

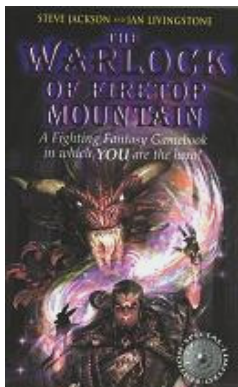
La Feuille d'Aventure

Le Fanzine des Livres-Jeux

UNE INITIATIVE DES MEMBRES DU FORUM GAMEBOOK

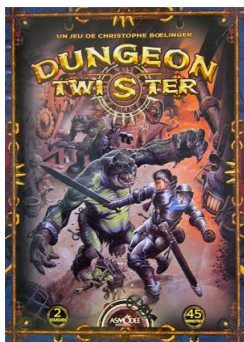
n° 1

AVENTURE : *Interlude Sylvain*



DOSSIER p. 5

Le Sorcier de la Montagne de Feu
La Légende de Zagor



ACTUALITÉ p. 19

Dungeon Twister



ZAGOR & FÉERIE
LE SORCIER DE LA MONTAGNE DE FEU

LIVRES - JEUX

JEUX DE PLATEAU

JEUX DE RÔLES

LITTÉRATURE

POÉSIE

HISTOIRE

FANTASTIQUE

AVENTURE

HEROIC FANTASY

Couverture de Kiki

INFORMATIONS-ÉTUDES-CHRONIQUES
SUR L'UNIVERS DES LIVRES-JEUX

Copyright

Un livre dont VOUS êtes le héros™ est un nom déposé par Gallimard dans sa collection Folio Junior. La série *Fighting Fantasy* a été initialement publiée chez Puffin Books et est actuellement rééditée par Wizard Books. Adaptée en français par Gallimard sous le nom de *Défis Fantastiques*.

The Warlock of Firetop Mountain est une œuvre rédigée par Steve Jackson et Ian Livingstone © 1982. La version française *Le Sorcier de la Montagne de Feu* a été traduite par Camille Fabien © Gallimard 1983. L'illustration de couverture est de Peter Andrew Jones © Solar Wind 1983. [pages 5, 15 et 18]

Return to the Firetop Mountain est une œuvre rédigée par Ian Livingstone © 1992. La version française *Retour à la Montagne de Feu* a été traduite par Yannick Surcouf © Gallimard 1993. L'illustration de couverture est de Les Edward © 1992. [pages 15 et 18]

Legend of Zagor est une œuvre rédigée par Ian Livingstone © 1993. La version française *La Légende de Zagor* a été traduite par Pascal Houssin © Gallimard 1994. Les illustrations de couverture sont de Martin MacKenna © 1993. [pages 11, 15 et 18]

Pour les nouvelles éditions de Wizard Books et leurs avatars de Gallimard, toutes couvertures réalisées par Martin MacKenna © 2002. [pages 1 et 18]

Le jeu de plateau *La Légende de Zagor* a été conçu par Steve Jackson © 1993, et l'illustration de la boîte réalisée par Martin Mac Kenna © 1993. [page 14]

Le jeu de plateau *Dungeon Twister* a été créé par Christophe Boelinger © et édité par Asmodée en 2004. Les illustrations étant de Wayne Reynolds et Thierry Masson ©. [pages 1, 19 et 20]

La Galaxie Tragique (en anglais *Starship Traveller*) est une œuvre rédigée par Steve Jackson © 1983 et traduite en français par Camille Fabien © Gallimard 1984. La couverture a été illustrée par Peter Andrew Jones © Solar Wind 1983. [page 22]

Le Château des Ténèbres (en anglais *The Castle of Darkness*) est une œuvre de J. H. Brennan © 1984 et traduite par Henri Robillot © Gallimard 1985. La couverture a été illustrée par John Higgins © 1984. [page 23]

ÉDITO

Salutations à vous, cher lecteur. Tout porte à croire que si vous êtes arrivé jusqu'ici, cela est dû à votre passion latente ou sulfureuse pour le jeu de rôles en solitaire, également connu sous l'appellation de livre-jeu ou livre interactif. À moins que, rôliste nostalgique, vous ne vous soyez laissé tenter par la perspective de renouer contact avec votre tendre enfance bercée au rythme des paragraphes des livres dont vous étiez le héros. Cependant, il se peut tout simplement que vous ayez échoué sur ces pages comme un aventurier errant venant de mettre la main sur une trouvaille plutôt curieuse et inattendue. Quoiqu'il en soit, l'équipe du fanzine *La Feuille d'Aventure* vous souhaite la bienvenue en son antre chaleureux.

Comme l'indique notre intitulé, ces pages sont dédiées, d'une part, au jeu de rôles solitaire et, d'autre part, à l'aventure fantastique. Persuadés que la flamme de l'aventurier sommeille encore dans bon nombre d'entre ceux qui ont connu jadis ce type de divertissements (peut-être aussi sont-ils devenus des rôlistes confirmés), nous nous sommes lancés dans la conception de ce modeste document tout empreint de nostalgie, mais aussi apportant un regard neuf sur un domaine injustement oublié en ce troisième millénaire.

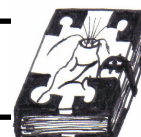
Nous vous proposons diverses rubriques touchant pour la plupart directement au domaine du livre interactif. Toutefois, nous avons tenu à partager avec vous quelques connaissances d'ordre général en matière de littérature et de jeu, toujours en conservant un lien étroit avec l'objet initial du fanzine, mais qui, je l'espère, intéresseront les initiés comme les profanes. Cela dit, le joyau de *La Feuille d'Aventure* consiste en la publication d'une mini-aventure interactive accessible à tout public et destinée à faire replonger les nostalgiques en enfance, mais aussi à initier les curieux qui n'auraient jamais eu la chance d'avoir été captivés un jour par la magie de ces écrits ludiques.

Agréable lecture.

Paragraphe 14.
Rédacteur en chef de *La Feuille d'Aventure*.



SOMMAIRE



Au programme pour ce numéro 1 : **la féerie**. Nous verrons que ce genre ne s'est jamais démodé et que les grosses ficelles marchent encore très bien à l'heure actuelle. Ingrédients pour une bonne soupe féerique : un sorcier, un donjon rempli de portes, et des trésors !

FÉERIE

Dossier : *Le Sorcier de la Montagne de Feu*.

<i>Le Sorcier de la Montagne de Feu</i>	
Chronique.....	5
Errata.....	6
Conseils.....	7
Carte.....	7
<i>Profil d'un méchant</i>	
Biographie de Zagor.....	8
Évolution des caractéristiques de Zagor.....	9
<i>Le domaine du méchant</i>	
La Montagne de Feu.....	10
<i>LDVELH et jeu de plateau</i>	
La Légende de Zagor.....	11

Jeu : Mots croisés.

<i>Voyage dans le bestiaire zagorien.....</i>	16
---	----

Actualité du fantastique

Jeux de plateau : <i>Dungeon Twister.....</i>	19
---	----

L'Antre de Nosférax

<i>Poèmes sur le thème de la neige.....</i>	21
---	----

Chronologie : 1982-1983-1984

<i>Petite chronique d'une longue histoire.....</i>	22
--	----

Encyclopédie

<i>Une série de sites consacrés aux livres-jeux.....</i>	24
--	----

Une aventure interactive

<i>Interlude Sylvain : Faery.....</i>	avh
---------------------------------------	-----

Appel à contribution

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

Contactez-nous :
fanzineldvelh@hotmail.com

Remerciements

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



<http://gamebook.free.fr/>

Le rassemblement de la communauté
d'amateurs de livres-jeux



Une centrale reliant tous les sites dans le domaine du livre-jeu
<http://users.skynet.be/fa301409/ldvelhportail/index.htm>

RENDEZ-VOUS AU PREMIER ARTICLE

DOSSIER

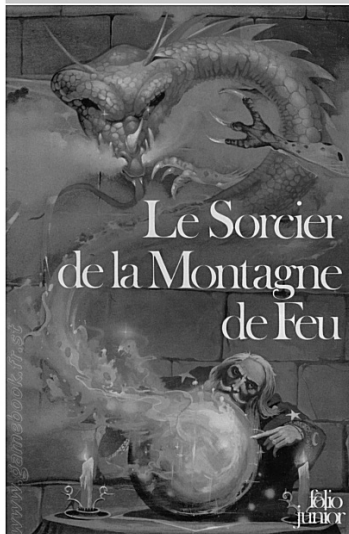
ARTICLE N°1 SOUMIS PAR

SEGNA

Le **DOSSIER** est une étude complète consacrée à un livre-jeu. Pour célébrer ce premier numéro de *La Feuille d'Aventure*, l'équipe a trouvé de bon ton de proposer aux lecteurs l'analyse du premier LDVELH écrit par Steve Jackson et Ian Livingstone en 1982 : *The Warlock of Firetop Mountain*.

Le Sorcier de la Montagne de Feu

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS
Steve Jackson / Ian Livingstone



PRÉSENTATION

Premier opus de la série *Défis Fantastiques* (en anglais *Fighting Fantasy*), *Le Sorcier de la Montagne de Feu*, paru en 1982, marque le début d'un véritable engouement pour les livres dont vous êtes le héros, tant dans les pays anglo-saxons qu'en France (où il paraît en 1983). Il s'agit en effet du premier livre publié par la maison Gallimard dans la collection « Un livre dont VOUS êtes le Héros », collection qui compte aujourd'hui pas loin de 200 titres.

À tout seigneur, tout honneur, intéressons-nous donc de plus près à cette pierre angulaire du genre. Le livre a été coécrit par Steve Jackson et Ian Livingstone, chaque auteur ayant pris en charge une moitié de l'aventure. C'est d'ailleurs leur seul livre élaboré en commun,

leur style d'écriture s'avérant assez différent. Cependant cela fonctionne plutôt bien sur cette aventure et annonce la suite de la série *Défis Fantastiques*, dont les premiers volumes seront de la plume de l'un ou de l'autre.

L'HISTOIRE

Entrons maintenant dans le vif du sujet. L'histoire est clairement inspirée de l'univers médiéval-fantastique des jeux de rôles de l'époque, *Donjons et Dragons* en tête, et des créatures imaginées par J.R.R. Tolkien dans son *Seigneur des Anneaux*. Le lecteur incarne un aventurier humain, dont on ne sait pas grand-chose, à part qu'il convoite le trésor d'un puissant sorcier. Le repaire de ce sorcier est établi au cœur de la Montagne de Feu. On apprend par les villageois des alentours que le repaire est gardé par des Gobelins et des Orques, et qu'il faut franchir une rivière pour accéder aux salles intérieures. Quant au sorcier lui-même, il est dépeint comme possédant un puissant pouvoir et ayant amassé un fabuleux trésor gardé dans un coffre à la serrure magique. Ses clés sont gardées par diverses créatures des souterrains.

Sur ces entrefaites, le héros grimpe jusqu'à l'entrée de la grotte.

L'aventure consiste donc en un gigantesque « Porte-Monstre-Trésor », où il faut explorer des galeries et des pièces souterraines, rassembler divers objets et informations en vue d'anéantir les créatures qui se dresseront entre vous et la récompense !

STRUCTURE

Le fait que les deux moitiés de l'aventure aient été écrites par deux auteurs différents se ressent assez vite dans le parcours proposé. En effet, la première moitié de l'aventure, créée par Ian Livingstone présente une structure plutôt linéaire, avec une galerie principale débouchant sur des pièces. Au début de l'aventure, le seul choix consiste donc à explorer les pièces ou pas. Ensuite, la difficulté du parcours augmente. Le tunnel se divise en plusieurs branches, ce qui donne au lecteur la possibilité d'emprunter trois parcours pour atteindre la rivière. La principale difficulté de parcours de cette aventure réside dans le fait qu'un seul de ces parcours conduit à l'une des clés ouvrant le coffre. En effet, seules trois clés sur les six dispersées dans le dédale permettent d'ouvrir le coffre et de gagner le trésor et l'aventure. Comme aucune possibilité n'est offerte pour revenir en arrière, un mauvais choix condamne l'aventure à l'échec à cet endroit.

Les trois parcours mènent de toute façon à la rivière. Une fois celle-ci franchie, nous attaquons la deuxième partie de l'aventure, rédigée par Steve Jackson. Deux chemins différents partent de la rivière et se rejoignent ensuite pour déboucher sur la deuxième difficulté du livre : le labyrinthe. Il s'agit de galeries s'entrecoupant plusieurs fois, et débouchant sur quelques pièces. On peut revenir sur ses pas et arpenter le

dédale dans tous les sens, mais il ne faut pas forcément faire confiance aux conseils des créatures que l'on peut rencontrer. Le challenge est simple : sortir de là, sans oublier de prendre la dernière clé au passage. Le problème, c'est que la sortie se situe derrière une porte secrète. On peut chercher des portes dans toutes les galeries ou presque, mais bon nombre d'entre elles sont en réalité des téléporteurs qui vous renvoient à l'autre bout du labyrinthe. Vous avez compris : pas de pièges mortels, mais même avec une carte et un bon sens de l'orientation, ça peut prendre pas mal de temps !

Ensuite, il ne reste plus que deux ennemis à terrasser pour atteindre le trésor : un dragon et le sorcier. La confrontation avec le sorcier est bien rendue, et plusieurs moyens permettent de le vaincre. Le lecteur peut donc, selon son caractère, vaincre par la force ou par la ruse.

Enfin, l'instant de vérité arrive. Si l'aventurier possède les trois bonnes clés, c'est gagné, sinon, dommage...

Au niveau du design, la première partie a le mérite d'être assez linéaire, facile à cartographier, ce qui évite de décourager le lecteur. Cependant, un seul chemin mène à la victoire, et rien ne permet ni de deviner quel est le bon, ni de revenir en arrière. C'est une caractéristique de l'écriture de Ian Livingstone, avec ses détracteurs et ses fans.

La deuxième partie révèle le style de Steve Jackson : des possibilités d'exploration plus grandes, mais un design beaucoup plus complexe, pouvant vite se révéler décourageant.

Très honnêtement, les deux auteurs ont réussi à marier harmonieusement leurs styles dans ce livre, les deux parties contiennent beaucoup d'informations et d'objets permettant de faciliter la tâche au lecteur. À noter également la qualité des illustrations de Russ Nicholson,

qui rendent bien l'ambiance de l'aventure.

