideront de leur mieux dans le futur. Maintenant pleinement revigorée, vous bondissez sur vos pieds et contemplez votre équipement. Vous vous apercevez que vous en avez perdu une partie dans votre combat sous l'eau. Avec un petit sourire, les ornithorynques vous tendent ce qui vous manque. Ils avouent avoir été le repêcher pour vous. Vous les remerciez. Yuri vous montre la bouteille de sang de dragon qu'elle a récolté, même si elle trouve cruelle la façon dont a fini cette créature. Notez le sang de dragon d'eau sur votre feuille d'aventure. Vous remerciez les ornithorynques et partez avec Yuri. Si vous voulez quitter la clairière par l'entrée du côté des ornithorynques, rendez-vous au **128**. Si vous préférez le passage du côté de la source, rendez-vous au **275**. Mais avant toute chose, rayez les mos « sirène » et « octopus » de votre feuille d'aventure, et notez-y « aquae daemona ».

166

« La dernière épreuve est encore plus simple que toutes les autres. Nous posons des questions à tour de rôle. La première qui se trompe dans sa réponse a perdu. Je commence. »

Un large sourire carnassier échappe à la reine avant qu'elle ne pose sa question.

« Quel est mon véritable poids en grammes ? »

Plus les épreuves passent, plus elles sont injustes. Bien sûr, vous n'avez aucun moyen de deviner la réponse. Mais si par hasard, vous auriez découvert cette information dans votre quête, multipliez par deux le chiffre de son poids (en grammes) et rendez-vous au paragraphe correspondant. Dans le cas où vous n'auriez pas entendu ou mémorisé une donnée aussi inutile, il est temps pour vous de faire les comptes. Si c'est votre première défaite, tout va bien, vous repartez au **125**. Mais si c'est votre troisième défaite, allez découvrir votre sort au **226**.

167

Vous avancez dans la plaine désolée, esquivant de temps à autre quelques minuscules filets de lave. Vous croisez quelques lézards, mais aucun de ses êtres que le lézard qualifiait de dangereux. Vous commencez à apercevoir une sortie entre les arbres au loin. Vous avancez vers elle. Et soudain, une bête jaillit de nulle part vous coupe le chemin. C'est un cheval, mais au pelage noir comme l'abysse et à la crinière et la queue rousses. Ses yeux sont d'un rouge brillant, mais

ce n'est pas la joie qui y flamboie. Ils sont froids comme la glace au contraire. Le cheval n'a pas de sabots, mais des sortes de pattes de chat, et il n'est pas plus grand qu'un poney. Le nom de cheval ne lui correspond pas vraiment, mais vous ignorez sa véritable identité. Il se met à hurler comme un loup, et une bande de ses semblables apparaissent aux quatre coins de la plaine et avancent vers vous. Un des nouveaux venus, plus grand, plus sombre et plus terrifiant que les autres prend la parole :

« Vous vous êtes introduites sur le territoire des Hellhorses jeunes filles. Le prix de passage sera votre chair. »

Et il retrousse ses babines, révélant des dents qui démontrent clairement son régime carnivore. Les bêtes s'avancent ensuite lentement vers vous. Si Bucéphale est libre, rendez-vous au **228**. S'il ne l'est pas ou que vous ne connaissez pas de Bucéphale, mais si le mot « escarboucle » est sur votre feuille d'aventure rendez-vous au **304**. Si vous avez le mot « Reina » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **344**. Dans les autres cas, rendez-vous au **18**.

168

Vous réagissez trop tard et la charge du taureau vous frappe de plein fouet. Vous roulez sur le côté en perdant 3 points d'Endurance. Qu'est-ce qui vous a pris de participer à ce match ? En vous remettant sur pieds, vous remarquez un détail étrange. Au lieu d'avoir une queue de taureau, votre adversaire a gardé sa queue caractéristique de raton laveur. Mais il se retourne déjà, et vous bondit dessus sous la forme d'un tigre. Lancez deux dés et ajoutez votre total de Vitalité. Si le résultat est supérieur ou égal à 13, rendez-vous au **14**. Sinon, allez au **274**.

169

Vous arrivez devant l'autel. Il s'agit d'un simple cube de roche brute, dans lequel sont taillés 4 demi-sphères. Pas la moindre trace de mécanisme, d'inscriptions, juste ce bloc brut sur ce qui fut un sol dallé. Vous sortez vos gemmes magiques. Si vous avez le mot « renard » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous immédiatement au **147**. Si vous en avez 4 ou plus, rendez-vous au **346**. Sinon, rendez-vous au **66**.

170

Vous sortez prestement la feuille de votre poche. Elle se déplie d'un coup comme tendue par un ressort et une dizaine de petits points scintillant volent en direction de la chose, avant de s'enfoncer dans sa masse molle. Aussitôt de multiples cristaux de glace apparaissent dans sa structure, grossissant au point de se cogner, de se briser, tant et si bien que l'être semble n'être plus que le spectateur des mouvements convulsifs de son propre corps qui finit par éclater en mille pièces de glace. Une lumière étrange jaillit alors de l'endroit où la créature était encore quelques secondes plutôt, et la boule marron de votre collier rayonne pendant quelques secondes. Elle s'éteint presque aussitôt, et vous contemplez pensivement les quelques cristaux de glace qui commencent déjà à fondre, seule trace du passage du monstre. Rayez les graines de votre feuille d'aventure, inscrivez-y le mot « Terre », et rendez-vous au **330**.

171

Le raton repère votre manège et vous brandit à bout de bras, bien au-dessus de sa tête. Vous ne pouvez plus rien faire et l'arbitre proclame votre défaite. Rendez-vous au **143**.

172

Les fantômes répondent presque tous en même temps, et vous identifiez difficilement qui dit quoi.

« Des dangers ? Il y en tant et si bien que je ne puis les compter.

— Au fond du lac dorment de redoutables créatures, qui n'hésiteront pas à vous dévorer.

— À la source de l'eau, et dans les flammes se trouvent des sources de magie dont le pouvoir dépasse votre entendement. Evitez de les titiller.

— Ne provoquez pas les créatures au sang aussi ardent que le lieu où elles vivent.

— Le danger ne vient pas de la nature. Il vient d'êtres pensant et malfaisants. »

Les ombres s'effacent alors lentement, jusqu'à disparaître totalement. Vous quittez alors silencieusement la clairière, méditant ce que vous avez appris. Rendez-vous au 4.

173

La reine continue sa charge et son bâton frappe de plein fouet le vôtre. Dans votre état de déséquilibre, le choc vous fait choir et vous tombez sur le postérieur. La reine est déclarée de la première épreuve. Elle se pose à vos côtés et vous déclare avec un grand sourire que maintenant, vous jouez pour votre liberté. Rendez-vous au 57.

174

A l'instant où la goutte touche votre peau, vous sentez votre corps se transformer. Vos cheveux deviennent des algues vert clair, votre peau bleuit, votre respiration s'adapte à la vie subaquatique. Vos membres deviennent flasques, mous et dépourvus de toute blessure. Vous vous glissez aisément entre les crocs du dragon. En temps normal, vous auriez profité d'une aubaine pour vous enfuir. Mais là, votre conscience s'est endormie. Vous ne ressentez plus qu'une chose, une faim dévorante. Vous vous ruez sur le dragon, agile comme une anguille, échappant à ses crocs sans mal. Mais votre puissance physique est loin d'être suffisante pour le blesser. Ni vos petites dents, ni vos membres flasques ne lui font la moindre égratignure. Au moins pourrez-vous l'épuiser. Mais vous sentez alors vos forces vous quitter graduellement. Vous ne savez ni comment ni pourquoi mais vous nagez de plus en plus lentement, vous avez du mal à respirer. Et vous avez chaud, très chaud. Vous finissez par vous évanouir. Votre métabolisme n'aura pas résisté très longtemps à la pression magique. Le dragon n'hésitera pas une seconde à profiter de l'aubaine pour vous dévorer. Votre aventure se termine ici.

175

Vous arrivez enfin devant « le temple ». En guise de temple, il s'agit juste d'un petit autel qui traîne au milieu de la végétation. Des dalles recouvertes de plantes tapissent le sol de cette clairière. La sorcière que vous connaissez déjà est nonchalamment assise dans un coin. Elle vous hèle :

« Alors les filles, vous avez fait des trouvailles intéressantes ? Montrez-moi tout. »

Si le mot « Reina » est inscrit sur votre feuille d'aventure, commencez par faire un passage au 209. Si vous possédez tous les ingrédients, rendez-vous au 236. Si vous ne les possédez pas tous, mais que vous avez le sang de dragon, rendez-vous au 71. Si vous en possédez 4 ou 5, mais

pas le sang de dragon, rendez-vous au **90**. Enfin si vous n'en avez que 3 ou moins, rendez-vous au **96**.

176

Vous vous efforcez de rester immobile, espérant qu'il finira par vous lâcher. Au contraire, deux nouveaux tentacules ne tardent pas à vous immobiliser les bras, et deux autres bloquent les jambes de Yuri. Ce n'était peut-être pas une très bonne idée tout compte fait. Et soudain vous voyez la boue glisser, comme aspirée par un siphon. Une tête bulbeuse sort de la cavité ainsi formée. Le légitime propriétaire des tentacules est une sorte de poulpe, bien plus gros que ceux que vous avez déjà vus. Sa tête a au moins la taille de la moitié de votre corps ! Son bec semble continuellement avaler la vase, créant une aspiration. Les tentacules se mettent alors réellement en mouvement, vous faisant décoller du sol et vous attirant vers ses voies digestives ! Vous vous débattez, en désespoir de cause, résistant du mieux que vous pouvez. Vos dents s'enfoncent même dans un tentacule qui avait eu la mauvaise idée de s'approcher de votre bouche. Le goût en est absolument horrible et vous avalez un peu de cette créature, mâtinée avec beaucoup de boue, mais cela a néanmoins l'effet de le faire reculer quelques instants. Mais la gueule du monstre se rapproche toujours plus... Un oiseau descend alors en piqué et plante ses serres dans le poulpe, puis l'arrache du sol. Vous suivez le mouvement pendant quelques instants, avant que votre sauveur ne sectionne de quelques coups de bec les derniers liens qui vous emprisonnent. Vous retombez lourdement dans la boue tandis qu'il commence à picorer dans le crâne du mollusque, dévorant ses chairs. La bête ailée, que vous ne parvenez pas à identifier, sorte de mélange entre aigle et albatros de grande envergure, se désintéresse totalement de vous et dévore goulûment sa proie. Yuri vous aide à vous relever, vous remerciez l'oiseau qui ne vous adresse même pas la parole, peut-être en est-il incapable d'ailleurs, et franchissez péniblement les derniers mètres de terrain dangereux. Quand le sol redevient ferme sous vos pas, vous poussez un soupir de soulagement et vous nettoyez du mieux que vous pouvez. Notez « Octopus » sur votre feuille d'aventure puis quittez cette clairière en vous rendant au choix au **4** ou au **250**.

177

Le dragon écoute vos doléances avec calme. Puis il éclate de rire :

« Résumons, un groupe de minables animaux est tellement horripilé par ma présence qu'il envoie deux gamines en espérant qu'elles réussiront à me convaincre. Et vous croyez me faire peur ? Je m'en irais de cette rivière quand j'aurais réussi à mettre la main sur ce que je cherche : le pouvoir ! »

Une lueur de cupidité passe dans le regard du dragon.

« Bien peu de personnes dans cette forêt et au-delà savent comment elle fonctionne exactement, j'ai réussi à le découvrir : 5 redoutables sources de magie y sont disposées en un pentagone. Elles assurent l'équilibre des forces élémentaires et maintiennent un haut niveau de magie dans l'air, ce qui permet aux créatures de pure magie comme les fées d'y survivre aisément. Le philanthrope qui a imaginé ce plan stupide a soustrait au monde 5 puissantes sources de magie. Si je m'empare de la source de l'eau, je deviendrais un des plus redoutables dragons d'eau de cet univers ! Ma petite taille qui m'a tant humilié par le passé a enfin trouvé une utilité en me permettant de remonter jusqu'ici. Quand j'aurais totalement débouché le chemin souterrain qui mène à la vraie source de cette rivière, je pourrais enfin quitter le monde des minables pour celui des dieux !

— Et que deviendra la forêt ?

— Le déséquilibre causé par la perte d'un des sommets du pentagone va mettre au repos les 4 autres sources, privant la forêt de son alimentation magique. Elle redeviendra vite une forêt ordinaire. Bien sûr, il y aura nombre de morts parmi les êtres de pure magie mais comment comptez-vous m'arrêter exactement ? Surtout que vous allez bientôt remplir mon estomac ! »

Le dragon se détend d'un coup, propulsant sa gueule grande ouverte sur vous. Votre esquive maladroite vous fait tomber à terre, mais vous vous relevez prestement tandis que le dragon redresse la tête. La sortie de la clairière est juste derrière vous. Vous pouvez toujours vous enfuir par là au **271**. Si vous désirez vous battre, de quel moyen disposez-vous ? Si vous savez comment invoquer le chevalier Edward et désirez le faire, rendez-vous au **297**. Si vous désirez invoquer les esprits du vent, disposez d'un objet à leur sacrifier (cheveu magique, graines magiques, bracelet magique, diadème de cristal) et désirez le faire, rendez-vous au **332**. Si vous avez le mot « Reina » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **126**. Si vous disposez d'un cheveu magique de glace et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **199**. Si vous disposez de graines du blizzard et voulez les utiliser, rendez-vous au **185**. Si vous avez des graines de ronces magiques et désirez les utiliser, rendez-vous au **254**. Si vous n'avez rien de tout cela, vous feriez mieux de reconsidérer l'option de la fuite au **271**.

178

Intriguée par les paroles de cette créature, vous continuez à progresser tant bien que mal dans les bois. Assez rapidement, vous découvrez un chemin et vous engagez dessus. Cette route est extrêmement bien tracée, et la végétation sur les côtés particulièrement drue. C'est comme si vous étiez dans un tunnel végétal. Vous n'avez guère d'autre solution que d'avancer en suivant la voie qui vous est imposée. Et vous déboulez dans une autre clairière. Fait étrange, elle dessine un rond parfait, et deux chemins, parfaitement tracés eux aussi, en sortent en face de vous. Et le même lutin que précédemment se tient en son centre.

« Alors, vous voilà. Bien, fort bien. Voici votre premier choix, le seul où je vous donnerais une indication. A gauche, le chemin de la force. A droite, celui de la sagesse. A vous de choisir. »

Et sur cette réplique, le lutin repart en courant en passant à travers la végétation entre les deux chemins. Etant incapable de l'imiter, vous discutez du chemin à prendre avec Yuri. Celle-ci vous assure sa confiance en vous, que de toute façon vous ferez le bon choix, qu'avec vous tout ira bien etc. Bref, elle vous laisse faire. Alors, à gauche (rendez-vous au **252**) ou à droite (rendez-vous au **8**) ?

179

Vous lancez la cosse à flamme de toutes vos forces. Elle ne se brise même pas et disparaît dans la masse boueuse de l'être sans lui faire le moindre mal. Rayez-la de votre feuille d'aventure. Après cet échec cuisant, la fuite est envisageable vers l'avant au **146**, et vers l'arrière au **255**. Si vous possédez des graines de ronces, vous pouvez aussi vous en servir au **156**. Si vous avez des graines du blizzard, vous pouvez en user au **170**. Si vous en avez la possibilité et souhaitez appeler Freddy, rendez-vous au **136**.

180

A l'instant où le sang de dragon touche votre peau, vous sentez votre corps se transformer. Vos jambes et vos bras se dédoublent et se transforment, créant 4 paires de tentacules, munis de ven-

touses et vierges de toute blessure. Votre corps tout entier devient poisseux et flasque. Le dragon est interloqué, et vos nouveaux membres lui glissent entre les dents. En temps normal, vous en auriez profité pour vous enfuir. Mais votre conscience s'est endormie. Seule subsiste une faim dévorante. Votre organisme maléable n'a pas à se soucier de la gestion de l'air puisqu'il peut respirer sous l'eau, et vous vous ruez sauvagement sur le dragon. Mais vos nouveaux appendices, aussi longs et agiles soient-ils, sont de faible intérêt face à la force destructrice du dragon. En quelques secondes, il se reprend, et d'un mouvement brusque produit un courant sub-aquatique qui vous projette, avant de vous récupérer entre ses crocs avec aisance. Il vous avale ensuite d'un coup sec, sans même vous machoner. Mais ne rêvez pas, on ne sort pas comme ça du ventre d'un dragon. La surcharge magique créé par votre transformation vous fera cependant plonger dans l'inconscience avant que le suc digestif ne vous achève. Votre aventure se termine ici.

181

Vous jetez un œil aux gravures dans la roche et laissez échapper un cri de colère. Les inscriptions sont dans un alphabet que vous ne connaissez pas ! Vous vous êtes épuisées pour rien. Une bourrasque vous fait soudain sursauter. Vous avez l'impression qu'un vent contraire s'est levé. Vous tournez la tête et le distinguez. C'est une chose sans forme véritable, qui semble entièrement constitué de vents tourbillonnants. Il se tient à deux mètres de vous, vous coupant la retraite vers le forêt. Il projette sur vous un vent formidable, dont la puissance n'a de cesse de croître, dépassant celle du vent qui vous attire à lui. Vous êtes plaquée à la stèle, tout comme Yuri. Si le mot « Terre » est inscrit sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **342**. Sinon, allez au **47**.

182

La sphère bleue de votre collier s'illumine et vous la touchez du bout des doigts. Aussitôt l'eau contenue dans l'atmosphère se condense pour former une boule liquide. Elle s'étire pour reprendre la forme très vaguement humanoïde de l'être d'eau que vous avez combattu sur le lac. Ce dernier se jette alors sur l'être de feu. En quelques secondes, il se vaporise tandis que les flammes constituant l'être de feu s'éteignent. Il ne reste plus rien des deux combattants. Une lueur apparaît à l'endroit de l'affrontement, et la sphère rouge de votre collier s'illumine. Puis les deux lumières s'éteignent. Notez le mot « Feu » sur votre feuille d'aventure. Puis, rendez-vous au **123**.

183

Freddy empoche votre butin, puis il sort un petit sac de graines qu'il fait tranquillement éclater au-dessus de la tête de la chose. Les graines s'enfoncent dans la boue, et pendant quelques secondes il ne se passe rien. Et puis soudain, c'est l'explosion. Des dizaines de ronces jaillissent de l'être, le transperçant de part en part, jusqu'à l'immobiliser totalement. Une lumière étrange jaillit alors de la créature, et la boule marron de votre collier rayonne pendant quelques secondes. Lorsqu'elle s'éteint, la créature est devenue complètement amorphe.

«Avec Freddy, efficacité garantie. » conclut le vautour avant de repartir en volant.

Effectivement, vous ne pouvez guère contredire ce fait, même s'il est assez cher. Sachez que les graines que Freddy à utiliser viennent de son sotck personnel et qu'elles n'influent en rien sur celles qu'il pourrait vous vendre. Vous descendez ensuite la pente en laissant les ronces dans leur nouveau terreau. Inscrivez le mot « Terre » sur votre feuille d'aventure, puis rendez-vous au **330**.

184

Vous choisissez une des cartes. Le bonhomme la retourne. La balance. Vous ne savez pas si vous devez être déçue ou soulagée.

« Match nul. C'est peut-être mieux ainsi. Une récompense a toujours plus de valeur quand elle est gagnée à la sueur de son front. »

Et il fait aussitôt disparaître les cartes et sa gemme dans son chapeau et se renferme dans un silence pensif. Vous quittez alors la clairière par une des trois sorties possibles au **7**, au **276** ou au **128**, au choix.

185

Vous ouvrez le sac et laissez les graines tomber dans l'eau. Aussitôt la rivière commence à geler. La couche de glace s'étend, emprisonnant même dans son étau le dragon. La rivière est gelée sur toute sa largeur. Le dragon n'a pas l'air d'être incommodé par cela. D'un geste brusque, il brise la mince couche de glace en mille morceaux. Le courant a tôt fait d'emporter tous les glaçons.

« Alors c'est tout ? » vous raille le dragon.

Après cet échec cuisant, il serait peut-être temps de fuir au **271**. Si vous savez comment invoquer le chevalier Edward et désirez le faire, rendez-vous au **297**. Si vous désirez invoquer les esprits du vent, disposez d'un objet à leur sacrifier (cheveu magique, graines magiques, bracelet magique, diadème de cristal) et désirez le faire, rendez-vous au **332**. Si vous avez le mot « Reina » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **126**. Si vous disposez de graines du blizzard et voulez les utiliser, rendez-vous au **185**. Si vous avez des graines de ronces magiques et désirez les utiliser, rendez-vous au **254**. Si vous n'avez rien de tout cela, vous feriez mieux de reconsidérer l'option de la fuite au **271**.

186

Vous esquivez au dernier moment, plus par obligation que par choix, et le taureau enfonce ses cornes dans la paroi. Vous retrouvez derrière lui et remarquez un détail étrange. Au lieu d'avoir une queue de taureau, votre adversaire a gardé sa queue caractéristique de raton laveur. Vous lancez un grand coup de pied dedans et il laisse échapper un mugissement de douleur. Notez que vous avez touché la queue du raton laveur. Plutôt que de perdre du temps à retirer ses cornes, le raton se change en tigre et vous bondit dessus. Lancez deux dés et ajoutez votre total de Vitalité. Si le résultat est supérieur ou égal à 13, rendez-vous au **14**. Sinon, allez au **274**.

187

L'arbitre prend un bâton et trace une ligne bien droite sur le sol. Il vous demande de vous aligner le long de celle-ci.

« Le principe de la course est très simple. Vous partez d'ici à mon signal, vous galopez jusqu'à l'autre bout de la clairière, vous faites un tour du poteau et vous revenez ici. Mon assistant vérifiera que vous ne trichez pas lors du virage, et je m'assurerai moi-même de la validité du départ et de l'arrivée. Le gagnant recevra une gemme magique. Il est interdit d'attaquer un autre concurrent ou de gêner volontairement sa progression. Les artifices magiques sont aussi interdits. Pour les cavaliers, vous êtes automatiquement disqualifiés si vous tombez de votre monture. Pas de question ? Alors, à vos marques, prêt, partez ! »

Et les concurrents démarrent à la vitesse de l'éclair. Vous vous accrochez du mieux que vous pouvez à Bucéphale, qui galope à une vitesse démentielle. Hector est vite en queue de peloton. Le sol défile sous vous, le poteau se rapproche. Vous tentez tous de prendre le virage au maximum sur l'intérieur. Ulysse se rapproche trop près et perd le contrôle. Son cheval tombe et il ne reste plus que deux concurrents pour la dernière ligne droite : Bucéphale et Achille. Vous êtes au coude à coude. La motivation de Bucéphale est palpable tandis qu'il entame le sprint final. Mais votre concurrent est redoutable. L'arrivée se rapproche sans que l'écart entre vous et Achille ne devienne conséquent. Et soudain, dans une ultime poussée d'adrénaline, Bucéphale pose ses sabots une demi-seconde avant Achille de l'autre côté de la ligne. Et sous les regards stupéfaits de la plupart de l'assistance et les applaudissements nourris des autres, l'arbitre vous concède la victoire. Vous êtes accueillie par une Yuri euphorique à la descente de votre cheval, tandis que Bucéphale laisse échapper plusieurs hennissements de joie, et se permet même de se dresser sur ses pattes arrières. L'arbitre vous tend d'une main tremblante la gemme magique. Notez-la sur votre feuille d'aventure. Les défenseurs de la virilité centauresse vous jettent des regards noirs. Vous caressez une dernière fois l'encolure de Bucéphale, qui vous remercie et vous souhaite bonne chance avant de partir en triomphateur par l'une des sorties de la clairière. Vous décidez de partir avant que l'atmosphère électrique qu'a créé votre victoire inattendue n'éclate. Si vous aviez parié avec Achille, rendez-vous au **324**. Si vous voulez partir par le même chemin que Bucéphale, rendez-vous au **276**. Si vous préférez l'autre, rendez-vous au **48**.

188

A l'instant où le sang de dragon touche votre peau, vous sentez votre corps se transformer. Votre peau change de couleur, virant au bleu. Vos cheveux deviennent semblables à des algues bleutées, flottant au gré du courant. Vos yeux changent, votre vue est maintenant aussi claire sous l'eau qu'à la surface. Votre système respiratoire s'adapte pour vous permettre de respirer sous l'eau. Votre jambe est cependant toujours prisonnière de la mâchoire du dragon. Vous tentez de profiter de vos nouvelles facultés pour tenter de la dégager, mais votre force physique n'a guère changé et vous êtes bien incapable de la retirer. Le dragon, comprenant que vous ne risquez plus de mourir noyé, décide alors de vous cogner contre le fond de la rivière. Il vous traîne un peu en arrière puis charge le sol. Le choc manque de vous écraser. Le dragon recommence alors une deuxième fois. A la troisième, vous perdez conscience. Sachez que le dragon est passablement énervé d'avoir dû amocher votre viande et qu'il se réglera moins. Mais ceci n'est qu'une maigre consolation pour la perte de votre vie. Votre aventure se termine ici.

189

Vous remerciez les nymphes et leur exposez votre envie de partir. Elles vous pressent de rester. Mais Yuri a déjà rejoint le bord, et quand elle sort de l'eau, vous distinguez nettement que plusieurs parties de sa peau ont viré au bleu clair ! Les nymphes paraissent gênées, et avant qu'elles n'aient pu réagir, vous vous êtes déjà extraite du bassin. Dès que votre peau n'est plus en contact avec le liquide, vous vous rendez compte qu'elle a aussi partiellement viré au bleu. Les nymphes vous supplient de revenir mais vous ne leur faites plus confiance. Elles ont volontairement omis de vous préciser les pouvoirs de cette source, et sûrement pas pour votre bien. Vous vous séchez comme vous pouvez avant de vous rhabiller. Vous quittez la clairière sous les insultes des nymphes. La légère coloration bleutée de votre peau ne semble pas vouloir s'en aller pour le moment. Notez « nymphe » sur votre feuille d'aventure et rendez-vous au **41** ou au **64**, au choix.

190

Yuri abat son jeu. Quinte flush royale ! Goupil manque de peu l'arrêt cardiaque et vous aussi.

« Mais co... co... comment ? bafouille Goupil.

— La chance sourit aux honnêtes gens. » répond Yuri en souriant de toutes ses dents.

Remerciant le ciel et Yuri de vous avoir sorti du pétrin dans lequel vous vous étiez mise, vous exigez votre récompense à Goupil qui se contente de vous tendre le sac. Vous repérez aussitôt deux gemmes dorées qui ont l'air fort intéressante. Si vous possédez déjà une gemme magique, rendez-vous au **257**. Sinon, allez au **341**.

