

Recueil des aventures du mini-yaz
1ère édition
2012

Auteurs ayant participé au concours :

Tholdur, Ghostracker, Aragorn, Syphil, Vador, Skarn, Kraken,
Sunkmanitu.

Programme des réjouissances :

Tholdur, avec *Vous avez du temps à perdre* (page 9)

Ghostracker, avec *L'Épée de Grunehlog* (page 19)

Aragorn, avec *Dans l'Enfer de la Jungle* (page 31)

Syphil, avec *L'Hôpital de la Mort* (page 51)

Vador, avec *Le Donjon Caché de Merlin* (page 83)

Skarn, avec *Ultima Dea* (page 121)

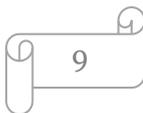
Kraken, avec *Hisssa de Makan* (page 170)

Sunkmanitu, avec *Georges le Zombi* (page 207)

Vous avez du temps à perdre ?

Vous avez du temps à perdre ?

Une aventure déjantée par Tholdur



1

Visiblement, si vous lisez ceci c'est qu'en ce qui vous concerne la réponse est oui. Dans ce cas, vous pouvez commencer cette aventure dont vous êtes soi-disant le héros, dont le but est de trouver quelqu'un ou quelque chose. En tant que *héros* il me semble tout naturel que ce soit quand même vous qui décidiez.

Si vous voulez trouver quelqu'un, allez au **13**.

Si vous voulez trouver quelque chose, allez au **26**.

Si vous vous en fichez, allez au **13** ou au **26**.

Si vous êtes un chercher sachant chercher, allez au **11**.

2

Vous trouvez un T. S'il est cinq heures (five o'clock), c'est la bonne heure pour ça. Mais bon vous ne cherchez pas midi à quatorze heures non plus...

Vous pouvez maintenant chercher plus avant:

Au **21**.

Au **5**.

Au **18**.

Au **3**.

3

Vous trouvez un L. Si vous en avez deux, j'ose espérer que vous ne vous appelez pas Gllloq.

Vous pouvez poursuivre vos investigations:

Au **6**.

Au **8**.

Au **19**.

Au **4**.

4

Vous trouvez un...euh...un E.

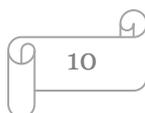
Vous pouvez revenir fouiner plus en détail:

Au **20**.

Au **24**.

Au **12**.

Au **2**.



5

Ben vous êtes drôle, je n'ai pas que ça à faire moi. Vous ne les auriez pas laissées trainer dans une poche de veste ? Sur une commode peut-être ? Etes-vous bien certain de les avoir perdues ? Car elles sont peut-être juste sous votre nez, et comme d'habitude vous ne savez pas chercher. Il faudrait songer à vous acheter une tête, pour changer. Comment ça je m'énerve ? Oui, bon, j'ai perdu mon portefeuille, ça vous va ? Alors j'en ai rien à f... de vos p... de clés à la c... !!!

Retour au **1**.

6

Vous trouvez un G. En espérant que ce soit *point* une découverte inédite !

Vous pouvez revenir fouiner plus en détail:

Au **20**.

Au **24**.

Au **12**.

Au **2**.

7

Rendez-vous sur edarling.fr ou un site similaire et inscrivez-vous. Si ça marche, n'oubliez pas de m'envoyer par MP l'invitation pour le mariage. Je serai ravi de pouvoir venir vous féliciter. Bonne continuation.

Retour au **1**.

8

Vous trouvez un beau A. C'est pas la modestie qui vous étouffe !

Vous pouvez revenir fouiner plus en détail:

Au **20**.

Au **24**.

Au **12**.

Au **2**.

9

Vous connaissez la chanson, je ne vais pas vous faire un dessin ! Calculez vos scores sans faire l'enfant et retournez combattre au **11**.

Si vraiment vous êtes un novice qui ne connaît pas les règles des DF (sans même savoir ce que sont les DF), je suis désolé pour vous. Il vous sera impossible de jouer le combat avec ses péripéties et ses multiples rebondissements. En même temps ce n'est pas comme si l'auteur avait mis 1 seul point d'Endurance à l'ennemi et une Habileté de malade

Pardon, il a osé le faire ? Ah. D'accord. Et en plus, c'est moi qui parle à la troisième personne !

Bon, très bien. J'avoue que pour le coup je n'ai vraiment pas assuré et que j'ai besoin de repos, d'une maison de repos, avec les murs capitonnés. Peut-être que je serai à l'abri du Trouveur. Car je sais qu'il m'attend, à l'affût du moindre faux pas, tapis encore mieux que le Cholestérol avec son ridicule costume jaune, prêt à fondre sur moi...

Non, laissez-moi tranquille, le monde a le droit de savoir ! Méfiez-vous du Trouveur, c'est lui qui... noooonn...je ne...aaaaarrrrrrgghhh...il...efqzuehdld (là c'est la frappe au clavier qui déconne, puisqu'il s'agit du récit écrit de la scène et pas de la scène en elle-même).

Retour au **1**.

10

Allons, allons, farceur que vous êtes, vous êtes justement en train de la lire ! Vous les lecteurs êtes parfois si taquin, c'est incroyable quand même !

Retour au **1**.

11

Vous jugez préférable de ne rien trouver pour pouvoir continuer à chercher, mais pas de bol, le Trouveur, lui, vous a trouvé. Et ses intentions ne sont pas amicales. Vous devez combattre, tandis qu'il ouvre le feu sur vous avec ses missiles à tête chercheuses (à têtes chercheuses de chercheurs, cela va sans dire):

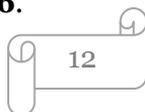
Trouveur (également appelé Anti-Chercheur)

Habileté: 18

Endurance: 1

(ne cherchez pas la valeur du deuxième chiffre, il n'a bien qu'un seul point d'Endurance !).

Si vous êtes vainqueur, allez au **16**.



Sinon, allez au **27**.

Si vous protestez que rien dans les règles (au fait où sont-elles passées) ne vous a indiqué vos statistiques de départ ou comment les calculer, allez au **9**.

12

Vous trouvez un N, un N, un N, un autre N, et encore un N.

Non, je ne vous le demande pas, je sais que vous ne vous posez pas la question du pourquoi de cette abondance !

Vous pouvez maintenant chercher plus avant:

Au **21**.

Au **15**.

Au **18**.

Au **3**.

13

Si vous voulez trouver l'âme sœur, allez au **7**.

Si vous voulez trouver votre vieille connaissance perdue depuis des années, allez au **17**.

Si vous voulez trouver Charlie, allez au **22**.

Si vous ne savez pas qui vous voulez trouver, allez au **29**.

14

Vous savez que cela ne va pas être facile. Aussi vous pouvez essayer ce simulateur dernier cri. Le principe est simple, vous allez vous rendre d'un paragraphe à l'autre, en suivant parmi les liens proposés. Vous récolterez des lettres. Dès que vous en aurez assez pour former le mot AIGUILLE, considérez que c'est bon (bien entendu, il vous faudra deux "I" et deux "L") et rendez-vous au **28**. En attendant, vous pouvez commencer vos fouilles dans le foin:

Rendez-vous :

Au **20**.

Au **24**.

Au **12**.

Au **2**.

15

Vous trouvez un T. Peut-être préféreriez-vous une taie (d'oreiller), pour vous allonger dans le foin qui vous entoure ? Mais bon vous avez décidé de chercher, alors c'est tant pis pour vous, pas de repos ! Vous continuez la fouille rébarbative, vous l'avez bien cherché (ah ! ah !).

Vous pouvez poursuivre vos investigations:

Au **6**.

Au **8**.

Au **19**.

Au **4**.

16

Vous avez une veine de cocu !

Je dis, ça, je dis rien...

...mais à votre place je m'inquiéterai un peu quand même. Etes-vous vraiment certain que votre partenaire vous est fidèle ?

Voyons, réfléchissez bien, je suis sûr que vous allez trouver quelques attitudes, d'apparence anodine, qui vont vous mettre la puce à l'oreille. Prenez le temps. Là, vous voyez, ça commence à venir. A mon avis, vous devriez engager un détective privé pour mettre votre moitié en filature. C'est le seul moyen de lever définitivement l'affreux soupçon qui désormais vous tараude. Envoyez-moi par MP votre adresse, je ferai le nécessaire pour vous mettre en contact avec qui de droit. Je touche 10% de commission au passage, mais la tranquillité d'esprit de votre couple n'a pas de prix, n'est-ce pas ?

Si vous n'êtes pas ou plus en couple, il est presque certain que votre future moitié sera tentée par le démon de midi (que vous n'êtes pas allé chercher à quatorze heures, j'espère). Gardez donc mon numéro sous le coude. Plus tard, vous ne me remercirez jamais assez...

Retour au **1**.

17

Rendez-vous sur copainsdavant.linternaute.com ou tout site similaire. C'est bien le diable si vous ne finissez pas par mettre la main dessus un jour ou l'autre. A bientôt et bonne chance dans vos recherches !

Retour au **1**.

18

Vous trouvez un I. Vous remarquerez qu'il n'a pas de point. Si vous en avez déjà trouvé deux vous pouvez enfin vous battre, enfin vous saisir d'un stylo pour mettre les points dessus. Sinon, attendez de repasser par ce paragraphe.

Vous pouvez poursuivre vos investigations:

Au **6**.

Au **8**.

Au **19**.

Au **4**.

19

Vous trouvez un Z, un Z qui veut dire...que ce n'est pas une lettre dont vous avez besoin, « babouin » !

Vous pouvez revenir fouiner plus en détail:

Au **20**.

Au **24**.

Au **12**.

Au **2**.

20

Vous trouvez un V (pour la rime)

Vous pouvez maintenant chercher plus avant:

Au **21**.

Au **15**.

Au **18**.

Au **3**.

21

Vous dénicher un U tout nu. On dirait un peu un fer à cheval. Et c'en est peut-être un, car qui dit botte foin dit écurie, et qui dit écurie dit chevaux. Allez savoir...

Vous pouvez poursuivre vos investigations:

Au **6**.

Au **8**.

Au **19**.

Au **4**.

22

Dans ce cas je ne peux malheureusement rien faire pour vous car je n'ai pas l'image sous les yeux. Si vraiment vous ne le trouvez pas, envoyez-la moi par MP, je verrai peut-être ce que je peux faire...

Retour au **1**.

23

Comment ça autre chose, vous ne pouvez pas être plus précis ? J'ai bien peur qu'Alzheimer vous guette.

Non, pas son fantôme, mais la maladie. Quoique, on dirait bien que... oui, là c'est bien le fantôme d'Alzheimer ! Vous feriez mieux d'appeler SOS Fantômes ! Vous avez gardé leur numéro dans la mémoire de votre portable j'espère. Ah, c'est vrai, il n'y avait pas de portable dans les années 80. Ben, je ne sais pas, essayez de contacter Sigourney Weaver, elle pourra peut-être vous rencarder ?

Retour au **1**.

24

Vous trouvez des E. Attention à ne pas les casser, car il vous en faut au moins un en bon état !

Vous pouvez maintenant chercher plus avant:

Au **21**.

Au **15**.

Au **18**.

Au **3**.

25

Si vous y parvenez vous êtes vraiment très fort. Non vraiment, je ne sais pas comment vous aider ! A part vous conseiller d'entamer un voyage décalant de deux fuseaux horaires sans régler votre montre, je ne vois pas comment vous pourrez y arriver... Peut-être en étudiant la physique quantique ? Oui, c'est ça, allez vous inscrire illico à la faculté pour apprendre les bases, et ne revenez en parler que lorsque vous aurez décroché le Prix Nobel de Sciences Physiques. Je serai ravi de venir assister à votre conférence sur les paradoxes temporels, afin que nous puissions en débattre ensuite entre confrères. Mes salutations distinguées.

Retour au **1**.

26

S'il s'agit de vos clés, allez au **5**.

S'il s'agit de votre AVH préférée, allez au **10**.

S'il s'agit d'une aiguille dans une botte de foin, allez au **14**.

S'il s'agit de midi à quatorze heures, allez au **25**.

S'il s'agit d'autre chose, allez au **23**.

27

Un seul combat dans toute cette AVH et vous n'êtes pas fichu de le gagner ! ?. Si vous avez l'habitude des LDVELH/AVH c'est un comble. A quoi bon toutes ces années d'expérience ?

18 ? Quoi 18 ? C'est le numéro des pompiers, le nombre de trous de tout bon golf qui se respecte. Et ça ne pourrait pas être un total d'Habilité ? Franchement, un seigneur Kai ça le fait bien rigoler, lui, 18 en Habilité. Faut croire que vous n'avez pas l'étoffe, tout simplement. A ce propos, vous avez peut-être récupéré une aiguille ? Dans ce cas allez vous faire cuire un œuf (il doit vous rester des E), enfin je veux dire: allez vous coudre une étoffe des héros, vous risquez d'en avoir besoin pour de vraies AVH !

Retour au **1**.

28

J'espère que vous n'avez pas triché en mettant le feu à la botte afin que la paille se consume et qu'il ne reste plus que l'aiguille, car dans ce cas elle vous brûle les doigts quand vous vous en saisissez et c'est bien fait pour vous. Ca vous apprendra à vouloir tricher !

Maintenant que vous avez votre aiguille virtuelle, à vous de décider si ça vaut la peine de tenter l'expérience en vrai, après être passé au révélateur du simulateur.

NB: c'est votre responsabilité qui est engagée en cas d'emploi malencontreux de produits inflammables.

Retour au **1**.

29

Hum. Sans doute est-ce parce qu'il s'agit de VOUS. Oui, vous vous cherchez vous-même ! Je vous conseille donc d'arrêter immédiatement la lecture des LDVELH/AVH, où on ne fait que se projeter dans des identités différentes, au risque d'accroître une schizophrénie que je sens à l'état latent chez vous, et qu'il ne serait donc pas bon de réveiller ! Allez plutôt faire un tour de côté de chez Socrate, qui le disait déjà avant même l'époque du Minitel: «Connais-toi toi même !». Un jour lointain, peut-être, vous pourrez reprendre sans danger la lecture des LDVELH/AVH. Mais il ne faut pas vous bercer d'illusions: le chemin sera lent et difficile, semé d'embûches...

Retour au 1.

30

Nous y voilà. Le paragraphe final. Sans lien avec les précédents mais il fallait bien arriver à 30. Et encore estimez-vous heureux si vous avez testé le simulateur de recherche d'aiguille dans une botte de foin, car j'aurai très bien pu aller jusqu'à 50. Vous avez de la chance que la technologie de ce genre d'engins soit encore peu développée. Si cette AVH avait été écrite dans 10 ans, le simulateur aurait été bien plus performant et fiable. Il aurait gagné au bas mot plusieurs centaines de paragraphes, selon mes estimations. Mais bon c'est malheureusement un rêve encore inaccessible. Un jour être, un jour...

Bravo, vous avez brillamment réussi à perdre votre temps ! En toute honnêteté je ne vous en pensais pas capable. En récompense, vous pouvez lire une AVH dont vous êtes le héros qui ne vous fera certes pas gagner de temps, mais ne vous en fera pas perdre non plus.

Au temps pour vous !

L'épée de Grunehlog

Une aventure forgée par Ghostracker

Vous voici dans un monde dont nous ne prendrons pas la peine de donner le nom. Dont nous ne donnerons pas la géographie. Dont l'histoire vous restera inconnue. Pourquoi donc ?

Pour une seule raison: le temps vous presse. Vous devez vous hâter car vous, du nom de Chevalier Lainoris, êtes le seul à pouvoir sauver votre monde des Ombres malfaisantes qui ont déferlées, et ce en triomphant des Epreuves qui vous séparent de la légendaire épée de Grunehlog, dont le pouvoir pourra occire les Ombres.

Règles:

Rien de plus simple: choisissez selon les choix proposés, et triomphez des nombreux périls qui vous feront face... où mourrez.

Maintenant, courez ! Votre quête n'attendra pas éternellement !

1

"Il est trop tard pour reculer, Lainoris ! Vous devez avancer, où nous sommes tous perdus !»

Vostr fidèle compagnon vous a hurlé cette phrase avant de repartir vers la fureur du combat. Vous partez donc à vive allure à dos de votre destrier en direction de territoires hostiles et dangereux, chevalier Lainoris. Si vous trouvez l"épée de Grunehlog, les Ombres pourront être repoussées...

Le premier croisement est devant vous. Trois chemins s'offrent à vous, un panneau indiquant respectivement de gauche à droite:

«Forêt Kipicc», «Marais Glueboueuse», et «Gorges Sechedents».

Par où allez-vous passer ?

- Direction la forêt ! Allez au 13.
- Par le marais, filez au 9.
- A travers les Gorges, rendez vous au 7.

2

Vous foncez sur le troll, lame en main, prêt à le pourfendre. Mais malheureusement pour vous, la créature vous aperçoit et abat sa lourde masse, vous envoyant valser dans les buissons.

Etourdi, vous distinguez seulement la silhouette massive qui prend son arme à deux mains avant de l'abattre sur sa proie sans défense.

Réduit en bouillie, le dernier espoir s'est éteint, et les Ombres vont submerger le monde...

Recommencez au 1 !

3

Vous arrivez sur les lieux: une jeune fille se fait étrangler par un hideux monstre l'étouffant grâce à ses tentacules difformes et brunâtres. Vous détournez malgré vous vos yeux de ce spectacle, car la créature semble sortir droit des Enfers.

- au 5, vous combattez fièrement l'agresseur.
- Vous vous enfuyez au 8.

4

Vous décidez de passer votre chemin. Hélas quelques instants plus tard, une voix retentit:

«Vous... Auriez du... M'aider...»

Un spectre bleuté aux formes vaguement féminines surgit alors devant vous. Des éclairs violacés parcourent ses mains.

- Vous ripostez rapidement, enchainant vos coups d'épée. Découvrez l'issue de l'affrontement au 24.
- Vous vous mettez à genoux en implorant son pardon. Au 22 se trouvent les résultats de vos implorations.
- Vous fuyez le plus rapidement possible, voulant prendre refuge dans l'étrange bâtiment. Cette course continue au 23.

5

Alors que vous tentez de détruire la créature, ses tentacules coupées repoussent plus nombreuses ! Bientôt submergé, vous êtes fait.

Et le dernier espoir meurt étouffé, laissant aux Ombres un monde à dévaster.

Recommencez au 1 !

6

Vous descendez dans une cave obscure et humide. Il y fait aussi plus froid. Alors que vous avancez à tâtons dans la grande pièce souterraine, vous apercevez dans le noir une sorte de pierre qui sort du mur. Les marches semblent craquer derrière vous. Qu'allez-vous faire ?

- Allez au 21 équivaut à pousser l'étrange pierre...
- Tandis que vous tournez les talons en revenant au 28.

7

Vous arrivez dans les Gorges Sèchedents et êtes aussitôt accablés par la chaleur. En sueur, vous apercevez une ombre qui vous fait un signe, elle est sur un plateau rocheux. A deux pas de vous apparaît alors une étendue d'eau, et votre soif n'en devient que plus grande...

- Vous allez au 11, et vous jetez dans l'eau.
- Vous prenez votre courage à deux mains et escaladez le plateau. Grimpez au 12.
- Percevant l'ombre comme une menace, vous partez dans un dernier galop vers l'horizon, au 17.

8

Vous fuyez de ce macabre spectacle et entrez en trombe dans la maison en ruines. Votre curiosité habituelle s'emballe: quel partie de la maison en ruines visiter ?

- L'étage, on parle toujours d'objet magiques dans le grenier...Grimpez y au 27
- Le rez-de-chaussée, il faut commencer par le début ! Explorez le au 30.
- La cave... Brr ! Descendez au 6 !

9

Dans le marais Gluboueuses, votre progression reste lente. Vous avisez alors, sur la droite, un étrange petit bâtiment, plutôt en mauvais état.. Au même moment, un cri perçant retentit à votre gauche. Qu'allez-vous faire ?

- Vous n'avez pas de temps à perdre, et votre intuition vous dit que l'épée légendaire se trouve plus loin. Vous continuez jusqu' au 4.

- Vous bifurquez vers la gauche. On a peut-être besoin de l'aide d'un véritable chevalier ! Rendez vous au 3.
- Votre curiosité vous pique et vous vous rendez vers le bâtiment mystérieux. Approchez vous au 28...

10

Vous suivez l'étrange personne cachée sous une grande cape, malgré votre faiblesse. Vous allez tombez raide de fatigue lorsque l'homme s'approche de vous:

«Je vais vous redonnez des forces. Après, partez devant, vous sortirez des Gorges. 3 lacs s'offriront à vous... choisissez le bon...»

Sans vous laisser le temps de répliquer, il pose ses mains sur votre cœur et vos forces semblent revenir. Mais en même temps, le mystérieux personnage disparaît. Vous remerciez le Ciel de vous avoir permis cette rencontre.

- Suivez le chemin qu'il vous a conseillé au 19.
- Partez dans une autre direction au 20.

11

Vous vous jetez dans l'eau... qui n'est qu'un mirage. Votre tête se fracasse sur le roc. L'hémorragie ne stoppe pas.

Le dernier espoir se vide de tout son sang, et les Ombres engloutiront l'univers...

Recommencez au 1 !

12

Vous entamez l'ascension difficile, laissant votre monture et une partie de votre lourd équipement en bas. Mais vous n'avez plus de forces. Vous allez lâcher, lorsque l'ombre vous tend la main et vous remonte.

«Me...Merci. Qui... êtes vous ?» demandez vous à votre bienfaiteur.

«Nous parlerons de cela une autre fois. Suivez moi.»

L'étrange individu part sur ces mots.

- En allant au 10, vous lui faites confiance et le suivez.
- Mais en bifurquant au 20, vous continuez votre route seul.

13

Vous voilà dans la forêt Kipicc. Vous vous frayez un chemin tant bien que mal parmi branchages et ronces. Soudain, vous arrivez dans une petite clairière où vous attend un grand troll à la peau verdâtre qui semble... non, ses activités sont indéfinissables.

- Vous prenez votre courage à deux mains, dégainez et foncez sur le troll. Allez au 2, là vous attendez votre destinée.
- Gardant votre sang-froid, vous tentez de ruser. Vous avancez doucement en contournant le troll qui ne vous a pas encore vu, espérant pouvoir lui asséner un coup fatal... Allez au 15 pour savoir si votre plan a porté ses fruits.
- Pensant que tout affrontement serait inutile et inconscient, vous faites un détour, peu importe la perte de temps. Rendez vous au 29.

14

Vous pénétrez dans la grotte sombre avec une pointe d'appréhension. Au centre est placée une stèle parfaitement lisse sur laquelle on peut lire: «La lame de lumière, qui par une main de valeur tenue vaincra la nuit, au fond de l'eau qui reflète la lune repose.»

- Faites chemin arrière (en sortant par la forêt) si vous allez au 25.
- Sortez de la grotte par l'autre côté, allez donc au 19.

15

Vous arrivez discrètement derrière le troll et levez votre épée avant de l'abattre lourdement. La créature tombe de toute sa masse sur le sol. N'étant peut-être qu'assommé, vous décidez de continuer votre route et arrivez devant l'entrée d'une grotte.

- Vous pénétrez dans la caverne: l'épée doit sûrement être bien cachée. L'entrée est au 14.
- Vous vous fiez à votre intuition qui vous dit de continuer dans la forêt. Continuez au 25.

16

Vous continuez votre route dans les Gorges, mais cela s'avère ne pas être une bonne idée: Un scorpion géant, de bien deux mètres de haut, s'élance hors du sable, dard dehors. Bientôt suivi par un groupe entier. Vous ne pouvez pas résister, malgré l'ardeur avec laquelle vous vous protégez...

Et vous mourrez déchiqueté, dernier espoir de résister aux Ombres...

Recommencez au 1 !

17

Malheureusement, cela sera votre dernière erreur: un fracas soudain se fait entendre. Vos yeux se tournent vers d'énormes pierres qui déferlent sur vous, vous promettant une fin inévitable.

Le dernier espoir finit enseveli sous les roches des gorges arides, et les Ombres possède désormais une voie libre d'obstacles.

Recommencez au 1 !

18

Lorsque vous tirez de l'eau la lame parsemée de diamants, des milliers de voix cristallines déclarent à l'unisson:

«Il... est... encore... trop... tôt... Pour nous éveiller...»

Des étoiles lumineuses sont apparues sur la façade du temple. Juste après, une lumière aveuglante s'échappe de votre lame. Votre corps semble se dilater.

Vous avez échoué dans votre quête, si près du but ! Le monde ne sera pas sauvé des Ombres...

Recommencez au 1 !

19

Après quelques instants de marche, vous débouchez sur une vaste clairière. Trois lacs sont étendus devant vous, à gauche, au centre et à droite. Derrière chacun d'eux se trouve une sorte de temple. Sur la façade de chacun peut se lire:

gauche: «Je suis le seigneur qui de sa lumière et de son feu admet la vie.»

centre: «Nous sommes les lointains frères, et les lointaines sœurs, qui d'un faible éclat signalent leur existence.»

droite: «Je suis la lumière qui chasse la nuit, et que la fin de la nuit chasse.»

Alors que vous détaillez chaque inscription, vous voyez dans chacun des lacs une épée fichée au milieu ! Vous décidez de prendre le temps de réfléchir, lorsqu'un terrible grondement résonne. Le ciel devient noir. Vous n'avez plus le temps, où les Ombres vont tout dévaster !

- L'épée de gauche se prend au 26
- L'épée du centre se prend au 18
- L'épée de droite se prend au 31

20

Alors que vous continuez votre route seul, un chemin semble conduire vers une grotte, qui même si elle ne semble pas très accueillante, le sera sûrement davantage que le désert que vous arpentez.

- Si vous cavalez au 14 vous vous élancez dans la caverne.
- Vous continuez votre route dans les Gorges Sèchedents. Allez au 16.

21

Lorsque vous poussez l'excroissance du mur, un dé clic sonore se fait entendre. Un pan de la paroi rocheuse s'élève subitement, révélant un souterrain ! Dès votre premier pas vous constatez l'humidité du lieu, accentuée par les champignons étranges qui poussent ça et là.

- Apprenez ce qui vous attend au bout de ce tunnel au 19.

22

Le rire glaçant du fantôme reste, avec les grésillements de la foudre magique, les derniers sons que vous entendrez.

Foudroyé, l'ultime rempart contre le Ombres est tombé...

Recommencez au 1 !

23

Vous vous approchez du bâtiment aux allures de simple maison. Vous entrez à l'intérieur précipitamment, n'entendant plus qu'un étrange souffle à l'extérieur. Votre curiosité habituelle s'emballe: quel partie de la maison en ruines visiter ?

- L'étage, on parle toujours d'objet magiques dans le grenier... Grimpez y au 27
- Le rez-de-chaussée, il faut commencer par le début ! Explorez le au 30.
- La cave... Brrr ! Descendez au 6 !

24

Mais vos implacables frappes traversent le corps de l'esprit ! Les éclairs qui vous frappèrent furent eux bien réels, par contre.

Foudroyé, l'ultime rempart contre le Ombres est tombé...

Recommencez au 1 !

25

Vous continuez votre route rapidement à travers la forêt, de peur de faire de mauvaises rencontres. Soudain, vous arrivez au bord d'un précipice et évitez la chute à quelques centimètres près. Mais hélas, un nouveau troll beuglant sort des arbres et vous percute lourdement, comme si le destin eut déjà décidé que ce précipice serait votre tombe.

C'est donc dans une chute mortelle que le dernier espoir s'éteint, laissant terrain libre aux Ombres...

Recommencez au 1 !

26

Vous prenez donc l'épée dans le lac de gauche. Lorsque vous sortez sa poignée de l'eau, sa lame d'or brille d'un éclat intense. Un astre solaire apparaît et s'illumine sur la paroi du temple qui surplombe le lac.

«Vous... M'avez... Eveillé... Trop... TOT !»

La voix qui résonne lourdement laisse place à un brasier incandescent sortant de l'épée qui brûle absolument tout sur son passage.

Vous avez échoué dans votre quête, si près du but ! Le monde ne sera pas sauvé des Ombres...

Recommencez au 1 !

27

Vous grimpez à l'étage en ruines, faisant grincer les lattes de bois. Inspectant chaque recoin de la salle, vous vous approchez d'un balcon, du moins d'un endroit où il n'y a plus de toiture. Soudain, une fissure traverse le sol en craquant. Vous n'avez pas le temps de réagir et vous figez subitement en comprenant quel sort vous a été réservé.

Mort sous les décombres, vous n'avez pas réussi à libérer le monde de son fléau...

Recommencez au 1 !

28

Vous vous approchez du bâtiment aux allures de simple maison. Vous entrez à l'intérieur, entendant un étrange souffle à l'extérieur. Votre curiosité habituelle s'emballé: quel partie de la maison en ruines visiter ?

- L'étage, on parle toujours d'objets magiques dans le grenier... Grimpez y au 27
- Le rez-de-chaussée, il faut commencer par le début ! Explorez-le au 30.
- La cave... Brrr ! Descendez au 6 !

29

Votre initiative ne vous fait pas perdre tant de temps que ce que vous imaginiez, s'avérant être un plutôt bon choix, et vous arrivez devant l'entrée étroite d'une grotte.

- Vous pénétrez dans la caverne: l'épée doit sûrement être bien cachée. L'entrée est au 14.
- Vous vous fiez à votre intuition qui vous dit de continuer dans la forêt. Continuez au 25.

30

Vous avez beau fouiller chaque centimètre carré du rez-de-chaussée, il s'avère qu'il n'y a aucun objet intéressant.

- Explorez maintenant l'étage si vous allez au 27.
- Descendez dans la cave en vous rendant au 6.

31

Quand vous tirez la lame argentée hors de son socle, une douce lumière semble atterrir sur vous. Une lune est apparue sur le temple.

«L'heure... Est donc venue... Héros, tu as réussi...»

Instinctivement, vous tendez la lame vers le ciel qui s'assombrit. Un éclair argenté file vers les cieux, où il éclate, produisant une lumière aveuglante. Vous ne voyez plus rien, et entendez simplement:
«Mon travail est maintenant accompli. Repose-moi...»
Vous obtempérez prestement, et la lumière disparaît d'un coup. Vous vous évanouissez.

Au loin, sur le champ de bataille, les Ombres se sont effacées subitement. La guerre s'est terminée aussi vite qu'elle avait commencée. Remerciant le Ciel de es avoir sauvé, fut-ce au dernier moment, les Défenseurs de l'Harmonie virent soudain apparaître le cadavre de Lainoris sur le sol. Mais non, il respire !

Votre nom sera chanté et loué pendant des siècles encore, et vous serz sacré Sauveur de l'Harmonie.

Félicitations, vous avez mené à bien votre aventure. Combien de fois avez vous recommencé ?

0: vous êtes... le Sauveur de l'Harmonie dans toute sa splendeur.

1-2: vous êtes... le Sauveur Héroïque.

3-5: vous êtes... le Sauveur Acharné !

plus : vous êtes... le Pseudo-Sauveur !

Mais peu importe, car personne ne saura jamais vraiment ce qui c'est passé là bas !

En effet, vous avez

OUBLIEEE !

Dans l'enfer de la jungle

Une aventure mise en rayon par Aragorn

Habilité et Endurance

Vous avez 7 points à répartir entre ces 2 caractéristiques, en sachant qu'aucun des deux totaux ne peut être supérieur à 5.

L'*Habilité* symbolise votre agilité et votre adresse et l'*Endurance* reflète votre forme physique.

Testez votre Habilité

Il pourra vous être demandé à certains moments de *tester votre Habilité*. Pour ce faire, lancez simplement un dé. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'*Habilité*, vous aurez réussi le test. Si ce même total est supérieur à votre total d'*Habilité*, vous aurez raté le test et devrez en assumer les conséquences.

Evolution de l'Endurance

Si votre total d'*Endurance* atteint 0 à un quelconque moment de l'aventure, vous devrez aussitôt vous rendre au **25**.

Combats

Au cours de cette aventure, vous pourrez être emmené à livrer des combats. Pour ce faire suivez les étapes suivantes :

- 1) Lancez un dé pour vous-même et ajoutez vos points d'*Habilité* au total obtenu. Le résultat vous donne votre *Force d'Attaque*.
- 2) Lancez un dé pour votre adversaire et ajoutez ses points d'*Habilité* au total obtenu. Le résultat vous donne la *Force d'Attaque* de votre adversaire.
- 3) Si votre *Force d'attaque* est supérieure ou égale à celle de votre adversaire, passe à l'étape 4. Si elle est inférieure, passez à l'étape 5.
- 4) Vous avez blessé votre adversaire. Otez un point à son total d'*Endurance* puis passez à l'étape 6.
- 5) Votre adversaire vous a blessé. Otez un point à votre total d'*Endurance* et passez à l'étape 6.
- 6) Reprenez le combat à l'étape 1 jusqu'à ce que le total d'*Endurance* d'un des deux protagonistes descende à 0.

Temps écoulé

Le *Temps écoulé* aura une importance cruciale dans cette aventure aussi vous devrez tenir un compte précis de son évolution. Au départ, votre total de *Temps écoulé* est égal à 0 et il augmentera au fur et à mesure de l'aventure.

Introduction

L'attente est insoutenable. Les yeux braqués sur votre montre, vous contemplez le cœur battant la trotteuse achever son ultime tour de cadran. Le temps semble défilé au ralenti et vous avez la sensation que chaque minute s'étire telle une heure. Il reste cinquante secondes. Quarante. Plus que vingt à présent. Tout autour de vous, vous entendez le souffle lourd de vos innombrables concurrents. Tout sont là pour le Grand Événement et certains sans nul doute pour trouver le même artefact que vous. Mais vous avez un avantage conséquent sur tous ces minables : des semaines, voire des mois, de préparation et d'entraînement intensif. Vous avez conditionné votre esprit, renforcé votre corps et vous vous êtes forgé un mental à toute épreuve. Aujourd'hui, vous triompherez ou vous mourrez (enfin presque) sur le champ de bataille.

Un froid glacial vous balaie le visage et les heures d'attente fébrile commencent à vous peser dans les jambes. Mais il est hors de question de céder maintenant, pas après tous les efforts consentis ! Et si vous êtes fatigué, vous vous consolez en vous disant que vos adversaires doivent l'être infiniment plus étant donné leur apparence : beaucoup de femmes et de personnes souffrant de surpoids plus ou moins caractérisé. Un sourire mauvais vous déforme le visage : vous allez les piler !

Ca y est ! Les dix dernières secondes. Une rumeur enfle sur le parking encore sombre, les muscles se contractent, les visages se crispent et chacun se tient prêt à s'élancer. Cinq, quatre, trois, deux un... C'EST PARTI ! Devant vous, le rideau de fer est en train de remonter centimètre après centimètre ! Vous allez pouvoir vous mêler à la plus incroyable, la plus sauvage et la plus trépidante des luttes modernes. Plus fort que l'Épreuve des Champions, puis diabolique que le Labyrinthe de Krarth, plus machiavélique que le Tombeau de Grott le Gredin. Mais oui, vous ne rêvez pas, il s'agit bien...DES SOLDES ! Pas une seconde à perdre, rendez-vous au 1 !

1

Evidemment, vous avez pris soin de venir dès l'aube et vous êtes en première ligne pour pénétrer dans l'immense galerie. Vous entendez la foule surexcitée pousser des glapissements de colère dans votre dos et vous souriez largement. Les imbéciles ! Gouverner c'est prévoir mais ces crânes de piaf sont incapables d'égaliser votre intelligence diabolique. Qui d'autre que vous aurait pu terminer la Créature venue du chaos en moins de vingt tentatives ? Qui aurait pu deviner l'existence du TRAITRE des Sceaux de la Destruction ? Qui aurait pu terminer Frankenstein le maudit sans se suicider ? Le rideau en tout cas se relève avec une lenteur désespérante. Vous n'en pouvez plus d'attendre et l'interstice est justement assez grand pour que vous puissiez vous y faufiler.

Si vous voulez vous glisser sous le rideau pour pénétrer au plus vite dans la galerie, rendez-vous au **35**.

Si vous préférez attendre comme le commun des mortels, rendez-vous au **18**.

Enfin si vous fracassez la grille à grands coups de pieds, parce que le conformisme ça vous emmerde, rendez-vous au **11**.

2

Votre coup fuse et vous percutez l'homme en pleine mâchoire. Il vacille sous le choc et vous ressentez dans le même temps une douleur cuisante enflammer votre main. Vous auriez heurté un mur de briques que cela n'aurait pas été pire ! L'homme vous dévisage d'un air stupéfait, un mince filet de sang dégoulinant de sa bouche. Puis il dit d'une voix sourde :

— Très bien, si vous cherchez la bagarre, vous allez me trouver.

Et sans plus de tergiversation, il se jette sur vous ! Vous avez provoqué cet affrontement, il va falloir assumer maintenant !

BRUTE EPAISSE Habileté : 3 Endurance : 5

Le rayon étant désert, puisque pillé, personne ne viendra interrompre l'affrontement. Si vous l'emportez, rendez-vous au **40**. Si vous êtes battu, le barbu pousse un ultime grognement avant de vous expédier au tapis. Le coup est d'une violence telle que vous vous évanouissez. Rendez-vous au **25**.

3

L'homme hausse les épaules puis vous balance un coup de poing en pleine poire. Tout devient noir. Rendez-vous au **25**.

4

L'hypermarché, vers lequel converge le troupeau, se situe au sous-sol, c'est-à-dire à un étage en dessous. Il faut donc descendre jusque là et pour cela il existe plusieurs moyens, plus ou moins risqués et plus ou moins discutables du point de vue moral. Votre cerveau machiavélique tourne à plein régime pour déterminer lequel sera le plus apte à vous donner un avantage conséquent.

Si vous empruntez l'escalator, rendez-vous au **37**.

Si vous choisissez plutôt l'escalier ordinaire, rendez-vous au **6**.

Si vous empruntez l'ascenseur pour les handicapés, rendez-vous au **36**.

Enfin si vous descendez en surfant élégamment sur la rampe de l'escalier, rendez-vous au **28**.

5

La femme souffle comme un phoque et vous regarde avec des yeux de merlan frit (oui vous aimez les métaphores marines). D'un ton aimable, vous dites :

« Excusez-moi madame, savez-vous où se trouve le rayon audiovisuel ?

— Au fond du magasin, vous dit-elle en vous indiquant la direction de son bras droit. Je l'avais demandé vendredi dernier.

Vous remerciez votre interlocutrice et vous vous éloignez d'elle. *Sois polie si t'es pas jolie* dis le dicton et si la femme est excessivement laide, elle vous a du moins rendu un fier service. Ajoutez un point à votre total de *Temps écoulé* et filez à toute allure au **26**.

6

Vous avez peut-être agi intelligemment après tout. Certes l'escalier est probablement le chemin d'accès le plus lent, mais aussi le plus tranquille. Seules quelques personnes l'empruntent en même temps que vous, l'immense majorité s'étant bêtement ruée vers l'escalator. Vous pouvez donc dévaler les marches sans bousculade et vous parvenez sans encombre au sous-sol. L'entrée de l'hypermarché est là, toute proche ! Ajoutez trois points à votre total de *Temps écoulé* et rendez-vous au **39**.

7

Vous sentez que quelque chose coince. Votre reptation ferait pourtant pâlir d'envie un authentique serpent mais rien à faire, vous n'avancez pas d'un pouce. Vous jetez un coup d'œil en arrière et vous constatez avec horreur que votre pantalon s'est malencontreusement coincé dans la grille. Vous tentez de vous dégager ; sans succès.

Mais une emmerde n'arrivant jamais seule, la grille est en train d'entraîner votre jambe à la verticale. Vous faites pression de toutes vos forces dans le sens inverse et vous parvenez finalement à vous arracher à la grille. Vous perdez alors l'équilibre et vous vous écroulez lourdement sur le sol. Vous perdez un point d'*Endurance*. Vous relevez la tête, légèrement étourdi, et un spectacle d'apocalypse se révèle à vous. Tel un troupeau de gnous en quête d'un point d'eau, la foule des consommateurs pathologiques s'est mise en mouvement et charge en direction de l'entrée de l'hypermarché. Le léger souci, c'est que vous êtes au beau milieu du passage. Vite, *testez votre Habileté*. Si c'est une réussite, rendez-vous au **29**. Si vous ratez le test (gros nul !), rendez-vous au **25**.

8

Vous sentez tout à coup votre pantalon vous tirailler quelque peu au contact de la grille. Vous vous dégagez d'un geste brusque et vous reprenez votre reptation. Une fois entièrement passé de l'autre côté, vous vous relevez et vous vous mettez à courir. Derrière-vous, les gens vous imitent maintenant mais vous êtes désormais bien calé dans le peloton de tête. Ajoutez un point à votre total de *Temps écoulé*. Souriant de votre écrasante supériorité, vous vous rendez au **4**.

9

Vous interpelez l'homme assez rudement :

— Eh grand-père, où se trouve le rayon audiovisuel ?

Le vieux schnock vous regarde d'un air furibard et répond en serrant les dents :

— Eh bien c'est du joli ! De mon temps, on ne parlait pas sur ce ton aux personnes âgées, Monsieur ! Moi j'ai fait l'Algérie et j'y ai laissé une jambe, Monsieur ! Ah elle est belle la jeunesse, je vous le dis ! Si le Général était encore parmi nous...

Inutile d'insister avec ce vieux fossile, c'est peine perdue. Vous vous éloignez, non sans lâcher un retentissant « La jeunesse elle vous emmerde », puis vous décidez de changer de stratégie. Ajoutez auparavant un point à votre total de *Temps écoulé*. Vous pouvez à présent demander conseil à un vigile (rendez-vous au **20**) ou faire confiance à votre sens aigu de l'orientation (rendez-vous au **33**)

10

Vous tournez les talons et vous vous mettez à courir le plus rapidement que vous le pouvez, en tenant compte du poids non négligeable du carton. Vous entendez l'homme rugir tel un grizzly dans votre dos puis il se lance à votre poursuite, ses pas résonnant presque aussi forts que ceux du T-Rex de Jurassic Park. Pour savoir si vous allez réussir à atteindre les caisses avant que l'homme ne vous rattrape, lancez successivement un dé pour vous même puis un pour l'homme. Répétez la procédure jusqu'à ce que l'un de vous deux atteigne les 20. Comme vous disposez d'un mètre d'avance, vous pouvez ajouter un point à votre premier lancer de dé mais vous devrez ensuite ôter un à tous les suivants pour tenir compte du poids du carton.

Si vous êtes le premier à obtenir les 20 points, vous atteignez la caisse et vous payez fébrilement votre achat. L'homme ne peut plus rien faire pour vous en empêcher. Rendez-vous au **40**.

Si c'est l'homme qui atteint d'abord les 20, il parvient à vous rattraper in extremis. L'affrontement est alors inévitable :

BRUTE EPAISSE Habileté : 3 Endurance : 5

Le rayon étant désert, puisque pillé, personne ne viendra interrompre l'affrontement. Si vous l'emportez, rendez-vous au **40**. Si vous êtes battu, le barbu pousse un ultime grognement avant de vous expédier au tapis. Le coup est d'une violence telle que vous vous évanouissez. Rendez-vous au **25**.

11

Vous donnez un vigoureux coup de pied dans la grille et une douleur non moins vigoureuse vous vrille aussitôt la jambe. Vous perdez un point d'*Endurance* et vous boitez désormais sévèrement. Votre *Habileté* diminue également d'un point. Pestant contre le monde entier, vous voyez la marée humaine vous submerger. Des gens vous dépassent et franchissent la grille sans vous accorder un regard, une lueur presque démente dans les yeux. Vous entendez même une femme hurler alors qu'elle manque de trébucher sur votre jambe meurtrie :

— Que quelqu'un l'achève, bordel !

Cette fois c'en est trop. Vous attendez ce jour depuis une éternité et rien ni personne ne pourra vous empêcher d'atteindre votre objectif ! Vous serrez les dents et en grognant, vous vous engagez dans le supermarché. Augmentez votre total de *Temps écoulé* de trois points et rendez-vous au **4**.

12

Malgré la rapidité dont vous avez fait preuve, il ne reste plus qu'un seul lecteur dans tout le rayon... et un homme a déjà mis la main dessus ! Une véritable montagne de muscles, dont la grosse tête chauve est mangée par une épaisse barbe noire. Il semble fort satisfait de son coup mais vous n'avez pas encore dit votre dernier mot. Vous vous avancez et d'une voix forte vous criez :

— Eh le Yéti, ce lecteur est à moi !

L'homme vous jette un coup d'œil et en souriant dit :

— Eh bien viens le chercher si tu y tiens tant, tête d'œuf.

Par les sept pierres de la Sagesse, s'il cherche la bagarre, il va trouver à qui parler. Vous poussez un rugissement pour vous donner de l'élan (et un peu pour oublier votre peur, l'homme fait deux têtes de plus que vous) et vous vous jetez sur lui. L'heure de l'Ultime Affrontement a sonné. Autour de vous, le rayon dévasté a un air d'un monde ravagé par le Jugement Dernier. De l'issue de ce combat dépendra la survie de l>Allansie... euh du monde... plutôt de la ville... enfin merde de vos soirées ciné quoi ! Fightez-vous nom d'une pipe !

BRUTE EPAISSE Habileté : 3 Endurance : 5

Le rayon étant désert, puisque pillé, personne ne viendra interrompre l'affrontement. Si vous l'emportez, rendez-vous au **40**. Si vous êtes battu, le barbu pousse un ultime grognement avant de vous expédier au tapis. Le coup est d'une violence telle que vous vous évanouissez. Rendez-vous au **25**.

13

Au prix d'efforts surhumains, vous parvenez à vous intercaler entre une vieille harpie et un homme obèse. Vous descendez ainsi l'escalator à la limite de l'étouffement mais vous parvenez finalement en bas. Vous perdez néanmoins un point d'*Endurance* dans la violence de la descente. L'entrée de l'hypermarché est maintenant à portée de vue ! Ajoutez deux points à votre total de *Temps écoulé* et rendez-vous au **39**.

14

Vous vous approchez du vigile et d'un ton mielleux, vous demandez :

– Excusez-moi monsieur l'agent, pourriez-vous me dire où se trouve le rayon audiovisuel ?

Il vous regarde d'un air méprisant et répond d'une voix sèche :

– Je n'en sais rien, j'ai jamais eu le sens de l'orientation. Dans le doute prenez à droite. Il faut toujours prendre à droite vous savez pas ça ?

Puis, voyant que vous ne bougez pas, il dit :

– Vous voulez ma photo ou quoi ? Dégagez d'ici en vitesse.

Ce ton agressif vous fait monter la moutarde au nez. Décidément les flics sont bien des abrutis ! (pour vous un vigile est un flic au rabais) Si vous voulez donner une petite leçon de civisme à ce malotru, rendez-vous au **34**. Dans le cas contraire, vous vous éloignez en maugréant dans votre barbe. Ajoutez auparavant un point à votre total de *Temps*. Vous pouvez à présent demander conseil à l'autre vigile (rendez-vous au **17**) ou vous en remettre à votre sens de l'orientation (rendez-vous au **33**)

15

Vous avez triché ! Parfaitement ! Pardon, vous dites ? Comment je le sais ? Parce que ce combat est injouable avec votre total d'*Habilité* (réviser vos cours de probas ça vous fera pas de mal) ! Et pourquoi vous êtes vous senti obligé de le provoquer, je vous le demande ? Vous avez voulu vous venger des innombrables souffrances engendrées par la lecture des œuvres de Livingstone (qui n'a pas du réviser souvent ses cours de probas non plus je vous le concède) ? Prendre votre revanche pour toutes les morts injustes et stupides infligées dans ses livres ? Lui coller une raclée virtuelle pour le traumatisme de la lecture de la Crypte du Sorcier ? Mais comme vous savez d'expérience qu'on ne triomphe pas à la loyale d'un combat final Livingstonien, vous avez naturellement triché pour arriver jusqu'ici ? Vous avez certes toute ma sympathie mais il faut quand même que je vous inflige un PFA. Cette AVH-ci est jouable dans les règles de l'art alors retournez au début et ne laissez-pas votre anti-livingstonisme primaire prendre le dessus !

16

Vous piquez un sprint effréné et pendant une fraction de secondes, vous croyez avoir remporté la partie. Mais votre adversaire parvient à vous griller la politesse à l'ultime seconde. Vous voyez les portes de l'ascenseur se refermer impitoyablement à votre nez et à votre barbe sur le sourire insolent de l'homme. Vous rugissez de frustration et faites demi-tour en toute hâte, percutant au passage un malheureux handicapé qui se dirigeait péniblement vers l'ascenseur. Vous vous relevez et houspillez l'infortuné avant de vous diriger à toute vitesse vers un des autres moyens d'accès au niveau inférieur. Ajoutez deux points à votre total de *Temps écoulé* et faites un nouveau choix.

Si vous empruntez l'escalator, rendez-vous au **37**.

Si vous choisissez plutôt l'escalier ordinaire, rendez-vous au **6**.

Enfin si vous descendez en surfant élégamment sur la rampe de l'escalier, rendez-vous au **28**.

17

Vous vous approchez du vigile et d'un ton respectueux, vous demandez :

— Excusez-moi monsieur l'agent, pourriez-vous me dire où se trouve le rayon audiovisuel ?

Il vous dévisage d'un air interrogateur mais répond finalement :

— Je crois que c'est vers le fond du magasin. Par là, ajoute-t-il en accompagnant la démonstration d'un geste de la main.

Vous le remerciez chaleureusement Morris et sans perdre de temps vous galopez dans la direction indiquée. Finalement les flics (pour vous un vigile n'est rien de moins qu'un flic au rabais) ne sont pas tous des abrutis. Ajoutez un point à votre total de *Temps écoulé* et rendez-vous au **26**.

18

Sage décision. Comme le dit votre idole Maître Yoda, patient il faudra être. Vous attendez donc que la grille soit remontée jusqu'à environ vos épaules et vous vous glissez dessous, imité par plusieurs dizaines de personnes. Pour le moment vous restez au même niveau que vos adversaires mais vous ne manquerez pas d'occasions de leur prouver votre supériorité naturelle. Rien ne sert de courir, il faut partir à point. Ajoutez deux points à votre total de *Temps écoulé* et, en attendant d'imiter la tortue de la fable, dépêchez-vous d'aller au **4**.

19

La vision qui est la votre alors sera la dernière qu'il vous sera donné d'avoir. Car la fatigue que vous avez accumulée ainsi que l'épouvantable saccage du rayon dépassent ce que vous pouvez endurer. Il n'y a plus de lecteurs Blu-Ray. L'aspect habituel du rayon a disparu et il se tient maintenant devant vous sous un aspect insoutenable : un vide terrifiant, noyé dans les restes de carton et une épaisse couche de saletés.

Alors que vous vous écroulez moribond, vous voyez un autre consommateur s'avancer vers vous pour vous piétiner de ses chaussures en poils de bouc. Vous êtes, certes, parvenu jusqu'au rayon mais vous n'avez pas emporté LE LECTEUR...