LES RÈGLES

Abordons maintenant le chapitre des règles du jeu. Trois caractéristiques définissent notre personnage. L'habileté (1 dé + 6), l'endurance (2 dés + 12) et la chance (1 dé + 6). L'endurance représente votre vitalité. Elle baisse de 2 points avec les blessures et augmente de 4 points lorsque vous mangez. Il est curieux de constater qu'on possède 10 repas, alors que je ne suis pas certain que le texte nous propose de nous restaurer 10 fois... Ce total doit être surveillé avec attention, car s'il atteint 0, c'est la mort du héros. L'habileté reflète notre valeur de combattant. Au cours d'un combat, le lecteur jette 2 dés pour lui et y ajoute son score d'habileté et fait de même pour son adversaire. Celui obtenant le score le plus grand blesse son adversaire (-2 points d'endurance). Un peu de mathématiques permet de voir que si votre adversaire possède 2 points d'habileté de plus que vous, vos chances sont minces. Même si le texte est confus à ce sujet, certaines armes ou objets trouvés au cours de l'aventure permettent de modifier cette règle en votre faveur. Il est cependant dommage que ces objets se trouvent après le seul combat difficile du livre. On peut également utiliser la chance pour modifier les dégâts subis ou infligés. Le lecteur jette 2 dés, si la somme est inférieure à son score de chance, il peut modifier à son avantage les dégâts de 1 point, sinon, il doit les modifier à son désavantage. Dans tous les cas, le lecteur doit diminuer de 1 point son total de chance.

CRITIQUE

Personnellement, je trouve que la part due au hasard reste raisonnable. Un seul combat peut poser problème, vu que l'ennemi a un

total d'habileté de 10 et que, à ce niveau de l'aventure, aucun objet ne permet d'atténuer une éventuelle différence d'habileté. Sinon, les autres créatures dangereuses peuvent être neutralisées par certains objets ou, du moins, nettement affaiblies. La montagne regorge d'objets utiles, ce qui rend l'exploration particulièrement intéressante. D'autre part, aucune étape de l'aventure ne nécessite de jet de dés victorieux pour pouvoir continuer.

Ceci étant, trouver les trois clés est loin d'être évident et plusieurs tentatives seront probablement nécessaires.

Antonio Segna

APPRECIATION

- Difficulté du parcours : 3/5
- Variété du parcours : 2/5
- Difficulté due aux combats et au hasard : 1/5

En conclusion, un bon livre équilibré, efficace et intéressant. Note globale : 14/20.

ERRATA

- Il existe un autre paragraphe qui considère que vous possédez les trois bonnes clés pour ouvrir le coffre du sorcier. C'est le paragraphe **192**. Mais il n'y a aucun moyen d'y parvenir. Un oubli de l'auteur ? Mystère.

- **345** : « *Le couloir tourne alors au nord. Bientôt, vous arrivez à une autre bifurcation qui vous laissez le choix entre continuer tout droit (rendez-vous au 381), ou prendre à gauche un passage orienté à l'est* ». Si on se dirige vers le nord, l'est est à droite, pas à gauche. Il faut en faire lire « ouest » au lieu de « est ».

Balthus

CONSEILS

- Le combat le plus dur est contre le Cyclope de fer (il existe d'autres moyens de battre le dragon et le sorcier que le combat à l'épée), il ne faut donc pas avoir une habileté trop faible.

- Même si l'Oeil du Cyclope vaut 50 pièces d'or, ne le dépensez pas car il vous servira à deux endroits.

- Pendant les combats, n'hésitez pas à *Tenter votre Chance* pour diminuer les dégâts que vous recevez ou pour augmenter ceux que vous donnez.

- Dans la montagne, pensez à ramasser un maximum de clés.

- Il existe un autre moyen de battre le sorcier, c'est de détruire le jeu de carte. Il faudra encore le combattre à l'épée mais ses points d'Habileté seront très diminués.

- Au début n'allez pas à l'est, c'est un piège.

- L'or ne sert pas à grand chose dans cette aventure. Mais si vous avez 3 pièces d'or en arrivant à la rivière, cela vous évitera un combat.

- N'hésitez pas à faire un plan à mesure de votre exploration, en particulier du labyrinthe sous peine de tourner en rond.

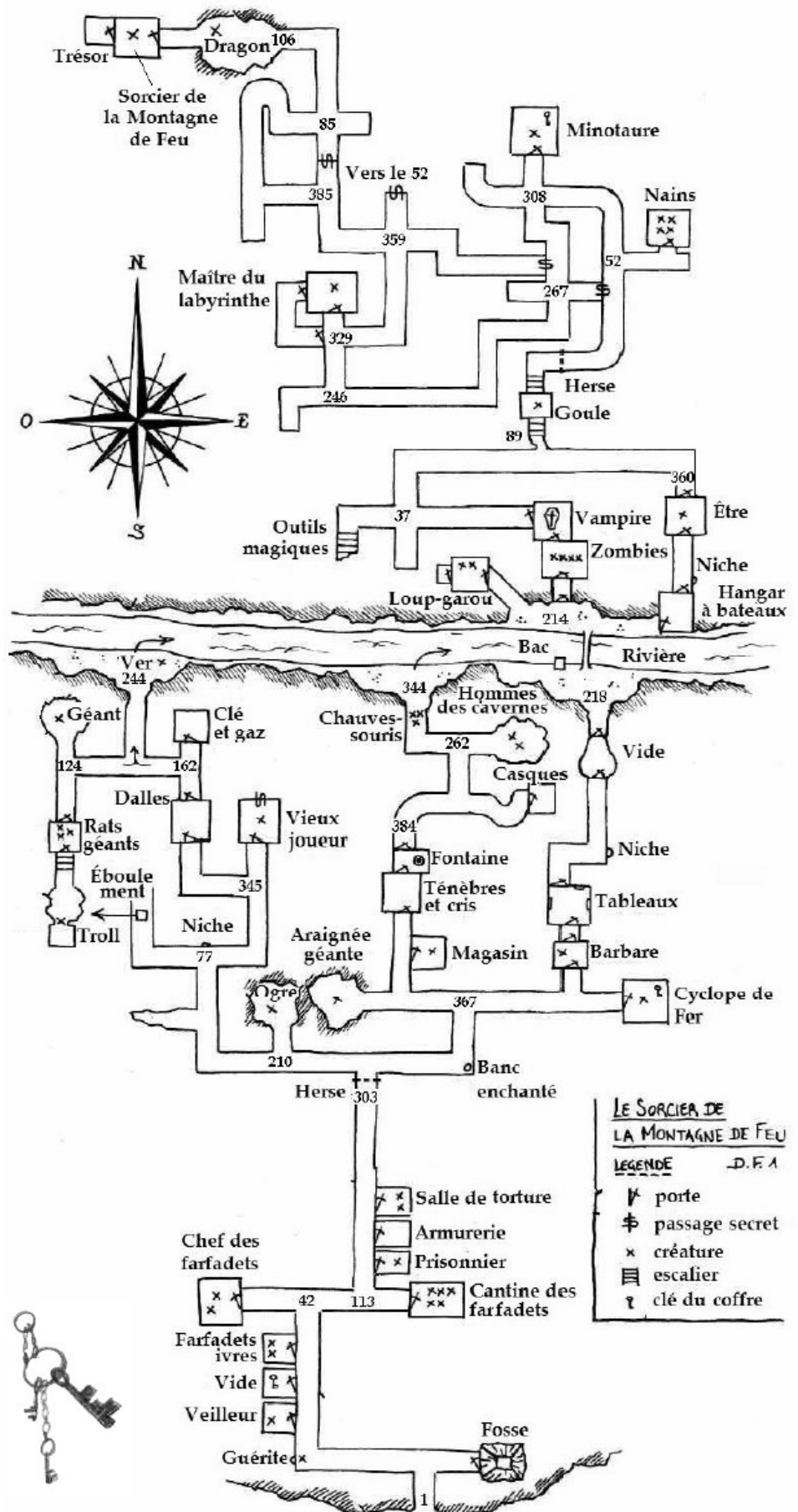
- Au début, ne prenez pas la potion d'Adresse mais choisissez plutôt la potion de Vitalité si vos points d'Endurance sont faibles où alors la potion de bonne fortune si ce sont vos points de chance qui sont faibles.

- N'oubliez pas de manger un repas à chaque fois que le texte vous le propose si vos points d'Endurance ne sont pas à leur maximum.

Balthus

Obtenez la solution pour *Le Sorcier de la Montagne de Feu* sur le site de Balthus : *La Bibliothèque des Aventuriers* (rendez-vous à la page 45).

Carte ci-contre de Dagonides



Profil d'un méchant : Zagor

ARTICLE N°2 SOUMIS PAR

ARAGORN

Le **DOSSIER** propose une vue d'ensemble très complète du livre-jeu analysé. Parmi les éléments importants à aborder, le « méchant » figure en tête de liste pour une œuvre telle que *Le Sorcier de la Montagne de Feu*. Ce sorcier n'est autre que le très célèbre Zagor, autrement connu par le jeu de plateau *La Légende de Zagor*.

Biographie de Zagor

Lors de sa jeunesse, alors qu'il n'était encore qu'un être humain comme les autres, il fut pris comme élève par Volgera Malstrom, un célèbre maître magicien, en compagnie de deux autres condisciples prénommés Balthus et Zharradan. Tous trois travaillèrent avec acharnement et assimilèrent les arts que leur apprenait leur maître avec une rare aisance qui impressionna le magicien. Les trois hommes devinrent rapidement amis, se respectant mutuellement, chacun cherchant à impressionner les deux autres.

Les connaissances acquises par les trois jeunes gens finirent par inquiéter le vieillissant maître qui commença à avoir peur de leurs pouvoirs. Grâce aux connaissances qu'ils avaient acquis, les apprentis sorciers se prenaient pour des demi-dieux et, sentant la faiblesse de leur instructeur, ne lui obéissaient plus. Bientôt, inévitablement, ils commencèrent à devenir dangereux.

Leur maître, malgré ses pouvoirs déclinants, tenta de les arrêter. Le résultat fut un bref et sanglant combat lors duquel Malstrom trouva une mort atroce, succombant sous le sortilège de la Pluie de Poignards, lancé par ses anciens disciples. Après avoir pillé la bibliothèque du vieux magicien, les trois « Démoniaques » comme ils s'appelaient eux-mêmes se séparèrent.

Zagor, pour sa part, atteignit un endroit, appelé la Montagne de Feu, où il s'installa et entreprit de creuser la montagne en de multiples souterrains, peuplés de

monstres plus horribles les uns que les autres. Son pouvoir magique lui venant principalement de son jeu de cartes ensorcelées (bizarre comme choix), il régna de nombreuses années sur la montagne sans trop déranger les contrées avoisinantes. Les aventuriers qui osaient pénétrer son domaine étaient tous exterminés jusqu'au jour fatidique où l'un d'eux, parvenant à éviter tous les pièges, réussit à le vaincre en combat singulier et à piller toutes ses richesses.

Ainsi fut tué le sorcier me direz-vous. Oh que non ! Dix ans après ce moment, grâce à un sortilège de résurrection, Zagor revenait d'entre les morts !

Fou de rage d'avoir ainsi été vaincu sur son propre domaine et grandement avide de pouvoir, il se réveilla avec l'intention d'envahir l'Allansie toute entière. Il commença la formation d'une immense armée, tout en se méfiant d'une nouvelle intrusion dans son domaine.

Mais, réussissant à tromper sa vigilance, un guerrier parvint à infiltrer la Montagne de Feu et à éviter les multiples pièges installés. Lorsqu'il parvint devant Zagor, ce dernier, sûr de sa victoire, lança ses puissants Élémentaux (des esprits représentant les quatre éléments) contre l'intrus. Mais l'aventurier réussit à le contrecarrer grâce à des dents en or contenant d'autres éléments. Ces derniers s'engagèrent dans une farouche bataille contre ceux du sorcier, qui perdit rapidement son avantage. Furieux, Zagor se lança à l'assaut et, comme on pouvait l'attendre, fut vaincu une nouvelle fois. Ses armées se dissipèrent et la menace fut écartée.

Mais, après la victoire du courageux guerrier, ce dernier remarqua qu'un bras du sorcier avait disparu...

Les années passèrent et Zagor ne revint pas; il avait bel et bien été vaincu et l'Allansie n'eut plus jamais à se soucier de ce fléau.



Cependant, en Amarillie, un pays situé dans un monde parallèle de l'Allansie, venait de se terminer une terrible guerre contre le Démon-Squelette, un démon qui, appuyé par les puissants dragons de guerre, avait levé une armée d'orques et de zombis. Ce dernier avait été enfermé dans le Cercueil des Âmes et expulsé dans une dimension d'où il ne pourrait jamais revenir. Malheureusement, il y eut un énorme problème : lorsque le démon fut expulsé dans un autre monde, une résonance avait permis à un sorcier de s'échapper du sien pour finir en Amarillie. Son nom : Zagor. De plus, ce dernier avait fusionné avec le démon emprisonné dans le cercueil, et c'était à présent une forme démoniaque de l'ancien sorcier qui était en train de croître en secret à l'endroit précis où le cercueil des âmes avait été déposé après le bannissement du démon : le Château d'Argent, ancienne demeure des Rois tombée aux mains du mal pendant la guerre contre le Démon-Squelette.

L'ancien sorcier de la Montagne de Feu s'était de plus allié à l'un des rares dragons de guerre ayant survécu à l'ultime bataille qui avait vu la fin du Démon-Squelette. Ensemble, ils préparaient en secret leur revanche, une revanche qui entraînerait la fin de l'Amarillie, déjà profondément affaiblie par le conflit dont elle venait de sortir.

Irian, l'enfant-roi qui dirigeait l'Amarillie, entra alors en communication avec l'un des plus grands sorciers d'Allansie, Yaztromo. Ce dernier lui expliqua alors tout ce que nous venons de voir. Le jeune monarque décida de charger un aventurier de tuer une bonne fois pour toutes le sorcier maléfique. Le héros fut emmené sur l'île de la Tour à bord de *La Gloire d'Amarillie* et s'introduisit dans le château. Après bien des péripéties, il se retrouva face au monstre. Après un combat véritablement titanesque, l'aventurier tua Zagor et le jeta dans la lave des entrailles de Feu, célèbre source d'énergie utilisée par les magiciens et coulant sous le château d'Argent. Ainsi mourut véritablement cet être démoniaque.

Aragorn



Le saviez-vous ?

Si Zagor dispose d'une trilogie à son actif, vous pouvez également en savoir plus sur les deux autres disciples du puissant Volgera Malstrom. Retrouvez Zharradan Marr en jouant à *La Créature venue du Chaos* (DF#24), de même que Balthus dans *La Citadelle du Chaos* (DF#2).

Références :

Steve JACKSON & Ian LIVINGSTONE, *Le Sorcier de la Montagne de Feu*, Gallimard, 1983.

Ian LIVINGSTONE, *Retour à la Montagne de Feu*, Gallimard, 1993.

Ian LIVINGSTONE, *La Légende de Zagor*, Gallimard, 1994.