191

Vous continuez à jouer avec les nymphes. Le temps passe, et vous ne remarquez pas que, tout comme Yuri, votre corps est lentement transformé par les pouvoirs de l'eau. Lorsque vos cheveux sont devenus bleus de la racine à la pointe, votre transformation en nymphe est totalement achevée. Les souvenirs de votre existence antérieure s'effacent. Vous n'avez plus qu'une envie, c'est de vous amuser à jamais dans cette eau chaude. Une vie sans passé ni futur. Vous êtes dorénavant une nymphe aquatique. Vous continuerez à vivre dans ce bassin avec les autres en attendant que de nouvelles jolies jeunes filles innocentes se joignent à vous. Votre aventure se termine de cette façon.

192

La femme vous observe attentivement. Puis elle constate :

« Du potentiel. Vous êtes encore bien jeunes, mais vous avez le potentiel de devenir de magnifiques jeunes femmes. »

Elle se tait quelques instants, puis se dresse d'un seul coup sur ses pieds.

« C'est pour cela que je dois me débarrasser de vous avant qu'il ne soit trop tard ! »

L'air se charge soudain d'une tension incroyable. Ce n'est pas une jeune femme ordinaire qui vous fait face. Ses cheveux volent, ses bras sont tendus, ses mains ouvertes. La concentration se lit sur son visage. L'eau autour d'elle décolle en un long serpent qui forme une boucle devant elle. La queue du serpent disparaît, ne laissant plus qu'un cercle liquide qui tourne sur lui-même, de plus en plus vite. Et à l'intérieur de ce cercle, se matérialise une surface lisse qui réfléchit votre image comme un miroir.

« La technique du miroir aquatique. Réservé aux belles jeunes filles, et aux futurs belles jeunes filles ! »

Le miroir se trouble et se transforme en tourbillon. Sous lui, l'eau de la rivière s'élève à nouveau en deux serpents qui se jettent sur vous et Yuri. Vous vous jetez à terre et l'attaque passe au-dessus de vous. Mais le serpent tourne de façon à faire une boucle autour de vous. Yuri est déjà capturée par les anneaux constrictors du serpent d'eau qui tente de l'entraîner vers le miroir. Le corps de la femme reste fixe, mais elle contrôle les serpents par les mouvements de ses bras et de ses mains. Qu'allez-vous faire ? Si vous savez comment appeler Edward et désirer le faire, rendez-vous au **338**. Si vous savez comment appeler les esprits du vent, possédez un objet magique à leur sacrifier (cheveu magique, graines magiques, bracelet magique) et désirez les invoquer, vous pouvez le faire au **149**. Si vous possédez des graines du blizzard et souhaitez les utiliser,

rendez-vous au **343**. Dans les autres cas, vous pouvez essayer d'aller délivrer Yuri au **160**, ou attaquer directement la femme au **223**.

193

Reprenant votre souffle, vous examinez le paysage. Vous distinguez la forêt dense, et d'innombrables clairières, mais sans plus de détails. Déçue d'avoir sué pour si peu, vous examinez le haut de la falaise. Ce n'est qu'un haut plateau banal, cependant égayé par un petit cours d'eau. Un autre sentier est creusé dans la roche en face de vous et permet de descendre. Vous vous asseyez pour vous reposer. La terre se met soudain à trembler. Vous bondissez sur vos pieds sans savoir quoi faire quand quelque chose sort du ruisseau. « Ça » a une apparence vaguement humanoïde mais « ça » n'est pas une chose vivante. Ce n'est qu'un tas de boue qui se déplace vers vous en tendant ses deux mauvaises contrefaçons de bras. Si vous voulez faire front, rendez-vous au **9**. Si vous préférez fuir, vous avez le choix entre rebrousser chemin en dévalant le sentier derrière vous au **255**, ou descendre le nouveau sentier devant vous (toujours à tout allure) au **146**.

194

« Tu leur fais peur je crois. Elles n'osent pas te dire en face que tu as tort. » décrète le champignon. Puis il se tourne vers vous : « Je serais vous, je m'en irai fissa avant que madame ne se mette en colère. Pas qu'elle puisse vous faire grand mal, mais vos tympanes risquent de souffrir. » Vous préférez suivre son conseil et vous échapper sous le regard brûlant de la dryade. Rendez-vous au **41**.

195

« Vous cherchez une monture les filles ? Figurez-vous que ça tombe bien puisque que je cherche justement une cavalière. »

Vous levez les yeux vers l'origine de la voix. Tranquillement assise sur scène, la vouivre que vous connaissez déjà semblait avoir prévu votre venue.

« Je vous laisse la gemme magique si on l'emporte. Je n'en ai pas besoin, après tout je possède le plus beau des bijoux. » dit-elle en exposant à la lumière son escarboucle d'un mouvement de tête.

Vous acceptez cette offre plus que généreuse. La vouivre, qui répond au doux nom de Sthénélos, demande alors au lutin de lui passer une corde, et avec l'aide de Yuri, vous confectionnez tant bien que mal un harnais autour du cou de Sthénélos. Ainsi, vous aurez quelque chose pour vous retenir. Votre monture a pour caractéristiques Vitesse : 7 Endurance : 20. La vitesse correspond à son maximum possible sur une courte distance, l'endurance à sa résistance aux chocs et à la fatigue. Notez bien ces deux chiffres et rendez-vous au **246**.

196

Vous sortez votre arme improvisée et commencez à vous acharner sur le tentacule. Vous réussissez à lui infliger quelques entailles et à le dégager de la boue, mais vos efforts sont bientôt réduits à néant quand un nouveau tentacule vous attrape le poignet. Vous tentez de changer votre arme de main, mais un autre tentacule vous contrarie dans ce projet. Yuri est dans une situation semblable à la vôtre, mais ne peut compter que sur ses mains nues, ce qui tout compte fait ne change pas grand-chose. Et soudain vous voyez la boue glisser, comme aspirée par un siphon.

Une tête bulbeuse sort de la cavité ainsi formée. Le légitime propriétaire des tentacules est une sorte de poulpe, bien plus gros que ceux que vous avez déjà vus. Sa tête a au moins la taille de la moitié de votre corps ! Son bec semble continuellement avaler la vase, créant une aspiration. Les tentacules se mettent alors réellement en mouvement, vous faisant décoller du sol et vous attirant vers ses voies digestives ! Vous vous débâtez, en désespoir de cause, résistant du mieux que vous pouvez. Vos dents s'enfoncent même dans un tentacule qui avait eu la mauvaise idée de s'approcher de votre bouche. Le goût en est absolument horrible et vous avalez un peu de cette créature, mâtinée avec beaucoup de boue, mais cela a néanmoins l'effet de le faire reculer quelques instants. Mais la gueule du monstre se rapproche toujours plus... Un oiseau descend alors en piqué et plante ses serres dans le poulpe, puis l'arrache du sol. Vous suivez le mouvement pendant quelques instants, avant que votre sauveur ne sectionne de quelques coups de bec les derniers liens qui vous emprisonnent. Vous retombez lourdement dans la boue tandis qu'il commence à picorer dans le crâne du mollusque, dévorant ses chairs. La bête ailée, que vous ne parvenez pas à identifier, sorte de mélange entre aigle et albatros de grande envergure, se désintéresse totalement de vous et dévore goulûment sa proie. Yuri vous aide à vous relever, vous remerciez l'oiseau qui ne vous adresse même pas la parole, peut-être en est-il incapable d'ailleurs, et franchissez péniblement les derniers mètres de terrain dangereux. Quand le sol redevient ferme sous vos pas, vous poussez un soupir de soulagement et vous nettoyez du mieux que vous pouvez. Notez « Octopus » sur votre feuille d'aventure puis quittez cette clairière en vous rendant au choix au **4** ou au **250**.

197

Vous hurlez de toutes vos forces « Honni soit qui mal y pense ! ». Le son filtré par l'algue, puis renvoyé en écho par les parois de la grotte est vraiment étrange. Mais l'invocation est réussie puisque le chevalier se matérialise devant vous. Sitôt qu'il a pris consistance physique, le poids de son armure lui fait toucher le fond. La grotte ayant moins de 2 mètres de haut, ce n'est guère un problème. Après avoir vaillamment tenté de prononcer quelques mots, il se rue à l'assaut des sirènes. Ses coups d'épée sont beaucoup moins efficaces qu'à l'air libre, mais il parvient quand même à repousser les sirènes et à leur arracher quelques écailles. L'une d'elles flotte jusqu'à vous et vous vous en saisissez. Notez-la sur votre feuille d'aventure. Pendant ce temps, vous délivrez les crapauds, qui profitent de la fureur du combat pour glisser entre les pattes des sirènes. Vous faites de même, le chevalier s'interposant entre vous et elles. Les sirènes tentent de vous poursuivre et le chevalier leur court après. Mais il est obligé de s'arrêter à la sortie de la grotte. En effet, il ne peut nager avec son armure, et ne peut donc combattre sans toucher le fond. Vous avez réussi à fuir en compagnie des crapauds, mais les sirènes sont déjà sur vos talons. Vous pensez être perdue quand un dauphin avec une queue de raton-laveur charge les sirènes. Vous vous demandez quelques instants si l'algue sur votre nez n'a pas des vertus hallucinogènes. Le dauphin neutralise avec aisance vos poursuivantes, distribuant des coups de rostre à tout va. Les sirènes, dépitées, abandonnent la partie. Le dauphin assure ensuite votre protection jusque ce que vous ayez rejoint la berge. Vous vous écroulez sur le sol à l'air libre et arrachez l'algue sur votre visage. Si vous avez le mot « Championne » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **49**. Si vous ne l'avez pas mais que vous connaissez la véritable identité de votre sauveur tout de même, rendez-vous au **99**. Dans tous les autres cas, allez au **118**.

198

Vous vous rapprochez de Yuri et passez la main dans ses cheveux. Vous n'avez aucun mal à séparer le bon des autres. Vous avez tout de même des doutes sur son utilisation sub-aquatique mais vous l'arrachez tout de même. En tout cas, l'eau ne gèle pas tant que vous l'avez en main. Vous nagez vers les sirènes. L'une d'elle tente de vous attraper, vous levez le bras pour vous défendre, et se faisant vous relâchez légèrement la pression sur le cheveu. Aussitôt, l'eau gèle à cet endroit, emprisonnant dans la glace votre main, puis votre bras et un bout du corps de la sirène. Toutes les autres créatures reculent tandis que la glace vous recouvre toutes les deux. Elles bouchent aussi l'entrée de la grotte, séparant les deux autres sirènes des crapauds et de Yuri. La glace recouvre intégralement votre corps. Vous ne pouvez plus bouger. Votre visage disparaît sous la pellicule glacée. Vous avez froid, si froid. L'air ne rentre plus dans vos poumons. Vous êtes enfermée dans un cercueil de glace. La température de votre corps descend. Vous êtes au bord de l'évanouissement quand la glace se fendille, puis se brise. Si la poussée d'Archimède ne l'en empêchait, votre corps serait tombé sur le sol. Au lieu de quoi, vous restez suspendue là tandis que la glace se brise derrière vous, libérant le passage. Yuri vous attrape dans ses bras. Tous les crapauds sont libres, et l'une des sirènes est dans un état d'hypothermie proche du vôtre, mais il en reste deux. Soudain l'une d'elles est violemment projetée en avant. Vous croyez délirer sous l'effet de votre faiblesse quand vous voyez un dauphin avec une queue de raton-laveur affronter les sirènes. En quelques coups de son rostre, il les met hors d'état de nuire. Les crapauds en profitent pour fuir et Yuri vous entraîne avec eux. Le dauphin assure votre protection jusque ce que vous ayez rejoint la berge. Vous vous écroulez sur le sol à l'air libre et arrachez l'algue sur votre visage. Si vous avez le mot « Championne » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **49**. Si vous ne l'avez pas mais que vous connaissez la véritable identité de votre sauveur tout de même, rendez-vous au **99**. Dans tous les autres cas, allez au **118**.

199

Vous passez votre main dans les cheveux de Yuri. Vous repérez aisément le bon. Sa texture est différente de celle des autres, vous sentez les petits éclats de glace qui le recouvrent. Vous l'arrachez d'un coup sec et le lancez à l'eau. Aussitôt la rivière commence à geler. La couche de glace s'étend, emprisonnant même dans son étau le dragon. La rivière est gelée sur toute sa largeur. Le dragon n'a pas l'air d'être incommodé par cela. D'un geste brusque, il brise la mince couche de glace en mille morceaux. Le courant a tôt fait d'emporter tous les glaçons.

« Alors c'est tout ? » vous raille le dragon.

Après cet échec cuisant, il serait peut-être temps de fuir au **271**. Si vous savez comment invoquer le chevalier Edward et désirez le faire, rendez-vous au **297**. Si vous désirez invoquer les esprits du vent, disposez d'un objet à leur sacrifier (cheveu magique, graines magiques, bracelet magique, diadème de cristal) et désirez le faire, rendez-vous au **332**. Si vous avez le mot « Reina » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **126**. Si vous disposez de graines du blizzard et voulez les utiliser, rendez-vous au **185**. Si vous avez des graines de ronces magiques et désirez les utiliser, rendez-vous au **254**. Si vous n'avez rien de tout cela, vous feriez mieux de reconsidérer l'option de la fuite au **271**.

200

La reine des fées vous regarde avec des yeux ronds, marmonne entre ses dents puis laisse échapper un « Bonne réponse » à peine audible. Vous enchaînez aussitôt sur une question stupide dont vous êtes la seule à connaître la réponse (qui était 47). La reine des fées, après quelques minutes de réflexion intense, concède sa défaite. Si c'est votre première victoire, essuyez la sueur sur votre front et partez au **125**. Si c'est votre troisième victoire, c'est avec un sourire crispé que la reine vous tend la gemme. Inscrivez-la sur votre feuille d'aventure et déguerpissez au **125** avant que sa colère n'éclate.

201

La sphère blanche de votre collier s'illumine soudain et vous la touchez du bout des doigts. Aussitôt un vent violent se lève, puis il se met à tourbillonner jusqu'à former l'être de vent que vous avez combattu. Mais il ne vous affronte pas, au contraire, il se rue sur l'être de feu. Ce dernier l'accueille à bras ouverts. Le poing de l'être de vent frappe l'être de feu de plein fouet et s'y enfonce. Les flammes se répandent en lui, accélérées par ses propres vents. En quelques secondes, l'être de vent n'est plus qu'une tornade enflammée et incontrôlable, qui se consume rapidement. L'assaut de l'être du vent a été d'une inefficacité critique. Rendez-vous au **301**.

202

Avec l'aide de Yuri, vous poussez la barque à l'eau, puis vous montez dedans toutes deux. Vous saisissez chacune une rame et commencez à pagayer. Vous progressez aisément sur cette étendue d'eau placide même si vous découvrez rapidement que ramer n'est pas un travail de tout repos. Maintenant que vous êtes sur le lac, vous remarquez quelques rochers qui en décorent le centre. Ils ne sont guère nombreux, mais il serait trop stupide de s'échouer ainsi. Vous vous apprêtez à effectuer un large détour quand vous distinguez une silhouette. Quelqu'un est assis sur un de ces rochers. Vous n'arrivez pas à le voir très clairement, mais il y a bien quelqu'un. Si vous souhaitez vous approcher, rendez-vous au **261**. Sinon, contournez les rochers au **240**.

203

Vous réussissez à vous aménager une place dans la foule compacte tandis que Yuri reste à bonne distance du spectacle, vous fixant d'un air réprobateur. Les candidats sont amenés un par un dans le trou. Le premier est une petite mangouste grise, plutôt épaisse. Le deuxième un cobra incroyablement long, dont la tête levée arrive à un bon mètre de hauteur. Dès que le signal du combat est donné, la mangouste commence à tourner autour du cobra.

Ce combat se déroulera sur le principe d'un unique coup décisif. Soit la mangouste réussit à neutraliser le cobra à sa première attaque, soit le cobra décharge son poison en elle, la mettant hors d'état de nuire. Lancez deux dés pour la mangouste. Si elle obtient 7 ou plus, elle bat le cobra. Dans le cas contraire, le reptile l'emporte.

Si vous avez parié et que votre favori gagne, rendez-vous au **46**. Si vous avez parié et que votre favori perd, rayez tous les objets que vous avez misés de votre feuille d'aventure et rendez-vous au **278**. Si vous n'avez pas parié, rendez-vous au **278** aussi.

204

Vous vous approchez de l'autel. Vous avez à peine passé le pied entre deux colonnes qu'une cloche de pure énergie se forme au-dessus de l'autel, vous défendant l'accès au collier. Vous touchez cette protection du bout des doigts, mais retirez aussitôt votre main devant le très désagréable choc électrique. Vous remarquez un étrange trou dans la partie supérieure de l'autel, comme un emplacement pour une clé. Si vous possédez la clé de Xhajib et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **98**. Si vous possédez la clé de Huidak et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **281**. Des caractères sont sculptés juste en dessous, mais vous n'y comprenez rien. Une deuxième ligne de caractères se trouve sous la première. Cette fois vous reconnaissez vaguement les lettres, mais pas la langue. Plusieurs autres lignes se succèdent, et vous finissez par en trouver une dans votre langue.

Plus rapide que la Tempête, plus pur que l'Eau, plus résistant que la Montagne, plus vivace que les Plantes, plus brûlant que le Soleil, je suis l'origine et la fin, le néant et l'absolu.

Vous remarquez que tout en bas de l'autel, il y a un espace vide dans lequel est incrusté une tablette de cire. Si vous avez compris l'énigme précédente, inscrivez la réponse et rendez-vous au paragraphe correspondant en additionnant les lettres selon le système A=1, B=2... Z=26. Si vous n'arrivez à rien, il ne vous reste plus qu'à partir et à reprendre votre chemin au **125**.

205

Vous vous avancez encore de quelques pas. Vous êtes aussitôt accueillie par un formidable coup de sabot en pleine poitrine qui vous projette dans la boue de l'enclos. Vous perdez 2 points d'Endurance et les centaures se gaussent de votre déconvenue. Yuri vient vous aider à vous relever. Bucéphale vous jette un regard de défi, étrangement immobile. Si vous voulez retenter le coup, rendez-vous au **88**. Si vous préférez arrêter les frais, quittez la clairière au **48** ou au **276**.

206

Yuri abat son jeu. Rien du tout, mais à un carte près de la quinte flush ! Goupil laisse apparaître un sourire carnassier. Il sort de son buisson une feuille de papier et une plume.

« Veuillez signer ici s'il vous plaît. Ne vous inquiétez pas pour l'encre. »

En vous tendant la plume, Goupil fait volontairement luire ses griffes, juste au cas où... Vous obtempérez. En apposant votre nom, vous sentez une vive douleur et remarquez que les lettres sont rouge vermillon tandis qu'une coupure est apparue sur votre main.

« Un pacte en lettres de sang. On n'est jamais trop prudent vous comprenez ? » dit Goupil en rangeant précieusement la feuille. Notez le mot « pacte » sur votre feuille d'aventure. La minuscule blessure infligée par la plume ne vaut même pas la perte d'un point d'Endurance, mais ses conséquences pourraient être fâcheuses. Oubliez le jeu et le regard désapprouvateur de Yuri, et choisissez entre vous rendre au **41** ou au **64** pour la suite de votre parcours.

207

Vous avancez vers le volcan. Le sol est instable, et vous devez souvent enjamber de minuscules ruisseaux de lave encore incandescente. Vous arrivez cependant sans mal sur la pente du volcan. La vouivre se réveille alors. Elle tourne vers vous sa tête de serpent. Vous remarquez alors un renforcement sur son front, comme si quelque chose manquait. La vouivre suit votre regard et marmonne :

« Oui, j'ai perdu mon escarboucle ! Vous savez une escarboucle, une grosse pierre rouge, une variété de grenat. Toutes les vouivres en ont une au front. Et je me la suis fait dérober par ce damné géant. Je me suis approché pour lui parler, je le croyais inoffensif et paf ! Ecrasée sur le mur comme un insecte, ma pierre volée et moi jetée dehors comme une vieille chaussette ! Plus aucun respect pour les reptiles ailés maintenant. C'est bien la peine d'être les cousins des dragons ! »

Et la vouivre continue à parler, plus à elle-même qu'à vous. Vous lui demandez si vous pouvez l'aider et elle se contente de dire que la chose qui pourrait l'aider serait de retrouver son escarboucle. Elle vous désigne le cratère du volcan.

« Si vous tenez à voir le « prisonnier », descendez par là. Il y a un escalier taillé dans la roche. M'enfin, vu ce qu'il a fait à une grande vouivre comme moi, vous pouvez imaginer ce qu'il va vous faire à vous ! A vos risques et périls donc. Ah oui, tentez de savoir ce qui est arrivé à votre collègue aventurier. Voilà bien deux jours qu'il est là-dedans. Un type bizarre avec une grosse armure. »

Vous vous approchez du cratère. Effectivement, vous distinguez un escalier, étrangement taillé à même le rebord du volcan. Il descend en tournant, pour aboutir à un endroit qui est hors de votre champ de vision. Par contre, ce qui est sûr c'est qu'il y a de la lave en fusion tout en bas. Si vous désirez tout de même prendre l'escalier, rendez-vous au **337**. Si vous préférez redescendre du volcan et passer par la plaine, rendez-vous au **167**.

208

Vous tentez d'esquiver en vous jetant sur le côté, mais quelques secondes trop tard et la corne du rhinocéros vous entaille le buste. Vous tombez sur le sol en saignant. Vous perdez 5 points d'Endurance. Mue par votre instinct de survie, vous vous relevez. Avec une blessure pareille, c'est tout ou rien. La prochaine attaque sera décisive. Le raton l'a bien compris, et il prend la forme d'un guépard. Et lance une attaque d'une vitesse démentielle. Le tout pour le tout.

Lancez deux dés et ajoutez votre total de Vitalité. Si vous obtenez 14 ou plus, rendez-vous au **109**. Sinon, allez au **218**.

209

Reina descend de l'épaule de Yuri, et s'assoit par terre.

« C'est ça votre copine les filles ? Elle me paraît guère terrible. Vous êtes sûres que c'est vraiment une sorcière ?

— Tu te moques de moi la grenouille ? Tu préfères être transformée en quoi ? Corbeau, chèvre ?

— Tu vas voir ce que tu vas voir. »

Et Reina crache un peu de sa salive qui va faire fondre un arbre à côté de la sorcière. Celle-ci le contemple d'un air médusé, puis ses yeux s'illuminent.

« De la bave acide ! J'en veux ! J'ai trouvé le familier idéal. Les filles seront mortes de jalousie au prochain sabbat ! »

Elle fait un petit mouvement du poignet et Reina décolle du sol, la bouche hermétiquement fermée par le sort, avant d'atterrir dans le sac de la sorcière. Il faut croire que Reina s'est trouvée une nouvelle propriétaire et amie. Enfin, vous l'espérez. Notez que vous avez trouvé l'ingrédient

« bave de crapaud orange » sur votre feuille d'aventure, rayez-en le mot « Reina » et retournez au **175**.

210

Vous grimpez sans difficulté sur la licorne.

« Accrochez-vous jeunes filles, ça va secouer un peu. »

Suivant ce conseil, Yuri enserre le cou de la licorne, et vous attrapez la taille de Yuri. La licorne prend son élan et bondit par-dessus le ravin. La réception est assez rude, mais sans dommages. Vous descendez du dos de la licorne et la remerciez de son aide.

« Vous n'avez pas à me remercier, j'aide toujours les gens bons. »

Si vous portez le collier élémentaire, rendez-vous immédiatement au **326**. Sinon, la licorne disparaît au milieu des broussailles. Il n'y a que vous deux qui soyez obligées de passer par les chemins apparemment. A propos de chemin, trois quittent l'autre morceau de la clairière. Rendez-vous au choix au **112**, au **82** ou au **130**.

211

Vous marchez sur la plage en direction de la barque. Du sable se glisse dans vos sandales, mais il ne vous gêne pas. Le soleil paraît d'autant plus éclatant sans le couvert des arbres. C'est une belle journée. Difficile de croire que votre village vient d'être rasé, et que vous cherchez dans ce cadre idyllique un moyen de vous venger. La barque est vieille, mais grande, solide et sans le moindre trou. Deux rames sont placées dedans. Si vous possédez des graines du blizzard, rendez-vous immédiatement au **110**. Si vous voulez la mettre à l'eau, rendez-vous au **202**. Si vous préférez abandonner l'idée d'une excursion nautique, vous pouvez encore vous diriger vers les marécages au **157** ou vers la rivière au **53**.

212

Malgré le choc, vous tenez bon. Vos crocs sont profondément enfoncés et vous ressentez une sorte de joie bestiale à goûter ainsi la chair du dragon. Il tente de vous écraser à nouveau, mais avec moins de force que la première fois. Il commence à subir le contrecoup de la perte de sang. Le désespoir le fait se débattre plus fort, mais vous êtes trop bien accrochée. Encore quelques convulsions, et le dragon s'effondre au fond. Vous attendez encore. La vie finit par quitter le dragon avec tout son sang. Vous relâchez alors votre mâchoire. La surface vous appelle. Vous ressortez à l'air libre. Yuri est affalée au bas d'un arbre, encore à moitié assommée. A votre vue, ses yeux se dilatent. Votre nouvelle apparence sans doute. Ou plutôt vos dents tranchantes dégoulinantes de sang. Mais vous ne pensez même plus. Juste une faim dévorante. Et une proie moelleuse à portée. Vous avancez sur le sol vers Yuri, traînant votre queue de poisson. Plus vous avancez, plus vous faiblissez. Votre souffle est court. Vos forces vous quittent. Et finalement vous vous évanouissez.

•

Vos yeux s'ouvrent. Yuri est à vos côtés, épongeant votre front trempé de sueur. Les deux ornithorynques la soutiennent.

« Que s'est-il passé ? murmurez-vous.

— Je ne sais pas, répond Yuri. Lorsque je me suis réveillée, tu avais disparu. Et soudain, tu es

sortie de l'eau sous une forme vraiment étrange. Tu avais du sang aux lèvres, c'était horrible. Et d'un seul coup tu es tombé et tu t'es évanouie. Tu as repris une forme normale. Tu étais brûlante de fièvre, alors j'ai été chercher de l'aide auprès des ornithorynques.