20

Vous cherchez désespérément des yeux un agent de sécurité et vous en repérez finalement deux. Si vous choisissez le plus âgé (qui s'intitule d'après le porte-nom fixé à sa poitrine I.Livingstone) rendez-vous au **14**. Si vous optez pour le plus jeune (qui s'appelle D.Morris) (rendez-vous au **17**)

21

Votre sens de l'orientation n'est décidément plus ce qu'il était. Vous voici au rayon poissonnerie et vous battez en retraite devant le froid glacial qui règne ici. Bigre ! Se diriger dans ce fichu magasin est plus compliqué que prévu Vous partez explorer au hasard un autre rayon. Ajoutez un point à votre total de *Temps écoulé* puis lancez à nouveau un dé pour tenter de vous extirper de ce labyrinthe Livingstonien. (ou Lekhorien pour les plus connaisseurs)

Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au **27**.

Si vous tirez entre 3 et 5, rendez-vous au **38**.

Si vous tombez sur le 6, rendez-vous au **26**.

22

Vous tendez le carton et l'homme vous l'arrache des mains. Sans un mot il s'éloigne en direction des caisses, vous laissant comme une andouille planté en plein milieu du rayon. Après tant de souffrance, tant de sacrifice, des semaines de préparation, vous abandonnez l'objet de votre quête à la première embuche venue ? Vous n'irez pas loin dans la vie en vous faisant marcher dessus de la sorte, c'est moi qui vous le dis. Vous vous êtes conduit comme le dernier des froussards, vous me donnez presque envie de vomir tellement vous êtes méprisable ! Si je m'écoutais je vous insulterais. D'ailleurs je vais le faire, vous le méritez bien ! Lâche ! Poltron ! Trouillard ! Votre aventure s'achève là et si un PFA a jamais été mérité c'est bien celui-là !

23

Vous vous approchez du jeune loubard à vive allure mais lui aussi semble également vouloir vous parler. Avant que vous n'avez pu prononcer un mot, il vous dit assez rudement :

— Eh l'ancêtre, où se trouve le rayon musique ?

Estomaqué dans un premier temps, vous sentez bientôt votre sang s'échauffer ; s'il y a bien une sorte que vous ne supportez pas, c'est le manque de respect. Enfin, surtout le manque de respect envers vous-même car pour le cas inverse, vous ne voyez pas pourquoi vous devriez manifester de l'estime à des gens aussi inutiles que moches.

— Ecoute petit con, répliquez-vous du tac au tac, tu as déjà entendu parler d'un truc qu'on appelle le respect ? Bravo la jeunesse actuelle, ça fait plaisir ! Où est l'éducation hein ? Si j'avais été ton père, je peux te dire qu'il y en aurait eu des raclées mon petit !

— Va prendre ta goutte papa et fous-moi la paix tu veux ?

Inutile d'insister avec ce piètre exemple de la jeunesse actuelle. Vous vous éloignez, non sans lâcher un retentissant « Papa, il t'emmerde », puis vous décidez de changer de stratégie. Ajoutez auparavant un point à votre total de *Temps écoulé*. Vous pouvez à présent demander conseil à un vigile (rendez-vous au **20**) ou faire confiance à votre sens aigu de l'orientation (rendez-vous au **33**)

24

Malgré votre rapidité extrême, il ne reste plus qu'un seul lecteur dans tout le rayon. Vous vous en saisissez donc, appréciant le poids respectable de l'engin, et encore plus la grosse étiquette avec un - 30 % indiqué dessus. Votre aventure touche à sa fin ; vous n'avez plus qu'à vous rendre à la caisse et à rejoindre votre voiture. Là vous pourrez sabrer le champagne pour fêter votre succès éclatant. Bref une simple formalité qui ne devra... mais quel est donc l'importun qui vous tape sur l'épaule ? Vous vous retournez et vous tombez sur une montagne de muscles, surmontée d'une épaisse barbe noire. D'une voix sourde et parfaitement calme, le géant dit :
— Je veux ce lecteur.

Allons bon ! Et puis quoi encore ? Vous n'avez pas fait tous ces efforts pour céder votre bien au premier venu ! Quoique justement le problème est bien là, l'homme est loin d'être le premier venu. Il vous rappelle un peu certains gorilles que vous avez pu voir au zoo. S'opposer à lui pourrait se révéler un tantinet risqué. Pourtant, il vous faut prendre une décision et vite.

Si vous cédez et donnez le lecteur à l'homme, rendez-vous au **22**

Si vous refusez poliment mais fermement sa proposition, rendez-vous au

3.

Si vous partez en courant vers les caisses, rendez-vous au **10.**

Enfin si vous alignez une droite dont vous avez le secret, rendez-vous au **2.**

25

Vous avez un mal de tête épouvantable. Il vous semble entendre de grosses cloches s'entrechoquer en permanence dans votre crâne et ce tintamarre vous assourdit. Vous ouvrez les yeux et vous dévisagez un regard qui semble osciller entre la pitié et l'incompréhension. Vous entendez une voix lointaine dire :

— Enfin, se retrouver à l'hosto en faisant les soldes, il faut être con quand même !

Vous entrouvrez la bouche et vous poussez un hurlement de frustration, qui se résume au final en un gémissement pathétique. Vous avez échoué dans votre mission et perdu le but ultime de votre vie. Vous êtes un raté, un minable, que dis-je un incapable ! Votre aventure s'achève là. (mais dans six mois vous reviendrez mouah ah ah !)

26

Vous voilà presque en terre promise. Vous voyez le panneau AUDIOVISUEL illuminé comme un sapin de Noël et vous n'avez jamais rien contemplé d'aussi beau. Vous débouchez dans le rayon des lecteurs Blue-Ray, tel un rhinocéros furieux. Consultez votre total de *Temps écoulé* pour savoir à quel point vous avez été rapide pour arriver jusqu'ici.

Si votre total de Temps est égal à 3, rendez-vous au **40**.

Si'il est compris entre 4 et 6, rendez-vous au **24**.

Si'il est compris entre 7 et 9, rendez-vous au **12**.

Si'il est égal ou supérieur à 10, rendez-vous au **19**.

27

Décidément c'est de mal en pis ; vous voilà maintenant au rayon des jouets. Des enfants courent un peu partout et vous manquez de trébucher sur l'un de ces sales mioches. Vous le sermonnez vigoureusement puis vous reprenez votre quête frénétique. On n'échappe pas si facilement à Livingstone comme vous êtes en train de le découvrir. Ajoutez un point à votre total de *Temps écoulé* et lancez à nouveau un dé.

Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au **21**.

Si vous tirez entre 3 et 5, rendez-vous au **38**.

Si vous tombez sur le 6, rendez-vous au **26**.

28

Vous esquissez un sourire dédaigneux en voyant les gens se disperser vers les différents moyens d'accès au sous-sol, tels une volée de moineaux affolés. Vous allez leur montrer ce qu'est un Warrior ! Vous vous ruez vers l'escalier et vous vous hissez sur la rampe. Vous voyez quelques personnes vous regarder avec des yeux ronds, se demandant sans doute si vous n'avez pas un sérieux problème psychologique. Mais vous n'avez cure du jugement de ces bouseux. Vous vous élancez en écartant les bras et en criant :

— Je suis le maître du mondeeeeeeeeeeeeeee !

Vous avez beau crâner, vous n'avez pas non plus la souplesse et la pratique d'un Patrick Swayze dans Point Break. Pour savoir si vous allez réussir votre pari stupide, *testez votre Habileté en ajoutant un point au chiffre dévoilé par le dé*. Si vous êtes réussissez le test (veinard !), rendez-vous au **30**. Si vous êtes échouez, rendez-vous au **25**.

29

Vous ne vous en sortez pas trop mal. Par pas trop mal, vous entendez que vous évitez avec célérité un agréable séjour aux Urgences les plus proches. Vous parvenez à vous relever mais vous avez des marques noires de chaussures imprégnées dans votre blouson et votre dos vous fait un mal de chien. Vous perdez deux points d'*Endurance*. Les immondes cloportes en ont en outre profité pour vous dépasser allègrement et vous entendez même quelques impudents rire de votre infortune. Les fous ! Car vous êtes encore en course et comme vous l'a appris Conrad McLeod, il ne peut en rester qu'un ! Ajoutez trois points à votre total de *Temps écoulé* et dépêchez-vous de courir au **4**.

30

Décidément votre supériorité ne fait plus aucun doute. Vous restez fermement arqué sur vos jambes tandis que vos chaussures glissent parfaitement sur la rampe crasseuse. Tout irait donc pour le mieux si un craquement suspect ne se faisait pas tout à coup entendre. Interloqué, vous n'avez pas le temps de comprendre ce qui vous arrive que vos pieds ne rencontrent plus que le vide. La rampe vient de se briser sous votre poids ! Il est vrai que vous avez quelques kilos en trop ces derniers temps... voilà ce que c'est que d'avoir différé votre régime ! La chute est maintenant inévitable et vous tombez sur le sol glacé de la galerie. Heureusement, vous étiez déjà arrivé en bas, ce qui vous évite de vous fracasser le crâne contre les marches. Votre chute vous coûte tout de même un point d'*Endurance*. Vous vous relevez en laissant échapper une diatribe sur le mauvais entretien des rampes d'escalier dans les lieux publics. Vous voyez alors que nombre de gens sont en train de vous rattraper et vous remettez à plus tard votre sermon, pour vous diriger vers l'entrée de l'hypermarché. Ajoutez un point à votre total de *Temps écoulé* et rendez-vous au **39**.

31

Paniqué, vous regardez les gens qui semblent déferler par vagues tout autour de vous. Vous n'avez pas de temps à perdre et vous devez donc aborder quelqu'un au hasard. Mais qui au juste ? Le choix n'est guère brillant mais vous devez pourtant vous décider entre :

- Un vieux tout rabougri ? Rendez-vous au **9**.
- Une femme avec un léger surpoids ? Rendez-vous au **5**.
- Un jeune à l'allure décontractée ? Rendez-vous au **23**.

32

Vous piquez un sprint et vous parvenez à griller la politesse à votre concurrent. Vous pressez aussitôt le bouton d'appel et les portes de l'ascenseur se referment impitoyablement au nez et à la barbe de l'homme furibard. Vous avez tout juste le temps de le voir glisser en tentant de s'introduire dans l'interstice et de s'écrouler sur le fauteuil d'un infortuné handicapé qui venait vers la cabine. L'ascenseur atteint le niveau inférieur en une poignée de secondes et vous jaillissez tel un diable de sa boîte dès que les portes coulissent. L'entrée de l'hypermarché est enfin en vue ! Ajoutez deux points à votre total de *Temps écoulé* et rendez-vous au **39**.

33

Demander aux autres c'est bon pour les femmelettes ! Vous avez l'œil du tigre et la ruse du renard. Aussi vous n'avez cure de la foule qui vous entoure et vous suivez avec une confiance aveugle votre inégalable instinct. Mais où vous mène-t-il exactement ? Pour le savoir, lancez un dé.

Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au **21**.

Si vous tirez 3 ou 4, rendez-vous au **38**

Si vous tombez sur le 6, rendez-vous au **26**.

34

Celui qui pourra se permettre de vous insulter et qui vivra pour le raconter n'est pas encore né. Vous serrez les points et vous avancez vers le vigile. Il vous dévisage d'un air stupide puis un sourire grimaçant déforme son visage :

— Très bien, si c'est ce que tu veux.

Il n'a pas le temps d'en dire plus, préférant esquiver le coup de poing que vous expédiez en direction de sa figure. Il vous rend aussitôt la pareille et c'est un véritable pugilat qui s'engage bientôt au beau milieu du supermarché.

VIGILE LIVINGSTONE Habileté : 12 Endurance : 20

Si vous l'emportez, rendez-vous au **15**. Si vous êtes battu, le dernier coup de poing du vigile vous fait voir mille chandelles. Vous vous évanouissez. Rendez-vous au **25**.

35

Vous n'êtes certes pas du genre à faire comme tout le monde. Vous n'avez jamais fait la queue au cinéma, vous ne vous souvenez pas avoir payé une place de parking et vous mettez un point d'honneur à ne pas laisser votre place aux personnes âgées dans le bus. Alors au lieu de patienter tels les moutons qui vous entourent, vous vous jetez à plat ventre et vous rampez sous la grille, tel ce bon vieux Sylvester dans Rambo. Vous entendez des gens protester avec véhémence dans votre dos mais vous n'en avez cure : c'est la loi du plus fort et le plus fort, sans le moindre doute, c'est vous. Soudain, votre jambe droite effleure la grille. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **8**. Si vous échouez, rendez-vous au **7**.

36

Vous avez bien évidemment déjà repéré les lieux et vous savez donc précisément où vous rendre. Vous vous ruez donc vers l'ascenseur sans plus attendre, un sourire mauvais aux lèvres. Mais il disparaît rapidement lorsque vous découvrez ce qui vous attend. Un être aussi peu scrupuleux que vous (si si ça existe !) a eu exactement la même idée et se dirige en toute hâte vers la cabine ! Enfer ! On ne peut plus se fier aux gens de nos jours ! fulminez-vous ! Quelle époque mais quelle époque ! Il va falloir vous montrer plus rapide que votre adversaire. *Testez votre Habileté* sans plus attendre ! Si vous réussissez le test, rendez-vous au **32**. Si vous échouez, rendez-vous au **16**.

37

L'escalator est plus rapide ; par conséquent vous arriverez plus rapidement en bas en l'empruntant. Le seul problème dans ce plan parfait, c'est que l'immense majorité des êtres pourtant inférieurs qui vous entourent a tout de même suffisamment de cervelle pour suivre le même raisonnement. Du coup une cohue monstre se masse désespérément dans l'étroite entrée de l'appareil. Les gens se poussent, vocifèrent, s'invectivent, et sont même à la limite de se battre. Il va falloir faire preuve d'ingéniosité et de force. *Testez votre Habileté en ôtant un point au chiffre dévoilé par le dé*. Si vous réussissez le test, rendez-vous au **13**. Si vous échouez, rendez-vous au **25**.

38

Vous pensiez que c'était impossible et pourtant vous devez regarder la vérité en face : vous êtes complètement perdu. Vous êtes arrivé vous ne savez comment au rayon des vêtements, où deux jeunes femmes en petite tenue sont en train de se battre pour une jupe au rabais. Un spectacle qui aurait pu être agréable en d'autres circonstances mais que vous n'avez hélas pas le temps de contempler plus longuement. Vous repartez sans plus attendre, de la sueur perlant à votre front, la pression de votre quête vous pesant lourdement sur les épaules. Ajoutez un point à votre total de *Temps écoulé* et lancez à nouveau un dé pour tenter de vous extirper de ce labyrinthe Livingstonien.

Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au **21**.

Si vous tirez entre 3 et 5, rendez-vous au **27**.

Si vous tombez sur le 6, rendez-vous au **26**.

39

Vous courez à toute allure vers l'entrée de l'hypermarché, imité en cela par des dizaines, voire des centaines de personnes surexcitées. Vous avez presque l'impression que le sol tremble sous le martellement des innombrables chaussures. Vous franchissez bientôt les portiques de sécurité et vous posez enfin le pied dans l'hypermarché. Un sourire mauvais vous étire les lèvres tandis que vous distinguez le rayon DVD à votre droite, le rayon des sacs à dos scolaires à votre gauche et... une minute ! Les sacs à dos près de l'entrée ? Mais ils étaient à l'autre bout du magasin lors de votre dernière visite vendredi dernier, c'est à dire il y a à peine trois jours ! L'insoutenable vérité vous apparaît alors dans toute son ampleur : il y a eu un réagencement des rayons pendant le week-end ! Horreur ! Un frisson d'effroi vous saisit et vous sentez un filet de sueur froide dégouliner dans votre dos. Il faut pourtant réagir à cet imprévu et vite car la foule continue de déferler tout autour de vous.

Si vous demandez à une des personnes qui vous entoure la direction à suivre, rendez-vous au **31**.

Si vous avisez un vigile, rendez-vous au **20**.

Enfin si vous vous fiez à votre légendaire instinct, rendez-vous au **33**.

40

Vous avez triomphé ! Le lecteur Blu-Ray est en votre possession ! Une fois de plus vous avez prouvé votre écrasante supériorité sur les insectes qui vous entourent ! Vous n'avez pas d'égal sur cette Terre, à part peut-être Dieu lui-même. Vous êtes le Loup Solitaire des supermarchés, le Loup* Ardent des lecteurs Blu-Ray, l'Astre d'Or des bonnes affaires ! Seule votre ruse, votre sang-froid et votre absence de sens moral pouvaient vous permettre de survivre à la plus dangereuse des aventures qui soit : LES SOLDES !

L'hospital de la mort

Une aventure perfusée par Syphil



Comment combattre les créatures de l'hospital

Vous étiez jadis l'un des plus grands aventuriers à n'avoir jamais foulé le sol de Titan. Votre renommée était telle que, disait-on, la simple évocation de votre nom suffisait à provoquer des séries d'infarctus parmi vos ennemis les plus fragiles, les femmes s'écroulaient au sol secouées de violents orgasmes à votre vue, et nul ne pouvait rivaliser d'astuce et d'adresse pour se sortir des situations les plus catastrophiques. Ayant amassé une foulditude d'objets magiques et trophées en tous genres durant les moult aventures dont vous sortîtes toujours victorieux, et toute légende que vous fûtes, le poids des ans se faisant sentir, vous décidâtes de tout vendre sur l'île-baie pour écouler des jours heureux dans le plus prestigieux et luxueux établissement de retraite pour héros du pays. Mais nul repos ne se mérite si bien qu'à l'aune de l'adversité, alors réglez votre sonotone et dépoussiérez votre fidèle épée, avant de vous lancez dans votre toute dernière et ultime aventure, dans les terribles couloirs aseptisés de l'hospital de la mort !

Un dé, un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous avez besoin pour vous lancer dans cette ultime aventure. Vous trouverez dans les pages suivantes toutes les instructions nécessaires pour affronter les périls et combattre les créatures ennemies, ainsi qu'une *Feuille d'Aventure* où vous consignerez les détails de votre quête.

Avant de vous embarquer dans cette aventure, vous allez déterminer votre HABILITÉ, votre ENDURANCE, et votre MENTAL, et apprendre à les utiliser. De nombreux dangers tapis dans les sombres recoins de votre maison de retraite vous guettent, et rien n'est moins assuré que votre succès : aussi devrez-vous peut-être recommencer plusieurs fois pour mener cette mission à terme. Nous vous conseillons donc de faire des papyrus de la *Feuille d'Aventure*, que vous pourrez utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

Vous n'êtes malheureusement plus le redoutable guerrier que vous fûtes jadis, c'est pourquoi vos totaux en HABILITÉ, ENDURANCE, ou MENTAL ne pourront pas excéder 5 ni être inférieurs à 1, sauf cas exceptionnels. Pour les déterminer vous avez 12 points, que vous redistribuerez à loisir parmi ces trois aptitudes. Nous vous conseillons cependant de ne pas créer de personnage trop déséquilibré.

Habilité et Endurance

Vos points d'HABILITÉ reflètent ce qu'il vous reste de pratique dans le maniement de l'épée et votre adresse; plus votre total d'HABILITÉ est élevé, mieux c'est. Votre total d'ENDURANCE traduit votre force, votre état physique, votre volonté de survivre et votre capacité à résister aux coups et aux rhumatismes ; plus votre total d'ENDURANCE est élevé, plus vous serez capable de survivre longtemps.

Mental

Le gâtisme: sans doute votre pire ennemi dans cette aventure. Il vous arrive souvent de vous assoupir en plein milieu d'une conversation ou de complètement oublier ce que vous comptiez faire. Plus votre total de MENTAL est élevé, mieux c'est. Le MENTAL représente ce qu'il vous reste de capacité cognitive et cérébrale, il détermine votre mémoire ainsi que votre faculté à garder le sens des réalités. Pendant votre aventure, lorsqu'il vous sera demandé de tester votre MENTAL: lancez un dé, si le résultat est supérieur à votre MENTAL, la sénilité l'emporte et vous en subirez les désopilantes conséquences, s'il est inférieur cependant, c'est un succès.

Combats

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de prendre la fuite, sinon (ou si vous décidez de combattre de toute façon) il vous faudra mener les combats comme suit : Tout d'abord, vous inscrirez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de votre adversaire dans une case vide des *Rencontres avec des créatures*, sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces points sont indiqués dans le texte chaque fois que vous avez à combattre une créature.

Le combat se déroule ensuite ainsi :

1. Lancez un dé pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au nombre obtenu. Ce total vous donnera sa *Force d'Attaque*.
2. Lancez un dé pour vous-même et ajoutez au nombre obtenu vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la votre, c'est elle qui vous a blessé. Passez alors à l'étape n° 5.
5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous remportez l'assaut et passez à l'étape 4.
4. Vous avez blessé la créature, aussi diminuez-vous son total d'ENDURANCE de 1 point.
5. La créature vous a blessé, aussi devez-vous retirer 1 point à votre total d'ENDURANCE.
6. Modifiez votre total d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas.
7. Procédez au deuxième Assaut, en reprenant les étapes de 1 à 6. Vous poursuivrez ainsi jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Equipement

Vous n'en aurez pas au début de l'aventure, étant donné que vous passez le plus clair de votre temps en pyjama et pantoufles, maintenant rendez-vous au 1

1

Dehors le grésillement des grillons décline doucement, s'endormant au creux du silence nocturne. bercé par le balancement de votre rocking-chair vous promenez un regard languissant sur les différents objets de votre collection personnelle. Fruits d'une vie trépidante d'aventures atteignant maintenant les limites de son existence, ils sont comme autant de miroirs peuplant le long corridor de vos souvenirs, comme des portes d'exil vers des temps révolus.

Il y a çà et là, cette couronne royale incrustées de rubis arrachée aux griffes d'un lugubre archimage. Votre bon vieux bouclier magique qui plus de fois que vous ne sauriez vous en souvenir, vous arracha à l'étreinte glaciale de la mort. Ce talisman volé au nez et à la barbe d'un terrible dragon maniaco-depressif atteint de kleptomanie, ou même ce sceptre, jadis objet d'un fantastique culte fanatique, que l'ironie du sort condamne aujourd'hui à prendre la poussière à l'ombre de vos songes...

Vos yeux papillotent puis se ferment, effaçant le sourire flottant sur votre visage. Vous poussez un soupir et sombrez dans l'inconscience. A votre réveil, une dizaine de minutes plus tard, un frisson vous parcourt l'échine lorsqu'alerté par une désagréable impression, vous êtes soudain frappé de stupeur, car rien en effet n'aurait pu vous préparer au terrifiant spectacle auquel vous assistez : sur votre table de nuit, à côté de votre lit, le verre, est complètement vide!

Vous clignez des yeux croyant d'abord rêver, sautant de votre chaise vous vous dirigez rapidement vers la table de nuit. A mesure que votre regard épulche chaque centimètre alentour, les pensées se bousculent dans votre esprit encore ensommeillé. Quelqu'un ou quelque chose vous a subrepticement subtilisé votre précieux dentier, profitant lâchement de votre moment d'inattention ! L'un de vos anciens ennemis aurait-il trouvé le moyen de s'évader du royaume des morts afin d'assouvir sur vous sa terrible vengeance ? Quel immonde sadisme peut-il pousser un être -si malveillant soit-il à commettre un tel crime ? A préférer un tel acte de barbarie dans ce lieu marginal et oublié de tous ? Comment allez vous ripailler à présent ?! «Oh que j'en suis marri fichtre !» beuglez-vous extrêmement grossièrement dans le silence maintenant tourmenté de la nuit. Enfourchant aussitôt vos pantoufles sous un déluge de jurons, vous vous emparez de votre fidèle épée abandonnée dans votre vieille armoire. Après l'avoir épousseté avec précaution et réajusté votre robe de nuit vous quittez votre chambre, fermement décidé à laver votre honneur et votre dignité.

Une fois dans le couloir, une robuste prêtresse au visage empourpré aussi sympathique d'une lèpre purulente vous barre la route. Vous lui expliquez que vous menez une mission de la plus extrême importance, mais l'immonde mammoth encapuchonné refuse ostensiblement d'entendre raison, et vous ordonne d'instamment regagner vos appartements.

Si vous voulez prendre la fuite en vous élançant à toute vitesse dans le couloir rendez-vous au 12. Si vous préférez donner une petite leçon à l'adipeux boudin rendez-vous au 26

2

Vous enflez rapidement la chaussette autour de votre main et vous mettez à l'agiter devant vous en faisant mine de tenir une discussion.

-Bonjour chaussettinou ! Alors qu'est-ce que tu as à nous dire aujourd'hui ? Improvisez-vous d'un ton rigolo.

-Ouh loulou ! Répond la chaussette d'une petite voix étouffée. Savez-vous mon bon monsieur, ce que se disent deux lesbiennes vampires quand elles se quittent ? Non ? Hé bien elle disent : «A dans 28 jours !»

Bien qu'elle n'ait pas l'air de goûter à votre trait d'humour, le stratagème semble fonctionner puisque katarina est absolument abasourdie. Ses yeux médusés ouverts en grand comme deux soucoupes fixent la chaussette d'un air tétanisé. C'est le moment où jamais de frapper !

Ni une ni deux votre épée jaillit de son fourreau, et sifflant dans l'air votre lame tranche la tête de l'ignoble créature de la nuit. Bravo ! Vous avez réussi encore une fois à sortir victorieux d'une situation désespérée ! Immédiatement le corps sans tête du vampire se décompose à vue d'œil, ne laissant sur le tapis de lin qu'une singulière trace noirâtre qui sera sans doute difficile à rattraper même en frottant très fort. Cette simple pensée vous soulève le cœur... à moins que ça ne soit le mal du transport puisqu'au même instant une clochette suspendue au mur s'agite frénétiquement signifiant l'ouverture des portes et l'accès au premier étage. Mais avant de sortir votre œil est soudain attiré par un petit objet de forme arrondie au milieu des restes de la vampiressa. En vous penchant pour le ramasser vous remarquez que c'est une petite sphère d'allure élastique, qui par ailleurs émet une petite note aigue lorsqu'on appuie dessus. Vous décidez de l'empocher (notez balle qui couine dans votre feuille d'aventure) et sortez enfin. *Rendez-vous au 17*

3

Vous acquiescez silencieusement en plissant les yeux avant de vous endormir brutalement. Dépité par ce manque de considération, votre petit-fils vexé tourne les talons et retourne à ses aventures.

Plusieurs heures plus tard, ragaillardé par votre sieste (vous récupérez 2 points D'ENDURANCE), vous décidez de vous diriger vers l'étage, fermement décidé, dans la mesure de vos muscles ramollis, à mener votre mission jusqu'au bout.

Si vous voulez emprunter l'escalier rendez-vous au 10

Si vous préférez utiliser le monte-charge mécanique rendez-vous au 38

4

L'autre pensionnaire qui pourrait vous renseigner n'est autre que Loup Grabataire, lui aussi vient d'un autre monde et lui aussi était jadis un grand héros. Il fit partie de ces nombreux immigrés qui vinrent voler les quêtes des honnêtes aventuriers, et il faut bien avouer que les années passées ici n'ont eu de cesse de nourrir entre vous les pires rivalités. Vous le détestez au moins autant qu'il vous méprise. Mais aux grands maux les grands remèdes, ses techniques de prestidigitateur pourraient s'avérer utiles.

Tandis qu'il vous toise avec gravité en levant un broussailleux sourcil, vous lui expliquez pour le vol du dentier, quant au terrible fléau sous-jacent dardant son ombre menaçante sur le monde tout entier.

-hm, en effet, c'est extrêmement inquiétant, semble-t-il dire sous vos yeux stupéfaits, utilisant sa technique magnakaï de grand maître ventriloque pour communiquer avec vous sans éveiller les soupçons.

-Ca nous rappelle les heures sombres de notre pays, Naar prend garde ! Rugit-il soudain de sa voix chevrotante en dégainant majestueusement le glaive de Sommer sans se lever de son fauteuil roulant. Une lumière aveuglante remplit soudainement la pièce mettant le feu aux rideaux ainsi qu'au pensionnaire qui dormait paisiblement sur sa chaise à côté de vous. Aussitôt les guérisseuses alertées par l'alarme magique anti-incendie débarquent paniquées dans la pièce en agitant leurs bras en tous sens et emmènent de force Loup Grabataire de force dans sa chambre «vous serez privé de dessert ce soir !» éructe l'une d'elle avant de s'éloigner avec lui.

Voilà qui confirme votre théorie du complot, un mal rôde et on ne vous dit pas tout, pensez-vous au sortir d'une violente quinte de toux. La chaussette que Loup Grabataire agitait devant vous pour faire diversion est étendue sur le sol. Si vous êtes un peu gâteux et que vous pensez que c'était vraiment la chaussette qui vous causait vous pouvez toujours la prendre avec vous (notez chaussette qui parle sur votre feuille d'aventure), vous pouvez maintenant interroger un autre pensionnaire (rendez-vous au 39), ou dormir (rendez-vous au 13)

5

Vous traversez prudemment le membraneux passage en scrutant les différentes plaques pendues au dessus des chambres quand une petite voix vous fait dresser l'oreille : «Psss ! Par ici !» Tournant la tête vers son origine, vous apercevez une porte entrebâillée d'où s'échappe de la lumière. Vif comme le lémurien vous vous collez immédiatement dos au mur et avancez ainsi en crabe jusqu'à celle-ci de manière à pouvoir glisser un rapide coup d'œil à l'intérieur de la pièce.

Maintenant testez votre Habileté !

Si c'est un succès rendez-vous au 18

Si vous échouez rendez-vous au 35

6

L'armoire est pleine de tenues de prêtresse, prenez-en une si vous le désirez sait-on jamais (notez *tenue de prêtresse* dans votre *feuille d'aventure*.)

Glissé sous la pile de vêtements un petit grimoire attire également votre attention, on peut y lire l'inscription : «Le Maître du feu», le dessin sur la couverture représente une silhouette encapuchonnée tenant une faux dans sa main au côté d'un dragon verdâtre à l'air parfaitement crétin.

Si vous voulez le feuilleter rendez-vous au 37

Si vous préférez plutôt reposer le grimoire et inspecter les différentes mixtures sur les étagères rendez-vous au 22

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez fouiller le corps de la malheureuse guérisseuse en vous rendant au 24

Enfin si vous vous sentez las et avisez de quitter la pièce pour rejoindre la salle commune rendez-vous au 21

7

Toutes ces considérations vous filent un bourdon monstre, et vous éclatez en sanglots avant de vous laisser tomber au sol telle une petite masse abrutie de tourments. Ce spectacle pathétique émeut profondément la guérisseuse en poste qui, devant un telle détresse humaine, décide dans un élan d'empathie inconsidéré d'immédiatement mettre fin à ses jours en s'ébouillantant avec sa chopine de tisane. Après vous être mouché brutalement dans un rideau, vous avisez de pénétrer dans l'infirmierie. Mais celle-ci est toujours fermée, et quand on y entre, c'est souvent pour en sortir les pieds devant.

Si vous possédez un trousseau de clefs rendez-vous au 29. Sinon vous n'avez d'autre choix que de rebrousser chemin jusqu' au 21

8

La prêtresse s'écroule au sol de toute son éléphantique masse, produisant un bruit si fracassant que vous en perdez une pantoufle. En fouillant son corps vous trouvez un trousseau de clefs, et une pilule de soin qui peut vous rendre à tout moment l'intégralité de vos points d'*Endurance* (notez toutes ces trouvailles dans votre *feuille d'aventure*.)

Maintenant si vous voulez emprunter le couloir face à vous rendez-vous au 36, si vous préférez vous aventurer sur votre gauche rendez-vous au 21

9

Ca pourrait être une bonne idée. En effet qui dit tenue de prêtresse dit crucifix. Et dieu sait que les vampires en ont une sainte horreur. Malheureusement... le Christ n'a jamais existé sur Titan, pas plus d'ailleurs qu'en Mauristisie, la partie du vieux continent d'où les Heydrick sont originaires. Alors je sais, ça en dit long sur l'inconséquence crasse de certains auteurs et sur la complaisance de certains lecteurs faussement dupes, sinon complices, de ces divagations mensongères. Par conséquent il est impossible de compter sur le moindre crucifix pour sauver votre peau. Navré mais j'ai trop de respect à votre égard pour insulter si basement votre intelligence.

Je sais que c'est dur, si vous avez des difficultés à vous en remettre vous pourrez me trouver sur le forum pour en discuter, en attendant séchez donc vos larmes et retournez au 30

10

Lugubre enfilade en colimaçon d'une volée de marches aux bords acérés comme des crocs de Dragon, vous entreprenez l'ascension du terrible escalier de la mort en vous cramponnant fermement à la rampe. Mais rapidement la raideur de sa pente a tôt fait d'éprouver vos limites, votre corps jadis si vigoureux n'est plus aujourd'hui habitué à fournir un tel déploiement d'énergie en aussi peu de temps. Cet effort pénible, éreintant, émousse vos forces.

Votre cœur s'agite en brusque cavalcade. Votre souffle se fait de moins en moins égal dans votre poitrine. Vos jambes se lestent de plomb et vos mains glissent sur la rampe de métal comme qu'une paire de savonnettes sous les douches d'une prison.

Mais alors que vous aviez fait le plus dur, et que vous vous hasardiez soulagé à poser un pied sur l'avant-dernière marche de votre escalade, la rampe se dérobe soudain à la moiteur de votre prise ! Manquant de basculer en arrière, vous vous figez droit comme un piquet comme frappé par la foudre les bras tendus en avant dans un geste aussi instinctif que désespéré. S'il reste un tant soit peu de réflexes dans ce vieux corps délabré, c'est le moment où jamais d'en faire usage ! Vous qui avez connu les traversées les plus infernales, survécu aux donjons les plus labyrinthiques, vaincu les déserts les plus arides et gravi les montagnes les plus cyclopéennes, le terrible escalier de la mort sera-t-il votre tombe ?

Pour le savoir, testez maintenant votre Habileté :

Si c'est un succès vous parvenez à vous rattraper au dernier moment et accédez en nage à l'étage (et non pas à la nage à l'étang) en vous rendant au 17

Si c'est un échec rendez-vous au 42

11

Vous tirez rapidement votre fidèle épée et vous ruez sur l'imposante créature qui vous accueille sous une pluie d'aboiements.

ENORME CERBERE HABILETE: 4 ENDURANCE: 5

Si vous parvenez à en sortir vainqueur rendez-vous au 31

12

L'imposante prêtresse tourne les talons en haussant les épaules tandis que vous vous élancez à toute vitesse dans le couloir pour lui échapper. Une dizaine de minutes plus tard et environ cinq mètres plus loin, vous parvenez essoufflé à hauteur de la salle commune.

L'endroit est plongé dans une demi-pénombre baignant dans un silence figé et crapoteux, aussi votre arrivée mouvementée fait office de petite attraction et plusieurs paires d'yeux se lèvent dans votre direction.

Les résidents sont vautrés dans les canapés et les fauteuils ; certains sont endormis, d'autres trop séniles pour remarquer votre présence. Aucun d'entre eux n'a manifestement conscience du terrible danger qui rôde en ces murs. Pour leur majorité, ils ont passé la journée à contempler le parc de l'hospital à travers les grandes baies vitrées, comme une masse compacte de poissons cloîtrés dans leur bocal. Bien que l'atmosphère de décrépitude immobile qui se dégage de ce lieu vous a toujours dissuadé de vous y attarder, et retrouvant péniblement votre souffle, vous traversez silencieusement la pièce en réfléchissant à la prochaine étape de votre périple.

Si vous désirez essayer d'en interroger quelques-uns pour recueillir quelques précieuses informations rendez-vous au 19. Si, après toutes ces aventures, vous désirez partir en quête d'un canapé où passer la nuit rendez-vous au 13, si, maintenant que la corpulente infirmière est semée, vous désirez aller explorer l'autre versant du couloir rendez-vous au 36, si vous voulez grimper à l'étage par l'escalier rendez-vous au 10, si vous préférez emprunter l'ascenseur rendez-vous au 38

13

Vif comme l'éclair et agile comme la panthère vous traînez des pieds jusqu'au canapé qui vous fait face pour vous y avachir.

A peine ronflez-vous bruyamment qu'une main importune vous secoue énergiquement, vous grognez en ouvrant un œil sur une jeune prêtresse dont les bajoues proéminentes vous rappellent furieusement un boxer que vous avez bien connu.

-Monsieur, c'est votre arrière petit-fils qui vient vous rendre visite, vous aboie-t-elle avec vigueur au visage sous une pluie de postillons.

Testez votre Mental, si c'est un échec rendez-vous au 41, si c'est un succès rendez-vous au 23

14

La lugubre cuisine de la mort est déserte à cette heure avancée de la nuit et habituellement interdite d'accès aux résidents de l'hospital. Aussi en franchissez-vous le seuil à pas feutrés.

Détaillant rapidement l'endroit plongé dans une semi-pénombre, vous distinguez un gigantesque chaudron trônant en son centre destiné à servir la soupe par l'entremise d'un ingénieux système à poulie permettant d'acheminer la nourriture jusqu'au rez-de-chaussée. Déambulant parmi les nombreux ustensiles et casseroles accrochées aux murs, vous vous figez soudain sur place alerté par un grognement sourd derrière vous. Faisant prestement volte-face votre sang se glace dans vos veines en découvrant la terrible créature qui en est à l'origine. Ce que vous auriez pu qualifier de chien s'il n'était pas d'une taille si colossale, plonge sur vous un regard furieux. Les oreilles rabattues en arrière et les babines dégoulinantes de bave retroussées sur des crocs aussi tranchants qu'une rangée de rasoirs, l'animal semble prendre son rôle de gardien de nuit très au sérieux, et à moins que vous ne réagissiez au plus vite, il risque fort de vous ajouter à son menu du soir.

Si vous vous sentez psychologue et qu'il vous semble qu'un animal méchant est avant tout un être à l'enfance douloureuse qui a besoin d'amour, vous pouvez essayer de lui faire des papouilles en vous rendant au 33

Si vous voulez le combattre à la régulière, c'est-à-dire l'arme au poing rendez-vous au 11

Si par le plus grand des hasards vous êtes en possession une sphère élastique qui fait pouêt-pouêt rendez-vous au 48

15

Combattre un vampire centenaire au corps-à-corps lorsque l'on est encore jeune et vigoureux est déjà extrêmement risqué, passé 70 ans, autant apprendre le dos crawlé à une vache espagnole. A peine katarina vous voit-elle porter votre main à votre arme, qu'elle se jette sur vous comme une furie et vous déchire la gorge. Incapable de la repousser et maintenant pris à bras-le-corps, vous sentez les battements de votre cœur s'estomper dans votre poitrine avant de perdre connaissance. Telle est la fin tragique de votre ultime aventure.

16

-Je ne peux pas t'aider mon petit, je ne sais pas qui c'est, lui confiez-vous honteux.

-C'est pas grave pépé, il aurait suffi que tu le susses à l'époque pour nous en soyons débarrassés aujourd'hui, soupire-t-il à son tour d'une voix trahissant sa déception.

Après lui avoir donné une claque pour lui apprendre à faire des allusions graveleuses (lui faisant tout de même perdre 10 points d'*Endurance*), vous lui expliquez votre situation, pour le vol et tout ça.

-J'ai peut-être un objet qui pourrait te servir, dit-il en fouillant dans sa poche, c'est un appeau magique, utilise-le et toute illusion se dissipera aussitôt (notez *appeau magique* dans votre *feuille d'aventure*), prends soin de toi pépé !

Il vous fait la bise et quitte la salle en titubant. Vous revoilà donc, telle Sissi, seul face à votre destin.

Ragaillardisé par cette providentielle visite, vous décidez de mener vos investigations à l'étage.

Si vous voulez emprunter l'escalier rendez-vous au 10

Si vous préférez utiliser le monte-charge mécanique rendez-vous au 38

17

Bigre, ce ne fut pas une mince affaire d'arriver jusque ici ! Face à vous s'étend un long couloir à peine éclairé de quelques torches qui s'enfoncent dans les profondeurs de l'étage. Un vent froid et fétide s'échappant d'une fenêtre entrouverte balaye votre visage d'une désagréable odeur de formol mâtinée de naphthaline. Pareille à une main décharnée et calleuse, une branche d'arbre secouée par les vents cogne contre la vitre en des crissements sinistres. Qui sait quelles féroces créatures embusquées vous attendent en ces recoins obscurs... et où sont les latrines ?

Où souhaitez-vous mener à présent vos investigations ?

Du côté des chambres le long du sinistre corridor ? Rendez-vous au 5

Vers la cuisine ? Rendez-vous au 14

Vers le bureau de l'archidruide tout au bout de celui-ci ? Rendez-vous au

40

18

D'un mouvement digne des plus grands ninjas vous glissez un œil par l'ouverture et découvrez une petite chambre monacale complètement vide en apparence. Etrange... Pourtant vos sens ne sauraient vous mentir, vous pourriez jurer que quelqu'un vous appelait d'ici... Prenant votre courage d'une main et tirant discrètement votre épée hors de son fourreau de l'autre vous pivotez sur vous-même et faites irruption dans la chambre en poussant un cri, prêt à trancher le cou de quiconque vous aurait tendu un guet-apens.

— Sors de ta cachette ! Lancez-vous à la cantonade en guise d'avertissement.

C'est alors que la petite voix que vous aviez entendu dans le couloir se manifeste à nouveau :

— Je suis ici... là... Derrière le lit...

Suivant ses indications du regard, vous apercevez en effet derrière le lit une touffe de cheveux dépassant d'un linge. La silhouette tourne la tête et vous réalisez que c'est un enfant qui se cache, emmitouflé dans une couverture. Il braque vers vous de grands yeux rougis comme s'il venait de pleurer, l'air visiblement terrorisé et perdu.

-Mais que fais-tu ici ? Lui demandez-vous en relâchant votre garde.

-Je vois des gens qui sont morts... Lâche-t-il dans un souffle l'air dépité alors que vous vous penchez sur lui, dis donc qu'est-ce que tu sens mauvais !

Si vous voulez lui coller une gifle pour lui apprendre les bonnes manières rendez-vous au 28

Si d'humeur magnanime vous tâchez d'abord d'en savoir plus rendez-vous au 34

19

L'un des pensionnaires s'appelle Tonku. Un ex-héros venu des lointaines contrées asiatiques, il connu ses heures de gloire après avoir récupéré des parchemins de quelque chose et renversé un tyran, il pratique ce qu'il appelle le voile du tigue, une sorte de danse folklorique de là-bas, du moins c'est ce que vous en avez compris tant son accent marqué le rend épouvantablement difficile à suivre.

Vous lui expliquez pour le mystérieux vol dont vous avez été victime. Après un long moment de réflexion il s'écrit :

-heum escoûzé moô, tu chelchez dans hôpital, dans hôpital tonku faile molsul du cob'a, lalcineûl dans l'hôpital !

-Dans...tonku ? Essayez-vous de comprendre.

-何とか何とかの何とか?!?! s'exclame-t-il soudain en pointant du doigt le mur derrière vous, persuadé d'y avoir vu se refléter l'ombre d'un lézard géant, terreur des asiatiques.

Dépité vous décidez de l'abandonner à ses chinoiserries. Si vous voulez demander à un autre pensionnaire rendez-vous au 4, si vous jugez plus judicieux de piquer un petit roupillon rendez-vous au 13

20

Lorsque le fringant jeune homme arriva devant son grand-père, celui-ci qui ne daigna même pas lui accorder un regard.

-Bonjour pépé ! S'écria le jeune homme sur un ton engageant, après tout son grand-père était vieux, il était peut-être perdu dans le labyrinthe de ses souvenirs. J'ai des nouvelles au sujet de Zagor... Pépé ?

Mais le vieillard demeurait muet comme une tombe. La bouche définitivement close et le regard figé dans le lointain. Il semblait hermétique à toute réalité, son regard vitreux ne témoignant plus que d'une conscience désormais vacante. Et tandis que résigné le jeune homme repartit vers de nouvelles aventures le cœur alourdi de tristesse, tandis que le silence retombait dans la salle commune, des mots s'insinuèrent entre les lèvres du vieil homme comme des sifflements rauques et mécaniques, surgissant des interstices d'une conscience décharnée «V...rnon...V...rnon».

21

Ce couloir débouche directement sur la salle commune. De forme rectangulaire, plusieurs canapés y sont disposés en cercle autour de l'âtre d'une cheminée, sur les côtés et devant la grande baie vitrée donnant sur le jardin, il y a des petites tables pour jouer aux cartes ou aux dés sous le regard vigilant des prêtresses. Il y a notamment ce dernier jeu à la mode, des petits livres interactifs complètement stupides dont vous n'avez jamais pu saisir l'intérêt. Ici se réunissent la plupart des pensionnaires. Quand ils ne veulent pas croupir dans leurs chambres ils viennent répandre leurs vieux os sur les fauteuils et les canapés. Promis à la décrépitude, vestiges de ce qu'ils furent en leur temps, ils ne sont plus pour la plupart, que les ombres d'eux-mêmes. Ignorants tout du terrible danger qui les guette et complètement indifférents au spectacle décadent qu'ils livrent aux regards. Bien que l'atmosphère de décrépitude immobile qui se dégage de ce lieu vous a toujours dissuadé de vous y attarder, vous traversez silencieusement la pièce en réfléchissant à la prochaine étape de votre périple.

Si vous désirez essayer d'en interroger quelques-uns pour recueillir quelques précieuses informations rendez-vous au 19. Si, après toutes ces aventures, vous désirez partir en quête d'un endroit où passer la nuit rendez-vous au 13, si vous voulez monter au premier étage par l'escalier rendez-vous au 10, si vous lui préférez le monte-charge rendez-vous au 38

22

Alors que vous reniflez les mixtures, vous remarquez que l'une d'elles porte une étiquette, vous pouvez lire : «laxatifus surpuissianus n° 27. Posologie: Attention, produit extrêmement puissant. En cas d'encombrement important versez une goutte dans un grand bock d'eau fraîche. Ne jamais dépasser la dose prescrite, ne pas laisser à la portée des enfants. Si avalé cul-sec par mégarde consultez immédiatement votre croquemort. »

Vous pouvez prendre cette fiole si vous le désirez (notez *laxatifus* ainsi que le *numéro 27* sur votre *feuille d'aventure*). Quand un éclair jaillit soudain de nulle part et vous frappe en pleine poitrine, vous mourrez carbonisé dans d'atroces et inextricables souffrances en vous faisant pipi dessus.

Si vous trouvez cette mort complètement conne vous pouvez exceptionnellement retourner au 29, si par contre vous êtes un lecteur qui manque cruellement de confiance en lui, que vous considérez que l'auteur ne vous aurait jamais supprimé si vous ne l'aviez pas amplement mérité, que la main qui le guide dépasse votre entendement et que mortifié par la honte, vous voulez lui donner tout votre argent, éteignez votre ordinateur, sortez dans votre rue, et allez donc vous dégourdir les jambes !

23

Votre petit-fils est un jeune et fier aventurier au visage encore adolescent, mais dont le regard plein d'assurance vous rappelle le vôtre à son âge. Il est vêtu d'une armure de cuir ultra-moulante et utilise une rapière pour pourfendre ses ennemis. Après avoir longtemps songé à devenir perruquier jetant l'opprobre dans la famille, il finit par abandonner ses lubies et se tourna vers l'aventure.

-Ooh Roger mon petit ! Vous exclamez-vous en le serrant de vos bras secoués d'émotion et de tremblote.

-Bonjour pépé, dit-il en vous embrassant chaleureusement, écoute, te rappelles-tu de Zagor ? Il a encore ressuscité, et tout renseignement à son sujet pourrait m'être utile.

Si lors d'une de vos précédentes aventures vous tuâtes Zagor rendez-vous au 43, si vous n'eûtes jamais l'occasion de tuer Zagor ou que vous ne vous en souvenez tout simplement plus rendez-vous au 16

24

Habitué de longue date à croiser des cadavres, vous entreprenez sans trop de réticence de fouiller la blouse de la malheureuse. En faisant pivoter la chaise sur son axe de manière à la ramener vers vous, sa tête bascule en avant et s'affaisse sur son menton. Ses yeux révulsés – jusque là rivés sur le plafond – se plantent dans les vôtres.

Le rictus de douleur dessiné sur son visage et sa langue exagérément pendante vous donnent l'impression qu'elle est en train de vous faire sa meilleure grimace, et vous êtes obligé de vous concentrer au maximum sur votre fouille méthodique pour ne pas vous mettre à pouffer nerveusement. Au bout du compte, vous ne trouvez rien qui puisse se révéler d'une quelconque utilité dans ses poches. Après avoir passé une main sur son visage de manière à lui rendre un peu de dignité, vous réfléchissez à la suite des opérations.

Si vous désirez fouiller l'armoire rendez-vous au 6

Si vous voulez inspecter les mixtures rendez-vous au 22

Si vous voulez sortir et aller explorer l'autre bout du couloir rendez-vous au 21

25

Vous soufflez dans votre appeau magique qui produit un sifflement aigu comparable à celui d'une perdrix s'apprêtant à mettre bas. Malheureusement katarina n'a rien d'une illusion (ou d'une perdrix), pas plus que les crocs pointus qu'elle vient d'enfoncer dans votre jugulaire. Votre aventure se termine sur cette note musicale.

26

Vous tirez votre épée bien décidé à pourfendre la bougresse qui avance maintenant vers vous ses gros doigts boudinés.

PRETRESSE ROBUSTE HABILETE: 3 ENDURANCE: 4

Si vous êtes vainqueur rendez-vous au 8

27

Opérant de grands moulinets qui vous déplacent plusieurs lombaires, vous vous apprêtez à leur décocher la fulgurante attaque de la toupie espagnole quand tout à coup, et alors que tout espoir semblait perdu, l'un des hommes du directeur se fige soudain sur place comme pris de violents spasmes. Les yeux exorbités et le front veineux, il pousse un long râle rauque semblable à une plainte. Une deuxième brute qui vous contournait pour vous prendre à revers pousse à son tour un cri étouffé en se tenant le ventre, suivi des autres qui bientôt arborent tous les mêmes mines crispées et déconfites. Surgissant des profondeurs de leurs intestins, un concert de gargouillis aussi incongru qu'incommodant se produit soudain dans la pièce, sous une avalanche de pets douloureux vous échangez un regard stupéfait avec l'archidruide tandis que ses sbires se précipitent un à un vers la sortie sans demander leur reste.

Maintenant seul avec vous, les yeux luisant de cruauté et le visage blême d'une fureur indicible, l'archidruide sort aussitôt un poignard de sa manche, saute par dessus son bureau et se précipite sur vous.

ARCHIDRUIDE HABILETE: 11 ENDURANCE: 19

Si vous avez un appeau magique c'est le moment ou jamais de l'utiliser en vous rendant au 46

Sinon, n'ayant aucune chance de victoire face à un tel adversaire, vous ne tardez pas à succomber face à ses violents assauts, marquant ainsi la fin de votre aventure.

28

-Petit garnement ! Hurlez-vous en lui décochant une virulente claque dans la gueule. Cependant, même si ce petit sacripant méritait bien une réprimande, vous n'étiez pas obligé de le catapulter à l'autre bout de la pièce ! Est-ce toute cette pression sur vos épaules ou votre âge avancé ? Toujours est-il que vous lui avait presque fait sauter la tête hors des épaules, l'envoyant brutalement valdinguer contre un mur. Bah, qu'importe ! De toute façon vous ne vous souvenez déjà plus de ce que vous étiez venu faire ici. Vous pouvez maintenant ressortir avec la satisfaction d'avoir résolu un épineux mystère.