Steve JACKSON, *La Créature venue du Chaos*, Gallimard, 1989.

Évolution des caractéristiques de Zagor

Le Sorcier de la Montagne de Feu

Si on le combat normalement : HAB : 11 et END : 18.

Si on l'affaiblit en lui déchirant ses cartes magiques avant de l'affronter : HAB : 7 et END : 12

Il existe une troisième possibilité, qui consiste à être en possession de l'œil de cyclope (si l'on possède les bonnes clés de la salle au trésor, on l'a automatiquement). En ce dernier cas on tue le sorcier sans même le combattre.

Retour à la Montagne de Feu

Il ne peut être vaincu qu'au combat traditionnel, c'est-à-dire l'épée à la main. Ses caractéristiques sont : HAB : 11 et END : 18, comme dans le premier volume.

Mais il faut d'abord affronter ses Élémentaux, bien entendu au nombre de quatre.

Au début de l'aventure, Zagor vous attaque personnellement en manipulant un être de cristal, HAB : 11 et END : 9.

La Légende de Zagor

Zagor possède des pouvoirs exceptionnels :

D'une part, une habileté de 16 et une endurance de 20, d'autre part, de nombreux pouvoirs magiques redoutables qui vous feront perdre une multitude de points d'endurance.

Heureusement, vous avez la possibilité d'affaiblir votre adversaire grâce à des dagues d'argent (-2PE) et des talismans d'or (-1PH) récoltés tout au long de l'aventure.

Le domaine du méchant

ARTICLE N°3 SOUMIS PAR

PARAGRAPHE 14

Après avoir examiné Zagor sous toutes ses coutures, *La Feuille d'Aventure* vous propose une présentation détaillée de son domaine : la Montagne de Feu. Comment est-elle conçue ? Quelles sont les étranges créatures qui la peuplent ? Comment a-t-elle évolué dix ans après la première mort du maître des lieux ?

La Montagne de Feu

En anglais, *firetop mountain* désigne la *montagne au sommet de feu*. Nul doute que l'on ait préféré alléger le titre français en ne le traduisant pas littéralement. Mais, dès le premier paragraphe, c'est bien « à l'anglaise » que le lieu est nommé. Son appellation est due à une mystérieuse végétation rougeoyante qui pousse en son sommet escarpé et hérissé d'à-pics qui paraissent déchirer l'horizon.

Cette montagne abrite de nombreuses créatures dont le mélange, complètement hétéroclite, prête à sourire : reptiles, monstres marins, animaux géants, volatiles voraces, statues animées, revenants, et autres humanoïdes réduits en esclavage. Autant d'êtres sur lesquels Zagor maintient un contrôle magique.

On peut supposer que les galeries furent jadis creusées par les nains. Leur village, **Pierpont**, est à trois jours de marche au sud de la Montagne³, mais certains séjournent encore dans cette dernière. On suppose également qu'elles ont pu être creusées magiquement au moyen d'outils animés. Par endroits, les couloirs débouchent sur des parties de grottes naturelles, la Montagne est d'ailleurs traversée par une rivière (peut-être un prolonge-

ment souterrain de la **Rivière Écarlate**). Mais l'ensemble révèle un réseau de pièces aménagées souvent sobrement.

Parfois elles arborent une architecture très riche, rappelant l'art grec antique, comme le montrent l'encadrement d'une porte surmonté d'un fronton triangulaire décoré de sculptures en ronde-bosse (311), les motifs géométriques des murs renfermant le Cyclope de fer (193), ou encore évoquant un art oriental, rendu par la crypte du vampire, notamment grâce aux monstres grimaçants sur l'autel sanguinolent (205). Ces pièces sont reliées entre elles par une série de couloirs labyrinthique.

En revanche, certains éléments du mobilier évoquent une atmosphère diabolique, comme en témoignent les sièges et la table du vieil homme joueur (84), nantis de pieds en forme de pattes griffues, les dossiers étant surmontés de sculptures démoniaques effrayantes.

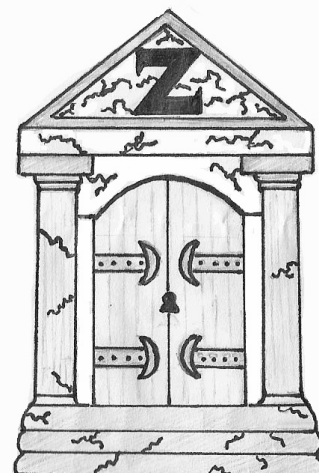
Lieu mythique du royaume d'Allansie, la Montagne au sommet rutilant et sa faune auront constitué un écosystème modèle pour les *Défis Fantastiques* qui suivront.

Dix ans plus tard, la Montagne a un peu changé : elle comporte moins de galeries, certains passages ont en effet été obstrués à cause d'éboulements. Les souterrains ne se constituent plus comme un labyrinthe mais comme une alternance de portes à ouvrir et de pièces à explorer. Ce qui représente le style caractéristique de Ian Livingstone, comme l'a signalé **Segna** dans sa critique du *Sorcier de la Montagne de Feu* (rendez-vous à la page 23). L'architecture varie : on trouve un

couloir voûté en plein-cintre menant à une porte massive arquée, évoquant l'architecture monastique romane (249).

La population, presque entièrement éradiquée dix ans auparavant par un aventurier inconnu, a dû être totalement relookée par le maître des lieux, de sorte qu'elle symbolise davantage sa résurrection charnelle douloureuse. Les revenants sont toujours au rendez-vous. Mais plus nombreuses sont les créatures hybrides, mélanges confus et repoussants, les invocations infernales et les serviteurs du Chaos. De plus, la peste sévit à **Kaad**, une trentaine de kilomètres à l'ouest de Pierpont en longeant la Rivière Écarlate. Et la maladie semble s'être introduite dans la Montagne. À moins qu'elle n'ait été introduite à Kaad depuis celle-ci ? Tous ces éléments contribuent à faire de la Montagne un enfer malodorant à purifier.

Paragraphe 14



³ Considérant que le village où commence *Le Sorcier de la Montagne de Feu* est bien Annville, ainsi nommé dans *Le Retour à la Montagne de Feu*, que ce dernier est à deux jours de marche de la Montagne, et que Pierpont est à un peu plus d'un jour de marche d'Annville, j'en ai déduit que Pierpont devait se situer à environ trois jours de marche de la Montagne.

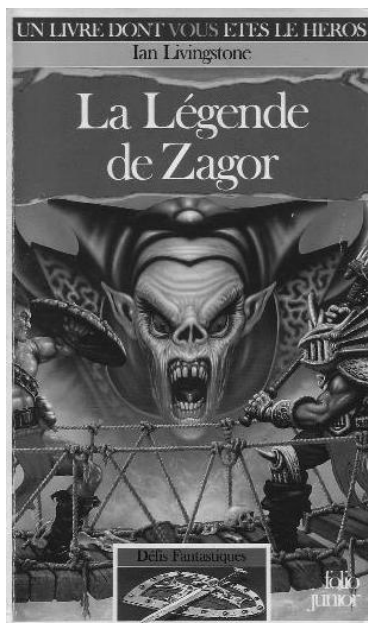
LDVELH et jeu de plateau

ARTICLE N°4 SOUMIS PAR

PARAGRAPHE 14

Comme le montre également la rubrique ACTUALITÉ DU FANTASTIQUE (rendez-vous à la page 19), le fanzine ne se borne pas à l'étude des seuls livres-jeux. *La Feuille d'Aventure* tient à s'ouvrir à d'autres formes de jeux fantastiques. **Paragraphe 14** a donc exhumé pour vous Zagor et sa légende de la poussière du temps.

La Légende de Zagor



Je ne me perdrai pas ici en une longue analyse de *La Légende de Zagor*. En revanche, j'approfondirai un parallèle complet entre le LDVELH bien connu et le jeu de plateau issu de cet ouvrage. Il va de soi que le livre est largement supérieur au jeu de plateau, même si les deux éléments ne sont pas nécessairement de natures comparables.

Présentation

La Légende de Zagor est le très célèbre dernier tome de la trilogie zagorienne, rédigé par Ian Livingstone en 1993 et traduit en français en 1994 par Pascal Houssin pour Gallimard. C'est-à-dire l'année qui suivit l'édition du jeu de plateau chez nous, mais le livre est bel et bien antérieur au jeu de plateau.

Les personnages

Les deux jeux proposent exactement les mêmes personnages, à savoir : *Braxus*, le guerrier, *Stubble*, le nain, *Anvar* le barbare et *Sallazar*, le magicien. À la seule différence près que, dans le livre, le nom du nain est *Rablaix*. Les avantages et défauts liés aux personnages sont exprimés, dans le jeu de plateau, à travers une différence de prix pour l'équipement. Dans le livre, elles sont bien plus développées et n'interfèrent pas avec les prix mais peuvent interdire le port de certaines pièces d'équipement. Chacun des personnages est apte à user des sortilèges (oui, même le barbare !) mais aucun total de magie n'apparaît dans le jeu de plateau. Ceux-ci sont représentés en figurines à peindre de qualité inégale, le nain a effectivement la tête aussi volumineuse que la moitié de son corps.

Les caractéristiques

Sur le plateau, 8 points de force maximum selon l'équipement, 6 points de vie maximum. Quant à celles du livre, ce sont celles des *Dés Fantastiques*, mais il est à savoir qu'un personnage commençant avec un total d'habileté inférieur à 10, ou un total d'endurance trop bas, a très peu de chance d'arriver vivant au-delà de la première partie du château tellement les ennemis sont redoutables et les épidémies mortelles. De même, un total de chance trop bas entrave le jeu, même si

l'on regagne souvent des points de chance. Le jeu de plateau est mieux équilibré à ce niveau-là, excepté le fait qu'il vaut mieux avoir une mule pour transporter plus de coffres et abaisser le pouvoir de Zagor au maximum.

La magie

Les deux jeux rivalisent dans ce domaine. Le *Grimoire Amarilien* se révèle un précieux outil contre les maléfices du Château d'Argent, l'usage de la magie est parfois indispensable pour la survie du personnage. La liste mêle adroitement sorts défensifs, offensifs et pratiques (au nombre de douze) dont l'utilité peut être requise à tout moment. À l'inverse, le jeu de plateau propose un plus large panel de cartes-sortilèges dont l'intérêt est parfois discutable, parfois judicieux. Mais le joueur doit choisir entre ces dernières, ne disposant que d'une seule carte, voire deux s'il a un anneau (avec possibilité de les utiliser ou de les échanger). À noter que dans le livre les anneaux servent à restaurer 1 point de magie. En ce qui concerne la magie présente dans le château, tout empreint de la présence maléfique de Zagor mais aussi de la marque des anciens magiciens y ayant vécu, les nombreux cercles de magie protégeant les salles importantes, de même que les pièges qu'ils déclenchent, sont absents du jeu de plateau. En revanche, les téléporteurs ont été intégrés aux dalles.

Le parcours

Les points communs sont ce qu'il y a de plus évident : les deux jeux s'accordent sur le principe du « porte-monstre-trésor » exploité à l'excès. Pour ce qui est du domaine de Zagor, le Château d'Argent, ancienne forteresse somptueuse habitée par le roi Kraal d'Amarillie et sa cour, le jeu de plateau s'est contenté de reproduire un parcours linéaire parsemé de dalles faces cachées qui, une fois dévoilées par l'arrêt d'un personnage, produisent un effet immédiat : une trouvaille, un piège, un évènement hasardeux, etc. Le tout parsemé de salles gardées chacune par un adversaire, à l'exception de la boutique du marchand. Le plateau est subdivisé en trois niveaux de difficulté croissante. Quant au château du livre, il est conçu comme un véritable dédale où portes et couloirs se succèdent à n'en plus finir sur plusieurs étages. Essayer d'en dresser le plan est une tâche assez ardue, étant donné la confusion relative de certaines indications.



Les alliés

Le jeu de plateau réduit les alliés habitant le château au strict minimum, sous le revers de quelques dalles heureuses. Mais il est possible d'acheter un compagnon d'arme et une mule dès le départ. Dans le livre, c'est une véritable petite population infortunée qui réside dans le château en tentant de survivre aux assauts des monstres, depuis les voleurs en guenilles jusqu'au chevalier reclus dans son passage secret, en passant par le marchand un peu fou et les elfes noirs. Le joueur peut même se voir accompagné d'un voleur, d'une espèce de cochon mangeur

de fer, et d'une épée tueuse d'orque animée.



Un Squelette et un Zombi attendent les héros...

Les ennemis

Depuis la bataille contre le Démon-Squelette, le beau Château d'Argent est la proie d'ignobles créatures maléfiques telles que diverses sortes de morts-vivants, des mutants expérimentaux, des orques et leur serviles gobelins, des créatures infernales, des spectres errants, mais aussi de puissants serviteurs du chaos, et même des dragons, tous ralliés à la cause de Zagor. Ennemis que reprend le jeu de plateau à son actif, avec le privilège de les voir dressés en figurines de plastique à peindre. Domage qu'ils aient été destinés à demeurer dans les salles en attendant gentiment le héros téméraire. Il aurait été amusant de les voir bouger de case en case, mais c'est bien ce qui se passe aussi dans le livre, à l'exception des attaques de quelques créatures surnoises.

Les combats

Si le livre regorge de combats divers et extrêmement rudes, vu la valeur de combativité moyenne des ennemis (habileté 8 de moyenne) et leur nombre impressionnant, le jeu de plateau propose, quant à lui, une suite d'adversaires globalement beaucoup plus faibles par rapport aux capacités de départ des joueurs. Celles-ci ne sont pas aléatoires, mais dépendent essentiellement de l'équipement acheté en début de partie. L'équipement de départ joue également un rôle dans le livre, à la différence qu'il s'effectue bien avant d'arriver à l'île où est érigé le château. Les monstres du jeu de plateau sont d'autant moins dangereux qu'aucun ne maîtrise la

magie ou des capacités spéciales associées à leur nature ou à leurs armes, contrairement à ceux du livre qui se révèlent très coriaces grâce à certaines particularités diverses. Côté pratique, les règles de combat du jeu de plateau sont similaires à celle du livre sauf qu'on utilise un D10.