— Nous avons référé de votre acte héroïque auprès du conseil de la forêt. Il devrait envoyer quelqu'un. Vous devriez essayer de dormir en attendant. »

Vous sombrez à nouveau dans l'inconscience. Une douce sensation de chaleur dans tout le corps vous réveille. Une licorne est penchée sur vous, sa corne unique touchant votre front. L'énergie revient en vous, votre fièvre s'envole. Remontez votre total d'Endurance à son total de départ. La licorne redresse la tête et s'adresse à vous :

« J'ignore ce que vous avez fait, mais votre corps a été stimulé à l'extrême, comme avec un puissant dopant. Ne recommencez jamais ça ou vous pourriez en mourir. Flora, Yuri, le conseil de la forêt a décidé que je devais vous apporter mon aide pour vous remercier de celle fournie dans l'affaire dite « du dragon de la rivière ». Nous sommes dorénavant quittes, et vous devrez continuer votre quête normalement. »

Et la licorne quitte la clairière tranquillement, vous laissant avec Yuri et les ornithorynques. Ils sont scandalisés que le conseil ne vous offre rien d'autres en échange, et jurent qu'ils vous aideront de leur mieux dans le futur. Maintenant pleinement revigorée, vous bondissez sur vos pieds et contemplez votre équipement. Vous vous apercevez que vous en avez perdu une partie dans votre combat sous l'eau. Avec un petit sourire, les ornithorynques vous tendent ce qui vous manque. Ils avouent avoir été le repêcher pour vous. Vous les remerciez. Yuri vous montre la bouteille de sang de dragon qu'elle a récolté, même si elle trouve cruelle la façon dont a fini cette créature. Notez le sang de dragon d'eau sur votre feuille d'aventure. Vous remerciez les ornithorynques et partez avec Yuri. Si vous voulez quitter la clairière par l'entrée du côté des ornithorynques, rendez-vous au **128**. Si vous préférez le passage du côté de la source, rendez-vous au **275**.

213

Vous aidez Yuri à soulever le filet. Les crapauds s'en échappent, mais l'une des sirènes en profite pour arriver sur vous par derrière. Elle vous emprisonne dans ses bras et plante ses crocs dans votre épaule. Vous perdez 2 points d'Endurance. Notez le mot « sirène » sur votre feuille d'aventure. Vous vous débattez, essayant de vous libérer. Une autre sirène tente d'attraper Yuri et la dernière d'empêcher les crapauds de s'enfuir. Soudain la pression des crocs sur votre épaule se relâche, et les bras de la sirène se desserrent. Vous tournez la tête pour découvrir que votre sauveur est un sympathique dauphin. Il part aussitôt à l'assaut des deux autres sirènes. En quelques coups de rostre bien placés, il les met hors d'état de nuire. Vous vous demandez si vous ne rêvez pas car ce dauphin a une queue de raton-laveur. Les crapauds, maintenant libérés, et Yuri s'empressent de quitter la grotte et vous les suivez. Le dauphin assure votre escorte jusque ce que vous ayez rejoint la berge. Vous vous écroulez sur le sol à l'air libre et arrachez l'algue sur votre visage. Si vous avez le mot « Championne » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **49**. Si vous ne l'avez pas mais que vous connaissez la véritable identité de votre sauveur tout de même, rendez-vous au **99**. Dans tous les autres cas, allez au **118**.

214

« Elles sont trop mignonnes ces petites. »

Les femmes semblent être parvenues à un consensus sur ce point.

« Ca ne vous dirait pas de venir vous baigner avec nous ? Nous ne sommes que d'innocentes nymphes aquatiques qui s'ennuient, alors si vous voulez vous délasser, n'hésitez pas. »

Yuri vous regarde d'un air interrogatif. Si vous désirez accepter l'offre des nymphes, rendez-vous au **313**. Sinon, elles boudent et vous quittez la clairière au **41** ou au **64**, au choix.

215

Vous arrivez dans la zone de rochers qui entourent la sirène. Celle-ci arrête de changer, dégage quelques-uns des longs cheveux mouillés qui lui barraient la vue et vous observe attentivement. Il y a quelques secondes de flottement, puis elle plonge dans l'eau. Aussitôt, tout un groupe de sirènes et de tritons sortent de l'eau autour de vous. Certains tiennent des tridents. Vous êtes encerclés. La sirène qui chantait ressort de l'eau, et vous parle en découvrant ses longues dents effilées.

« Tiens, des petites filles. Vous nous auriez bien simplifiés la vie si vous étiez des bons guerriers bien musclés incapables de résister à nos chants. Enfin, vous nous servirez d'amuse-gueules. Ne vous défendez pas et vous aurez une mort rapide et sans douleur. »

Si vous possédez le collier élémentaire, allez au **219**. Sinon, allez au **325**.

216

Vous hurlez de toute la force qui vous reste « Honni soit qui mal y pense ! ». Aussitôt le chevalier Edward se matérialise dans les airs, armé de pied en cap. A l'instant où sa matérialisation se termine... il tombe à l'eau, attiré par la force irrésistible de la gravité. Force qui continue à agir sur son armure en l'entraînant vers les profondeurs du lac. Il se dématérialise alors de lui-même. La prochaine fois que vous l'appellerez, souvenez-vous que les lois de la physique l'affectent dès qu'il prend une consistance solide. Retournez au **27** et faites un autre choix.

217

Vous vous emparez avec habileté de la flûte de pan. Yuri vous regarde d'un air outré mais les faunes sont trop saouls ou trop occupés pour remarquer quoique que ce soit. Le chevalier n'a rien vu non plus. Notez la flûte de pan sur votre feuille d'aventure puis quittez la clairière en vous rendant au **4**, au **43** ou au **67**.

218

Hélas, vous n'êtes pas aussi rapide qu'un guépard et vous finissez plaquée à terre par l'assaut de l'animal. Le raton, miséricordieux, a fait son possible pour ne pas vous toucher de ses griffes (celle du guépard ne sont pas rétractiles). Vous perdez tout de même un point d'Endurance pour la forme, ainsi que le duel. Rendez-vous au **143**.

219

Vous vous êtes relevée pour mieux vous défendre contre les tritons qui tentent de grimper à bord de votre barque. Et soudain, un miracle a lieu. L'eau autour de vous s'agite, se soulève, et vous vous retrouvez sur la crête d'une vague géante. Les tritons, les sirènes et votre barque sont emportés, puis vous retombez tous dans le lac quand la vague se brise. Votre barque est retournée, et vous et Yuri tombez à l'eau. Les tritons et les sirènes se dévisagent, quand l'eau se recondense non loin de vous. Une silhouette composée de pure eau se forme. Une silhouette vaguement humanoïde. Les tritons et les sirènes décampent en plongeant dans les profondeurs. Yuri s'accroche à la barque renversée tandis que vous flottez debout. Si vous possédez des graines du blizzard, rendez-vous immédiatement au **52**. Sinon, une nouvelle vague apparaît devant la chose. Une énorme vague, une vraie muraille d'eau. Si vous avez le mot « Vent » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **242**. Si vous possédez le mot « Terre » rendez-vous au **260**. Si vous possédez les deux, rendez-vous au **36**. Si vous ne possédez aucun de ces mots, rendez-vous au **308**.

220

Les fantômes répondent presque tous en même temps, et vous identifiez difficilement qui dit quoi.

« Voilà des jeunes filles qui vont droit au but.

— Les gemmes sont en la possession de différents gardiens comme vous avez dû déjà vous en rendre compte.

— Les peuples les plus représentés en ont une. Qu'ils volent dans les airs ou rampent sur le sol.

— Les plus puissants et les plus sages également. Le problème ne sera pas de les trouver, mais de les gagner.

— N'hésitez pas à vous salir dans la boue. Les crapauds sont flemmards, mais honnêtes et gentils.

— Mais méfiez-vous du maître des flammes. Sa force dépasse votre entendement.

— Vous avez des chances de gagner des gemmes jusqu'au bout, mais aucun de nous n'est arrivé assez loin pour vous en dire plus. »

Les ombres s'effacent alors lentement, jusqu'à disparaître totalement. Vous quittez alors silencieusement la clairière, méditant ce que vous avez appris. Rendez-vous au **4**.

221

Vous vous débâtez dans tous les sens, mais le serpent d'eau resserre son étreinte implacable. Vous êtes bientôt totalement immobilisée. Le serpent vous entraîne, malgré vos efforts désespérés, vers le miroir tourbillonnant. Vous le franchissez, et votre esprit est aussitôt assailli de tous les côtés par le flux énergétique. Vous perdez conscience.

Lorsque vous vous réveillez, vous vous sentez étrangement bien. Votre corps bleuté baigne dans l'eau profonde du bassin. Vous n'avez plus qu'une envie, celle de barboter jusqu'à la fin des temps dans ce bassin. Une autre jeune fille vous accompagne. Dans son existence passée, elle se nommait Yuri. Maintenant, vous n'êtes plus que deux nymphes dont la seule occupation est d'attirer les belles jeunes filles dans ce bassin pour les transformer, comme l'a inscrit dans votre esprit votre créatrice. Votre aventure se termine ici.

222

Un dernier effort et votre monture traverse la première le dernier anneau ! Votre concurrent blessé arrive juste après vous et la vouivre termine tranquillement la course juste pour le plaisir. Votre monture épuisée redescend alors lentement jusqu'à la scène. Une escouade de fées, accompagnée de quelques vouivres de transport, va récupérer le blessé dans la zone d'anti-gravité, tandis que d'autres s'occupent de la monture arrivée deuxième. Quand tout le monde est ramené sur scène et pansé du mieux possible, Oscar vous remet la gemme magique sous les acclamations de la foule en délire. Une Yuri euphorique vous prend dans ses bras et manque de vous étouffer dans sa joie. Si votre monture est Freddy, rendez-vous au **312**. Si c'est Sthénélos, rendez-vous au **225**, au **328** dans le cas de Charles, et au **327** dans celui d'Aurore.

223

Vous courez aussi vite que vos petites jambes le permettent. Le serpent décrit une boucle et tente de vous boucher le chemin. Vous tentez de sauter par-dessus lui. Lancez deux dés et ajoutez votre total de Vitalité au nombre obtenu. Si le résultat final est supérieur ou égal à 13, rendez-vous au **55**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **50**.

224

A la vue du diadème, son regard change. Alors qu'il était encore endormi voilà quelques instants, il est maintenant flamboyant. La colère se dessine sur son visage. Elle se redresse d'un coup, et vient se placer juste devant vous. Elle vous domine de toute sa stature. Son regard vous paralyse.

« Alors c'est vous qui avaient rompu le sort ! Vous avez osé libérer l'âme de ces filles ! Vous allez subir mon courroux ! »

L'air se charge soudain d'une tension incroyable. Ce n'est pas une jeune femme ordinaire qui vous fait face. Ses cheveux volent, ses bras sont tendus, ses mains ouvertes. La concentration se lit sur son visage. L'eau de la rivière décolle en un long serpent qui forme une boucle devant elle. La queue du serpent disparaît, ne laissant plus qu'un cercle liquide qui tourne sur lui-même, de plus en plus vite. Et à l'intérieur de ce cercle, se matérialise une surface lisse qui réfléchit votre image comme un miroir.

« La technique du miroir aquatique. D'habitude je ne l'utilise que sur les jeunes filles qui sont plus belles que moi, mais dans votre cas précis je ferais une exception. Après tout vous avez osé délivrer mes précédentes victimes. J'ai dû me déplacer en personne pour réenchanter le bassin ! »

Le miroir se trouble et se transforme en tourbillon. Sous lui, l'eau de la rivière s'élève à nouveau en deux serpents qui se jettent sur vous et Yuri. Vous vous jetez à terre et l'attaque passe au-dessus de vous. Mais le serpent tourne de façon à faire une boucle autour de vous. Yuri est déjà capturée par les anneaux constrictors du serpent d'eau qui tente de l'entraîner vers le miroir. Le corps de la femme reste fixe, mais elle contrôle les serpents par les mouvements de ses bras et de ses mains. Qu'allez-vous faire ? Si vous savez comment appeler Edward et désirer le faire, rendez-vous au **338**. Si vous savez comment appeler les esprits du vent, possédez un objet magique à leur sacrifier (cheveu magique, graines magiques, bracelet magique) et désirez les invoquer, vous pouvez le faire au **149**. Si vous possédez des graines du blizzard et souhaitez les utiliser, rendez-vous au **343**. Dans les autres cas, vous pouvez essayer d'aller délivrer Yuri au **160**, ou attaquer directement la femme au **223**.

225

« Ah, ça fait du bien de se rappeler qu'on est pas si nul que ça après un petit échec contre un petit géant. Bon, mesdemoiselles, chose promise, chose due, voilà votre gemme. »

Et Sthénélos vous tend la pierre tant convoitée. Notez-la sur votre feuille d'aventure. Il rejoint ensuite les gradins, en vous disant que pour vous le spectacle n'est pas fini. Rendez-vous intriguée au **283**.

226

Vous avez joué, et vous avez échoué. A l'instant où votre troisième défaite est officialisée, vous êtes éblouie par un flash de lumière. Quand vous rouvrez les yeux, l'environnement vous semble changé. Les arbres sont beaucoup plus lointains et plus grands. La reine des fées est pourtant toujours devant vous... non ce n'est pas la reine. C'est juste une des innombrables fées-papillon dont vous avez maintenant la taille et l'apparence. Habituez-vous à cette taille de guêpe et au jardinage, car ce seront vos compagnons pour le reste de votre existence. Mais ne vous inquiétez pas, les souvenirs de votre existence passée s'atténueront après un ou deux siècles de cette vie de fée.

227

Malgré tous vos efforts, la patte du gorille réussit à vous attraper une jambe et vous décollez du sol avec aisance. Vous vous balancez encore un peu, ce qui vous permet presque d'atteindre sa queue de raton. Juste un petit effort supplémentaire à faire et vous pourriez la toucher. Lancez deux dés et ajoutez votre total de Vitalité au résultat. Si vous obtenez 12 ou moins, rendez-vous au **171**. Sinon, rendez-vous au **44**.

228

Une nouvelle silhouette fait son apparition à l'horizon. C'est un nouveau cheval noir. Vous pensez que c'est un complice de ceux qui vous agressent quand vous le reconnaissez enfin. Bucéphale ! D'un puissant coup de sabot, il écarte un de vos ennemis qui lui bouchait le chemin, puis plie les genoux à vos côtés.

« Montez, vite ! » s'exclame-t-il.

Vous ne vous le faites pas dire deux fois. Une fois sur son dos, vous vous agrippez à son cou et Yuri enserre votre taille. Bucéphale part au galop. Les bêtes sont encore sous le coup de la surprise, mais elles entament vite la poursuite. Mais contre un coursier tel que Bucéphale, elles ne peuvent faire longtemps illusion. La chevauchée est frénétique, le sol défile sous vous à une allure dantesque. De tout le trajet, vous ne lâchez pas Bucéphale, et Yuri vous tient fermement. Enfin votre monture s'arrête en lisière de la forêt. Vous rejoignez la terre avec soulagement. Bucéphale vous désigne de la tête la sortie que vous avez vu auparavant.

« Ce chemin doit mener vers le cœur de la forêt. En tout cas, c'est ce qu'on m'a dit. Ce n'est pas ma destination, alors je vais tenter de trouver une autre route. Bonne chance les filles. »

Et Bucéphale repart au petit galop comme s'il ne s'était rien passé. Vous vous engagez alors gaiement dans le chemin forestier, plutôt heureux de quitter ce lieu surchauffé. Rendez-vous au **275**.

229

« Alors que jaillisse des temps anciens le chevalier à l'armure sacrée, à la lame enflammée et au cœur de lion, le grand Edward! »

Le chevalier brandit haut et fort son arme en clamant son invocation. Les secondes s'écoulent, mais rien ne se passe. Le chevalier rabaisse son arme, puis réfléchit intensément. Enfin il se frappe le front du plat de la main.

« Mais bien sûr, j'ai failli oublier le rituel d'invocation. Excusez l'audace de ma demande, mais puis-je vous emprunter un peu de sang gentes dames ? »

Si finalement l'invocation ne vous paraît pas une bonne idée, rien ne vous empêche de changer d'avis en vous rendant au **29**. Si vous voulez donner au chevalier ce qu'il demande rendez-vous au **80**.

230

« Coucou les filles, vous vous souvenez de moi ? »

Cette voix, c'est celle de Goupil, le renard qui vous avait plumé aux cartes. Il sort d'un des buissons en tenant à bout de bras la reconnaissance de dette que vous avez signée. Il se place devant vous et exige le remboursement immédiat de la dette, qui s'élève à 5UA. Consultez le tableau de valeur des objets et donnez à Goupil ce qu'il demande, sachant qu'il ne rend pas la monnaie. Vous ne pouvez pas refuser de payer même si vous devez vous séparer d'une gemme magique pour cela. C'est l'un des effets du contrat. Une fois vos comptes réglés, le contrat s'autodétruit. Rayez le mot « pacte » de votre feuille d'aventure. Si par extraordinaire, vous n'aviez vraiment pas de quoi payer Goupil, il vous laissera tout de même partir, dépité. Rendez-vous maintenant au **169**.

231

Vous vous dirigez vers le fond de la grotte. A l'instant où vous vous apprêtez à passer la cascade, les nymphes laissent échapper un cri à vous glacer le sang. Yuri vous rejoint alors prestement et se colle à vous. Les nymphes se mettent en demi-cercle entre vous et le bord extérieur.

« Il n'y a rien à voir dans cette grotte ! » éructe l'une d'elle.

Vous reculez de quelques pas sous la cascade, l'eau glacée tombant sur vos cheveux et dégoulinant sur votre visage. Les nymphes ont toujours l'air aussi menaçantes, mais elles n'avancent pas. Encore quelques pas en arrière et vous sortez de la cascade. Les nymphes hurlent, s'agitent dans tous les sens, mais ne se dirigent pas vers vous. Finalement, Yuri toujours collée à vous, vous sortez totalement de l'eau. Les nymphes semblent ne pas pouvoir franchir la cascade. Vous regardez autour de vous, et vous apercevez qu'une partie de votre peau et de celle de Yuri a viré au bleu clair. La grotte n'est pas bien grande. Elle n'a rien d'extraordinaire à première vue. Tout au fond, vous distinguez cependant un sorte de sculpture, un bas-relief en métal représentant une gorgone. Il est collé au mur, et de la bouche du monstre jaillit un minuscule filet d'eau qui coule sur le sol pour rejoindre à grande peine le bassin. La paroi est recouverte de signes complexes, peints tout autour de cette « fontaine ». Yuri touche du bout du doigt le front de la gorgone et le retire aussitôt en poussant un cri. Vous comprenez tout de suite pourquoi car de la fumée jaillit du point de contact. Le métal semble fondre, la peinture des runes commence à couler... en quelques secondes, c'est toute la paroi qui se lézarde, se fissure. Vous sortez de la grotte en cou-

rant. Plutôt les nymphes que de mourir écrasées ! Vous vous jetez à l'eau au sens propre, tandis que les nymphes contemplent bouche bée les rochers qui tombent du plafond, bouchant l'entrée de la grotte. Vous les voyez alors distinctement sourire tandis que leur peur devient diaphane et que tout leur corps s'efface peu à peu. En quelques secondes, il ne reste d'elles que le diadème de cristal bleu qui flotte tant bien que mal. Vous osez refranchir le bassin dans l'autre sens, découvrant que l'eau est maintenant froide partout. Vous pouvez prendre le diadème si vous le voulez. Un faible rayonnement, sans doute magique, s'en dégage, l'entourant d'une fine auréole bleue. Au cas où vous voudriez le mettre sur votre tête, rendez-vous au **153**. Si vous préférez le glisser à votre ceinture, notez-le sur votre feuille d'aventure, séchez-vous comme vous pouvez, rhabillez-vous et rendez-vous au **41** ou au **64**, au choix. Si vous préférez le laisser, séchez-vous et rhabillez-vous quand même et rendez-vous au **41** ou au **64** aussi.

232

Vous choisissez une des cartes. Le bonhomme la retourne. Le soleil. Vous laissez échapper un cri de joie. Le joueur est atterré, mais il pousse quand même sa gemme vers vous. Notez-la sur votre feuille d'aventure. Il fait disparaître les cartes dans son chapeau puis s'enferme ensuite dans un silence pensif. Vous quittez alors la clairière par une des trois sorties possibles au **7**, au **276** ou au **128**, au choix.

233

L'arbitre vous présente les trois autres concurrents. Le premier est un imposant centaure basané du nom d'Hector, aux muscles proéminents. Un sportif de haut niveau, mais assez lourd. Le deuxième est un minuscule lutin, monté sur un grand cheval blanc. Il ne mesure qu'une vingtaine de centimètres, et s'est emmitouflé dans la crinière de son cheval. Son nom est Ulysse. Vous vous demandez comment il peut contrôler sa monture. Le dernier concurrent est un centaure jeune, aux jambes puissantes mais au torse lisse. C'est le favori de course, un dénommé Achille. Vous remarquez qu'il porte un étrange pendentif autour du cou. Une dent de requin ! Vous l'interrogez à ce sujet, et il vous répond avec une fierté manifeste :

« J'ai eu du mal à me la procurer, mais je ne regrette pas mon achat. La première dent d'un requin-tigre confère force et puissance à celui qui la possède. Depuis que je l'ai, je n'ai jamais perdu une seule course ! »

Vous proposez alors de la mettre en jeu. le centaure éclate de rire.

« Et bien soit, si vous êtes prêt à risquer quelque chose comme une gemme magique, je veux bien la parier. Si vous gagnez cette course, je vous offre mon talisman, si vous perdez, je vous dépouille. »

L'air goguenard du centaure sous-entend que vous n'avez aucune chance de gagner à ses yeux. Si vous désirez cependant tenir le pari, vous devez mettre en jeu un ou des objets pour une valeur totale de 4 UA au moins. Faites comme bon vous semble, puis rendez-vous au **187**.

234

Dans ultime sursaut d'énergie, l'aigle réussit à passer le dernier anneau juste avant vous. Il se laisse ensuite planer jusqu'à la scène sous les ovations du public. Votre monture, elle aussi épuisée, rejoint la scène peu après. La vouivre finit tranquillement la course pour le plaisir. Une escouade de fées, accompagnée de quelques vouivres de transport, va récupérer le blessé dans la

zone d'anti-gravité, tandis que d'autres s'occupent de la monture gagnante. Quand tout le monde est ramené sur scène et pansé du mieux possible, Oscar remet au lutin sa gemme magique sous les acclamations de la foule en délire. Rendez-vous au **283**.

235

« Je dispose de mille et une façon de vous aider. Après tout je suis une grande sorcière. Hum, laquelle de mes magies pourrait vous être la plus utile. Un cheveu de transformation en crapaud ? Un cheveu d'attraction irrésistible ? Un cheveu briseur d'épées ? Un cheveu... »

Tandis que vous écoutez ces réflexions obscures, vous remarquez que les cheveux de Mélissandre se drapent petit à petit dans une nappe de brouillard. Elle finit par se rappeler votre présence, et se rend compte de l'état de sa chevelure.

« C'est pas vrai, dès que mes pensées sont un rien embrouillées, ça recommence. Bon, je vais vous expliquer les filles. Mes pouvoirs sont concentrés dans mes cheveux. Et quand mes pensées suivent un cours chaotique, ils se mettent en tête de me noyer dans le brouillard au sens propre. Enfin regardez plutôt. »

Elle arrache un de ses cheveux et l'agite dans les airs. Aussitôt une fine fumée blanche en jaillit et commence à se répandre, se répandre... toute la clairière est bientôt submergée sous le brume et vous n'y voyez plus à deux pas. Au bout de plusieurs minutes, la fumée se dissipe.

« « Impressionnant non ? Tant qu'il reste fiché sur mon crâne, ce cheveu est inoffensif, mais dès que je l'agite dans les airs, il produit une quantité de brume ahurissante, rendant quasiment aveugle tous ceux qui sont dans le coin. Et il y a mieux. »

Elle arrache un nouveau cheveu de son crâne, puis attrape soudain la tête de Yuri. Elle pose ensuite son cheveu parmi ceux de votre amie, et il s'enfonce légèrement dans son crâne. Yuri a maintenant une unique mèche rousse parmi sa chevelure bleutée.

« C'est tout de même plus pratique à transporter qu'une potion ou qu'un parchemin hein ? Tant qu'il restera sur ton crâne, il n'aura aucun pouvoir, mais dès qu'il en sera arraché, il retrouvera ses pouvoirs brumeux. Le défaut, c'est que comme vous n'êtes pas sorcières, il ne conservera ses pouvoirs que durant les dix minutes qui suivent l'extraction. Enfin, gardez-le, c'est un cadeau. Bon, où en étions-nous ? »

Mais Mélissandre est interrompue par le passage d'une ombre sur son visage. Rendez-vous au **31**, après avoir noté sur votre feuille d'aventure que vous possédez un cheveu magique de brume (enfin c'est Yuri qui le possède, mais on va pas chipoter).

236

La sorcière contemple avec des yeux exorbités le butin que vous déposez devant elle.

« Tout ! Vous avez tout même le sang de dragon ! C'est incroyable. Réellement, je ne pensais pas que vous pourriez tout rassembler. J'ai de quoi faire une potion de polymorphisme longue durée avec tout ça. »

Elle sort la gemme magique de sa poche et vous l'envoie.

« Vous avez bien mérité ça. Hum, j'ai même une idée. Je vais vous accorder ma bénédiction magique. Comme ça, si vous croisez une autre sorcière, elle saura que vous êtes des amies à moi. Et que si elle vous fait du mal, elle devra en répondre devant la grande Rebecca ! »

La sorcière passe sa main au-dessus de vos têtes et une lumière violette vous touche quelques instants. Même si vous n'en ressentez pas d'effets tout de suite, le sort de la sorcière vous a tout de même marqué. Notez le mot « Rebecca » sur votre feuille d'aventure, ainsi que l'acquisition de la gemme magique. Rayez ensuite tous les ingrédients qu'elle vous avait demandés. Si le mot « pacte » est marqué sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **25**. Sinon, Rebecca vous abandonne après avoir manqué de vous étouffer en vous serrant dans ses bras. Elle repart en volant sur son balai. Rendez-vous au **169**.

237

Vous tapotez légèrement le nez du dragon. Il réagit en bougeant un peu la tête, puis en ouvrant deux gigantesques yeux, qui vous permettent de contempler un reflet de vous presque grandeur nature, bien que jauni par la couleur de son iris. Il s'appuie sur ses pattes avants pour se redresser partiellement. Il ouvre sa gueule d'un air grognon et ensommeillé :

« Non mais c'est pas vrai ! Le temple, c'est l'autre chemin, c'est pourtant pas compliqué ! Barrez-vous et laissez les honnêtes dragons dormir ! Pourquoi tous les aventuriers s'imaginent que l'être le plus puissant du coin n'a que ça à faire de discuter avec eux ! »

Et il s'allonge à nouveau en bougonnant. Vous préférez ne pas contrarier un monstre pareil et vous quittez la clairière par le chemin de traverse au **175**.