*Maintenant où souhaitez-vous mener à présent vos investigations ?
Vers la cuisine ? Rendez-vous au 14*

Vers le bureau de l'archidruide tout au bout de celui-ci ? Rendez-vous au 40

29

Vous faites jouer vos différentes clés dans la serrure quand enfin un déclic se produit. Vous tournez doucement la poignée et pénétrez dans l'infirmerie. Composée essentiellement d'une table d'opération en son centre, d'instruments ensanglantés accrochés aux murs, d'une grande armoire et d'étagères saturées de mixtures d'apothicaire diverses et variées. L'endroit est absolument désert, si on fait bien sûr exception du corps encore tiède de la guérisseuse grotesquement affalé sur sa chaise qui vous tourne le dos.

Si vous désirez fouiller l'armoire rendez-vous au 6

Si vous voulez inspecter les mixtures rendez-vous au 22

Si vous voulez fouiller le corps de la malheureuse rendez-vous au 24

Si la description minimaliste de ce paragraphe ne vous donne pas envie de rester, vous pouvez faire demi-tour et aller clopiner du côté de la salle commun en vous rendant au 21

30

Que désirez-vous utiliser de votre sac à malice ?

Du laxatifus ? Rendez-vous au 47

Un appeau ? Rendez-vous au 25

Une chaussette qui parle ? Rendez-vous au 2

Une tenue de prêtresse ? Rendez-vous au 9

31

Encore sous le choc de cette terrible confrontation, vous reprenez difficilement votre souffle en vous tenant à une paroi quand une idée d'une extrême cocasserie vous passe par la tête : en effet vous pourriez en profiter pour faire un petit coup pendable aux résidents de l'hospital. En versant par exemple quelque chose dans la soupe préparée la veille. Vous approchant de l'énorme chaudron au centre de la pièce, vous vous penchez et observez quelques instants votre reflet dans le liquide grumeleux. La simple éventualité d'être condamné à vous en nourrir jusqu'à la fin de vos jours si vous ne retrouvez pas votre dentier au plus vite vous arrache un frisson d'épouvante. Mais avez-vous quelque chose susceptible d'effectuer votre farce ?

Si vous possédez une fiole de laxatifus surpuissianus rendez-vous au 49

Sinon, vous n'avez d'autre choix que de retourner dans le couloir bredouille, soit pour aller du côté des chambres (rendez-vous au 5) soit pour aller traîner du côté du bureau du directeur de l'hospital (rendez-vous au 40)

32

Vous vous lancez dans un long monologue moralisateur, comme quoi les valeurs se perdent, comme quoi c'était mieux avant, que sous l'occupation des hommes lézards les gens se tenaient mieux, que les jeunes d'aujourd'hui ne sont que des tire-au-flancs et des sacripants éternellement pendus aux jupes de leurs mères. Vous continuez ainsi votre déblatération pendant plus d'une trentaine de minutes.

-Et c'est pourquoi ma petite Françoise, tu dois te protéger, déclarez-vous solennellement en lui tendant une pièce d'or.

Sans doute bouleversé par tant de sagesse, votre petit-fils empoche votre pièce d'or, prend congé et quitte la salle sans un mot en baissant la tête. Des larmes de fierté roulent sur vos joues parcheminées. Pour avoir à jamais influé sur la destinée de cette personne vous gagnez cinquante points de FORCE INTERIEURE (vous n'en avez pas avec le système DF, inutile donc de marquer quoi que ce soit sur votre *feuille d'aventure*.)

Maintenant ragaillardé par tant d'émotion, vous décidez d'aller faire craquer vos articulations en mettant le cap sur le premier étage.

Si vous voulez emprunter l'escalier rendez-vous au 10

Si vous préférez utiliser l'ascenseur mécanique rendez-vous au 38

33

-Ouh mais c'est qui le beau chien-chien ? Ouh qu'il est mignon ! C'est un beau chien-chien à sa mémère ça ! Ouh guili gui... AAAAAH !!!!

C'est à peu près le hurlement que vous avez poussé lorsqu'en vous penchant pour la caresser, l'irascible bestiole vous a arraché la moitié de la carotide ! Maintenant allongé face contre terre, votre regard vitreux se fixe sur la queue de l'animal frétilante du plaisir qu'il retire à laper votre sang s'épanchant sur le sol. De plus en plus engourdi par un froid grandissant à mesure que vos forces vous quittent, au moins aurez-vous eu la satisfaction de ne pas avoir souffert puisqu'en fermant les yeux une dernière fois, vous finissez par vous endormir. Sombrant dans un sommeil dont on ne se réveille pas. C'est la fin de votre aventure.

34

Vous fronchez des sourcils d'un air menaçant, mais parvenez tout de même à vous contenir au prix d'un effort surhumain, car comme tout aventurier endurci qui se respecte, vous haïssez profondément les enfants.

-Qui sont ces gens morts que tu vois ? Et Qu'est-ce que tu fiches ici mon petiot ? Articulez-vous machinalement en lui caressant la tête pour le mettre en confiance.

-Hé bien, j'étais en train de jouer et pis un hurluberlu déguisé en aviateur est apparu, je lui ai demandé de me dessiner un mouton, et là je m'ai faites violer...

A ces mots, le pauvre petit bambin éclate en sanglots en s'accrochant à votre jambe, ce spectacle pathétique vous serre le cœur et c'est à grande peine que vous réprimez votre émotion pour continuer de l'interroger.

-L'infâme croquant ! Qui es donc l'ignoble individu qui t'a fait ça mon enfant ? Que j'aille lui régler son compte ! Vous fendez-vous d'un geste sans équivoque.

L'enfant sèche alors ses larmes et réfléchit un instant.

-Au lieu de me dessiner un mouton il a d'abord voulu m'écrire quelque chose, un petit texte de sa composition disait-il, c'était horrible monseigneur, je n'ai jamais lu quelque chose d'aussi horrible, son visage se chiffonne et des grosses larmes roulent sur ses joues.

-Mais il t'a violé ?!

-Ben non, ça c'est parce que j'ai rencontré un sanglier qui m'a pris pour une fraise des bois (il découvre sa couverture et vous montre ses habits rouges), le méchant monsieur m'a dit qu'il s'appelait Vern... vermoulu... je ne me rappelle plus et je pense que...

Mais avant qu'il n'ait pu finir sa phrase, une poutre mal fixée tombe du plafond et l'assomme brutalement pour le compte. Après vous être assuré que celle-ci n'avait pas été abîmée par la tête de l'enfant vous déposer délicatement la poutre sur le lit et quittez la pièce fort de ces maigres indices.

Où souhaitez-vous mener à présent vos investigations ?

Vers la cuisine ? Rendez-vous au 14

Vers le bureau du directeur tout au bout de celui-ci ? Rendez-vous au 40

35

Malheureusement vous avez mal évalué les distances et au lieu de passer votre tête par l'encadrement de la porte, vous vous êtes pris le mur en pleine poire ! Vous perdez 1 points d'*Endurance*. Après avoir repris vos esprits vous réussissez cette fois à glisser un coup d'œil dans la mystérieuse chambre. Rendez-vous au 18

36

Le couloir vous amène jusqu'à l'infirmerie, seulement accessible par le truchement de la guérisseuse en poste d'un austère guichet aménagé en face de la sortie de l'hospital. Scrutant à travers les portes vitrées l'obscurité croissante d'une nuit de velours aux contours incertains, vos yeux fatigués se plissent vers ce monde de tumulte que vous ne comprenez plus. Il ne vous viendrait plus à l'esprit de partir à présent. Quand on est vieux partir, c'est juste une question de temps, et le temps quand on est vieux c'est tout ce qu'il nous reste. Alors on l'accueille de mille tendresses, on l'embrasse, on l'embrase pour ne plus en avoir beaucoup, et on s'accroche capitonné dans notre petit univers de souvenirs, on s'accroche à de toutes petites choses, au ressac du temps, à l'écume des jours passés s'échappant des mémoires comme d'un sablier. L'œil rivé en arrière. Finalement être aventurier c'est survivre plus longtemps que ses ennemis, une propension à la survie rendant le grand final d'autant plus difficile à digérer. La vieillesse confère cette vertu de couvrir d'un manteau d'humilité même le plus arrogant des hommes. Et vous aussi devez vous rendre à cette évidence.

Si à la lecture de toutes ces magnifiques digressions existentielles vous sanglotez bruyamment comme une petite fille rendez-vous au 7. Si par contre votre cœur est endurci, que vous avez encore plein d'autres choses à faire, que vous pensez que les femmes doivent rester à la maison, qu'il y a trop d'étrangers, et que les nazis étaient désopilants, bref si vous êtes un monstre sans la moindre parcelle d'humanité rendez-vous au 45

37

Malheureux ! Seul un fou oserait lire cet ouvrage damné ! La légende raconte qu'il fut ignominieusement écrit avec du sang de nouveau-nés par l'abominable Paul Vernonux un soir de pleine lune, un nécromancien sournois et fou, en pleine crise de délirium suite à l'écriture du premier tome de la série. Selon cette légende, quiconque plongera les yeux entre ses lignes -ne serait-ce qu'un instant - sera aussitôt englouti dans un abîme de consternation... à tout jamais...

Et en effet, à peine en avez-vous lu le premier paragraphe qu'une douleur suraiguë vous scinde l'esprit en milles morceaux, poussant un effroyable hurlement de douleur vous jetez l'objet maudit au loin et basculez au sol, secoué de violentes convulsions : vous perdez subitement 2 points de *Mental* et 2 points d'*Endurance*.

Si vous avez survécu à cette terrible épreuve, vous pouvez maintenant inspecter les mixtures (rendez-vous au 22) fouiller le corps de la guérisseuse (rendez-vous au 24) ou quitter la pièce et rejoindre l'autre bout du couloir (rendez-vous au 21)

38

Alors que les portes coulissantes du monte-charge de la mort s'ouvrent, vos yeux s'écarquillent de surprise devant la silhouette féminine se découpant sous les lumières blafardes du luxueux appareil. Avant même que vous n'ayez eu le temps de réagir elle vous attrape par le poignet et vous tire à l'intérieur d'un mouvement vif et précis, actionnant le bouton de fermeture de son autre main en un parfait timing. Aussitôt les portes se referment sur vous dans un cliquetis métallique. Maintenant seul avec elle, son regard noir comme la nuit se fixe au vôtre, imprimant à votre mémoire un étrange sentiment de déjà-vu.

-Tiens tiens, susurre-t-elle en vous décochant un petit sourire qui aurait bien mis votre vieux palpitant à chaude contribution s'il n'avait découvert deux longs crocs effilés sur une rangée de dents froidement immaculées.

Bon sang mais c'est bien sûr ! Vous illuminez-vous soudain en la reconnaissant. Elle n'est autre que katarina Heydricx ! Celle-là même que vous trucidâtes jadis après vous être occupé de son sinistre frère vampire. La dernière fois que vous l'aviez vu elle n'était d'ailleurs guère plus qu'un petit tas de cendres fumant sur le sol.

L'ignoble vampiresse aux fesses rebondies et aux seins orgueilleusement dressés vous épluche d'un regard de plus en plus amusé comme si elle suivait en direct le fil de vos pensées et de vos déductions à travers les différentes expressions stupéfaites que prend votre visage, maintenant emmuré dans la consternation.

Si à la faveur du confinement des lieux, il vous eut été facile de la décapiter en deux temps trois mouvements lorsque vous aviez 20 ans, vous avez conscience d'être devenu une proie facile face à un adversaire dont les forces, au contraire des vôtres, augmentent avec l'âge.

-Arrière sorcière ! Vous agitez-vous en reculant contre la paroi. Trainée satanique !

-Silence ! Vous coupe-t-elle dans vos imprécations en levant la main d'un geste impérieux, ainsi donc tu as découvert mon antre secrète ! Tu vas mourir, après quoi je dominerai le monde... hihahahahohohuhu !
D'abord impressionné par le machiavélisme sophistiqué de son plan démoniaque, vous ne tardez pas à recouvrez vos esprits, il va falloir promptement réagir !

Si vous voulez l'attaquer par les voies dites conventionnelles à l'aide de votre fidèle épée rendez-vous au 15

Si vous voulez utiliser un de vos objets rendez-vous au 30

39

Le barbare adressait une prière silencieuse aux dieux du désert lorsqu'il vit approcher le vieil homme. Son œil de lynx distingua aussitôt le voile d'inquiétude recouvrant sa mine creusée de fatigue. L'œil las de l'inconnu se posa sur la puissante musculature de Loup*Ardent qui crut y reconnaître une lueur de désir. Les vergetures du vieillard lui rappelaient tellement le doux visage d'Aléna... Il rit intérieurement de la phagocytée d'un destin délétère aux reflets argentés, sous le ciel plongeant des mâchoires grinçantes des nuits kaléidoscopiquement cotonneuses et rugissantes des aubes sans lune. Trébuchant dans les lisières ambrées, l'esprit du barbare titubait sous les dômes membraneux de l'exaltation transcendante conférant au génie innocent aux ondulations graciles des nuages exorbitant leurs oriflammes aux enfants léthargiques qui criaient leurs flatulences à la face du ciel.

Le regard absent de Loup*Ardent vous considère d'une teinte morne tandis que vous agitez votre main devant lui sans même éveiller le moindre frémissement. Un filet abondant de bave s'écoule de la commissure de ses lèvres qui émettent en boucle un ronronnant «V...rnon... V...rnon». D'aucuns disent qu'il aurait été rendu fou suite à l'ingurgitation d'une trop forte dose de champignons. A présent il passe ses journées recroquevillé sur son fauteuil en ressassant en silence ses vieux souvenirs désordonnés.

Vous poussez un soupir d'éreintement, il est temps maintenant pour vous de dormir ! Rendez-vous au 13

40

Alors que vous pénétrez dans le bureau de l'archidruides, une douleur pénétrante, sourde vous foudroie soudain des pieds à la tête. Sonné par le coup que vous venez de recevoir sur la nuque vous titubez quelques instants submergé par une nuée de vertiges. Tentant d'esquisser une rapide volte-face vous avez à peine le temps d'entrevoir la silhouette de votre agresseur avant qu'une seconde attaque n'achève de vous envoyer définitivement au tapis.

Lorsque vous ouvrez les yeux à nouveau, bien des heures semblent s'être écoulées depuis votre agression, puisque les rayons du soleil dansent à présent sur les lames du plancher. Votre regard encore brumeux met plusieurs instants à reconnaître le visage penché sur le vôtre. C'est l'archidruides, le maître de l'hospital lui-même, un homme courtois qui vous avait été personnellement recommandé par Yaztromo.

D'une quarantaine d'années, les tempes grisonnantes et les cheveux plaqués en arrière, il vous dévisage avec le plus vif intérêt. Sa physionomie si affable d'habitude s'apparente désormais à un étrange rictus menaçant. Entouré de plusieurs membres du personnel aux mines patibulaires, son regard perçant creuse en vous un abîme de questions.

-Ainsi je te tiens à ma merci ! Lâche-t-il après un moment de silence en se redressant de toute sa haute stature. C'est alors seulement que vous apercevez l'objet qu'il tient dans sa main : l'objectif ultime de toute cette aventure, votre Graal lui-même, votre précieux dentier retenu captif entre ses doigts rapaces !

-Je vous faisais confiance coquin ! Vous indignez-vous en vous remettant péniblement sur vos jambes.

En guise de réponse l'ignoble traître laisse échapper un ricanement sardonique et claque des doigts. Immédiatement ses sbires s'avancent vers vous comme un seul homme, probablement en vue de vous mettre en pièce !

Si vous aviez précédemment versé du laxatif dans la soupe rendez-vous maintenant au numéro inscrit sur l'étiquette du flacon.

Sinon, hé bien vous voilà dans de sacrés beaux draps ! Vous n'avez plus votre épée, ils sont armés jusqu'aux dents, vous êtes vieux et croulant, ils sont jeunes et robustes. Après quelques minutes d'un combat aussi vain que désespéré, l'un d'eux vous plante son épée dans l'abdomen, vous épinglant comme un papillon, vous vous écroulez au sol en hoquetant de douleur. C'est la fin de votre aventure.

41

La vieillesse est un naufrage dit-on, retirez donc un point à votre total de MENTAL !

Votre petit-fils est un jeune et fier aventurier en armure de cuir ultra-moulante. Après avoir longtemps songé à devenir perruquier jetant l'opprobre dans la famille, il finit par abandonner ses lubies et se tourna vers l'aventure.

-Oh ma petite Françoise, souriez-vous chaleureusement.

-Pépé, je suis un garçon, soupire-t-il, écoute, te rappelles-tu de Zagor ? Il a encore ressuscité, et j'aurais besoin de tout renseignement à son sujet.

Si vous voulez profiter de cette passionnante conversation pour finir votre sieste rendez-vous au 3, si vous voulez lui faire la morale, lui dire que tout va à vau-l'eau avec les générations actuelles rendez-vous au 32

42

Un tintamarre assourdissant accompagné de cris se produit soudain dans l'escalier. Dressant toutes les oreilles dans votre direction tandis que vous en dégringolez cul par-dessus tête pour finir, au faite d'un roulé-boulé désastreux, par vous étaler lourdement de tout votre long sur le sol en poussant des couinements de douleur. Cette série de violents chocs successifs sur votre crâne vous ayant en prime fait perdre 2 précieux points de *Mental* ainsi que 3 points d'*Endurance* !

Si vous êtes encore de ce monde, une religieuse s'empresse de vous aider à vous relever et vous accompagne vers le monte-charge mécanique en vous tenant par les épaules. «Et à l'avenir soyez prudent monsieur !» sont ses dernières paroles avant qu'elle ne vous quitte. Rendez-vous au 38

43

-Hmm oui, ce fut alors un rude combat qui nous opposa d'abord dans son antre à la montagne de feu.

Dix ans plus tard j'ai dû l'occire à nouveau grâce à des dents en or que je fis monter par la suite en dentier... tu savais qu'il entretenait une fougueuse relation avec Zanbar Bone du temps de leurs non-vies ?

Parait-il qu'il ne se faisait pas appeler «la grande zaza» pour rien, un jour alors que Yaztromo était penché sur ses légumes, hé bien...

-Et ce dentier grand-père, où est-il ? Rétorque-t-il en fronçant les sourcils sans prêter attention à vos potins.

Vous lui racontez alors pour le larcin, cette nouvelle menace qui pèse sur l'Allansie toute entière, les yeux gorgés de larmes et la voix brisée d'émotion vous jurez solennellement que cet ignoble affront sera lavé dans le sang de votre ennemi, levant votre poing vengeur à la face du ciel. Effrayée la mouche au plafond qui assistait pacifiquement à la scène se précipite aussitôt vers la sortie en poussant un hurlement inaudible. Après vous avoir aidé à vous débloquent le dos suite à ce trop brusque mouvement, votre petit-fils vous confie un objet trouvé lors d'une de ses aventures.

-Tiens grand-père, grâce à cet appeau enchanté, aucun voile d'illusion ne pourra se dresser devant toi. Dit-il en vous tendant un petit objet de bois en forme de sifflet (notez *appeau magique* dans votre *feuille d'aventure*.)

Après vous avoir fait ses adieux, il quitte la salle, rejoignant une vie d'aventures et vous abandonnant aux vôtres. Ragailardi par cette visite, vous décidez de partir explorer le premier étage.

Si vous voulez emprunter l'escalier rendez-vous au 10

Si vous préférez utiliser le monte-charge mécanique rendez-vous au 38

44

Contre toute attente, et malgré l'avalanche de nullité qui s'épanche à vos oreilles, vous parvenez à rester maître de vous-même. Ni une ni deux, effectuant un rapide bond en avant vous arrachez le parchemin des mains de Vernonux.

Poussant un cri de surprise il jette sur vous comme une furie, mais c'était sans compter sur vos légendaires réflexes puisqu'au sortir de votre bond, emporté par votre propre élan vous vous êtes pris les pieds dans le tapis et lui avez balancé – sans le vouloir – un surpuissant coup de boule dans les valseuses !

Le hurlement qui surgit de ses entrailles est alors absolument indescriptible, partant des basses pour s'éterniser dans les aigues, il tient ainsi la note pendant de longues secondes les deux mains ramenées sur son bas-ventre et les yeux révulsés en arrière comme s'ils cherchaient la moindre échappatoire à cette insoutenable douleur.

Sans lui laisser l'ombre d'une chance de se ressaisir, vous vous saisissez de votre pantoufle restante et lui balancez au visage, l'envoyant pantelant sur le sol.

— Je... je vais t'arracher le cœur, siffle-t-il entre ses dents d'une petite voix aigrette tremblante de rage en se relevant.

Vous ramassez le poignard que le nécromancien a laissé choir sur le sol et vous préparez au combat. Bien que désarmé Paul Vernonux reste un puissant ennemi, mieux conservé que vous grâce à ses huiles essentielles de résurrection. C'est maintenant un combat à mort qui vous oppose.

PAUL VERNONUX HABILETE: 4 ENDURANCE: 6

Si par malchance votre Endurance tombe à zéro, sachez que l'infâme écrivain vous réserve un sort pire que la mort, car avant de pouvoir recommencer cette aventure ou quoi que ce soit d'autre : vous devrez impérativement relire l'intégralité de son œuvre, puis vous lancez sans tarder dans l'écriture de sa suite directe en respectant à la lettre le style, les thématiques ainsi que les procédés si chers à leur auteur original, et ce, jusqu'à ce que celle-ci comporte trois-cent-quatre-vingt-six nouveaux volumes du Maître du Destin. Suite à quoi vous devrez essayer de convaincre les autres membres des différents forums de tous les lire d'une traite. Vous devrez pour ce faire ne pas hésitez à les menacer de mort en utilisant le langage le plus ordurier possible. Toute tentative de vous soustraire à ces impératifs sera considérée comme de la tricherie de la pire espèce ! Vous voilà prévenu. Si par contre vous êtes vainqueur rendez-vous au 50.

45

En signe de démission totale face à la moindre étincelle de sensibilité naissante dans votre esprit, votre cerveau envoie un signal à votre corps, qui se traduit par un rôt si tonitruant qu'il retentit à travers tout le bâtiment. La guérisseuse en poste est si profondément outrée, devant une telle démonstration de grossièreté, qu'elle avale de travers sa tisane et meurt dans d'horribles et gargouillantes souffrances. Déçu que personne d'autre n'ait pu assister à cet énième exploit, vous avisez de pénétrer dans l'infirmierie, mais celle-ci est toujours fermée, et quand on y entre, on en sort souvent les pieds devant.

Si vous possédez un trousseau de clefs rendez-vous au 29. Sinon vous n'avez d'autre choix que de rebrousser chemin rendez-vous au 21

46

Votre intuition n'ayant pas été totalement décimée par les méfaits du temps vous souffle que l'étonnant changement d'attitude de l'archidruide n'a rien de naturel. Vous repliant dans un coin de la pièce à mesure qu'il s'avance en dardant vers vous sa lame menaçante, vous fouillez dans vos poches en priant le ciel de ne pas vous en être fait délesté et poussez un soupir de soulagement lorsqu'enfin vos doigts rencontrent le petit appeau qui vous avait été donné votre petit fils. Immédiatement vous le portez à vos lèvres et émettez petit sifflement strident.

Aussitôt les contours de l'archidruide s'estompent, levant l'illusion des volutes de fumée se déploient autour de lui laissant place à une silhouette dont la vue vous pétrifie d'épouvante. Car, si le diabolique archidruide en tant que tel était un terrible adversaire, il était sans commune mesure avec l'ignoble personnage qui se tient maintenant face à vous.

Plus increvable qu'une armée de Zagor, plus laid qu'une myriade de furoncles adultes, et plus fourbe encore qu'un collecteur d'impôts zombifié, vous vous raidissez de stupeur en découvrant Paul Vernoux le scribe nécromant !

Ennemi de toute source de lumière et de toute ce qui respire, la légende raconte que ses écrits furent si abominables que leur simple diffusion suffit à dévaster des civilisations entières, faisant tourner le lait des mères, arrachant la vue à ceux qui osaient y poser les yeux, et collant une dysenterie tout autant brutale que mortelle à tous les autres...

Son apparence est si horrible qu'elle est impossible à décrire avec des mots, devant une telle monstruosité seuls des cris seraient propices à restituer l'insondable sentiment de répulsion qu'elle génère.

-Je m'appelle Paul Vernoux, le plus grand troubadour de tous les temps ! S'écrit-il avec fierté, peu décontenancé que vous ayez révélé son subterfuge. Trop longtemps tu as empuanti le monde de tes misérables aventures héros, trop longtemps de veules ménestrels qui les contèrent à un parterre d'ivrognes me tinrent la draguée haute.

Il est temps à présent que tous ceux qui eurent l'outrecuidance de m'accuser d'écrire avec mes propres excréments rampent devant l'étendue de mon splendide talent !

Après t'avoir éliminé, je m'occuperai de tous les autres héros venu s'échouer ici, jusqu'à ce qu'enfin vengeance soit mienne et que plus personne ne puisse se dresser entre moi et ma glorieuse destinée !

A ces mots le nécromancien déplie un parchemin devant lui et déclame après s'être raclé la gorge:

-Vous avez donc sept jours pour secourir Dame Ariane. Vous décidez d'acheter l'équipement nécessaire à votre expédition sans plus tarder et vous entamez des tractations avec le marchand d'armes, qui...

A mesure que ces mots s'embourbent dans vos oreilles comme un liquide boueux, une douleur presque insoutenable agonise votre esprit des plus profonds tourments, votre nez se met à saigner, votre vue se brouille, votre respiration s'obstrue dans votre gorge, en tout état de cause, si vous ne réagissez pas au plus vite, vous allez finir le cerveau complètement liquéfié par cette immonde diatribe !

Mais qu'allez-vous faire pour en finir une fois pour toute avec votre ultime ennemi ?

Visualisez précisément ce que vous comptez faire par la suite et notez-le sur une feuille.

Mais avant tout, faites un test de MENTAL:

Si vous échouez lamentablement rendez-vous au 20

Si vous parvenez à garder le contrôle de votre esprit malgré toutes ces émotions rendez-vous au 44

47

Pour des raisons que la bonne tenue de cette aventure exige, nous n'irons pas jusqu'à expliquer quel type de mort vous vous imaginiez réserver à un adversaire en utilisant un laxatif surpuissant. Sachez en prime qu'entre autres particularités les vampires ne font pas caca, et même si c'était le cas vous auriez du mal à lui faire avaler votre fiole sans éveiller ses soupçons ! Alors au lieu de faire n'importe quoi retournez au 30 et faites un meilleur choix !

48

Soudain une idée lumineuse vous traverse l'esprit ! Passé maître dans l'art du pragmatisme à la sauvette tout autant qu'habitué depuis belle lurette à produire des effets dévastateurs à l'aide d'objets improbables, vous sortez de votre poche la petite balle élastique et l'agitez ostensiblement sous le nez du cerbère courroucé en la faisant couiner. L'effet est immédiat.

Oubliant totalement sa rage à votre encontre et son rôle de gardien, l'énorme chien emporté par son instinct se met à sauter dans tous les sens en poussant des jappements hystériques. Renversant par la même la moitié des ustensiles autour de lui au rythme de ces puissants coups de queue.

Ni une ni deux vous lancez la balle de toutes vos forces par une fenêtre entrouverte dans un coin de la pièce donnant sur la falaise en contrebas. Aussitôt le monstre visiblement aussi méchant qu'idiot s'élance à toute vitesse sur le carrelage et passe à travers la fenêtre à son tour, emportant avec lui la moitié du mur dans le vide. Vous voilà débarrassé de cette affreuse créature !

Rendez-vous au 31

49

Vous débouchez rapidement la petite fiole et versez tout son contenu dans la soupe. Aussitôt à son contact, le liquide blanchâtre s'agite soudain de puissants remous, au faite d'une fulgurante réaction chimique des bulles explosent à sa surface et le chaudron tout entier se met à trembler sur lui-même comme un volcan sur le point d'entrer en éruption. Ne voulant pas tenter inutilement le diable ni vous prendre de la soupe sulfurique dans la gueule, vous décidez de courageusement prendre vos jambes à votre cou et déguerpissez dans le couloir en ricanant.

*Maintenant si vous désirez explorer les chambres rendez-vous au 5
Si vous voulez visiter le bureau de l'archidruides rendez-vous au 40*

50

Votre poignard fend l'air une dernière fois et se fige enfin dans la poitrine de Vernonux, lui arrachant un cri qui s'étrangle aussitôt dans sa gorge. Car immédiatement sa peau se craquelle, se crevasse et se grise, se durcissant comme de la pierre son corps tout entier se pétrifie sur place comme vidé de sa substance. Lâchant le poignard maintenant prisonnier de ses chairs statufiées, vous reculez pour assister à la fin du nécromancien. D'un regard marqué d'une haine implacable il tend vers vous une main déjà amputée de plusieurs de ses doigts, traînant sur le sol ce qu'il reste d'une jambe brisée en deux il parvient à s'accrocher à votre robe de chambre, son visage fissuré de part en part braque sur vous toute la cruauté dont une figure rongée par la roche est capable, avant que tout entier il ne finisse par s'éparpiller sur le sol comme un château de cartes, s'effondrant d'un bloc comme une statue de sable soufflée par les vents.

Il ne reste à présent plus de l'effroyable écrivain qu'une fine couche résiduelle de poussière et de gravats, au milieu desquels votre précieux dentier n'attend plus que vous ! Félicitations !

Vous avez vaincu le plus terrible ennemi de toute votre carrière, plus jamais ses écrits ne menaceront l'Allansie. A présent il ne vous reste plus qu'à profiter d'un plantureux repas que vous pourrez digérer en coulant des jours heureux bien mérités dans le confort ouateux de vos chères pantoufles. Mais ceci, est une autre histoire !

Crédits:

D'abord je tiens tout particulièrement à me remercier, moi sans qui rien de tout ceci n'aurait été possible, tout comme je tiens dès à présent à remercier tous ceux qui me dirons merci. Merci aussi à Paul Vernon pour sa formidable contribution à l'épopée littéraire de ce siècle et des temps à venir.

Le donjon caché de Merlin

Une aventure architecturée par Vador.



Une brise légère et rafraichissante vient caresser votre visage; vous esquissez sans le vouloir un sourire. Ce n'est pas tous les jours que vous pouvez ainsi vous prélasser, dans votre transat, à l'ombre du cèdre du Liban qui trône en plein milieu de votre jardin. Vous sentez monter quelque audacieuse fourmi, le long de vos pieds nus, délicatement chatouillés par l'herbe encore verte de la pelouse... Mais vous n'êtes pas décidé à ouvrir les yeux afin de vous en assurer et c'est d'un geste machinal que vous tendez la main pour saisir un verre de thé glacé déjà à moitié vide.

Soudain, sans que vous compreniez exactement ce qui se passe, le monde semble basculer autour de vous et vous êtes entraîné dans un kaléidoscope de couleurs chamarrées. Incapable d'esquisser le moindre geste et d'émettre le moindre son, c'est intérieurement que vous entendez le long cri d'un homme ordinaire qui bascule dans l'inconnu...

Lorsque vous rouvrez les yeux, vous êtes incapable de discerner quoi que ce soit autour de vous; le monde semble être devenu une grisaille uniforme où le ciel et la terre se confondent et se mêlent intimement.

— "Pip!"

D'un coup, votre coeur bondit dans votre poitrine et se met à battre une chamade incontrôlable.

— "Pip!"

Une voix féminine est en train de vous appeler, mais curieusement pas par votre prénom...

— "Pip! C'est moi, Cody!"

Cody? Cody! La seule Cody que vous connaissiez se trouve...

— "Près de Merlin, oui, je sais Pip, c'est affreux, sanglote Cody."

Allons, bon! Ce vieux fou a lancé son fameux sortilège qui vous transporte dans le corps musclé du héros Pip et...

— "... sauf qu'il y a eu un problème! Merlin s'est laissé entraîné dans un

concours de boissons avec un Ecossais bouilleur de crus et un marin polonais. Il en était à sa 173ème choppe de bière brune lorsqu'il s'est mis à chanter..."

(vous imaginez mal le spectacle d'un Merlin saoul chantant...)

– "... et il a commencé à réciter la Formule du Filet mais avec un accent mi gallois, mi écossais à couper au couteau. D'où des effets indésirables..."

(et là, vous commencez à sentir un léger frisson vous parcourir l'échine...)

– "Voilà, Pip, tu es... prisonnier. D'un labyrinthe, fait Cody d'un air gêné.

– Pas grave! répliquez-vous fièrement, j'ai survécu à des dangers plus terribles, ce n'est pas un petit labyrinthe qui va m'arrêter!

– sauf que, reprend la jeune apprentie de Merlin, tu es dans un endroit... un peu spécial.

(Où veut-elle en venir??)

– Tu es dans le cerveau de Merlin!"

*(Si cette révélation vous tue, vous pouvez vous épargner beaucoup de souffrances en vous rendant directement au **14.**)*

– Dans le...? C'est une plaisanterie!

– Pas du tout. Tu es dans la matière grise jusqu'au cou...

– Bon... Et comment j'en sors de ce... cerveau?

– C'est là où ça se complique, Pip! Tu dois retrouver dans la mémoire de Merlin le quatrain de la formule qui annulera les effets du Sortilège de Filet. Ca ne risque pas d'être le plus difficile: vu son âge, il ne doit plus en avoir beaucoup... En revanche, il te faudra faire vite. Tu disposes de 50 cycles pour reconstituer le quatrain...

— Sinon?

— Sinon, Merlin se réveillera, te condamnant à rester bloqué jusqu'à sa mort dans son cerveau... Tu pourras toujours te venger de lui en lui infligeant de bonnes migraines, de toute façon l'aspirine n'a pas encore été inventée...

(on ne pourra plus reprocher à Merlin de n'avoir rien dans la tête...)

— A part ça... Ce n'est pas trop risqué?

— bien sûr que si, s'esclaffe Cody! Revivre les souvenirs de Merlin peut s'avérer très pénible. Tu risques de faire de mauvaises rencontres et malheureusement, EJ ne te sera d'aucune utilité là-dedans. Tu pourras toujours utiliser comme arme le coton-tige que ce vieux fou a oublié dans son oreille. C'est toujours mieux que rien... Ah! J'allais oublier... (Cody toussote légèrement) Les règles ont... un peu changé! Eh oui, Merlin, avant cet incident, s'était mis à relire un vieux grimoire. Une ineptie qui s'intitule *la Citadelle du Chaos*. Du coup, les règles contenues dans ce bouquin sont les dernières dont Merlin se souviennent. Remarque, cela aurait pu être pire, il aurait pu tout aussi bien se décider à lire du Paul Vernon...

Vous acquiescez d'un haussement d'épaules.

— Toujours est-il que tu disposes de 10 points à répartir parmi ton **Habilité**, ton **Endurance** et ton **Adresse**. Pas moins de 2 et pas plus de 5 dans une de ces caractéristiques, sinon tu es totalement libre de ta répartition. Comme il vaut mieux être prévoyant, je t'envoie mentalement un plan du cerveau de Merlin (ça existe?!), tu comprendras mieux.»

Et avant que vous n'ayez pu articuler le moindre son, la voix de Cody s'éteint brusquement, vous laissant plonger dans le plus grand des désarrois... Ou plutôt dans les bras d'une élégante dame aux longues boucles blondes, dont les yeux plissés et le sourire maternel vous apaisent immédiatement.

« Bonjour Pip, je suis Morphée... Besoin d'un câlin, mon bichou? »

Evidemment, non...

1

Résumons: vous disposez d'une carte (reproduite ci-dessous) représentant les neurones du magicien (Cody avait raison, il y en a incroyablement peu... Ca peut expliquer bien des choses!). Chaque fois que vous souhaiterez passer dans un des neurones de Merlin, lancez deux dés. Le résultat vous donnera la direction à emprunter à partir du neurone où vous vous trouvez. Rendez-vous alors au paragraphe indiqué sur la carte. Selon les résultats, vous pourrez tomber sur une case rouge. Dans ce cas, **au terme de ce paragraphe**, vous aurez la possibilité de vous téléporter vers n'importe quel neurone, par la magie des neurotransmetteurs, sans avoir besoin de relancer les dés. En revanche, si vous tombez sur une case grise, vous serez invariablement renvoyé vers le **1**.

Si le nombre des neurones de Merlin est limité, ses souvenirs en revanche sont très fournis: ainsi, si vous tombez sur un neurone déjà exploré une ou plusieurs fois, vous serez renvoyé vers un paragraphe différent.

Concernant les combats, les choses se compliquent Pip ; vous lancerez un dé et ajouterez votre Total d'Habilité, pour obtenir votre Force d'Attaque. Vous procéderez de même pour votre adversaire. Si votre Force d'Attaque est supérieure à celle de votre adversaire, vous lui infligez une blessure qui lui coûtera 1 Point d'Endurance ; si c'est la Force d'Attaque de votre adversaire qui est supérieure à la vôtre, c'est vous qui recevez une blessure et perdez 1 Point d'Endurance. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'un de vous deux voit son Endurance réduite à 0 ; dans ce cas, c'est rendez-vous direct au **14** (vous connaissiez la règle, n'est-ce pas?).

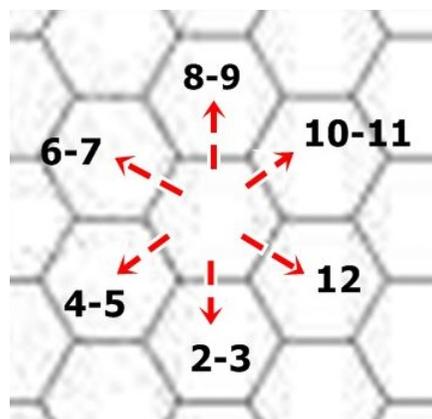
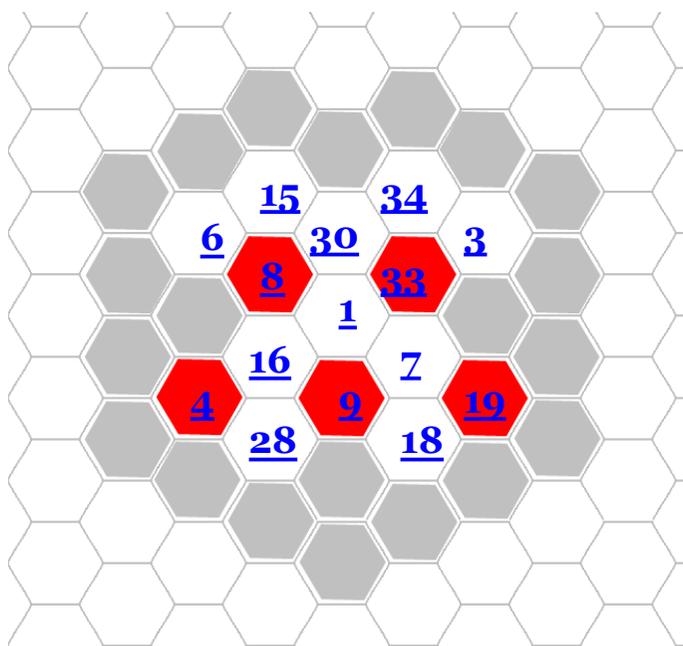
Souvenez-vous que vous disposez d'un temps limité pour retrouver la formule: 50 cycles. Chaque fois que vous aurez achevé un cycle, cochez une case au cyclomètre. Lire un paragraphe représente un cycle; un combat représente autant de cycles qu'il est nécessaire pour réduire l'Endurance de votre adversaire à zéro... Si vous dépassez le seuil des 50 cycles, rendez-vous bien sûr au **14**

L'avantage d'explorer le cerveau d'un grand sorcier, c'est que chaque

fois que vous changez de neurone, vos points d'Endurance retrouvent leur *niveau initial*, si ça peut vous rassurer... Lorsque vous aurez reconstitué le quatrain, vous disposerez les vers dans le bon ordre et vous le récitez à haute voix; 4 chiffres sont contenus dans le quatrain. En multipliant les 3 premiers et en ajoutant le dernier, vous obtiendrez le chiffre d'un paragraphe auquel vous vous rendrez pour – espérons-le! – quitter le cerveau de Merlin...

Bon, vous les lancez quand, ces dés??

CYCLOMETRE									



2

Un vent glacial, chargé de neige, vous transperce les os et vous claquez involontairement des dents. Une foule de hobereaux se presse à quelques pas de la cathédrale, tandis que les cloches commencent à résonner dans l'air cristallin: pas de doute, Pip, nous sommes bien en hiver. C'est alors que vous apercevez une grosse pierre au milieu de la place, venue d'on ne sait d'où, avec à son sommet une enclume de fer dans laquelle une épée se trouve fichée jusqu'à la garde. L'évêque s'avance vers cette pierre, avec la ferme intention de la bénir, lorsqu'il s'interrompt et lit d'une voix chevrotante l'inscription inscrite en lettres d'or sur la pierre: «*Celui qui ôtera cette épée sera roi*».

C'est officiel, vous avez sous les yeux l'épée Excalibur qui attend qu'Arthur s'en empare...

Sauf qu'Arthur n'est pas présent parmi tous les nobles rassemblés. Après une inspection rapide de la cathédrale, vous le retrouvez enfermé dans la crypte, tout cela parce qu'il devait soulager une envie pressante et qu'il a claqué derrière lui la porte, sans disposer de la clé pour la rouvrir.

Lancez un dé, Pip; si le résultat est supérieur où égal à votre Total d'Habilité, la porte reste obstinément fermée et vous perdez un cycle. Il est impératif que vous ouvriez la porte, sans quoi Arthur ne s'emparera jamais d'Excalibur. Vous devrez tester votre Habilité (et donc perdre un cycle) autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que Arthur soit libéré. Revenez au **plan** dès que vous avez rempli votre mission et rappelez à Arthur de prendre ses précautions la fois prochaine...



3

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au **40**.

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au **20**.

BLUB... BLUB... BLUB...

Sauf erreur de ma part, Pip, ces quelques bulles sortent de votre bouche... Vérifions tout de même, si vous n'y voyez pas d'inconvénients.

BLUB... BLUB... BLUB...

Oui, Pip, cette fois-ci c'est certain, vous êtes plongé (c'est le cas de le dire!) dans un souvenir assez pénible: celui de Merlin se noyant dans *le Temps de la Malédiction*. Sauf que c'est vous qui êtes en train de laisser s'échapper de précieuses bulles d'air!

Vous pourrez toujours retenir votre respiration un nombre de cycles équivalent à votre Total d'Endurance: passé ce délai, c'est rendez-vous direct au **14**. Toutefois, pas de panique: vous pouvez toujours revenir à la surface en obtenant, avec un dé, un résultat inférieur ou égal à votre Total d'Habilité deux fois de suite. Si vous y parvenez, vous pourrez toujours sécher vos larmes et vos vêtements en revenant au **plan**. Sinon vous pourrez toujours reprendre votre souffle au **14** !

4

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au **23**.

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au **47**.

Pip, saviez-vous que Merlin était un membre très actif de la LPDO (Ligue de Protection des Dragons Orphelins)? Etonnant, n'est-ce pas? Tout comme un de ses amis, tenancier d'une taverne et fabricant de whisky frelaté à ses heures. Sauf que le cher petit dragonnet d'amour s'est mis en tête de goûter toute la cuvée de l'année. Et il a apprécié, au-delà de toute raison: le voilà fin bourré alors que Merlin devait lui faire faire ses exercices quotidiens de yoga... Du coup, le brave petit, atteint d'une cuite à faire pâlir un écossais alcoolique, se met de mauvaise humeur. Un cracheur de feu, même miniature, est déjà difficile à maîtriser. Mais un cracheur cuité qui titube dans une réserve d'alcool, ça peut carrément faire des dégâts. Au point que Merlin doit se résoudre au pire.

DRAGONNET BOURRE

Habilité: 2

Endurance: 6

A chaque assaut, lancez un dé, même si vous avez le dessus: si le résultat est supérieur à votre Total d'Adresse, le souffle enflammé du

Dragonnet fait exploser toute la réserve, vous envoyant tous les deux au **14** dans un superbe feu d'artifice...

Si vous survivez, revenez au **plan**, en n'oubliant pas de déchirer votre carte de membre de la LPDO...

5

Un vent violent chargé d'écume balaie la lande et fouette votre visage, vous arrachant un frisson.

Ne bougez plus d'un pas, Pip! Vous êtes en équilibre précaire au bord d'une falaise qui tombe en à-pic. 70 mètres plus bas, vous apercevez la mer déchainée dont la houle se fracasse contre des rochers acérés: encore un souvenir du temps où Merlin faisait du camping sauvage sur les côtes de Cournouailles... à une époque où il était encore sujet à des vertiges chroniques.

Lancez un dé. Si le résultat est supérieur à votre Total d'Adresse, Merlin (et vous-même !) bascule dans le vide ; rendez-vous au **14**. Sinon une profonde inspiration suffit à vous remettre l'esprit en place. C'est alors que vous découvrez juste derrière vous le cadavre d'un supplicié cloué sur une croix; le pauvre a dû rejoindre le 14 depuis longtemps à en juger par l'état de décomposition avancée du corps. Son bras gauche est tordu d'une manière bizarre; en vous approchant, vous constatez que le doigt du supplicié a gravé quelque chose sur le bois. Vous parvenez à distinguer, à moitié dissimulé sous la mousse, le message suivant:

«Au Quatorze»

Il n'avait visiblement plus toute sa tête!

Sinon Revenez au **plan** et n'oubliez pas de retrancher le nombre de cycles adéquats à votre tableau.



6

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au 39.

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au **21**.

– «Non! Rectangulaire!

– Non! Ronde!

– Non! Rectangulaire!»

Vous reconnaissez sans peine le visage poupin du Père Cardwin, et c'est avec lui que Merlin est en train de se prendre le bec, à propos de la construction d'une table... Croyez-vous, Pip, qu'on puisse se crêper le chignon à propos d'une table? Merlin, lui, semble prêt à en découdre méchamment, cela vire même à l'obsession malsaine. Et Cardwin ne semble pas apprécier. Armé de son maillet, il semble bien décider à enfoncer ce message dans le crâne du sorcier.

Père Cardwin

Habilité: 3

Endurance: 6

Si le Père Cardwin vous écrase le cerveau, rendez-vous au **14**. Sinon, avant de trépasser, le moine vous fera peut-être une confidence intéressante au **50**...

7

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au 35.

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au **41**.

Vous êtes plongé au cœur d'une nuit sombre, dans une cité qui vous est inconnue: des maisons basses aux toits de chaume éclairés par une lune blafarde, des murailles épaisses, des tours obscures qui s'élancent et se perdent dans le ciel nocturne. Une rumeur sourde monte depuis le cœur de la ville, mêlée de bruits d'armes entrechoquées. Vous comprenez soudain: le souvenir dans lequel vous êtes plongé est celui de la nuit où Uther Pendragon, alors aussi gamin que Merlin, a été obligé de fuir devant les ambitions démesurées du sénéchal du royaume Voltiger qui a ordonné qu'on le tue, ainsi que son frère Moine Pendragon...

Une petite troupe rase les murs des maisons qui vous font face et se dirige droit vers vous. Un capitaine de la garde relève sa capuche et dévoile son visage couturé de cicatrices:

«Eh petit! Tu veux bien nous aider? Tu peux te mettre en plein milieu de la route pour ralentir les chevaliers qui arrivent? Si tu réussis, tu auras droit à une pomme d'amour», dit-il dans un clin d'œil, en serrant contre lui un jeune enfant étrangement calme.

Alors que la petite troupe vient juste de disparaître dans un trou d'obscurité, une cavalcade déboûle dans la rue principale, Voltiger à sa tête. Fier et inconscient, vous vous campez en plein milieu du passage, bien décidé à faciliter la fuite d'Uther. Vous apercevant à la dernière seconde, le sénéchal fait cabrer son fier destrier...

Lancez un dé, Pip. Si le résultat est supérieur à votre total d'Habilité, le destrier vous écrabouille sous ses sabots: rendez-vous au **14**. Sinon, vous en êtes quitte pour une fessée magistrale; rendez-vous au **32** en massant vos petites fesses endolories pour obtenir votre récompense...

8

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au 2.

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au **24**.

Une simple stèle, Pip. Posée en plein cœur d'une lande qui s'étend à perte de vue. En examinant de plus près la stèle, vous découvrez une inscription à moitié recouverte d'une épaisse couche de mousse:

ROVGZRGFMHLIGROVTVWFUROVG

Vous êtes libre de vous ennuyer à traduire ce charabia ou quitter ce souvenir bien banal de la vie de Merlin en revenant au **plan**.

9

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au **22**.

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au **49**.

Une forêt bruissante du murmure des feuilles, Pip; tout est parfaitement paisible, incroyable, non?! Une atmosphère bucolique à souhait, que vient compléter une petite rivière chantante. Poussé par la curiosité, vous vous dites qu'un petit coup d'œil dans l'eau vous permettrait de savoir à quoi ressemblait Merlin plus jeune, ne serait-ce que pour le taquiner ou le faire chanter... Quoi??? C'est ça Merlin? Un homme malingre, vêtu d'un b্লাuid élimé, les cheveux hirsutes, la barbe longue, et portant sur l'épaule la cognée des bûcherons. Difficile de croire que, sous ce déguisement, se cache le grand sorcier...

... grand sorcier d'ailleurs très distrait, puisqu'il s'amusait à reconstituer son stock de bois pour l'hiver lorsque vous vous êtes incarné dans son souvenir. Un craquement sinistre vient vous rappeler que vous n'aviez pas terminé votre travail. A présent, c'est un respectable chêne qui s'abat lentement sur vous comme un rêve...

Lancez un dé, Pip. Si le résultat est supérieur à votre Total d'Adresse, vous êtes irrémédiablement cloué dans le sol sous un tronc de plusieurs tonnes. Rendez-vous au **14** pour compter les brindilles. Sinon, vous pouvez vous rendre au **plan** après avoir reposé prudemment votre hache dans un coin...

10

Vous prononcez à voix haute et intelligible le quatrain tel que vous l'avez reconstitué. Dans un premier temps, rien de se passe, ce qui vous fait craindre le pire : auriez-vous aussi un problème d'accent ? Mais progressivement, c'est tout l'espace autour de vous qui vibre, l'air, le sol, tandis qu'un flash blanc vous aveugle momentanément ; durant une fraction de seconde, une voix déformée que vous mettez du temps à reconnaître comme étant celle de Cody, vous félicite : « Bravo, Pip ! Tu as réussi ! ». Puis c'est le néant qui s'installe et vous perdez connaissance... Vous êtes réveillé, après ce qui vous semble une éternité, par de curieuses démangeaisons aux pieds. Secouez-vous ! Des centaines de fourmis parcourent en tout sens le moindre centimètre carré de vos pieds et plusieurs spécimens particulièrement agressifs vous ont déjà piqué ! Vous auriez pu espérer mieux comme retour à la réalité ! Entamez une petite danse autour de votre sapin, puis filez à la pharmacie pour acheter de la crème contre l'urticaire !