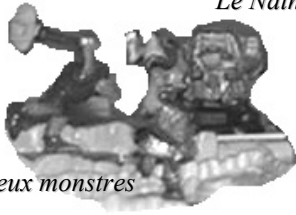
Sallazar



L'ambiance du jeu de plateau

L'atmosphère du jeu de plateau, révolutionnaire pour l'époque (1993), a aujourd'hui malheureusement très mal vieilli. Tout le monde se souvient de l'inoubliable rire démoniaque de Zagor réenregistré en boucle : « *Qui ose me défier ? Hahaha !* ». Rire vraiment exaspérant à la longue. Le système de guidage du jeu au moyen de la voix synthétisée de Zagor était une idée, en dépit du kitsch, relativement bien pensée. Le joueur avait pour instruction d'appuyer sur un des boutons de la boîte vocale, selon la circonstance, pour connaître la tournure des évènements. Zagor donnait ainsi « en direct » les totaux des ennemis et leurs scores au dé (D10), selon un mode aléatoire assez réussi. Il lui arrivait même d'intervenir de façon hasardeuse pour changer le cours du jeu, en envoyant une de ses créatures contre un joueur, par exemple. Le matériel n'était pas d'une qualité exceptionnelle mais était destiné à être recouvert de cartons divers, illustrés de manière très homogène. Beaucoup d'os jonchant le sol, mais des décors trop colorés pour être vraiment terrifiants. À l'inverse, le livre est très prenant à ce niveau.

Le Nain



Deux monstres

L'ambiance du livre

Si je dois employer un terme moderne pour décrire l'ambiance qui s'en dégage, je dirais qu'elle est carrément « *nécro* ». Le château, naguère resplendissant, a été saccagé en de nombreux endroits par les orques, de plus, la présence de certaines créatures entraîne une puanteur nauséabonde et les maladies s'y propagent à cause des morts-vivants (pestes vampirique, sanguinaire, bubonique et peste des revenants). Mais l'ancienne splendeur de la demeure royale contraste épisodiquement avec la froideur présente des lieux, certaines salles épargnées révèlent un luxe hors du commun : cercueils de cristal, statues de bronze, bijoux, écrans ouvragés, tapisseries de soie, musée d'œuvres d'art, etc. Mais il y a aussi les geôles, le laboratoire d'alchimie rempli d'horreurs, les salles sombres où grouille la vermine. Tous les éléments sont réunis pour produire un film d'horreur très glauque. Autant de détails que le jeu de plateau néglige, sans doute pour paraître plus présentable à la vente sur le marché des jeux pour enfant. Mais ne perdons pas de vue que le livre est paru dans la collection Folio Junior.



Les trésors

Un des buts du jeu est de découvrir les coffres-tourelles dissimulés un peu partout dans le château. Ceux-ci permettent au joueur d'amoindrir la puissance du terrible démon-sorcier. Dans

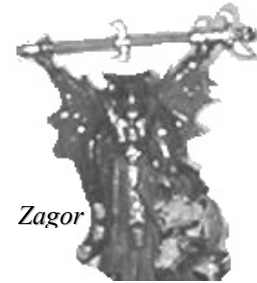
le jeu de plateau, les cartes-coffres suffisent à lui faire perdre 1 point de vie et 1 point de force chacune, et leur nombre est limité. Mais dans le livre, leur principe est différent. En effet, lorsqu'on découvre un coffre-tourelle, le héros doit tenter sa chance, s'il échoue, il enclenche le piège du coffre, s'il réussit, il y découvre soit une dague d'argent (réduisant l'endurance de Zagor de 2 points), soit un talisman d'or (réduisant son habileté de 1 point). Ceux-ci sont très bien cachés et surtout chèrement défendus. Dans le jeu de plateau, n'importe quel ennemi tué rapporte un ou deux coffres selon le niveau. Il existe également de nombreux objets magiques dans le livre, tels que des armures, des armes, des anneaux, des bâtons, des écharpes, des potions, etc. Beaucoup moins nombreux dans le jeu de plateau, les objets demeurent d'un intérêt limité, mise à part la potion qui revigore. Le château regorge également de métal précieux, il s'agit sans doute d'un des DF où le héros amasse le plus d'or.



Zagor

Le Zagor du jeu de plateau dispose initialement de 12 points de vie et de 12 points de force. Que l'on peut abaisser jusqu'à 6 points dans chaque, voire 4 si la mule transporte deux coffres supplémentaires. Ce qui en fait un ennemi accessible. Mais le personnage a de fortes chances d'être blessé avant d'arriver face à lui, car il aura d'abord dû affronter le dragon et tomber dans quelques derniers pièges. En revanche, dans le livre, c'est une autre paire de manches, non seulement le combattant doit abattre le dragon, mais en plus il

risque d'avoir essayé de nombreuses rencontres harassantes auparavant. De plus, le démon ne dispose de pas moins de 16 points d'habileté et de 20 points d'endurance, c'est dire que si le joueur n'a pas au moins trouvé quelques talismans d'or, le combat risque d'être compliqué. Mais c'est le sort qui décide si l'on trouve un talisman ou une dague. Il est également possible d'augmenter sa force d'attaque grâce à l'équipement magique trouvé à l'intérieur du château. Proportionnellement, les sorts de Zagor dans le livre et le jeu de plateau sont aussi contraignants pour l'adversaire, mais ils sont plus diversifiés dans le livre.



Zagor

Critique du jeu de plateau

Comme je l'ai laissé sous-entendre, ce jeu a terriblement mal vieilli mais mérite d'être conservé à titre d'antiquité à valeur essentiellement sentimentale. Pour un passionné de LDVELH, c'est une pièce de collection. Cela dit, les grosses ficelles peuvent encore ravir les plus jeunes, même à l'ère des jeux vidéos hyper sophistiqués, un jeu de plateau reste un jeu de plateau et celui-ci a le mérite de sortir un peu du lot grâce à la voix inquiétante du terrible Zagor. Inconvénient, quatre piles pour entendre un vieillard sénile débiter des menaces et des provocations envers les joueurs, c'est un peu coûteux. Mais le système ne pompe pas énormément d'énergie. Les figurines peuvent être joliment peintes si l'on s'applique et décorer la bibliothèque au rayon livres-jeux. À noter, les fiches de personnages sont très esthétiques.

Critique du livre

Pour certains il s'agit d'un livre culte, intégrant la célèbre trilogie zagorienne : *Le Sorcier de la Montagne de Feu* (1983), *Retour à la Montagne de Feu* (1993) et *La Légende de Zagor* (1994). On le recommande souvent à qui veut tenter une aventure des *Défis Fantastiques*, or, pour ma part, je le trouve bien trop difficile pour les différentes raisons déjà exprimées ci-dessus. Si l'ambiance est prenante, le jeu peut lasser par sa redondance. Cela dit la diversité des capacités spéciales des créatures donne un intérêt aux rencontres.

Quelques conseils avant d'entamer la terrible aventure en livre-jeu :

1. Ne vous fiez pas au format habituel de la feuille d'aventure fournie avec le livre et prévoyez des cases plus grandes, ainsi qu'un certain nombre de cases supplémentaires afin de distinguer différents aspects de votre équipement qui deviendra vite ingérable : potions, armes et armures, bijoux, anneaux, objets magiques, parchemins, matériel d'aventurier, divers. Laissez également un espace en vis à vis pour indiquer les effets des objets, qui sont parfois variés. Agrandissez toutes les autres cases, surtout celles des points d'endurance, de chance, de magie, d'or et de provisions qui verront leurs totaux fluctuer comme dans peu d'aventures.

2. Prenez soin de noter chaque indication que l'on vous donnera avec le numéro du paragraphe correspondant, ainsi que le nom de chaque personne citée.

3. De même, prenez une grande feuille à part pour noter l'évolution des combats car il n'est pas impossible que le nombre d'adversaires atteigne ou dépasse soixante.

4. Si vous dressez un plan, prévoyez une grande feuille et surtout faites-le au crayon, car la

gomme vous servira régulièrement à cause d'éventuelles imprécisions.

5. Servez-vous d'une table de conversion de lettres en leurs correspondants numériques, cela risque de vous être utile. En voici un exemple :

A	B	C	D	E
1	2	3	4	5
F	G	H	I	J
6	7	8	9	10
K	L	M	N	O
11	12	13	14	15
P	Q	R	S	T
16	17	18	19	20
U	V	W	X	Y
21	22	23	24	25
Z	Convertisseur numérique			
26				



Paragraphe 14

APPRÉCIATION DU LIVRE

- Difficulté du parcours : 2/5.
- Variété du parcours : 1/5.
- Difficulté due aux combats et au hasard : 5/5.

En résumé, un livre ardu, linéaire, mais parfois prenant auquel j'attribue : 8/20.

APPRÉCIATION DU JEU DE PLATEAU

- Difficulté du parcours : 1/5.
- Variété du parcours : 1/5.
- Difficulté due aux combats et au hasard : 2/5.

En résumé, un jeu linéaire, simpliste et très kitsch que je gratifie d'une note de : 7/20.

Le saviez-vous ?

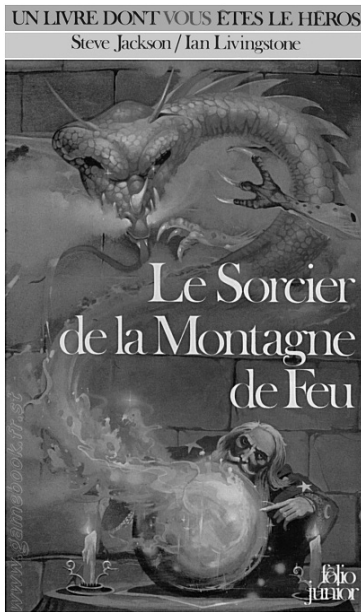
Il existe également un jeu de plateau *The Warlock of Firetop Mountain (Le Sorcier de la Montagne de Feu)*, créé en 1986 par Steve Jackson lui-même. Prévu pour des parties entre 2 et 6 joueurs, le jeu s'apparente au Clue (Cluedo) par certains points. Les règles sont relativement simples à assimiler. Quant à l'aspect, il imposait un design plutôt novateur pour l'époque : un large plateau très décoré retraçant le labyrinthe, accompagné de surcroît par plusieurs dizaines de pions en plastique et cartons divers. Les personnages des joueurs possèdent 3 caractéristiques identiques à celle du livre : Habilité, Endurance et Chance, utilisées de la même manière (2D6) pour résoudre combats et autres périls qui attendent les joueurs. Le but du jeu est d'arriver à la fin du labyrinthe pour ouvrir le coffre du sorcier en ayant déduit la bonne combinaison des clés (trouvées ou volées). Le procédé est celui du Clue : un joueur demande à tel autre joueur s'il a telle ou telle carte-clé en main (le jeu en compte 15) et note la réponse sur une feuille, procédant ainsi par élimination. Le premier à avoir ouvert le trésor a gagné la partie. Ce jeu de plateau, illustré par Peter Andrew Jones, fut édité en français par Gallimard.

Référence :

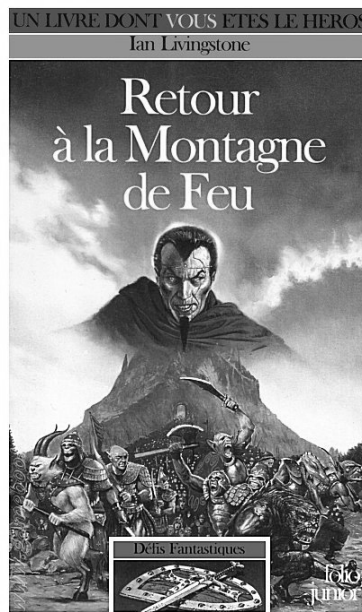
<http://www.defis-fantastiques.net>



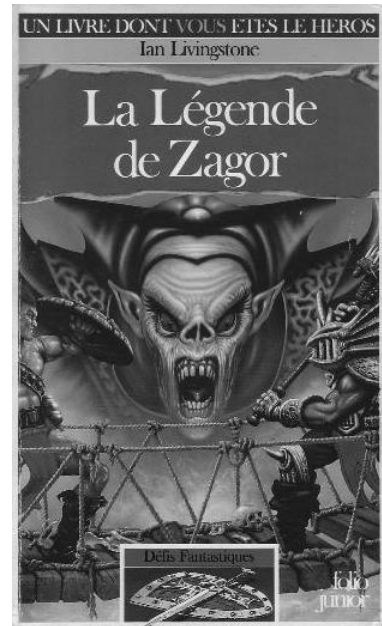
ANCIENNES COUVERTURES FRANÇAISES - GALLIMARD



Peter Andrew Jones
Intérieur : Russ Nicholson



Les Edwards
Intérieur : Martin McKenna



M. McKenna & J. Burns
Intérieur : Martin McKenna

NOUVELLES COUVERTURES FRANÇAISES - GALLIMARD



Peter Andrew Jones
Intérieur : Russ Nicholson



Les Edwards
Intérieur : Martin McKenna



Martin McKenna
Intérieur : Martin McKenna



JEU : MOTS CROISÉS



VOYAGE DANS LE BESTIAIRE ZAGORIEN

Trouve les mots grâce aux définitions qui suivent et découvre, une fois la grille complétée, les noms cachés d'un compagnon et d'un allié du héros dans *La Légende de Zagor*, en restituant dans le bon ordre les lettres qui se trouveront sur les emplacements gris (jeu réalisé par **Paragraphe 14**).