238

Vous soufflez dans votre instrument de toutes vos forces, puis lancez l'objet magique dans les airs. Il se désintègre immédiatement. Rayez-le de votre feuille d'aventure. Les tritons commencent déjà à monter à bord. Vous les repoussez à grands coups de pied quand la sylphide se matérialise enfin, suivie de ses frères sylphes. Et là, les tritons changent soudain d'avis et sautent à l'eau, tandis que les sirènes ont déjà replongé dans les profondeurs. La sylphide contemple la scène d'un air déçu.

« Comment on peut s'amuser s'ils fuient dès qu'on arrive ? Bon, on va tout de même vous escorter jusqu'à bon port. »

La sylphide se penche et ramasse la rame qui flotte, puis vous la rend. Elle et ses frères battent ensuite des ailes à la surface pour créer un courant qui accélère nettement votre traversée du lac. Vous arrivez bientôt en vue d'une nouvelle plage de sable. Les esprits du vent s'évanouissent dès que vous avez mis pied à terre. Rendez-vous au **21**.

239

Vous jetez un œil aux gravures dans la roche et laissez échapper un cri de colère. Les inscriptions sont dans un alphabet que vous ne connaissez pas ! Vous vous êtes épuisées pour rien. Vous jetez un dernier coup d'œil à la stèle, et vous vous rendez compte que les inscriptions ont changé à l'endroit où repose votre main. Elles sont maintenant écrites dans votre alphabet et votre langue.

*Toi qui désire parler aux êtres des vents
Souffle donc dans ton instrument*

Si vous possédez un instrument de musique à vent quelconque (flûte, flûte de pan... même un sifflet fera l'affaire), vous pouvez tenter de l'utiliser au **322** (ne vous souciez pas des éventuels pouvoirs ou effets que pourrait déjà posséder l'instrument). Dans le cas contraire, maudissez à nouveau cette damnée stèle, puis rejoignez la clairière et quittez-la au choix au **4** ou au **250**.

240

Vous décidez de faire un détour par la droite, et vous vous éloignez prudemment des rochers. La silhouette plonge alors dans la mer. Vous continuez votre boucle assez large quand vous distinguez des formes se déplaçant à grande vitesse juste sous la surface de l'eau. Elles viennent des rochers et vous arrivent dessus. Vous n'êtes plus guère loin de la région marécageuse. Si vous souhaitez changer votre cap et accoster dans ce petit marais, rendez-vous au **40**. Si vous préférez attendre tranquillement l'arrivée des formes, rendez-vous au **335**.

241

Lorsque vous l'évoquez, les regards des spectres convergent aussitôt vers votre cou, et ils reculent effrayés.

« Mazette, je ne voulais pas y croire, mais vous vous êtes mises dans de beaux draps.

— Ce collier de malheur m'a envoyé ad patres. Je venais à peine d'échapper à l'ensevelissement quand j'ai été noyé.

— J'ai tenu jusqu'à la carbonisation personnellement.

— J'étais sur le point de gagner quand j'ai été embroché par sa faute.

— La terre est résistante, mais lente et stupide. L'air et l'eau nous attendent en embuscade là où ils sont les plus forts.

— Le feu est puissant mais prévisible. Le dernier m'a tué avant même que je ne sache d'où vienne l'attaque.

— Alors là vous assumez. Comme si l'épreuve n'était pas assez dure comme cela, il fallait que vous défiiez les éléments. Débrouillez comme vous pouvez avec vos armes et les pouvoirs du collier. »

Les ombres s'effacent alors lentement, jusqu'à disparaître totalement. Vous quittez alors silencieusement la clairière, méditant ce que vous avez appris. Rendez-vous au **4**.

242

La sphère blanche de votre collier s'illumine soudain et vous la touchez du bout des doigts. Un éclair d'énergie en jaillit et éclate en l'air. Aussitôt, les vents autour de vous se mettent à tourbillonner, reformant la structure de l'être de vent que vous avez déjà combattu. Mais cette fois il ne vous est pas hostile, au contraire il se jette sur la vague de l'être d'eau. Le liquide remonte dans son corps de tornade, avant de jaillir de ses bras en d'inoffensives fontaines. La substance même de la vague est touchée et sa force se brise. L'eau retombe et les deux êtres se font face. L'être des vents se jette sur celui d'eau, et commence à absorber sa substance. Mais pendant que le combat se prolonge, l'eau du lac se soulève autour des deux protagonistes. Elle forme un anneau, puis un pot et finalement se referme sur eux. En quelques instants, l'être du vent se retrouve privé de tout contact avec l'air extérieur. Il se dissout dans l'eau sans mal. Rendez-vous au **105**.

243

La sphère bleue de votre collier s'illumine soudain. L'eau de la rivière est alors agitée d'un puissant courant. Le dragon et vous êtes projetés à la surface. Vous avalez une profonde bouffée d'air frais, puis retombez sur la rive. Votre jambe est dans un sale état et vous fait toujours autant

souffrir. Incapable de bouger, vous contemplez la scène. Yuri gît toujours assommée au pied d'un arbre. Le dragon d'eau est retombé dans la rivière, mais il est actuellement en plein combat. Son adversaire est l'être d'eau qui vous avait agressé sur le lac. Ou plutôt une version agrandie de l'être d'eau. Le combat est titanesque. L'être d'eau est frappé, frappé et encore frappé par le dragon, mais il se recompose constamment. La sphère bleue de votre collier brille tellement fort qu'elle chauffe dangereusement. Vous endurez la douleur de cette brûlure en même temps que celle de votre jambe. L'être d'eau est beaucoup plus puissant que lors de votre affrontement. Ses bras s'étendent jusqu'à enserrer le cou du dragon. Il augmente alors la pression, pompant la plupart de l'eau du lac pour la transférer dans ses bras jusqu'à ce que le cou du dragon craque. La bête retombe, la nuque fracassée. Votre sphère bleue brille à l'extrême, la douleur devient intenable de partout. Le tout combiné à la perte de sang conduit à votre évanouissement.

•

Lorsque vous vous réveillez, Yuri et les ornithorynques s'affairent à panser du mieux qu'ils peuvent la plaie de votre jambe.

« Que s'est-il passé ? murmurez-vous.

— Je ne sais pas, répond Yuri. Lorsque je me suis réveillée, tu étais évanouie sur la berge et le dragon d'eau était mort. Tu étais si gravement blessée que je t'aie donné les soins d'urgence, puis j'ai couru prévenir les ornithorynques.

-Nous avons référé de votre acte héroïque auprès du conseil de la forêt. Il devrait envoyer quelqu'un. Vous devriez essayer de dormir en attendant. »

Vous sombrez à nouveau dans l'inconscience. Une douce sensation de chaleur dans tout le corps vous réveille. Une licorne est penchée sur vous, sa corne unique touchant votre front. L'énergie revient en vous, toutes vos blessures cicatrisent, votre jambe retrouve sa vitalité, la trace de votre brûlure au cou disparaît. Remontez votre total d'Endurance à son total de départ. La licorne redresse la tête et s'adresse à vous :

« Vos blessures étaient vraiment graves. Sans assistance extérieure, vous seriez morte. Flora, Yuri, le conseil de la forêt a décidé que je devais vous apporter mon aide pour vous remercier de celle fournie dans l'affaire dite « du dragon de la rivière ». Nous sommes dorénavant quittes, et vous devrez continuer votre quête normalement. »

Et la licorne quitte la clairière tranquillement, vous laissant avec Yuri et les ornithorynques. Ils sont scandalisés que le conseil ne vous offre rien d'autres en échange, et jurent qu'ils vous aideront de leur mieux dans le futur. Maintenant pleinement revigorée, vous bondissez sur vos pieds et contemplez votre équipement. Vous vous apercevez que vous en avez perdu une partie dans votre combat sous l'eau. Avec un petit sourire, les ornithorynques vous tendent ce qui vous manque. Ils avouent avoir été le repêcher pour vous. Vous les remerciez. Yuri vous montre la bouteille de sang de dragon qu'elle a récolté, même si elle trouve cruelle la façon dont a fini cette créature. Notez le sang de dragon d'eau sur votre feuille d'aventure. Vous remerciez les ornithorynques et partez avec Yuri. Vous jetez alors un coup d'œil à votre collier. Toutes les sphères sont ternes et froides. Cependant vous êtes persuadée d'avoir entraperçu le vrai pouvoir de cet artefact durant quelques instants tout à l'heure. Mais pour l'heure, il est temps de choisir votre direction. Si vous voulez quitter la clairière par l'entrée du côté des ornithorynques, rendez-vous au **128**. Si vous préférez le passage du côté de la source, rendez-vous au **275**.

244

Vous hurlez de toutes vos forces « Honni soit qui mal y pense ! ». Aussitôt le chevalier Edward commence à se matérialiser dans les airs, armé de pied en cap. Il retombe lestement sur le bateau et commence à brasser l'air de son épée.

« Ah vils faquins, je vous y prends à vous attaquer à de jeunes filles innocentes ! Vous allez subir le courroux de mon épée ! »

Un triton plus courageux que les autres tente de le frapper de son trident, mais son arme est aussitôt coupée en deux par la lame d'Edward. Un autre qui tentait de l'attaquer dans le dos est renvoyé à la mer d'un coup de pied bien placé. Le troisième assaillant ne s'en tire pas aussi bien. Edward lui inflige une profonde entaille sur le torse de la pointe de son épée. Les sirènes chantent de toutes leurs forces mais cela est sans effet sur un chevalier déjà mort. Le peuple des hommes-poisson préfèrent abandonner la partie et replonge dans les profondeurs. Vous récupérez votre rame qui flotte au ras de l'eau et commencez à ramer. Edward reste pour assurer votre protection jusqu'à ce que vous accostiez sur une plage de l'autre côté du lac. Il se dématérialise sitôt que vous avez posé le pied à terre. Rendez-vous au **21**.

245

Bingo ! Goupil abat une couleur, vous abattez un carré. Le jeu de Yuri n'a plus d'importance puisque vous avez gagné. Avec un grand sourire, vous exigez votre récompense à Goupil qui se contente de vous tendre le sac. Vous repérez aussitôt deux gemmes dorées qui ont l'air fort intéressante. Si vous possédez déjà une gemme magique, rendez-vous au **257**. Sinon, allez au **341**.

246

Vous montez sur la scène avec votre monture. Trois autres concurrents sont déjà là. Le premier est un minuscule lutin. Il est habillé en rouge vif pour qu'on le distingue aisément sur le pelage de l'aigle royal qui lui sert de monture. Le deuxième concurrent est une jeune femme d'une vingtaine d'année, aux longs cheveux blonds et vêtue d'une tunique d'un blanc immaculé. Son compagnon ailé est un pégase, au pelage aussi blanc que ses vêtements et aux immenses ailes. Vous l'interrogez sur sa présence dans cette forêt. Elle vous répond avec enthousiasme :

« Il y a de cela quelques siècles, j'ai tenté l'épreuve moi aussi. Mais suite à la perte d'un pari stupide avec les fées, je suis devenue l'une d'elles. Comme j'étais une grande sportive, elles ont accepté de me laisser participer à la course ailée. A chaque fois qu'il y en a une, je retrouve mon apparence originelle, un peu arrangée par la magie féérique je le reconnais, monte sur mon ami pégase et m'envole. Je suis la gagnante incontestée des 10 dernières éditions ! »

Le troisième et dernier concurrent est un homme. Ou plutôt une forme humanoïde noire aux contours indiscernables, une véritable ombre, enfermée dans une armure métallique d'un chevalier d'un autre temps. Sa monture est une gigantesque vouivre grise, haute de plus de 2 mètres alors qu'elle est assise sur son postérieur, et qui doit bien en faire 4 de la pointe de sa longue queue jusqu'à son front. Son envergure est tout aussi impressionnante. Le chevalier d'ombre vous interpelle alors :

« Une belle bête hein ? La plus forte vouivre de toute la région. Vous vous demandez sans doute comment je me suis retrouvé dans cet état. Il y a de cela 34 ans, je parcourais cette forêt à la recherche du pouvoir. J'avais sur moi un anneau, qui disait-on, pouvait soigner une fois une bles-

sure mortelle de son porteur. Bien malgré moi j'ai dû le tester. Il était plutôt efficace, mais il y a eu un problème d'interférences avec la magie de la forêt. Au lieu de mourir, je suis devenu l'ombre que vous voyez, condamné éternellement à vivre dans cette forêt car mon existence s'est liée à sa magie. Mais enfin, aujourd'hui est jour de fête alors ne pensons qu'à nous amuser plutôt qu'à ressasser le passé. »

Le lutin prend alors la parole pour vous expliquer les règles :

« Les règles de la course sont très simples. Une série de dix anneaux de 2,50 mètres de diamètre va être disposée au sommet de l'arène, en cercle donc. Les concurrents doivent franchir une fois tous les anneaux dans l'ordre pour gagner. Si vous sautez un ou plusieurs anneaux vous êtes éliminé. De même si une monture franchit un anneau sans son cavalier, c'est la disqualification. L'usage des armes et de la magie est interdit, mais les arbitres sont très indulgents sur les bousculades, surtout au niveau des anneaux. Un arbitre est placé tous les trois anneaux. Sachez que les anneaux sont soutenus par des perches. Il est interdit de descendre en dessous de la limite inférieure de l'anneau. Si vous le faites, vous entrez dans la zone d'anti-gravité qui vient d'être activée et vous serez disqualifié aussi. Si vous tombez, et bien c'est à éviter une mort stupide que sert l'anti-gravité. Si vous êtes prêt, allez prendre place devant l'anneau rouge, on a déjà assez de retard sur le planning comme ça. »

Vous vous installez le plus confortablement possible sur votre monture. Puis vous décollez. Vous ne savez pas chevaucher, surtout dans les cieux mais vous avez une excellente monture. Vous observez le décollage des autres. La vouivre semble lente, mais ses mouvements puissants brassent beaucoup d'air. De plus elle avance plus en un battement d'ailes que l'aigle en 3. L'aigle justement est très calme, tout comme son lutin. Fragile, mais rapide. Le pégase est à mi-chemin entre les deux, plus rapide que la vouivre, plus solide que l'aigle. Vous arrivez tous sans mal devant l'anneau. Les arbitres sont des chouettes, des hiboux, des moineaux et autres animaux volants. Vous repérez même une chauve-souris suspendue à l'un des anneaux, mais elle ne tarde pas à s'en détacher quand vous êtes tous alignés. Le premier anneau est à moins de deux mètres et vous êtes déjà en vol. Ceux qui passeront les premiers auront un avantage décisif. La chouette du premier anneau entame le décompte. 5, 4, 3, 2, 1, 0 ! D'un puissant battement d'ailes, tout le monde part. L'aigle royal a déjà franchi l'anneau. Le pégase ne tarde pas à le suivre. Reste la vouivre et vous. Lancez deux dés et ajoutez votre total de Vitesse au résultat obtenu pour savoir votre habileté dans ce début de course. Puis lancez à nouveau deux dés et ajoutez le nouveau nombre au total de vitesse de la vouivre (qui est de 6) pour déterminer celle de votre concurrent. Si vous obtenez le plus grand nombre, rendez-vous au **102**. Sinon, rendez-vous au **151**.

247

Avec l'aide de Yuri, vous retournez la barque à l'endroit, vous rassemblez les rames et vous commencez à repartir. Vous n'avez pas fait deux mètres que les tritons et les sirènes resurgissent autour de vous. Vous les aviez complètement oublié ceux-là ! Rendez-vous au **325**.

248

« Et ça change quoi exactement, rétorque le champignon ? Tu as convaincu deux gamines de se joindre à ta cause, mais ce n'est pas ça qui va me faire partir.

— Pas directement certes, mais si ces jeunes filles acceptent de rapporter cette situation au conseil... Voyez-vous, en tant que dryade, je ne peux ni m'éloigner beaucoup, ni longtemps de

mon arbre. Et avec la décruescence de mes pouvoirs due à l'influence de cette ignominie, je ne peux même plus le quitter. Néanmoins, vous, vous pouvez traverser cette forêt et lui expliquez ce qui m'arrive. Ne vous inquiétez pas pour sa localisation, le conseil est un passage obligé pour tous ceux qui tentent l'épreuve. »

Si vous voulez accepter de porter ce message, rendez-vous au **65**. Sinon, refusez poliment au **307**.

249

Les blessures que vous avez reçues ont eu raison de votre résistance physique. Vous sombrez dans un profond coma.

Lorsque vous vous réveillez, vous êtes dans la plaine, à la lisière de la forêt, près de votre village. Yuri se tient à vos côtés. Elle vous explique :

« Tu étais dans un sale état Flora. Cette licorne est alors apparue et a décrété que tu n'étais pas en mesure de continuer l'épreuve. Elle a accepté de te soigner à condition que cela soit considéré comme un échec. J'aurais pu continuer seule mais je ne pouvais pas t'abandonner. A la sortie, le lutin a dit que l'on ne peut retenter l'épreuve que tous les dix ans. »

Vous contemplez Yuri d'un air triste. Même si vous êtes encore en vie, vous avez échoué, c'est certain. Vous pouvez tenter de vivre une vie ordinaire pendant dix ans et retentez la forêt ensuite. Ou alors, vous pouvez tout de suite reprendre cette aventure depuis le début.

250

Vous entrez dans une nouvelle clairière, dont le sol a la particularité d'être rigoureusement nu. En effet, vous ne distinguez pas le moindre brin d'herbe, ni la plus petite plante, juste un sol de terre battue. Au centre de ce lieu est dressée une imposante pierre debout, rectangle de roc grossièrement taillé qui n'est pas sans rappeler une pierre tombale. Elle n'est nullement gravée, mais une chaîne y est implantée, au bout de laquelle est accroché un cor. Aucun habitant de la forêt ne semble vivre ici, vous n'entendez pas le moindre bruit d'oiseaux ou de bêtes dans les buissons. Tout cela est très étrange. La seule chose que vous puissiez faire ici est de souffler dans le cor. Si telle est votre décision, rendez-vous au **86**. Dans le cas contraire, vous quittez la clairière par son unique issue au **4**.

251

Vous hurlez « Honni soit qui mal y pense ! ». Aussitôt le chevalier se matérialise, et il se jette à corps perdu sur l'être de flammes. Son épée le transperce de part en part sans qu'il en soit autrement affecté et l'être l'envoie bouler d'un seul coup de poing enflammé. Le chevalier se relève, et son assaut s'interrompt avec son placage violent au sol. Il se dématérialise dans les flammes de l'être. Retournez au **301**, et essayez de trouver une solution plus efficace.

252

Vous avancez quelques instants sur le chemin avec de déboucher dans une autre clairière. Elle n'a de rien de particulier, si ce n'est qu'un cercle de pierres d'environ 3 mètres de diamètre en occupe le centre. Au milieu de ce cercle est assis un grizzly. Un grizzly qui fait bien 2 mètres 50 de haut, voire 3. Et qui vous dévisage fixement de ses petits yeux noirs.

« Alors mes petites, on se croit fortes ? »

Vous manquez de défaillir en entendant un ours parler. Il émet un grognement à mi-chemin entre le rire et le ricanement, puis reprend.

« Evidemment, quand on est posté à l'entrée et qu'on est responsable de l'épreuve de force, on ne tombe que sur des incroyables. Vous êtes dans une forêt magique, donc tout est possible. Vous êtes venues pour ça non ? »

Le grizzly se lève alors et écarte largement les bras, découvrant qu'une petite gemme dorée est prise dans les poils de sa poitrine.

« Si vous voulez l'avoir, il suffit de venir la chercher. Vous avez un avantage sur moi, c'est que je ne sortirais pas du cercle. Pour le reste... »

Il secoue ses pattes pour mieux faire ressortir ses griffes. Yuri vous indique qu'il est encore temps d'abandonner. Vous jetez un coup d'œil derrière vous... pour vous apercevoir que la végétation s'est refermée sur le chemin. Le lutin ne plaisantait pas avec son « pas de retour en arrière ». Mais vous pouvez toujours quitter la clairière sans passer dans le cercle de pierres par un autre chemin juste en face de vous. Si vous voulez le faire, rendez-vous au **329**. Sinon, vous pouvez tenter de combattre l'ours. Yuri vous soutiendra comme elle peut, mais si votre total de vitalité est faible, vous feriez mieux de reconsidérer le choix précédent. Sinon, vous pouvez toujours tenter de lancer une attaque commune sur deux fronts au **42**, ou d'y aller seule au **286**. Yuri refusera d'y aller seule.

253

« Désolé, mais les votes sont formels, vous ne méritez pas cette gemme magique, on remballe. »

Et le lutin remet ses papiers dans la boîte pour le transport. Il vous conduit ensuite au sommet des marches, tandis que le public quitte les gradins. Il vous montre les deux sorties de la clairière, deux tunnels de verdure presque parallèles et identiques.

« Le chemin de droite mène directement au temple. L'autre fait un détour par la résidence du patron. Vous pourriez essayer de négocier avec lui, mais je vous préviens qu'il est plutôt bougon et qu'il peut vous réduire en poussière d'un souffle. Enfin, c'est vous qui voyez. »

Si vous possédez un morceau d'écorce, rendez-vous au **155**. Sinon, si vous voulez aller directement au temple, rendez-vous au **175**. Si vous préférez aller voir « le patron » d'abord, rendez-vous au **284**.

254

Vous profitez du fait que le dragon soit proche de la rive pour lancer vos graines sur la berge. Elles tombent dans le sol et s'enfoncent sans difficulté dans le sol légèrement sablonneux. Quelques secondes passent sans réaction, puis des ronces jaillissent d'un seul coup du sol. Elles s'étendent en un fouillis indescriptible en direction de l'eau. L'une d'elles touche le dragon d'eau. Aussitôt elle s'enroule autour, suivie de ses sœurs. Le dragon est bientôt complètement ligoté. Il contemple les ronces d'un air blasé.

« C'est tout ? » demande-t-il.

Et d'un geste brusque il rompt toutes les ronces, se libérant sans difficulté. Après cet échec cuisant, il serait peut-être temps de fuir au **271**. Si vous savez comment invoquer le chevalier Ed-

ward et désirez le faire, rendez-vous au **297**. Si vous désirez invoquer les esprits du vent, disposez d'un objet à leur sacrifier (cheveu magique, graines magiques, bracelet magique, diadème de cristal) et désirez le faire, rendez-vous au **332**. Si vous avez le mot « Reina » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **126**. Si vous disposez d'un cheveu magique de glace et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **199**. Si vous disposez de graines du blizzard et voulez les utiliser, rendez-vous au **185**. Si vous n'avez rien de tout cela, vous feriez mieux de reconsidérer l'option de la fuite au **271**.

255

Vous dévalez le sentier que vous venez à peine de gravir, Yuri sur vos talons. L'être de boue se contente de se laisser glisser et il descend la pente comme une savonnette. Battant le record du monde du 100 mètres en pente, vous arrivez avant lui... dans la clairière sans issue ! Vous essayez d'écarter la végétation pour vous frayer un chemin, mais les plantes ne se laissent pas faire. L'être de boue se rapproche. N'arrivant à rien, vous faites volte-face et tentez de revenir en arrière. La créature vous frappe au passage. Vous perdez 1 point d'Endurance (3 si le mot « cailloux » est inscrit sur votre feuille d'aventure). Vous remontez à toute allure le sentier que vous venez de descendre, pensant que si vous recommenciez un certain nombre de fois, vous auriez de vraies jambes de marathonnienne. La chose vous poursuit, lentement mais sûrement. Arrivée en haut, il vous vient l'idée de lui tendre une embuscade en profitant de votre position dominante. Si vous préférez cependant continuer à fuir, rendez-vous au **146**. Sinon, vous cherchez des yeux un projectile correct. Vous finissez par repérer une grosse pierre près de la rivière, et vous vous unissez à Yuri pour la faire rouler jusqu'au sentier. Si votre Vitalité est de 4 ou moins, vous n'avez pas assez de force et reprenez votre course au **146**. Sinon, si le mot « cailloux » est inscrit sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **265**. Dans le cas contraire, allez au **310**.

256

Les gigantesques mains du gorille n'attrapent que de l'air et vous passez derrière lui. Dans un réflexe de survie, il se transforme en tatou et fait une roulade en avant. Puis il se relève d'un bond, et passe en forme de rhinocéros. Le mastodonte vous charge alors. Vous essayez d'esquiver sa corne destructrice. Lancez deux dés et ajoutez votre total de Vitalité au résultat. Si vous obtenez 13 ou plus, rendez-vous au **89**. Sinon, rendez-vous au **208**.

257

Un détail cloche. Vous sortez de votre poche la gemme que vous avez gagné auparavant et la comparez à celle que vous avez sous les yeux. Leurs formes et leurs couleurs diffèrent un peu trop, les gemmes du renard n'étant ni aussi rondes, ni aussi brillantes. Yuri s'en aperçoit aussi et il ne lui faut que quelques coups d'ongles pour enlever une couche superficielle de peinture dorée. Goupil paraît gêné, puis vous fait un grand sourire.

« Hé, j'ai jamais dit qu'il n'y avait pas quelques mauvaises copies dans ce sac. »

Vous faites rapidement le tri, éliminant toutes les fausses gemmes et les objets qui vous paraissent louches. Il vous reste tout de même à choisir deux objets parmi les suivants, apparemment fiables :

- ciseaux en métal inidentifiable sous une couche de corrosion brunâtre
- flûte en bois (sapin peut-être)

- poignard en or (objet décoratif, la lame étant beaucoup trop molle pour être efficace en combat)
- pierre verte non taillée plutôt petite (minéral inconnu)
- chose métallique de forme complètement biscornue (Goupil soutient qu'il s'agit de la clé de Xhajj)

Un fois votre choix fait, notez vos deux nouvelles possessions sur votre feuille d'aventure. Vous pouvez sortir de la clairière sous le regard déconfit du renard au **41** ou au **64** au choix.

258

Les crapauds vous conduisent à travers le marécage. Vous finissez par atteindre un petit bout de terre ferme, à la limite de la véritable forêt. Une énorme crapaud, plus gros que votre tête, vous attend. Il jette un coup d'œil circulaire à votre petit groupe puis laisse échapper un soupir de soulagement.

« Vous êtes tous revenus sains et saufs, le grand batracien céleste soit loué. Qui a eu l'idée saugrenue d'organiser cette « opération commando » ? Si je n'avais pas appelé en renfort mon vieil ami Tanook, vous aurez fini dans les cuisines des sirènes. Merci de tout cœur Tanook.

— Pas de problème, après tout qu'elle est l'intérêt d'être un seigneur de l'arène si on n'aide pas les innocents. Souvenez-vous que vous me devez une fière chandelle et colportez ma légende.