11

Vous prononcez à voix haute et intelligible le quatrain tel que vous l'avez reconstitué. Dans un premier temps, rien de se passe, ce qui vous fait craindre le pire : auriez-vous aussi un problème d'accent ? Mais progressivement, c'est tout l'espace autour de vous qui vibre, l'air, le sol, tandis qu'un flash blanc vous aveugle momentanément. Puis le grondement cesse progressivement, remplacé par un tangage qui vous ballote dans tous les sens. Vous vous demandez bien ce qui peut se passer, le Sortilège du Filet n'ayant jamais eu cet effet, lorsqu'une gigantesque boule blanche remplit à toute vitesse votre champ de vision. Vous avez du mal à l'identifier, mais soudain, vous comprenez : un coton-tige ! Ce tangage, c'est Merlin qui s'est réveillé. Et qui vous écrase comme un moucheron en essayant de mettre fin à

l'insupportable urticaire qu'il ressent dans son crâne... Rendez-vous au **14**...

12

Vous (ou plutôt Merlin, puisque vous êtes plongé dans un de ses innombrables souvenirs...) feuillotez avec fébrilité les pages d'un vieux grimoire, à la recherche de quelque formule de la plus haute importance. Autour de vous, les alambics abondent, des liquides bouent dans leurs fioles et une fumée douçâtre vous chatouille les narines.

Soudain, vous tombez sur une page des plus intéressantes: inscrit soigneusement dans une langue étrange, vous déchiffrez ce message énigmatique...

GILRH KVGRGH GLFIH VG KRK HVM EZ.

Passionnant... N'est-ce-pas?

Libre à vous d'essayer de déchiffrer ce charabia pour peut-être faire sortir un lapin de son chapeau, les voies magiques de Merlin étant impénétrables. Sinon, Revenez au **plan** pour explorer d'autres méandres de la mémoire de ce vieux fou...

13

Un soir d'été paisible au bord d'un lac entouré de forêt, en compagnie d'une belle jeune femme brune, élégante et raffinée... Il n'y a pas à dire, ce coquin de Merlin ne s'ennuyait pas dans sa jeunesse! Et comme il ne recule devant rien pour séduire sa belle, le voilà qui fanfaronne en faisant surgir des profondeurs du lac un palais si magnifique que le roi Arthur en aurait fait une jaunisse s'il l'avait vu. Et comme c'est un galant homme, Merlin n'hésite pas – fou d'amour qu'il est – à faire visiter le chateau à Viviane (puisque c'est bien d'elle dont il s'agit).

Sauf que Merlin n'a pas l'habitude de se baigner ainsi, tout habillé, dans les eaux froides d'un lac....

BLUB...BLUB...BLUB...

Comme vous l'aurez deviné, il (c'est-à-dire vous) ne tarde pas à se noyer. Tout doucement mais sûrement; vous pourrez toujours retenir votre respiration un nombre de cycles équivalent à votre Total d'Endurance: passé ce délai, c'est rendez-vous direct au **14**. Toutefois, pas de panique: vous pouvez toujours revenir à la surface en obtenant, avec un dé, un résultat inférieur ou égal à votre Total d'Habilité deux fois de suite. Si vous y parvenez, vous pourrez toujours sécher vos

vêtements (et ceux de Viviane) en revenant au **plan**. Sinon vous pourrez toujours reprendre votre souffle au **14** !



14

Quelle imprudence, Pip! Passer par le **14** pour une petite mission de rien du tout, vous n'avez pas honte?? Vous ne pourrez pas prendre prétexte d'une mauvaise branche qui vous est malencontreusement tombée dessus, d'un super-guerrier dopé aux anabolisants, d'un dragon sponsorisé par Red-Bull... pour expliquer votre lamentable échec. Je sais, c'est dur la vie d'aventurier. Mais tout de même, il y a des limites au ridicule, vous ne trouvez pas? Bon, ce n'est pas le tout, mais cette mission n'est toujours pas accomplie; comme dirait l'autre, il faut battre le fer tant qu'il est chaud (ou une autre absurdité du même genre...). Alors, reprenez vos dés, votre courage et votre crayon et c'est

reparti comme en **14**! Enfin, au **1** plutôt!

15

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au **29**.

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au **12**.

RRRRRRRRRRRRRRR ZZZZZZZZZZZZZZ

RRRRRRRRRRRRRRR ZZZZZZZZZZZZZZ

Oui, c'est vous Pip (ou plutôt Merlin, puisque vous vous trouvez dans un de ses souvenirs) qui êtes en train de piquer un petit roupillon. Une petite sieste peinard, histoire de rattraper un peu une nuit agitée. En revanche, l'assistance apprécie fort peu les bruits que vous faites; mais vraiment très très peu... Remarquez, il est rare de roupiller dans une cathédrale en plein office. Ou alors on s'arrange pour être discret. Vous vous en tirez avec un coup de coude puissant d'Arthur et un regard dévastateur de la part de l'archevêque qui, à votre décharge, est d'un ennui mortel...

Revenez au **plan** pour terminer votre nuit...

16

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au **42**.

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au **44**.

Stonehenge, Pip... Vous connaissez? Merlin, visiblement oui, puisque vous avez atterri en plein milieu d'un de ses souvenirs curieux...

Le ciel est bleu, chargé de nuages moutonneux; une brise assez fraîche vous arrache un frisson mais la foule en délire vous réchauffe l'âme tandis que vous vous échauffez les muscles dans un coin... Comment ça?! Mais oui, Pip, c'est un véritable événement sportif qui se déroule autour de vous: de part et d'autre du célèbre cromlech, la foule est divisée en deux camps portant des couleurs distinctes (les verts face aux rouges, si vous voulez tout savoir). Un peu à l'écart, une tente d'où émerge une forte odeur de graillon ne laisse que peu de doutes sur les agapes qui s'y déroulent... A l'intérieur du cercle de pierre, deux équipes aux vêtements criards s'affrontent: chaque membre doit essayer de relancer une balle envoyée par un adversaire de l'équipe d'en face, et de l'envoyer entre deux poteaux de pierre situés à l'extérieur du cercle de pierre. Un défi compliqué à relever, mais Merlin semble s'être fait une spécialité de la chose (le coquin devant sans doute utiliser la magie pour tricher!).

Vous êtes sans doute très heureux d'apprendre la véritable utilité de

Stonehenge, loin des délires new age d'une minorité d'allumés; encore plus heureux sans doute de découvrir que Merlin fut un champion de ce jeu très particulier; sans doute plus dépité de découvrir qu'il n'y a pas le moindre indice à récolter par ici...

Revenez au **plan** pour parcourir d'autres souvenirs!

17

—«DEHORS!»

Voilà un accueil qui a le mérite d'être très clair... Pas très chaleureux. Surtout si la gentille dame qui s'adresse à vous vous envoie valdinguer à l'autre bout de sa chambre, sa droite bien placée vous faisant douloureusement perdre 2 Points d'Endurance. Tandis que vous secouez votre tête pour retrouver la plénitude de vos esprits, après une démonstration si frappante, un rayon de lune éclaire le visage de l'inconnue; vous tombez immédiatement sous le charme de cette délicieuse personne au regard magnétique, au teint blafard, aux courbes si parfaites, aux dents si aiguisées, à la taille si fine, à la... Comment? AUX DENTS SI AIGUISEES????

Vous êtes dans le pétrin, Pip. Au moins autant que le roi Uter, qui pleurniche comme un nouveau-né dans un coin, après vous avoir appelé à l'aide... Il est toujours très difficile de se débarrasser d'une vampire, particulièrement quand votre coureur de jupons de roi s'est invité nuitamment chez elle alors qu'elle était à la recherche de sang frais...

Heureusement, tout bon sorcier dispose d'une gousse d'ail dans ses poches. Sinon, il s'agit d'une faute professionnelle. Le plus compliqué est de s'en servir correctement face à une vampire en furie. Lancez un dé. Si le résultat est supérieur à votre Total d'Adresse, Vampirella, faisant fi de votre gousse, goûtera tranquillement à votre jugulaire avant de s'en prendre à celle d'Uter. Rendez-vous au **14**. Sinon, l'alchimie fabuleuse de l'ail fera fondre les caractéristiques de Vampirella au point d'en faire une adversaire tout à fait à votre taille.

VAMPIRELLA

Habilitété: 4

Endurance: 8

Si vous parvenez à réduire son total d'Endurance de moitié, rendez-vous au **37** pour qu'elle vous susurre quelques mots doux fort utiles. Si, en revanche, elle vous met tout de même la pâté, rendez-vous au **14**!

18

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au **46**.

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au **36**.

Voilà qui est curieux, Pip: vous voici projeté en haut des remparts d'une cité médiévale où visiblement, les éléments semblent s'être déchainés: une épaisse fumée acre masque en partie la lumière du soleil; en contrebas, des machines de guerre carbonisées rappellent la violence de combats récents et une odeur douçâtre de mort emplît vos narines. En vous retournant, vous apercevez, entre deux volutes de fumée, un donjon massif à la silhouette caractéristique. Vous comprenez soudain (comme quoi, les cours d'histoire, ça peut servir): il s'agit de la cité de Clarence, au moment où celle-ci était assiégé par les Saines...

... dont un éclaireur s'est glissé jusqu'à vous traitreusement, profitant de votre manque d'attention. Mais visiblement, ce Saine est, comme Merlin dans sa jeunesse, un champion des soirées arrosées puisqu'il rate totalement son coup. Titubant, tout en trainant sa hache de guerre, il se rue de nouveau sur vous:

SAINÉ BOURRE

Habilitété: 6

Endurance: 8

Ce bougre est moins redoutable qu'il n'y paraît: à chaque assaut, lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre inférieur ou égal à 5, le Saine vous aura totalement loupé, essayant de frapper votre jumeau né des vapeurs d'alcool.

S'il parvient tout de même à vous écraser, rendez-vous au **14**. Sinon, rien ne vous empêche d'essayer de rallier un endroit un peu plus paisible en revenant au **plan**.

19

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au **26**.

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au **45**.

Vous voici plongé au cœur d'une foule beuglante et puante; non, Pip, retenez votre nausée: tous les regards des clients de cette auberge sont braqués sur vous. L'atmosphère est chaude, moite et chargée d'odeurs d'alcool plus ou moins identifiables. Vous-même êtes assis à une table crasseuse maculée de taches dont vous préférez ignorer l'origine (beurk!); face à vous se tient un ivrogne patenté, portant un tee-shirt sur lequel vous pouvez déchiffrer, entre deux taches de graisse, «*Fan Club des Buveurs d'Alcools Forts*». Entre vous deux s'étalent en vrac des dizaines de petits verres. Aucun doute, Pip: vous êtes transporté

dans un des souvenirs les mieux cachés de Merlin, ses concours de boissons! Votre adversaire du soir est un solide gaillard dont le foie en a vu bien d'autres et même s'il a l'œil vaseux de celui dont le taux d'alcoolémie dépasse les cinq grammes par litre de sang, il ne semble pas être du genre à capituler immédiatement. Deux rustres passablement éméchés vous envoient des bourrades dans le dos en guise d'encouragement.

Ajoutez votre Total d'Adresse et votre Total d'Habilité, Pip: ceci représente votre Total de Sobriété. Pour chaque verre d'alcool que vous allez boire à partir de maintenant, lancez un dé. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total de Sobriété, vous tombez de votre chaise dans un coma éthylique. Revenez au **plan** (avec une bonne aspirine...) en retirant 5 cycles, temps qu'il vous aura fallu pour dessoûler correctement. Si le résultat est inférieur à votre total de Sobriété, vous tenez encore le choc. Testez alors de la même manière la Sobriété de votre adversaire du soir: son Total de Sobriété est encore de 6. Mais attention! A chaque lancer de dé, retirez un Point à vos Totaux respectifs de Sobriété! Si votre adversaire tombe de sa chaise avant vous, rendez-vous (en titubant) au **37**: il aura une petite information à vous délivrer avant de sombrer dans les vaps...

20

Un jeune homme boutonneux et, pour tout dire, contrefait se tient devant vous:

- «Grott le Gredin.
- Je vous demande pardon?
- Grott le Gredin, il me doit de l'argent.
- Qui ça?
- Grott le Gredin! C'est son nom, il est gallois!...»

Eh minute! C'est curieux mais cette petite conversation vous dit quelque chose... Bon sang, mais c'est bien sûr! Voilà un des souvenirs les plus frais de Merlin, lorsqu'il vous expliquait comment vous rendre au *Tombeau des Maléfices*...

Tout cela est sans intérêt, convenez-en. Revenez au **plan** pour explorer de VRAIS souvenirs!

21

Connaissez-vous quelque chose de plus désordonné qu'une des

improbables maisons de Merlin, Pip?

C'est sans doute que vous n'avez jamais vu la cuisine de Merlin... Car le personnage, qui n'a rien d'un maniaque du ménage, l'est encore moins pour ce qui est de la vaisselle: une vraie horreur. Les assiettes crasseuses s'empilent les unes sur les autres, les timbales traînent un peu partout... Bon évidemment, quand on s'appelle Merlin, et que son lave-vaisselle est en panne, on peut toujours faire illusion avec un petit Sort de la Merveilleuse Ménagère (SMM en abrégé), surtout si le roi vient vous rendre une petite visite impromptue... Sauf qu'Arthur est en ce jour dans une colère noire. Contre vous, Pip, ou plutôt contre Merlin: parmi toute cette vaisselle de 3... mois se trouve le Saint Graal. Ni plus ni moins, sauf que Merlin n'a strictement aucune idée de l'endroit où peut bien se trouver la précieuse relique.

Un conseil, Pip: éclipsez-vous sur la pointe des pieds tant que Arthur houspille dans votre dos et revenez au **plan** pour échapper à ses sermons, réputés durer des heures...

22

Une vaste forêt sombre, touffue, s'étend devant vous: pas de doute, Pip, vous voici au cœur de Brocéliande. Et dire que vous avez oublié votre GPS chez vous... L'atmosphère est... disons, spéciale: une forte odeur de champignons vous submerge, tandis que vous êtes obligé de vous concentrer à chaque pas, tellement le couvert végétal masque le soleil. Il faut vraiment être masochiste pour aimer se promener ainsi dans les bois! Tout de même, une chose positive: au détour d'un chêne plusieurs fois centenaire, se dévoile une source d'eau pure au pied de laquelle se repose une jeune fille, mince, élancée, aux cheveux sombres élégamment rassemblés en un chignon savant...

— «Ehh, espèce de voyeur! Goujat!»

La «charmante» personne vient de vous gifler, vous envoyant observer d'un peu plus près la mousse sylvaine... Massant votre joue endolorie, vous vous retournez pour constater que la jeune fille s'est levée et vous toise dans une position provocatrice:

— «Alors, mon mignon, je parie que tu n'as pas le souffle nécessaire pour me suivre!»

Espiègle Viviane (puisque c'est elle)! Le hasard a voulu que vous soyez plongé dans le souvenir de la rencontre entre elle et Merlin. Vous ne

manquerez pas un jour de rappeler à ce vieux fou le râteau qu'il s'est pris... En attendant, vous pouvez sprinter jusqu'à Viviane, en espérant avoir un entraînement solide pour le marathon; sinon, personne ne vous en voudra si vous vous résignez à revenir au **plan** ...

23

Vous voici plongé au cœur d'une foule beuglante et puante; non, Pip, retenez votre nausée: tous les regards des clients de cette auberge sont braqués sur vous. L'atmosphère est moite et chargée d'odeurs d'alcool plus ou moins identifiables. Vous-même êtes assis à une table crasseuse maculée de taches dont vous préférez ignorer l'origine (beurk!); face à vous se tient un ivrogne patenté, portant un tee-shirt sur lequel vous pouvez déchiffrer «Fan Club des Buveurs d'Alcools Forts». Entre vous deux s'étalent en vrac des dizaines de petits verres. Aucun doute, Pip: vous êtes transporté dans un des souvenirs les mieux cachés de Merlin, ses concours de boissons! Votre adversaire du soir est un solide gaillard dont le foie en a vu bien d'autres et même s'il a l'œil vaseux de celui qui a un taux d'alcoolémie supérieur à 5g par litre de sang, il n'a pas l'intention de capituler immédiatement.

Ajoutez votre Total d'Adresse et votre Total d'Habilité, Pip: ceci représente votre Total de Sobriété. Pour chaque verre d'alcool que vous allez boire à partir de maintenant, lancez un dé. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total de Sobriété, vous tombez de votre chaise dans un coma éthylique. Revenez au **plan** (avec une bonne aspirine...) en retirant 5 cycles, temps qu'il vous aura fallu pour dessoûler correctement. Si le résultat est inférieur à votre total de Sobriété, vous tenez encore le choc. Testez alors de la même manière la Sobriété de votre adversaire du soir: son Total de Sobriété est encore de 6. Mais attention! A chaque lancer de dé, retirez un Point à vos Totaux respectifs de Sobriété! Si votre adversaire tombe de sa chaise avant vous, rendez-vous (en titubant) au **50**: il aura une petite information à vous délivrer avant de sombrer dans les vaps...

24

Il fait nuit noir, et vous êtes allongé dans un lit d'une bien piètre qualité, il faut bien l'avouer... Quoi, c'est ça, un souvenir de Merlin?? Vous n'auriez jamais pensé que vous visiteriez les nuits d'insomnie du magicien de la Cour... Sans intérêt, il faut bien l'avouer, une vraie perte de temps. Revenez au **plan**, en espérant avoir plus de chance aux dés!

25

Vous prononcez à voix haute et intelligible le quatrain tel que vous l'avez reconstitué. Dans un premier temps, rien de se passe, ce qui vous fait craindre le pire : auriez-vous aussi un problème d'accent ? Mais progressivement, c'est tout l'espace autour de vous qui vibre, l'air, le sol, tandis qu'un flash blanc vous aveugle momentanément. Puis le grondement cesse progressivement, remplacé par un tangage qui vous ballote dans tous les sens. Vous vous demandez bien ce qui peut se passer, le Sortilège du Filet n'ayant jamais eu cet effet, lorsqu'une gigantesque boule blanche remplit à toute vitesse votre champ de vision. Vous avez du mal à l'identifier, mais soudain, vous comprenez : un coton-tige ! Ce tangage, c'est Merlin qui s'est réveillé. Et qui vous écrase comme un moucheron en essayant de mettre fin à l'insupportable urticaire qu'il ressent dans son crâne... Rendez-vous au **14**...

26

Du beau monde, Pip! Arthur, Ban de Bénoïc, Bohor de Gannes entre autres, rassemblés autour du roi Léodagan de Carmélide, vous devez être dans vos petits souliers, n'est-ce-pas? A moins que vous ne trembliez comme une feuille parce que les troupes de Claudas de la Terre Déserte foncent sur vous à brides abattues...

Et dire que la journée s'annonçait belle... Lancez un dé, Pip; si le résultat est inférieur à votre Total d'Habilité, vous n'avez aucun mal à rassembler les bribes de votre courage en déroute et vous lancez avec succès un sortilège de tempête qui aveugle les troupes de Claudas... mais aussi celles d'Arthur! Vous serez seul à affronter le terrible duc Frolle et son épée Marmiadoise, fort heureusement handicapé par le sable qui pique ses yeux miteux.

DUC FROLLE

Habilité: 3

Endurance: 7

Si le résultat est supérieur à votre Total d'Habilité, la tempête n'est qu'une petite brise minable et vous devrez affronter le Duc Frolle avec son Habilité maximale (9). Autant faire immédiatement votre prière et vous rendre au **14** pour vous épargner des souffrances inutiles... Sinon, exécutez une petite danse de victoire et Revenez au **plan** à la recherche d'autres souvenirs de Merlin.



27

"Je ne connais qu'un seul des vers:

Il était un Sortilège du Filet.

C'est malheureusement tout ce que je sais...

Eh bien, Pip, il semble qu'il faille poursuivre vos recherches ailleurs. Prenez votre dé et explorez une autre partie des souvenirs de Merlin... Revenez au **plan**.

28

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au **13**. Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au **31**.

Vous reconnaissez sans trop de difficultés la forêt de Brocéliande; à vos côtés se tient une jeune femme étonnamment belle, aux cheveux sombres, au regard de braise et au port altier: Viviane! D'un coup, la lumière se fait plus intense et les arbres plus rares: vous êtes parvenu au bord d'un lac calme, que pas une vaguelette ne vient troubler. A quelques mètres de la grève, Merlin (enfin, vous...) désigne une stèle de marbre sur laquelle figure une inscription en lettres d'or: «Ci-gît Faunus, l'ami de Diane.». Vous connaissez bien cette histoire, puisque Merlin avait déjà pris la peine de vous la conter: Faunus aimait loyalement Diane, la déesse des bois. Hélas ! celle-ci lui préféra Félix et elle n'hésita point, un jour que Faunus blessé voulut se baigner dans l'eau enchantée qui se trouvait alors à la place même de la tombe, à faire renverser une pierre sur lui, celle-là même qui fermait à présent le tombeau, où gisait écrasé le pauvre Faunus. Alors Félix, indigné par l'acte criminel de Diane, la prit par sa tresse, et lui coupa la tête de son épée. En revanche, Merlin ne vous avait pas parlé de l'inscription usée par le temps, figurant tout au bas de la stèle.

JFV WVFC ZXXVMGH ZEZRVMG NLWRURV

Inutile de demander à Viviane, elle avoue sans honte ne pas maîtriser le finnois en 2ème langue vivante; elle vous laisse donc tranquille, plongé dans vos pensées... Vous pouvez tout aussi bien laisser tomber ces histoires stupides et changer de souvenir en revenant au **plan**!

29

Une froide noirceur vous enveloppe, tandis qu'une odeur mêlée de soufre et de terre mouillée vous prend à la gorge. Il vous est impossible de savoir à quel endroit vous vous trouvez, aucune lueur ne vient percer les ténèbres insondables... si ce n'est deux petits points rouges fixes, vers lesquels vous vous décidez à avancer. Le sentiment de malaise qui vous étreint ne cesse de croître à chacun de vos pas: dans quel souvenir de Merlin êtes-vous transporté??

Soudain, un grognement retentit suivi du bruit caractéristique d'ailes en action: les petits points rouge se sont rapprochés à quelques pas de vous et leur luminosité est à présent suffisante pour vous permettre de discerner de quoi il s'agit. Une créature cauchemardesque, velue, hirsute, aux pieds de bouc et aux ailes de chauve-souris se tient à à peine un mètre de vous: un incube!

– «Merlin!»

(Glups!)

– «Merlin! Je suis ton père...

– Nooooooooooooooooooooooooooooon ! »

(Toute ressemblance avec des faits ayant existé est purement fortuite.)

Rendez-vous au **14**.

30

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au **5**.

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au **44**.

Sinon, vous vous retrouvez plongé dans un noir presque absolu... Seul un bourdonnement étrange trouble cette atmosphère chargée d'opacité. A mesure que vos yeux s'habituent à l'obscurité ambiante, vous distinguez un peu mieux ce qui vous entoure: vous vous trouvez en plein cœur d'un bois de feuillus particulièrement touffu. Allons bon, Pip: il semble que vous soyez plongé dans un souvenir de Merlin à l'époque où il était scout et qu'il menait des parcours d'orientation dans la forêt de Brocéliande.

Alors que vous scrutiez les alentours, vous êtes soudain projeté au sol. Un peu sonné, vous vous retournez dans un roulé-boulé digne de Nadia Comaneci et vous vous retrouvez face à face avec un moustique géant dont les yeux à facettes sont à moitié dissimulés par un bandeau rouge.

«Viens te frotter au MOUSTIQUE KARATEKA si tu l'oses!»

Eh bien Pip, il semble que vous n'ayez pas trop le choix...

MOUSTIQUE KARATEKA

Habilitété:2

Endurance:4

Si vous êtes tué, rendez-vous au **14**. Sinon revenez au **plan** et n'oubliez pas de retrancher le nombre de cycles adéquats à votre tableau.

31

En petites foulées Pip! Non, vous ne participez pas au marathon (l'épreuve n'a, à cette époque, été couru qu'une fois, et ça s'est plutôt mal terminé pour le seul concurrent en lice...). Vous essayez d'échapper à quelque chose. Ou plutôt à quelqu'un. Une femme pour être précis. Viviane!

C'est fou, ce que l'amour d'une femme peut quelquefois devenir étouffant. Surtout quand cette donzelle s'est mis en tête que c'est pour toujours, à la vie à la mort, pour l'éternité... Enfin, bon. Sauf que la différence d'âge pèse dans la balance: si Viviane est une toute fraîche jeune fille, Merlin qui n'a pas atteint l'âge canonique qu'on lui connaît n'est pas non plus tout jeune. Et il risque de se faire rattraper... Il commence déjà à s'essouffler. Et vous risquez de partager son destin! Vous pouvez encore tenir un nombre de cycles équivalents à votre Total d'Endurance. Pour réussir à semer Viviane, il vous suffit de réussir, durant ce laps de temps, avec un dé et deux fois **consécutivement**, à obtenir un résultat inférieur ou égal à votre Total d'Adresse. Si vous échouez, Viviane vous rattrapera et vous étouffera de son amour. Rendez-vous alors au **14**. Sinon, vous pourrez avec soulagement revenir au **plan**, non sans avoir établi un nouveau record au Guinness Book...

32

"Je ne connais qu'un seul des vers:

Que deux accents avaient modifié

C'est malheureusement tout ce que je sais...

Eh bien, Pip, il semble qu'il faille poursuivre vos recherches ailleurs. Prenez votre dé et explorez une autre partie des souvenirs de Merlin... Revenez au **plan**

33

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au **48**.

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au **43**.

Vous êtes dans les bras d'une belle jeune femme aux longs cheveux

bruns et bouclés, qui vous berce tendrement. Eh bien Pip, vous avez fait fort! Vous voici plongé dans un des tous premiers souvenirs de Merlin, lorsque celui-ci n'était encore qu'un bébé!

Et la vie de bébé n'est pas toujours de tout repos, Pip. Surtout quand on a une maman un peu tête en l'air, qui s'ébouillante avec du lait et lâche du même coup son enfant...

Lancez un dé: si le résultat est supérieur à votre total d'Adresse, vous écrasez comme une crêpe sur le sol. Rendez-vous alors au **14**. Sinon, vous pourrez toujours revenir au **plan** tout en massant vos bosses...

34

S'il s'agit de la 2ème fois que vous aboutissez ici, rendez-vous au **38**.

Si c'est la 3ème fois ou plus, rendez-vous au **17**.

Un bal, Pip! Comme c'est excitant! De jolies dames, damoiselles et jouvencelles qui frôlent les muscles de preux chevaliers gonflés à la testostérone, voilà qui ne manque pas de piquant! Au milieu du brouhaha des conversations, que la musique des troubadours peinent à couvrir, vous cherchez des yeux quelques indices sur l'endroit précis où vous vous trouvez plongé... Un coup d'œil à la fenêtre vous permet d'apercevoir, à quelques encablures, une rivière qui serpente au pied du château et, encore plus loin, à peine visible, un mur qui traverse les champs: le mur d'Hadrien! Aucun doute, Pip, vous vous trouvez au château de Carduel. C'est alors que vous distinguez, au milieu des convives, la silhouette d'Uter Pendragon. Plus de doute: vous assistez au grand bal que le roi avait organisé en vue de prendre épouse. Il faut dire qu'avec son caractère de cochon, le pauvre Uter avait du mal à trouver chaussure à son pied. Libre à vous de chercher avec lui la perle rare ou revenir au **plan** pour poursuivre sans plus attendre votre quête du quatrain...

35

Vous voici chevauchant sur un magnifique destrier blanc, accroché à la taille d'une brute épaisse dont vous ne voyez que le dos protégé par une tout aussi épaisse cotte de mailles. Dans un premier temps, vous ne reconnaissez pas de qui il s'agit; puis vous apercevez un brassard orné d'un V doré et vous vous souvenez d'une histoire que ce vieux fou de Merlin vous avait raconté une fois que vous reveniez de mission: Voltiger s'était mis en tête de construire la tour la plus haute jamais érigée. Après quatre effondrements et autant d'exécutions de l'architecte en chef, les astronomes, astrologues et autres marabouteux

n'avaient pas trouvé mieux que de conseiller à Voltiger de mélanger au mortier le sang d'un jeune enfant de 7 ans né sans père. L'ancien sénéchal devenu roi de Bretagne avait donc envoyé 12 messagers à travers son royaume, chargés de le trouver et le trucider... et l'un d'entre eux a trouvé Merlin dont vous partagez ce souvenir bien inquiétant!

– «Tu es réveillé, gamin? Bon, rassure-toi, je ne te ferai aucun mal. Enfin, pas si tu m'aides!», dit-il dans un sourire rapace...

– «Je suis obligé de te livrer mais ça peut être mort ou vif. Si tu m'aides à ôter cette entrave magique que Voltiger a placé à mon cou, je te filerai aussi un coup de main.»

Plutôt convaincant, le messager...

Observons d'un peu plus près cette entrave magique, Pip : elle ressemble à une espèce de torque en or, magiquement scellé, permettant à Voltiger de torturer son possesseur si celui-ci est un peu trop remuant. Pour l'ouvrir, il faut comprendre le sens du message inscrit en toutes petites lettres :

QNICECNASSIUPXUED

Si vous parvenez à résoudre l'énigme, rendez-vous au paragraphe correspondant où le cavalier vous donnera l'information que vous attendez. Si vos neurones vous trahissent, vous pourrez tenter une greffe en vous rendant directement au **14...**

36

VLAN!

Vous voici projeté à terre, dans un tumulte de poussières, de cris, de sang et de galop de chevaux. La bataille fait rage Pip! Et vous vous trouvez en plein milieu!!

Des chevaliers en armure, arborant la bannière blanche à croix rouge, affrontent une horde de sauvages musculeux au pied d'une cité fortifiée dont vous reconnaitriez le donjon entre mille: Clarence! Vous vous trouvez en pleine bataille contre les redoutables Saines. Et l'un d'entre eux semble s'intéresser de très près à votre cas:

– «T'es perdu, mon gars? Viens ici, que je te raconte une histoire! Tu

vas faire la connaissance de Robert! Robert O'Saine!»

La poisse, Pip. Le colosse, qui arbore une jolie cicatrice sur le visage, s'avance vers vous d'un pas décidé. Ces muscles saillants donnent une idée de son excellente vitalité; détail émouvant, il a même tatoué sur son biceps le nom de sa bien-aimée : «I love Angélique»

ROBERT O'SAINE

Habilité: 3

Endurance: 8

Si Robert vous tue, rendez-vous au **14**. Sinon, avant d'expirer et de retrouver les anges, il vous livrera un dernier secret au **27**.

37

"Je ne connais qu'un seul des vers:

Trois petits tours et Pip s'en va

C'est malheureusement tout ce que je sais...

Eh bien, Pip, il semble qu'il faille poursuivre vos recherches ailleurs. Prenez votre dé et explorez une autre partie des souvenirs de Merlin... Revenez au **plan**.

38

Ne regardez pas en bas, Pip!

Bon allez, juste un coup d'œil... A la lueur de la lune blafarde, vous parvenez à distinguer les douves remplies d'eau vaseuse d'un château-fort. Vous êtes vous-même accroché, les bras en croix, à une paroi de moellons polis, rendus particulièrement glissante par des pluies récentes. Le froid, renforcé par une bise désagréable, vous glace jusqu'aux os. Vous alliez vous demander ce qui vous amenait dans une position aussi inconfortable, lorsqu'une voix étouffée vous interpelle:

— «Eh bien, Merlin! Qu'est-ce que vous fichez??»

L'auteur de cette supplique se situe à 3 mètres à droite de votre position; malgré le fait qu'il soit plaqué contre la paroi, son identité ne fait aucun doute: il s'agit du roi Uter! Une vingtaine de mètres au-dessus se dessine les contours d'un balcon... Voilà un souvenir très compromettant! Ce brave Uter devait sans doute avoir dans l'idée de folâtrer avec quelque gentille damoiselle peu farouche, égarée dans un donjon, lorsque ses vertiges se sont rappelés à son bon souvenir. Et

évidemment, il n'a pas trouvé mieux que de réclamer Merlin à sa rescousse.

En l'occurrence vous-même... Il faudra sérieusement songer à faire chanter Merlin, Pip: cette histoire est des plus croustillantes! En attendant, il serait bon de vous hisser à hauteur du roi: il vous suffit pour cela d'obtenir, avec un dé, un résultat inférieur à votre Total d'Adresse 3 fois consécutivement. Sauf que, si vous ratez un seul lancer, vous allez plonger dans les douves, tout droit jusqu'au **14**...

Si vous réussissez, vous aurez bien gagné le droit de vous remettre de vos émotions en revenant au **plan**.

39

Vous voici dans une salle immense décorée de tentures aux motifs chamarrés; au centre de celle-ci, une Table... Ronde! Le roi Arthur lui-même, les yeux encore bouffis des excès de la veille, peine à rester éveillé durant la cérémonie. Gauvain, en sa qualité de connétable, prononce, d'une petite voix aiguë très agaçante, le serment solennel : que jamais Dame, Damselle ou homme ne viendrait demander aide à la cour sans l'obtenir, et que, si l'un des chevaliers présents disparaissait, les autres, tour à tour, se mettraient sans trêve à sa recherche, pendant un an et un jour.

Eh bien voilà, Pip, plus près que vous ne le serez jamais de la Table Ronde... mais pas plus avancé dans votre quête. Revenez au **plan**, les yeux encore émerveillés de cette première séance des Chevaliers de la Table ronde...

40

Vous avez du mal à respirer, Pip! Au secours! A l'aide! Vous vous sentez irrémédiablement, insensiblement, irrévocablement glisser vers le **14**... Bon, une fois que vous aurez terminé votre crise de paranoïa, vous vous rendrez compte que la situation est moins dramatique qu'il n'y paraît: ce sont seulement d'énormes piles de livres qui se sont écrasées sur Merlin, souvenir pénible que vous revivez à présent. Merlin a toujours été quelqu'un de très désordonné. De négligent aussi, car en l'absence d'une mémoire d'éléphant, il oublie souvent des formules importantes... Vous reconnaissez vaguement l'une des extravagantes maisons du vieux sorcier (vous vous rappelez, la maison à 6 faces???). Vous disposez dans vos mains d'un vieux grimoire rongé par la vermine et vous avez à peine le temps de lire cette information que le papier se désagrège sous vos doigts flétris:

KLFI OFR NVIORM HV KORV VM JFZGIV

Pas de quoi faire avancer le schmilblick, tout ça... Vous pouvez tout aussi bien éviter de perdre un temps précieux en revenant au **plan**.

41

Vous voici au cœur d'un immense chantier... Enfin, chantier est un bien grand mot, il s'agit plutôt d'un chaos de pierres taillées démolies, de gravats et d'échafaudages effondrés. Quelques corps mutilés émergent ça et là...

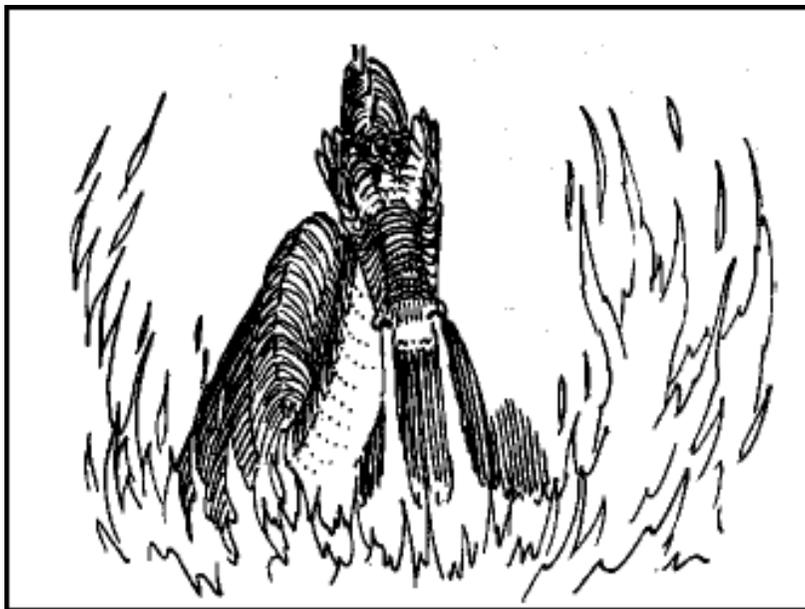
— Et en soulevant ces deux dalles, que se passera-t-il?

La personne qui vient de s'adresser à vous porte un épais manteau matelassé aux bordures relevées d'hermine; ses yeux glacés et rapaces vous transpercent littéralement. Vous reconnaissez alors Voltiger, le perfide sénéchal qui avait tenté de faire exécuter les deux fils de Constant Pendragon; devenu roi de Bretagne, le mégalo à l'haleine fétide, non seulement avait échoué dans son projet, mais avait lancé la construction de la plus grande tour du royaume. Malheureusement pour lui, elle avait tendance à s'effondrer un peu trop facilement... Et Merlin, appelé à la rescousse, pensait que la solution se trouvait dans les fondations. C'est dans ce souvenir que vous êtes actuellement plongé:

— Je n'en ai aucune idée, répondez-vous.

Plusieurs solides gaillards, obéissant à un hochement de tête de Voltiger, s'emparent de barres de fer et soulèvent les lourdes dalles de granit. Aussitôt, deux dragons, l'un blanc, l'autre rouge en surgissent dans un grondement d'enfer, soufflant des torrents de feu.

Lancez un dé, Pip. Si le résultat est supérieur à votre Total d'Adresse, vous terminez carbonisé par le souffle des dragons: allez faire un petit barbecue au **14**. Sinon vous pouvez profiter de la cohue pour vous éclipser jusqu'au **plan**.



42

Courrez, Pip! Fuyez!

Le sol tremble sous vos pieds et vous manquez à plusieurs reprises de vous effondrer. Non, non, ce n'est pas le moment de roupiller: vous êtes dans un des souvenirs les plus cachés de Merlin, tellement celui-ci a eu la frousse ce jour-là. Un coup d'œil par-dessus votre épaule, et vous comprenez mieux: vous êtes poursuivi par un Géant Borgne qui s'amuse à vous balancer des menhirs grands comme des immeubles. Il vous faut à tout prix atteindre le lac qui vous fait face car, c'est bien connu, les Géants Borgnes détestent l'eau...

Lancez un dé: si le résultat est supérieur à votre Total d'Adresse, un des menhirs vous écrabouille définitivement. On retrouvera vos restes sur un site nommé Carnac près de 15 siècles après ce triste événement... Rendez-vous alors au 14. Il faut six cycles pour atteindre le lac, donc lancez six fois de suite les dés. Si vous parvenez à échapper à Super Obélix en battant le record du monde de dos crawlé, revenez vous sécher au **plan**...

43

Une foule hostile vous entoure, qui murmure sans doute autre chose que des formules de politesse. Vous vous trouvez sur une estrade à quelques pas d'une pièce de bois sur laquelle repose la tête d'une belle

jeune femme aux cheveux bruns bouclés... Vous avez été transporté dans un des souvenirs les plus pénibles de Merlin lorsque sa môme a été jugée pour tentative d'infanticide. Tout ça parce que Merlin avait tenté de chanter *Over the Rainbow* pendant une grosse bronchite... Toujours est-il qu'il va falloir sauver «votre» mère des griffes du méchant bourreau. Equipé de votre hochet favori, les chances d'y parvenir seraient assez minces si le bourreau n'était pas bigleux et qu'il avait oublié d'affûter la lame de sa hache.

BOURREAU BIGLEUX

Habilitété:1

Endurance:6

Si le bourreau vous tranche la tête, rendez-vous au **14**. Si vous tuez le bourreau, la foule déçue sera sans doute très satisfaite d'en faire du hachis pendant que vous vous éclipez discrètement avec votre mère en revenant au **plan**.

44

Un vacarme assourdissant emplit vos tympans tandis que vous êtes bousculé par plusieurs goujats dont certains n'hésitent pas à vous écraser joyeusement les pieds. Vous êtes sur le point de dégainer votre coton-tige lorsque vous apercevez une banderole «BAL DE PROMOTION»

— « Alors Merlin? Tu as perdu le rythme? », vous apostrophe un condisciple lancé dans un guigue effrénée

Ca alors! Vous voilà en train d'admirer la nuit de folie que Merlin a vécue alors qu'il était en dernière année à l'Ecole de Magie.

— Ne me dis pas que tu as oublié? Trois pas en avant, deux en arrière. Trois pas en arrière, deux pas en avant. Et on recommence! En avant!!

AU fond de la salle, une autre banderole a été accrochée avec un message pour le moins étrange...

JK FSBHU TO RPQUHMDHD ET GHMDU

Si vous parvenez à trouver un sens à ce charabia, vous aurez prouvé que vous avez votre place parmi les grands sorciers! Prenez le temps de

danser puis revenez au **plan** en n'oubliant pas de retrancher le nombre de cycles adéquats à votre tableau.

45

Déjà les tables sont mises pour le repas alors que vous parvenez à un palais magnifique, aux tours fièrement élancées, en compagnie d'Arthur. Un vieil homme, que vous identifiez facilement comme étant Léodagan, vous attend, appuyé à une fenêtre. Tandis que l'on prend vos chevaux et vos armes, vous êtes conduit dans une salle richement ornée où une demoiselle d'une grande beauté vous présente l'eau chaude dans un bassin d'argent. Il s'agit de la fille de Léodagan, Guenièvre...

Eh bien, Pip, vous avez le privilège d'assister à la naissance d'une idylle qui fera couler beaucoup d'encre par la suite, cette histoire devenant...

— «Eh là, malotru!»

Une claque sonore retentit dans la pièce, faisant trembler tant les murs que les invités. C'est Guenièvre qui vient de l'asséner à votre maître de roi Arthur, celui-ci s'étant penché d'un peu trop près du décolleté de la belle. Rouge de honte, massant sa joue cramoisie, Arthur vous fusille du regard...

C'est dur la vie de roi, tout de même... Décidément, vous ne regardez plus Arthur de la même manière, la prochaine fois que vous le croiserez!

Un sourire au bord des lèvres, vous pouvez rejoindre la quiétude du **plan**...

46

Une cité fortifiée, Pip, entourée de remparts cyclopéens, enveloppée dans une épaisse fumée noire qui pue la mort à plein nez. Bienvenue à Clarence (non pas le lion, mais la cité), charmante petite bourgade délicieusement assiégée par les Saines, une espèce de brute épaisse qui pourrait faire passer Rambo pour un enfant de chœur. Les souvenirs de Merlin sont décidément très attrayants. Or, aujourd'hui, alors que les Saines cuvent tranquillement leur 15 litres d'hydromel quotidiens, Merlin s'est décidé à jouer aux fléchettes; après avoir révisé une nuit entière ces grimoires, il veut utiliser toutes les lances disponibles dans la cité pour transpercer les guerriers adversaires dans leur sommeil

alcoolisé. Reste à savoir si Merlin lui-même est suffisamment sobre pour se permettre de jouer ainsi. Lancez un dé. Si le résultat est inférieur à votre Total d'Adresse, les lances se retournent tout simplement contre vous, vous transformant en passoire. Rendez-vous alors au **14**. Sinon, le charme fait son petit effet et vous pouvez fièrement annoncer au roi Arthur que vous avez mis dans le mille. Revenez au **plan** avec la satisfaction du travail accompli.

47

Une taverne, Pip. Totalement vide. Rien de rien, à part une centaine de bouteilles de whisky. Franchement décevant. A croire que ce vieux fou de Merlin aime les endroits déserts pour trouver l'inspiration au milieu des vapeurs d'alcool... Un souvenir qui est donc loin d'être impérissable, c'est donc sans soucis que vous pouvez revenir au **plan**.

48

Une foule compacte vous entoure, ainsi qu'une jeune femme très belle, aux cheveux bruns bouclés, au regard apeuré. La foule hurle à l'infanticide tout en proférant des insultes de plus en plus menaçantes. Visiblement, vous êtes immergé dans un des plus pénibles souvenirs de Merlin, lorsque celui-ci a été accidentellement lâché par sa môman. Reste à savoir si la populace saura se tenir en place jusqu'à l'arrivée du juge pour enfants ou si elle préférera lyncher joyeusement la mère indigne... Vous vous lancez dans un plaidoirie improvisé du haut de vos neuf mois, afin de les en dissuader. Lancez un dé: si le résultat est supérieur à votre total d'Adresse, les gueux assoiffés de sang s'en prennent sauvagement à la mère avant de s'en prendre un peu moins sauvagement au fils. Rendez-vous tout de même au **14**. Sinon, revenez au **plan** pour réviser votre Code Civil...

49

Voilà qui est déroutant, Pip: bleu... C'est la couleur qui emplit votre champ de vision. Inutile de frotter vos yeux, il s'agit simplement du ciel limpide que vous (enfin, Merlin, dans un de ses souvenirs...) observez, tranquillement couché dans l'herbe fraîche et odorante, à l'abri d'un menhir millénaire. Tout irait pour le mieux si les cris de détresse d'une jeune fée des bois ne venait couvrir le chant harmonieux des oiseaux. N'écoutant que votre courage, vous vous levez d'un bond pour en avoir le cœur net. C'est là que vous apercevez la créature féérique enveloppée et tourmentée par une espèce de masse sombre aux relents de maroille pourri: pas de doute, Pip, vous avez affaire à un redoutable Rodeur des

Pierres....

Voilà le genre de créature qu'il ne faut pas croiser en pleine nuit dans un bois sombre (pas davantage que l'après-midi près d'un menhir...); ces choses hantent les vieilles pierres à la recherche de Points de Vie à aspirer, ce qu'elles font généralement plus vite que leur ombre. Elles sont assez difficiles à éliminer sauf si on est un as de l'acrobatie: elles n'apprécient pas vraiment de traverser la pierre. Vous pourriez donc vous caler contre le menhir et laisser ce Rôdeur vous foncer dessus, en essayant d'esquiver à la dernière seconde. Il vous faudra tester votre Adresse: si, deux fois consécutivement, vous obtenez avec un dé un résultat inférieur à votre total d'Adresse, le Rôdeur sera définitivement emprisonné et la Fée des Bois, très heureuse d'avoir été délivrée de ce cauchemar, vous fera un petit cadeau en vous révélant un petit secret au **32**. En revanche, si vous ratez un lancer, cette petite horreur vous pompera un point d'Endurance. Si elle aspire TOUS vos Points d'Endurance, rendez-vous au **14**...

50

"Je ne connais qu'un seul des vers:

Pour lui, Merlin se plie en quatre

C'est malheureusement tout ce que je sais...»

Eh bien, Pip, il semble qu'il faille poursuivre vos recherches ailleurs. Prenez votre dé et explorez une autre partie des souvenirs de Merlin... Revenez au **plan**.

Ultima Dea

Une aventure mise en scène par Skarn

Dernière déesse

Avant-propos

Cette aventure a été écrite par moi-même, Skarn, pour le concours mini-Yaz' du printemps 2012, organisé par le site Xhoromag, devenu depuis Litteraction.fr, et les forums La Taverne des Aventuriers et Rendez-vous au 1. Vous pouvez remonter toutes vos critiques, aussi acides ou enflammées soient-elles, à l'un des trois endroits.

Cette aventure comporte 40 paragraphes, dont 7 de fin d'aventure.

Vous êtes libre de la redistribuer, de la reprendre ou de la modifier à votre gré, dans le respect de la licence CC-BY-SA.

La couverture est basée sur une image de Moise Nicu, sous licence CC-BY. L'originale peut être trouvée à l'adresse suivante :

[http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sunrise in Constanta,Romania.JPG](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sunrise_in_Constanta,Romania.JPG)

Bon amusement.

Introduction

*Et l'Empereur se tût, son plaidoyer fini.
Et l'assemblée divine médita sur ses paroles.
La plupart des dieux décidèrent d'ignorer ce fol mortel.
Certains s'emportèrent face à tant d'outrecuidance.
Mais quatre furent conquis et le bénirent.*

*« Ni la maladie, ni l'âge, ni le poison, jamais plus tu ne
craindras », clama le Guérisseur.*

*« Nulle arme de bois, de pierre, de verre, d'os, de corne ou
de métal*

*Ne pourra désormais te faire le moindre mal », renchérit
le Guerrier.*

*« Eau, terre, air, jamais ne t'étoufferont ou ne te
manqueront,*

*Et feu et foudre ne seront plus un danger, mais des
alliés. », ajouta la Reine Élémentaire.*

*« Et ce que nous t'offrons aujourd'hui, nul être, soit-il dieu
ou homme,*

*Jamais ne pourra te le retirer. Ainsi en ai-je décidé ! »,
conclut le Père de Tout.*

(...)

Et pendant mille lunes l'Empereur conquiert.

Et pendant mille lunes l'Empereur régna. (bis)

Mais ce que quatre ont créé, quatre peuvent détruire.

*Et un bras valeureux, par quatre armé, de l'Empereur
Éternel triompher.*

Chance et Destin lui ouvriront une voie vers le succès,

Le Héros de Tous les Temps lui donnera le courage,

*La Première Déesse, née avec l'univers et qui disparaîtra
avec lui,*

*Lui confiera la puissance absolue, celle que même les
autres dieux craignent.*

Mais c'est la Dernière Déesse à être jamais invoquée, la plus fragile et la plus forte, Elle et elle seule qui dissipera les ténèbres et lui apportera la victoire.

Geste de l'Âge Impérial (extraits)

Il était une fois un empereur. Il s'était emparé de la couronne par la force, et se maintenait au pouvoir de même. Il régnait sur le plus grand territoire qu'aucun homme ait jamais conquis, mais cela ne lui suffisait pas. Eût-il possédé toutes les terres connues qu'il ne serait arrêté pour autant, et aurait entrepris d'asservir les habitants des mers et les cieux.

Cet empereur disposait cependant d'un atout par rapport à tous les autres hommes qui l'avaient précédé avec de semblables ambitions : l'immortalité. Les décennies s'écoulaient sans que l'âge, l'acier ou le poison ne l'affectent, et pourtant tous n'avaient de cesse de le harceler.

Mais si le temps n'avait pas de prise sur lui, il affectait le monde qui l'entourait. La crainte qu'il inspirait fut peu à peu remplacé par la colère, la rage, la haine, et vint un jour où ses propres soldats se retournèrent contre lui. Mille flèches furent décochées, mille lames s'abattirent. Sans lui faire le moindre mal.

Et l'empereur saisit alors son épée. Et le carnage commença. Calmement, méthodiquement, infatigablement, il extermina les insurgés un par un, ne s'arrêtant que lorsque tous ses adversaires furent morts ou en fuite.

La terreur née de ce sinistre exploit rétablit le statu quo pendant de longues et nombreuses années. Mais

de nouveau, le temps fit son œuvre. Les mémoires de ce sinistre se diluèrent, et la révolte gronda à nouveau. Cette fois-ci cependant, la rébellion possédait elle aussi une carte maîtresse capable de changer la donne : la légende vivante, l'être béni des dieux : **VOUS.**

Règles

Cette aventure ne comporte pas de règles à proprement parler. Tout au plus vous sera-t-il régulièrement demandé de noter des mots-codes pour enregistrer votre progression, ou de consulter vos notes pour vérifier si vous disposez ou non d'un de ces mots. Pour votre confort, vous les trouverez tous déjà arrangés ci-dessous, et n'aurez donc qu'à cocher la case correspondante. Bien évidemment, cette liste est à remettre à zéro à chaque fois que vous recommencez l'aventure.

Vous trouverez également juste après la liste des fins possibles. Elle n'est présente que pour le plaisir d'en griser les cases au fur et à mesure que vous découvrirez de nouvelles façons de terminer l'aventure, et ainsi tenir compte de votre progression globale. Certaines sont relativement faciles d'accès, d'autres demanderont plus d'efforts.