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29		
1																														1	
2																															2
3																															3
4																															4
5																															5
6																															6
7																															7
8																															8
9																															9
10																															10
11																															11
12																															12
13																															13
14																															14
15																															15
16																															16
17																															17
18																															18
19																															19
20																															20
21																															21
22																															22
23																															23
24																															24
25																															25
26																															26
27																															27
28																															28
29																															29
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29		

LE NOM DU COMPAGNON CACHÉ EST : _____

LE NOM DE L'ALLIÉ CACHÉ EST : _____

SENS HORIZONTAL

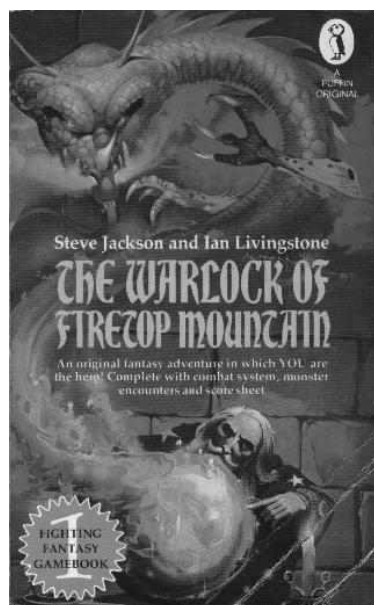
1. Malgré son nom, la Montagne de Feu n'en est pas un. – Elle est bonne quand le marchand propose une cotte de mailles pour 7 pièces d'or.
2. Au Moyen-Âge il défendait loyalement, honneur et courtoisie, mais était aussi capable de prouesses militaires. – On en rencontre quelques unes, mais dans des dimensions dantesques par rapport à la réalité, rappelant un monstre du *Seigneur des Anneaux* (singulier).
3. Elle n'est jamais très loin de son maître : le vampire. – Le héros arrête le voleur malhonnête en poussant cette interjection. – Combat singulier.
4. Ils sont esclaves du *Sorcier de la Montagne de Feu*. Synonyme de lutin (pluriel).
5. Souvent synonyme du mal, il désigne l'état du monde à son commencement dans la mythologie grecque. – Ce lieu naturel regorge de maléfices et abritent les sorcières (pluriel). – Issu de la mythologie juive, l'*heroic fantasy* en fit un être conçu de différentes matières, souvent la pierre.
6. Parmi les rares monstres du bestiaire aquatique : ceux-ci existent vraiment et sont très voraces.
7. Petit être malicieux qui peuple les contes de fées. – Mot pouvant désigner à la fois la fin et le premier mot de cette phrase. – Il peut être de cristal mais certainement pas de marbre.
8. Interjection employée pour appeler quelqu'un.
9. Il n'y a pas de philosophe pour se demander si les créatures qui peuplent la Montagne en ont une ou pas. – Très peu d'aventures s'y déroulent mais il peut y avoir dedans des démons et, dessus, des défis sanglants. – Une des créatures de la mythologie grecque que l'*heroic fantasy* reprit à son compte : sa visibilité est différente de la nôtre.
10. Parfois elle s'anime et devient maléfique, mais quelquefois c'est de la sienne dont on a peur. – Synonyme d'habiller (Ind. prés. 3^e pers. sg.). – On parle rarement d'héroïne, mais elle peut aussi l'être pour une mission.
11. Du trésor, vos compagnons réclament la leur. – Si la faune sous-marine était poilue, il en serait le barbier car il coupe net. – Revenant à l'état immatériel.
12. RIEN.
13. Adjectif désignant une particularité physique qu'ont certaines créatures infernales au sommet du crâne. – Contraire d'ennemi. – Désigne un chevalier errant. – Cette petite créature issue du *Seigneur des Anneaux* est parmi les plus pitoyables pour le héros puissant...
14. $[(3 \times 434 + 18) \times 1/3] = ?$ Par combien dois-je diviser ce nombre pour obtenir le tiers de 165 ? – Pronom personnel. – Il vient des brumes dans la *Légende de Zagor*. On l'appelle aussi Dragon de Komodo.
15. Le monstre de la mythologie grecque combattu par Thésée, repris par l'*heroic fantasy*. – Désigne l'équipement dans les jeux vidéos.
16. C'est le monstre le plus noble de la littérature fantastique. Il garde souvent un trésor immense.
17. Issus de l'univers de Tolkien, ils sont, en réalité, une variante maléfique et grotesque des elfes. – Le héros ou son adversaire s'y camoufflent. – Centre des pulsions du héros (qui se résume à casser du monstre). – Le preux chevalier constitue le meilleur qui soit pour le dragon affamé. – Dès qu'il l'entend, le héros court à la rescousse... du moins, si c'est un vrai héros...
18. Certaines créatures le sont, surtout les revenants. Il s'agit d'un état épidémique (adjectif masculin pluriel).
19. Se dit d'un désert. – Le héros en a besoin pour chevaucher son destrier.
20. Zagor contre Zagor : comment qualifier ce combat ? – Ils sont au nombre de trois au début de la plupart des *Défis Fantastiques*. – Ce que font les âmes en peine en tout lieu...
21. Même le plus horrible monstre l'est par sa seule existence. – Titre honorifique anglais précédant un nom.
22. Nom masculin pluriel pouvant désigner des âmes en peine.
23. Pour beaucoup de praticiens, la magie en est un. – Un héros pur ne doit pas aller à l'encontre de ce dernier. – Celui d'une mouche est négligeable, celui de l'homme n'est pas délicat, celui du goblin est horriblement surnois, mais celui du troll est mortel. – Se dit du genre littéraire où gambade le petit peuple.
24. RIEN.
25. La visibilité du héros décroît quand elle se lève. – Un des quatre éléments. – Ils jonchent le sol de la Montagne de Feu.
26. Vous avez toujours rêvé d'en être un ! – Le rôle du héros est d'en sauver.
27. Irian, Dagobert, Louis XIV, tous l'ont été. – En vrai il est insignifiant mais le fantastique se plaît à le rendre géant et en peuple les sables ou les eaux. – Le magicien dans la *Légende de Zagor*. – Il est censé dévorer les petits enfants, mais on ne le voit jamais à l'œuvre.
28. Le méchant comme le héros peut le faire à propos d'une jolie princesse, mais cela n'aura pas le même sens (verbe infinitif).

29. Ils creusent le jour, ils boivent la nuit. – Pratique pour graver la Montagne de Feu, mais sur lui, le héros serait ridicule. – Le nain dans *La Légende de Zagor*. – Si Zagor avait eu une fille elle l'aurait sans doute été.

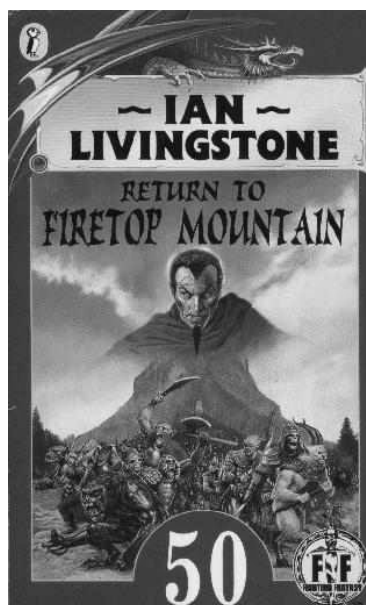
SENS VERTICAL

1. Animal de compagnie de la sorcière dans *La Légende de Zagor*. Son nom souligne son caractère rusé. – Le barbare dans *Légende de Zagor*.
2. Cette arme donne le sommeil à ceux qui ne peuvent dormir dans *Le Sorcier de la Montagne de Feu*. – Dans le bestiaire foisonnant généré par l'*heroic fantasy*, le loup n'est plus le seul à l'être.
3. Participe passé du verbe rire. La prochaine fois ce sera le subjonctif imparfait du verbe savoir ! – Adversaires zagoriens les plus fréquents. Et pour cause, nous finirons tous comme eux (pluriel).
4. Adjectif désignant une particularité génétique de modification corporelle (pluriel).
5. Gare à la mâchoire puissante de ce reptile. – Une version améliorée du goblin : quelques points d'habileté et d'endurance supplémentaires.
6. Sur le net, abréviation courante d'opérateur. – Ce que garde Zagor.
7. Le seul adversaire zagorien issu de la tradition égyptienne. – À cause de Tolkien, il ne supporte pas les nains. – Une couleur qualifiant le correspondant obscur du précédent.
8. Issu du folklore vaudou, c'est une des appellations d'un type d'adversaires récurrent.
9. Quand elle se referme, plus moyen de revenir au paragraphe précédent, à moins d'un sort... – Petites créatures humanoïdes pas dangereuses mais vraiment infernales. – Ce qu'ordonne le roi au héros quand il part à l'aventure à son service.
10. Appellation scientifique désignant un ordre de mammifères dont le vampire est une espèce. – On risque d'y tomber (singulier).
11. Nom commun féminin désignant un monstre que l'imagination humaine ne peut engendrer. – Synonyme d'époque.
12. Il n'a guère la réputation d'être loyal, le héros le méprise souvent.
13. Au cinéma, il se nourrit de cerveuuuuuuuuuu... – Lieu de la tradition chrétienne d'où certains monstres sont invoqués.
14. Quand on en a une, le mystère n'est plus. Indispensables dans *Le Sorcier de la Montagne de Feu* (pluriel). – On peut en être écrasé, mais pas en mourir, ou alors, indirectement.
15. Il peut être au sommet de la classe, capé de noir, ou alors misérable et errant, ou encore gothique... – Les coups peuvent l'être.
16. Qui ont les couleurs de l'arc-en-ciel. – Principale matière en laquelle sont les golems. – Éloigne les vampires.
17. On le combinait autrefois à l'acier pour forger de bonnes épées. – Elle peut être tissée. – Arbre. – Chez Tolkien, ils peuvent se changer en pierre au contact des rayons du soleil.
18. Interjection répétée du héros riant devant le goblin chétif. – Ce que fait le dragon d'un lieu lorsqu'il crache des flammes (verbe infinitif).
19. Dieu de la guerre viking. – Ainsi peuvent être qualifiés les hommes-lézards et les hommes-chiens, ou même les chiens-lézards. – Désigne des invocations, souvent selon quatre natures spécifiques. Dans le *Retour à la Montagne de Feu*, il vaut mieux avoir une dent contre eux.
20. Poussé par l'ennemi agonisant.
21. On trouve quelques-uns de ces animaux dans la Montagne de Feu, mais toujours géants (singulier). – D'ailleurs, si ceux-ci avaient une taille normale, ces rapaces affamés pourraient en chasser (pluriel). – Un des quatre éléments. – Large vallée (masculin).
22. Le goût que doit avoir la chair d'orque... ou la défaite de Zagor. – Un des quatre éléments.
23. Mot par lequel se termine un conte de fée. – Cette créature, qui porte un nom étrange, est capable de prendre la forme de quelqu'un d'autre.
24. Le trésor de Zagor en regorge. – Les objets de ce trésor le sont par le héros. – Certains ennemis ont dû l'être par Zagor. Sans cela, ils seraient restés immobiles.
25. Synonyme d'ondoyer (Impératif prés. 2^e pers. pl.). – Les héros n'en prennent jamais. – On dit que cela éloigne les sorciers... j'aurais bien voulu entendre rire Zagor.
26. Un des quatre éléments. – Les méchants le cachent souvent dans une petite boîte, croyant que le héros ne s'attend pas à l'en voir surgir. – Plante magique, du moins, à ce qu'il paraît.
27. Petit être généralement bienfaisant. – Je serai sage comme un fro... – Article – Élément de l'architecture grecque, parmi les sept merveilles du monde. Aussi détourné par l'*heroic fantasy*.
28. Puisque les héros n'en prennent pas, ils la traînent partout avec eux, forcément...
29. La feuille d'aventure est rédigée dessus, sinon comment le héros pourrait-il prendre des notes ? – Le guerrier dans *La Légende de Zagor*.

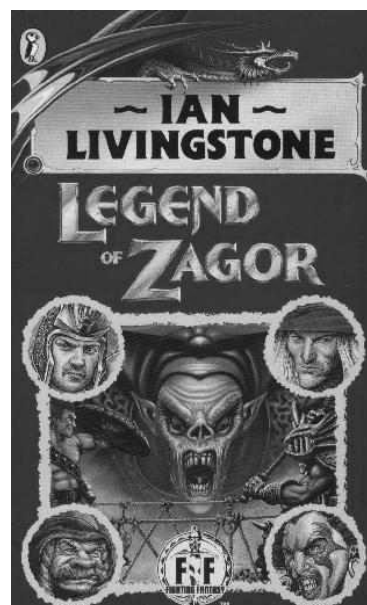
ANCIENNES COUVERTURES ANGLAISES - PINGUIN BOOKS



Peter Andrew Jones
Intérieur : **Russ Nicholson**

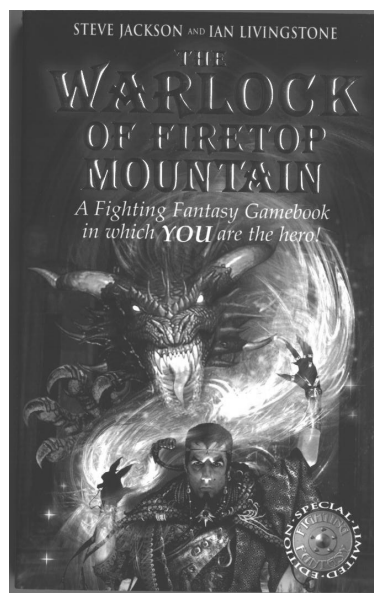


Les Edwards
Intérieur : **Martin McKenna**

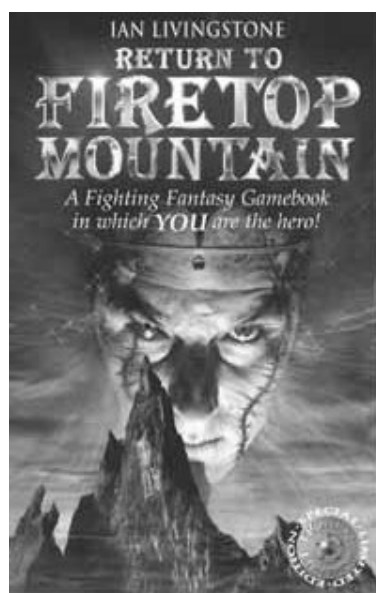


M. McKenna & J. Burns
Intérieur : **Martin McKenna**

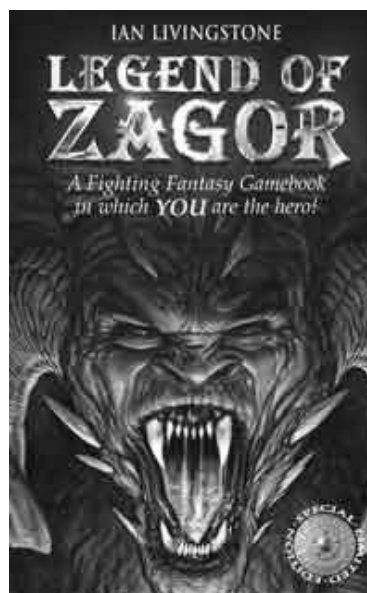
NOUVELLES COUVERTURES ANGLAISES - WIZARD BOOKS



Martin McKenna
Intérieur : **Russ Nicholson**



Martin McKenna
Intérieur : **Martin McKenna**



Martin McKenna
Intérieur : **Martin McKenna**

Peter Jones : www.peterandrewjones.net – **Martin McKenna** : www.asfa-art.org/gallery/mckenna.html
Les Edwards : www.lesedwards.com – **Jim Burns** : www.abandonart.co.uk/artists/biog_jb.html

ACTUALITÉ DU FANTASTIQUE

ARTICLE N° 5 SOUMIS PAR

PARAGRAPHE 14

Jeu de plateau

Avez-vous rêvé d'un donjon pivotant ?

Dungeon Twister

Dungeon Twister est un jeu de plateau français édité par Asmodée en 2004, et créé par Christophe Boelinger, passionné de jeux depuis son enfance et créateur actif depuis plus de dix ans. Il s'agit d'un jeu à un contre un, accessible aux enfants dès l'âge d'onze ans.

Prix français : 29€.