— Mais qui sont les deux jeunes filles qui vous accompagnent ? »

Vous expliquez au roi des crapauds comment vous avez été capturées. Il vous écoute attentivement, discute à voix basse avec quelques autres crapauds du groupe et avec Tanook. Une fois arrivé à un consensus, le roi creuse la terre de sa patte avant. Il en ressort un vieux caillou boueux qu'il vous envoie dans la figure. En tentant de le rattraper, vous glissez et tombez sur le sol fangeux derrière vous. Vous ne devez pas être belle à voir (vous perdez 2 points de Charisme jusqu'à ce que vous réussissiez à nettoyer vos vêtements) mais vous vous apercevez que sous la couche de boue, la pierre est dorée. C'est une gemme magique !

« En remerciement de la bonne volonté que vous avez mise à aider le peuple crapaud, nous avons décidé de vous offrir cette gemme, explique le roi. Nous considérons que vous la méritez amplement. »

Vous remerciez le roi et glissez la gemme dans votre poche. Notez-la sur votre feuille d'aventure. Vous vous apprêtez à partir quand Yuri demande de sa petite voix timide :

« Sauriez-vous où nous pourrions trouver un crapaud orange, monsieur le roi des crapauds ? »

Aussitôt, le flegmatique roi et les autres crapauds présents effectuent un spectaculaire bond en arrière. Même Tanook semble stressé. Le roi est agité de tremblements quand il reprend la parole.

« Effectivement, il existe une femelle crapaud à la peau orange. Mais elle est terrible. Oui, terrible. Ne vous en approchez pas. Jamais ! »

Devant votre insistance, il finit par révéler qu'elle vit un peu plus loin. Son antre est délimité par deux roseaux croisés entre les arbres. Mais il vous répète ensuite son avertissement, sans préciser la raison d'une telle peur. Tanook repart à l'arène, mais il vous conseille aussi de l'éviter. Si vous voulez voir cette fameuse femelle si terrifiante, rendez-vous au **289**. Si vous préférez l'ignorer, continuez votre route au **302**.

259

Le rocher est presque sur vous quand la sphère rouge de votre collier se met à briller avec une force incroyable. Vous êtes aveuglée par la lumière qu'elle produit, et soudain un rideau de flammes jaillit des profondeurs du volcan, transperçant de part en part le géant et carbonisant purement et simplement le rocher qui allait vous anéantir. La sphère brille de plus en plus fort, comme portée à incandescence. Vous ressentez d'ailleurs une brûlure atroce tellement son pouvoir est puissant. Les flammes continuent à jaillir, réussissant l'exploit d'être si chaudes qu'elles brûlent le géant de lave. Vous tombez à genoux, incapable de soutenir la puissance du collier. Le feu qui danse devant vous n'est pas une simple colonne. Vous distinguez nettement sa forme humanoïde, comme une version cent fois plus puissante de l'être que vous venez à peine de battre. Enfin, il ne reste plus que du géant que quelques pierres noircies, les flammes retombent, votre collier s'éteint et vous vous écroulez. Vous perdez 3 points d'Endurance. Yuri doit vous mettre une claque pour vous empêcher de vous évanouir, et c'est en vous appuyant sur son épaule que vous montez les dernières marches. Vous arrivez juste à temps en haut, les parois s'écroulant pour de bon peu après, scellant l'entrée du volcan. Vous pensez alors au chevalier, qui doit être mort brûlé ou écrasé maintenant. Cette épreuve est bien moins féérique qu'au premier abord. Votre cou vous fait encore mal, et l'horrible trace de brûlure est bien visible. Enfin à l'air libre, vous soupirez, pas fâchée de vous retrouver un endroit relativement plus frais et plus aéré, sans monstre géant à combattre. La vouivre vous attend sur les pentes du volcan.

« Vous êtes encore en vie ? demande-t-elle avec des yeux exorbités. J'ai jamais vu ça, cette colonne de feu est apparue et elle a purement, elle est montée haut dans le ciel, avant de s'éteindre d'un coup, comme ça. Le plus étrange, c'est que ce truc est résisté, et qu'il ne soit même pas chaud. »

Vous regardez le truc en question. C'est une gemme magique !

« Allez-y, gardez-la, je n'en ai pas l'intérêt. Elle est retombée de la colonne quand celle-ci a disparu. C'est bien la seule chose qui soit retombée d'ailleurs. Bon ben, je dois me rendre à la course moi. C'est la prochaine clairière, je vous dépose ? »

Notez la gemme magique sur votre feuille d'aventure. Si vous acceptez d'être transportée par la vouivre, montez sur son dos et rendez-vous au **20**. Si vous préférez y aller à pied, la vouivre s'envolera seule vers sa destination. Notez alors le mot « escarboucle » sur votre feuille d'aventure, et redescendez dans la plaine volcanique au **167** ou quittez-là dès maintenant au **23**.

260

La sphère marron de votre collier s'illumine. Vous la touchez du bout des doigts. Un éclair d'énergie en jaillit et plonge dans l'eau. C'est bien joli mais la vague géante vous fonce toujours dessus. Si vous possédez un cheveu magique, sachez que Yuri est trop loin de vous pour l'utiliser. Par contre, si vous savez comment appeler les esprits des vents et que vous disposez d'un objet à leur sacrifier (graines magiques, bracelet magique, diadème des nymphes), vous pouvez le faire au **61**. Sinon, la vague se brise sur vous. Le choc est violent, et vous buvez la tasse. Vous perdez 4 points d'Endurance. Yuri se précipite à votre rescousse et vous attrape le bras pour vous empêcher de couler. Rendez-vous au **17**.

261

Vous vous approchez des rochers. La silhouette se précise petit à petit. C'est une femme, torse nu. Vous l'entendez chanter, une très belle chanson par ailleurs. Vous vous approchez encore un peu. Ce qui est étrange, c'est que vous ne voyez pas ses jambes. On dirait qu'elles sont repliées sous elle. Vous approchez encore un peu et vous découvrez la vérité : elle a une queue de poisson repliée sous elle. Une sirène, les légendaires monstres marins qui attirent les hommes par leurs chants envoûtants puis les dévorent. Vous venez de faire une grande découverte, en la personne de cette sirène *lacustre*. En temps que représentantes du beau sexe, vous êtes immunisées contre ses chants. Vous pouvez détourner votre route au **240**. Mais si vous êtes très courageuse, rien ne vous empêche de continuer vers elle au **215**.

262

Au moment où la reine arrive sur vous, votre bâton décrit un mouvement ascendant qui frappe de plein fouet la mâchoire de la fée. Le résultat est au-dessus de vos espérances, puisque la reine est projetée par le choc sur plusieurs mètres avant de s'écraser à terre. Son corps rétrécit à vue d'œil jusqu'à redevenir semblable à celui des fées-papillon. Une forme humaine peut-être, mais une résistance physique d'insecte. Suspectant une entourloupe, vous attendez la confirmation de votre victoire pour descendre du filet. La reine reprend sa taille artificielle, et accepte en grognant d'avouer que vous avez triomphé de cette épreuve. Rendez-vous au **57**.

263

La femme vous examine attentivement, puis tourne la tête et contemple attentivement un de ses pieds qu'elle sort de l'eau. Vous lui demandez la permission de passer et elle vous l'accorde laco-niquement. Vous et Yuri enlevez ensuite la plupart de vos vêtements, puis vous traversez la rivière en sous-vêtements, portant vos affaires à bout de bras. La femme contemple la scène d'un air absent. Une fois de l'autre côté, vous vous séchez comme vous pouvez, puis vous renfiler vos vêtements. Vous continuez ensuite votre chemin. Rendez-vous au **295**.

264

Le lutin tombe dans le vide. Sa chute est soudain stoppée et il reste suspendu dans les airs, comme retenu par une main invisible. Le pégase, gravement blessé par l'aigle, tombe aussi avec sa cavalière dans cette zone d'anti-gravité. Les deux concurrents sont éliminés. Vous profitez de l'aubaine au maximum. La vouivre de votre adversaire est bien trop lente et avec l'avance que vous avez, vous ne pouvez plus perdre. Vous franchissez triomphalement le dernier anneau. Votre monture épuisée redescend alors lentement jusqu'à la scène, tandis que la vouivre finit la course pour le plaisir. Une escouade de fées, accompagnée de quelques vouivres de transport, va récupérer les blessés dans la zone d'anti-gravité. Quand tout le monde est ramené sur scène et pansé du mieux possible, Oscar vous remet la gemme magique sous les acclamations de la foule en délire. Si votre monture est Freddy, rendez-vous au **312**. Si c'est Sthénélos, rendez-vous au **225**, au **328** dans le cas de Charles, et au **327** dans celui d'Aurore.

265

Vous faites rouler la pierre jusqu'au bord, et la laissez dévaler le sentier. Elle a le temps de prendre un peu de vitesse avant de percuter la chose. Le choc est violent et l'être de boue est projeté

dans le vide. Il s'écrase lamentablement sur le sol sans grâce aucune, et des particules de boue sont projetées dans tous les sens. Une lumière étrange jaillit de ses restes, et pendant quelques instants la boule marron de votre collier rayonne. Soufflez un coup, notez le mot « Terre » sur votre feuille d'aventure et rendez-vous au **330**.

266

La situation est sans espoir. D'un côté un géant d'une force et d'une résistance colossale. De l'autre un être de flammes intangible mais qui peut vous anéantir d'un simple contact. Inutile de s'appesantir plus sur votre sort : votre aventure se termine ici.

267

« Vous ne désirez rien ? C'est dommage. Moi par contre, je mangerais bien quelques petites filles en guise de hors-d'œuvre ! »

Le dragon se détend d'un coup, propulsant sa gueule grande ouverte sur vous. Votre esquive maladroite vous fait tomber à terre, mais vous vous relevez prestement tandis que le dragon redresse la tête. La sortie de la clairière est juste derrière vous. Vous pouvez toujours vous enfuir par là au **271**. Si vous désirez vous battre, de quel moyen disposez-vous ? Si vous savez comment invoquer le chevalier Edward et désirez le faire, rendez-vous au **297**. Si vous désirez invoquer les esprits du vent, disposez d'un objet à leur sacrifier (cheveu magique, graines magiques, bracelet magique, diadème de cristal) et désirez le faire, rendez-vous au **332**. Si vous avez le mot « Reina » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **126**. Si vous disposez d'un cheveu magique de glace et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **199**. Si vous disposez de graines du blizzard et voulez les utiliser, rendez-vous au **185**. Si vous avez des graines de ronces magiques et désirez les utiliser, rendez-vous au **254**. Si vous n'avez rien de tout cela, vous feriez mieux de reconsidérer l'option de la fuite au **271**.

268

Les sphères tournoient encore quelques instants, puis décollent toutes dans les cieux. Rayez les mots que vous possédez sur votre feuille d'aventure parmi « Terre », « Vent », « Eau », « Feu » et « Bois », puis rayez le collier élémentaire de vos possessions. Le dragon grommelle :

« Estimez-vous déjà heureuse d'avoir survécu aux embrouilles que vous vous êtes attirées en prenant ce collier les gamines. C'est pas moi qui vous féliciterait pour cette acte de bravoure stupide. Maintenant dégagez. »

Le dragon entame alors un mouvement pour s'allonger de nouveau correctement, ce qui suffit à faire trembler le sol. Après la démonstration qu'il vient de faire, vous préférez ne pas l'embêter et vous quittez la clairière par le chemin de traverse au **175**.

269

Si vous pouvez invoquer le chevalier Edward, vous pouvez tenter de le faire au **62**. Sinon, vous tentez de vous glisser le long de la stèle. A peine avez vous mis le bras hors de la protection de la pierre que vous ressentez aussitôt la toute force du vent naturel. Vous êtes aspirée et projetée, avant d'être renvoyée en avant par le souffle de l'être. La puissance contraire des deux vents vous blesse, vous écrase et vous brise. Bien triste fin que la vôtre, vaincue par les vents.

270

Vous sortez la pochette, puis l'ouvrez bien grand et faites pleuvoir les graines dans l'eau. Aussitôt, des multiples couches de glace se forment à l'endroit des impacts, qui se rejoignent en quelques instants pour en former une immense. Les tritons, les sirènes... et votre barque se retrouvent pris dans la glace. Les graines ont de grands pouvoirs mais si vous ne pouvez temporairement plus subir d'attaque, vous ne pouvez plus fuir non plus. La glace commence déjà à se fragiliser, puis à se briser. Il ne reste bientôt plus que des petits glaçons entraînés par le léger courant. Les tritons repartent à l'assaut. Retournez au **325** et faites un autre choix.

271

Vous vous hâtez de fuir la clairière. Le dragon plonge alors. Vous avez presque atteint la sortie quand la terre se met à trembler, puis s'ouvre en deux devant vous. La tête du dragon jaillit alors du trou.

« Tout le sous-sol de ce lieu est une vaste grotte immergée, explique-t-il. En forçant un peu, il est facile de se creuser un passage vers la surface. Vous ne croyiez tout de même pas que je vous laisserais partir aussi facilement ? »

Le dragon ouvre alors grand sa gueule et crache un jet d'eau sous pression sur vous. Sa force est telle que vous décollez du sol et retombez dans la rivière, ce qui était sûrement le but recherché. Yuri est elle frappée par la tête du monstre qui l'expédie contre un arbre, l'assommant net. Le dragon disparaît à nouveau sous terre. Vous tentez de rejoindre la rive à la nage. Le dragon surgit de l'eau et ses crocs se referment sur votre jambe droite. Une douleur fulgurante vous traverse tandis qu'il vous emporte avec lui au fond du lac. Il vous plaque sur le fond sans desserrer les dents. Le sang gicle à flot de votre jambe. Vous agitez les bras dans tous les sens, incapable de la moindre pensée cohérente à cause de la douleur et du manque d'air. Un caillou vous tombe sous la main et vous frappez de toutes vos forces le visage de la bête avec cette arme improvisée. Une entaille minuscule apparaît sur son visage. Une unique goutte de sang bleu tombe sur votre main. Si le mot « Glue » est inscrit sur votre feuille d'aventure, rendez-vous immédiatement au **336**. Si le mot « nymphe » est inscrit sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **188**. Si le mot « sirène » y est inscrit, rendez-vous au **139**. Si le mot « octopus » est inscrit, rendez-vous au **180**. Si les mots « sirène » et « nymphe » sont inscrits, rendez-vous au **72**. Si les mots « sirène » et « octopus » sont inscrits, rendez-vous au **165**. Si les mots « nymphe » et « octopus » sont inscrits, rendez-vous au **174**. Si les mots « nymphe », « sirène » et « octopus » sont inscrits, rendez-vous au **142**. Si vous ne possédez aucun de ces mots, rendez-vous au **34**.

272

Vous portez le sifflet de Freddy à vos lèvres et soufflez dedans de toutes vos forces. Freddy devrait venir, mais parviendrez-vous à tenir jusque là ? Vous faites des pieds et des mains pour empêcher les tritons de monter à bord ou de vous blesser avec leurs tridents. Lancez un dé et ajoutez votre total de Vitalité au résultat obtenu. Si vous obtenez 10 ou plus, rendez-vous au **106**. Sinon, un des tritons réussit à percer votre défense et la pointe de son arme vous blesse à la jambe. Votre corps s'engourdit peu après, vous vous sentez fatiguée, votre conscience bascule... Rendez-vous au **121**.

273

Reina reste sourde à vos sollicitations. Yuri continue pourtant les siennes. Lancez deux dés. Si vous obtenez un nombre inférieur ou égal à 4, rendez-vous au **303**. Sinon, rendez-vous au **279**.

274

Vous bougez trop tard et les griffes du tigre parviennent à vous lacérer l'épaule. Vous perdez 2 points d'Endurance. Le tigre atterrit à côté de vous, et vous faites preuve d'une audace peu commune en sautant sur son dos ! Le tigre se débat comme un beau diable pour vous faire lâcher prise, et vous en profitez pour frapper sa queue de raton laveur. Notez que vous avez touché la queue du raton laveur. Finalement, il change de forme et vous sautez à terre. L'instant d'après, vous avez affaire à un porc-épic ! Il ne reste pas longtemps ainsi, se retransformant aussitôt en taupe. Il commence à creuser le sol avec une énergie débordante. Vous ne bougez plus, tentant de deviner où il va sortir. Lancez deux dés. Si vous obtenez 7 ou plus, rendez-vous au **10**. Sinon, allez au **287**.

275

Après plusieurs coudes, le chemin s'élargit pour former une large allée, bien différente des petits tunnels de verdure auxquels vous vous étiez habituée. Vous finissez par aboutir dans une grande plaine. Le sol est naturellement composé de calcaire, qui affleure à la surface par endroit. Vous voyez le reste de la forêt de l'autre côté d'un gigantesque trou. Vous vous approchez de plus près du précipice et la vue vous coupe le souffle. La roche a été creusée en un cercle parfait d'au moins 200 mètres de diamètre. La paroi est taillée en gradins concentriques, et toute la population de la forêt semble s'y être réunie. Tout en bas, à plus de 20 mètres sous vous, vous distinguez la scène circulaire de cet amphithéâtre. Vous ne voyez pas qui est dessus, mais vous repérez un escalier qui part d'en haut et dessert les gradins. Vous vous approchez des marches et commencez à les descendre. Un renard vendeur de fruits marche dans les différentes rangées. Il vous propose un de ses produits, et vous en profitez pour l'interroger sur ce qui se passe.

« Mais c'est la grande course quelle question ! A chaque fois qu'un nouveau venu tente l'épreuve, le conseil de la forêt organise une grande course aérienne pour fêter ça. La chevauchée ailée que ça s'appelle. Ouvert à tous les duo concurrent/monture ailée. Le gagnant remporte une gemme magique. Si vous voulez participer, allez voir le lutin tout en bas de marches, c'est lui qui s'occupe de l'inscription. »

N'ayant rien à perdre, vous descendez toutes les marches. La foule attend avec impatience le coup d'envoi. Vous distinguez un petit lutin assis sur un tabouret plus grand que lui qui prend des notes sur de minuscules bouts de papier. Vous reconnaissez Oscar, celui qui vous avait informée des règles tout au début.

« Tiens, vous êtes arrivées jusqu'ici en un seul morceau ? remarque-t-il. C'est déjà pas mal pour des enfants de votre âge. Vous voulez participer à la course ? Pas de problème, du moment que vous disposez d'une monture. Si vous n'en avez pas, trouvez une bonne place dans l'arène et profitez du spectacle. »

Si le mot « escarboucle » est inscrit sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **195**. Si le mot « Baudel » y est inscrit, rendez-vous au **39**. Si vous possédez le sifflet de Freddy, rendez-vous au **103**. Si vous avez plusieurs de ces choses, choisissez à votre convenance. Si vous n'avez rien de tout cela, allez vous asseoir comme vous l'a conseillé le lutin au **340**.

276

Lorsque les arbres s'espacent à nouveau, la vue qui s'offre à vous vous stupéfait. Au cœur de la forêt se trouve une plaine volcanique, gigantesque et craquelée, au sol grisâtre. Vous repérez bien les arbres qui l'encerclent, mais il n'y a pas la moindre trace de plantes à l'intérieur. De très minces coulées de lave fluide la parcourent, divisant le sol en de multiples îlots. Un embryon de volcan trône au centre, mais il ne fait guère plus de trois mètres de haut. La température du lieu est incroyablement élevée. Des lézards se réchauffent sur les pierres volcaniques. Un très grand lézard ailé dort sur le sol, ailes repliées et queue enroulée en tire-bouchon, sur les pentes du volcan. C'est une vouivre, une sorte de petit dragon qui ne peut cracher du feu. Un des lézards se traîne paresseusement jusqu'à vos pieds. Il vous adresse la parole :

« Etonnant n'est-ce pas ? Ce lieu a été conçu pour servir de refuge aux animaux magiques préférant la chaleur. Je ne sais pas quelle puissance réussit à faire jaillir le magma dans une région non volcanique, mais ça marche. Ce qui ne nous empêche pas, moi et mes frères lézards, de profiter de l'aubaine. C'est sympathique pour bronzer, mais moins pour vivre. Y'a pas une seule goutte d'eau ici, pas de végétaux, pas de plantes. Et quand le volcan s'énerve, ça pue le soufre. Et les habitants sont plutôt dangereux. Y'en a pas mal qui sont d'un naturel colérique, et plutôt agressifs. Enfin je dis ça, je dis rien. Si vous venez pour l'épreuve, c'est en suspens. Le précédent gardien de la gemme a été mis aux arrêts. Il massacrait allégrement tous les aventuriers. Je ne sais pas ce qu'il a fait de sa gemme. Il est enfermé dans le volcan. Pouvez y aller, il est creux, et plutôt calme en ce moment. Mais je vous le déconseille fortement, c'est vraiment pas un lieu pour les petites filles. Même pour les gros guerriers baraqués c'est dangereux. Bon, je vais vous laisser, je dois boire. »

Et le lézard s'enfonce dans les buissons. Un petit chemin pratiquement à côté de celui dont vous sortez vous permet de quitter ce lieu dès maintenant et de retourner dans la fraîcheur de la forêt. Si vous souhaitez l'emprunter, rendez-vous au **23**. Si vous voulez voir de plus près le volcan, rendez-vous au **207**. Si vous préférez visiter cette zone tout en restant en terrain plat, contournez-le au **167**.

277

« Très bien, il est temps de distribuer alors. »

Et avec une habileté de croupier, Goupil vous donne à chacune un jeu. Vous vous asseyez tous trois autour de la souche. Votre jeu de base n'est guère brillant. Si vous avez 5 points ou moins de Pureté, vous pouvez tenter de tricher au **162**. Dans les autres cas, ce jeu est entre les mains du destin. Lancez deux dés. Si vous obtenez 10 ou plus, rendez-vous au **245**. Sinon, allez au **291**.

278

« Et après les combats de professionnels, c'est le tour des challengers de se proposer. Qui osera défier Tanook le raton laveur, champion incontesté de notre arène ? Un combat sans risque, avec une formidable récompense à la clé. Alors qui ? »

Le dénommé Tanook est un raton laveur haut comme trois pommes qui parade fièrement. Il semble très respecté, et personne ne semble vouloir le défier. Si vous voulez tenter le coup, rendez-vous au **127**. Si pour diverses raisons (comme ne pas provoquer plus encore l'ire de Yuri), vous voulez quitter la clairière dès maintenant, rendez-vous au choix au **41** ou au **161**.

279

Alors que vous aviez déjà abandonné en soupirant l'idée de convaincre cette entêtée, non sans avoir manqué de vous emporter contre elle, Yuri parvient à la persuader. Le crapaud s'essuie alors consciemment les lèvres sur quelques herbes, puis d'un bond preste se pose sur l'épaule de votre amie. Laquelle lui aménage une petite niche en torturant le col de son vêtement pour que Reina puisse s'y glisser. Elle ne semble guère gênée par le contact froid et visqueux du crapaud sur sa peau, et repart tout sourire vers la sortie des marécages, en devisant allégrement avec l'amphibien. Notez « Reina » sur votre feuille d'aventure et rendez-vous au **302**.

280

Vous glissez votre main dans la longue chevelure de Yuri et identifier sans mal le bon cheveu. Sa texture est différente, vous sentez les minces fumerolles qui s'en échappent. Vous l'arrachez d'un coup sec et l'agitez dans les airs. De la fumée commence à en jaillir et à se répandre. Cette partie du lac est bientôt recouverte par la brume. Vous vous mettez alors à nager de toutes vos forces dans la direction qui vous semble vous éloigner le plus de l'être d'eau. L'effort, le contact de l'eau fraîche sur votre visage, votre volonté de vivre vous rendent suffisamment d'énergie pour lâcher Yuri. Une fois séparées, vous pouvez accélérer librement. La brume finit par se dissiper. Vous vous êtes grandement rapprochées de la rive, mais l'être de l'eau a retrouvé la vue. Sa vague géante vous fonce dessus. Lancez deux dés et ajoutez votre total de Vitalité au résultat. Si vous obtenez 13 ou plus, rendez-vous au **38**. Sinon, allez au **119**.

281

Malgré tous vos efforts, la clé refuse simplement d'entrer dans le compartiment. Il ne fait guère de doute qu'elle n'est pas prévue pour ce genre de serrure. Retournez au **204** et faites un autre choix.

282

« La vérité sort de la bouche des enfants. » clame triomphalement le champignon. La dryade elle semble virer au rouge sous sa peau d'écorce, et éclate en une tempête d'insanités. Vous préférez quitter la clairière au plus vite. Vous êtes quasiment sorties quand la femme arrache un morceau gluant de moisissure et vous le projette dessus. Il vous touche à la base du cou, et rebondit mollement. Vous vous frottez la nuque, mais il ne semble y avoir aucune trace. Vous accélérez le pas et disparaîsez rapidement sous les arbres. Notez le mot « Glue » sur votre feuille d'aventure et rendez-vous au **41**.

283

Le lutin vous montre une petite boîte en bois munie d'une fente rectangulaire.

« Je suis passé par les lieux que vous avez visités et j'ai demandé aux habitants du coin, du moins aux plus sympathiques, de voter, pour savoir si oui ou non vous méritez une gemme magique supplémentaire. A l'origine cette gemme devait récompenser ceux qui ont été gentils avec les occupants du lieu, pour éviter les débordements. Mais assez rapidement, elle a perdu tout intérêt, chacun votant selon son bon vouloir, les plus rancuniers se vengeant ainsi des aventuriers qui les avaient vaincus. Ce qui ne nous empêche pas de continuer à utiliser ce vieux système. Bon, il est temps de procéder au dépouillement. »

Le lutin ouvre la boîte et une flopé de papiers tombe par terre. Il commence ensuite à faire des piles « pour », « contre » et « blanc ». Vous allez devoir calculer votre « score de popularité » en suivant les instructions suivantes :

Si vous avez gagné la gemme de la chouette, ajoutez 1. Si vous avez gagné celle de l'ours, ajoutez 1. Si vous avez gagné contre le renard, retranchez 1. S'il vous a battu, ajoutez 1. Si vous avez affronté Tanook, ajoutez 1. Si vous avez le mot « Championne » sur votre feuille d'aventure, rajoutez 2. Si vous avez affronté les fées, retranchez 1. Si vous les avez battu, retranchez 1 de plus. Si la licorne vous a fait traverser, ajoutez 1. Dans le cas contraire, retranchez 1. Si vous avez dépensé 5UA ou plus chez Freddy, ajoutez 1. Si vous avez des dettes envers Freddy, ignorez la phrase précédente et retranchez 1. Si vous avez possédé ou possédez encore une flûte de pan, retranchez 3. Si vous possédez du sang de dragon d'eau, rajoutez 5. Si Bucéphale est libre, retranchez 2. Si vous avez croisé un géant, ajoutez 1. Si vous avez croisé une dryade, ajoutez 1 si vous possédez un morceau d'écorce, et retranchez 1 dans le cas contraire. Si vous avez « Baudel » sur votre feuille d'aventure, rajoutez 1.