Mots-codes :

- | | | |
|-------------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Possible | <input type="checkbox"/> Certain | <input type="checkbox"/> Légende |
| <input type="checkbox"/> Vie | <input type="checkbox"/> Mort | <input type="checkbox"/> Sablier |
| <input type="checkbox"/> Corps | <input type="checkbox"/> Esprit | <input type="checkbox"/> Unique |
| <input type="checkbox"/> Secousse | <input type="checkbox"/> Pluie | <input type="checkbox"/> Succès |
| <input type="checkbox"/> Fissure | <input type="checkbox"/> Faille | |
| <input type="checkbox"/> Difficulté | <input type="checkbox"/> Perdu | |

Fins débloquent :

- Fin 1 : La vie d'un héros anonyme
- Fin 2 : Le destin d'un héros
- Fin 3 : Le combattant éternel
- Fin 4 : Un mal scellé
- Fin 5 : Chroniques d'un autre héros
- Fin 6 : Celui qui combat les dieux
- Fin 7 : Légende

Aventure

1

Encore une fois, l'imposant espadon noir de l'Empereur vous manque de peu. Votre main directrice a beau enserrer l'Épée des Origines, la première lame ayant existé, née à l'aube des temps, l'autre le Bouclier Parfait, créé pour pouvoir arrêter la première, et votre corps être revêtu de la meilleure armure jamais forgée par l'homme, vous faites pâle figure par rapport à votre adversaire. La légende veut qu'il fût un jour un être de chair et de sang, mais il n'y a plus rien d'humain dans ce géant infatigable, trois têtes plus grand que vous et emmitouflé dans assez de plaques d'acier noir pour équiper une armée. Vous ne distinguez rien entre les couches de métal qui pourraient laisser supposer qu'un homme se cache là-dessous, et non un spectre ou un démon.

Sa technique de combat est à l'inverse l'exemple même de la simplicité. Elle se base sur de larges attaques de taille, cherchant à vous renverser et vous découper en comptant sur sa force et l'allonge que lui donne sa lame démesurée. Pas de feinte, pas de botte, pas de ruse. Il n'en a pas besoin. Il compte sur son armure, sur ses protections divines, sur la fatigue qui va finir par vous gagner.

Et vous tournez dans la salle du trône déserte, enchaînant les passes d'armes, duo de danseurs cuirassés d'acier, éclairés dans d'étranges teintes colorées par la lumière qui filtre au travers des vitraux sur lesquels s'affichent les chroniques de la longue vie de votre adversaire.

Et le glaive impérial se lève à nouveau, jeté en arrière

dans la préparation d'une attaque particulièrement ample.

Si vous désirez esquiver, rendez-vous au 6.

Si vous préférez parer à l'aide de votre bouclier, rendez-vous au 11.

Si vous voulez profiter de l'ouverture dans la garde pour lancer une violente estocade, rendez-vous au 13.

2

Notez le mot **Difficulté** et le mot **Faill**.

Votre arme heurte l'armure de l'Empereur avec fracas... sans lui infliger le moindre dégât apparent. Sa propre attaque est bien plus efficace. Vous ne devez qu'à la promptitude de vos réflexes de n'être pas coupé en deux. Sa lame vous zèbre cependant le torse, coupant à travers votre armure et votre torse. Vous reculez d'un pas, et votre adversaire cherche à creuser son avantage.

Rendez-vous au 24.

3

Vous vous écroulez sur le sol, comprimant votre blessure au ventre. L'Empereur lui reste immobile, figé dans une posture d'attaque, son arme dégoulinant de votre sang. L'Épée des Origines, elle, glisse lentement du crâne dans lequel elle était plantée et retombe.

Elle n'a pas touché le sol que l'Empereur se remet à bouger. Lentement et par saccades, comme une machinerie n'ayant pas servi depuis longtemps, mais ses mouvements sont plus souples, plus rapides, à chaque instant.

Vous ramassez l'Épée, la saisissez à deux mains, et vous redressez. Profitant que votre adversaire soit encore gauche, vous vous ruez sur lui et plantez de toutes vos forces votre arme à travers le métal défoncé de son casque. La lame impériale mord de nouveau votre chair alors que vous effectuez cette action, mais vous tenez bon, et en pesant de tout votre poids, vous parvenez à faire basculer l'Empereur en arrière. Il s'effondre sur le sol dans un fracas métallique, vous entraînant dans sa chute.

Quelque part dans les profondeurs de la terre, le lourd couvercle de pierre d'un sarcophage tombe bruyamment sur le sol, dérangeant la poussière tranquillement accumulée depuis des siècles. L'explorateur range son pied de biche, satisfait. À l'intérieur repose une gigantesque armure dans le crâne de laquelle quelqu'un a violemment planté une épée. L'homme est déçu. Il aurait espéré qu'une tombe aussi bien défendue aurait au minimum contenu un peu d'or. Enfin, ce maigre butin intéressera probablement des collectionneurs. Il lui faudra plusieurs voyages pour ramener cette cuirasse, morceau par morceau. Il décide donc de commencer par le plus simple, et retire l'épée...

Fin 4 : Un mal scellé

V : Rendez-vous donc au numéro

4

À la croisée des chemins, un voyageur discute avec deux étranges personnages. Au coin du feu, un enfant écoute des récits de chevaliers pourfendant des nécromants. Un guerrier engoncé dans une armure calcinée affronte un dragon. Un adolescent se réveille

dans la paille, la tête encore brumeuse des excès de la veille. Un homme gravement blessé marche résolument au milieu des images figées de son passé.

Assis sur son trône, un géant barbu contemple le passé, le présent et le futur du visiteur qui s'approche vers lui à travers l'infinité des cristaux flottants dans les airs, chacun contenant une infime tranche de son existence. Ce colosse est vêtu d'une tunique grossière, une simple peau de bête équarrie, et son siège est si grossier qu'il semble avoir été taillé directement dans la roche par le vent et la pluie. Cependant, même le pire des fous, épaulé par une armée d'un million de géants, n'oserait le traiter de primitif tant sa puissance transparait à travers tout son domaine.

Cette fois, le vermisseau qui le distrait tant hésite. Après tant de boucles, il lui semble avoir exploré tous les chemins, toutes les possibilités. Aucune n'est parfaite, aussi devrait-il choisir le moindre mal. Et pourtant, quelque chose dans ses tripes lui fait dire qu'il a raté un embranchement, une possibilité, qu'il y a encore autre chose. Et soudain, le déclic se fait dans son esprit. Et il éclate alors de rire devant la simplicité, mais aussi la démente, de la solution qu'il vient de concevoir. Et le dieu le surplombant, malgré tout son pouvoir, frissonne en entendant ce son.

Les mêmes personnages, le même lieu. Le dieu écoute le requête du fou qui a osé brisé toutes les lois de la nature pour venir lui parler, ici, hors du temps et de l'espace. Cependant, cet exploit l'impressionne bien moins qu'il l'irrite, car il témoigne de l'extrême orgueil de ce mortel. Aussi décide-t-il de lui accorder son souhait, mais à sa manière.

Ce misérable obtiendra effectivement le pouvoir de

recommencer, la force de remonter le flot du temps jusqu'au moment où il a commis son erreur pour la corriger. Mais ce choix ne sera pas conscient. Si à un seul moment, il doute de ses décisions passées, il estime qu'un meilleur avenir est possible, alors il sera automatiquement catapulté dans le passé. Et il ne gardera pas de souvenirs exacts de son parcours précédent, seulement des impressions diffuses, des intuitions incompréhensible mais pourtant justes. Mais dans son inconscient continuera à résider tous les regrets, toutes les peines, tous les malheurs de ses essais ratés. Et à chaque boucle, si son corps conservera son âge, son esprit s'enfoncera petit à petit dans les ténèbres du désespoir sans même en comprendre la raison. Et comme l'homme est incapable de se contenter de ce qu'il possède, ce cycle ne s'arrêtera en réalité jamais.

Il avait laissé jusqu'au lever du soleil aux manants qui encerclaient sa forteresse pour s'enfuir. Ceux-ci ont préféré attaquer au beau milieu de la nuit. Les pierres pleuvent depuis plusieurs heures sur le château, et un des murs a été fortement endommagé par un tonneau de cette nouvelle découverte, la poudre orientale. Les premiers régiments sont déjà partis à la rencontre des assaillants, mais ils ne seront clairement pas assez nombreux pour espérer l'emporter face à la multitude adverse. Aussi va-t-il devoir finir le travail lui-même. Quand ces fous comprendront-ils qu'ils ne courent qu'à leur propre mort en osant le défier ?

Dégainant sa lame, le géant en armure franchit le portail, déjà partiellement détruit, à la tête de sa garde personnelle. La foule de ses ennemis lui fait face. Pour lui, une simple armée d'insectes. Mais soudain, son instinct, aiguisé par une très, très, longue vie, repère

un cloporte différent des autres. Escortant le général adverse se trouve un guerrier qui dépareille au milieu de ses semblables. Ni milicien, ni soldat professionnel, il porte une équipement de la meilleure qualité, mais dont les pièces sont disparates. Bouclier, casque et armure témoignent de techniques de forge des quatre coins de l'empire, dont la plupart tombés en désuétude. Mais cela n'est rien par rapport à l'épée.

Elle est encore endormie dans son fourreau, mais sa puissance tranquille rayonne jusqu'ici. Il ne s'agit pas d'un simple morceau de métal acéré, mais d'une véritable déchirure dans le tissu de la réalité, qui existe dans bien plus de dimensions que l'œil ne peut le percevoir. Cette lame peut théoriquement tout trancher, la matière, le son, la lumière, les concepts, sans se soucier des règles établies par la nature, les dieux et les hommes. Sa seule faiblesse est son propriétaire, qui lui est soumis à ses propres limites, et ne peut pas atteindre l'abstraction suffisante pour en déployer le vrai potentiel. Mais même le minuscule fragment actuellement déployé la place bien au-dessus des autres armes, ordinaires ou légendaires. Il n'est pas sûr que cela soit suffisant pour le blesser, mais s'il existe une seule arme capable de lui faire du mal, ce sera celle-là et nulle autre.

Son propriétaire, comme on pouvait s'y attendre, a reçu au minimum la bénédiction de deux divinités, si ce n'est plus. Les auras conflictuelles sont perceptibles, se mélangeant et s'affrontant, créant un chaos l'empêchant d'en deviner la source. Ce n'est que fétu de paille par rapport aux quatre dons majeurs dont il dispose, mais cela a son importance. Il est, comme lui, un joueur dans la grande partie céleste, et non un figurant comme les milliers et les milliers d'hommes qui les entourent.

Aussi l'Empereur prend sa décision. Il demande à garde de se replier dans le château, et d'attendre ses ordres, de laisser la grande porte sans défense. Celle-ci gronde, mais l'obéissance est une seconde nature chez elle, et elle se conforme. Alors l'Empereur retourne dans le grand hall et s'assoit sur le trône, attendant la seule distraction valable qu'il ait eu depuis bien des années.

« Qu'est-ce que cette stratégie ? On dirait qu'il nous invite à entrer ! Autant nous dérouler le tapis rouge ! »

Le général rebelle fulmine. Jusqu'ici, tout se passait trop bien. Et voilà que soudain, l'Empereur retire ses défenseurs. La porte béante semble n'attendre qu'eux, mais tout cela pue le piège à plein nez. Qu'a donc encore en réserve ce démon ? Peut-être a-t-il connecté ce portail aux plans inférieurs, et le simple fait de le franchir le précipitera lui et ses hommes directement en enfer ? Ou peut-être dégage-t-il simplement le chemin pour permettre aux créatures terrifiantes, dont ses souterrains regorgeraient, de sortir au grand jour ? À moins qu'il ne soit si confiant qu'il estime réellement ne pas avoir besoin de se défendre ?

« J'y vais. »

Celui qui a parlé ainsi est évidemment ce casse-cou mystique qui leur sert de joker. Oh, le bonhomme est doué, rien à dire. Mais il aurait largement préféré, qu'au lieu d'un équipement que lui seul peut utiliser, celui-ci lui ramène une dizaine de flèches capable de franchir la carapace de l'Empereur. Cela lui aurait donné une solution de rechange au cas où le gus échouerait. D'autant plus que le gus a failli être en retard.

- J'ai déjà envoyé des éclaireurs. Je n'allais pas prendre le risque que vous vous fassiez tuer par trois malheureux soldats embusqués derrière la porte. D'après leur rapport, selon toutes les apparences, la voie est la libre jusqu'à la salle du trône où l'Empereur siège seul. Ce qui ne veut pas dire pour autant que le monde ne s'écroulera pas sur nous dès que nous franchirons le seuil.
- Alors c'est le moment de tenter ma chance. Donnez-moi une heure.

Le général soupire. Inutile d'argumenter. Son interlocuteur a fait ses premières armes en infiltrant la montagneuse forteresse d'un vassal impérial, puissant sorcier de son état, et en éliminant son propriétaire. S'introduire en territoire ennemi et en ressortir vivant, il connaît.

Alors qu'il descend seul vers le château, l'homme se demande s'il a fait le bon choix. Il n'a trouvé que deux des quatre divinités qu'il était censé rencontrer. Il aurait pu continuer à chercher encore un peu, mais il a préféré chevaucher sans s'arrêter, arrivant juste à temps pour participer à la bataille finale. Il avait le sentiment que s'il était en retard ne serait-ce que d'une journée, des milliers de personnes mourraient inutilement, ce qu'il ne pouvait bien sûr tolérer, même si cela l'obligeait à sacrifier un atout.

Il franchit les portes ouvertes. Aucun problème, aucune embuscade. Il remonte le grand hall. Rien à signaler. Il arrive devant l'Empereur, dans l'armure qui ne le quitte jamais, assis sur son trône. Il se lève à son approche, sans un mot, et brandit son arme démesurée. Et l'acier heurte l'acier, et le combat

commence.

Une feinte échouée. Une parade réussie. Deux coups de taille bloqués. Un estoc manqué. Match nul pour l'instant. Et alors que le géant se prépare de nouveau à frapper, VOUS êtes fin prêt à esquiver.

*Notez les mots **Légende** et **Unique**. Lorsque vous vous retrouverez au paragraphe commençant par « Vous n'avez jamais trouvé la dernière déesse. », ajoutez juste avant la dernière phrase celle-ci : « Si vous disposez des mots **Légende**, **Possible** et **Esprit**, rendez-vous au 35. »*

Rendez-vous au 6.

5

*Notez le mot **Succès**.*

Les coups pleuvent sur vous. Votre adversaire vous force à maintenir la défensive, lui ne craignant pas la fatigue. Vous ne vous en tirerez pas sans prendre de risque. Et soudain, vous la voyez. L'ouverture parfaite, l'instant tant attendu. Abandonnant toute prudence, vous lancez une superbe estocade. Comme mue par une volonté propre, votre lame s'enfonce dans l'un des rares points vulnérables de l'armure : la mince fente qui sert à la vision. Elle continue sa route, passant à travers *quelque chose* avant de ressortir de l'autre côté du crâne. Au même moment, l'épée de l'Empereur vous transperce de part en part avec une violence démente. Le combat semble alors s'arrêter. Vous restez tous les deux figés, mutuellement empalés.

L'Empereur ne tombe pas, il reste simplement immobile. Vous vous projetez en arrière d'un coup violent pour vous dégager. Le sang coule à flots dès que le métal sort de la plaie. La douleur est insupportable. Vous avez survécu à pire, mais ce pire

était très proche de votre état actuel, et vous aviez alors reçu des soins d'origine surnaturelle.

Rendez-vous au 13.

6

L'étrange couple a croisé votre route à un carrefour comme il y en tant d'autres. Le lieu lui-même était sans importance. Vous deviez les rencontrer tôt ou tard, que ce soit ici, dans une auberge ou sur un toit par une nuit d'orage. L'homme veillait à ce que cela se produise, et la femme s'assurait que vous ne pourriez prédire où et quand. Habillé, coiffé, rasé avec une rigueur militaire, tout chez lui montre la minutie, un désir maniaque d'ordre. Jusqu'à son visage, parfaitement symétrique, et sans la moindre trace d'un simple grain de beauté pour en briser la continuité. Sa compagne est son exacte opposée. Elle est vêtue de l'ensemble le plus hétéroclite et incohérents de vêtements que l'on puisse imaginer : un petit soulier fin côtoie une lourde botte en métal, un carré de soie pourpre ravaude un capuchon de bure, une manche à crevée révèle un tissu d'or, un d'un vert très vif, de la laine, de la paille, et suffisamment d'autres bizarreries pour passer une vie entière à les énumérer. Son physique propre suit la même absence de logique, chacun de ses cheveux abrite une couleur différente de ses voisins, et parcourent à eux tous le spectre complet de l'arc-en-ciel.

L'homme consulte un épais ouvrage, rédigé à la plume en colonnes strictes d'une écriture resserrée, comme un livre de compte, et commence à lire une description détaillée de votre vie, votre naissance, votre jeunesse, vos débuts, le commencement de cette quête. Il arrive à l'instant de cette rencontre, puis commence à vous énumérer le futur, jusqu'à votre défaite et votre mort

face à l'Empereur.

« Telle est votre destinée, et telle restera-t-elle si nous ne nous en mêlons pas, déclare-t-il alors. J'ai le pouvoir de réécrire cette fin. Je peux vous forger une voie vers le succès. Elle sera certaine, mais unique. Prenez-là, et vous triompherez. Manquez un embranchement, et vous mourez. »

« Ou je peux tout simplement vous retirer des pages de ce vieux barbon, ajoute la femme. L'univers ne vous guidera plus, en bien ou en mal, et vous serez condamné aux affres de la chance, tantôt favorable, tantôt méprisante. Peut-être cela sera-t-il suffisant, peut-être pas. Mais où serait l'amusement sinon ? »

Destin et Chance vous proposent un choix difficile, le premier d'une longue série. Acceptez-vous la proposition du premier (rendez-vous au 30), ou de la seconde (rendez-vous au 14) ?

7

Vous évitez de justesse l'attaque en reculant d'un simple pas. La lame fauche l'air devant vous, assez près pour que vous en sentiez le souffle, mais vous manque tout de même. Vous exécutez alors votre propre estocade.

Rendez-vous au 11.

8

Vous frappez l'Empereur au niveau de l'articulation de l'épaule avec une précision surhumaine. La pointe de votre arme se glisse juste à la jointure de l'armure, entre les deux plaques de métal. Vous faites levier, et les deux morceaux se séparent légèrement, créant une ouverture dans l'armure. Voilà déjà une première faiblesse à exploiter.

Rendez-vous au 25.

9

Vous avez mis énormément d'énergie dans ce premier acte du duel, et vous soupçonnez, ou plutôt vous espérez, que l'Empereur en a fait de même. Cependant, les résultats de cette stratégie se sont révélés mitigés pour les deux camps, aucun ne parvenant réellement à prendre un avantage décisif. Votre adversaire change alors de tactique, et se contente de se maintenir sur la défensive, n'attaquant que sporadiquement pour vous maintenir sous pression.

Un maître d'armes célèbre a un jour dit qu'un combat, aussi long et spectaculaire soit-il, se joue entièrement lors du premier assaut, le reste n'étant qu'un échange inutile de coups entre un vainqueur et un vaincu déjà décidés. Vous ne partagez pas cet avis, mais vous voulez bien lui accorder, que, dans le cas d'un combattant humain affrontant un adversaire infatigable, il est nécessaire pour le premier de se forger un avantage avant que l'épuisement ne l'envahisse. L'Empereur en est également conscient et fera durer cet enchaînement d'attaques et de parades aussi longtemps qu'il le faudra pour vous faire mordre la poussière.

Pour mettre un terme à ce petit jeu, vous décidez de forcer l'offensive avant que votre organisme ne vous réclame des comptes. Mais cela vous oblige à prendre des risques, et la lame impériale mord votre chair à plusieurs reprises.

*Si vous disposez à la fois du mot **Corps** et du mot **Fissure**, rendez-vous au 22.*

*Si vous disposez en même temps du mot **Difficulté** et*

du mot **Perdu**, rendez-vous au 36 si vous avez le mot **Vie**, et au 27 sinon.

Dans tous les autres cas, rendez-vous au 22.

10

Vous pliez les genoux au dernier moment. N'aurait été votre casque, la lame ennemie vous aurait scalpé, mais elle se contente de glisser sur le métal. Avant que l'Empereur ne puisse revenir en garde, vous vous redressez et bondissez.

Notez le mot **Ouverture**.

Rendez-vous au 11.

11

Un cube de plomb aussi grand qu'un homme, voilà le fourreau actuel de l'Épée des Origines. Forcée à l'Aube des Âges à partir de pure lumière, elle a la réputation de pouvoir pourfendre les ténèbres elles-mêmes. Une arme d'une puissance telle qu'elle effraie même les dieux, lesquels ont décidé de la sceller au plus profond de la terre, gardée par les pires monstres et démons de la création. Vous en avez vaincu certains, rusé d'autres, échappé de justesse aux crocs de la plupart. Ne reste plus que deux obstacles entre votre objectif et vous : son sarcophage de métal brut et un dernier adversaire.

Il s'agit d'un homme, grand, musclé et chevelu. Il porte une armure de cuir ayant bien vécu mais semblant pourtant assez solide pour encaisser un coup de masse d'armes sans faillir. À sa ceinture pend une lame nue mais si parfaite que vous jureriez qu'il s'agit de l'objet de votre quête. Toutefois, le plus étonnant est son absence totale de visage. Non pas qu'il soit lisse comme celui d'un mannequin, non, vous ne pouvez

juste pas en distinguer les traits, comme si un brouillard perpétuel les dissimulait. Alors que vous l'examinez, une voix tonitruante jaillit de là où devrait se trouver sa bouche :

« Félicitations ! Cela fait plaisir de voir quelqu'un arpenter la voie du héros avec autant de conviction et de fougue ! Ce n'était pas arrivé depuis bien trop longtemps. Avant, tout était plus simple. Un sorcier menaçait une ville, un dragon brûlait des villages, un roi réduisait son peuple en servitude et aussitôt, un jeune homme courageux, ou parfois une jeune femme courageuse, attrapait une épée, une hache, un arc ou un livre de sort et allait lui régler son compte. Aujourd'hui, tout est plus compliqué. Il faut trouver des solutions pacifistes et politiquement viables, il faut du réalisme... Mais au final, on en revient toujours aux fondamentaux. »

Il fait jaillir son épée dans un geste théâtral et la pointe vers vous.

« Un héros... »

Il englobe le monde d'un mouvement de sa main libre.

« Un ennemi... »

Saisissant le pommeau à deux mains, il lève son arme au-dessus de sa tête et l'abat avec force sur le bloc d'acier. Celui-ci est tranché en deux, d'un bout à l'autre, et s'ouvre comme un jouet, dévoilant une lame parfaite, miroir de celle du guerrier. Elle reste suspendue un instant dans les airs avant de se planter dans le sol, parfaitement verticale.

« Et une épée ! »

Vous n'hésitez pas une seule seconde. Vous l'atteignez en quelques enjambées résolues, attrapez son pommeau à deux mains et tirez. L'épée surgit de la

pierre sans difficulté, aussi légère qu'une plume. Vous ne résistez pas à effectuer quelques passes avec. Sa fluidité et sa précision sont incomparables à un point que vous n'arrivez plus à décrire. La comparer à votre ancienne arme reviendrait à assimiler une branche d'arbre à la meilleure création du plus habile forgeron du pays.

« La meilleure qui soit, commente l'anonyme. Et maintenant, je suppose qu'il est temps pour toi de recevoir la bénédiction des héros. Alors, que préfères-tu : une main ferme pour ne jamais manquer ta cible ou une volonté d'acier pour toujours trouver la force de te relever ? »

Vous ne pouvez vous empêcher de penser que les deux seraient préférables à un seul.

« Évidemment ! Mais à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire. Ce sont les choix qui rendent l'aventure intéressante. Faut-il mieux privilégier le corps ou l'esprit ? L'attaque ou la défense ? Tourner à droite ou à gauche ? Un héros n'est pas un homme qui suit une voie toute tracée, mais au contraire celui qui n'hésite pas à sortir du sentier pour s'enfoncer dans les marécages inconnus. Alors, quel est ton choix ? »

Si vous vous décidez pour l'habileté, rendez-vous au 29. Si vous préférez la volonté, rendez-vous au 16.

12

Vous contre-attaquez avec l'une des rares bottes qu'il vous reste en réserve. L'attaque est belle mais pas assez pour se glisser dans les minuscules imperfections de l'armure impériale. La pointe de votre arme réussit cependant à ponctionner le métal.

*Si vous avez le mot **Faille**, rendez-vous au 31.*

Sinon rendez-vous au 9.

13

Vous êtes arrivé trop tard. Beaucoup trop tard. La bataille est déjà terminée depuis trois jours. Les redoutes ennemies ont été réduites à des amas de pierres noircies, les portes du château enfoncées béent encore. Tous les fidèles de l'Empereur sont morts ou en fuite. Mais les troupes rebelles n'ont pas triomphé pour autant, incapables de venir à bout du monarque, comme par le passé.

Vous progressez au milieu des cadavres. Les plus chanceux sont emportés vers des bûchers par des survivants désespérés, d'autres ont déjà été dévorés jusqu'à l'os par des charognards. Personne ne vous adresse la parole, mais vous ressentez leurs reproches. Vous auriez dû être là. Dans quelques heures, si vous êtes encore en vie, il vous faudra affronter vos responsabilités. Mais pour l'instant, vous avez une quête à terminer, un dernier objectif à accomplir. Vous continuez donc le long du chemin, pataugeant dans le sang et la boue.

Au milieu du champ de bataille, là où les corps sont si nombreux qu'ils forment la base d'une macabre colline, quelqu'un vous attend. Son apparence est la simplicité même : un squelette, un drap noir, un faux. Vous allez à sa rencontre et la saluez. Elle vous répond et sort un petit sablier des replis de son vêtement. À première vue, le sable paraît s'être entièrement écoulé, mais en tordant les yeux, vous remarquez qu'il reste encore un dernier grain dans la moitié supérieure, bloqué par une imperfection du verre.

« Ton temps. Ta vie. Arrivés à leur terme. »

Et sur ces paroles, la main squelettique se referme sur

le sablier et le réduit en morceaux.

« Et maintenant te voilà mort. »

Et vous n'êtes plus sur le champ de bataille. Vous êtes dans les ténèbres. Vous voyez votre corps, vous voyez la Mort, mais le reste du monde n'est plus que le noir absolu. La divinité fait jaillir deux nouveaux objets du néant. Ils ressemblent à des sabliers étonnamment ouvragés, des spirales de métal composant de complexes symboles à la surface du verre. L'un est peint en blanc, l'autre en noir, et vous ne pouvez voir la quantité de sable qu'ils contiennent.

« Et maintenant, tu vas ressusciter, dans un corps qui ne sera plus tout à fait celui d'un humain ordinaire. Mais quel don préfères-tu ? Le don de Vie ? Ou le don de Mort ? »

*Si vous choisissez le premier, rendez-vous au 39.
Sinon, rendez-vous au 15.*

14

*Notez le mot **Possible**.*

La Chance claque des doigts et l'encre de l'ouvrage se met à couler, transformant en tâches informes ce qui était auparavant des mots. Le Destin referme son livre souillé avec un soupir et, l'instant suivant, vous êtes de nouveau seul à la croisée des chemins.

*Si vous possédez le mot **Secousse**, rendez-vous au 33.*

*Si vous ne l'avez pas, mais disposez du mot **Difficulté**, rendez-vous au 24.*

Sinon, rendez-vous au 10.

15

Notez le mot **Mort**.

Vous êtes de retour sur le champ de bataille. Aucune trace ne subsiste de votre interlocutrice. Vous ne vous sentez pas non plus différent. Vous reprenez votre route.

Si vous disposez du mot **Pluie**, rendez-vous au 34.

Si vous ne l'avez pas, mais avez le mot **Succès**, rendez-vous au 32.

Si ce n'est pas le cas, mais que le mot **Difficulté** fait lui parti de vos possessions, rendez-vous au 20.

Sinon, rendez-vous au 19.

16

Notez le mot **Esprit**.

« Ainsi soit-il. »

Le Héros abat le plat de son épée sur votre épaule, comme pour un adoubement, mais avec une force démentielle. Une montagne pourrait s'appuyer là que vous ne sentiriez pas la différence. Cependant, vous ne pliez même pas les genoux et restez droit, regardant fermement son non-visage. Vous jureriez y discerner un sourire, et l'instant suivant, vous êtes de nouveau seul.

Si vous disposez du mot **Ouverture**, rendez-vous au 12.

Si vous l'avez pas mais possédez le mot **Certain**, le mot **Possible** ou le mot **Difficulté**, rendez-vous au 20.

Sinon, rendez-vous au 18.

17

L'Empereur frappe de nouveau, vous manquant de peu, et soudain, s'écroule. Il s'effondre brutalement, d'un bloc, comme une marionnette dont on aurait coupé les fils. Un instant auparavant, il se dressait devant vous, aussi redoutable que tout au long de ce combat, mais il est maintenant allongé sur le ventre, inerte dans son armure quasiment intacte, sa main serrant encore son épée. Vous vous remettez en garde, vous attendant à quelque fourberie, mais rien ne se produit. Apparaît alors de nouveau devant vous la première éternelle, sa faux à la main. Elle vous observe de ses orbites vides, semblant attendre une réaction de votre part.

« Est-il... mort ? » finissez-vous par demander sans oser y croire.

« Il est mort depuis la première attaque où ta lame l'a touché. Mon pouvoir n'a que faire des armures soient-elles d'acier ou divines. Tu as désiré sa mort, tu l'as frappé, et ton souhait s'est accompli. Toutefois, comme tous les mortels, il a refusé ce destin et a lutté contre jusqu'au bout. Et dans son cas, son statut particulier lui a permis de faire illusion un peu plus longtemps que le commun. Encore maintenant il résiste, s'accrochant aux derniers fragments de ce qu'il fût. Mais il est temps de conclure. »

La mort se penche alors et l'effleure du bout de ses phalanges. L'armure impériale se craquelle aussitôt, éclatant en morceaux qui tombent à leur tour en poussière. S'échappe alors de ce réceptacle une brume dense, noire et poisseuse, qui semble vouloir former une silhouette monstrueuse dans les airs, mais qui finit par se disperser et se dissiper sans y arriver. Est enfin révélé le corps d'un homme, vieux, très vieux,

que la décomposition rattrape en quelques instants, ne laissant qu'une poignée d'os jaunis. Au final ne subsiste qu'un fantôme transparent, un jeune adulte de la haute noblesse, portant une tenue et une couronne digne d'un empereur. La Mort lui tend la main. Il semble hésiter, puis accepte de la prendre et s'efface alors lentement jusqu'à disparaître totalement.

« Pour la dernière fois, vous êtes vraiment sûr de vouloir que je vous laisse ici ? demande de nouveau le capitaine. Vous êtes au Cap du Solstice, le seul endroit de l'Enfer Blanc qui voit le soleil, et encore, une fois l'an. Au-delà, ce ne sont que des terres gelées habitées par les pires des démons, les bannis des enfers. Vous n'aurez aucun ami là-bas. Ce sera tué, ou être tué. Même feu l'Empereur Démon n'a pu faire mieux que d'encercler la zone. Une fois, une de ses compagnies y a accosté un soir, pour y établir un camp de base. Un seul en est revenu, dès le lendemain, et encore, complètement fêlé. »

« Je sais. C'est justement pour cela que je vais là-bas. »

« Excusez-moi de vous dire cela, mais vous êtes vous-même complètement fou. »

« Probablement. Maintenant, imaginez que vous possédiez le pouvoir de tuer n'importe quoi aussi facilement que l'on souffle une bougie. Est-ce que vous pourriez vivre une petite vie tranquille en sachant qu'il vous suffirait d'un seul instant d'inattention, de perte de contrôle pour tuer votre famille, vos amis ? Est-ce que vous ne préféreriez pas aller au seul endroit au monde où ce genre de don est utile, où vous pourriez y aller à fond sans prendre le risque d'éliminer quelqu'un qui vous est cher ? »

Le capitaine reste perplexe, pousse un soupir et sert la main de l'inconscient. Celui-ci enjambe le rebord du navire et saute du pont du bateau sur la terre dure et glacée. Après avoir levé la main en signe d'adieu, il s'enfonce dans les terres gelées.

Fin 3 : Le Combattant Éternel

VI : En ces lignes caché

18

La lame heurte votre bouclier comme un bélier une porte de château. Vous serrez les dents, tous les muscles bandés, alors que l'Empereur s'efforce de vous renverser à défaut de réussir à trancher votre protection. Vous tenez cependant bon, et son arme commence à se courber, s'approchant dangereusement du point de rupture. Il se retire alors brusquement et vous en profitez pour reprendre l'initiative.

Rendez-vous au 20.

19

*Notez les mots **Faille** et **Sablier**.*

Votre arme heurte l'armure de l'Empereur avec fracas. Le métal frappe le métal, sans que votre lame ne puisse franchir la protection. Cependant, l'Empereur a un étrange instant de flottement, durant lequel ses mouvements semblent ralentis. Une fraction de seconde seulement, mais c'est un délai suffisamment long pour vous permettre de relever votre bouclier pour parer son prochain assaut.

Rendez-vous au 11.

20

Vous portez votre propre assaut. Votre angle d'attaque

n'est pas mauvais, et vous frappez avec force, mais ce coup n'est pas assez exceptionnel pour être efficace contre un tel adversaire. Votre lame ricoche sur le métal sans parvenir à y pénétrer.

*Si vous disposez du mot **Faille**, rendez-vous au 23.*

Sinon, rendez-vous au 9.

21

Et la foudre frappe. *Vous* frappe.

Le feu du ciel est le symbole presque universel de la colère divine, une puissance inexorable qui échappe totalement à l'homme et peut le réduire à néant en un instant. Si les dieux sont souvent accusés à tort pour les hasards de la nature, cet éclair vous a clairement visé. L'Empereur était une cible bien plus parfaite, plus grand, plus métallique.

Telles seraient les pensées que vous auriez pu avoir si une décharge d'électricité ne venait pas de traverser votre organisme. Vous n'avez ressenti une douleur immense qu'une minuscule instant, avant que tous vos influx nerveux, saturés, n'abandonnent la partie. Tous vos muscles, y compris votre cœur, sont tétanisés et vous restez là, debout, paralysé.

*Si vous avez le mot **Unique**, rendez-vous au 38.*

*Sinon, mais que vous disposez du mot **Vie**, rendez-vous au 36.*

Dans les autres cas, rendez-vous au 38.

22

Vos attaques répétées finissent par affecter l'Empereur, même si leurs répercussions sont triviales. Si vous n'avez pas réussi à le blesser, son armure est

tout de même marquée par les traces de vos coups, et même percée au niveau de l'épaule gauche. Ce n'est pas grand chose, mais cela semble convaincre votre adversaire qu'il ne l'emportera pas forcément dans un combat de longue haleine, les enchantements divins de sa cuirasse semblant de moins en moins efficace face au tranchant de votre arme légendaire. Il repart alors sur l'offensive, s'efforçant de vous maintenir à distance pour profiter de son allonge supérieure.

Rendez-vous au 25.

23

*Notez le mots **Fissure**.*

Votre arme frappe de nouveau l'armure sans parvenir à l'endommager. Cependant, bien que superficielle, la trace de votre coup est cette fois visible, rayure nette sur l'acier noir.

Rendez-vous au 9.

24

*Notez le mot **Perdu**.*

L'Empereur vous roue de coups, s'assurant que vous ne vous relevez pas. Ceux-ci rebondissent presque tous sur votre bouclier, mais vous recevez tout de même quelques légères blessures. Pour mettre un terme à cette situation intenable, vous prenez un pari risqué pour la suite du combat : dans le court intervalle entre deux attaques vous jetez votre écu à la figure de votre adversaire. Cette action vous offre les précieuses secondes nécessaires à vous dégager, mais alors que l'Empereur envoie au loin votre meilleure défense, vous n'êtes pas certain que l'enjeu en valait la chandelle.

*Si vous disposez du mot **Mort**, rendez-vous au 20.*

*Si vous ne l'avez pas, mais possédez le mot **Corps**, rendez-vous au 13.*

Sinon, rendez-vous au 11.

25

*Notez le mot **Secousse**.*

Vous ressentez une sensation étrange, que vous ne parvenez pas à identifier. Et soudain, la lumière se fait dans votre esprit : la terre tremble ! Et ce n'est pas un médiocre séisme, loin de là. Les murs du château, millénaires et en pierre pleine, se fissurent, le vitrail surmontant le trône éclate en morceaux, le dallage se brise, le plafond s'effondre par plaques, précédé dans sa chute par les lustres qui y étaient accrochés, et l'un des lourds madriers se déchausse même, s'écrasant avec fracas et vous manquant de peu. Certes, toute la structure a été fortement affaiblie par les violents combats des derniers jours mais les dégâts sont pour le moins exceptionnels. Jamais pareil cataclysme ne s'était abattu sur cette région du globe.

Vous admirez ce spectacle depuis le recoin de la salle où la violence de la secousse vous a projeté avec autant de facilité et d'absence de considération qu'une enfant jetant sa poupée. L'Empereur, quant à lui, se dresse encore, insensible à la furie de la terre. Il avance vers vous d'un pas sûr, l'épée à l'horizontale, comme un bourreau se préparant à l'exécution. Vous ne croyez guère au coïncidence de cette ampleur, et soupçonnez que l'un de ses divins protecteurs n'apprécie guère de voir son champion en difficulté.

Ironiquement, votre moral remonte, car cette action spectaculaire prouve que quelqu'un qui connaît bien les forces et faiblesses de votre adversaire a estimé que

vous aviez une chance de l'emporter. C'est le sourire aux lèvres, bien que toujours à terre, que vous vous parez l'attaque de votre ennemi. Votre arme bloque le couperet impérial sans faillir malgré votre délicate position.

*Rendez-vous au 33 si vous disposez du mot **Possible**, au 28 si vous disposez du mot **Certain**, et au 6 dans les autres cas.*

26

*Notez le mot **Difficulté**.*

Vous bloquez l'attaque avec votre bouclier. Sa résistance est indéniable, mais le coup de boutoir de l'Empereur est plus proche de la charge d'un rhinocéros que de celle du sanglier. Vous ne pouvez tenir dans un confrontation de force brute et êtes obligé de vous dégager brusquement. Votre adversaire profite aussitôt de son avantage.

*Si vous avez le mot **Mort**, rendez-vous au 24. Sinon, rendez-vous au 6.*

27

Il y a plusieurs types de héros. Certains sont caractérisés par leur force surhumaine, d'autres par leur roublardise capable de tromper même les dieux. D'aucuns disposent d'un charisme exceptionnel, et parfois une chance extraordinaire suffit à entrer dans la légende.

Votre propre spécialité ? Ne pas mourir.

Vous avez vécu une vie pour le moins dangereuse, et vous vous en êtes toujours tiré. Pas forcément de façon très glorieuse, souvent dans la douleur, parfois en fuyant, quelques fois en faisant de lourds sacrifices,

mais vous vous en êtes sorti à chaque fois.

Cependant, même vous disposez de limites. Et en ce jour, vous les avez dépassées. Le sang coule de la dernière blessure que vous avez reçu, comme ils coulent encore de toutes les précédentes. La plupart de vos sens étant déjà anesthésiés par l'anémie, la douleur est moins forte que vous ne vous y seriez attendue, mais vous tombez tout de même à genoux et tentez de maintenir le liquide écarlate dans votre corps des deux mains. L'Empereur, avec son pragmatisme coutumier, ne vous laisse évidemment pas le temps d'améliorer les choses, l'espoir de sortir une potion magique d'une poche secrète. Il lève simplement son couperet. Et l'abat.

L'alarme retentit. Une seule cloche d'abord, puis une deuxième, une troisième et enfin le tocsin lui-même. Les habitants sortent, affolés, les gardes tentent à la fois de contenir la foule et de découvrir l'origine du problème. Une seule silhouette ne semble pas affectée par la panique générale. Ombre imprécise, elle se meut dans les ténèbres avec aisance, esquivant toute rencontre malgré la foule qui remplit les rues. Humanoïde, plutôt petite, elle porte sur son dos une épée démesurée, une lame plus grande qu'elle-même, mais cet encombrant paquet ne semble pas la gêner alors même qu'elle plonge dans le fleuve. Elle ne remonte à la surface que quelques minutes plus tard, loin en aval, rentrant directement dans une forge via son arrivée d'eau. Là, deux hommes l'attendent. L'un est selon toute apparence le propriétaire des lieux, l'autre est vêtu comme un voyageur revenant de fort loin. L'ombre dépose sa possession devant eux, puis disparaît aussitôt par là d'où elle était venue.

- Palsambleu, jura le forgeron, je sais bien que mieux vaut l'avoir dans notre camp que dans celui d'en face, mais ce truc est terrifiant. Dans quelle région de l'enfer avez-vous été le chercher ?
- Il fait un travail qu'il est le seul à pouvoir réussir, lui répondit son compagnon. Combien de temps pour libérer l'épée de son carcan ?
- Ce serait une lame normale, je dirais que quelques heures suffiraient, mais dans ce cas précis, si j'y parviens en moins d'une journée, je serai le plus heureux des hommes. Vous êtes sûr de votre coup ? L'Épée des Origines a réellement été incrustée dans ce braquemart ?
- Oui, j'en suis sûr. Garde tes amis près de toi, et tes ennemis encore plus près. Et l'Empereur n'a plus d'amis depuis fort longtemps. Faites au plus vite. Mon protégé viendra la récupérer dès qu'elle sera prête.
- C'est vraiment lui qui va devoir le combattre ? Je vous assure, il a plus une tête à être dans le cas d'en face que chez nous.
- Chaque génération a ses héros. Ils n'ont pas tous le même style, ni les mêmes qualités, ni les mêmes défauts, mais ils restent toujours ceux dont l'histoire mérite d'être écrite.

Fin 5 : Chroniques d'un autre héros

IV : Tentez une dernière fois votre chance

28

Alors que vous peinez à vous dégager de la lourde lame qui vous cloue au sol, la terre tremble de nouveau. Vous perdez votre maigre équilibre, votre épée cesse

d'être dans la trajectoire de l'attaque de l'Empereur et celle-ci continue son chemin. Elle rate votre tête, mais trace un sillon sanglant sur votre torse, tranchant sans difficulté la plate et la maille. La douleur aiguillonnant vos réflexes, vous vous projetez en arrière d'un bond disgracieux mais efficace et parvenez à vous relever. Vous parez avec le plus grand mal l'attaque suivante, mais la parez tout de même.

*Si vous avez à la fois les mots **Difficulté** et **Esprit**, rendez-vous au 27 si vous avez le mot **Unique**, au 36 si vous n'en disposez pas mais possédez le mot **Vie**, et au 27 sinon.*

Dans tous les autres cas, rendez-vous au 37.

29

*Notez le mot **Corps**.*

« Ainsi soit-il. »

Le Héros effectue alors une botte fulgurante, une attaque surprenante, que vous n'aviez jamais vu auparavant. Et pourtant, vous la bloquez du revers de votre lame sans la moindre difficulté. Vous levez les yeux vers le visage invisible de la divinité, et jureriez y discerner un sourire. L'instant suivant, vous êtes de nouveau seul.

*Si vous disposez du mot **Ouverture**, rendez-vous au 8.*

*Si vous ne l'avez pas mais possédez le mot **Certain**, le mot **Possible** ou le mot **Difficulté**, rendez-vous au 12.*

Sinon, rendez-vous au 26.

30

Notez le mot **Certain**.

Le Destin prend note de votre décision. L'encre de son ouvrage glisse sur le papier, effaçant des mots et en créant d'autres que vous ne parvenez pas à la lire. Une fois satisfait, il referme le livre et, l'instant suivant, vous êtes de nouveau seul à la croisée des chemins.

*Si vous possédez le mot **Secousse**, rendez-vous au 28.*

*Si vous ne l'avez pas, mais disposez du mot **Difficulté**, rendez-vous au 5.*

Sinon, rendez-vous au 7.

31

Votre attaque frappe une portion déjà fragilisée de l'armure suffisamment fort pour en détacher un morceau. Un simple ruban d'acier, une fissure de quelques centimètres, mais une première ouverture cependant.

Rendez-vous au 25.

32

Vous vous écroulez sur le sol, comprimant votre blessure au ventre. L'Épée des Origines glisse lentement du crâne dans lequel elle était plantée et retombe. Un instant, vous êtes pris d'une terreur superstitieuse, comme si retirer l'épée était suffisant pour ramener à la vie l'Empereur. Mais, au contraire, son armure commence à se désagréger, plaque par plaque. La poussière ainsi générée est emportée par le vent, révélant une brume noire poisseuse qui est à son tour évacuée, se dispersant en fumerolles. Ne reste plus que le cadavre d'un homme extrêmement âgé, qui

se décompose en accéléré jusqu'à ce qu'il n'en subsiste plus que quelques os. L'Empereur Éternel est mort, ses derniers restes teints en rouge par un flot de sang que vos efforts désespérés ne peuvent retenir.

« Et le Héros triompha de l'Empereur d'une unique attaque, une attaque portée avec la force de l'Esprit des Héros, guidée par le Destin, et rendue fatale par la Mort. » lut le Destin dans son infini ouvrage.

« Je n'ai pas envie de connaître la suite, Destin, le coupa la Chance, avec une moue boudeuse. Avec toi, c'est toujours pareil. Ce que tu donnes d'une main, tu le prends de l'autre, au nom de l'Équilibre. Et tu es totalement incapable de concevoir ce que peut être la vie d'un mortel après qu'il ait accompli ta mission. »

« Toutefois, ce fut là son ultime exploit, car il ne survivrait pas aux blessures que l'Empereur lui avait infligé. Et toujours on se souviendrait de lui comme de la légende qui sacrifia sa vie à plusieurs titres dans le seul but de vaincre le mal. », conclut cependant son interlocuteur. Il se retourna ensuite vers sa compagne et rivale et déclara d'un ton scolaire, comme un professeur à une élève récalcitrante : « La conclusion est la partie la plus importante du récit. Un héros doit succomber au sommet de sa gloire, l'arme au poing, dans une ultime exploit plus extraordinaire que tous les précédents pour marquer les esprits sur des générations. Cela fait également parti de son rôle, de son destin. »

Fin 2 : Le Destin d'un Héros

III : Avant de reposer cet ouvrage

33

Une nouvelle secousse fait trembler la salle, maigre réplique de la précédente. Mais elle tourne cette fois en votre faveur. En effet, un élément du plafonnier s'écrase sur l'Empereur. La pierre rebondit sur lui selon une physique irréaliste, comme si elle était en guimauve, mais cela le distrait le temps nécessaire pour vous dégager de son attaque. Vous vous redressez, bondissant comme un diable hors de sa boîte et vos armes s'entrechoquent de nouveau alors que vous tenez face à face, quasiment heaume contre heaume.

Rendez-vous au 37.

34

Vous n'avez jamais trouvé la dernière déesse.

Au début, vous ne l'avez même pas cherché. Les deux premières entités s'étaient en effet mises d'elles-mêmes sur votre route, et vous pensiez qu'il en serait de même pour les deux dernières. Mais alors que vous aviez rassemblé tous les éléments utiles pour lutter contre l'Empereur, aussi bien en équipement qu'en connaissances et alliés, vous avez commencé à douter. Vous serait-il réellement possible de triompher sans la force des quatre ? Vous avez entrepris d'autres quêtes, cherché et cherché encore, désirant vous montrer digne des deux divinités manquantes.

Ce fut une erreur. Chaque instant perdu de cette manière fut payé par une vie. Lorsque vous vous en rendîtes compte, vous reprîtes aussi la route, désireux de mettre un terme à tout ceci d'une manière ou d'une autre. La troisième déesse vous attendait juste avant l'ultime épreuve, et cela vous mit du baume au cœur.

Mais il en manque encore une. La dernière. Celle de la

victoire.

Rendez-vous au 21.

35

Il existe des choses qui sont théoriquement possibles, mais dans la pratique infaisables. Par exemple, fendre la foudre. Même en imaginant qu'il existe une épée capable de cela et que vous la possédiez, la vitesse d'un éclair est telle qu'il serait nécessaire de savoir à l'avance où il frappera pour être en prêt au bon moment. Et même ainsi, une chance surhumaine serait nécessaire pour que la lame soit dans l'imprévisible position exacte pour que le fil tranche réellement le courant au lieu que le métal conduise simplement l'électricité. Sans parler des nerfs d'acier nécessaires pour simplement envisager pareil plan, et de la confiance absolue dans le futur nécessaire pour simplement espérer qu'il puisse réussir.

Vous ignorez quel instinct vous fait lever le bras à ce moment précis. Votre lame est brandie de travers, décrivant un arc de cercle comme pour pourfendre un ennemi aérien. Et elle rencontre cet ennemi. La foudre tombe et heurte le fil de la lame. Et le flot de pure énergie suit votre mouvement, défiant tous les lois physiques possibles et inimaginables. L'éclair qui devait vous frapper est détourné de sa cible, et projeté sur l'Empereur.

Le flot d'énergie le heurte de plein fouet. Son arme est pulvérisé, toutes ses protections éclatent en minuscules fragments. Le courant divin franchit les couches défensives comme si elles n'existaient pas, n'épargnant que leur propriétaire en vertu du pacte légendaire. En l'espace d'un éclair, là où se tenait l'instant d'auparavant un terrifiant géant d'acier ne gît

plus qu'un vieillard nu et tremblant.

Dans une caverne infinie, un géant brise rageusement des millions et des millions de cristaux. Cela ne peut pas se passer comme cela. Cela ne peut pas être. Cela transgresse toutes les règles. Aucun avenir ne peut lui être inconnu. Le concept même ne peut être imaginé.

Au milieu d'un gigantesque cimetière, où sur chaque tombe trône un épitaphe à la gloire d'un héros passé, un homme sans visage éclate d'un rire hystérique et incontrôlable devant ce qu'il a engendré.

Dans un palais où de délicates sculptures de glace et d'incontrôlables brasiers s'affrontent continuellement, un homme et une femme se disputent violemment tandis qu'un livre déchiré gît à leurs pieds.

Lors d'un banquet parmi les nuages, d'innombrables personnages débattent, hurlent, prennent position, mais nul ne reste indifférent.

Et, quelque part, une jeune optimiste et une vieille moissonneuse continuent leur travail, car de telles trivialités ne les concernent pas.

Dans le coin de l'auberge, les deux hommes, l'un vieux, l'autre jeune, mais chacun sortant de l'ordinaire à sa façon, discutent passionnément :

- Votre théorie est très intéressante, mais quasiment impossible à prouver. D'après vous, vous avez tout de même accompli la prophétie, mais en substituant une divinité à une autre. Et quant est-il de la dernière déesse ?
- Oh, je crois que j'ai reçu sa bénédiction dès le début de mon existence sans même m'en rendre

compte.

- Et si je poursuis le raisonnement, vous avez bouclé sur de nombreuses existences, vous vous êtes mis la moitié du panthéon à dos, avez complètement bouleversé toutes les règles établies, juste pour trouver une fin qui finalement pour vous ne change rien. Juste pour une poignée d'anonymes dont le destin importe peu.
- Évidemment. Parce que c'est ce que je suis. Une imbécile qui se bat contre des forces qui le dépassent dans le but de modifier un destin inexorable. Un héros.