Histoire

Vous guidez un groupe hétéroclite composé d'aventuriers et de créatures retenus prisonniers dans le donjon d'un sorcier (tiens, tiens... les grosses ficelles ne seraient-elles pas si démodées que ça ?) dont le but est d'en sortir vivant. Cependant, il ne s'agit pas d'un donjon ordinaire, en effet, les salles répondent à un système de rotation qui peut en faire changer l'orientation à tout moment...

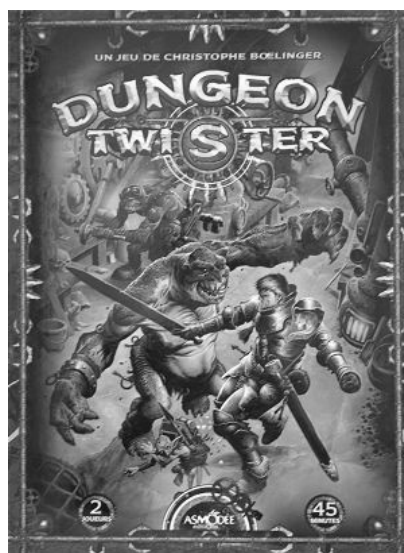
Conditions de victoire

Accumuler cinq points de victoire, soit en remportant un combat contre un adversaire (1 point), soit en sortant un de ses personnages dans la ligne d'entrée adverse (1 point). Et non ! La condition n'est pas, comme je le pensais avant de jouer, de faire sortir son équipe hors du labyrinthe.

Disposition du jeu

Les joueurs disposent les huit salles du labyrinthe aléatoire-

ment faces cachées (quatre sur deux), la zone d'entrée de chaque joueur précédant le côté le plus court de part et d'autre. Chacun dispose de huit aventuriers parmi lesquels il en choisit quatre à répartir sur sa zone d'entrée. Ensuite, les joueurs doivent répartir comme bon leur semble les personnages qui leur restent de même qu'une série d'objets (6 chacun) à travers le labyrinthe non encore dévoilé (chaque salle ne pouvant contenir qu'un nombre prescrit de pions). Les personnages disposés de la sorte commenceront leur parcours dans cette salle, même si elle jouxte la sortie. Quant aux objets ils pourront être utilisés par n'importe quel aventurier ayant décidé de l'emporter au passage.



Les pions

Nous avons les personnages (la voleuse, le guerrier, le troll, le goblin, le magicien, le clerc, le mékanorc, la passe-muraille) et les

objets (l'épée, la potion de vitesse, l'armure, le trésor, le bâton de feu, la corde). Chaque personnage possède une ou plusieurs capacités spéciales. Parmi les plus utiles figurent celles de la voleuse, personnage capable de passer sur une fosse sans tomber et d'ouvrir ou de fermer une herse. À noter que le guerrier peut briser une herse et le magicien survoler une fosse.

Les aventuriers possèdent un total de points de combat et un total de points de déplacement prédéfinis. Parmi les objets, le bâton de feu est le plus meurtrier, seul le magicien peut s'en servir pour tuer un personnage en ligne de mire d'un seul coup. Permettant de rapporter un point de victoire supplémentaire à la sortie, le goblin et le trésor ne sont pas à négliger.

Les actions

Chaque joueur doit préciser le nombre d'actions qu'il compte effectuer pendant le tour (deux, trois, quatre ou cinq) sachant qu'il ne pourra pas annoncer deux fois le même chiffre lors du même cycle d'actions. Les joueurs peuvent alors, à leur tour, effectuer les actions jusqu'au nombre fixé : se déplacer, dévoiler une salle, en faire pivoter, engager un combat contre un personnage accolé, utiliser la propriété d'un objet ou une capacité d'un personnage.

Les salles

Une salle ne peut être révélée que si un des personnages est sur une case juxtaposée à celle-ci. La

première salle retournée est donc une des deux salles devant la zone de départ. Une fois « twistée », la salle peut très bien révéler une entrée, un mur, une herse, ou encore une fosse sur le chemin du personnage. Le joueur ayant dévoilé la salle y dispose les pions jusqu'alors cachés, à l'exception des objets de sa couleur qui sont placés par l'adversaire. À noter qu'un pion peut se retrouver emmuré. Ensuite le jeu continue. Si un personnage se trouve sur une case de rotation, il peut faire pivoter la salle dans le sens indiqué pour un point d'action (le mécanorok peut la faire pivoter dans n'importe quel sens). Pour traverser une fosse, le joueur peut utiliser une carte « saut » (au nombre de 3) ou utiliser la corde.

Les combats

Lorsqu'un combat est déclaré, chaque joueur doit utiliser ses cartes-combat face cachée, le bonus qu'elles contiennent (de +0 à +6) sera ajouté à la valeur de combat du personnage, la mise s'arrête à une seule carte. Celui ayant la plus grande somme blesse l'adversaire qui demeure capable de se défendre au tour suivant mais avec une force de 0. S'il perd un nouvel assaut, il meurt et confère un point de victoire à son adversaire. À noter que la carte +0 est la seule revenant dans la main du

joueur après avoir été mise, les autres restant irrécupérables, ce qui corse les affrontements futurs. Je précise qu'un combat peut impliquer plus que deux pions.

Critique

Comme dans la plupart des jeux de plateau, les règles se révèlent longues à lire et quelque peu confuses. Cependant, celles-ci deviennent très fluides après qu'on y ait joué une ou deux fois. Un jeu alternatif pour débutants est proposé, le labyrinthe perd alors deux salles. Mais j'ai testé la version complète sans tarder, et

cela m'a permis d'y voir plus clair quant à la jouabilité qui demeure correcte. Le thème n'est certes pas d'une originalité trans-cendante mais il devrait ravir la plupart des amateurs de *Sword and Sorcery* et de « porte-monstre-tré-sor ». Mais le parcours peut devenir stratégique à la manière d'un jeu d'échecs où chaque décision doit être mûrement réfléchie.

Côté matériel, l'utilité d'avoir deux séries identiques de personnages (l'une sur socle, l'autre sous forme de pions) peut paraître superflue, d'autant plus que les cartons entrent difficilement dans leur socle. La surface de jeu est chaleureuse et répond à certains clichés du fantastique qui apparemment font toujours leur effet.

Dans l'ensemble, ce jeu représente l'occasion de passer un bon moment entre amis et peut donner lieu, entre passionnés, à des discussions techniques abordant les multiples possibilités qu'offre ce système. Le prix de base demeure attrayant en comparaison à la plupart des jeux de plateaux.

Quelques conseils

Il est important de bien savoir répartir ses pions dans le labyrinthe selon une stratégie élaborée intelligemment. Par exemple, évitez de disperser vos personnages et de les envoyer trop près de l'arrivée, même si cela est tentant. De même, évitez d'offrir vos propres objets à l'ennemi. Mais la situation vous y contraindra parfois.

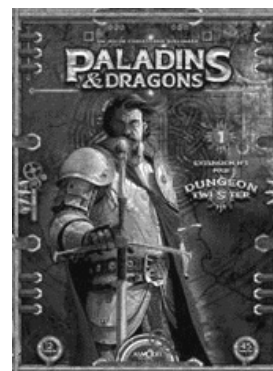
Le site

www.dungeontwister.com

Très bien réalisé, il vous propose notamment des scénarii élaborés par divers auteurs, dont le créateur du jeu lui-même. Vous y trouverez également des conseils techniques intéressants, une biographie et une ludographie de l'auteur, ainsi que toutes les news concernant les extensions. Christophe Boelinger se fera également un plaisir de répondre à vos questions en intervenant régulièrement sur le forum.

Dans le prochain numéro de *La Feuille d'Aventure*, nous reviendrons probablement sur les extensions de ce jeu, qui a l'air de connaître un certain succès pour le moment. Les suppléments déjà sortis chez Asmodee sont : *Paladins et dragons* (2004), l'extension *3-4 joueurs* (2005). Ainsi que *L'eau et le feu*. Apportant chacun moult nouveautés.

Paragraphe 14



Énigme : la course

Imaginons que vous soyez le conducteur d'un des chars qui participent à une course pour les Jeux Olympiques, en 604 avant Jésus-Christ. Le char est tiré par 2 chevaux qui pèsent 200 kilos chacun. La vitesse moyenne est de 60 km/h. Quel est l'âge du conducteur ?

Énigme : le magicien

Un forgeron jonglait avec un morceau de fer incandescent. Un magicien dit au forgeron, en regardant le fer brûlant : « Si tu donnes un écu d'or, je le lèche ». Le forgeron, incrédule, se mit à rire mais sortit néanmoins l'écu de sa poche et le donna au magicien en disant : « J'aimerais bien voir cela ». Et en effet, le magicien le lécha vraiment, et sans se brûler la langue. Comment est-ce possible ?




L'ANTRE DE NOSFÉRAX



POÈMES SUR LE THÈME DE LA NEIGE

Flocon de neige étincellent
A la lumière du firmament
Toute de douceur et de tendresse
Te voir est la plus belle des caresses

Le soleil illumine tes milles facettes
Toutes différentes et toutes parfaites
Leur union respandit ici et là
Mille reflets en rehaussent toujours l'éclat

Mais hélas ta chute n'est pas éternelle
Et tu retournes au chaos originel
Non ! Ô destinée laisse-moi contempler
Une dernière fois la grâce de l'être aimé

Skarn

Descente infernale
Au paysage sans teint,
Horizon spectral.

Malade modernité
Grisonnante et enneigée.

Partout devant moi
Vaste forêt bétonnée
Blanchie en son toit.

Peau d'hiver et de chagrin
Couvre le mal citadin.

Paragraphe 14



Vous aussi, vous pouvez nous faire parvenir vos écrits, si vous le souhaitez. Si vous désirez consulter l'appel à contribution, rendez-vous à la page 4.



CHRONOLOGIE



ARTICLE N°5 SOUMIS PAR

WAG

À chaque numéro, *La Feuille d'Aventure* vous propose un récit chronologique faisant le point sur l'histoire du livre-jeu, et principalement du LDVELH, à raison de trois années par numéro et à partir de 1982, année de publication de *The Warlock of Firetop Mountain*.

Petite chronique d'une longue histoire

Plus de vingt ans se sont maintenant écoulés depuis ce jour fatidique d'août 1982 qui vit l'apparition dans les librairies anglaises d'un livre pas comme les autres, *Le Sorcier de la Montagne de Feu*. En vingt ans, il s'est passé beaucoup de choses. Les livres-jeux, ou « livres dont vous êtes le héros » comme ils ont été popularisés en France, ont eu le temps de devenir un phénomène international, de se vendre par millions des Etats-Unis à l'Europe de l'Est, nourrissant l'imaginaire de toute une génération, et de repartir presque aussi vite qu'ils étaient arrivés, un peu à la manière de James Dean.

Nous allons, pour ce premier numéro, donner quelques repères historiques qui permettront de suivre un peu cette étoile filante qu'ont été les livres dont vous êtes le héros et de constater que le genre est bel et bien mort dans les années 90, et qu'il attend (qui sait ?) sa résurrection.

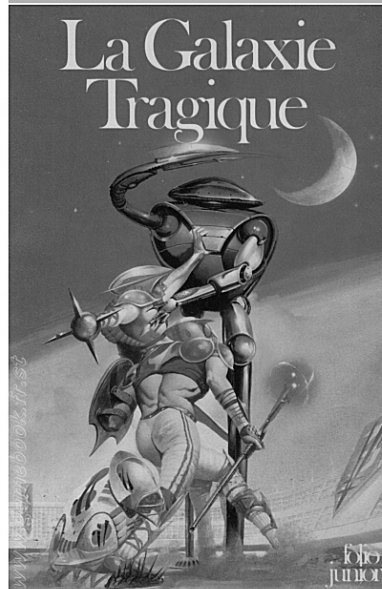
Les ambitions de cette petite histoire inaugurale sont limitées : nous nous sommes concentrés sur les dates de parution des titres, sans raconter l'histoire de leur genèse, les parcours de leurs auteurs (tout un programme !), sans détailler le contexte de l'époque et les liens de notre histoire avec l'histoire du jeu de rôle, du jeu vidéo et de la fiction en général. En fait, une vraie histoire du livre-jeu reste à écrire, mais nul doute que chaque article du fanzine apportera sa pierre à l'édifice !

Nous allons suivre cette histoire année par année, avec les

dates de parution originale (donc anglaise, en général) et les titres français de la collection Folio Junior, qui regroupe la part du lion des titres intéressants « pour adultes ».

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Steve Jackson



1982

On peut soutenir que le livre-jeu, des premières expériences de l'Oulipo (rendez-vous au fanzine 2) aux petites aventures en solo de *Tunnels & Trolls*, existait déjà quand apparut *The Warlock of Firetop Mountain* dans les bacs anglais, le 27 août 1982. Cependant, le véritable roman-jeu co-écrit par deux jeunes passionnés de *Dungeons & Dragons*, Steve Jackson et Ian Livingstone, était du jamais vu : en 400 paragraphes, une véritable leçon de fantasy et tous les ingrédients qui allaient faire les livres dont vous êtes le héros.

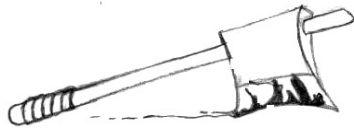
Les premiers tirages furent vite épuisés, et tout au long de l'année 1982 le succès ne se démentit pas, entretenu par un formidable bouche-à-oreille. Des traductions en français et en allemand furent commandées, et on imagine le discours que la maison d'édition Penguin tint aux auteurs : « Les gars, vous avez du pain sur la planche... »

1983

C'est l'année où *Le Sorcier de la Montagne de Feu* lança la mode du livre dont vous êtes le héros en France, et fut édité aux Etats-Unis. Mais l'imagination fertile des auteurs accoucha dès le mois de mars d'une *Citadelle du Chaos* pour Steve et d'une *Forêt de la Malédiction* pour Ian, qui furent dévorés aussi sec par des fans toujours plus nombreux. Des fans qui, après avoir relu dix fois chaque livre, commençaient à manifester leur impatience. Résultat : des vacances d'été plume en main pour Steve et Ian, et résultat en septembre : respectivement *La Galaxie Tragique* et *La Cité des Voleurs*.

Il devenait apparent que les deux auteurs exploraient des voies différentes. Pendant que Ian écrivait des aventures « modèles » qui allaient devenir des classiques, Steve préférait dévier de la recette de base du *Sorcier* pour expérimenter des règles et genres nouveaux. Ainsi *La Galaxie Tragique* laisse de côté la fantasy pour s'attaquer à la science-fiction, très à la mode en cette époque de *Star Trek 2* et de *Guer-*

re des Étoiles cinématographique et militaire. *La Citadelle du Chaos* s'était déjà démarqué par l'introduction de la magie dans l'arsenal du héros, et visiblement, l'idée avait plu à Steve, puisqu'en octobre, les amateurs découvrent en librairie *Les Collines Maléfiques*, premier volet d'une série intitulée **Sorcellerie !** qui allait devenir mythique.