Si votre score total de popularité est négatif ou nul, rendez-vous au **253**. Sinon, rendez-vous au **288**.

284

Vous vous engagez dans le chemin. Au début, il ressemble à une petite allée, mais assez rapidement, il se rétrécit, les plantes s'étendent sur la piste. Vous pourriez croire que vous êtes revenue au cœur de la forêt normale. Enfin, après bien des efforts, des batailles acharnées avec les racines sortant du sol, les ronces, les branches basses, bref toute la flore, vous arrivez devant l'entrée d'une imposante grotte. Et endormi dans la grotte, le patron. Pour être précis, seule sa tête dépasse dans la clairière, et pour cause, puisque le patron est un dragon ! Un dragon vert, qui pourrait facilement avaler une dizaine de petites filles comme vous à la fois. Ses ailes sont repliées sur son dos, ce qui n'empêche pas son corps de prendre quasiment toute la largeur de la grotte, qui doit être d'au moins 6 mètres, sur 5 de hauteur. Vous ne distinguez pas l'amas de pièces d'or sur lesquels sont couchés les dragons dans les légendes, mais vous pouvez difficilement le soulever pour vérifier. Le visage du dragon endormi est placide, et vous hésitez sur la conduite à tenir. Si vous possédez le collier élémentaire, rendez-vous au **164**. Sinon, vous pouvez choisir d'essayer de le réveiller au **237** ou de quitter discrètement la clairière. Pour cela, empruntez un petit chemin de traverse tout aussi sauvage que celui dont vous venez (et qui pour une fois ne s'est pas refermé derrière vous) et rendez-vous au **175**.

285

Vous sortez les graines de votre poche, puis les laissez couler dans la vase. Pendant quelques instants, il ne se passe rien. Et soudain jaillissent du sol des dizaines de ronces, tentacules végétaux pourvus de pointes. Ceux qui vous enserrant les jambes deviennent inertes tandis que les plantes s'agitent quelque peu, puis s'immobilisent également. Vous repérez sur l'une d'elles du sang, et vous comprenez que votre agresseur est sinon mort, tout du moins blessé. Par prudence, vous vous hâtez de retirer les ventouses, ce qui s'avère beaucoup plus facile sans le soutien de la masse musculaire. Vous êtes presque libre quand vous entendez une voix au-dessus de vous :

« Mais qu'est-ce que c'est que ça ? Des plantes qui poussent par enchantement ? Vous avez soit tué, soit emprisonné ma pieuvre des vases. Dans tous les cas, elle est coincée au fond. Comment je vais la récupérer moi ? Vous ne pouviez pas faire les appâts gentiment, il fallait que vous sor-

tiez votre attirail magique ! »

Vous levez les yeux, découvrant un étrange oiseau, mélange hétéroclite entre un aigle et un albatros, de grande envergure, qui vous observe depuis un arbre proche.

« Appât, répétez-vous, incrédule.

— Euh, admettons que je n'ai rien dit. Oui, admettons. Je crois qu'on m'attend là-bas, au loin. »

Et il repart précipitamment, sortant de votre champ de vision en quelques coups d'ailes. Vous débarrassez des dernières attaches du poulpe, puis franchissez péniblement les derniers mètres de terrain dangereux avec l'aide de Yuri. Quand le sol redevient ferme sous vos pas, vous poussez un soupir de soulagement et vous nettoyez du mieux que vous pouvez. Rayez les graines de ronces de votre feuille d'aventure, notez-y « Baudel », puis quittez cette clairière en vous rendant au choix au **4** ou au **250**.

286

Vous tentez bravement une approche solitaire sous les encouragements de Yuri. L'ours ouvre grand les bras en exposant sa poitrine. Vous lui tournez autour quelques instants, puis chargez allégrement. L'ours frappe de sa patte droite, mais son attaque passe largement au-dessus de votre tête. Mais sa patte gauche fonce sur votre visage. Si votre Vitalité est inférieure ou égale à 4 rendez-vous au **334**. Si elle est supérieure ou égale à 8, rendez-vous au **290**. Dans les autres cas, lancez un dé. Si vous obtenez entre 1 et 3, allez au **334**, entre 4 et 6 au **83**.

287

Vous sentez une légère vibration du sol. Et le sol éclate pratiquement sous vous, vous projetant dans les airs et révélant un gorille. Avant que vous n'ayez rejoint le sol, il vous attrape par la jambe. Vous êtes suspendue la tête en bas. La transformation souterraine du raton a été très efficace. Il n'est cependant pas encore tout à fait remis du choc et sa queue est presque à portée de main. Juste un petit effort. Lancez deux dés et ajoutez votre total de Vitalité au résultat. Si vous obtenez 10 ou moins, rendez-vous au **171**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **44**.

288

« Et bien oui, les votes vous donnent bien droit à une gemme supplémentaire, c'est bien ça. »

Et le lutin sort, par une quelconque magie, d'une de ses minuscules poches une gemme aussi grosse que sa tête. Vous le soulagez vite de ce poids important pour lui. Notez cette gemme inattendue sur votre feuille d'aventure. Puis le lutin remet ses papiers dans la boîte pour le transport. Il vous conduit ensuite au sommet des marches, tandis que le public quitte les gradins. Il vous montre les deux sorties de la clairière, deux tunnels de verdure presque parallèles et identiques.

« Le chemin de droite mène directement au temple. L'autre fait un détour par la résidence du patron. Vous pourriez essayer de négocier avec lui, mais je vous préviens qu'il est plutôt bougon et qu'il peut vous réduire en poussière d'un souffle. Enfin, c'est vous qui voyez. »

Si vous possédez un morceau d'écorce, rendez-vous au **155**. Sinon, si vous voulez aller directement au temple, rendez-vous au **175**. Si vous préférez aller voir « le patron » d'abord, rendez-vous au **284**.

289

Vous continuez à suivre la berge en recherchant les fameux roseaux. Vous finissez par les distinguer, courbés de façon à faire un X visible de loin. A leurs pieds se trouvent quelques pierres disposées de façon à former une petite grotte. Un crapaud orange pas bien gros dort tranquillement au fond, bien à l'abri. Si vous voulez le réveiller, allez au **122**. Si vous préférez vous éloigner de cette terreur, rendez-vous au **302**.

290

Avec une aisance déconcertante, vous esquivez la patte de l'ours et votre main se referme sur la gemme. Vous tirez un grand coup et tombez en arrière en arrachant la pierre et quelques poils. Loin de vous désavantager, votre chute vous permet d'esquiver la deuxième attaque de l'ours. Vous bondissez prestement sur vos pieds avant que l'ours ne puisse profiter de sa position dominante et courez hors du cercle, la gemme entre les mains. Yuri vous applaudit et vous félicite. Le grizzly vous regarde d'un air ahuri, puis éclate de rire :

« Aussi fragile qu'un insecte peut-être, mais tout aussi rapide qu'un guépard ça c'est sûr. Vous avez bien mérité ce petit cadeau jeune fille. Mais souvenez qu'en ces bois, la force ne fait pas tout. »

Puis l'ours s'assoit et s'enferme dans son mutisme. Inscrivez l'obtention de la gemme sur votre feuille d'aventure et rendez-vous au **329**.

291

Goupil abat une couleur, vous vous contentez d'un brelan. Et Yuri abat ses cartes. Lancez deux dés. Si vous obtenez 7 ou plus, rendez-vous au **190**. Sinon, rendez-vous au **206**.

292

Vous formulez le plus poliment possible votre étrange demande. Le dragon éclate de rire :

« Avez-vous la moindre idée de la valeur que peut atteindre une seule goutte de sang de dragon sur le marché ? Plusieurs milliers de pièces d'or ! Le sang de dragon est une rareté dotée de grands pouvoirs. Dans le cas de mon espèce, une seule goutte peut réveiller les pouvoirs latents des créatures aquatiques. D'où la vénération que nous porte certains représentants de ces peuples. Mon sang est également le catalyseur suprême pour toutes les potions magiques basées sur l'élément eau. Donc si vous voulez, je vous fais une ristourne pour votre goutte : seulement l'équivalent de 1000 pièces d'or ! Qu'en dites-vous ? »

Vous tentez de négocier avec le dragon.

« Si vous ne voulez pas me payer, vous allez au moins me nourrir ! »

Le dragon se détend d'un coup, propulsant sa gueule grande ouverte sur vous. Votre esquive maladroite vous fait tomber à terre, mais vous vous relevez prestement tandis que le dragon redresse la tête. La sortie de la clairière est juste derrière vous. Vous pouvez toujours vous enfuir par là au **271**. Si vous désirez vous battre, de quel moyen disposez-vous ? Si vous savez comment invoquer le chevalier Edward et désirez le faire, rendez-vous au **297**. Si vous désirez invoquer les esprits du vent, disposez d'un objet à leur sacrifier (cheveu magique, graines magiques, bracelet magique, diadème de cristal) et désirez le faire, rendez-vous au **332**. Si vous avez le mot « Reina » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **126**. Si vous disposez d'un cheveu magique de

glace et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **199**. Si vous disposez de graines du blizzard et voulez les utiliser, rendez-vous au **185**. Si vous avez des graines de ronces magiques et désirez les utiliser, rendez-vous au **254**. Si vous n'avez rien de tout cela, vous feriez mieux de reconsidérer l'option de la fuite au **271**.

293

Les fantômes répondent presque tous en même temps, et vous identifiez difficilement qui dit quoi.

« À ce stade, vous devriez en avoir trouvé déjà quelques-uns.

— Les gemmes magiques doivent rester votre priorité.

— Economisez vos maigres provisions, mais n'allez pas mourir à cause de votre avarice.

— L'important n'est pas le nombre, mais la façon dont vous vous en servez. »

Les ombres s'effacent alors lentement, jusqu'à disparaître totalement. Vous quittez alors silencieusement la clairière, méditant sur ces très maigres informations. Rendez-vous au **4**.

294

Vous campez sur vos positions, maintenant votre bâton à l'horizontal. La reine vous observe quelques instants, puis prend son envol. Elle traverse le terrain loin au-dessus de votre tête, puis frappe l'arbre qui est juste dans votre dos. Une pluie de glands vous tombe dessus.

« Ai-je oublier de préciser que les graines ne sont pas considérées comme des armes ? » dit-elle avec un grand sourire.

Sous l'assaut des glands qui vous coûte 1 point d'Endurance, vous êtes contrainte d'avancer. La reine en profite pour entamer un piqué et tente de vous frapper dans le dos. Vous essayez d'effectuer une rotation, ce qui s'avère plus complexe que prévu sur ce support, et de bloquer l'assaut de la reine de votre bâton, tout en vous maintenant en équilibre précaire. Il vous faudra beaucoup de chance et de vitalité pour réussir cet exploit. Lancez deux dés et ajoutez votre total de Vitalité. Si vous obtenez 15 ou plus, rendez-vous au **24**. Sinon, allez au **173**.

295

Vous continuez à avancer en terrain plat. Entre les deux rivières, c'est le néant, juste une petite plaine herbeuse, avec le lac à droite et la vraie forêt à gauche. Vous arrivez en vue de l'autre rivière, celle qui se jette dans le lac. Elle est toute aussi profonde, mais beaucoup plus large. Vous recommencez votre manège, et une fois bien revigorées par vos deux bains dans l'eau fraîche, vous reprenez votre marche. Vous contemplez le lac, puis reportez votre attention sur la forêt. La sortie se trouve juste devant vous. Vous regardez une dernière fois le ciel bleu et recevez la caresse du soleil éclatant, avant de replonger dans le tunnel de verdure. Rendez-vous au **309**.

296

« Quel dommage, celle-là gâche tout. Son âme n'est pas vraiment souillée, mais quelques taches de ci de là m'oblige à déclarer ma reine vainqueur. »

La reine se décontracte. Raefy redevient ensuite un nuage de fumée et retourne dans le sifflet. Si vous avez gagné la première épreuve, il est temps de repartir bredouille au **125**. Si c'est votre

deuxième défaite, il va falloir défendre chèrement votre liberté au **166**.

297

Vous hurlez : « Honni soit qui mal y pense ! ». Le chevalier Edward se matérialise aussitôt. Le dragon semble trouver ça plutôt amusant.

« Vous avez un chevalier servant ? Bien, ça va me permettre de faire un peu d'exercice.

— Vil faquin, pour ton outrage envers ces gentes dames et ton mépris de la chevalerie, je n'aurais point de repos tant que tu vivras ! » répond Edward.

Et le chevalier charge le dragon l'épée au clair. Ce dernier recule légèrement et le chevalier s'arrête rageusement au pied du bassin.

« Et bien messire, un peu d'eau arrêterait-il un chevalier ? Si c'est le cas, ce combat ne sera guère passionnant. »

Le dragon ouvre sa gueule et crache un puissant jet d'eau sous pression qui frappe de plein fouet le chevalier. Il se refuse à reculer, et se sert tant bien que mal de son bras gauche comme d'un bouclier. Le dragon s'arrête, plonge la tête sous l'eau, puis la ressort avant de recommencer la même attaque avec plus de force. Cette fois le chevalier perd du terrain. Lorsque le dragon se recharge en eau pour la troisième fois, le chevalier n'y tenant plus, ôte son armure fantôme (révélant un pourpoint fantôme) et plonge. Le dragon qui n'attendait que ça, l'entraîne dans un combat aquatique. Bien que le chevalier réussisse à lui porter quelques coups qui laissent des blessures légères sur son corps, le dragon a tôt fait de s'enrouler autour de lui comme un boa constrictor géant. Il écrabouille ensuite le chevalier comme un insecte. Il ressurgit ensuite de l'eau seul et à peine égratigné.

« Alors, vous en avez d'autres comme ça qu'on s'amuse ? » ricane-t-il.

Il faudrait peut-être mieux s'enfuir au **271**. Sinon, si vous désirez invoquer les esprits du vent, disposez d'un objet à leur sacrifier (cheveu magique, graines magiques, bracelet magique, diadème de cristal) et désirez le faire, rendez-vous au **332**. Si vous disposez d'un cheveu magique de glace et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **199**. Si vous avez des graines de ronces magiques et désirez les utiliser, rendez-vous au **254**. Si vous n'avez rien de tout cela, vous feriez mieux de reconsidérer l'option de la fuite au **271**.

298

Reprenant votre souffle, vous examinez le paysage. Vous distinguez la forêt dense, et d'innombrables clairières, mais sans plus de détails. Déçue d'avoir sué pour si peu, vous examinez le haut de la falaise. Ce n'est qu'un haut plateau banal, cependant égayé par un petit cours d'eau. Un autre sentier est creusé dans la roche en face de vous et vous permet de retourner dans la forêt. Après quelques minutes de pause, vous entamez la descente par l'autre côté. Une fois arrivée en bas, vous vous demandez si un tunnel n'aurait pas été plus pratique pour franchir l'escarpement, plutôt que deux sentiers, puis vous reprenez votre route par l'unique chemin au **318**.

299

Vous tendez l'objet dans les airs. Il s'illumine de mille feux, puis se désintègre. Rayez-le de votre feuille d'aventure. Les particules qui s'en échappent sont autant de sphères lumineuses qui remplissent le corps de la sylphide, qui se matérialise peu à peu. De son corps jaillissent de nouvelles

sphères, qui donnent naissance à toute une ribambelle de créatures ailées, hautes comme trois pommes mais d'apparence humaine. Elles forment un bouclier vivant autour de vous, semblant ne pas craindre le vent et vous en protégeant. La sylphide, maintenant aussi tangible que vous, déploie bien grand ses ailes devenues gigantesques.

« Montrons à cet avorton qui croit commander aux vents ce qu'est une véritable tempête ! »

Aussitôt, tous les autres esprits du vent l'entourent. Vous ne voyez ni ne ressentez le cyclone qu'ils produisent dans ce déferlement de courants d'air, mais vous imaginez aisément sa puissance en regardant l'être du vent se tordre dans tous les sens, perdre le contrôle de son « corps », et finalement éclater. De la lumière s'échappe de l'endroit où il se tenait, et la sphère blanche de votre collier s'illumine quelques instants. Puis les deux lumières disparaissent. Notez le mot « Vent » sur votre feuille d'aventure. Vous ne ressentez plus que le vent qui emplit naturellement cette faille. La sylphide se tourne vers vous.

« Tu nous as appelés et nous t'avons aidée. Mais l'énergie que tu nous as donnée ne nous permet qu'une apparition éphémère. Cependant, nous reviendrons quand tu auras besoin de nous. »

La sylphide touche alors votre instrument et une étrange rune y apparaît. Dorénavant, à chaque fois que vous soufflerez dans cet instrument, vous pourrez choisir d'appeler la sylphide, puis de la matérialiser en lui sacrifiant un objet magique. Notez ce nouveau pouvoir sur votre feuille d'aventure. Il n'efface pas un éventuel autre pouvoir ou effet que pourrait déjà avoir votre instrument. La sylphide disparaît ensuite dans les airs. D'un commun accord avec Yuri, vous décidez avoir eu assez d'ennuis avec les vents pour aujourd'hui, et rejoignez la clairière, avant de la quitter par sa seule issue. Rendez-vous au choix au **4** ou au **250**.

300

Vous nagez vers les sirènes et tentez de frapper la première de votre petit poing. Elle ne prend même pas la peine d'esquiver. Votre attaque frappe son visage de plein fouet, mais votre main ralentie par l'eau ne laisse pas la moindre blessure. Au moins la sirène dispose telle des mêmes contraintes. Elle vous attrape alors le bras et mord dedans à pleine dent. Vous perdez 2 points d'Endurance. Notez le mot « sirène » sur votre feuille d'aventure. Vous la repoussez de toutes vos forces. Vos efforts désespérés ne parviennent qu'à lui arracher une écaille. La tête de la sirène s'affaisse soudain et ses crocs vous relâchent. Un dauphin se tient derrière elle. Il part aussitôt à l'assaut des deux autres sirènes. En quelques coups de rostre bien placés, il les défait. Vous vous demandez si vous ne rêvez pas car ce dauphin a une queue de raton-laveur. Les crapauds maintenant libérés et Yuri s'empressent de quitter la grotte et vous les suivez. Vous remarquez alors que vous tenez toujours l'écaille de la sirène. Glissez-la dans votre poche et notez-la sur votre feuille d'aventure. Le dauphin assure votre protection jusque ce que vous ayez rejoint la berge. Vous vous écroulez sur le sol à l'air libre et arrachez l'algue sur votre visage. Si vous avez le mot « Championne » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **49**. Si vous ne l'avez pas mais que vous connaissez la véritable identité de votre sauveur tout de même, rendez-vous au **99**. Dans tous les autres cas, allez au **118**.

301

Vous êtes dans les ennuis jusqu'au cou. Le géant de lave derrière et l'être de flammes devant. Vous devez vous débarrasser de lui en premier puisqu'il bouche la sortie. Si vous savez comment invoquer le chevalier Edward et désirez le faire, rendez-vous au **251**. Si vous savez comment in-

voquer les esprits du vent, possédez un objet à leur sacrifier (cheveu magique, graines magiques, bracelet magique, diadème de cristal) et désirez le faire, rendez-vous au **131**. Si vous possédez un cheveu d'eau et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **92**. Si vous possédez un cheveu de brume et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **345**. Si vous n'avez rien de tout ça, rendez-vous au **266**.

302

Vous marchez encore trop de temps à votre goût sur ce terrain beaucoup trop meuble. Lorsque vous rejoignez enfin la terre ferme, vos vêtements et vos sandales sont dans un tel état que vous les lavez comme vous pouvez dans l'eau du lac. Puis vous les séchez sous ce beau soleil. Quand vous êtes enfin prête, vous lancez un dernier regard au beau ciel bleu, puis vous marchez vers le tunnel de verdure qui sert de sortie. Vous vous engagez sous l'ombre des arbres. Rendez-vous au **309**.

303

« Non, non et non. » hurle Reina, excédée. Vous devez ensuite battre en retraite sous une petite pluie de crachats acides. Prenant vos jambes à votre cou, vous arrivez rapidement hors des marécages au **302**.

304

Les bêtes se rapprochent dangereusement. Une ombre passe soudain sur elles et elles reculent de quelques pas. La vouivre que vous connaissez bien se pose juste à côté de vous.

« Figurez-vous qu'il manque de concurrent à la course. J'étais donc revenu voir si vous n'étiez pas intéressées. Mais on discutera de tout cela plus loin voulez-vous bien ? »

Vous ne vous le faites pas dire deux fois et montez sur son large dos, tout comme Yuri. Les bêtes sont apparemment intimidées par votre alliée qui prend son envol sans réelle protestation de leur part. Elles grognent juste jusqu'à ce que vous soyez hors de portée. Rendez-vous au **20**.

305

Très étrange. Après quelques pas dans ce nouveau tunnel végétal, vous découvrez non pas une clairière, mais une faille dans la végétation. Le chemin continue tout droit, mais là où se trouve ordinairement une végétation drue, vous distinguez un autre chemin, à moitié dissimulé sous les ronces. Si vous voulez emprunter ce chemin de traverse, rendez-vous au **85**. Si vous préférez continuer sur votre chemin actuel, rendez-vous au **125**.

306

Les sphères tournoient encore quelques instants, puis décollent toutes dans les cieux. Rayez les mots que vous possédez sur votre feuille d'aventure parmi « Terre », « Vent », « Eau », « Feu » et « Bois », puis rayez le collier élémentaire de vos possessions. Le dragon grogme :

« Avec ce vieux fou, c'est tout ou rien. Arrêtez de jouer avec les éléments, petites et laissez-moi dormir. »

Le dragon entame alors un mouvement pour s'allonger de nouveau correctement, ce qui suffit à faire trembler le sol. Après la démonstration qu'il vient de faire, vous préférez ne pas l'embêter et vous quittez la clairière par le chemin de traverse. Vous êtes presque sorties quand quelque chose

vous cogne à la tête.

« Prenez ça. Vous ne la méritez pas, mais vous vous êtes quand même passablement débrouillées... allez, dégagez avant que je change d'avis ! »

Vous contemplez le projectile. C'est une gemme magique ! Vous l'empochez, et vous hâtez d'obéir à son injonction. Notez la gemme sur votre feuille d'aventure et rendez-vous au **175**.

307

« Quoi ? Vous osez refuser ? Dois-je comprendre que vous donnez raison à ce parasite infâme ? »

La dryade tempête et vous tentez de trouver une excuse valable. Le champignon coupe court à vos réflexions :

« Elles n'ont pas voulu te froisser, mais je pense qu'au fond elles pensent comme tout un chacun que je suis dans mon bon droit. Je pense que si le conseil aurait vraiment voulu intervenir, il l'aurait fait depuis longtemps. Assume ma vieille. »

La dryade vous foudroie du regard et vous préférez quitter la clairière au plus vite. Rendez-vous au **41**.

308

La vague géante vous fonce dessus. Vous cherchez un moyen de l'esquiver ou de vous défendre. Si vous possédez un cheveu magique, sachez que Yuri est trop loin de vous pour l'utiliser. Par contre, si vous savez comment appeler les esprits des vents et que vous disposez d'un objet à leur sacrifier (graines magiques, bracelet magique, diadème de cristal), vous pouvez le faire au **61**. Sinon, la vague se brise sur vous. Le choc est violent, et vous buvez la tasse. Vous perdez 4 points d'Endurance. Yuri se précipite à votre rescousse et vous attrape le bras pour vous empêcher de couler. Rendez-vous au **27**.

309

Le tunnel végétal se conclut bientôt sur une minuscule clairière, qui n'est qu'un prétexte à vous faire choisir entre trois nouvelles voies. Si le mot « sirène » est inscrit sur votre feuille d'aventure, rendez-vous immédiatement au **111**. Si le mot « Glue » y est inscrit, rendez-vous au **91**. Rendez-vous au choix au **7**, au **48** ou au **13**.

310

Vous faites rouler la pierre jusqu'au bord, et la laissez dévaler le sentier. Elle a le temps de prendre un peu de vitesse avant de percuter la chose, qu'elle traverse de part en part. L'énorme trou qu'elle a laissé se referme aussitôt, et la chose reprend sa marche. Rendez-vous au **146** au plus vite.

311

Le pégase redémarre malgré les blessures qu'il a reçues. Vous avez cependant eu le temps de vous rapprocher. Il reste encore la moitié du parcours à franchir, aussi avez-vous vos chances. Le pégase possède un total de Vitesse de 10. Prenez ce nombre, et ajoutez-y son avance égale à 6 moins le nombre d'assauts qu'a duré le combat. Retirez ensuite un point pour chaque tranche de 4

points d'Endurance perdus et enfin rajoutez-y le résultat obtenu en lançant deux dés. Puis prenez votre propre total de Vitesse et ajoutez-y le résultat obtenu en lançant deux dés. Ajoutez encore 1 si vous avez doublé la vouivre au tout début de la course. Si vous faites le plus gros score, rendez-vous au **222**. Si c'est le pégase, rendez-vous au **5**. En cas d'égalité, lancez un dé. Si vous obtenez entre 1 et 3, rendez-vous au **222**, et si vous obtenez entre 4 et 6 au **5**.

312

« Bon, parlons affaire maintenant, déclame Freddy. Votre parcours est presque fini, donc c'est le moment ou jamais d'acheter cette belle gemme. »

Si vous désirez obtenir la gemme, vous devrez remettre à Freddy une somme équivalente à 2 UA, ou plus, mais Freddy ne rend pas la monnaie. Vous pouvez cependant utiliser le reste pour acheter d'autres objets. Une fois vos courses terminés, Freddy rejoint les gradins, en vous disant que pour vous le spectacle n'est pas fini. Rendez-vous intriguée au **283**.

313

Vous vous déshabillez avec Yuri puis vous plongez dans le bassin. Il fait bien deux mètres de profondeur en son centre et remonte en pente douce sur les côtés. L'eau est étrangement chaude dans un certain périmètre, et glacée au bord de la source. Les nymphes vous tournent autour en vous posant mille questions. Par contre, elles parlent peu d'elles, et vous avez l'impression qu'elles ont passé toute leur vie dans ce bassin. Au cours de la discussion, vous remarquez une caverne au fond de la grotte, derrière la petite cascade. Si vous désirez orienter la conversation dessus, rendez-vous au **59**. Si vous préférez continuer à batifoler avec les nymphes, rendez-vous au **191**. Enfin, si vous voulez vous en aller, rendez-vous au **189**.