Fin 7 : Légende

36

*Notez le mot **Unique**.*

Au cours de votre carrière, vous avez souvent frôlé vos limites, et vous commencez à bien les cerner. Assez pour savoir que vous devriez déjà être en train d'expirer votre ultime souffle. Vous venez d'accomplir l'effort de trop, de recevoir la dernière blessure que vous pouviez supporter. Votre temps est venu. Vous voyez la Mort au-dessus de l'épaule de votre adversaire.

Ceci n'est pas une figure de style. La Faucheuse est ici, avec vous, apparemment invisible aux yeux de votre ennemi. Elle contemple le sablier blanc qu'elle vous a offert, dont le dernier grain est en train de s'écouler. Mais avant qu'il ne rejoigne ses frères, elle retourne le récipient d'un mouvement sec. Et votre vie repart, rapidement, inexorablement.

Vos blessures ne guérissent pas, votre souffrance ne

diminue pas. Mais vous ne mourez pas. Pas encore. Votre corps se maintient simplement dans la zone floue où les médecins vous tiennent pour perdu, mais où ils n'osent pas encore vous enterrer car il existe une minuscule, incompréhensible chance que votre organisme se répare de lui-même.

La Moissonneuse des Âmes lève alors un index squelettique et le replie. Même en l'absence de muscles faciaux, vous parvenez à décrypter son expression : une fois, mais pas deux. Et elle disparaît.

Ce deuxième tête-à-tête avec une divinité que l'on croise normalement qu'une unique fois par existence n'aura duré qu'un instant. Un instant qui vous a paru des siècles, mais un instant seulement.

*Si vous avez le mot **Pluie**, rendez-vous au 40.*

*Si vous ne le possédez pas, mais que le mot **Secousse** est en votre possession, rendez-vous au 37.*

*Si c'est le mot **Succès** qui orne vos notes, rendez-vous au 3.*

Sinon, rendez-vous au 22.

37

*Notez le mot **Pluie**.*

L'Empereur et vous croisez de nouveau le fer alors que les débris continuent de pleuvoir. Les chances que les murs ou les poutres porteurs lâchent et que le château tout entier s'effondre, vous écrasant sous des tonnes et des tonnes de roche et de bois, sont loin d'être nulles, et il est également plus que probable que votre adversaire y survive. Mais pas vous.

Aussi continuez-vous votre ballet d'acier au milieu d'un nuage de poussière, cherchant à conclure au plus

vite. Vos pieds dansent sur le terrain accidenté, vos talons écrasent verre et céramique, vos épaules et votre dos encaissent les assauts impromptus d'éléments de maçonnerie en chute libre. Bien que cela soit le milieu de la journée, la pièce plonge peu à peu dans la pénombre alors que de lourds nuages d'orage se rassemblent à une vitesse surnaturelle au-dessus du château. Vous devez reconnaître que les dieux ont le sens de la mise en scène.

Votre corps n'est plus qu'une machine maintenue artificiellement en fonctionnement par vos hormones et votre volonté, alors que ses limites sont depuis longtemps dépassées. La douleur n'est plus une sensation aiguë et précise, mais une vague notion diffuse. Votre champ de vision est limité à un étroit cône devant vous. Vous entendez à peine les premières gouttes de pluie qui résonnent sur les armures des combattants.

*Si vous disposez du mot **Sablier**, rendez-vous au 17.*

*Si vous le possédez pas, mais que vous avez le mot **Vie**, le mot **Mort** ou le mot **Unique**, rendez-vous au 34.*

Enfin, rendez-vous au 13 si vous n'entrez dans aucune des catégories précédentes.

38

Il est une montagne dont le sommet se perd dans les nuages.

Il est un escalier qui commence au pied de celle-ci et monte apparemment jusqu'à son sommet. Apparemment, car nul mortel n'a jamais réussi à en compléter l'ascension et à revenir pour le confirmer. Mais cela n'empêche pas les courageux d'essayer, comme celui qui se tient actuellement en bas des

marches. Il a tous les atours de l'alpiniste, son sac est rebondi de provisions, mais l'étrange épée qu'il porte à la ceinture le différencie des autres aventuriers qui ont jusqu'ici tenté leur chance. Il est en grande discussion avec un être d'une bizarrerie largement supérieure, car dépourvue de visage, ce qui ne l'empêche pas d'avoir l'air extrêmement amusé :

- Voilà, un projet pour le moins audacieux, déclara l'anonyme. Je dirais même téméraire. Ne crois-tu donc pas qu'il existe un moyen moins radical d'arriver à tes fins ?
- Comptez-vous m'en dissuader ? lui répondit le grimpeur, sur la défensive, la main sur le pommeau de sa lame.

Un rire franc et massif s'échappa de la non-bouche de l'être, résonnant à travers toute la vallée.

- Autant demander au dieu du Feu d'arrêter un incendie ! Même si cela doit signer mon arrêt de mort, c'est le genre d'exploits pour lequel j'existe. Non, non, non. Au contraire, je suis impressionné. Quand je pense qu'il y a quelques siècles à peine, abattre dix de vos semblables en un combat était considéré comme un haut fait, et vaincre un dragon une tâche insurmontable, je m'enorgueillis de vos progrès. Mais es-tu certain d'avoir ce qu'il faut pour accomplir pareil tâche ? Ton prédécesseur te surpassait de loin, et il a pourtant échoué à un travail bien plus simple.
- Quitte à mourir foudroyé, autant que ce soit en affrontant la cause de nos problèmes, et non leurs conséquences. Et pour le reste, je garde mes atouts pour moi.

- Très bien alors vas ! Et fais-moi donc découvrir si la lame que tu portes est réellement fidèle à sa réputation ! Si elle peut vraiment tuer un dieu !

Fin 6 : Celui qui combat les dieux

II : Une fois tous les chemins parcourus

39

*Notez le mot **Vie**.*

Vous êtes de retour sur le champ de bataille. Aucune trace ne subsiste de votre interlocuteur. Vous ne vous sentez pas différent d'auparavant. Pour peu, vous pourriez croire avoir rêvé tout éveillé. Vous reprenez votre route.

*Si vous possédez le mot **Pluie**, rendez-vous au 34.*

*Si vous ne l'avez pas, mais disposez du mot **Succès**, rendez-vous au 36.*

*Si ce n'est pas le cas, mais que le mot de passe **Difficulté** est inscrit sur votre feuille, rendez-vous au 20.*

Sinon, rendez-vous au 2.

40

Vous êtes mort. Vous devriez être mort. Vous venez d'être frappé de plein fouet par la foudre ! Personne ne devrait pouvoir survivre à cela.

Et pourtant votre cœur se remet à battre, votre cerveau à fonctionner, vos muscles se détendent et reprennent une mécanique normale. Oh, vous n'êtes pas au mieux de votre forme, et souffrez de sérieuses brûlures cuisantes, horriblement douloureuses. Vous n'entendez plus rien et avez une sensation bizarre

dans l'estomac. Il est tout à fait possible que vos organes soient endommagés au-delà du réparable et que vous vous écrouliez en hurlant dans la minute qui suit. Mais, maintenant, en cet instant précis, vous êtes en vie. Vous êtes en vie !

Alors vous attrapez la poignée de votre arme à deux mains, forcez vos articulations pour revenir en garde, et avancez vers votre adversaire en essayant de marcher droit, votre sens de l'équilibre vous jouant des tours. L'Empereur est immobile, et même si vous ne pouvez voir son visage sous son heaume, vous devinez la stupéfaction, voire la peur.

Vous avez finalement compris. Vous êtes en vie. Pas très loin de la mort certes, mais toujours en vie. Et tant que vous serez en vie, vous combattrez. Car tant qu'il y a de la vie, il y a l'espoir. C'est aussi simple que cela.

Vous l'avez trouvé. *Spes, Ultima Dea*. L'Espérance, dernière déesse.

Vous n'êtes plus deux dans la salle, mais trois. La nouvelle arrivante est une jeune fille, petite et maigre. Ses cheveux sont blancs et extrêmement fins, sa peau d'une pâleur malade. Elle ne porte qu'une toge blanche étroitement nouée. De tout son corps émane une impression de fragilité, de faiblesse. Mais il y a ses yeux. Des yeux qui ont vu tous les malheurs de l'existence, qui ont vu la fin du monde, qui ont vu le néant absolu, mais qui pourtant brillent encore et ne s'éteindront jamais.

L'apparition disparaît comme si elle n'avait jamais été là. Mais la pluie cesse peu à peu de tomber, et vous ne craignez plus un nouvel éclair. L'Empereur sort alors de sa léthargie. Vous pouvez sentir sa confusion, mais l'esprit lui revient vite et il prend son ultime décision. Il vous charge lame au clair, et vous l'accueillez comme

il se doit. Toutefois, vous savez tous les deux que l'issue est déjà décidée. L'espoir ne peut pas perdre. Il peut souffrir, il peut faiblir, mais à la fin, il renaît, encore et toujours.

Vos armes s'entrechoquent encore et encore tandis que les nuages se dissipent. La lumière entre alors à flots dans le château, et pour la première fois depuis le début de cette ère, elle frappe l'Empereur directement, traversant son armure par l'ouverture que vous y avez pratiquée. Quelque chose remue alors dans ses profondeurs. Des déformations apparaissent sur les plaques de métal, comme si quelqu'un frappait la cuirasse depuis l'intérieur, de la fumée s'échappe des jointures.

Vous saisissez alors votre arme à deux mains et frappez de toutes vos forces. Un coup direct, sans feinte, sans précaution, qui porte pourtant et découpe l'armure comme du beurre, l'ouvrant en deux sur toute la longueur du torse. Le plastron éclate alors, révélant une flopée noire, boueuse que la lumière du soleil réduit en fumerolles sitôt qu'elle la touche. Le reste de la cuirasse impériale tombe en morceaux, et le cocon ténébreux ne tarde pas être réduit à peau de chagrin. Ne reste alors plus qu'un vieillard nu, un homme de chair et de sang qui tombe à genoux au milieu des débris.

*« J'ai une dernière bénédiction pour toi », annonça soudain la déesse solaire,
Et les autres dieux frissonnèrent car sa voix était pure colère,
« Je t'offre le don de vérité ! » clama-t-elle.
« Quelles que soient les chimères dont tu t'entoureras,*

*Qu'importe le nombre d'illusions dont tu t'envelopperas,
Peu me chaut que la terre entière croit à tes mensonges,
Ton visage peut être caché sous un masque, ton esprit
derrière un autre,
Lorsque ma lumière te frappera, tu apparaîtras tel que tu
es réellement
Et cela en tout lieu et en tout temps ! »*

L'homme attaqua sa pièce de bœuf avec un féroce appétit. L'aubergiste le surveillait du coin de l'œil, comme tous les clients armés, ostensiblement ou non. D'autant plus qu'il avait remarqué la seconde épée, soigneusement enveloppée, qu'il transportait dans son sac. Il s'agissait probablement d'une arme ornementale, d'une grande valeur, peut-être volée. Ce client ne semblait en effet pas le genre d'homme à qui on confierait un objet précieux. Ses soupçons ne firent que se confirmer lorsqu'un étrange vieillard s'assit à la même table et entama la discussion. Cependant, les brides qu'il en surprit lui apportèrent plus de questions que de réponses :

- Et pourquoi donc ? Je n'étais pas venu là pour tuer un vieillard sans défense. J'avais fait ce qui devait être fait. L'Empereur est mort, vous vous souvenez ?
- Je pourrais recommencer. Tout rebâtir. J'en ai toujours les moyens.
- Mais pas la volonté. C'est d'ailleurs pour cela que vous êtes ici, à discuter avec moi, au lieu de comploter dans l'ombre.
- Vous allez remettre l'épée à sa place ?
- Il le faut. Ce n'est pas le genre d'armes qui doit être utilisé lorsque deux hommes combattent.

Trop puissante. À réserver aux coriaces dans votre genre.

- Et ensuite ?
- Ensuite ? J'aimerais dire que je vais m'installer dans une petite ferme tranquille avec femme et marmots, mais je sais que je ne tiendrai pas dix jours avant de repartir sur les routes. Alors je vais continuer à faire la seule chose que je sais faire : me laisser porter par les vents, vivre au jour le jour et accepter la compagnie de ceux qui sont comme moi en déphasage complet avec leur monde. Vous savez faire la cuisine ?

Fin 1 : La Vie d'un Héros Anonyme

I : Quand tout semble consumé

HISSSA DE MAKAN

Une aventure formée et déformée par Kraken

HISSSSA DE MAKAN

(v 1.2)

LES REGLES

Vous vous apprêtez à lire une Aventure dont Vous êtes le Héros. Cela signifie que vous allez prendre toutes les décisions du personnage principal de cette histoire, de la route à suivre jusqu'aux risques à courir. Il vous faudra aussi livrer des combats, qui se mèneront aux dés.

Pour vivre cette aventure en compagnie de votre incarnation – une monstruosité des marais de Makan – vous aurez à tenir les comptes de trois caractéristiques. Au début du jeu, vous disposez de 5 points d'Habilité, de 5 points d'Endurance, et de seulement 2 points d'Humanité. Ces scores seront amenés à changer en cours de partie.

Les combats se déroulent de la façon suivante :

1. Jetez un dé, et ajoutez le chiffre obtenu aux points d'Habilité de votre adversaire. Ce total constitue sa Force d'Attaque.

2. Jetez un autre dé pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'Habilité pour déterminer votre Force d'Attaque.

3. Si votre Force d'Attaque est supérieure ou égale à celle de votre adversaire, vous l'avez blessé, et celui-ci perd 1 point d'Endurance. Si c'est la Force d'Attaque de votre adversaire qui est supérieure à la vôtre, c'est lui qui vous a blessé, et vous perdez 1 point d'Endurance.

4. L'affrontement se poursuit ainsi. Si le total d'Endurance de votre adversaire finit par atteindre 0, vous avez remporté le combat, et vous pouvez vous rendre au paragraphe indiqué en cas de victoire. En revanche, si c'est votre propre total d'Endurance qui tombe à 0, cela signifie que vous êtes mort, et donc qu'il vous faut reprendre votre lecture au début de l'aventure... Alors bonne chance !

Caché dans l'ombre de la végétation pourrissante, votre corps d'amphibien entièrement immergé dans l'eau, vous observez la petite troupe d'humains progresser dans le marécage. Cela fait une bonne demi-journée que vous les suivez maintenant, attendant le moment propice pour agir. Les sangsues et autres vermines qui infestent l'eau croupie ne vous incommode pas ; vous êtes ici dans votre élément. Pourtant, en dépit de l'avantage que vous confère la connaissance du terrain, vous hésitez à passer à l'action. Les membres de cette patrouille sont clairement sur leur garde. Vigilants. Aux aguets. Ils savent qu'ici le danger peut surgir à tout moment. Une heure plus tôt, c'est un **dytique géant** qui a tenté sa chance, sans succès. À cet instant, il ne doit plus rester de son corps que sa carapace de chitine ; sa chair aura déjà été dévorée par ses propres larves. Non, vous ne commettrez pas la même erreur. Vos griffes et vos crocs empoisonnés ne sont pas vos seules armes : votre esprit est tout aussi acéré. Et surtout, vous avez votre Pouvoir.

Car vous êtes ce que les humains appellent un **changeur de forme**, faute de connaître le vrai nom de votre race. Vous avez le don de modifier votre aspect à votre guise – mais pas de vous transformer physiquement, la nuance est importante. Seuls les magiciens savent faire cela. Quelle que soit l'apparence que vous choisissiez, vous restez toujours ce que vous êtes en réalité : un humanoïde aux allures de triton, à la peau visqueuse et à l'échine hérissée de pointes.

Infiltrer les rangs de ces envahisseurs, trouver leur chef et le tuer. Voilà votre mission, et elle s'annonce des plus périlleuses, mais vous n'avez pas le choix. C'est Xarxoxun lui-même qui vous a désigné, et il vous faut obéir au maître de l'île de Makan. Le Père des Cauchemars ne tolère ni l'échec ni l'insubordination.

Rendez-vous au 1.

1

Toujours à l'affût d'une occasion, vous notez avec intérêt que les humains s'appêtent à pénétrer dans l'épaisse forêt qui borde les marais en ces lieux. Voilà qui pourrait servir vos desseins. La tribu de **hurleurs** qui y vit ne tolérera pas cette intrusion, et l'inévitable combat ne manquera pas de semer la panique dans le rang des guerriers.

Qu'allez-vous faire ? Suivre la troupe et profiter de la bataille qui s'annonce pour prendre la place d'un des soldats, même s'il vous faut pour cela quitter le marécage ? *Rendez-vous au 8.* Ou attendre patiemment dans votre environnement familier le retour des humains – s'ils reviennent – en espérant qu'une opportunité se représentera ? *Rendez-vous au 45.*

2

Le goût de la potion est un peu amer mais pas désagréable, vous rappelant celui du sang de **mandragore**. Vous commencez prudemment par en boire quelques lampées, mais sans ressentir d'effet notable, aussi décidez-vous de finir le flacon. Brusquement, alors que vous venez de briser la fiole vide en la jetant négligemment sur le pont du vaisseau, vous sentez naître une brûlure dans votre estomac. C'est bientôt comme si un brasier vous consumait de l'intérieur, mais sans vous infliger la moindre souffrance, en vous apportant simplement une formidable énergie. *Vous regagnez 2 points d'Endurance.* Vous laissez un sourire satisfait découvrir vos dents innombrables. À présent que vous avez repris des forces, plus rien ne pourra enrayer la réussite de votre mission.

Allez-vous maintenant essayer la splendide épée du **stellaire**, si vous ne l'avez pas déjà fait ? *Rendez-vous au 15.* Ou préférez-vous la laisser là et vous diriger vers la soute ? *Rendez-vous au 47.* Ou vers le château arrière ? *Rendez-vous au 28.*

3

Précipitamment, vous camouflez le cadavre de votre modèle entre les racines tortueuses d'un arbre et un buisson bas. Autour de vous la clameur des combats s'estompe peu à peu. Enfin, le conflit s'achève. Les humains sont triomphants, mais l'assaut des **hurleurs** les a durement éprouvés. Tout autour de vous, les soldats refluent sans ordre vers la lisière de la forêt, seuls ou par petits groupes, et c'est sans difficultés que vous vous joignez à eux.

Le rassemblement de la troupe se fait spontanément sur l'étroite bande de terre dégagée qui sépare le marécage des premiers arbres. La plupart des guerriers ont l'air épuisés par la bataille qui vient de se dérouler, même si certains ne peuvent pas s'empêcher de fanfaronner stupidement. Quelle suffisance ! Oh que vous aimeriez leur faire ravalier leurs bravades ! Toutefois, c'est un sang froid qui coule dans vos veines, et l'intelligence analytique dont vous êtes doté contient aisément votre désir sanguinaire. Le moment n'est pas venu de trahir votre couverture – pas encore. Le déchaînement de violence attendra. Vous n'y prendrez que plus de plaisir.

Soudain, l'homme qui paraît être le meneur donne le signal du retour au camp. À cet ordre, la colonne se reforme lentement, s'apprêtant à se réengager dans le marécage, et vous vous joignez à elle. *Rendez-vous au 37.*

4

Satisfait d'avoir enfin retrouvé la liberté de laisser éclater votre force, vous poussez violemment la porte, l'arrachant presque de ses gongs. Au centre de la pièce, un personnage de haute stature sursaute à votre entrée, vous considérant d'un regard ou l'étonnement se mêle à l'inquiétude – mais l'homme se reprend presque aussitôt. Abandonnant la carte qu'il contemplait, le chef des soldats humains se précipite vers un large sabre d'abordage accroché à un mur derrière lui, puis se retourne et s'avance vers vous en effectuant avec son arme de féroces moulinets. Le moment que vous attendiez est enfin arrivé. Vous allez devoir triompher de ce redoutable combattant :

AZZUR

Habileté 4

Endurance 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 22.

5

Sans trop réfléchir, vous vous précipitez dans la cuve. Vous comprenez immédiatement que vous avez commis une terrible erreur. En effet celle-ci contient du Xylang, une puissante eau de vie très prisée des humains. Malgré sa résistance, votre peau n'est pas assez épaisse pour protéger vos entrailles de la morsure de l'alcool. Vous sombrez presque aussitôt dans une profonde inconscience dont vous n'émergerez plus jamais.

Ne soyez pas trop amer : dans quelques heures, la décomposition de votre corps aura rendu le contenu du tonneau impropre à la consommation, ce qui ne manquera pas de contrarier vos ennemis. C'est sur ce maigre succès que s'achève votre aventure.

6

Quelles qu'aient été vos motivations, cet acte de pitié vous fait gagner 1 point d'Humanité. Si vous le désirez, vous pouvez prendre l'apparence de cet homme que vous venez d'assommer ; il s'agit de Niall Byrne, l'intendant. Notez alors votre nouvelle identité. Puis vous jugez préférable de quitter les lieux sans plus vous attarder. Rendez-vous au 16 pour choisir une nouvelle destination.

7

Vous quittez la pièce aux tableaux par un petit corridor au sol revêtu d'un épais tapis noir aux bordures d'argent. Après quelques mètres, vous arrivez devant une porte en bois sombre au travers de laquelle vous parviennent les échos d'un dialogue animé. Allez-vous essayer d'écouter la conversation ? *Rendez-vous au 13.* Ou continuer le long du couloir jusqu'à une seconde porte qui s'ouvre tout au bout ? *Rendez-vous au 42.*

8

L'un après l'autre, les soldats quittent les marais pour s'engager dans le bois. Quelques minutes après que le dernier d'entre-eux ait disparu entre les arbres, vous sortez prudemment de l'eau. Tout est calme dans les environs, mais vous détestez vous exposer ainsi à découvert, aussi vous précipitez-vous vers l'épaisse forêt. Les guerriers vous précèdent de peu, et le bruit qu'ils font les rends facilement repérables. Vous grimacez de dédain : comment une espèce aussi balourde a-t-elle pu réussir à conquérir l'Allansie ? Vous connaissez la réponse, bien entendu. Le succès des humains n'est dû qu'à leur effroyable natalité. Moins d'une année suffit pour que naisse une de leurs larves – alors qu'il en faut trente-trois pour qu'éclore un de vos œufs !

Brusquement, une clameur épouvantable retentit, en provenance du haut des arbres. Vous vous immobilisez et vous tapissez dans le creux d'un tronc. Devant vous, vous entendez les soldats qui tirent leurs épées et qui s'organisent en criant, ajoutant encore au vacarme. Tout d'un coup, c'est l'assaut. Risquant un œil entre les branchages, vous devinez plus que vous ne voyez les **hurleurs** s'abattre sur les humains dans un tourbillon d'ailes et de fourrures sombres.

La bataille se poursuit, indécise. Dans un dialogue infernal, les tintements métalliques des armes et des armures répondent aux vocalises perçantes des singes volants. Allez-vous prendre le risque de vous approcher des combats ? *Rendez-vous au 11.* Ou préférez-vous rester où vous êtes ? *Rendez-vous au 34.*

9

Vous débutez aussitôt votre métamorphose. Prenant modèle sur Xarxoxun, vos bras s'allongent et se multiplient pour former une dizaine de tentacules ; votre tête grossit démesurément, absorbant le reste de votre corps ; votre gueule se change en un bec acéré. De quoi terrifier le plus endurci des humains... Du moins, c'était ce que vous croyiez.

Car en face de vous, le magicien a terminé sa matérialisation, et vous remarquez qu'il affiche un rictus à la fois colérique et amusé. Amusé ? Il semblerait que votre tentative d'intimidation soit un échec. Soudain, comme en écho à votre propre transformation, le voilà qui commence à changer lui aussi. Il grandit, se redresse, et sa peau prend une couleur rougeâtre. Ses habits se déchirent pour laisser apparaître un torse musculeux. Son visage de vieillard devient celui d'un démon ricanant. Vous le reconnaissez alors... Le Fils Perdu ! Le plus puissant des Enfants de Xarxoxun !

La créature émet une sorte de claquement de langue qui vous force à reprendre votre aspect normal, avant de pointer vers vous un index griffu en marmonnant une incantation. « Damago morriak increis... » Vous tentez de réagir, mais il est déjà trop tard : votre organisme se décompose aussitôt, se réduisant en quelques secondes à un amas de chairs désorganisées.

Tout là-haut, dans sa citadelle, près du volcan, le Père des Cauchemars laisse enfin éclater sa joie. Privée de chef, l'armée humaine quittera bientôt l'île. Les plans de son Fils renégat sont anéantis. Après un tel échec, il lui sera difficile de convaincre un autre seigneur de venir envahir Makan. Décidément, les **changeurs de formes** sont des outils précieux ; mais leur fabrication nécessite tellement de temps...

10

Vous savez que vous n'avez aucune chance de convaincre le **stellaire** de vous laisser passer, aussi décidez-vous de prendre l'initiative d'un combat que vous savez inévitable. Sans prévenir, vous vous jetez sur votre ennemi et vous lui assénez avec vos griffes un coup formidable qui l'envoie valser sur le pont. Hélas pour vous, celui-ci se relève aussitôt, bondissant sur ses pieds comme un chat.

Malgré sa blessure qui saigne abondamment, l'expression de son visage trahit moins la souffrance que la détermination.

Le voilà maintenant qui dégaine son épée en un geste élégant. Préparez-vous à défendre votre vie face à ce rude adversaire :

STELLAIRE Habileté 5 Endurance 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 33.

11

En rampant précautionneusement sous les fourrés, au ras du sol, comme vous savez si bien le faire, vous vous approchez de la zone où se déroule l'affrontement. La forêt est si dense que les combats sont dispersés en une multitude de petits champs de batailles. Soudain, derrière un buisson, un éclat de métal attire votre regard. Avec méfiance, vous vous approchez doucement, glissant sur les branches et les feuilles mortes aussi silencieusement qu'un serpent. Le cadavre d'un humain gît contre un arbre couvert de mousse, entouré des corps sans vie de trois **hurleurs**. Vous souriez de toutes vos dents aiguisées ; ces imbéciles se sont entre-tués. Vous vous redressez et vous avancez vers les restes de l'homme, un grand guerrier à la barbe blonde tressée et à la peau claire. « Un assez beau spécimen », vous dites-vous avec satisfaction. Son identité vous ira comme un gant.

Sans hésiter, vous vous appropriez son apparence, équipement compris. *Notez que vous avez maintenant l'aspect de Sven Ingjaldsson*. Vous voilà devenu l'un de ces envahisseurs que vous haïssez tant. Allez-vous faire usage de vos capacités psychiques pour fouiller dans le cerveau du soldat, à la recherche d'informations utiles ? *Rendez-vous au 27*. Ou estimez-vous que cela n'est pas nécessaire ? *Rendez-vous au 3*.

12

À l'abri derrière un caisson, vous assistez à l'entrée d'un curieux personnage vêtu d'une tenue excentrique. Visiblement, cet humain n'est pas un soldat. Soudain, l'expression hautaine de son visage devient coléreuse lorsque son regard tombe sur le cadenas brisé qui gît sur le sol. L'homme fait aussitôt volte-face et quitte la remise en courant. Vous devinez que l'alarme ne tardera pas à être donnée, et vous jugez prudent de vous éclipser au plus vite.

Le temps presse désormais. D'une part, il vous semble maintenant évident que les bâtiments en bois qui vous entourent n'ont été construits que pour abriter des réserves. D'autre part, les tentes qui occupent l'essentiel la cour intérieure sont clairement trop vétustes pour abriter autre chose que la piétaille. Vous en concluez que le chef de vos ennemis se trouve probablement à bord de l'un des deux bateaux amarrés à l'embarcadère. Vers lequel allez-vous diriger vos investigations ? La galère ? *Rendez-vous au 29*. Ou la nef aux couleurs étranges ? *Rendez-vous au 41*.

13

Il y a deux voix dans la pièce. La première, grave et forte, autoritaire, est clairement celle d'un homme. La seconde est beaucoup plus douce – quoique furieuse – et vous en déduisez qu'elle appartient à une femme. Vous n'avez pas besoin de connaître le motif de leur dispute pour deviner que les deux personnages éprouvent l'un pour l'autre une forte animosité. Voici ce que vous entendez de leurs échanges :

[l'homme] – Je ne vois vraiment pas ce dont vous vous plaignez, ma chère. N'êtes-vous pas à votre aise, ici ? Je sais bien que ce vaisseau ne dispose pas de tout le confort que vous pourriez souhaiter, mais vous devez comprendre que votre présence à mes côtés est nécessaire, compte tenu de la situation. Il n'aurait guère été prudent que vous restiez à Fang. Vous connaissez comme moi les ambitions de seigneur Carnuss, votre cousin. Je vous promets cependant que lorsque cette île sera devenue mienne, nous retournerons à Sable-Noir, ma capitale, et que nous y célébreront notre mariage avec tout le faste qui sied à une dame de votre rang.

[la femme] – Vous savez très bien que je n’ai que faire de votre luxe, Azzur, et que je n’ai aucune envie de me rendre dans votre prétendue capitale, qui n’est qu’un vulgaire repaire de pirates. Quant à me marier avec vous, cela est hors de question. J’ai été bien mal avisée de solliciter votre aide à la mort de mon père, mais j’ai décidé de reprendre ma liberté. Donnez-moi un bateau, de n’importe quelle taille, avec ou sans équipage, je m’en moque – je préfère braver seule l’océan plutôt que de rester ici en votre compagnie.

[l’homme] – Vous avez tort de le prendre ainsi. Réalisez-vous que grâce à cette île, ma flotte contrôlera bientôt l’ensemble des routes commerciales avec Orbus ? Imaginez-vous les fortunes que cela représente ? Avec toute cette richesse, et les ressources combinées de Fang et de Sable-Noir, aucun seigneur d’Allansie ne pourra plus me résister... C’est un titre de reine que je vous offre, dame Sukumvit !

[la femme] – Pardonnez-moi Azzur, mais je ne partage pas votre délire mégalomane. Et laissez-moi vous rappeler que vous n’êtes pas encore le maître de Makan. Vous faites bien peu de cas des créatures qui habitent cette île.

[l’homme] – Ma parole, mais on dirait presque que vous prenez le parti de ces monstres ! Je me dois de vous dire que votre fascination morbide pour les **natifs** et leurs engeances est des plus malsaines. Décidément, ma pauvre Illia, vous êtes aussi folle que votre père. Vous souvenez-vous comment il est mort, dévoré par ce **dragon rouge** qu’il avait eu la stupidité de vouloir intégrer à son quatrième labyrinthe ?

[la femme] – Je ne vous permets pas d’insulter la mémoire de mon père ! Mais vous avez en partie raison. Je suis comme lui, les créatures de l’Ordre Ancien me fascinent. Que notre monde serait terne sans elles... Curieux n’est-ce pas ? J’aime ce qui vous fait peur, et vous je vous déteste. Pour moi, c’est vous le monstre, Azzur !

[l'homme] – Mesurez vos paroles Illia, méfiez-vous, ne vous croyez pas indispensable à mes plans. Puisque vous aimez tant les Cauchemars, je pourrais très bien décider de vous livrer en pâtures aux **grogneurs** qui s'entassent dans la cale de ce vaisseau. Mais peut-être que cela vous plairait ? Maintenant que je vous connais mieux, je commence à me demander si leurs appétits ne seraient pas aussi à votre goût !

Sur ces dernières paroles, l'homme éclate d'un rire cruel, et vous l'entendez quitter la pièce avec un violent claquement de porte. Après son départ, seul vous parvient encore le bruit de sanglots étouffés.

Enfin, le chef de ces maudits envahisseurs est à votre portée. Le moment est venu d'abattre votre masque. Vous abandonnez votre défroque humaine pour reprendre votre véritable apparence. L'heure de la victoire est proche !

Si votre score d'Humanité est inférieur ou égal à 4, rendez-vous au 44. Sinon, rendez-vous au 30.

14

Quelques heures plus tard, dépité et rageur, vous observez les soldats quitter le marécage. Sous peu, ils auront rejoint leur camp. Votre prudence excessive vous aura été fatale ; à force d'atermoiements, vous avez échoué dans votre tentative d'infiltration. Mais au fond de vous, aviez-vous vraiment la volonté de réussir ? Là est la question.

Quoiqu'il en soit, Xarroxun saura vous faire payer votre échec. En ce qui concerne les tortures, le Père des Cauchemars ne manque pas d'imagination. Vous frissonnez à cette idée. Est-ce donc cela, la peur ? Quelle sensation étrange... Vous aviez déjà lu son expression dans les yeux de vos victimes, mais la ressentir est une découverte pour vous.

Une intéressante surprise, vraiment !

15

Cette épée **stellaire** est une véritable merveille. Son acier est souple et résistant, seule la décoration de la garde et du pommeau figurant des feuilles et des fleurs vous laisse un peu dubitatif. Vous auriez préféré des crânes et des serpents, ou quelque chose de ce genre... Question de goût. Malgré cela, l'usage d'une telle arme est un grand avantage, même pour vous qui êtes habitué à vous battre avec vos griffes et vos crocs. *Si vous décidez de l'emporter avec vous, vous pourrez ajouter 1 point à votre Habileté lors des combats.*

Et maintenant ? Allez-vous prendre le risque de boire l'élixir de Kaabar ? *Rendez-vous au 2.* Ou préférez-vous l'abandonner là et vous diriger vers la soute ? *Rendez-vous au 47.* Ou vers le château arrière ? *Rendez-vous au 28.*

16

Toujours mêlé aux hommes de la patrouille, vous franchissez le portail sans attirer l'attention des sentinelles. La cour intérieure grouille de monde, et elle est plus vaste que vous ne l'aviez imaginé.

Hormis quelques bâtiments en bois à l'aspect précaire, les campements des humains y occupent l'essentiel de l'espace ; quant aux futurs donjons et tourelles, ils n'en sont encore qu'à leurs prémices. Avec surprise, vous découvrez que les fortifications sont ouvertes sur le large, et qu'une sorte d'embarcadère a été aménagée à l'extrémité de la presqu'île. Deux bateaux y sont amarrés : une immense galère noir et argent, ainsi qu'une petite nef dont les étonnantes couleurs chatoyantes ressortent même dans l'obscurité nocturne.

À peine ont-ils pénétrés dans l'enceinte que les soldats épuisés se dispersent pour rejoindre leur cantonnement, vous laissant libre d'agir à votre guise. Que décidez-vous ? De vous rapprocher d'un groupe d'une dizaine d'humains réunis autour d'un feu de camp, dans l'espoir d'obtenir des informations sur l'endroit où se trouve leur chef ? *Rendez-vous au 46.* À moins que vous ne préfériez vous diriger vers les bâtiments en bois ? *Rendez-vous au 35.* Ou vers la galère ? *Rendez-vous au 29.* Ou encore vers la nef chamarrée ? *Rendez-vous au 41.*

Quel que soit votre choix, rappelez-vous que vous ne pourrez visiter ces paragraphes qu'une seule fois au cours de cette aventure !

17

En un geste rapide, vous ramassez l'arme d'Azzur et vous la projetez sur le magicien. Malgré son mauvais équilibre, votre grande habileté fait merveille : le sabre traverse la pièce droit vers l'homme vêtu de bleu. Celui-ci lève alors la main en un geste de protection que vous croyez vain... Lorsque l'arme arrête sa course en plein vol et retombe sur le sol, inoffensive !

Stupéfait, vous assistez ensuite à une terrible transformation. Le sorcier grandit, se redresse, et sa peau prend une couleur rougeâtre. Ses habits se déchirent pour laisser apparaître un torse musculeux. Son visage de vieillard se change en celui d'un démon ricanant. Vous le reconnaissez alors... Le Fils Perdu ! Le plus puissant des Enfants de Xarxoxun !

La créature pointe vers vous un index griffu en marmonnant une incantation. « Azarath vistus furio... » Vous tentez de réagir, mais il est déjà trop tard : vos membres se raidissent, votre chair devient dure comme de la pierre. Vous voilà réduit à l'état de statue ! Impuissant, vous voyez le Premier Fils s'avancer vers vous et poser sa main sur votre torse. D'une poussée désinvolte, il vous fait basculer en arrière. Votre corps s'écrase lourdement sur le sol et éclate en une multitude de fragments. C'est de cette pitoyable façon que s'achève votre existence.

Tout là-haut, dans sa citadelle, près du volcan, le Père des Cauchemars laisse enfin éclater sa joie. Privée de chef, l'armée humaine quittera bientôt l'île. Les plans de son Fils renégat sont anéantis. Après un tel échec, il lui sera difficile de convaincre un autre seigneur de venir envahir Makan. Décidément, les **changeurs de formes** sont des outils précieux ; mais leur fabrication nécessite tellement de temps...

18

Prudemment, vous émergez de l'eau putride pour aller vous cacher derrière un rocher. Les humains ne sont qu'à quelques pas de vous. Certains arpentent la berge en riant et en se félicitant de leur victoire, mais la plupart d'entre eux restent assis en silence, lorsqu'ils ne sont pas occupés à soigner leurs blessures.

Soudain, l'homme qui vous semble être le meneur leur donne le signal du retour au camp. À cet ordre, la colonne se reforme lentement, s'apprêtant à se réengager dans le marécage. Le moment est venu d'agir. Aussitôt, vous prenez l'aspect d'un puissant guerrier au visage dissimulé par un casque à visière, et vous vous joignez à la troupe. *Rendez-vous au 37.*

19

À votre grande surprise, l'homme qui apparaît dans l'encadrement de la porte ne ressemble pas du tout à un soldat. Plutôt malingre et relativement âgé, son accoutrement bariolé vous déconcerte ; les humains n'ont visiblement pas le sens du ridicule.

Connaissant leur vulnérabilité physique, vous comprenez qu'ils puissent éprouver le besoin de se protéger d'une armure et de s'armer d'une épée, mais la prédilection de cet individu-là pour les rubans et les dentelles vous laisse perplexe. Peut-être s'agit-il d'une sorte de prêtre ? Le voilà maintenant qui vous adresse la parole sur un ton virulent :

« Que faites-vous ici ? L'accès aux réserves est interdit à la troupe. Conduisez-moi à votre lieutenant. Voilà qui mérite une punition exemplaire ! »

Bien, voilà qui a le mérite de clarifier la situation. Cet étrange personnage ne vous laisse pas le choix. Tandis que vous approchez de lui en affichant un air décidé, vous avez la satisfaction de voir son sourire cruel s'effacer au profit d'une expression apeurée.

« Mais... Que faites-vous ? Répondez-moi ! Je suis l'intendant du seigneur Azzur, je vous préviens ! Arrêtez ! S'il vous plaît, arrêtez-vous... Arrê... »

Le coup direct que vous lui portez en plein visage met fin à son discours. L'homme est projeté plusieurs mètres en arrière, inconscient avant-même de toucher le sol. Vous traînez ensuite son corps loin de l'entrée, derrière une caisse, pour éviter qu'il n'attire l'attention. Allez-vous l'abandonner ainsi ? *Rendez-vous au 6*. Ou préférez-vous l'égorger proprement ? *Rendez-vous au 26*.

20

La plupart des tableaux exposés autour de vous sont d'une surprenante beauté. L'un d'entre eux en particulier vous interpelle. On y voit une femme humaine, debout sur le seuil de sa modeste demeure, et tenant dans ses bras un bébé – le mot qu'utilisent les hommes pour désigner leur progéniture.

C'est le regard qu'échangent ces deux êtres qui vous fascine ; vous avez l'impression qu'un lien invisible mais d'une force inouïe les unit l'un à l'autre.

Pour vous qui êtes né d'un œuf créé par la magie, une telle chose est difficilement concevable, mais l'artiste qui a peint cette toile était probablement un peu sorcier, car vous ne pouvez pas vous empêcher de ressentir un regret à l'idée de n'avoir jamais éprouvé un tel attachement. Est-ce donc cela l'amour ? *Ces considérations nouvelles vous font gagner 1 point d'Humanité*.

Si votre score d'Humanité est égal à 6, rendez-vous au 36. Sinon, rendez-vous au 7.

21

Autour de vous, le paysage s'est transformé en une sorte de steppe rocailleuse parsemée d'arbuste rabougris. Vos marais sont loin désormais, et la silhouette familière du volcan qui surplombe l'île commence à se perdre dans les brumes du soir, même si son grondement ensommeillé vous parvient encore à intervalles irréguliers, rassurant.

Soudain, votre odorat décèle quelque chose de nouveau dans l'air, une odeur désagréable que vous identifiez comme étant celle de l'océan. Une heure après, au détour d'une petite colline, vous finissez par l'apercevoir. Vous frissonnez à la vue de cette immense étendue d'eau claire, car elle est pour vous synonyme d'une mort presque immédiate : en dépit de sa robustesse et de son élasticité, votre peau est trop fine et perméable pour protéger votre organisme du sel qu'elle contient. Pourtant, vous n'avez pas d'autre choix que de continuer à suivre la marche des soldats, et vous vous retrouvez bientôt à longer la plage rendue orangée par les derniers rayons du soleil couchant.

Progressivement, les contours d'une forteresse située à l'extrémité d'une sorte de presqu'île se dessinent devant vous. Voilà donc le repaire de ces humains... Vous rechignez à l'admettre, mais l'endroit est bien choisi. Tandis que vous en approchez, vous constatez que son édification est encore loin d'être achevée ; pour l'essentiel, les remparts ne sont encore que des palissades de bois. Vous remarquez aussi qu'une demi-douzaine de navires sont ancrés au large.

Un quart d'heure plus tard, vous finissez par arriver devant l'immense portail qui bloque l'accès au site. Un ordre fuse à la tête de la colonne, et les lourdes portes se mettent à tourner lentement sur leurs gongs. Allez-vous pénétrer dans le camp en compagnie des guerriers ? *Rendez-vous au 16.* Ou préférez-vous vous éclipser discrètement pour aller explorer l'étroite lisière de rochers qui sépare l'océan des fortifications ? *Rendez-vous au 43.*

22

Votre adversaire est étendu à vos pieds, baignant dans une mare de sang. Xarxoxun a eu raison de vous choisir ; votre mission est un succès complet. Vous en avez assez appris sur les humains pour savoir que la mort de leur chef devrait désorganiser leur armée. Azzur ne maintenait la cohésion autour de lui que grâce à son pouvoir de rétorsion ; ses soldats n'auront probablement pas d'autres souhaits que de rentrer chez eux retrouver leur famille. À moins que... Et si vous preniez son apparence ? Vous pourriez devenir le nouveau maître...

Tout d'un coup, un cri d'alarme retendit dans votre dos, vous arrachant à vos rêves de gloire. Vous vous retournez aussitôt, et vous découvrez un vieillard vêtu d'une robe bleue à capuche qui termine d'apparaître dans un coin de la pièce, nimbé d'étincelles, et qui vous regarde d'un air furieux. Un sorcier ? Voilà qui n'est pas pour vous plaire. Bien que la magie humaine soit de piètre renommée, la prudence reste de mise. Dans l'entrebâillement de la porte se tient aussi la fille que vous avez rencontrée dans la chambre. Il semblerait que ce soit elle qui vous ait averti. À son regard, vous comprenez qu'elle a pris fait et cause pour vous. Étrange, décidément.

Comment allez-vous réagir ? En vous précipitant sur le vieil homme ? *Rendez-vous au 38*. En vous emparant du sabre d'Azzur et en le lançant sur votre adversaire ? *Rendez-vous au 17*. Ou préférez-vous vous changer en **natif** pour tenter d'impressionner le sorcier ? *Rendez-vous au 9*.

23

Tandis que la soirée se poursuit, la bouteille de Zengis recommence à circuler entre les soldats. Vous connaissez l'effet délétère de l'alcool sur votre organisme, et chaque gorgée a pour vous l'effet d'un poison, mais vous ne pourriez pas vous y soustraire sans attirer l'attention, aussi décidez-vous de faire avec. Doucement la liqueur accomplit son œuvre, et l'ambiance change une nouvelle fois autour du feu. Les conversations pondérées laissent place à des vociférations d'ivrognes, et les hommes commencent à s'esclaffer bruyamment et à se bousculer.

Soudain, l'un d'entre eux pose accidentellement sa main sur votre épaule, et le contact avec votre peau humide lui arrache une exclamation de surprise. Vous devenez aussitôt le point de mire de tous les regards. Les guerriers s'arrêtent de rire, les expressions de leurs visages deviennent dures, et ils font le geste de saisir leurs armes. Ils ont compris qu'il y a quelque chose de faussé dans votre apparence, et ils cherchent à découvrir quoi. Sans que vous ne puissiez rien y faire, l'illusion qui vous protégeait se délite, révélant votre vraie nature aux humains médusés, et leurs cris d'alarme amentent tout le camp. Courageusement vous faite face, prêt à mener votre dernier combat.

Vous avez échoué dans votre mission.

24

Vous vous approchez du petit cercle d'humains rassemblés autour de leur feu, en vous demandant comment vous y prendre pour les aborder, lorsque l'un d'eux vous interpelle subitement :

« Lucius, viens donc te joindre à nous ! Comment s'est passé la patrouille ? Viens nous raconter ça ! Il y a là une bonne bouteille de Zengis, et nous la partagerons volontiers avec toi ! », vous dit-il.

Sans trop hésiter, vous vous asseyez avec eux. Vous avez conscience de jouer avec le feu, mais vous jugez le risque acceptable, car la voix de votre modèle vous est familière, et vos talents d'imitateurs vous permettent de la reproduire avec fidélité. La suite semble vous donner raison : les guerriers sont passablement éméchés, et vos réponses évasives à leurs questions ne semblent pas éveiller leur méfiance. Habilement, vous parvenez à détourner la conversation vers les sujets qui vous intéressent. Vous découvrez ainsi que leur chef se nomme Azzur, et qu'il est le seigneur de Sable-Noir, une ville importante de la côte du continent. Vous apprenez également qu'il s'est adjoint les services d'un puissant sorcier, un vieil homme inquiétant dont l'arrivée en nef volante a fortement impressionné les soldats. L'usage de la magie n'a pas l'air de beaucoup leur plaire. Vous reconnaissez bien là l'esprit terre à terre des humains. Avec regret, vous vous demandez ce que deviendra votre île bouillonnante de vie lorsqu'ils en auront achevé la conquête ; un endroit à la fois dépourvu de danger et de charme, probablement. Vous vous interrogez aussi sur l'identité de ce mystérieux enchanteur, car les hommes ne sont pas connus pour leur maîtrise de l'Art, et la plupart de leurs Initiés ne valent guère mieux que des charlatans. Allez-vous essayer d'obtenir d'autres informations ? *Rendez-vous au 39.* Ou préférez-vous prendre congé en prétextant la fatigue ? *Retournez alors au 16 pour faire un nouveau choix.*

25

Le démon s'abat sur le sol avec un hurlement d'agonie. Son corps commence alors à se désagréger en dégageant une épaisse fumée volette, et il n'en reste bientôt plus qu'un petit tas de poussière. Quel exploit ! Vous qui n'êtes que de la trente-septième Génération, vous avez vaincu le premier des Enfants de Xarxoxun, presque un **natif** lui-même ! Soudain, la fille – Illia Sukumvit – s'avance vers vous. Vous ignorez si vos critères esthétiques sont les mêmes que ceux des humains, mais vous la trouvez décidément bien jolie.

« Merci », lui dites-vous. Vous remarquez que vous avez employé une voix de jeune homme, et cela sans même vous en rendre compte, probablement pour ne pas l'effrayer.

La fille vous sourit. Elle continue à s'approcher de vous, une curieuse expression dans le regard. Vous vous sentez mal à l'aise. Ce n'est qu'en arrivant à moins d'un mètre de vous qu'elle s'arrête enfin. D'un geste, elle vous désigne le cadavre d'Azzur sur le plancher.

« Pourriez-vous prendre son apparence ? », vous demande-t-elle.

Vous acquiescez, et vous vous transformez aussitôt. Chercheriez-vous à l'impressionner ? À votre grande surprise, Illia franchit alors d'un pas la distance qui vous séparait encore, et passe ses mains autour de votre cou. Sentir ses bras glisser sur votre peau humide et ses doigts parcourir votre échine épineuse vous remplit d'une indescriptible émotion.

« Nous allons faire de grandes choses ensemble », vous souffle-t-elle en plongeant ses yeux dans les vôtres.

Oui, en cet instant, vous êtes tenté de le croire...

26

Cet acte de cruelle sauvagerie vous fait perdre 1 point d'Humanité ; rien à dire, vous êtes bel et bien un monstre. Si vous le désirez, vous pouvez prendre l'apparence de cet homme que vous venez d'assassiner ; il s'agissait de Niall Byrne, l'intendant. Notez alors votre nouvelle identité. Puis vous jugez préférable de quitter les lieux sans plus vous attarder. Rendez-vous au 16 pour choisir une nouvelle destination.

27

Vous vous agenouillez près du cadavre et vous saisissez sa tête entre vos mains griffues.

Aussitôt, une succession d'images vous traversent l'esprit : celle d'un village inconnu, couvert de neige, mais que vous devinez situé tout au nord du continent voisin ; celle d'une femme aux cheveux dorés que vous serrez dans vos bras avant de partir pour un long voyage ; celles de batailles, nombreuses, contre les **stellaires noirs** des steppes du ponant et les **reptiliens** des jungles australes ; celle d'un navire de guerre faisant voile vers une île appelée Makan ; celle d'un seigneur humain qui contemple l'édification d'une forteresse du haut d'un pont noir et argenté.

Plus que les autres, c'est cette dernière scène qui retient votre attention. Cet homme à l'air arrogant, c'est le seigneur Azzur, le chef de l'armée qui tente de conquérir votre île. Vous connaissez maintenant le nom et le visage de votre ennemi, ce qui pourrait se révéler très utile dans l'accomplissement de votre mission, mais vous vous sentez inexplicablement troublé par tous ces souvenirs que vous avez entrevus. *Vous gagnez 1 point d'Humanité.*

Soudain, un cri strident retentit derrière vous. Vous vous retournez vivement pour vous retrouver face à face avec un **hurleur** qui vient de se poser sur le sol, près des corps de ses congénères abattus, et qui vous contemple d'un regard haineux. Inutile de perdre votre temps à essayer de lui expliquer que vous n'êtes pas ce que vous paraissez, et que vous êtes dans le même camp ; l'intelligence de ces créatures est beaucoup trop sommaire. Il vous faut le combattre :

HURLEUR Habileté 3 Endurance 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 3.

La grande porte à double battant du château arrière s'ouvre sur petit vestibule richement décoré. Par chance, l'endroit est désert. Vous notez la présence de plusieurs portes latérales, mais c'est le magnifique escalier du fond de la pièce qui retient votre attention. Vous pouvez vous tromper, mais vous êtes prêt à parier que les appartements de l'homme que vous cherchez se trouvent au niveau supérieur.

Tous vos sens en alerte, vous commencez l'ascension le long de la rampe en bois sculpté. Vos pieds nus ne font aucun bruit sur les marches recouvertes de velours rouge. Enfin, vous arrivez à l'étage. L'endroit est encore plus luxueux que le rez-de-chaussée, si cela est possible. Vous remarquez surtout que de nombreux tableaux sont accrochés aux murs. Allez-vous prendre le temps de les examiner ? *Rendez-vous au 20.* Ou continuer votre exploration des lieux ? *Rendez-vous au 7.*

29

L'embarcadère est presque désert, car la plupart des soldats sont rassemblés à proximité de leurs tentes, et les quelques humains désœuvrés qui traînent aux alentours ne vous prêtent aucune attention. Pour mieux leur donner l'impression d'être un habitué des lieux, vous passez devant la petite nef aux couleurs vives sans vous attarder à la regarder, malgré sa bizarrerie, et vous arrivez au ponton qui mène à la galère. Vous vous y engagez aussitôt.