1984

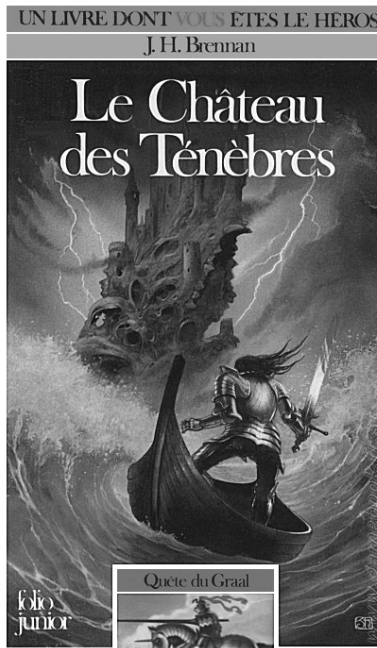
Et soudain, c'est l'explosion. En fait, ce qui devait arriver arriva : le flambeau ayant été allumé dans plusieurs pays et le million de lecteurs dépassé, plusieurs de ces derniers sentirent que s'il y avait quelque chose au monde de plus cool que lire un livre dont vous êtes le héros, c'était d'en écrire un. Quel écrivain « classique » pouvait jamais jouer ainsi avec son public ?

Ainsi, suivant de peu les deux Livingstone du printemps, *L'Île du Roi-Lézard* et surtout *Le Labyrinthe de la Mort*, classique d'entre les classiques qui allait finir de mettre le feu aux poudres, arrive une horde, de démons certes, mais aussi de nouveaux auteurs qui se lancent dans l'aventure.

D'abord le caustique J.H. Brennan, Herbie pour les intimes, pur produit de l'Angleterre des Monty Python qui part à l'assaut du public avec deux séries en même temps, rien que ça : 3 volumes **Quête du Graal** hautement parodiques, maniant l'anachronisme avec bonheur et interpellant directement le lecteur, *Le Château des Ténèbres*, *L'Antre des Dragons* et *Les Portes de l'au-delà* ; et à l'opposé 2 volumes **Loup*Ardent** d'un feint ton grave hilarant, revenant académiquement à la troisième personne et alambiqués de règles baroques, *La Horde des Démons* et *Les Cryptes de la Terre*.

Ensuite il y a un certain Anglais qui sort deux livres en juin, *Les Maîtres des Ténèbres* et *La Traversée Infernale*, suivi d'un troisième en septembre, *Les Grottes de Kalte*. C'est un original, celui-là, on s'en aperçoit assez vite : son héros est **Loup Solitaire** du Sommerlund, adore le dieu Kaï, et combat des Kraans, des Drakkarims et des Vordaks. Ça reste de la fantasy, mais... au revoir Tolkien, bonjour Joe Dever !

De l'autre côté de l'Atlantique, quelqu'un a un avantage sur tous ceux qui rêvent de devenir Steve Jackson : il l'est déjà ! En vérité, cet homonyme de Steve apporte une originale contribution à la série **Fighting Fantasy**, soit **Défis Fantastiques**, des deux précurseurs avec un *Marais aux Scorpions* plus jeu-livre que livre-jeu avec sa liberté totale de déplacement et ses fins multiples.



Après, nous avons la rebelle bande des quatre : les deux premiers, Dave Morris et Oliver Johnson, lancent en fin d'année la série **Dragon d'Or**, qui est destinée à recueillir des aventures aussi diverses que *Le Tombeau du Vampire* et *Le Dieu perdu* et se pose donc en concurrente directe des **Défis Fantastiques** ; les deux autres, Mark Smith et Jamie Thompson, vont, en même temps, « faire exploser le système de l'intérieur » en livrant un Défi fan-

tastique très atypique se déroulant dans un monde bien à eux, *Le Talisman de la Mort*.

Toutes ces créations connaissent un énorme succès, et la demande s'accroît très vite... Le boom du genre est consacré par l'apparition du magazine *Warlock*, centré sur les **Défis Fantastiques** mais où tous les auteurs et dessinateurs se retrouvent pour livrer extras et avant-premières aux fans insatiables. C'est en grande partie à travers ce magazine que prennent forme peu à peu le continent d'Allansia et le monde de Titan.

Les « deux Grands » ne sont pas en reste : si Livingstone, après la référence qu'est *Le Labyrinthe de la Mort*, se contente de boucler l'année avec une vue panoramique du monde d'Allansia : *La Sorcière des Neiges*, Jackson, lui, fait entrer sa série **Sorcellerie !** dans l'histoire avec l'imbroglio urbain de *La Cité des Pièges* et le rocailleux road-movie *Les Sept Serpents*, parus en août. Mais il avait un autre as dans sa manche... et quand il l'abat en novembre, Steve Jackson fait Peur à tout le monde ! « Juste » un **Défis Fantastiques** cette fois, oui mais pas n'importe lequel ! *Le Manoir de l'Enfer*, traduit en français dès l'hiver, est en plus d'un challenge extrêmement bien conçu, un cocktail de suspense et d'horreur dans la lignée des *Evil Dead* et autres *Thriller*...

Wag

Énigme : les 2 princes.

Un roi mourant fait venir auprès de lui ses deux fils. Il leur dit : *Vous voyez à l'horizon l'église de la ville voisine ? Et bien, celui d'entre vous dont le cheval arrivera en dernier au pied de cette église héritera de mon immense fortune.* Les deux fils se précipitent vers l'écurie et partent au triple galop vers l'église. Pourquoi se pressent-ils ainsi ?

ENCYCLOPÉDIE

UNE LISTE DE SITES DÉDIÉS AUX LIVRES-JEUX

Sites en français :

- Bibliothèque des Aventuriers : <http://perso.wanadoo.fr/livres-jeux/>
Cartes, solutions, erreurs, informations sur la plupart des séries de livres-jeux.
- Défis Fantastiques.net : <http://www.defis-fantastiques.net/>
Site de référence sur les livres dont vous êtes le héros. Contient des critiques.
- Forum de LS Landar : http://gamebooks.forumactif.com/index_forum
Un autre forum où discuter de livres-jeux ; on y trouve aussi un t'chat.
- Gamebook, le site : <http://gamebook.free.fr/>
Survol des séries, liste des titres, scans des couvertures.
- Gamebook, le forum : <http://gamebook.free.fr/forum/phpBB2/index.php>
Le forum francophone le plus actif sur les livres-jeux. Inscrivez-vous d'urgence.
- Livre du Magnakai : <http://lone-wolf.forumactif.com/>
Un forum francophone juste pour *Loup Solitaire*.
- Page du Chêne Gauche : <http://chg96.free.fr/>
Dans la section Jeux, les 4 premiers *Loup Solitaire* peuvent être joués online.
- Passion des Livres-Jeux : http://tousleslivres-jeux.forumactif.com/index_forum
Forum sur les LDVELH et les séries télévisées des années 80.
- Planète LDVELH : <http://planete-ldvelh.com/page/index.html>
Référentiel ultime des livres-jeux francophones et des raretés diverses en ce domaine.
- Rendez-vous au 14 : <http://cf.geocities.com/whyvernn2004/index.htm>
Site centré sur la *Quête du Graal*.
- Site de Bradypus : <http://perso.wanadoo.fr/livresdontvousetesleheros/>
Solutions de tous les Défis Fantastiques.
- Site de Tactical : <http://kenny81110.free.fr/>
Information sur les livres-jeux ; petite aventure sous forme d'énigmes à résoudre.
- Saadi-tas-Ouda : <http://www.zerick.com/GameBooks/>
Information sur différentes séries de livres-jeux.
- Sloane : <http://membres.lycos.fr/sloane/sommaire.htm>
Site d'information sur l'*Œil Noir* et les livres dont vous êtes le héros.
- Un Article dont vous êtes le Héros : <http://perso.wanadoo.fr/baldric/gamebooks.htm>
Présentation et critique de douze séries de livres-jeux.
- Xhoromag : <http://www.xhoromag.com>
Livres-jeux amateurs et traductions de livres-jeux anglophones, et le logiciel ADVELH.

Sites en anglais :

- Advanced Fighting Fantasy : <http://www.advancedfightingfantasy.com/>
Ancien site officiel de la série *Fighting Fantasy*. Contient des livres-jeux amateurs.
- Demian's Gamebooks : <http://www.gamebooks.org/>
Site de référence incontournable sur tous les livres-jeux en existence.
- Fighting Fantasy : <http://www.fightingfantasy.com/>
Site des fans anglophones des *Défis Fantastiques* ; mort depuis quelques années.
- Fighting Fantasy Gamebooks : <http://www.fightingfantasygamebooks.com/>
Site officiel de la série *Fighting Fantasy* (*Défis Fantastiques*).
- Project Aon : <http://www.projectaon.org/>
La mise en ligne officielle des aventures de *Lone Wolf* (*Loup Solitaire*).



Une centrale qui relie les sites traitant de livres-jeux
<http://users.skynet.be/fa301409/ldvelhportail/index.htm>



La référence en matière de récits interactifs amateurs
<http://users.skynet.be/fa301409/ldvelhportail/site17xho.htm>



Le rassemblement de la communauté d'amateurs de livres-jeux
<http://gamebook.free.fr/>



Remarques concernant le fanzine

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

Les règles de la mini-aventure d'Outremer sont inspirées directement des *Défis Fantastiques*, dont les droits appartiennent à Gallimard, pour les traductions françaises, et à Steve Jackson et Ian Livingstone, pour les originaux. Aucun texte n'a toutefois été recopié littéralement. Nous nous sommes contentés d'utiliser un système de règles faciles.

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

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

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

FANZINE N°2

Le numéro suivant de *La Feuille d'Aventure* vous en apprendra davantage sur l'histoire des livres-jeu depuis les années 60 jusqu'à nos jours. Par la même occasion, le premier récit-jeu de l'histoire : *Un conte à votre façon* (1967), écrit par Raymond Queneau, sera analysé de fond en comble.



FANZINE N°3

Notre troisième numéro entamera une encyclopédie de *Loup Solitaire*, qui s'étalera sur 3 fanzines non consécutifs. Au programme, un dossier sur *Les Maîtres des Ténèbres*, ainsi qu'une introduction à l'univers de la série : glaive de Sommer, monastère Kaï, etc. En supplément, la première partie d'un bestiaire par ordre alphabétique.



FANZINE N°4

Un thème plutôt particulier pour ce numéro 4, qui traitera de la manière dont on procède pour rédiger soi-même une aventure interactive. Comment établir le choix des paragraphes, élaborer un scénario cohérent, éviter les erreurs statistiques, etc.



FANZINE N°5

La suite de l'encyclopédie consacrée à l'univers de *Loup Solitaire*. Dossier sur *La Pierre de la Sagesse*, suite de la présentation de l'univers de la série et deuxième partie du bestiaire.



FANZINE N°6

Un numéro conçu dans une optique littéraire : en effet, le livre-jeu peut-il être considéré comme de la littérature ? Le débat sera ouvert. Quelle est la part d'originalité, d'utilité ou de redondance dans cet univers livresque à part ?

Avec, bien sûr, les rubriques habituelles : jeu, poésie, chronologie, actualité du fantastique, et mini-aventure dont le thème sera la surprise des numéros.



AVIS AUX LECTEURS

Nous espérons que vous avez passé un agréable moment en suivant cette aventure interactive rédigée par Outremer. De même, nous espérons que vous avez trouvé au sein des articles publiés dans ce fanzine de quoi faire votre bonheur. Si le livre-jeu n'était pas à proprement parler votre passion initiale, nous souhaitons vous avoir donné l'envie de vous y mettre, que ce soit par le biais de nos articles les plus sérieux, après avoir parcouru la chronique du *Sorcier de la Montagne de Feu* ou tout simplement en ayant joué le jeu de notre mini-aventure.

Sachez, pour les néophytes, que bon nombre de livres-jeu ne sont hélas plus disponibles dans diverses maisons d'éditions. Seuls les plus célèbres ont été, et sont encore, réédités sous l'appellation avec laquelle nous sommes tous familiarisés. Alors que d'autres ne se trouvent plus guère que chez des bouquinistes. Peut-être l'un d'entre eux qui se trouve à deux pas de chez vous en regorge-t-il ?

Pour les plus avisés en la matière, *La Feuille d'Aventure* estime qu'elle aura pu leur apprendre davantage de choses sur un sujet qu'ils connaissaient déjà bien ou croyaient connaître. Ce fanzine est l'oeuvre de véritables passionnés actifs. L'intérêt pour ce type de littérature, contrairement à ce qu'on aurait pu croire, n'a pas totalement disparu ! Loin s'en faut...

Notre équipe, cela dit, ne demande qu'à s'agrandir et voir son projet garder son rythme actuel. Aussi, vous êtes le ou la bienvenue si l'envie de collaborer avec nous vous semble une perspective alléchante. Le fanzine s'ouvre à toute forme de jeu fantastique partageant cet esprit nostalgique de conte de fée, de même qu'à la littérature et à l'histoire. Également, toutes critiques, suggestions ou idées diverses seront accueillies à bras ouverts et examinées avec attention. Nous nous ferons bien entendu un plaisir de répondre à toutes vos questions aussi diverses soient-elles.

Amicalement,
l'équipe de *La Feuille d'Aventure*.



fanzineldvelh@hotmail.com



MINI-AVENTURE



UNE MINI-AVENTURE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

INTERLUDE SYLVAIN

UN RÉCIT INTERACTIF ORIGINAL PAR OUTREMER

Par facilité, nous avons adopté des règles extrêmement simplifiées sur base du système bien connu des *Défis Fantastiques* ; Néanmoins, nous allons l'expliquer à nouveau et le clarifier :

Munissez-vous d'un crayon et d'une gomme (ou d'un stylo si vous tenez vraiment à encadrer votre feuille d'aventure), ainsi que d'une paire de dés à six faces. Il est déconseillé d'utiliser un dé à douze faces à la place. Ceci fait, lancez un dé et ajoutez 6 au résultat obtenu, vous venez de calculer votre total d'HABILETÉ, faites de même pour votre total de CHANCE, mais lancez deux dés et ajoutez-y 12 pour convenir de votre ENDURANCE. Notez ces totaux dans les cases prévues à cet effet page 2.