314

Vous soufflez de toutes vos forces dans votre instrument et jetez en l'air le sacrifice. Il se désintègre (rayez-le de votre feuille d'aventure). Les esprits du vent se matérialisent aussitôt. La sylphide contemple les bêtes d'un air dédaigneux.

« Alors les poulains, on se prend pour des monstres terrifiants ? Vous allez voir ce qu'est la vraie puissance. »

Et la sylphide se contente d'un battement d'ailes violent qui fait reculer à lui seul les bêtes. Les esprits du vent se divisent alors en petits groupes de trois ou quatre. Ils font tous des petites rondes, qui donnent naissance à de petites tornades, qui font voler dans les airs les bêtes. Le retour sur la terre ferme est suffisamment rude pour les neutraliser. La sylphide s'attaque aux malheureuses bêtes restantes, les neutralisant avec les bourrasques gigantesques qu'elle produit. En moins d'une minute, toutes les bêtes sont hors d'état de nuire.

« Une vraie partie de plaisir, conclut la sylphide. N'hésitez pas à nous rappeler pour ce genre de problème dans nos cordes. »

Puis elle disparaît avec les autres esprits du vent. Vous vous hâtez de quitter les lieux, au cas où d'autres bêtes viendraient. Vous arrivez sans mal devant la sortie et vous engagez dans la fraîcheur du tunnel de verdure. Rendez-vous au **275**.

315

« Parfait ! Vous aussi c'est très bien, votre âme n'est pas aussi parfaite que celle de votre ami certes, mais elle est quand même excellente. Je suis formelle, leurs deux âmes cumulées sont plus pures que la vôtre ma reine. »

La reine menace vraiment de s'étouffer après une telle réponse. Raefy redevient ensuite un nuage de fumée et retourne dans le sifflet. Si vous avez perdu la première épreuve, vous avez maintenant gagné votre liberté, et vous pouvez partir au **125**. Mais si d'aventure, vous aviez aussi triomphé de la première épreuve, c'est le cœur léger que vous irez jouer la gemme au **166**.

316

Vous tirez, tirez et tirez encore sur les tentacules, mais ils refusent de vous lâcher. Yuri est aussi immobilisée maintenant. Et soudain vous voyez la boue glisser, comme aspirée par un siphon. Une tête bulbeuse sort de la cavité ainsi formée. Le légitime propriétaire des tentacules est une sorte de poulpe, bien plus gros que ceux que vous avez déjà vus. Sa tête a au moins la taille de la moitié de votre corps ! Son bec semble continuellement avaler la vase, créant une aspiration. Les tentacules se mettent alors réellement en mouvement, vous faisant décoller du sol et vous attirant vers ses voies digestives ! Vous vous débâtez tandis que trois nouveaux tentacules surgissent, tentant de vous immobiliser les bras. En désespoir de cause, vous résistez du mieux que vous pouvez. Vos dents s'enfoncent même dans un tentacule qui avait eu la mauvaise idée de s'approcher de votre bouche. Le goût en est absolument horrible et vous avalez un peu de cette créature, mâtinée avec beaucoup de boue, mais cela a néanmoins l'effet de le faire reculer quelques instants. Mais la gueule du monstre se rapproche toujours plus... Un oiseau descend alors en piqué et plante ses serres dans le poulpe, puis l'arrache du sol. Vous suivez le mouvement pendant quelques instants, avant que votre sauveur ne sectionne de quelques coups de bec les derniers liens qui vous emprisonnent. Vous retombez lourdement dans la boue tandis qu'il commence à picorer dans le crâne du mollusque, dévorant ses chairs. La bête ailée, que vous ne parvenez pas à identifier, sorte de mélange entre aigle et albatros, se désintéresse totalement de vous et dévore goulûment sa proie. Yuri vous aide à vous relever, vous remerciez l'oiseau qui ne vous adresse même pas la parole, peut-être en est-il incapable d'ailleurs, et franchissez péniblement les derniers mètres de terrain dangereux. Quand le sol redevient ferme sous vos pas, vous poussez un soupir de soulagement et vous nettoyez du mieux que vous pouvez. Notez « Octopus » sur votre feuille d'aventure puis quittez cette clairière en vous rendant au choix au **4** ou au **250**.

317

Les 5 sphères s'illuminent ensemble. Elles tournent de plus en plus vite autour de vous, jusqu'à se fondre en un unique cercle de pure lumière. Le cercle se referme d'un coup sur vous. Vous avez le souffle coupé tandis que vous ressentez de l'énergie pure rentrer en vous. Vous tombez à genoux. La force nouvelle qui coule en vous met quelques minutes à s'adapter à votre organisme, mais vous finissez par retrouver une respiration et un rythme cardiaque normaux. Vous ne savez pas ce qui s'est passé exactement. Vous avez acquis un pouvoir mais ne sauriez dire lequel. Rayez le collier élémentaire de votre feuille d'aventure. Rayez aussi les mots « Terre », « Vent », « Eau », « Feu » et « Bois » de votre feuille d'aventure, puis inscrivez-y le mot « Eléments ». Le dragon met fin à vos interrogations de sa voix tonnante :

« C'est pas vrai, encore un aventurier qui tente le coup des éléments. Si je recroise le vieil imbé-

cile qui a enchanté cette forêt, je lui fais la peau. Bon, je vous résume, cette forêt est basée sur 5 éléments : la terre, l'eau, le feu, le vent et la nature. Lors de sa création, 5 puissantes sources de magie ont été disposées le long de cette forêt. Elles assurent la continuité du flux magique en respectant les lois élémentaires. C'est ce qui a permis à cette forêt de devenir un refuge pour tant d'êtres magiques et d'échapper aux fluctuations magiques au niveau continental, avec les dépenses énormes que provoquent les guerres par exemple. Jusque là tout va bien. Mais ce vieux fou a décidé d'inclure une sous-épreuve dans la forêt, en plus de celle qu'il avait offerte à son amie avec ses fleurs. Sous-épreuve qui met en jeu le contrôle des flux élémentaires, dont ce collier était la clé. Histoire d'être sûr que celui modifierait son œuvre en serait digne. Il avait un certain sens du spectaculaire le vieux, à chaque fois que quelqu'un commence son épreuve, le temple se ferme pour symboliser la libération des éléments, et à chaque fois que quelqu'un échoue il se rouvre. Le même manège se reproduit trois fois par siècle environ. Maintenant, c'est toi qui peux contrôler les flux élémentaires de cette forêt gamine. C'est pour cela que je me suis installé sur la dernière source magique, pour être sûr que personne ne puisse les utiliser à mauvais escient. Le côté casse-pieds, c'est qu'on va avoir besoin de toi pour effectuer des modifications dans le flux maintenant. Le bon côté, c'est qu'on peut les modifier maintenant. Je ne sais pas en quoi le fait d'avoir absorbé une mince portion de l'énergie élémentaire de ces bois pourra vous aider dans le monde extérieur par contre. Bon, barrez-vous, je vous ai assez vues comme ça. »

Vous vous apprêtez à partir quand quelque chose vous cogne la tête. Le dragon vient de vous jeter une pierre dessus.

« Prenez ça et laissez moi dormir. Le simple fait que vous avez réussi l'épreuve des éléments prouve que vous la méritez. »

Vous regardez son cadeau ! C'est une gemme magique. Vous remerciez le dragon qui bougonne, puis l'emportez. Notez-la sur votre feuille d'aventure. Vous quittez ensuite la clairière par le chemin de traverse. Rendez-vous au **175**.

318

Vous entrez dans une nouvelle clairière et êtes indubitablement surprise. Aucun autre chemin n'en sort ! De plus, la végétation est beaucoup moins drue, et vous pourriez aisément vous y frayer un chemin.

« Vous abandonnez déjà ? »

Ayant reconnu la voix du lutin, vous le repérez sans problème.

« Abandonner ?

— Bah oui, vous êtes à la limite de la zone magique là. Si vous en sortez, ce sera considéré comme un abandon et vous pourrez dire adieu à la reine des fleurs. Le vieil aigle ne vous a pas mises au courant ?

— Quel aigle ?

— Celui qui vit sur le piton que vous venez de franchir... bon, il a dû s'absenter. Il ne s'est rien passé, je vous renvoie dans le jeu et on reparle plus. »

Le lutin claque des doigts et vous et Yuri êtes emportées dans un tourbillon de lumière aveuglante. Quand vous récupérez votre acuité visuelle, vous remarquez que vous êtes revenues dans la clairière coupée par le ravin... sauf que le chemin qui mène à la falaise a disparu. Il vous reste le choix entre vous rendre au **130** ou au **82**.

319

Vous ramassez une des bouteilles vides qui polluent avant de partir. Il serait stupide de ne pas avoir de récipient au cas où vous arriveriez à trouver ce fameux sang. Platy se lamente de votre choix, mais vous marchez d'un pas décidé. Vous suivez le chemin. Il est assez étroit, la rivière à votre gauche, la forêt à droite. Vous en profitez pour remarquer que la rivière elle-même ne fait pas 3 mètres de large, mais qu'elle a l'air plutôt profonde en son centre. Comment un dragon peut-il vivre ici ? Vous arrivez finalement à la « source ». Il s'agit d'un mince filet d'eau qui tombe d'un pan rocheux dans un large bassin circulaire. Vous vous demandez comment si peu d'eau peut alimenter une telle rivière. Le cadre est très poétique, rien ne trouble le silence. Un nouveau chemin existe dans les arbres juste derrière vous. Vous examinez le bassin, cherchant des traces du fameux dragon d'eau. Vous ne voyez rien. Ou plutôt si, un vague mouvement, qui se précise de plus en plus. Et la bête jaillit d'un seul coup dans une gerbe d'éclaboussures. La tête de la créature est maintenant hors de l'eau. Ses écailles sont très souples et d'un bleu transparent, et vous distinguez à l'intérieur des formes d'un bleu plus foncé qui doivent correspondre à ses organes internes. Sa tête en elle-même est très caractéristique des dragons, bien que plus fine que la moyenne. Un long museau qui laisse voir des dents de cristal, des yeux d'un bleu froid, des oreilles atrophiées. L'être qui vous fait face est de chair et de sang, cependant il semble réellement uniquement formé d'eau. Il ouvre sa large gueule et prend la parole d'une voix forte et rocailleuse :

« Que désirez-vous jeune fille ? »

Qu'allez-vous lui dire ?

Si vous lui parlez de la demande des plaintes des animaux de la rivière, rendez-vous au **177**. Si vous préférez lui demander un peu de son sang, rendez-vous au **292**. Si tout compte fait, vous préférez lui dire que vous ne faites que passer, rendez-vous au **267**.

320

Lancez un dé et soustrayez du résultat obtenu votre total de Pureté. Si vous obtenez 0 ou plus, rendez-vous au **217**. Si vous obtenez un nombre négatif, allez au **87**.

321

Vous entrez dans une nouvelle clairière et bien sûr le chemin se referme derrière vous. En réalité, en guise de clairière, il s'agit d'un espace vide de végétation accolé à un escarpement rocheux. De l'eau tombe en cascade dans un bassin naturel où s'ébrouent gaiement trois jeunes femmes nues à la peau et aux longs cheveux bleus. Même leurs yeux sont entièrement bleus, sans la moindre trace de blanc. L'une d'elles vous remarque et aussitôt elle se met à discuter frénétiquement avec ses deux comparses. Vous en repérez une en particulier, qui semble être le chef et porte un diadème de cristal bleu. Lancez un dé, et additionnez le résultat obtenu à votre total de Charisme. Si le score final est de 7 ou plus, rendez-vous au **214**. Sinon, allez au **134**.

322

Avec peine, vous réussissez à atteindre votre instrument dans votre poche, puis à le porter à vos lèvres. Le son qui s'en échappe disparaît dans le tumulte du vent. Vous pensez que vous perdez votre temps, quand la stèle s'illumine. Une boule de lumière s'en échappe, s'élève dans les airs et

prend l'apparence d'une belle jeune femme éthérée, pourvue de longues ailes transparentes. Malgré le vacarme ambiant, vous entendez nettement sa voix claire.

« Je suis une sylphide, une esprit du vent. En quoi as-tu besoin de mon aide ? »

Vous lui expliquez rapidement votre quête. La sylphide reprend alors :

« Je ne puis actuellement t'aider. Mais si dans l'avenir tu avais besoin de l'aide des esprits du vent, il te suffirait de souffler dans ton instrument et je viendrais. Cependant, j'ai besoin d'énergie magique pour me matérialiser en ce monde, aussi devras-tu en payer le prix. »

La sylphide touche alors votre instrument et une étrange rune y apparaît. Dorénavant, à chaque fois que vous soufflerez dans cet instrument, vous pourrez choisir d'appeler la sylphide, puis de la matérialiser en lui sacrifiant un objet magique. Notez ce nouveau pouvoir sur votre feuille d'aventure. Il n'efface pas un éventuel autre pouvoir ou effet que pourrait déjà avoir votre instrument. La sylphide disparaît ensuite dans les airs. D'un commun accord avec Yuri, vous décidez de quitter cet endroit trop venteux. Vous rejoignez sans difficulté la clairière, puis la quittez en vous rendant au choix au **4** ou au **250**.

323

Freddy examine les gemmes quelques instants, puis s'exclame « Ce sont des fausses ! ». Pour vous prouver ses dires, Freddy donne un coup de bec violent sur la gemme qui se brise en deux. Effacez deux gemmes magiques de votre feuille d'aventure ainsi que le mot « renard » et maudissez intensément cet arnaqueur. Si vous possédez d'autres gemmes, elles sont heureusement vraies. Retournez au **74**.

324

Vous rattrapez Achille qui s'apprêtait à s'éclipser discrètement.

« Vous me devez quelque chose. » lui dites-vous simplement.

Il se retourne, et son regard exprime une telle haine que vous croyez qu'il va se jeter sur vous et vous étrangler. Il se contient cependant, et vous tend la dent de requin. Vous l'empochez et vous hâtez de déguerpir. Notez la dent sur votre feuille d'aventure, et quittez la clairière au choix au **276** comme Bucéphale, ou au **48** sinon.

325

Vous cherchez un moyen de vous défendre. Un des tritons tente de monter à bord et vous lui envoyez instinctivement un coup de rame dans la figure. Il recule mais votre arme improvisée est aussitôt coincée entre les pointes du trident d'un de ses frères, qui vous l'arrache des mains. Si vous savez comment invoquer les esprits des vents et que vous disposez d'un objet magique à leur sacrifier (cheveu magique, graines magiques, bracelet magique, diadème des nymphes), vous pouvez le faire en vous rendant au **238**. Si vous disposez d'un cheveu magique de glace, vous pouvez l'utiliser au **26**. Si vous avez des graines de blizzard et voulez vous en servir, rendez-vous au **270**. Si vous pouvez appeler le chevalier Edward, vous pouvez le faire au **244**. Si vous possédez le sifflet de Freddy, vous pouvez souffler dedans au **272**. Si vous n'avez rien de tout cela ou ne désirez pas l'utiliser, rendez-vous au **68**.

326

La licorne est sur le point de vous abandonner quand son regard s'accroche au collier que vous portez. Ses yeux restent fixés dessus, comme aimantés. Elle pousse alors un soupir.

« Le collier élémentaire. Mais dans quel pétrin êtes-vous allées vous fourrer ? Je ne devrais pas, mais prenez ceci. »

La licorne frotte sa corne contre un buisson proche. L'appendice est bientôt recouvert de sorte de petites graines. La corne de la créature brille un peu et elle laisse couler les graines maintenant fluorescentes sur une vaste feuille de chêne, qu'elle détache avec les dents avant de vous la tendre.

« Roulez-là pour éviter de perdre les graines. Je les ai enchantées de façon à en faire des graines de blizzard : si elles touchent l'eau, elles gèlent instantanément avec tout ce qui les entoure. Votre pochette n'est guère hermétique, aussi éviter de vous baigner avec. Et évitez aussi de révéler que c'est moi qui vous ai donné ces graines. Je suis censé rester neutre, compris ? »

Sur quoi, la licorne disparaît au milieu des broussailles. Il n'y a que vous deux qui soyez obligées de passer par les chemins apparemment. A propos de chemin, trois quittent l'autre morceau de la clairière. Vous repliez la feuille du mieux que vous pouvez et tentez de l'immobiliser dans votre poche avec un petit caillou, sans trop de succès. Notez tout de même les graines du blizzard sur votre feuille d'aventure et rendez-vous au choix au **112**, au **82** ou au **130**.

327

« On a gagné ? »

Aurore ne semble toujours pas avoir réalisé, et ouvre de grands yeux émerveillés sur tout ce qui l'entoure. Elle se reprend ensuite et cherche des yeux son ami la pie. Georges prend les devants en venant se poser à côté de vous.

« Ouais, c'était pas mal, marmonne-t-il.

— Pas mal ? Je les ai éclatés ! Tu ne peux pas nier que c'est une grande victoire.

— Tu as surtout bénéficié d'une chance démentielle tu veux dire. »

Vous devez attendre plusieurs minutes qu'ils aient fini de se chamailler comme un vieux couple pour réclamer votre gemme, qu'Aurore vous remet sans difficulté. Notez-la sur votre feuille d'aventure et rendez-vous au **283**.

328

« Nous sommes bien d'accord, voilà votre gemme, il ne s'est rien passé.

— Non, rien du tout. » lui répondez-vous avec un grand sourire, tout en saisissant le joyau. Notez-le sur votre feuille d'aventure. Charles repart ensuite dans le public, et vous vous apprêtez à quitter la scène quand vous êtes retenues par le lutin. Rendez-vous au **283**.

329

Vous quittez la clairière. A nouveau, vous vous engagez dans un tunnel végétal à sens unique. Il se referme derrière vous dès que vous mettez les pieds dans une nouvelle clairière où commencent trois chemins. Clairière qui est par ailleurs petite et vide. Rendez-vous au choix au **321**, au **64**, ou encore au **93**.

330

Vous ignorez ce qu'était cette chose, mais vous pouvez enfin vous reposer maintenant qu'elle n'est plus. Yuri vous imite et ce n'est qu'après une dizaine de minutes que vous trouvez l'énergie de descendre l'autre versant de la falaise. Une fois en bas, vous vous demandez si un tunnel n'aurait pas été plus pratique pour franchir l'escarpement, plutôt que deux sentiers, puis vous reprenez votre route par l'unique chemin au **318**.

331

Vous avancez de plusieurs pas malhabiles. La reine vous observe tandis que vous vous approchez avec les plus grandes difficultés. Puis avec un plaisir manifeste, elle ouvre ses ailes, décolle, survole le terrain et se pose derrière vous, là où vous étiez quelques instants plus tôt. Elle se moque de vous ! D'un seul coup, elle s'envole à nouveau et vous fonce dessus ! Vous tentez de vous retourner et de parer l'attaque. Lancez deux dés et ajoutez votre total de Vitalité. Si vous obtenez 13 ou plus, rendez-vous au **24**. Sinon, allez au **173**.

332

Vous soufflez dans votre instrument et lancez en l'air l'objet à sacrifier. Il se désintègre aussitôt. Rayez-le de votre feuille d'aventure. Le dragon regarde la scène avec intérêt. La sylphide et les sylphes apparaissent. Le dragon laisse échapper un sifflement d'admiration :

« Des esprits des vents, mazette, vous sortez le grand jeu. Je vais bien m'amuser. »

La sylphide se tourne vers lui :

« C'est nous qui allons rire quand nous t'enverrons en enfer ! »

Les sylphes se mettent en ligne à ses côtés et ils battent tous des ailes simultanément. La formidable bourrasque qu'il produise fait à peine ciller le dragon.

« C'est tout ? Je suis déçu. »

La sylphide laisse échapper un cri de rage, puis elle et les sylphes forment une ronde autour du dragon. Ils se mettent alors à tourner à toute allure, créant une tornade au cœur de laquelle repose le dragon. Celui-ci se contente de plonger. La tornade commence à avaler l'eau de la rivière. Vous pensez qu'elle va absorber le dragon quand le sol autour de vous se met à trembler, puis s'ouvre en deux. La tête du dragon jaillit alors du trou.

« Tout le sous-sol de ce lieu est une vaste grotte immergée, explique-t-il. En forçant un peu, il est facile de se creuser un passage vers la surface. Alors les insectes volants, tentez de m'atteindre ! »

Toute à sa rage, la sylphide déplace la tornade vers vous. Vous vous hâtez de vous réfugier près des arbres. Le dragon attend le dernier moment, disparaît sous terre et ressort dans la rivière. Les esprits du vent arrêtent de tourner et réfléchissent à une nouvelle stratégie. Mais déjà leur substance devient transparente. L'énergie magique arrive à son terme ! La sylphide disparaît avec un mot d'excuse pour son impuissance. Le dragon s'esclaffe bruyamment.

« En temps normal les esprits du vent sont des alliés formidables. Mais face à moi qui en ces lieux maîtrise l'eau et la terre il n'était vraiment que des insectes. Alors as-tu d'autres tours dans ton sac ? »

Il serait peut-être temps de fuir au **271**. Si vous savez comment invoquer le chevalier Edward et

désirez le faire, rendez-vous au **297**. Si vous avez le mot « Reina » sur votre feuille d'aventure, rendez-vous au **126**. Si vous disposez d'un cheveu magique de glace et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **199**. Si vous disposez de graines du blizzard et voulez les utiliser, rendez-vous au **185**. Si vous avez des graines de ronces magiques et désirez les utiliser, rendez-vous au **254**. Si vous n'avez rien de tout cela, vous feriez mieux de reconsidérer l'option de la fuite au **271**.

333

Yuri semble outrée de votre décision, mais ne s'y oppose pas. Vous suivez le lapin qui vous mène devant un grand coffre ouvert, sévèrement gardé par deux énormes molosses.

« Voici le montant des paris. La monnaie n'a pas cours dans cette forêt, mais depuis que des tas d'humains y laissent leurs cochonneries, la propriété est apparue, de même que le troc. Pour le match d'aujourd'hui, les pronostics sont de 50/50. D'un côté les mangoustes sont des tueuses de cobras, mais de l'autre son adversaire est un cobra royal de plusieurs mètres de long. Et puis les mangoustes ne sont pas immunisées au venin, même s'il faut plus d'une dose pour les tuer. Donc, si vous gagnez, vous doublez votre mise et si vous perdez, vous perdez tout. Qu'est-ce que vous avez à miser ? »

Pour savoir la valeur de ce que vous pouvez jouer, consultez le tableau en annexe. Si vous gagnez votre pari, vous regagnez les objets misés, plus d'autres de valeur équivalente. Si vous perdez, les lapins garderont féroceement les possessions mises en jeu. Faites vos comptes (vous pouvez encore changer d'avis et ne rien miser) puis rendez-vous au **203** pour voir le match. Vous ne pouvez parier vos gemmes magiques, trop précieuses.

334

Avec une facilité déconcertante, la patte de l'ours vous frappe de plein fouet et vous projette sur un arbre en dehors du cercle. Vous perdez 2 points d'Endurance sous l'effet du choc. Vous vous relevez en grimaçant sous le regard impassible de l'ours. Si cet échec cuisant ne vous a pas démoralisée, vous pouvez toujours réessayer en solitaire au **286**, ou, seulement si vous n'avez pas tenté le coup avant, en deux contre un au **42**. Sinon, vous quittez la clairière au **329**.

335

Les formes continuent leur progression rapide. Arrivées à quelques mètres de votre embarcation, elles disparaissent dans les profondeurs. Mais elles ressortent aussitôt, sous la forme d'un groupe de tritons et de sirènes qui encercle votre barque. Certains des tritons sont armés de tridents. La sirène vous parle en découvrant ses longues dents effilées.

« Alors mes petites, on tente de nous échapper ? Vous n'êtes pas bien garnies, mais vous ferez un excellent amuse-gueule. »

Si vous possédez le collier élémentaire, allez au **219**. Sinon, allez au **325**.

336

La goutte n'a même pas le temps d'atteindre votre peau qu'elle change de direction, comme drainée par quelque chose, et touche l'étrange veine blanche qui parcourt votre bras. Aussitôt, vous la voyez éclater, libérant un tentacule blanchâtre, qui se divise en milliers de petits filaments. Cette masse gluante s'étend, s'accrochant en de multiples points au dragon, et se développe, se développe. Votre bras ne semble plus être qu'une masse cotonneuse, racine de cette multitude, et il

vous fait horriblement souffrir. Vous voyez la masse blanchâtre s'introduire sous la peau du dragon par la minuscule blessure que vous lui avez faite et se répandre, se répandre, traversant ses chairs, le dévorant de l'intérieur. Le dragon se débat en tout sens, son expression symbolisant l'horreur la plus totale face à son nouvel adversaire. Votre bras est soudain libéré de l'emprise du parasite, et vous remontez à la surface, plus morte que vive et plus portée par la poussée d'Archimède que nageant. Votre bras et votre jambe sont dans un sale état. Votre tête sort de l'eau, vous aspirez une grande goulée d'air et parvenez à vous échouer sur la rive. Vos dernières forces vous abandonnent, et vous perdez conscience.

•

Lorsque vous vous réveillez, Yuri et les ornithorynques s'affairent à panser du mieux qu'ils peuvent la plaie de votre jambe.

« Que s'est-il passé ? murmurez-vous.

— Je ne sais pas, répond Yuri. Lorsque je me suis réveillée, tu étais évanouie sur la berge et le dragon d'eau était mort. Ce qu'il restait de lui était vraiment horrible à voir, mais je ne me suis pas attardée. Tu étais si gravement blessée que je t'ai donné les soins d'urgence, puis j'ai couru prévenir les ornithorynques.

-Nous avons référé de votre acte héroïque auprès du conseil de la forêt. Il devrait envoyer quelqu'un. Vous devriez essayer de dormir en attendant. »

Vous sombrez à nouveau dans l'inconscience. Une douce sensation de chaleur dans tout le corps vous réveille. Une licorne est penchée sur vous, sa corne unique touchant votre front. L'énergie revient en vous, toutes vos blessures cicatrisent, votre jambe et votre bras retrouvent leur vitalité. Remontez votre total d'Endurance à son total de départ. La licorne redresse la tête et s'adresse à vous :

« Vos blessures étaient vraiment graves. Sans assistance extérieure, vous seriez morte. Flora, Yuri, le conseil de la forêt a décidé que je devais vous apporter mon aide pour vous remercier de celle fournie dans l'affaire dite « du dragon de la rivière ». Nous sommes dorénavant quittes, et vous devrez continuer votre quête normalement. »

Et la licorne quitte la clairière tranquillement, vous laissant avec Yuri et les ornithorynques. Ils sont scandalisés que le conseil ne vous offre rien d'autres en échange, et jurent qu'ils vous aideront de leur mieux dans le futur. Maintenant pleinement revigorée, vous bondissez sur vos pieds et contemplez votre équipement. Vous vous apercevez que vous en avez perdu une partie dans votre combat sous l'eau. Avec un petit sourire, les ornithorynques vous tendent ce qui vous manque. Ils avouent avoir été le repêcher pour vous. Vous les remerciez. Yuri vous montre la bouteille de sang de dragon qu'elle a récolté, même si elle trouve cruelle la façon dont a fini cette créature. Notez le sang de dragon d'eau sur votre feuille d'aventure. Vous remerciez les ornithorynques et vous renseignez sur le parasite, craignant qu'il soit encore en vie. Les ornithorynques vous rassurent. Apparemment, il n'a pas supporté l'afflux d'énergie qu'il a absorbé, et est mort de cette overdose. Vous poussez un soupir de soulagement. Rayez le mot « Glue » de votre feuille d'aventure. Pour l'heure, il est temps de choisir votre direction. Si vous voulez quitter la clairière par l'entrée du côté des ornithorynques, rendez-vous au **128**. Si vous préférez le passage du côté de la source, rendez-vous au **275**.