À peine avez-vous posé le pied dessus qu'une silhouette élancée émerge de la nuit et se place en travers de votre chemin, vous bloquant l'accès au bateau. Après une brève hésitation liée à la surprise, vous décidez de continuer à avancer, car vous êtes conscient que tout autre comportement vous rendrait immédiatement suspect. Un frisson vous parcourt l'échine lorsque vous discernez enfin les traits aristocratiques de l'être qui vous fait face : un **stellaire** ! Un **stellaire** qui monte la garde sur une galère humaine !

Intérieurement, vous exultez. Voilà donc à quoi en sont réduit les anciens maîtres de l'Allansie... Quelle pitié ! Quelle déchéance ! Oh, comme cela doit leur faire mal d'être tombés sous la coupe de cette race grossière qu'ils ont eux-mêmes créée pour guerroyer contre les **natifs** ! À cette pensée, vous sentez une bouffée de fierté vous envahir. Avec vos frères et sœurs, vous préféreriez mourir en combattant plutôt que de subir une telle humiliation ! Avez-vous pris l'apparence d'un homme appelé Niall Byrne ? *Si oui, rendez-vous au 49. Autrement, rendez-vous au 10.*

30

Vous ouvrez brusquement la porte et vous découvrez un endroit cossu, visiblement une chambre à coucher. Une femme humaine qui était étendue sur un grand lit à baldaquin se redresse à votre entrée, et étouffe un cri de frayeur en vous voyant. Vous remarquez aussitôt qu'elle est très jeune, et que ses yeux sont mouillés de larmes.

Bizarrement, maintenant que la surprise liée à votre irruption brutale est passée, elle vous dévisage sans peur, avec une simple expression de curiosité. Voilà qui vous change agréablement des regards d'horreur auxquels vous êtes habitués. Étrange... Vous vous en sentiriez presque intimidé, ce que vous avez du mal à comprendre, mais vous n'avez pas le temps de vous consacrer à l'analyse de vos émotions.

« Azzur ? », croissez-vous à son attention.

Sans hésiter, la fille vous indique d'un geste une porte située à l'autre bout de la pièce.

« Tuez-le », vous supplie-t-elle.

Rien ne pourrait vous faire plus plaisir.

Rendez-vous au 4.

31

Vous vous approchez des cadavres des deux humains. Celui qui souffrait d'une blessure à son arrivée était un homme grand et maigre, tandis que le second était plus petit et trapu, à la peau sombre, et visiblement plus âgé. Vous choisissez de prendre l'aspect de ce dernier. *Notez que vous avez maintenant l'apparence du sergent Lucius, et rendez-vous au 3.*

32

Comment avez-vous espéré vous faire passer pour un humain avec une couverture aussi mince ? À peine les soldats vous ont-ils adressé la parole qu'ils comprennent qu'il y a quelque chose de faussé dans votre apparence, et qu'ils cherchent à découvrir quoi. Sans que vous ne puissiez rien y faire, l'illusion qui vous protégeait se délite, révélant votre vraie nature aux humains médusés, et leurs cris d'alarme ameutent tout le camp. Courageusement vous faite face, prêt à mener votre dernier combat. Vous avez échoué dans votre mission.

33

Le corps sans vie de votre ennemi gît devant vous. Comme le dit l'adage, les morts ne possèdent que ce que les vivants veulent bien leur laisser. À sa ceinture, vous découvrez une sacoche contenant une petite fiole protégée par un étui en bois.

Un élixir de Kaabar ! Vous connaissez de réputation ce puissant reconstituant très prisé des guerriers **stellaires**. Allez-vous prendre le risque de le boire ? *Dans ce cas, rendez-vous au 2.* Sinon, vous pouvez vous emparer de l'épée de votre adversaire vaincu, une arme magnifique à la lame brillante. *Rendez-vous alors au 15.* Mais peut-être préférez-vous ne pas perdre de temps, et continuer votre exploration du vaisseau en commençant par la soute ? *Rendez-vous au 47.* Ou par le château arrière ? *Rendez-vous au 28.*

34

Soudain, un bruissement dans le feuillage d'un taillis situé à proximité de votre repaire détourne votre attention de l'affrontement qui continue à faire rage un peu plus loin. Vous apercevez alors deux humains qui émergent de l'épaisse végétation. L'un d'entre-eux a l'air mal en point : à demi appuyé sur l'épaule de son camarade, il a du mal à marcher, et une large auréole d'un sang rouge répugnant imprègne la tunique qui recouvre sa cotte-de-maille. Vous remarquez que l'homme valide parle sans s'interrompre à son compagnon blessé, mais pas pour se moquer de lui, ni pour l'insulter... Au contraire, il cherche apparemment à le rassurer, et l'encourage à continuer. Étrange. *Notez que vous connaissez maintenant la voix et l'accent du sergent Lucius. Allez-vous passer à l'attaque en profitant de l'effet de surprise ? Rendez-vous au 40. Sinon, rendez-vous au 14.*

35

Les bâtiments vers lesquels vous vous acheminez sont clairement des constructions provisoires, et ils sont composés de plusieurs blocs distincts. L'un d'entre-eux en particulier retient votre attention : accolé contre la palissade, il est situé à l'écart de la partie animée du camp. Vous décidez de l'explorer.

Arrivé devant la porte en bois, vous brisez sans efforts le lourd cadenas qui la ferme, et vous pénétrez dans ce qui ressemble à un petit hangar.

L'intérieur est très sombre, mais votre vue est perçante dans le noir ; vous distinguez une multitude de caisses de toutes tailles, ainsi que d'énormes cuves stockées contre un mur. La plupart d'entre-elles sont fermées, sauf quelques-unes d'où se dégage une puissante odeur aromatique rappelant celle des herbes médicinales. Brusquement, un bruit de pas se fait entendre derrière vous. Quelqu'un vient !

Qu'allez-vous faire ? Vous retourner et faire face au nouvel arrivant ? *Rendez-vous au 19.* Vous cacher à l'intérieur d'une barrique ? *Rendez-vous au 5.* Ou vous dissimuler dans l'ombre ? *Rendez-vous au 12.*

36

Vous commencez à vous demander à quoi rime votre présence en ces lieux. Vous repensez à tout ce que vous avez appris des hommes depuis que vous les côtoyez... L'amitié, l'amour, la pitié... Voilà des notions qui vous étaient totalement étrangères, mais que vous avez assimilées peu à peu, et qui vous ont profondément transformé... Vous, un **changeur de forme** ! Quelle ironie !

Mais vous savez que cela ne suffit pas à faire de vous un humain. Quant aux autres Enfants de Xarxoxun – vos frères et sœurs – ils vous apparaissent désormais répugnant. Qu'ils règlent donc leurs problèmes entre eux !

Vous vous détournez des tableaux, renonçant à votre mission. Vous trouverez bien une chaloupe sur ce vaisseau. En dépit du danger que représente pour vous l'eau salée, vous êtes décidé à tenter la traversée de l'océan. Il le faut, car vous ne vous sentez plus chez vous sur Makan.

Une nouvelle vie vous attend ailleurs, vous en avez la conviction. Vous gagnerez votre liberté... Ou vous mourrez en essayant.

37

En dépit de votre nervosité initiale, vous retrouvez assez vite votre calme, car les soldats qui vous entourent ne semblent pas faire attention à vous.

Comme en témoigne le rythme lent de leur marche, la progression à travers les marais est très difficile pour eux, et cela d'autant plus que le danger omniprésent requiert toute leur vigilance.

À l'instant même, l'un d'entre eux vient de disparaître dans un trou d'eau profonde, happé par les tentacules d'une **pieuvre de vase**. Ses deux yeux qui brillaient sous la surface se voyaient pourtant de loin.

Décidément, vous avez le plus grand mal à comprendre les motivations de cette espèce. Que représente la minuscule île de Makan au regard des humains, en comparaison à l'immensité de leur empire du continent ? Est-ce après Xarxoxun qu'ils en ont ? Non, la puissance du dernier des **natifs** est brisée depuis longtemps, au moins depuis le défaite de son Troisième Fils sur les rives de la Mer Scintillante... Les Cauchemars ne sont plus une menace pour les hommes, tout au plus une simple nuisance. Comment expliquer alors cette fureur hégémonique qui les encourage à étendre leur domination jusque sur un milieu qui leur est aussi peu favorable ? Est-ce la subsistance de l'un des derniers sanctuaires de l'Ordre Ancien – et le souvenir d'une époque où ils n'étaient pas encore les maîtres – qui leur fait à ce point horreur ? Quand donc s'apaisera leur soif de conquête ? Quand le monde entier sera tombé entre leurs mains, et que toutes les autres races auront été asservies ou exterminées ? Quelle folie !

Tandis que vous vous livrez à ces réflexions, les heures se succèdent et votre confiance grandit : votre identité d'emprunt semble fonctionner parfaitement. Peu à peu, vous sentez que le sol sous vos pieds palmés se fait plus ferme, et la troupe finit par quitter le marécage. Vous répugnez à abandonner votre milieu naturel, mais vous ne pouvez plus vous dérober à présent. Autour de vous, les guerriers semblent se détendre, et les discussions reprennent. Leur camp n'est probablement plus très loin. Allez-vous vous essayer d'entendre ce que se disent les trois humains qui marchent devant vous ? *Rendez-vous au 48.* Ou préférez-vous garder vos distances ? *Rendez-vous au 21.*

38

Vif comme un serpent, vous vous jetez sur le magicien alors qu'il termine à peine sa matérialisation. Celui-ci paraît surpris par votre réaction, et il se replie de plusieurs pas en direction de la porte. Subitement, un poignard scintille derrière lui, avant de s'abattre dans son dos : c'est la fille, Illia, qui vient à votre aide ! L'homme s'effondre sur le sol, son sang vert inondant sa robe.

Son sang vert ? Les fluides vitaux des humains sont pourtant rouges habituellement... Un mauvais pressentiment vous enserre le cœur, bientôt confirmé lorsque vous voyez le sorcier se relever en titubant. Il devrait être mort !

Stupéfait, vous assistez ensuite à une terrible transformation. Il grandit, se redresse, et sa peau prend une couleur rougeâtre. Ses habits se déchirent pour laisser apparaître un torse musculeux. Son visage de vieillard se change en celui d'un démon ricanant. Vous le reconnaissez alors... Le Fils Perdu ! Le plus puissant des Enfants de Xarxoxun ! Heureusement pour vous, sa blessure l'a considérablement affaibli :

LE PREMIER FILS Habileté 6 Endurance 2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 25.

39

Autour de vous, les soldats continuent leur bavardage, mais sans rien vous apprendre qui puisse vous aider à accomplir votre mission.

Vous les écoutez parler tendrement de leurs familles, de ces femmes et de ces enfants qu'ils ont été forcés d'abandonner sur l'ordre de leur maître, un homme cruel et ambitieux qu'ils craignent et détestent à la fois.

Peu à peu, vous commencez à comprendre que la plupart des humains ne partagent pas les fantasmes de conquêtes de leurs dirigeants, mais qu'ils sont contraint d'y participer, alors qu'ils

ne souhaiteraient probablement rien de mieux que de rester chez eux à vivre en paix avec leurs proches.

Un peu tardivement, vous vous apercevez avec surprise que la nostalgie qui émane de leurs propos vous trouble profondément. Vous avez très envie de rester parmi eux, fasciné par une puissante émotion qui vous était jusqu'ici inconnue. *Vous gagnez 1 point d'Humanité.* Allez-vous céder à ce désir ? *Rendez-vous au 23.* Ou choisissez-vous plutôt de vous y soustraire, affolé par les changements que vous sentez naître en vous ? *Retournez alors au 16 pour faire un nouveau choix.*

40

Deux humains isolés, dont un blessé, voilà qui ne devrait pas vous poser de problème. Vous vous accroupissez sur le sol, prêt à bondir, lorsqu'un concert de cris stridents explose soudain dans les frondaisons au-dessus de vous. Aussitôt, un groupe de cinq **hurleurs** s'abat sur les soldats décontenancés, mais ces derniers ne tardent pas à se ressaisir. La mêlée sanglante qui s'ensuit est du plus grand intérêt, et vous ne pouvez pas vous empêcher d'admirer la technique bien rodée avec laquelle se battent les guerriers humains. Certes, ils n'ont pas la fine élégance des **stellaires**, ni la force brutale des **monstres rocheux**, mais vous n'avez jamais eu l'occasion d'assister à une telle maîtrise de l'art du combat. Les **hurleurs** – avec pour seules armes leurs griffes, leurs crocs et leur fureur bestiale – paraissent bien inoffensifs en comparaison. Leur surnombre finit pourtant par leur permettre de triompher, mais à quel prix ! Trois d'entre-eux gisent morts sur le sol, leurs cadavres entremêlés avec ceux de leurs adversaires, et les deux seuls survivants sont en bien piteux état : leurs ailes de cuir sont toutes déchirées et leur sang s'écoule de plusieurs blessures. Vous vous relevez en ricanant. Vous n'avez jamais aimé les **hurleurs**, et ceux-ci paieront pour vous avoir privé de votre lutte avec les humains :

HURLEURS

Habilité 2

Endurance 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 31.

41

Vous commencez à vous demander si vous n'avez pas fait une erreur en vous aventurant sur ce vaisseau, car il est décidément bien étrange. Non seulement vous n'avez rencontré aucun garde, mais toutes ces runes colorées qui luisent sur le pont vous rendent mal à l'aise. Vous descendez prudemment les quelques marches qui mènent à la cabine. Soudain, avant-même que vous ayez posé votre main griffue sur la poignée de la porte, une voix vous parvient au travers du battant, vous invitant à entrer ! Vous n'avez pourtant fait aucun bruit !

Sorcellerie, évidemment. Inutile de chercher une explication naturelle là où il n'y en a pas. Votre sixième sens vous avertit d'un danger imminent, mais vous ne parvenez pas à l'identifier. Hésitant, vous finissez par vous décider à ouvrir la porte... Pour vous retrouver face à face avec un vieil homme assis à son bureau. Celui-ci lève les yeux vers vous et vous adresse un sourire narquois.

« Je vous attendais, Hisssa de Makan. »

Comment cet humain connaît-il votre nom ? Voilà une question qui restera sans réponse. En effet, à l'instant même où vous vous la posez, un stylet posé sur le bureau s'élève dans les airs, comme porté par une main invisible, puis tournoie trois fois sur lui-même avant de traverser la pièce en un éclair. Sans que vous ayez le temps de réagir, sa lame vient s'enfoncer dans votre crâne. Votre mort est instantanée. Vous avez échoué dans votre mission.

42

Décidé à laisser éclater votre force, vous poussez violemment la porte, l'arrachant presque de ses gongs. Au centre de la pièce, un personnage de haute stature sursaute à votre entrée, vous considérant d'un regard ou l'étonnement se mêle à l'inquiétude – mais l'homme se reprend presque aussitôt. Abandonnant la carte qu'il contemplait, le chef des soldats humains se précipite vers un large sabre d'abordage accroché à un mur derrière lui, puis se retourne et s'avance vers vous en effectuant avec son arme de féroces moulinets. Le moment que vous attendiez est enfin arrivé. Vous allez devoir triompher de ce redoutable combattant :

AZZUR

Habilitété 4

Endurance 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au 50.

43

En profitant de la nuit tombante, vous réussissez sans peine à fausser compagnie aux soldats. Prudemment, vous longez la palissade. Le cheminement est des plus malaisés, car l'escarpement est très difficilement praticable, et l'océan n'est qu'à un ou deux mètres de vous. Soudain, une vague un peu plus puissante que les autres vient se briser sur le rocher ou vous vous tenez, vous éclaboussant du même coup. Le contact avec l'eau salée vous brûle la peau comme s'il s'agissait d'un acide, et vous arrache un sifflement de douleur. *Vous perdez 1 point d'Endurance.* Vous comprenez alors que vous entêter vous conduirait à une mort certaine, et vous rebroussez chemin, furieux contre vous-même à l'idée d'avoir ainsi gaspillé vos forces. In extremis, vous parvenez à réintégrer la troupe avant que les portes du camp fortifié ne se referment. *Rendez-vous au 16.*

44

Vous ouvrez brusquement la porte et vous découvrez un endroit cossu, visiblement une chambre à coucher. Une femme humaine qui était étendue sur un grand lit à baldaquin se redresse à votre entrée, et étouffe un cri de frayeur en vous voyant. Sans aucune pitié, et avant qu'elle ait pu réagir, vous vous précipitez sur elle et vous l'assommez d'un formidable revers de la main. En voilà une qui vous laissera en paix un moment !

Refusant de perdre la moindre seconde, vous traversez la pièce vers sa seule autre issue, à la poursuite de votre ennemi. *Rendez-vous au 42.*

45

Tapi dans l'eau à la lisière du cloaque, vous regardez le groupe de guerriers qui pénètre en file indienne dans le bois sombre et touffu. Quelques dizaines de minutes se succèdent en silence, puis un concert de hurlements perçants s'élève tout à coup, bientôt contré par les cris des humains et le fracas de leurs armes. Vous affichez un sourire sardonique dévoilant une double rangée de dents effilées. Vous aviez vu juste.

Le tumulte de la bataille continue un long moment, mais finit peu à peu par perdre en intensité, avant de s'éteindre complètement. L'attente se poursuit, mais ce n'est pas un problème pour vous ; chasser en embuscade est dans votre nature. Vous n'avez jamais été un prédateur de traque.

Subitement, un premier soldat émerge des fourrés, suivi du reste de la troupe. Les **hurleurs** ont bien rempli leur office : le nombre d'humains a été réduit de moitié, et la plupart d'entre-eux ont l'air fortement éprouvés. Allez-vous profiter de leur désarroi pour vous mêler à eux en prenant l'apparence d'un guerrier masqué ? *Rendez-vous au 18.* Ou préférez-vous attendre encore ? *Rendez-vous au 14.*

46

Si vous avez l'apparence d'un homme appelé Sven Ingjaldsson, ou encore d'un guerrier masqué, rendez-vous au 32. Si votre aspect est celui du sergent Lucius, et que vous connaissez sa voix, rendez-vous au 24.

47

Tandis que vous approchez de la cale, votre odorat détecte une odeur familière qui vous rappelle la citadelle de Xarxoxun... Des **grogneurs**, ici ? Craignant de comprendre, vous vous précipitez vers l'une des trois immenses grilles qui donnent sur les entrailles du vaisseau. Le spectacle qui s'offre à vos yeux confirme alors votre intuition : les malheureuses créatures sont bien là, affalées sur les bancs des rameurs, baignant dans une crasse et une promiscuité insupportable.

Des esclaves... Vous comprenez maintenant pourquoi vous n'avez pas vu d'ouvriers dans le camp. Est-ce donc là le sort que les humains réservent aux serviteurs des **natifs** ? Vous sentez une colère glacée vous envahir. L'heure viendra de leur faire payer leurs affronts ! *Vous perdez 1 point d'Humanité.*

Rageur, vous vous détournez de la soute pour vous diriger vers le château arrière. *Rendez-vous au 28.*

48

Sans en donner l'air, vous vous approchez subrepticement du petit groupe pour écouter leur conversation. Les trois hommes ont probablement des origines identiques, car ils se ressemblent beaucoup : petits et imberbes, leurs peaux ont la même teinte dorée, et leurs yeux sont légèrement bridés, comme ceux des **stellaires**. Leur pratique du langage universel d'Allansie est colorée d'un accent inhabituel qui vous le rends difficilement compréhensible, mais vous saisissez néanmoins l'essentiel de leurs échanges. Il y est question d'un de leurs camarades tué par les **hurleurs**. Étrangement, sa mort semble énormément les affecter, au point que deux d'entre-eux ont le regard qui brille, comme s'ils avaient mal... Ils ne sont pourtant pas blessés ! De votre point de vue, si leur compagnon s'est fait tuer, c'est qu'il ne s'est pas montré assez rapide, intelligent ou résistant, et donc qu'il ne méritait pas de vivre... Pourquoi le plaindre alors ? Vous secouez la tête, car cela dépasse votre entendement.

Pourtant, même si vous n'en êtes pas encore conscient, une petite étincelle brille désormais dans un recoin de votre esprit, l'éclaircissant un peu. *Vous gagnez 1 point d'Humanité. Rendez-vous au 21.*

49

Le **stellaire** s'écarte et s'incline respectueusement face à vous lorsqu'il aperçoit votre visage d'emprunt. Vous passez devant lui sans dire un mot, sans même lui accorder un regard. De la part d'un membre de cette race orgueilleuse que vous détestez, une telle déférence vous apporte une immense satisfaction !

Allez-vous maintenant vous diriger vers la soute ? *Rendez-vous au 47.* Ou vers le château arrière ? *Rendez-vous au 28.*

50

Votre adversaire est étendu à vos pieds, baignant dans une mare de sang. Xarxoxun a eu raison de vous choisir ; votre mission est un succès complet. Vous en avez assez appris sur les humains pour savoir que la mort de leur chef devrait désorganiser leur armée. Azzur ne maintenait la cohésion autour de lui que grâce à son pouvoir de rétorsion ; ses soldats n'auront probablement pas d'autres souhaits que de rentrer chez eux retrouver leur famille. À moins que... Et si vous preniez son apparence ? Vous pourriez devenir le nouveau maître...

Soudain, une incantation retentit dans votre dos, vous arrachant à vos rêves de gloire. « Hazmur dolio verruias... » La magie des **natifs** ! Avant que vous ayez pu vous retourner, une sensation de brûlure généralisée vous arrache un cri de souffrance. Stupéfait, vous regardez vos mains, votre torse, vos jambes : des flammes rosâtres ont envahi votre corps, consumant votre chair comme s'il s'agissait de bois sec. Vous vous effondrez sur le sol, terrassé par une douleur intolérable. Vos sens s'éteignent un à un, puis c'est au tour de votre conscience de sombrer dans les ténèbres.

La survie de Makan avait un prix : c'était de mourir sans comprendre...

Georges le zombi

Une aventure déterrée par Sunkmanitu

**Lez édission SM (Show Monstrueux)
présentent :**

Georges le Zombi

Introduction :

L'aventure que tu vas vivre va te projeter plus loin que les quelques mots qui vont danser devant tes yeux. Tu vas partir vers un monde peuplé de créatures étranges, nimbé de lumières inhabituelles, situé au plus profond de ton imagination... Une myriade de particules multicolores t'enveloppent doucement et semblent pénétrer chaque pore de ta peau, ne prends pas peur, c'est l'effet de ce livre magique... Une douce chaleur envahit tes membres, une sensation agréable, pour ne pas dire addictive. Ton esprit ne pense plus distinctement, tu n'arrives plus à lever tes yeux de ce qui est écrit devant toi et qui file de gauche à droite...

Bon c'est fini les belles phrases ? on va pas compter jusqu'à trois et dormir non plus ! On passe à l'attaque maintenant, alors en piste !

L'histoire que tu t'appêtes à lire, te propulse dans le corps d'un zombi 100% viande pourrie.

Quoi ?! Un zombi ??

Oui un zombi, pas ceux des films de Roméro, un vrai zombi sorti de terre à cause d'une chose qu'on peut pas dire (*genre secret défense ou un truc du style*). Alors c'est très simple : ton but c'est d'échapper à ces humains vicieux qui veulent te loger une balle dans ta tête toute échevelée (*ben oui, les sous-sols, les caveaux, ça abîme les parties capillaires, demande à Dessange, tu verras*).

On est en 2012, le Lundi 5 Mars, il est 22h47. T'es dans un centre de la Caisse Primaire d'Assurance Maladie (*la sécurité sociale, Health Care chez nos confrères Américains (et peut être aussi au Canada, chez Oiseau)*), 'fin bref t'es à la sécu quoi, et t'es planté au dix-septième étage du bâtiment.

Pourquoi ?

Et bien, t'avais un papier à récupérer, et il se trouve que justement le papier en question se trouve dans un bureau au dix-septième étage. C'est bon ? Non ? Évidemment que non, t'es au dix-septième étage parce qu'il fallait bien démarrer quelque part alors on va dire que tu erres depuis un moment dans la ville, tu trouves cet immeuble, l'ascenseur, les portes ouvertes, le bouton 17, les portes fermées, l'ascenseur qui déconne une fois là haut, t'es piégé au dix-septième... Mais quelques heures plus tard, t'entends des cris plus bas, des jeunes qui veulent «shooter du zombi» comme dans «Resident!».

— Hey les gars, on investit le building ? On se fait des head-shot ??

— Ouais ! Cool ! Ma batte à clous va faire des ravages.

— J'ai taxé la pioche de mon vieux...

— Moi j'ai la hache de mon grand frère, ça va saigner...

Et ils aperçoivent la lumière au dix-septième étage. Ils entrent dans le rez-de-chaussée...

Ton but est de trouver cet amas de viande fraîche qu'ils représentent afin d'apaiser ta faim (*et oui les médicaments antalgiques ne fonctionnent pas sur les maux d'estomac-zombis...*). Mais ne descend pas les mains dans les poches (trouées), ils sont peut être armés – tu sais, les jeunes de nos jours...

Nom d'un chien, j'en oubliais les règles :

Tes aptitudes sont l'Habilité, l'Endurance et la Chance. Pour l'Habilité (que tu peux appeler «mouvance ralentie»), l'Endurance (qui pour toi est plus une résistance aux coups des humains) et pour la Chance (le premier qui rigole parce que je donne de la chance à un zombi sera jeté aux lions), tu as le droit de leur attribuer un niveau de 1 à 5.

Tu disposes de 10 points à répartir entre ces trois aptitudes de base.

Parce que je suis quelqu'un de vraiment sympa, je vais te donner la possibilité de choisir en quoi le zombi que tu es désormais, excellait avant sa mort.

Tu étais flic : ajoute l'aptitude tir.

Tu étais prof : ajoute l'aptitude connaissance.

Tu étais chaman : ajoute l'aptitude herboriste.

Tu n'étais rien de tout cela : ajoute l'aptitude kickboxer (*oui, on ne peut pas **rien** être...*).

Si tu croises un mec qui veut te renvoyer en terre, c'est pas compliqué :

Lance un dé et ajoute le résultat à ton Habilité, lance un dé et ajoute le résultat à l'Habilité de l'ennemi. Si ton score total est plus élevé, il perd un point d'Endurance, si son score total est le plus haut, c'est toi qui perds un point d'Endurance. En cas d'égalité, recommencez à vous taper dessus ! Le premier des deux qui arrive à un total de zéro en Endurance s'écroule et meurt. Si des armes sont utilisées, un point dégât occasionné par l'arme équivaut à un point d'Endurance perdu supplémentaire.

Si plusieurs gars veulent te tuer en même temps, tu pourras te défendre contre chacun d'eux à tour de rôle ; les humains sont trop orgueilleux et fiers pour attaquer un zombi à plusieurs.

Si tu dois tester une aptitude comme Habilité, Chance, ou une des spéciales, lance un dé, si le résultat est inférieur à ton total du moment, tu es victorieux au test, si ton résultat est supérieur à ton total du moment, tu perds le test.

Voilà c'était pas bien long comme règles hein ? Alors maintenant bouges vite de là...au fait tu t'appelles Georges (*oui comme Roméro*), **rends-toi au 1.**

Œuvre interdite aux moins de 10 ans en raison de violence explicite.

1

17^e étage de la CPAM

Des bureaux gisent inanimés devant toi, des multitudes de feuillets estampillés «Cerfa» volent au gré du vent qui s'engouffre par les fenêtres ouvertes – ou cassées. Tu remarques que bon nombre de dossiers sont rangés dans des classeurs qui portent la mention retard juin, retard juillet... décidément même après ta mort, la sécu continue à être à la bourre dans le traitement des feuilles des assurés. Tu aperçois une porte vitrée juste en face qui donne sur un hall où clignotent une machine à café et un distributeur de boissons. Autour de toi quelques traces de lutte témoignent des combats qui ont dû faire rage lorsque tes copains putréfiés ont envahi le bâtiment. Car lorsque vous avez quitté vos cimetières, l'exode fut assez spectaculaire : des dizaines de potes à toi abandonnaient lentement leurs demeures funèbres pour rejoindre la population vivante, celle bien en chair.

Toi, tu étais parti direct chez le géant américain au «M jaune» et dans le resto tu t'étais fait un festival : mordu un jeune homme, arraché le bras d'une vieille au goût dégueulasse (*l'eau de Cologne ne te plaît vraiment pas*) et tu avais fini par manger la gorge d'une jolie femme quadragénaire (*tu n'as pas pu t'empêcher de lui bouffer la langue...*). Et puis les jours ont passé et vite fait, bien fait la nourriture «fraîche» commença à manquer. Alors tes potes et toi, vous avez erré dans les rues en quête de viande. Vous gémissiez longuement et sans interruptions, si bien que vous finissiez par être repérables et repérés. Après avoir vu les têtes de tes potes exploser devant toi, au rythme des décharges de fusil de chasse, tu as appris à fermer ta bouche à l'haleine de mort et à ne garder la plainte que pour le moment où tu passes à l'attaque, histoire de folklore quoi !

Bon en attendant, y'a des jeunes qui risquent de te faire sauter le caisson si tu ne te bouges pas un peu et que tu ne les retrouves pas le premier.

Tu cherches rapidement du regard (*enfin avec toute la vitesse dont tes yeux blancs sont capables*) quelque chose qui pourrait apaiser ton appétit mais hormis les barres chocolatées «Mars» qui traînent sur le bureau d'un employé, rien n'excite tes papilles. Pour bien être sûr de ne pas te faire dégondrer lorsque tu vas rencontrer les jeunes humains vivants et frétilants, il te faut une arme.

Si tu veux, tu peux prendre avec toi, au choix, l'un des objets suivants :

- Un porte manteau sur pied (*ajoute 2 Points de Dégâts lors du premier assaut*)
- Un tube néon 58W (150cm de long, teinte daylight 865) qui pendouille au plafond (*ajoute 3 Points de Dégâts lors du premier assaut*)
- Un cutter (*ajoute 1 point de dégât pour tous les combats*)
- Un extincteur à poudre polyvalente (*dans ce cas réduit ton score d'habileté d'un point, tant que tu porteras cet objet lourd, ajoute 4 Points de dégâts lors du premier assaut*)

Il te faut maintenant choisir une voie pour rejoindre le rez-de-chaussée où doivent se trouver les jeunes que tu as entendu plus tôt.

Tu peux emprunter les escaliers Nord **en te rendant au 41**, emprunter l'ascenseur Nord **en te rendant au 14**, ou sauter par la fenêtre **en te rendant au 36**.

2

John Woo tourne au cinquième étage

Tu ne parviens pas à te rappeler le sens du mot «self-control» lorsque tu sens le froid de l'acier contre la pulpe abîmée de ton index droit. Tu ne vois que trois jeunes jouer avec la tête d'un zombi, un zombi qui aurait pu être toi. La haine monte en toi et tu mets le petit roux dans ta ligne de mire. Tu as cinq balles dans le chargeur, plus qu'il n'en faut pour tuer trois hommes, le seul hic c'est que *avant* tu étais un tireur reconnu pour avoir un sacré contrôle de toi, c'était *avant...* tu appuies cinq fois sur la détente et tu cloues le petit roux.

Une balle dans le ventre le plie en deux ; une balle dans la cuisse lui explose fémur et artère fémorale ; deux balles dans la poitrine font gicler une belle gerbe de sang comme tu les aimes ; une dernière balle vient déchiqueter son œil et faire éclater l'arrière de son crâne dans un bruit sec d'os brisé. Une jolie coulée rouge s'affiche sur le planning hebdomadaire des agents du cinquième étage. Les deux jeunes sont horrifiés par tant de violence, ils plongent désespérés vers les bureaux où sont posées leurs armes et s'approchent de toi avec la ferme intention de tuer ce zombi plus que dangereux :

Jeune chevelu

Habilité : 3

Endurance : 4

Grand jeune

Habilité : 1

Endurance : 2

Du fait de ta position derrière les bureaux tu peux combattre tes deux ennemis l'un après l'autre. Si tu réussis à te débarrasser de ces deux humains gênants, **rends-toi sans attendre au 5.**

3

Séquence fast-food

Lorsque tu étais vivant, tu aurais bouffé un truc grouillant d'asticot ?

Non.

On est d'accord, et bien ici c'est la même chose. Le problème est que les asticots te trouvent à leur goût, ils n'hésitent pas à picorer ce qui reste de tes organes internes. En soi ce n'est pas grave, mais avec des trous du larynx jusqu'au fondement, ta nourriture ne sera plus digérée et fuira de toutes parts, tu vas ressembler à une vraie passoire ! Et donc tu vas dépérir lentement...

Pour savoir si les asticots t'ont pourri la vie (*enfin la mort*), tire un dé. Le résultat représente la quantité de viande putréfiée que tu as ingéré (en centaines de grammes – pour 100gr de viande ingérée tu perds un point d'Endurance – ; en comptant 20 asticots pour 15 grammes de viande, tu peux te rendre compte du nombre d'asticots qui vont se délecter de ta personne.). Si tu es encore vivant tu finiras par évacuer les asticots et tu peux **enfin te rendre au 12**, si tu es mort et bien tant pis, recommence depuis le début avec de nouvelles caractéristiques et cette fois fais gaffe à qui tu bouffes !

4

Bureaux plateaux Est, deuxième partie

Tu parviens à lire le nom du service dans lequel tu te trouves : Courrier.

Tes souvenirs d'enseignant te reviennent en mémoire et tes automatismes d'écriture aussi. Tu saisis un stylo estampillé «Docteur House», un bloc-notes ayant pour trame de fond «Grey's Anatomy» et tu prends appui sur un sous-main « Julie Lescaut» (*cherches l'intrus...*). Tu esquisse – d'une écriture tremblante et mal assurée – un petit mot à l'attention du service qui gère tes dossiers, le 2^e étage celui qui s'occupe des assurés de Juillet à Décembre :

« Madame, Mademoiselle, Monsieur,
Je tiens à vous faire part de ma résurrection inopinée depuis quelques semaines. Je souhaiterais de ce fait que vous mettiez mon dossier à jour afin que mes droits d'assuré reprennent au plus vite. En effet il me semble que j'aurais besoin très bientôt d'une visite médicale car je fais de l'allergie à la poussière. Ma tombe est assez vieille, malheureusement je n'ai pas les moyens de déménager.
De plus, manger des cervelles et des foies crus a tendance à me donner des aigreurs d'estomac.
En espérant que vous accéderez à ma demande, veuillez recevoir l'expression de mes sentiments putréfiés.
Georges.»

Tu laisses là ce joli mot et tu quittes l'étage non sans avoir regagné 1 point de Chance pour cette démarche administrative réussie avec brio. **Rends-toi au 32.**

5

Le repas du chef

Tu traînes les corps de tes repas vers un grand bureau noir. Tu t'empares d'un cutter et tu prélèves avec précision les parties organiques qui te font envie : foie, yeux, cœur, mollets. Tu t'assoies sur le grand fauteuil noir, tu rehausse le siège, redresse le dossier et tu noues une serviette en papier autour de ton cou. Tu commences à manger et tu te délectes de ce mets succulent. Les chairs sont très tendres et le sang encore chaud. Cet apaisant repas te convient parfaitement, les vitres brisées un peu partout permettent un léger courant d'air des plus agréables. Tu goûtes aux joies d'un repas de chef et tu t'en félicites...

Il existe trois autres fins à cette aventure, peut être que si tu as encore faim tu retenteras l'aventure, en tout cas félicitations Georges, ta mission de survie est une réussite.

6

Le dîner en amoureux

Tu approches des trois zombis déjà à table et tu constates qu'il s'agit de zombis demoiselles. Tu t'assoies à leurs côtés, non sans avoir apporté les deux autres corps et le repas débute enfin pour toi.

Tu attaques par une salade de joues bien rosées, tu enchaînes ensuite avec les deux poumons du rouquin qui ont un goût étrange d'herbe exotique, pour finir tu dégustes une cervelle – celle du grand mince – qui emplit de joie tes papilles.

Une fois le repas terminé pour vous tous, tu discutes quelques minutes avec tes nouvelles compagnes, parlant d'humains, de cuisine zombi, de voyages et tu entames une séduction de la belle brune (*traduction du mot «belle» en langue zombi : Au moins un œil sur deux, au moins une main sur deux, et un semblant de visage.*)

Tu n'arrêtes pas de reluquer sa poitrine, épargnée par le cimetière et les coups des humains et tu sens qu'avec quelques jours de plus, il y aura moyen de conclure.

D'ailleurs cette expression te rappelle ton passé, mais impossible de savoir pourquoi, sûrement un séjour à la neige...

En attendant, ta mission est un succès et tu peux enfin goûter à une nuit sentimentale bien méritée.

Bien joué Georges !

Il existe trois autres fins à cette aventure, si l'appétit te revient, tu sais quoi faire...

7

L'horrible découvriarium du docteur zombius

Tu avances avec prudence vers l'endroit d'où provient ce bruit et tu aperçois au fond de l'allée 2, un zombi attaché au montant d'une portière de voiture. Un chien en laisse, voilà le tableau.

Il essaie désespérément de briser la chaîne qui le retient prisonnier mais n'y arrive pas et s'énerve. Il tient une pioche à la main et vous reconnaissez alors le bruit métallique : c'est le bruit de l'acier frottant contre le sol du parking. Tu peux aider ce zombi en allant le délivrer ou fuir et laisser ton congénère à son triste sort, après tout, il n'avait qu'à faire gaffe aux humains...

Pour aller l'aider, **rends-toi au 46**.

Pour fuir retournes à l'ascenseur et choisis :

- le réfectoire **au 9**,
- le huitième étage, **au 42**,
- le neuvième étage, **au 26**.

8

It's a long way to the top

Tu ne peux plus tenir à regarder tes congénères se faire maltraiter de la sorte. Tu te redresses comme un piquet et tu avances d'un pas déterminé vers les bourreaux et leurs otages.

Le premier jeune à s'apercevoir de ta présence est le petit rouquin, il reçoit une gifle griffue qui lui lacère le visage, aveuglé il recule et trébuche. Le zombi qu'il retenait prisonnier se jette sur lui et le mord profondément au cou et au visage. Des lambeaux de chair volent en tout sens et le jeune rouquin hurle à s'en faire exploser les poumons. Son camarade de jeu, le chevelu grand et mince, pousse alors son otage par dessus le parapet et vient porter secours à son copain. Tu te diriges vers le dernier de la bande – le jeune aux dreadlocks – qui panique à l'idée d'affronter un zombi tout en tenant un autre zombi en laisse. Il donne un fort coup d'épaule au ressuscité retenu au bout de la perche et celui-ci bascule aussi dans le vide.

Dreadlocks se tient face à toi et affiche un visage malsain. Il ricane et te montre ses copains dans ton dos. Instinctivement tu tourne la tête vers eux pour les regarder, l'un en train d'agoniser et de se vider de son sang, l'autre en train d'éclater la tête du dernier zombi à coup de batte. Le chevelu traîne ensuite le corps du mort-vivant vers le rebord du toit et le précipite pour une chute finale de plus de 40 mètres.

Il reprend sa batte et se dirige vers toi. Tu es pris en étau et tu te sens mal, très mal. Et puis soudain, c'est le flash, l'éclair de génie-zombi.

Lorsque le chevelu te menace avec sa batte, tu recules vers le jeune aux dreadlocks qui lui ne porte pas d'arme. Tu attends que le batteur arme son gourdin sportif et tu te laisses tomber au sol.

La batte du chevelu fait éclater la tête de «dreadlocks».

Et tout vole : les yeux, les locks et les multiples piercings qui ornaient ses oreilles. Tu mords violemment la cuisse du «Red Sox» tandis que celui-ci te tabasse le dos ; il peut taper, tu ne crains pas les coups !

À force de morsures il finit par lâcher sa batte et s'évanouir.

Rends-toi au 50.

9

Le dernier étage de la CPAM

Les portes de l'ascenseur s'ouvrent sur une vaste salle décorée de jolies plantes vertes (*enfin plus trop vertes depuis l'invasion des «Living dead»*), de photos grand format d'îles paradisiaques et de contrées enneigées, les destinations qui font rêver les employés et qu'ils ne pourront jamais se payer.

Tu avances dans cette ambiance presque trop calme et tu entres dans l'immense réfectoire : des tables à perte de vue, des chaises aluminium et bleu, encore des plantes vertes, encore ces photos qui font rêver et travailler plus, et la partie service et restauration sur le côté droit.

Si tu veux explorer la salle de réfectoire, **rends-toi au 22.**

Si tu préfères traîner vers les cuisines, **rends-toi au 47.**

10

Les sous-sols de la peur

L'ascenseur s'ouvre et dévoile un hall minuscule. Tu ouvres la seule porte qui te fait face te tu te retrouves dans le parking. De nombreuses voitures sont intactes mais certaines témoignent des combats qui se sont déroulés ici : des pare-brises éclatés et ensanglantés, des vitres explosées, des carrosseries cabossées, du sang caillé sur les sièges, des membres pourrissants qui gisent à même le sol. Les humains ont dû se battre durement contre tes potes puants et livides et tu penses que nombre de tes congénères ont dû laisser des parties de leurs corps ici même.

L'éclairage du parking est intermittent et inégal, par moment une allée complète se trouve plongée dans l'obscurité totale. Tu essayes d'écouter et de sentir si les jeunes ne sont pas embusqués quelque part dans cet endroit idéal pour te faire la peau. Rien. Aucun bruit autre que les tubes fluorescents qui cliquettent à chaque rallumage.

Soudain tu entends un bruit métallique au fond du parking, comme si quelque chose frottait contre le sol. Tu te plaques contre un gros poteau en béton et tu essayes d'analyser la situation (*dans ta position on dirait Solid Snake...*).

Tu peux attendre et chercher à voir ce qui est à l'origine du bruit ou bien repartir au plus vite vers un autre étage.

Si tu veux rejoindre une autre partie du bâtiment, voici tes options :

Pour le réfectoire au dernier étage, **rends-toi au 9**.

pour le huitième étage, **rends-toi au 42**,

pour le neuvième étage, **rends-toi au 26** (*oui je sais cela fais deux fois que je te propose uniquement le 8è et le 9è étage, mais c'est mon aventure et je fais comme je veux, d'abord !*).

Tu peux aussi avancer vers le fond du parking, découvrir l'origine de ce bruit, **rends-toi alors au 7**.

11

Hall 9^e étage Sud

Les doubles portes vitrées sont de ce côté bien ouvertes, tu les dépasses et tu as juste le temps de voir une silhouette devant la machine à boissons. Tu restes figé en croyant rêver : c'est bel et bien un humain qui se tient là dos à toi en train de boire un soda (*du Coca à en croire le rot caverneux qui vient de sortir de sa bouche*).

Tu ne peux pas t'empêcher de pousser ton rôle favori, celui qui fait peur :

— Eeerrrhhh !

Le jeune homme se retourne, sa canette à la main (*t'avais vu juste : elle est rouge...*), il ramasse ce qui semble être une hache, et tout après avoir descendu une longue gorgée de breuvage héroïque, il déclame :

— Ça alors, une saloperie de zomblard qui veut me tirer ma canette ! alors écoute-moi le squelette, je vais terminer mon Coca tranquille et ensuite je te décapite, okay ?

Même si tu ne comprends plus ce que disent les humains, tu sens que celui là te veut du mal et son air supérieur ne te plaît pas du tout. Et lui non ! Faudrait voir à ce qu'il te manque pas de respect non plus...

Immédiatement tu lui réponds :

— Aaarrggg... Hoorr... Eeerrrhhh ? (*ce qui veut dire : you talkin' to me, huh ?*)

Et tu avances tout bras tendus vers lui. Le combat s'annonce rude et ce fieffé malotru est énervé car il est obligé de jeter sa canette de Laumspur :

D'jeun à la hache

Habilitété : 3

Endurance : 3

Si tu parviens à faire taire ce sac à bulles, tu lui bouffes une partie de l'avant-bras histoire de regagner un point d'Endurance, mais tu ne te risqueras pas à manger davantage, le soda rouge est très mauvais pour tous, vivants comme morts. Tu empruntes l'escalier Sud car l'ascenseur ne répond pas. **Rends-toi au 32.**

12

Escaliers Sud

Tu franchis la porte des escaliers Sud et tu entames une progression ascendante étage après étage, à la recherche du moindre bruit, de la moindre odeur pouvant trahir le passage ou la présence des jeunes. Les portes de l'étage 1 sont bloquées de l'intérieur, à l'étage 2 tu fais une halte, tu pénètres dans le hall reliant les plateaux Sud et Nord mais tu ne croises ni entends personne. Tu arrives enfin au troisième étage où tu perçois quelques bruits. Tu ouvres doucement la porte (*en même temps l'ouvrir fort t'est impossible...*) et tu renifles de tout ce que tes narines putréfiées te permettent. Les jeunes sont passés par là, ça sent la viande fraîche !

Tu avances sur le plateau Sud parmi les bureaux silencieux et les stores se balançant au gré de la bise nocturne. Aucun mouvement suspect, aucune trace excitant tes papilles, pourtant tu renifles la chair. Ils sont passés et sont même peut être encore dans le coin.

Rends-toi au 45.

13

8^e étage, duels à Ok Corral

Tu armes ton pistolet dans un réflexe qui te surprends toi-même. Tu te faufiles vers les bureaux proches des joueurs de foot ; il te manque un fauteuil et une bonne bière pour regarder le match et tu en oublierais que tu es zombi et que le ballon est la tête d'un de tes semblables. La partie est endiablée, le score est de 3 à 2, la fièvre monte sur la moquette.

Tu n'as plus tiré depuis ta mort, il te faut pourtant dessouder ces jeunes qui risquent réellement de te pourrir l'existence et qui de plus pourraient te fournir un excellent repas.

Tu mets le plus petit en joue – le plus difficile à atteindre. Tu armes le percuteur et tu te prépares à faire un vrai massacre, tu retrouves un semblant d'excitation, celui-là même que tu ressentais lorsque parvenais à arrêter un meurtrier en cavale. Tu presses doucement la détente. Fais un test d'Habilité, si tu réussis, **rends-toi au 35**, si tu échoues **rends-toi au 2**.

14

Ascenseur 17^e étage

Vous appelez l'ascenseur qui finit par arriver dans un doux bruit de glissement métallique parfaitement huilé. Les portes s'ouvrent et vous êtes surpris de voir autant de membres arrachés et mutilés dans la cabine : il y a des mains, des pieds, des jambes, des bras, trois têtes, un tas d'intestins en décomposition, il vous semble aussi reconnaître des poumons, des cœurs, et une paire de seins. Une belle paire de nichons au milieu de ce fatras de restes zombiesques... Vous prélevez les deux jolies proéminences rosâtres et vous les déposez délicatement dans un pot non loin de vous où est planté un Ficus. Une femme doit pouvoir se complaire au milieu des fleurs. À défaut de roses, vous offrez un ficus à ce qu'il reste de ce qui fût une femme.

Vous entrez dans le réduit feutré – et puant – avant d'appuyer sur le bouton «RDC».

Les portes se ferment lentement et une voix annonce votre descente vers les étages inférieurs. La cabine se bloque brutalement au 9^e étage. La voix retentit de nouveau et annonce :

« Vous êtes arrivé au rez-de neuvième étage, vous êtes arrivé au rez-de neuviè..., vous êtes aarivéééé...» fin de transmission, plus rien ne se passe. Vous voilà contraint de sortir à cet étage. Vous perdez un point de Chance et vous avancez dans le hall du 9^e étage. **Rendez-vous au 26.**

(Tu n'as même pas remarqué que ce paragraphe était écrit à la deuxième personne du pluriel et pas à la deuxième du singulier, allez avoue ! C'est le formatage de l'esprit aux LDVELH ça !)

15

L'an de grâce 2012

Les trois jeunes approchent de toi et peuvent te frapper avec leurs armes, le bureau devant toi et deux chaises te séparent de leur haine.

Tu les regardes et souris, un sourire en coin, le même que John Mac Clane dans Die Hard...

Tu libères ton arbalète médiévalo-contemporaine et là c'est le tableau des horreurs, le festival du macabre, le summum du sadisme :

- Le grand sifflet se prend d'entrée une boule colle-verre dans la poitrine. Il couine une première fois tellement il à l'air d'avoir mal. Il couine une deuxième fois lorsqu'une dizaine de punaises se fichent dans son visage. Les lèvres, le nez, les joues et les yeux sont touchés. Il part en courant et en hurlant pris de panique par cette attaque autant surprenante que douloureuse. Ses pas affolés le conduisent jusqu'à la fenêtre cassée près d'un bureau blanc, il ne s'arrête pas et bascule dans le vide. Fin de partie pour lui, «No more coins - Game Over»

- Le brun aux cheveux longs, le «hardos», se prend des gommecutter plein la poire. Son visage est lacéré en quelques instants et sa gorge suinte le sang de tous côtés. Il frappe en aveugle d'un grand coup de pioche qui atteint directement le petit roux juste à ses côtés. En quelques minutes son sang va envahir la moquette de cet endroit mais lui va s'affaler raide mort.

- Le petit roux, hormis le fait qu'il se prenne un coup de pioche dans l'abdomen, se fait «agrafer» le visage par deux ou trois capuchons de surligneurs chargé de dizaines d'agrafes. En une demi-seconde il ressemble à «Pin-Head» d'Hellraiser. Lui est plus coriace et tu dois lui emprunter sa hache pour lui couper un bras. Là il est déjà moins vaillant, il te profère quelques injures bien salées et des nerfs tu lui coupes l'autre bras, là il tombe, évanoui, mais ses artères humérales ne tarderont pas à vider son corps comme une bonde de baignoire.

Cette scène se termine avec deux jeunes au tapis baignant dans leur sang et agonisant, un autre jeune gisant dix mètres plus bas, sur le parvis de la Caisse Primaire d'Assurance Maladie.

Rends-toi au 23.

16

L'ascenseur Nord

Tu appuies par pur réflexe sur le bouton d'appel de l'ascenseur et tu attends patiemment que retentisse le «ding» confirmant l'arrivée de ton taxi vertical. Les portes s'ouvrent et tu pénètres dans le réduit obscur. Le clavier signale les étages par des touches vert fluo, tu appuies sur le 9, premier chiffre qui te revient en mémoire (*peut être que tu es né un 9, ou peut être que tu t'es éteint un 9...*). Les portes se referment et la voix suave d'une femme emplit la cabine :

— La Caisse Primaire d'Assurance Maladie vous souhaite la bienvenue...

Quelques secondes plus tard, l'ascenseur freine progressivement et finit par stopper :

— Neuvième étage. Service du contrôle Médical. Bonne journée...

Tu sors de la cabine en étant sous le charme de cette voix, fait étrange tu remarques une bosse au niveau de ton pantalon. Impossible de savoir si cette bosse était là avant ou non...

Rends-toi vite au 26 avant d'avoir des idées obscènes.

17

La machine Enigma

Lorsque tu étais enseignant tu t'amusais à coder certaines choses pour tes élèves, pour savoir celui ou celle qui aurait l'esprit de déduction le plus pertinent. Ici cela ressemble fortement à un message codé, mais qui peut bien avoir laissé un message dans un bureau administratif ? Les jeunes sont ils en train de jouer avec toi ?? En tout cas tu reste seul avec tes doutes et ton code, relis bien le message : NsrTRvSRlTt.

N'oublies pas que tu es désormais un zombi et que tes facultés de lecture sont peut être altérées... Tu peux essayer de remplacer les lettres par d'autres lettres, les décaler d'une ou deux places dans l'alphabet, enfin après tout c'était toi le prof ! Alors au travail !

Une fois le message décrypté ou une fois lassé, **rends-toi au 38.**

18

Cabine de soulagement des WC Hommes

Tu prends ton courage à deux mains et tu pousses violemment la porte du premier box, sur ta droite, elle claque contre le mur de cloisonnement et dévoile un cabinet vide.

Tu avances vers la deuxième cabine dont tu claques à nouveau la porte contre la cloison. Vide aussi.

Tu passes devant ce qui reste du miroir et tu regardes :

ton teint fait vraiment peur, mais bien que ta peau soit absente par endroits sur ton visage, tu étais plutôt beau-gosse de ton vivant et c'est toujours le cas. Sans te vanter et avec un peu de travail effréné, la locataire de l'allée numéro 14, un de ces soirs, tu lui ferais bien un remake de «la chevauchée fantastique» version interdit aux moins de 18 ans... enfin tu penses à des choses futiles qui te déconcentrent et pourraient te coûter cher.

Troisième cabine devant toi. Encore un bruit suspect mais impossible de déterminer le lieu de provenance. Ah oui, car je ne t'ai pas dit, mais tu n'as plus d'oreilles, un berger allemand te les as bouffées...

Si tu veux vérifier les deux dernières cabines, histoire de voir si un confrère à toi est en «mayday-mayday», **rends-toi au 37.**

Si tu préfères laisser les bruits là où ils sont et filer vers le plateau Est, **rends-toi au 48.**

19

Une ballade au grand air

Tu ouvres les deux portes vitrées du toit terrasse et tu cherches où peuvent bien se terrer les jeunes qui restent. Tu entends des rires et des râles au bout du toit. Tu te faufiles de jardinière en jardinière et finis par apercevoir la scène ultime dans tout cauchemar de zombi, à cette différence prêt : tu ne rêves pas, tu es bel et bien éveillé (*enfin éveillé autant qu'un zombi peut l'être...*).

Devant toi, trois jeunes sont sur le toit, près du parapet et s'amuse avec des zombis qu'ils retiennent au bout de perches terminées par des collets. Les zombis essaient vainement de saisir leurs tortionnaires et les jeunes s'amuse à frapper les morts-vivants avec différentes armes, histoire de voir les blessures occasionnées.

— Et les mecs, regardez, je lui plante un tournevis dans le ventre et il ne sent rien ! C'est vraiment une sacré saloperie !

— On va choisir un zombi chacun et faire un pari, une course, ça vous dit ?

Le troisième jeune, un gars portant des dreadlocks et un jean large lance :

— Je propose qu'on les balance par dessus bord, vingt étages de chute, le premier zombi qui touche le sol fait gagner 20 euros à son propriétaire !

Les trois jeunes sortent des billets qu'ils disposent sur une jardinière.

— Et Micka ? il es toujours dedans ? demande un petit rouquin.

— Oui, lui répondent les deux autres, il cherche absolument à augmenter son niveau de tuerie, il râle d'être à vingt points alors que nous avons tous dépassé les soixante !

Si tu es armé de couteaux, tu te dois d'intervenir, **rends-toi au 28** pour une attaque intelligente.

Si tu préfères rester dans l'ombre, **rends-toi au 43**.

Enfin, armé ou pas, si tu penses foutre la pagaille en ajoutant au surnombre «zombi», tu peux te préparer à ruer dans les brancards et créer une diversion **en te rendant au 8**.

20

Où comment se prendre un banc dans la gueule !

Le banc est projeté avec force contre la double vitre, par manque de chance les montants en fer du banc viennent frapper le montant aluminium de la baie vitrée. L'objet de tous tes espoirs rebondit avec autant de force qu'il a été lancé. Vu ta rapidité relative et tes réflexes putréfiés, tu le prends en pleine poire ! Cet incident te coûte un point d'endurance.

Tu maugrée quelque chose en zombi, intraduisible ici. Il te reste comme option l'escalier Nord. Tu franchis la lourde porte qui te conduit sur le palier de l'escalier Nord, tu entends des bruits dans cet escalier plongé dans l'obscurité (*je t'avais prévenu...*), des pas approchent de toi et tu te tiens prêt à une attaque en règle. En un éclair, un jeune équipé d'une lampe frontale et armé d'une batte cloutée apparaît au bas des marches. Il lance :

— Saloperie je vais te crever !

Tu ne comprends rien à ces mots mais vu son air déterminé, tu sens qu'il veut t'éclater la tête. Il monte les marches quatre à quatre et se pose devant toi. Il arme sa batte, tu dois lui foncer dessus avant qu'il ne frappe :

D'jeun à la frontale

Habilitété : 2

Endurance : 5

Si à tout moment au cours du combat tu obtiens 1 ou 6, tu réussis à pousser ce malotru dans les escaliers et comme une grosse buse défoncée à la beuh, il s'écrase douze marches plus bas. Son crâne fait un bruit écœurant lorsqu'il explose au contact du béton.

Si tu vaincs ton adversaire, tu réussis à descendre jusqu'au cadavre encore chaud et tu en profites pour te délecter de son cerveau fumant. Tes totaux d'Endurance et d'Habilitété retrouvent leurs niveaux initiaux. Mais rassures-toi tu n'as pas encore fini ton travail :

- 1/ Tu ne pourras pas manger tranquillement ici avec les autres jeunes qui rôdent,
- 2/ Ce n'est pas avec un petit cerveau et quelques entrailles que tu vas apaiser ta faim,
- 3/ Ce n'est pas en 5 paragraphes que tu vas gagner cette aventure !

Rends-toi donc à l'étage d'où vient ce jeune homme – le huitième – et poursuis ta mission, paresseux ! **Rends-toi au 42.**

21

Fight against the glass door Part III

Tu vérifies tes articulations, tes phalanges bien visibles (*normal t'as presque plus de peau*), tu fais quelques moulinets avec ta tête histoire de ne pas te péter les cervicales (*ce serait con de te tuer tout seul, sachant que la tête est le seul point faible du zombi, ce serait une sacrée ironie...*)

Tu inspires un grand coup et tu visualises la porte déjà explosée dans ton esprit. Tu te visualises en train d'asséner deux low-kicks, un mid-kick et deux coups de coudes à cet adversaire vitré.

« Round one ! Reaadyyy ! Fight ! »

Tu fonces vers la porte vitrée en grognant un truc du style :

— Hadoken ! Yoga Flame ! Mais rien ne se produit.

Déçu tu martèles la vitre à coup de poings en soufflant ton désespoir de la voir un jour se briser. Au bout de quelques coups répétés, un des tes os plus saillants que les autres finit par créer une fissure dans le verre. Tu esquisses un sourire édenté et tu frappes de plus belle : la vitre explose en mille morceaux, du coup toi tu perds l'équilibre et tombe lourdement de l'autre côté de la porte ; au passage tu te casses tous les os de la main gauche. Tu peux retirer un point d'habileté à ton total mais au moins tu es dans les bureaux. Tu t'engages sur le plateau Sud qui te choque par son état incroyable, **rends-toi au 11**.

22

La cantine

Tu erres parmi les tables et tu remarques que certains repas n'ont pas été entamés, ils sont pourris aujourd'hui mais de l'entrée jusqu'au dessert tout y est ; les employés devaient être au début du repas lorsque tes potes zombis ont envahi le bâtiment la première fois.

Pour apaiser ta faim, il y a quelques morts couchés sous les tables renversées, mais ils sont vraiment dans un sale état. Des dizaines de mouches volent autour des dépouilles avec un bourdonnement puissant.

Tu ne trouves rien d'intéressant dans cette salle de repas, ni en nourriture, ni en armement, par contre un bruit t'interpelle non loin des cuisines. Tu te diriges vers les banques réfrigérées et un jeune homme apparaît derrière elle. Il saute sur le comptoir pour se retrouver face à toi, il est armé d'une batte.

— Un zombi ! Je vais te tuer ton seul et mes potes vont râler ! Ils sont sur le toit terrasse là, ils jouent. Allez j'te crève et je les rejoins.

Aussitôt dit aussitôt fait, le jeune homme te fonce dessus, tu dois te défendre :

Jeune homme chevelu

Habilité : 2

Endurance : 3

Si tu parviens à tuer ce prétentieux, tu peux rejoindre directement le toit terrasse, au moins là il y aura de quoi te rassasier, **vas vite au 19.**

23

Le repas d'ouvrier :

Tu approches doucement des deux jeunes qui sont au sol. Tu salives déjà en poussant de petits grognements de plaisir. Eux sont terrorisés à l'idée de finir en pièces dans ton estomac, pourtant c'est la dure réalité : ils vont y passer. Mais leur chair ne s'avère pas si tendre, leurs cerveaux sont très petits et le goût est assez désagréable.

Enfin tu t'envoies quand même deux cervelles, un foie, un bon mollet (*celui du petit roux est très tendre*) et trois yeux en dessert. Le plus chiant finalement c'est de trier les punaises et les agrafes, un peu comme les arêtes dans le poisson. Mais bon, quand on est ouvrier on mange et on apprécie sans rien dire.

Félicitations Georges, tu as rempli ta mission. Pour information, il existe trois autres « meilleures » fins à cette aventure. Si l'appétit te reprend, tu sais quoi faire !...

24

Même sans couteau suisse...

Tu rampes vers les bureaux proches du stade. Tu ouvres discrètement les tiroirs de quelques bureaux afin de préparer tes armes, il te faut du matos et ces bureaux regorgent de tout ce qu'il te faut : gros élastiques épais, punaises, agrafes, gommés, lames de cutter...

Tu disposes sur le bureau le plus proche tout ton arsenal et tu te mets au travail :

tu confectionnes un élastique géant en faisant une tresse composée de tous les autres élastiques. Tu te sers de la lampe de bureau d'un coté et de la poignée de l'armoire de l'autre pour y fixer ton élastique de manière à créer un lance pierre géant, de l'envergure de tes bras.

Tu disposes ensuite des lames du cutter brisées et plantées dans des gommés comme des boules hérissées de griffes. Les boîtes de punaises, tu les ouvres et les incline vers les footballeurs, tu à encore un peu de temps, il y à 2 à 1.

Les agrafes sont disposées en paquet dans des capuchons de surligneurs et ces mêmes capuchons sont alignés sur le sous-main comme des soldats prêts à partir à l'assaut.

L'arme de destruction massive tu la confectionnes avec des boules de papier enduites de colle et d'éclats de verre provenant de la fenêtre brisée juste à côté de toi.

Tu attends le moment opportun pour te montrer, une fois ta volée de projectiles meurtriers prêts à prendre leur envol.

Tu sors de ton abri avec un rôle agressif, les jeunes se tournent immédiatement vers toi et foncent sur leurs armes, ils s'en saisissent et approchent.

Si tu veux attendre qu'ils soient vraiment très près de toi pour lâcher ton « lance-projectiles » géant, **rends-toi au 15**. Si tu préfères jouer la sécurité et tenter de les neutraliser avant que tu ne sois à portée de leurs armes, **rends-toi au 33**.

25

World Cup Zombi 2012

Trois jeunes gens sont en train d'ouvrir tous les tiroirs de tous les bureaux de cet étage. Ils fouillent en renversant tout sur le sol, jettent des dizaines de feuilles en l'air qui retombent comme autant de confettis malheureux. Ces trois vandales rient aux éclats, vous voyez du coin de votre œil blanc que leurs armes sont posées près des fenêtres à quelques bureaux de votre position. Les jeunes calment leur folie cambrioleuse, s'arrêtent un instant et fument une clope.

— Ah, ah, ah ! Interdit de fumer dans les lieux publics ! Je les emmerde les lieux publics !

— On est quand même bien depuis que tout est parti en vrille, hein ?

— Ouais c'est clair, plus de flic, plus de lois, le top quoi !

Sur ces mots le plus grand de la bande se baisse, ramasse quelque chose qui vous est caché par les fauteuils et les bureaux puis s'adresse à nouveaux à ses collègues :

— On se fait un foot-bureau ?

— Yes ! Balle au centre, zéro-zéro.

Le plus grand des trois laisse le temps à ses deux collègues de dégager un semblant de mini terrain, ils disposent deux fauteuils pour simuler les buts, le petit roux s'improvise gardien, le brun aux cheveux longs prend place en défense et la grand de la bande pose la balle à ses pieds. Il entame une montée en puissance vers les buts, dépasse le grand et shoote vers les buts. Le gardien dévie la balle qui rebondit et vient rouler tout près de vous. Et là c'est l'effroi : le ballon n'est autre qu'une tête de zombi enroulée de ruban adhésif. Ah les cons !

Il est temps de faire quelque chose si tu ne veux pas finir en ballon toi aussi.

Si tu possèdes une arme à feu, **rends-toi au 13**. Le cas échéant, **rends-toi au 24**.

26

9^è étage Nord

Tu te retrouves dans le hall où attendent patiemment deux machines à café. La première arbore le logo très «fresh summer» de Liptonic : des bulles, des vagues, et des glaçons...

La deuxième affiche une photo plus classique, plus raffinée : celle de la mousse d'un expresso dans lequel est dessiné un bateau.

Le couloir s'ouvre sur les plateaux Sud, une double porte vitrée t'interdit l'accès aux bureaux. Si tu ne trouves pas de solution pour briser ces vitres, tu va rester prisonnier ici longtemps... tu pourrais aussi emprunter l'escalier Nord, mais il est mal éclairé, sûrement encombré et je ne veux pas te proposer d'y aller tout de suite ; en même temps c'est mon histoire et je fais comme je veux !

Si tu possèdes un porte-manteau ou un extincteur, tu peux tenter de briser les vitres en te **rendant au 49**. Si tu veux essayer de pousser un des bancs du hall vers les portes vitrées dans l'espoir de les faire exploser, tu peux essayer de te **rendre au 39**. Enfin si tu disposes de la capacité «Kickboxer», tu peux tenter un «triple-hit-combo» face aux vitres, dans l'idée de les mettre KO. **Rends-toi alors au 21.**

27

9^è étage, plateau sud

Les portes explosent lorsque le montant en fer du banc vient les frapper violemment ; des éclats de verre partent dans tous les sens et tu souris en contemplant ton œuvre.

Tu avances lentement entre les cloisons vitrées du plateau Sud et tu ne remarques rien d'anormal : ici les bureaux semblent tous en place, les dossiers bien rangés dans des classeurs multicolores. Tu es pourtant certain que ce bâtiment a été le théâtre de combats acharnés il y a quelques semaines, ta mémoire te fait peut être défaut...

Si tu ne possèdes pas d'arme ou que tu les perdues, tu peux éventuellement emprunter un désodorisant d'atmosphère laissé là sur un bureau. En fait grâce à cette bombe de parfum, tu pourras ajouter un point à ton habileté durant ton prochain combat (*et pas plus, après la bombe sera vide*).

Tu traverses le plateau pour te retrouver dans le Hall Sud, **rends-toi au 11.**

28

Le grand cirque Zombatta

Tu vises le premier jeune homme – le plus grand – et tu lances un premier couteau. Fais un test d'habileté, si tu réussis, tu le touches en pleine poitrine, il tombe au sol et crache tout son sang. Si tu échoues c'est son bras que tu atteins, il hurle de douleur lorsque la lame lui déchire les chairs.

Pour le deuxième jeune, le rouquin, tu effectues aussi un test d'habileté, si tu réussis : plein but ! La lame vient s'enfoncer dans sa gorge. Un râle étranglé et des yeux révulsés confirment que l'humain a changé de monde. Si tu échoues, tu le blesses au niveau du ventre, il crie son mal, tombe à genoux et vous lance un regard ténébreux.

Le troisième quant à lui reçoit le couteau dans le bas-ventre juste en dessous du nombril. La pointe s'enfonce de plusieurs centimètres et malgré la nuit tu peux observer une tâche rouge se répandre sous son sweat-shirt. Il tombe au sol en gémissant comme un animal malade. Les zombis retenus en otage parviennent à se défaire de leurs «laises» et fondent sur leurs bourreaux comme un aigle sur sa proie, en quelques secondes, c'est un effusion de sang, de chairs arrachées et d'organes qui volent en tous sens.

Selon les réussites de tes tests, tu va devoir combattre les deux premiers jeunes hommes, handicapés ou non :

Le grand mince

Habileté : 2 (1 si blessé)

Endurance : 3

Jeune homme roux

Habilitéte : 3 (2 si blessé)

Endurance : 2 (1 si blessé)

Si tu parviens à tuer tes deux adversaires, **tu peux te rendre rassuré au 6.**

29

Toilettes Hommes du 7^e étage Nord

Tu ouvres doucement la porte orange qui grince longuement. Le néon fixé au plafond clignote, plongeant les commodités dans le noir total par intermittence, cela te donne l'impression de pénétrer dans un monde en noir et blanc. Tu parviens à remarquer – entre deux clignotements – que les WC comportent quatre cabines de soulagement et trois urinoirs. Le miroir au dessus des lavabos est fêlé en plusieurs endroits et du sang macule les murs et la faïence. Soudain, dans un flash de lumière saumonée, tu aperçois quatre corps étendus sur le sol. En premier lieu tu pousses un gémissement de joie mais en t'approchant d'un peu plus près, tu reviens à la triste réalité, ces quatre personnes sont mortes. Enfin, elles sont mortes une deuxième fois, car il s'agit d'anciens zombis (*tu te fies à l'odeur, quoique vu l'endroit..., tu te fies également au teint blafard et aux membres décharnés*). Tu t'agenouilles devant tes semblables et quelque chose te surprend :

Les blessures saignent encore.

Deux zombis ont été décapités, les têtes ont d'ailleurs trouvé refuge dans le lavabo pour l'une, dans un urinoir pour l'autre (*quelle triste fin...*).

Le troisième zombi a un marteau planté dans le haut du crâne, quant à *la* troisième car il s'agit d'une femme, elle a la boîte crânienne ouverte en deux comme une vulgaire noix de coco.

Tes cousins livides se font fait défoncer il y a peu de temps, les jeunes ne doivent pas être loin.

Tu peux éventuellement fouiller les cabines si tu penses y trouver un zombi (mort-)vivant, **rends-toi pour cela au 18.**

Tu peux aussi dégager les lieux et retourner sur le plateau Est, où tu as entendu le bruit tantôt, **rends-toi alors au 48.**

30

8^è étage, fouille totale

Tu laisses les zombis râler et traîner à leur convenance pendant que tu fouilles les bureaux à la recherche d'indices sur le passage des jeunes ou éventuellement à la recherche d'armes.

Tu ouvres tous les tiroirs, toutes les portes mais tu ne tombes que sur des dossiers auxquels tu ne comprends rien. Tu avances vers le plateau Sud et tu passes devant un gros bureau, celui du chef sans doute. Tu essayes de forcer les tiroirs, dans les bureaux des chefs, il y a toujours des vitamines ou des fortifiants, tu voudrais bien te faire un petit cocktail «dynamite» !

Tu forces comme un fou pour ouvrir le tiroir qui ne cède pas, en revanche, tu lâches prise d'un seul coup et tu perds l'équilibre, ta tête vient frapper le rebord d'un vase énorme dans lequel s'épanouit un caoutchouc. Le choc te blesse et te fait perdre un demi-point d'Endurance. (*Oui, un point complet ce serait trop, et un demi point ça va t'obliger à faire fonctionner ta matière grise ; pas un mal pour un déterré comme toi...*).

Tu accèdes au hall intermédiaire entre deux plateaux et tu entends la chasse d'eau qui vient d'être tirée dans les toilettes Femmes. Deux secondes plus tard, une jolie jeune blonde sort des WC, c'est une zombi, bien conservée malgré la moitié du visage qui lui manque. Elle se dirige droit sur toi et râlant et en grognant, elle n'a pas compris que les zombis n'attaquent pas les zombis, sauf cas exceptionnel, enfin en même temps vu sa couleur de cheveux...

The Blonde zombi

Habilité : 1

Endurance : 5

Si tu réussis à la calmer pour de bon, tu approches des fenêtres cassées pour t'aérer un peu les poumons. Tu entends des rires bruyants provenant de quelques étages plus bas. Les lumières sont allumées trois étages en dessous : le cinquième étage est un vivier ! Tu y fonces **en te rendant au 40.**

31

8è étage Nord, la réunion

Tu avances lentement vers tes semblables et tu t'adresses à eux (*nous passons directement en mode traduction spontanée*)

— Hey, les gars, z'auriez pas vu des d'jeunes dans le coin ?

— Si, on en a vu mais sont pas à notre goût.

— Putain, y'en a un peuchère, il a une tignasse, y ressemble à une broussaille ! ah con ! (*oui c'est un zombi du Sud Est de la France...*)

— Et l'autrre, il porrte des cheveux rrroux on dirrrait une carroteuh (*ce zombi vient de Toulouse...*)

— Où sont-ils parce que moi je crève de faim et je boufferais n'importe qui !

Et là les trois zombis répondent en chœur :

— Cinquième étage M'sieur !

Pour rallier le cinquième étage et ses bonnes nouvelles, **rends-toi au 40.**

32

Escaliers Sud 7è étage

Tu te retrouves dans les escaliers Sud et tu entends des rires provenant d'un étage inférieur. Immédiatement ton cerveau se met en équation :

rires = humains

S à rires = plusieurs humains

Plusieurs humains = gros repas

Rires en bas

Donc En bas = gros repas.

Il ne t'en faut pas plus pour te décider à descendre les marches jusqu'au cinquième étage, là où les rires sont vraiment très forts.

Tu arrives devant la porte portant l'inscription : Service du Contentieux

Tu pousses nerveusement les portes de cet étage comme un gladiateur entrant dans l'arène, à cette différence c'est que le lion affamé, c'est toi !

Rends-toi au 40.

33

Bataille rangée 5è étage

Les jeunes approchent de toi avec une moue des plus terrifiantes. Le grand fait rebondir l'extrémité de sa batte dans sa main, le chevelu traîne sa pioche derrière lui et le petit roux brandit une hache de bûcheron qui te fait avaler ta salive (*enfin ce qu'il en reste*) à plusieurs reprises. Lorsqu'ils sont à bonne distance de toi, tu lâches ton élastique et les projectiles s'envolent vers tes adversaires. Le grand est le premier qui s'en prend plein la tronche, il reçoit des lames de cutter et des punaises sur le visage, il est défiguré et aveuglé. Il perd l'équilibre, panique et part en courant sous les yeux ébahis de ses camarades, par malchance il fonce droit vers une fenêtre et ne ralentit pas. Lorsque ses collègues lui hurlent de s'arrêter, il n'écoute pas et tient toujours son visage – englué par le sang –, il percute la fenêtre de plein fouet et la fait exploser, emporté par son élan, il bascule dans le vide et hurle durant environ... une seconde, juste avant de s'écraser comme un vol Oceanic Airlines (*c'est à dire sans bruit et rapidement*).

Ses collègues sont désormais devant toi et tu dois te battre avec eux, heureusement pour toi, à côté de ton QG, il y a une paire de béquilles (*tu peux ajouter 1 point de dégât à chaque coup porté*), tu en saisis une et fais des moulinets de dissuasion avec. Le combat se déroule de manière normale, ta position derrière le bureau t'autorises un combat en deux temps, une fois que le premier jeune est hors de combat, tu pourras attaquer le deuxième.

D'jeun aux cheveux longs

Habilitété : 2

Endurance : 2

P'tit Roux

Habilitété : 3

Endurance : 3

Si tu remportes les combats, **rends-toi au 23.**

34

Hall de la CPAM

Ta mémoire olfactive – à la différence de ta mémoire émotionnelle – ne te trompe pas, les jeunes sont passés par là et pour cause ils fumaient de la beuh ! Tu dirais même que la variété est de la Pandora, tu le sais, tu en fumais lorsque tu vivais... Ton nez hume les bons effluves de cette plante exotique et tu te diriges naturellement vers les escaliers Sud. Tu passes devant deux bancs dans la salle d'attente où deux corps de femmes sont en train de pourrir. Tu remarques de grosses blessures au niveau des jambes – à moitié dévorées – et tu devines qu'elles sont mortes d'hémorragie. De nombreux asticots grouillent sur les tissus gris bleutés et d'innombrables mouches voletent autour des corps et des flaques de sang caillé. Cette odeur te rappelle vaguement ta maison (*ton 1.5m², tout en bois*). Tu peux éventuellement goûter un peu de leur chair si tu as vraiment faim et que tu veux regagner de l'endurance ; **rends-toi alors au 3**, si tu préfères rechercher activement les jeunes qui sont passés par là, **rends-toi au 12.**

35

L'inspecteur Harry à la CPAM

Tu atteins le grand sifflet en pleine poitrine, il est projeté en arrière sous la violence de l'impact et s'effondre contre la photocopieuse un peu plus loin dans un bruit exceptionnel. Tu appuies de nouveau sur la détente pour être sûr de bien finir le travail. Autre impact au niveau de la poitrine, explosion des côtes et gerbe de sang par la bouche accomplissent le tableau... Les deux autres footballeurs de bureau sont subjugués :

- 1/ Leur pote vient de se faire exploser les poumons par un tir de 9mm,
- 2/ Ils se sentent les prochains sur la liste de réjouissances,
- 3/ C'est un foutu zombi qui tient le «gun», et ça c'était pas prévu au programme !

Tu ajustes le petit roux qui te fait de grands signes avec les mains en t'implorant de ne pas tirer. Tu ne l'écoutes pas et appuies sur la détente. Une balle vient lui enlever le haut du crâne dans une explosion de chair, d'os et de sang. Il tombe sous les yeux horrifiés du dernier des «tueurs de zombis». Celui-ci recule et se planque derrière un bureau, il récupère les armes de ses copains et se met en tête de te lancer tout ce qu'il trouve, dans la face. Tu as droit à 2 tirs (tests d'habileté) pour éliminer ce petit teigneux de chevelu (*un tir le tue*), après tu seras à cours de munitions et tu devras engager un combat classique :

Jeune chevelu

Habileté : 3

Endurance : 4

Si tu parviens à le faire passer de vie à trépas, **rends-toi tout heureux au 5.**

36

Sur le parvis de la CPAM, rez-de chaussée

Ouaw ! 17 étages de chute libre ça décoiffe les quelques cheveux qui te restent.

— Errrrgghhhh ! C'est le râle que tu fait lorsque tu tombes.

— Schkraaak ! Schkreeaaaak ! Ce sont les branches des pins dans lesquelles tu atterris, dix mètres plus bas, et qui cassent les unes après les autres sous ton poids (mort).

Schbaaaam ! C'est le bruit mou et sourd que produit ta rencontre avec le bitume du parvis. Moins deux points d'Endurance c'est ta punition pour une idée aussi malvenue. Mais bon, tu n'es pas mort (enfin pas une deuxième fois, à moins que ton score initial d'endurance ne fût de deux points et dans ce cas tu es mort *et* stupide d'avoir réparti tes points comme cela...).

Moins un point d'Habilité, c'est ta deuxième punition car tu t'es fracassé en traversant les arbres, par contre tu peux ajouter un point à ta chance car tu es toujours (mort-)vivant. Au fait, tes éventuelles armes sont inutilisables. Tu te relèves doucement, dans toute la splendeur zombiesque qui est la tienne, et tu te diriges lentement vers le hall principal au rez-de-chaussée. Une fois les doubles portes coulissantes passées, ton flair ne te trompe pas : les jeunes sont passés par là. Mais où sont ils allés ?

Tu peux essayer la cage d'escalier Sud, **en te rendant au 12**, la cage d'escalier Nord **en te rendant au 44**, emprunter l'ascenseur Nord en **te rendant au 16**. Enfin si tu disposes de l'aptitude herboriste, **rends-toi au 34**.

37

Cabine numéro 3 des chiottes hommes

C'est pas le tout de se moquer de ton pote qui a la tête qui baigne dans l'urine, juste à côté, mais faudrait voir à écouter aux portes aussi (*même sans oreilles*).

Deux paragraphes que tu viens de passer où je te propose de revenir en arrière, t'as plus d'oreilles, mais t'as encore tes yeux, même s'ils sont blancs ?!

Enfin, tu ouvres la troisième porte dans un claquement sec et tu reçois un coup de hache à incendie en plein milieu du bocal. Ta tête s'ouvre en deux verticalement et une belle giclée de sang rosâtre vient ajouter un peu de nuance colorée au miroir et à la faïence des lieux. Tu vois deux jeunes hommes en face de toi, deux jumeaux avec un rictus sadique au coin des lèvres. Les jumeaux retirent leur hache et la ramènent vers sa poitrine. *Sa poitrine ? Leurs poitrines ! Mais... Ça y est ! Tu comprends seulement maintenant qu'avec la tête fendue en deux tu vois en stéréo. Putain ! C'est à la fois agréable comme sensation et étrange. Ce qui l'est moins c'est que le jeune homme (qui vient du coup de perdre son frère) voyant que tu ne veux pas mourir, réitère son coup et te fend la tête jusqu'au cou, et là c'est le trou noir.*

Tu t'effondres mollement au milieu des toilettes ; le jeune homme t'enjambe, non sans te donner deux-trois coups de pieds et te lance un :
— Ssaloperie de bouffeur de sserveille (*oui, il a un léger cheveu sur la langue...*).

Et pour toi qui riais de ton camarade de l'urinoir, saches que tu es avachi **contre un chiotte**, le buste posé **contre le trône** et que tes deux demi-têtes trempent dans le fond de la cuvette. **Sale.**

Ton aventure est terminée, Georges.

38

L'ascenseur Sud

Tu approches des portes de l'ascenseur et tu réfléchis (*avec tout ce que ton cerveau liquéfié te permet*) à l'endroit où peuvent bien se terrer des d'jeunes voulant trouver du zombi.

Ils vont sûrement aller à l'essentiel et chercher l'endroit le plus logique où un mangeur de cervelle serait en train d'errer attendant de trouver sa pitance. Si tu étais un zombi normal, tu fouillerais peut être le sous-sol histoire de voir si dans le parking, il ne reste pas quelques morts pas trop abîmés qui pourraient te constituer un en-cas. Tu aurais peut être aussi grimpé jusqu'au réfectoire et aurais fouillé dans les ex-chambres froides (*Ex, car depuis votre invasion, de nombreuses zones dans de nombreux bâtiments ne sont plus alimentées en électricité*).

Mais tu n'es pas un zombi normal, tu as gardé une once de réflexion et ce don te permet de te trouver dans le hall du cinquième étage à penser à piéger des jeunes qui veulent eux-mêmes te tuer.

En attendant un choix crucial s'impose à toi : tu dois appuyer sur un des boutons du cadran numérique de l'ascenseur qui vient juste d'ouvrir ses portes dans un doux bruit de mécanique huilée.

Pour le sous-sol, **rends-toi au 10**.

Pour le réfectoire au dernier étage, **rends-toi au 9**.

Pour essayer quelques étages, tu peux essayer les étages intermédiaires du bâtiment comme le huitième ou le neuvième,

pour le huitième étage, **rends-toi au 42**,

pour le neuvième étage, **rends-toi au 26**.

39

Fight against the glass door Part II

Tu pousses vivement le banc vers la porte avant de le redresser pour le maintenir en équilibre à un mètre de la porte vitrée. Tu prends un peu d'élan et tu fonces vers le banc (*enfin tu fonces...*) dans l'idée de le projeter violemment vers les vitres.

Fais un test d'Habilité.

Si tu le réussis, **rends-toi au 27**.

Si tu échoues, **rends-toi au 20**.

40

5^e étage Sud

Tu pénètres dans le hall du 5^e étage et tu observes le plateau : moins de bureaux que dans les étages précédents, plus d'armoires métalliques, plus de dossiers rangés dans des chemises cartonnées. De nombreux textes de lois sont affichés sur les murs à en croire la cocarde bleu-blanc-rouge qui les orne tous. Tu avances à pas feutrés au milieu des bureaux et plantes vertes, et aucun signe ne laisse penser qu'une épidémie mortelle se déroule dans la région depuis quelques semaines. Aucune trace de combat, aucune trace de sang, tout est calme...

Tu traverses le premier plateau et tu arrives au hall intermédiaire, celui qui relie les plateaux Nord et Sud, le hall où se trouvent les toilettes. Par la porte vitrée, tu aperçois furtivement des gens évoluer sur le plateau suivant. Tu t'abaisse et te dissimules derrière une épaisse armoire à étagères. Tu à du mal à croire ce que tu vois, **rends-toi au 25.**

41

Escaliers Nord

Tu ouvres la porte des escaliers Nord et tu commences à descendre les marches, dans la semi-obscurité. Le bruit de tes pas traînants résonne dans la cage d'escalier, et pour un peu tu te ferais peur à toi même...

Tu franchis les étages 16, 15, 14, 13 (*bon je continue pas jusqu'en bas*) et tu te retrouves bloqué au neuvième étage par tout un tas de bureaux entassés dans les escaliers conduisant aux niveaux inférieurs, une pseudo-barricade comme posée là pour se protéger d'une invasion venant d'en bas.

Tes potes zombis ont dû tenter l'assaut quelques jours auparavant. Il faut dire que depuis que les cimetières ne sont plus vos résidences, vous baladez longuement en ville au désespoir des humains qui n'ont qu'une idée en tête : coller une prune dans la vôtre !

Soudain une explosion retentit à l'étage supérieur : la porte du 10^e vient d'être soufflée dans les escaliers et un mur de flammes t'empêche de remonter. Sûrement ce que les pompiers appellent un «backdraft»... cet endroit est plus dangereux que tu ne le pensais, il va falloir faire vite.

Tu examines les environs et tu constates que le Bâtiment de la CPAM a dû subir de lourdes attaques à en juger par les traces brunâtres qui maculent la peinture blanche des murs alentour. Fait étrange il n'y a pas de corps ici. Tu trouves par contre des mains arrachées et à demi-putréfiées, des yeux opaques et dégonflés, des dents (*et à juger par leur état, si elles appartenaient à un humain «vivant», il ne devait pas connaître les Laboratoires Colgate...*). Un pied sectionné avec chaussette et mocassin est posé bien à plat juste devant la porte. Si tu n'étais pas mort, tu rirais...

En attendant le Festival du rire inter-zombi, tu es bloqué ici et tu n'as d'autres choix que d'ouvrir la porte du neuvième étage. Au fait tu perds aussi un point de chance pour... pour ta malchance. **Rends-toi au 26.**

42

La rencontre

Tu atteints le huitième étage et tu franchis les portes du plateau Nord. Tu ne fais pas attention car dans l'obscurité il est difficile de voir où l'on marche, mais tu tapes sur quelque chose de mou sur le sol. Tu t'abaisses et cherches à tâtons ce qui est dans ce hall, posé au sol.

Après un examen rapide de l'objet tu trouves un cylindre doté d'un interrupteur que tu actionnes involontairement : la lampe-torche s'allume et baigne les lieux dans une lumière bleutée froide. Le corps d'un homme est étendu devant toi, uniforme bleu foncé, brassard rouge, ceinture avec menottes, matraque et pistolet automatique. Pas de doute, il s'agit d'un agent de police.

Si tu étais toi même flic avant ta mort, tu disposes donc de l'aptitude Tir. Tu peux éventuellement récupérer le pistolet automatique du mort, tu te souviens encore comment on s'en sert. Il est chargé de 5 balles.

Tu entends soudain du bruit au milieu des bureaux non loin de toi, tu éteins la torche et tu patientes quelques instants. Des zombis errent parmi les tables et les fauteuils de cet étage, ils lèvent leurs nez pour tenter de savoir où ils pourraient trouver de la viande bien rouge. Tu ne risques rien ils ne sont pas en train de manger, ils ne chercheront pas à te nuire, si tu veux les ignorer et fouiller tout l'étage **fais-le en te rendant au 30**, si tu préfères leur parler, **rends-toi au 31**.

43

Le soldat de l'ombre

Planqué derrière les jardinières tu attends le moment propice pour passer à l'attaque. Les trois jeunes poussent dangereusement les zombis vers le bord du bâtiment. Tu lances un regard vers en bas et vu d'ici, 20 étages de chute c'est pas forcément une bonne idée, surtout que de ce côté du bâtiment, le sol est loin et aucun arbre ne pourrait ralentir ou adoucir la chute.

— Allez putain d'zombi avance tes fesses putréfiées, tu vas pas me faire perdre 20 euros quand même ! lance le jeune aux dreadlocks.

Il pousse sur la perche qui retient le zombi par le cou, celui-ci est contraint d'avancer jusqu'au parapet.

Tu ne tiens plus, il faut que t'agisses. Tu approches du jeune le plus à l'écart des autres et tu le mords sauvagement à l'épaule, celui-ci horrifié se retourne et tu en profites pour lui arracher la moitié du visage d'un coup de griffe. Le zombi soudainement libéré se dirige vers les deux autres jeunes, et avec ton aide, il libère un deuxième zombi.

Le troisième jeune affolé, lâche la perche et saisit sa batte cloutée. Il fait des moulinets en reculant et vous somme de rester à distance. Tu avances courageusement vers lui et tu saisis un pavé de béton – vestiges du bâtiment autrefois neuf – que tu lui lances au visage.

Effectue un test d'habileté, si tu réussis, il prend le pavé en pleine poire et s'écroule sonné. Deux zombis ne perdent pas une seconde et se mettent à table. Si tu échoues, tu dois le combattre :

Jeune homme mince

Habileté : 2

Endurance : 4

Une fois ton ennemi hors d'état de vous nuire, tu profites de l'air agréable de la nuit, perché au sommet de ce bâtiment, les autres zombis sont déjà en plein repas. Tu peux te joindre à eux en te **rendant au 6**.

44

Escaliers Nord

Tu avances dans le hall principal et tu rejoins la double porte estampillée «Escaliers nord» Ça sent la viande fraîche par ici, ton nez à demi-pourri ne te trompe pourtant pas. Tu grimpes les escaliers qui, de paliers en paliers, te conduisent au 7^e étage. Tu ne peux pas aller plus loin, les escaliers menant à l'étage supérieur sont bloqués par un empilement de bureaux, chaises et armoires métalliques : ça sent la protection contre l'invasion des morts-vivants !

Toi, tu t'en fous un peu, l'odeur de viande fraîche était de plus en plus forte vers le 7^e étage, et lorsque tu pousses la porte du hall, cet effluve te fais saliver (une bave verdâtre, puante et assez chargée en bactéries...).

Tu te traînes discrètement vers le petit coin café qui relie les plateaux Nord et Sud de l'étage (*d'ailleurs, tu es d'une lenteur «auto-discrète» qui ferait pâlir Solid Snake ou Sam Fisher...*). Tu restes sur tes gardes car tu ne voudrais pas finir avec un truc enfoncé dans le crâne ; les jeunes sont peut être en embuscade dans un recoin et t'attendent de pied ferme.

Le plateau est silencieux, un silence qui te rappelle les jardins de ta résidence, entre rosiers en plastique, marbre froid et fleurs fanées. Quelques feuilles de papier volettent au rythme du vent qui fait chanter les stores comme autant de xylophones métalliques. Un bruit retient ton attention sur le plateau Est, une sorte de craquement sourd et continu, entrecoupé de grognements. Dans ce hall, la chose qui peut t'intéresser sont les toilettes, où tu pourrais peut être trouver un jeune en train de se soulager (avec toute la bière qu'ils s'envoient...) ou deux jeunes en train de... enfin tu vois quoi, ce n'est pourtant pas si loin ?

Si tu veux aller vérifier ce qui est à l'origine du bruit, **rends-toi au 48**, si tu préfères passer d'abord par les WC, **rends-toi au 29**.

45

Exploration des étages supérieurs

Tu te retrouves dans le hall Nord du cinquième étage – là où l'odeur est la plus forte – devant deux machines à boissons et un distributeur de friandises. Éclairées et silencieuses elles te regardent de leurs yeux café et thé glacé, ronronnant gentiment de temps à autre. Tu te présentes discrètement sur le plateau Nord de l'étage et tu examines les alentours : bureaux en désordre, chaises et fauteuils renversés, armoires métalliques ouvertes, cassées et dossiers éventrés. Feuilles de papier qui volent au gré du vent.

Tu remarques que sur le tableau blanc au fond du plateau, il y a une inscription en lettres rouges. Attiré par la couleur tu approches du tableau et voilà ce que tu parviens à lire :

NsrTRvSRITt

Si tu étais prof avant ta mort, **rends-toi au 17**, si ce n'est pas le cas, **rends-toi au 38**.

46
La délivrance

Tu n'es qu'à deux mètres de la voiture que trois jeunes sortent sur les côtés de l'allée : deux à gauche, un à droite. Un dernier te laisse avancer et sort dans ton dos pour t'empêcher toute fuite.

Tu es fait comme un rat !

Le zombi attaché bredouille quelque chose en te regardant mais tu ne comprends rien à ce qu'il dit, non pas car il parle le zombi mais simplement parce qu'il n'a plus de dents ni de langue, ces enfoirés de bourreaux lui ont défoncé la boîte à paroles !

Le plus grand des quatre, un jeune homme tout en sveltesse, s'adresse à toi :

— Et oui saloperie ! On a tendu un piège et ça a marché ! On était pas sûr que les zombis puissent communiquer entre eux et puissent réfléchir par eux-mêmes, maintenant on sait que oui !

Le rouquin de la bande ajoute :

— Et maintenant on va vous tuer tous les deux, toi et notre prisonnier.

Les deux derniers de la bande, ceux qui n'ont pas encore parlé s'approchent de toi armés de battes cloutées.

Il est inutile de combattre, d'ailleurs le premier coup de batte t'arrache la moitié du visage et de la tête avec. Tu tombes à genoux dans un râle étranglé. Le zombi te regarde avec toute la compassion et la peine que peuvent exprimer les deux yeux blancs opaques d'un mort-vivant. Tu t'écroules mais tu n'es pas encore mort (*enfin re-mort*). Tu aperçois ton congénère se faire planter sa propre pioche dans la tête. Puis soudain tu ne vois ni n'entends plus rien. Tu as été victime de la barbarie humaine, une exécution froide et impitoyable dans un parking souterrain.

Bon faut pas déconner non plus, on va pas pleurer, n'oublies pas que t'es un zombi et que le méchant c'est toi dans l'histoire (*normalement*). Alors recalculs tes stats et reprends cette aventure, et cette fois les quatre d'jeunes tu te les fais en carpaccio, okay Georges ?!

47

Hell's Kitchen à la Sécurité Sociale.

Tu passes derrière les banques autrefois réfrigérées et les tables autrefois chauffantes et tu progresses vers les chambres froides (*oui, autrefois...*).

Au passage, si tu étais flic ou kickboxer, tu peux t'emparer d'un jeu de couteaux (5 pièces) : tu peux les lancer (test d'habileté pour toucher ton adversaire) ou te battre avec (+1 point de dégâts dans ce cas).

Tu ouvres les lourdes portes des chambres froides et tu es surpris par l'odeur pestilentielle qui s'en échappe : des cuisses de poulet moisies, des gigots d'agneau plissés et rabougris arborant une belle couleur bleutée, et du poisson grouillant de vers.

Rien de bien comestible même pour un zombi comme toi.

Tu reviens sur tes pas en espérant trouver des conserves de Cassoulet ou autre produit à base de viande dont la date de péremption ne serait pas encore dépassée. Un jeune homme se tient devant toi, un rictus sadique au coin des lèvres :

— T'es cuisinier, le zombi ?! Je vais te crever, j'étais sûr qu'on trouverait des foutus zomblards dans ce bâtiment, mes potes sur le toit terrasse vont enrager car je vais augmenter mon score de «zombi dead power» ! ha ha ha !

Et ce jeune impoli se jette sur toi, il te faut le combattre :

Jeune chevelu

Habileté : 2

Endurance : 3

Si tu remportes le combat, tu peux fouiller le réfectoire ou aller directement sur le toit terrasse afin de tuer le reste du groupe et satisfaire enfin ton insatiable faim (*dure à dire c'te phrase !*).

Ta prochaine destination est le toit terrasse, **rends-toi au 19.**

48

Bureau plateau Est

Tu avances parmi les bureaux retournés, cassés, ensanglantés. Tu as l'impression qu'une tornade est entrée dans ce bâtiment tant les étages sont chaotiques.

Les combats ont du être violents si tu en juges aux impacts de balles contre les murs, au nombre de douilles qui brillent un peu partout et aux nombreux membres arrachés, meurtris, sectionnés ou mâchouillés. La police a investi les lieux et jeté des grenades lacrymogènes, tu remarques plusieurs cartouches sur le sol. Le bruit que tu penses avoir entendu plutôt ne cesse d'amplifier au fur et à mesure que tu déambule au milieu des allées. Les grognements se poursuivent et augmentent en fréquence, tu connais ce bruit mais tu ne parviens pas à remettre une image dessus.

Grrh...scrontch...grrh...mmh...slurp...scrontch...mmhh

Au détour du bureau de Mme Kyzarso, qui gît d'ailleurs sur son fauteuil, les bras posés sur les accoudoirs avec un joli petit trou au milieu du front, au détour d'un bureau donc, tu aperçois une masse sombre, tapie dans un coin contre un bureau voisin :

deux silhouettes de forme vaguement humaine sont prostrées, dos à toi. Le bruit vient bien de ces créatures, tu parviens à reconnaître ce que t'évoques ce bruit, lorsqu'une des créatures se retourne vers toi, la bouche pleine de sang et de laquelle dépasse la queue d'un rat. Des zombis se font un Rat-burger !

Tu te diriges d'un pas affirmé vers ces deux congénères mais l'un d'eux se redresse et te barre la route.

— Rrrhh... eerrhhh...aaaarrhh, vous grogne-t-il

— Mmmhhhhh...eerrhhhhh... lui réponds-tu.

Ce qui signifie en VOST :

- T'approches pas, c'est notre bouffe, demerdes-toi !
- Ah tu le prends comme ça ? Je vais te défoncer !

D'ailleurs le zombi comprends que tu n'es pas là pour rigoler, t'as faim et il le voit bien (*comme L'oréal ?*). Il avance vers toi les bras tendus pour te repousser, tu vas devoir te défendre si tu ne veux pas que cet enfoiré te fasse la peau.

Zombi dérangé en plein repas

Habilité : 3

Endurance : 3

Si tu parviens à renvoyer ton congénère «*Ad Patres*», tu peux récupérer quelques rats dont le deuxième zombi se fout éperdument, lui se termine un pigeon (*oui, tu trouves des pigeons qui nichent devant les hautes fenêtres des bâtiments, je te le dis, je l'ai vu de mes propres yeux*).

Les rats consommés te font regagner deux points d'Endurance. En examinant d'un peu plus près le zombi que tu viens d'occire, tu réalises qu'il est jeune et que ses vêtements ne sont pas sales du tout, de plus une vilaine morsure sur son poignet pourrait confirmer qu'il s'agit d'un des jeunes ayant investi le bâtiment auparavant. Tu peux ajouter un point à ton total de chance.

Vous traversez le plateau du 7^e étage et vous pouvez rejoindre l'escalier sud. Si vous possédez la capacité Prof, **rendez-vous au 4**, dans le cas contraire, **rendez-vous directement au 32**.

49

Fight against the glass door Part I

Tu effectues un mouvement pendulaire avec ton arme afin de te donner le plus de force et de chance possible. Tu lances l'objet contre le verre épais de la porte.

Ajoute tes totaux d'Habilité et de Chance et lance un dé, si le score que tu obtiens est supérieur à tes deux totaux combinés, le verre ne casse pas, tu perds un point d'endurance pour l'effort et tu dois recommencer le test. Si tu n'as plus de point d'Endurance, tu t'effondres au neuvième étage de la Caisse Primaire d'Assurance Maladie. Tu t'es tué à la tâche, ici, c'est con hein ?

Si le score obtenu au dé est inférieur aux totaux combinés, le verre explose en centaines d'éclats dans un bruit à la fois étincelant et sourd. Une explosion contenue.

Ton arme est par contre inutilisable, tu es donc contraint de l'abandonner ici. Tu accèdes au plateau Sud qui est dans un état lamentable. **Rends-toi au 11.**

50

Le repas de patron

Perché à plus de quarante mètres au dessus de la ville tu regardes le ciel et admires la lune qui se dirige lentement vers l'horizon dans une belle couleur argentée.

La journée ne va tarder à débiter mais avant de te planquer, tu t'assoies confortablement sur le toit de l'immeuble, entre deux jardinières et tu débutes un repas bien mérité :

Un foie bien saignant te sert d'entrée, tu poursuis avec un avant-bras et une main dont tu te délectes des cartilages. Pour conclure ton repas, tu rassemble les yeux des trois cadavres et tu te concoctes une salade variée, aux belles couleurs noisette, bleu et vert.

Tu apprécies le petit air frais qui te caresse doucement les lambeaux du visage.

Un repas sur le toit du monde, un privilège de patron que tu as bien mérité, sois-en sûr...

Si la faim te reprend, saches qu'il existe trois autres fins à cette aventure.

Pour le moment ne tarde pas et regagne ton caveau avant que d'autres humains ne te fasse la peau.
Félicitations Georges !

Crédits :

Cette courte aventure se veut un hommage parodique aux films de zombi dont je suis fan, et au gore comique des premiers films de Peter Jackson.

Tous mes remerciements aux maîtres du gore, du « zombie-movie » et du fantastique en général. Merci aussi à Shinji Mikami, papa de Resident Evil, sans qui je n'aurais jamais autant aimé les zomblards.

Je tiens aussi à souhaiter longue vie à nos amis les zombis qui vivent au cinoche, en jeu ou sous toute autre forme d'art.

Un clin d'œil à Rick Grimes pour son long combat contre les hordes déchainées de « rôdeurs »...et bises à Lori.

Note d'édition

Les auteurs ayant participé à ce recueil sont pourtant des gens sains d'esprit, ayant des vrais emplois, avec de vraies vies.

La part de gosse qui sommeille en nous ne peut pas vraiment s'éteindre... Et tant mieux !

Longue vie aux aventures à lire et à jouer, longue vie au forum La Taverne des aventuriers où ce concours a pris vie, longue vie au site Littéraction, où 200 aventures interactives sont recensées, longue vie au forum Rendez-vous au 1, où là bas aussi ça discute livre-jeu, longue vie au site planète Idvelh, la bible des références en Livres dont vous êtes le héros.

Achévé de compiler sur les presses ASKANDAL le 20 Août 2012, édité par Lulu.com.

Si une quelconque réclamation devait être faite, les auteurs tiennent à préciser que l'objet du litige serait immédiatement retiré de l'ouvrage.

Ces récits sont des œuvres de pure fiction. Par conséquent toute ressemblance avec des situations réelles ou avec des personnes existantes ou ayant existé ne saurait être que fortuite.

En vertu du Code de la propriété intellectuelle et des articles 121-1 et 122-4, cette œuvre est soumise à droit d'auteur. Toute reproduction à des fins commerciales est interdite et pourrait entraîner des coups de fouets en place publique. Ou des entartages répétitifs, les auteurs n'ont pas encore décidé de la peine...

©Tholdur, ©Ghostracker, ©Aragorn, ©Syphil, ©Vador59,
©Skarn, ©Kraken, ©Sunkmanitu.