337

Vous entamez la descente. Les marches sont grossièrement taillées, et l'escalier n'est pas bien large. La température augmente encore, et les vapeurs assèchent vite votre gorge. Vous vous efforcez de ne pas regarder la lave en bas. Yuri vous suit en silence, mais elle est aussi trempée de sueur que vous. L'escalier abouti enfin sur le seuil d'une vaste grotte. Et au fond de cette grotte, enchaîné à la paroi, se trouve un géant. Et pas un petit géant. Il est assis, mais sa tête touche pourtant le plafond à plus de quatre mètres de hauteur. Il ressemble à un humain, si ce n'est que son corps n'est pas composé de chair, mais de blocs de roche en fusion partielle. Les énormes chaînes, qui lui entravent les poignées et les chevilles, sont faites d'un métal brillant qui ne fond pas à son contact. Seule trace d'habillement, l'épaisse couronne dorée qui lui enserre le front. Deux pierres, minuscules à côté de lui, y sont serties. La première est d'un rouge profond, l'autre est une gemme magique ! Vous commencez à douter de ses intentions bienveillantes quand vous repérez une armure roussie sur le sol non loin de lui, partiellement recouverte d'un monticule de rochers. Seules deux jambières à moitié fondues, et un bras tenant héroïquement une épée étrangement tordue en dépassent. Le géant de lave prend alors la parole d'une voix si forte que vous manquez de devenir sourde :

« Des aventurières ! Vous êtes venues pour ma gemme magique ? Tout ce que vous avez à faire pour la récupérer c'est de me battre ! »

Et d'un seul coup il arrache le morceau de la paroi où il était enchaîné. De gros rochers pendent à ses poignets. Il dégage de la même manière ses jambes et avance vers vous courbé en deux.

« Ridicules ! Ils m'attachent avec des chaînes qui pourraient retenir Cerbère, mais ils accrochent un mur fragile comme tout à l'autre bout ! J'ai qu'à remettre les rochers en place quand ils passent et ils n'y voient que du feu ! C'est vraiment trop simple. Maintenant on va s'amuser jeunes filles. »

Son poing tombe lourdement sur le sol loin devant vous. L'onde de choc menace pourtant de vous faire perdre l'équilibre. La chaleur intense, l'atmosphère étouffante et la surpuissance de votre adversaire ne jouent pas vraiment en votre faveur. Vous examinez vos chances de fuite par l'escalier. Si vous possédez le collier élémentaire, rendez-vous au **158**. Sinon, rendez-vous au **123**.

338

Vous hurlez de toutes vos forces « Honni soit qui mal y pense ! ». Le chevalier Edward se matérialise aussitôt. Sa lame tranche la tête du serpent d'eau avec aisance, mais une nouvelle fait aussitôt apparition sur son corps. On ne peut vaincre l'eau avec une épée, mais le chevalier rattrape Yuri et la délivre de son propre serpent. Les deux bêtes de pures eaux se dressent comme des pères en colère de part et d'autre de leur invocatrice. Le chevalier pointe son épée sur elle.

« Je n'ai pas l'habitude de me battre contre des femmes, mais pour les démons de votre exception je ferais une exception !

— Un authentique chevalier, défenseur de l'ordre et de la vertu ! Il en existe tellement peu qu'ils sont obligés de les rappeler après leur mort. Moi je ne crois qu'en la beauté, et je suis prêt à tout pour conserver le titre de la plus belle ! »

Edward charge l'épée au clair. Les serpents se ruent sur lui. Le chevalier leur tranche la tête, ils se régénèrent plus vite qu'il ne les blesse. Un des serpents réussit à s'enrouler autour de ses jam-

bes et l'autre lui bloque son bras dominant, puis l'autre. Le chevalier hurle alors :

« Frappez-la maintenant ! Elle ne peut se défendre et contrôler ses créatures ! »

Vous courez vers la femme. Elle tente de bouger le serpent qui retient le bras du chevalier, mais celui-ci fait pression sur son épaule pour le retenir. Les rôles sont inversés à présent. Vous ne cherchez même pas de stratégie, vous lui foncez dessus. La femme rompt alors le sortilège. Maintenant libre de ses mouvements, elle vous attrape par le col. La lame du chevalier fend l'air et lui tranche la tête aussitôt. Pas une goutte de sang ne tombe. Les deux parties de son corps deviennent pure eau et retombent dans la rivière. Le chevalier contemple la scène :

« Elle était morte depuis longtemps. Un fantôme ayant laissé des regrets en ce monde, réincarné par les puissances magiques qui dorment en ces eaux. Elle peut reposer en paix maintenant. »

Le chevalier se dématérialise et vous poursuivez votre route, après que Yuri ait dit une prière pour le repos de son âme et de celles de ses innocentes victimes. Vous et Yuri enlevez ensuite la plupart de vos vêtements, puis vous traversez la rivière en sous-vêtements, portant vos affaires à bout de bras. Une fois de l'autre côté, vous vous séchez comme vous pouvez, puis vous renfiler vos vêtements. Vous continuez ensuite votre chemin. Rendez-vous au **295**.

339

Les fantômes répondent presque tous en même temps, et vous identifiez difficilement qui dit quoi.

« Des alliés ? Vous avez déjà pu vous en forger. Certains en ces lieux ont un sens de l'honneur très développé, bien supérieur à celui du commun des humains.

— Tant que vous serez fortunées, le vautour ne vous trahira point.

— Des âmes meurtries se cachent au-delà de cette clairière. Aidez-les et elles vous aideront.

— Des maîtres des cieux la confiance vous devrez gagner.

— Ecoutez les conseils que l'on vous donne. Ne jouez pas les héroïnes.

— Cherchez Charleston, mon ancien destrier. S'il est encore en ces lieux, vous pourrez compter sur sa force... à condition de savoir le dresser ! »

Les ombres s'effacent alors lentement, jusqu'à disparaître totalement. Vous quittez alors silencieusement la clairière, méditant ce que vous avez appris. Rendez-vous au **4**.

340

Vous allez vous asseoir tranquillement avec Yuri sur une des gradins. Quelques-uns de vos voisins font des paris entre eux mais vous ne repérez aucun organisme « officiel » qui s'en occupe. Par ailleurs, l'organisation de la course semble être assez chaotique et vous rongez votre frein. Vous en profitez pour vous faire expliquer les règles de la course. Elles sont simples : dix anneaux sont disposés en cercle sur le sommet de l'arène, et les concurrents doivent tous les franchir dans l'ordre pour gagner. Pas de magie ou d'armes, mais les bousculades « amicales » sont tolérées. Enfin, les trois seuls concurrents se mettent en place. Vous distinguez mal les pilotes, mais les montures sont un majestueux pégase blanc, une énorme vouivre grise et un aigle royal. Ils se placent devant le premier anneau. Le décompte commence. 5, 4, 3, 2, 1, 0 ! Tous les concurrents partent. La vouivre, trop lente, est rapidement distancée. Le pégase et l'aigle se livrent alors à un véritable combat aérien pour la première place. Un petit point rouge, qui doit être

le cavalier de l'aigle, est expulsé de sa monture par un coup rageur du cavalier (ou de la cavalière ? vous voyez difficilement d'ici) et tombe vers l'arène. Il reste suspendu dans les airs à quelques mètres de son toit, comme retenu par une main invisible. Une zone d'anti-gravité vous explique-t-on. Néanmoins, le pégase, gravement blessé par l'aigle, s'effondre et rejoint le lutin dans la zone. La vouivre finit tranquillement la course et gagne. Sous les cris de pur bonheur des quelques originaux qui avaient parié sur lui, son cavalier, un homme en armure, vous le distinguez maintenant qu'il a mis pied à terre, reçoit la gemme magique. Les deux autres concurrents sont récupérés et soignés par des fées. Oscar le lutin descend alors de la scène, et franchit les gradins vers vous. Il vous attrape par le bras (geste plus symbolique qu'autre chose vu sa petite taille) et vous ramène avec lui sur scène. Rendez-vous au **283**.

341

Votre quête est déjà à moitié finie. Le renard laisse échapper un soupir tandis que vous embarquez deux gemmes. Inscrivez les deux gemmes magiques et le mot « renard » sur votre feuille d'aventure, puis rendez-vous au choix au **41** ou au **64** pour quitter cette clairière.

342

La sphère marron du collier élémentaire s'illumine soudain. Vous la touchez du bout des doigts et aussitôt en jaillit une fulgurante décharge d'énergie qui frappe le sol de plein fouet. A l'endroit de l'impact, la terre se soulève, se déforme, se liquéfie, jusqu'à former l'être de boue que vous avez combattu. Mais il ne s'en prend pas à vous, au contraire, il avance bravement vers l'être de vent. Mais il perd des parties de lui-même, arrachées par l'air lors de sa progression. Une bourrasque formidable ne tarde pas à l'arracher entièrement du sol et il est éclaté en mille morceaux par la force des vents contraires. Rendez-vous au **47**.

343

Vous sortez les graines de votre poche et les lancez prestement vers les serpents. Une bonne partie les touche et ils gèlent dans l'instant. Mais la glace ne s'arrête pas là, remontant leurs corps jusqu'à rivière qui gèle sur la moitié de sa longueur. La femme est comprise dans cette zone. Ce qui étrange, c'est qu'elle gèle aussi. Pas avec une simple pellicule de glace, mais intégralement, comme les serpents. Elle reste dans cet état quelques instants. Puis la glace se fissure, et elle tombe en morceaux. Les deux serpents font de même. Vous examinez la rivière. Il ne reste plus que quelques glaçons ballottés par le courant à la place de la femme. Vous demandez à Yuri ce qu'était cette chose. Elle n'en sait pas plus que vous mais insiste pour dire une prière à la mémoire de cette créature et de ses éventuelles autres victimes. Vous la laissez faire. Vous et Yuri enlevez ensuite la plupart de vos vêtements, puis vous traversez la rivière en sous-vêtements, portant vos affaires à bout de bras. Une fois de l'autre côté, vous vous séchez comme vous pouvez, puis vous renfilez vos vêtements. Vous continuez ensuite votre chemin. Rendez-vous au **295**.

344

Reina se laisse glisser de l'épaule de Yuri et défie les bêtes qui éclatent d'un rire sauvage.

« Attention, la terreur du marais est arrivée. Elle va tous nous anéantir avec son regard de braises ! »

La bête a un peine terminé sa phrase qu'un crachat bien placé entre les deux yeux lui fait rajouter un hurlement de douleur, avant qu'elle ne fuit précipitamment, se roulant sur le sol, tentant de nettoyer sa blessure que l'acide continue d'empirer. Les autres bêtes ont un instant de battements, durant lequel Reina fait pleuvoir une pluie de gouttelettes acides sur elles. Guère téméraires, elles ne tardent pas à déguerpir la queue entre les jambes. Peu désireuses d'affronter un second assaut, vous reprenez votre terreur avec vous et vous hâtez vers la sortie. Vous atteignez les bois assez rapidement. Jetant un œil derrière vous, vous découvrez que les bêtes se sont de nouveau rassemblées et vous n'hésitez pas une seconde à retourner sous la fraîcheur protectrice des arbres. Rendez-vous au **275**.

345

Vous passez rapidement la main dans les cheveux de Yuri, cherchant le bon. Vous n'avez guère de mal à l'identifier, vous sentez la mince couche brumeuse qui l'entoure. Tirant d'un coup sec, vous le faites jaillir de la chevelure de votre amie, et le secouez abondamment. Un nuage de fumée dense se propage. Vous n'y apercevez plus grand chose, mais ce nuage humide rafraîchit agréablement l'atmosphère. Il commence cependant déjà à se dissiper, la chaleur du lieu le transformant en vapeur. Vous voyez alors l'être de feu auréolé de fumée blanche. À son contact, la brume se dissipe certes, mais il s'humidifie et se refroidit. Il n'a même pas le temps d'annihiler le dernier nuage qu'il s'éteint comme une mèche mouillée, à la différence qu'il ne laisse pas la moindre trace. Juste à l'endroit où il se tenait quelques secondes plus tôt, une lumière apparaît, et la sphère rouge de votre collier s'illumine. Puis les deux lumières s'éteignent. Notez le mot « Feu » sur votre feuille d'aventure, rayez-en le cheveu de brume et rendez-vous au **123**.

346

Vous mettez les 4 gemmes en place. Aussitôt le cube de pierre s'illumine. Les gemmes sont absorbées dans sa substance. La roche se déforme, s'étire, s'allonge, jusqu'à prendre la forme d'une grande arche de lumière. Et à travers cette arche, vous ne voyez pas la forêt mais une plaine recouverte de fleurs à perte de vue. Le domaine de la maîtresse des fleurs est à portée de main. Vos doigts s'avancent un peu sous l'arche. Vous sentez un changement de milieu, comme si vous plongiez dans l'eau. Yuri est à vos côtés. Un dernier signe de connivence, un dernier instant d'appréhension et vous traversez l'arche d'un coup.

•

Votre pied droit retombe sur un sol inconnu. Des fleurs de toutes les couleurs et de toutes les espèces s'étendent à perte de vue dans une gigantesque plaine. Le ciel est d'un bleu limpide, dépourvu du moindre nuage. Quelques rares arbres égayaient le paysage, mais ils sont tous en fleurs. Même les plantes grimpantes qui poussent sur un gros rocher au loin sont en fleurs. Pas de doute à avoir, vous êtes dans le monde de la reine des fleurs. Vous jetez un œil derrière vous. Pas la moindre trace d'un portail, ou de quoique ce soit qui y ressemble. Juste le ciel, la terre et des fleurs. Vos yeux fixent l'horizon, à la recherche d'une différence quelconque. Rien. Pas la moindre trace de vie animale. Juste cette gigantesque plaine vide. Vous commencez à avancer dans une direction au hasard. Chose étrange, quelque soit la façon dont vous marchez, vous n'écrasez jamais la moindre pousse. Comme si les plantes esquivait vos pas. Yuri est guillerette, elle s'arrête de temps à autre pour examiner une fleur en particulier. Vous remarquez que la plupart des fleurs sont épanouies, mais quelques-unes sont fermées. Vous n'osez cependant pas en cueillir une seule. Rien ne rompt la monotonie du voyage. Soudain, Yuri s'arrête. Son regard est fixé

sur une fleur blanche. Un lys. Yuri caresse la fleur du bout des doigts. Sa corolle s'ouvre alors au maximum, ses pétales s'allongent démesurément, s'élargissent, formant une coupole autour de Yuri. Vous bondissez, mais ils se referment déjà, enveloppant votre amie dans une prison florale. Elle ne réagit même pas, son regard est vague, sans vie, sans énergie. Yuri disparaît derrière les pétales géants et blancs de la fleur. Vous tentez de les séparer, mais ils sont soudés. Yuri est coincée dans ce bulbe géant. Vous appelez à l'aide, mais sans recevoir de réponse. La plaine est toujours désespérément vide. Après encore quelques minutes d'efforts inutiles, vous finissez par accepter d'abandonner Yuri, mais continuez à surveiller sa position du coin de l'œil. Vous n'avez pas fait 100 mètres que votre regard accroche une fleur en particulier. Une rose, d'un rouge éclatant. Vous êtes fascinée par cette fleur. Vous vous approchez, la touchez légèrement. Ses pétales se développent, tout comme pour Yuri. Vous n'effectuez pas un seul geste de fuite. Vous vous contentez de contempler béatement la fleur, fascinée par sa beauté. Les pétales se referment totalement sur vous. Quand l'obscurité devient totale, vous vous endormez.

•

Vous rouvrez les yeux. Vous êtes dans quelque chose. Une substance liquide, comme de l'eau sucrée. Mais vous sentez bien que c'est quelque chose d'infiniment plus précieux et puissant. Vous baignez dedans, vos poumons en sont remplis mais arrivez tout de même à respirer. Vous voyez mal. Les parois de votre prison sont rouges et translucides. Vous distinguez des ombres derrière. Votre bocal n'est pas bien grand. Vous êtes d'ailleurs repliée en position fœtale. Vos vêtements ont disparu. Toutes vos cicatrices aussi, sans exception, même les plus anciennes. Votre peau est comme neuve, votre organisme au maximum de ses capacités. Vous êtes bien, mais le désir de sortir est plus fort que tout. Vous tentez de vous mouvoir. Vos mouvements sont ralentis à l'extrême. Quelque chose vous attrape alors la cheville. Un tentacule fin et glissant. Il remonte le long de votre jambe, s'enroulant autour du membre. D'autres l'imitent. Votre jambe est entièrement recouverte. Puis les tentacules montent, enveloppant votre bassin, votre torse, vos bras. Vous en sentez même deux dans vos cheveux. La paroi végétale s'ouvre soudain. Vous tombez en avant. Vos bras se tendent instinctivement et vos paumes rencontrent le sol les premières. Les tentacules reliés au fond lâchent, mais les autres restent sur vous. Le liquide s'échappe sur les côtés, l'air rentre dans vos poumons. Le choc vous réveille. Quelqu'un vous tend la main pour vous aider à vous relever. Vous levez les yeux. Cette personne, c'est Yuri. Sauf qu'elle est étrangement vêtue. Tout son corps est recouvert de tiges vertes, qui forment un tissage complexe, à la fois pantalon et haut. De multiples fleurs de lys en ressortent un peu partout, les dernières formant une couronne blanche sur ses longs cheveux bleu ciel. Vous acceptez la main tendue et vous vous relevez, encore trop étonnée pour parler. Vous remarquez alors vos propres vêtements. Ce que vous avez pris tout à l'heure pour des tentacules sont en fait des tiges vertes recouvertes d'épines sur la face extérieure. Des roses rouges en jaillissent un peu partout. Vous portez la main à vos cheveux et vous sentez la couronne sur votre crâne. Un habillement semblable à Yuri, mais avec des roses. Vous ne comprenez pas. Vous jetez un œil derrière vous. Le liquide est en train d'être absorbé par ce qui semble être une rose géante ouverte sur le sol. Quand il n'en reste plus une goutte, la fleur se referme, puis sa taille diminue jusqu'à prendre celle d'une rose normale. Elle s'enfonce alors sous terre et disparaît en quelques secondes. Vous lancez un regard interrogateur à Yuri. Elle vous désigne une personne que vous n'aviez pas encore remarquée. C'est une femme, grande, extrêmement belle, aux longs cheveux blonds et à la robe blanche. Des dizaines de fleurs différentes sont piquées un peu partout dans ses vêtements et ses cheveux. Vous tentez de la décrire plus en détails, mais n'y arrivez pas. C'est comme si son apparence était en perpétuel changement, la couleur de ses yeux, de ses cheveux, ses formes, tout cela bougeant

insensiblement à chaque instant, si bien qu'il suffit de la quitter des yeux quelques secondes pour avoir du mal à la reconnaître. Ce n'est pas une femme, ce n'est pas un être humain. C'est une incarnation d'une puissance. La question qui vous brûle les lèvres finit par sortir :

« Vous êtes la reine des fleurs n'est-ce pas ?

— C'est le nom qu'on me donne. Mais appelez-moi Diane, je vous en prie. Et tutoyez moi aussi.

— Bon, alors Diane, pourquoi nous sommes... comme ça ?

— Pourquoi vous avez été absorbées par ces fleurs, puis êtes ressorties ici ainsi vêtues ? C'est très simple. Comme j'étais en train de l'expliquer à ton amie, quand vous êtes arrivées dans cet endroit, vous avez été naturellement attirées par votre fleur, celle qui était lié à votre essence, votre karma, votre destinée. Elle vous a ensuite avalée, régénérée, puis vous a confié ses pouvoirs. »

Vous contemplez votre armure végétale, et les délicates roses qui la parsèment. Ces habits semblent si fragiles que vous hésitez à faire un mouvement brusque de peur de les briser.

« Vos armures sont bien plus redoutables qu'elles ne le laissent penser. C'est une partie du pouvoir que vous êtes venues chercher Flora et Yuri. »

Comment connaît-elle vos noms ? Vous lancez un regard à Yuri, qui a la même expression étonnée que vous. Ce n'est donc pas elle qui lui a dit. Mais alors comment ? Diane fait fin à vos interrogations en reprenant de sa voix douce :

« Je sais que vous avez mille questions à me poser, et j'y répondrais une fois le temps venu. Mais pour l'instant, vous devriez venir manger. Vous avez passé une dizaine d'heures là-dedans, et votre estomac était déjà vide avant. »

Maintenant que Diane le fait remarquer, c'est vrai que vous sentez la faim qui vous tenaille le ventre. La reine des fleurs vous dit de la suivre. Vous l'observez marcher à travers la vaste plaine fleurie, qui semble toujours aussi infinie.

« Où sommes-nous ? murmurez vous.

— Dans un plan parallèle, un sous-univers, une sous-dimension, bref dans un monde qui est dans Nawouak sans vraiment l'être. Ici les lois normales ne s'appliquent pas. Le soleil ne se couche jamais. Les fleurs ne meurent jamais. Si certaines sont fermées, cela veut dire que leur pouvoir a déjà été confié à quelqu'un. Ce monde est figé. Ah voilà, nous sommes arrivées. »

Diane vient de s'arrêter au milieu de la plaine. Mais il n'y a rien, strictement rien à l'horizon. Vous faites un pas de plus, et d'un seul coup une cabane apparaît devant vous, comme si elle avait toujours été là. Une table est dressée devant la porte, et elle déborde de victuailles diverses. Deux tabourets sont déjà disposés. Diane vous dit de vous asseoir et de manger tout votre soûl. Vous dévorez alors la nourriture avec Yuri. Tout ceci est vraiment étrange. Diane vous regarde faire d'un air absent. Quand vous avez fini, elle recommence à parler :

« Vous pourrez dormir dans la cabane. Elle est largement assez grande pour vous deux. Ne vous inquiétez pas pour la nourriture, la table sera réapprovisionnée à intervalles réguliers. Comme je vous l'ai déjà dit, le temps n'a apparemment pas de prise ici. Mais en réalité il s'écoule de la même façon que dans le monde normal. Aussi surveillez bien l'horloge. »

Elle désigne de la main une petite pendule fixée juste au-dessus de la porte. Vous pourriez jurer qu'elle n'y était pas tout à l'heure.

« Le temps des explications est maintenant venu. Vous vous demandez sans doute comment je

sais autant de choses sur vous. C'est assez simple. Je suis reliée à toutes les fleurs de cet univers. Pour être plus précis, je suis relié à toute cette sous-dimension. Lorsque vous avez reçu le pouvoir des fleurs, votre passé a été enregistré par la fleur, et je l'ai donc reçu également. Vous êtes vous-même reliées inconsciemment au passé de toutes les personnes qui ont utilisé vos armures. Avec du temps et de l'entraînement, vous pourrez aller chercher des informations précieuses sur vos pouvoirs dans leurs souvenirs. Du temps et de l'entraînement, il vous en faudra aussi pour simplement activer ces pouvoirs. Malheureusement, nous allons en manquer. J'ai reçu ceci il y a 24 heures. »

Elle ouvre sa main. Dans sa paume est apparue une plaquette de métal, à moitié fondue et recouverte d'inscriptions. Vous identifiez les mots sans problème :

« Aux malheureuses qui ont eu l'audace d'échapper à ma lame et de se réfugier hors d'atteinte de mon bras, je lance cet ultimatum. Je vous laisse une semaine pour retourner chez vous. Si à l'aube du huitième jour, je n'ai toujours pas vu le bout de votre nez, je rayerai un autre village de la carte, puis encore un autre jusqu'à ce que vous daigniez vous montrer. »

Vous contemplez avec effroi le message. La lettre n'est pas signée, mais vous n'avez aucun doute sur son auteur. Le chevalier noir.

•

Le chevalier noir tuera-t-il d'autres innocents ? Qui est-il d'ailleurs ? Quels sont les pouvoirs des vêtements floraux de Flora et Yuri ? Vous saurez tout cela dans le prochain volume de Flower Power :

Le Chevalier Noir

Note de fin de lecture : je félicite tous les lecteurs qui ont eu le courage d'arriver jusqu'ici. A l'origine, l'affrontement avec le chevalier noir devait être la deuxième partie de cette aventure. Mais comme le passage de la forêt s'est fortement développé, et que les nouveaux pouvoirs confiés à nos héroïnes par la reine des fleurs nécessitent quelques changements de règles, j'ai préféré diviser l'histoire en deux aventures distinctes.

Vous avez sans doute remarqué que deux quêtes secondaires se superposaient à la quête principale, à savoir la quête des ingrédients et des élémentaires. Pour les amateurs de challenge, vous pouvez essayer d'obtenir les mots « Rebecca » « Eléments » et la série des « aquae » lors d'une relecture de l'œuvre. Pour ceux qui préfèrent l'optimisation des personnages, sachez que ce seront les seuls mots qui auront (éventuellement) un (faible) intérêt par la suite. Par contre, ne vous souciez pas des caractéristiques de vos personnages qui ne vous pénaliseront nullement par la suite. J'espère que vous avez pris du plaisir à la lecture de cette petite aventure.

Skarn

Annexe

Tableau de valeur des différents objets à la revente ou à l'échange (les objets non compris dans le tableau ne sont pas susceptibles d'être vendus ou échangés)

- Bracelet magique : 0,5 UA
 - Ciseaux : 1UA
 - Cheveu magique : 3UA
 - Clé de Huidak : 0,5 UA
 - Clé de Xhajj : 0,5 UA
 - Cosses de feu : 1UA
 - Couronne des abysses : 2,5UA
 - Diadème de cristal bleu : 2UA
 - Flûte : 0,5UA
 - Flûte de pan : 0,5 UA
 - Graines de ronces magiques : 0,5 UA
 - Pierre verte : 1,5 UA
 - Graines de blizzard : 0,5 UA
- *si enchanté par un esprit quelconque : +3UA à la valeur