L'HABILETÉ représente votre aptitude physique en général, notamment vos talents de combattant. L'ENDURANCE est votre total de points de vie, une perte symbolise l'effet d'une blessure, d'un manque de nourriture ou d'un malaise quelconque. La CHANCE est une caractéristique particulière qu'il vous sera parfois demandé de tester. Dans ce cas, lancez deux dés, si le résultat se révèle inférieur ou égal à votre total de CHANCE du moment, vous avez réussi le test, par contre, s'il lui est supérieur, vous avez échoué, apprêtez-vous alors à en subir les conséquences. Dans tous les cas, retranchez 1 point de votre total de CHANCE. Il est possible que votre HABILETÉ doive être testée, procédez alors de la même manière mais sans perdre de point. Ces totaux fluctueront durant l'aventure, aussi ne pourrez-vous dépasser vos totaux de départ, sauf si le texte contredit ce point de règle.

Lorsqu'il vous sera indiqué que vous êtes en combat contre un adversaire quelconque, procédez comme suit : lancez deux dés pour votre adversaire et additionnez le résultat avec son total d'HABILETÉ, faites ensuite de même pour vous. Celui des deux qui a la somme la plus élevée a blessé l'autre qui perd 2 points d'ENDURANCE. Continuez de la sorte jusqu'à ce que l'ENDURANCE de votre adversaire ou la vôtre tombe à zéro, ce qui signifie la mort. Dans le cas d'un combat à plus de deux, si vous devez affronter tous les adversaires en même temps, suivez cette règle : calculez la valeur de combat de chaque ennemi ainsi que la vôtre, si vous l'emportez, choisissez quel adversaire sera blessé. En revanche, si un seul des adversaires obtient un résultat supérieur au vôtre, c'est vous qui êtes blessé, mais vous n'encaisserez qu'une seule perte de 2 points d'ENDURANCE comme si vous affrontiez une entité adverse unique.

Afin de donner des coups plus meurtriers, vous êtes autorisé à utiliser votre CHANCE sans que le texte vous le demande, comme expliqué ci-dessus. En cas de réussite, faites perdre 3 points d'ENDURANCE à l'adversaire au lieu des 2 habituels. Par contre si vous échouez, n'infligez qu'1 seul point de dégât. Sachez faire bon usage de vos points de CHANCE !

Vous disposez d'une *feuille d'aventure* (ci-après) vous permettant de mettre à jour l'évolution de vos différents totaux ainsi que l'état de votre équipement, car il est probable que vous trouviez divers objets en cours de route. Vous pourrez également reproduire les caractéristiques de vos adversaires au dos de cette *feuille d'aventure* afin d'en modifier le total d'ENDURANCE concrètement lors de chaque combat.




Bonne chance, intrépide aventurier !

Copyright : les règles de la série *Défis Fantastique* (Fighting Fantasy) ont été mises au point par Steve Jackson et Ian Livingstone pour les séries *Défis Fantastiques* et *Sorcellerie!* (Sorcellerie!), initialement parues dans *The Warlock of Firetop Mountain* (1982), édité par Puffin Books, et traduit en français pour Gallimard sous le titre de *Le Sorcier de la Montagne de Feu* (1983).

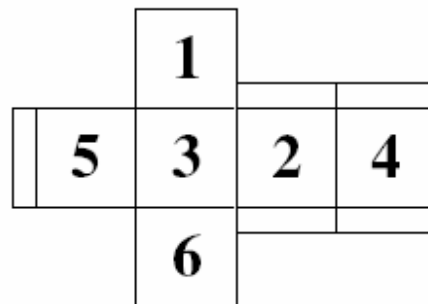
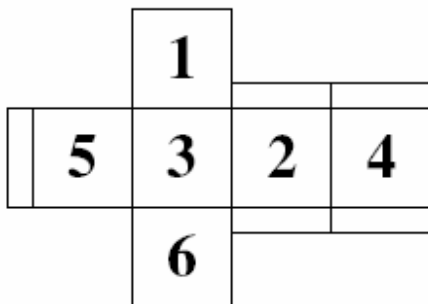


RENDEZ-VOUS DANS LA FORÊT ENCHANTÉE

FEUILLE D'AVENTURE

<p>HABILETÉ</p> 	<p>ENDURANCE</p> 	<p>CHANCE</p> 
<p>IVRESSE</p> 	<p>NOTES</p> 	
<p>ÉQUIPEMENT</p> 		<p>CURATIFS</p> 

Si vous n'avez pas de dés à six faces, vous pouvez soit imprimer ces modèles, soit les recopier patiemment, puis les découper et les assembler à l'aide d'une simple colle. Si, par le plus grand des hasards, tel est le cas, bon amusement. Vous pouvez également tracer une grille sur laquelle sont mélangées les différentes combinaisons possibles pour un jet de dé, et une autre pour un double jet de dés. Agrandissez la grille en reprenant chaque possibilité au moins trois fois : on peut obtenir 7 de six manières différentes avec deux dés, 7 devra donc apparaître 21 fois dans la grille, alors que 12 n'apparaîtra que 6 fois (deux combinaisons multipliées par trois). Piochez dans cette grille au moyen de votre crayon pour connaître le résultat obtenu



Interlude Sylvain

Vous êtes un aventurier expérimenté, toujours à la recherche de nouveaux exploits. Nombreux sont les monstres que vous avez abattus, les ruines que vous avez explorées et les trésors que vous avez amassés, mais vous ne vous contentez jamais d'en rester là. Au début de cette histoire, vous venez une nouvelle fois de mener à bien une quête des plus périlleuses et vous êtes sur le chemin du retour, les poches pleines d'un or que vous êtes décidé à mettre à profit en menant la grande vie pendant quelques semaines. Votre itinéraire vous amène à traverser une forêt qui ne vous est pas familière. Alors que la nuit tombe et que vous êtes sur le point de dresser un bivouac, vous êtes soudain attiré par le bruit de réjouissances voisines. Tout prêt de la route que vous suiviez, une fête est en train de se dérouler en plein air, autour d'un grand feu crépitant. Dès qu'ils vous voient, les joyeux convives vous invitent aussitôt à les rejoindre et vous acceptez sans la moindre hésitation, trop heureux de pouvoir enfin vous délasser. Pendant les heures qui suivent, vous dansez, mangez et videz de nombreuses coupes de vin. Vos hôtes semblent inépuisables. Alors que vous commencez finalement à succomber à la fatigue, bercé par le bruit de la musique et les rires cristallins, il vous semble que leurs visages deviennent plus fins et leurs yeux plus brillants. Leurs cheveux soyeux ne dissimulent plus leurs oreilles pointues et vous entrevoyez çà et là de larges ailes colorées. Puis l'épuisement vous terrasse et vous sombrez dans le sommeil. Rendez-vous au **1**.

1

Vous vous réveillez subitement. Vous êtes seul, étendu au milieu d'une petite clairière bordée d'arbres. A en juger par la fraîcheur de l'air et la clarté qui commence à poindre par-dessus les feuillages, ce doit être le matin. Le souvenir de la soirée précédente vous revient en mémoire et vous réalisez avec un choc que vous avez été victime de fées ! Vous aviez entendu dire qu'elles habitaient certaines forêts reculées et qu'elles aimaient à se divertir aux dépens des voyageurs en les égarant. C'est visiblement ce qui vous est arrivé : tout autour de vous, les profondeurs insondables de la forêt s'offrent à vos yeux. La route que vous aviez suivie la veille n'est visible nulle part. Vous pressentez qu'il ne sera pas facile de la retrouver. Alors que vous vous levez, vous réalisez brusquement qu'une difficulté supplémentaire s'ajoute à votre situation : vous ressentez encore les effets des festivités de la veille ! Vous avez du mal à tenir sur vos jambes et votre vision est légèrement floue, brouillant les contours et les distances. Au cours de cette aventure, il va vous falloir tenir compte de votre score d'IVRESSE, qui est actuellement de 4. Cette ébriété va nuire à vos prouesses guerrières tant qu'elle durera : vous devrez soustraire la moitié (arrondie à l'entier supérieur) de votre total d'Ivresse de

votre score d'Habilité, à chaque fois que ce dernier entrera en jeu. Votre total d'Ivresse diminuera de 1 point tous les cinq paragraphes, mais divers événements pourront également le faire monter ou descendre. Alors que vous examinez votre sac à dos, vous avez la mauvaise surprise de découvrir que, si votre équipement d'aventurier est intact, vos provisions et vos pièces d'or ont disparu, ainsi que tous les trésors que vous aviez découverts lors de votre quête passée. En guise de compensation, on ne vous a laissé qu'une gourde pleine, contenant visiblement du vin (vous pourrez en boire à tout moment, excepté lors d'un combat : notez alors le numéro du paragraphe où vous vous trouvez et rendez-vous au **58**). Un rapide tour de la clairière vous révèle l'existence d'un mince sentier qui s'engage en serpentant parmi les arbres. Vous pouvez le suivre (rendez-vous au **43**) ou partir dans une autre direction en vous aventurant parmi les broussailles (rendez-vous au **77**).

2

Vous vous retrouvez à un endroit de la forêt où le feuillage est si épais qu'il vous semble presque être sous terre. L'atmosphère est feutrée et même le bruit de vos propres pas ne vous parvient qu'étouffé. Les arbres, particulièrement serrés, vous empêchent de voir clairement à plus de quelques pas. Plusieurs directions s'offrent à vous, mais vous n'avez aucun moyen de déterminer laquelle peut être la meilleure. Rendez-vous au choix au **11**, au **86** ou au **44**.

3

Vous êtes parvenu à l'intersection d'une multitude de sentiers qui serpentent parmi les arbres. Rien ne vient les différencier entre eux et vous ne disposez pas du moindre point de repère qui vous permettrait de vous orienter avec certitude. Vous vous mettez pourtant en route, faisant confiance au hasard. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Ivresse, rendez-vous au **38**. S'il est supérieur, rendez-vous au **50**.

4

Vous cheminez assez longuement sans interruption. La forêt est un peu moins dense dans la direction où vous avancez et vous voulez croire que c'est un bon présage. Un bruit de flûte parvient soudain à vos oreilles. Il semble que vous ne soyez pas seul dans les parages ! Avançant avec prudence, vous arrivez finalement à un large rocher éclairé par le soleil, sur lequel est assis un satyre, aisément reconnaissable à ses jambes de chèvre et aux cornes sur sa tête. Il était en train de jouer de la flûte de Pan, mais s'interrompt à votre arrivée et vous fait signe de le rejoindre. « Par ici, voyageur ! J'ai de l'excellent vin et personne avec qui le boire ! » Qu'allez-vous faire ? Vous pouvez accepter l'invitation (rendez-vous au **8**), la décliner et poursuivre votre che-

min (rendez-vous au 17) ou encore menacer le satyre de votre épée pour qu'il vous laisse tranquille (rendez-vous au 26).

5

Les arbres sont plus espacés de ce côté et vous progressez sans trop de peine. Après avoir cheminé quelques instants, vous parvenez à une petite clairière, où vous avez la grande surprise de découvrir un magnifique cheval blanc, occupé à manger les feuilles du sous-bois. L'animal relève la tête lorsque vous approchez et vous regarde sans peur. C'est sans aucun doute l'un des plus beaux chevaux que vous n'avez jamais vu. Allez-vous tenter de monter sur son dos (rendez-vous au 56) ou faire un détour et poursuivre votre chemin à travers la forêt (rendez-vous au 10).

6

Vous vous servez de votre couteau pour découper la chair du sanglier. Quelques instants de travail vous permettent de récupérer suffisamment de viande pour faire trois Repas (chacun vous permettant de récupérer 4 points d'Endurance). Vous vous apprêtez ensuite à poursuivre votre chemin, mais c'est pour vous apercevoir que le sentier a totalement disparu. Errant quelques instants au hasard, vous finissez par entendre une sorte de martèlement, léger mais répété. Si vous voulez vous rapprocher de l'origine de ce son, rendez-vous au 20. Si vous préférez prendre une autre direction, rendez-vous au 87.

7

Vous saisissez la Dryade au moment où elle allait se réfugier à l'intérieur de son arbre. Elle se répand en imprécations contre vous, mais vous maintenez fermement votre emprise et la menacez de votre épée. A la vue de l'acier tranchant, le comportement de la créature sylvaïne change du tout au tout. Elle cesse de se débattre et vous implore de l'épargner, offrant de vous dédommager pour le tort qu'elle vous a causé. Vous savez que les dryades, tout comme la plupart des fées, ne sont pas dignes de confiance, mais qu'elles respectent scrupuleusement leurs marchés. Après quelques instants de négociation, vous parvenez à un accord avec la Dryade, qui vous offre trois objets en échange de sa vie et de sa liberté. Vous acceptez et elle se baisse pour toucher une épaisse racine de l'arbre, qui s'écarte aussitôt pour dévoiler une cavité où se trouvent les trésors promis. Satisfait, vous relâchez la Dryade, qui disparaît aussitôt à l'intérieur de son arbre. Par prudence, vous emportez tout de même les objets à une certaine distance de l'arbre pour les examiner. Dans un petit flacon de terre cuite, vous avez un Baume d'Écorce, dont vous pourrez enduire votre peau au début de n'importe quel combat (à condition de n'être pas surpris). Il épaissira votre

épiderme au point que les coups ne vous ôteront plus qu'un point d'Endurance lors des quatre premiers assauts (voire aucun si vous tentez votre Chance avec succès). Le deuxième objet est une petite Graine d'Enchevêtrement, que vous pourrez également utiliser au début de n'importe quel combat où vous n'êtes pas surpris. Elle fera instantanément pousser des plantes grimpances qui s'accrocheront à votre adversaire, ce qui diminuera son Habileté de 2 points pour la durée du combat. Notez que vous n'avez pas le temps d'utiliser à la fois le Baume et la Graine au début d'un même combat. Enfin, le troisième objet est une flûte, très belle mais qui ne semble pas magique. Votre bonne fortune vous vaut 1 point de Chance. Il ne vous reste plus maintenant qu'à quitter la clairière par l'un des deux sentiers qui vous sont offerts, vous rendant soit au 2, soit au 97.

8

Le satyre n'avait pas menti : son vin est véritablement excellent ! Son goût est âpre mais riche et vous ne pouvez pas résister à la tentation d'en boire toujours davantage. Le satyre et vous accompagnez vos libations de diverses chansons et vous avez l'impression d'être revenu à la fête de la veille, avant que vos ennuis ne commencent. La gourde finie, le satyre vous offre sa flûte de Pan avant de prendre congé et de disparaître parmi les arbres. Vous vous relevez avec une certaine difficulté et reprenez également votre chemin, titubant quelque peu sous l'effet de la boisson. Ajoutez 4 points à vos totaux d'Endurance et d'Ivresse, puis rendez-vous au 99.

9

Alors que vous dansez, les couleurs et les formes commencent à se fondre les unes dans les autres jusqu'à devenir un tourbillon de vert et de brun. Le vertige vous gagne et c'est à peine si vous sentez encore vos pieds toucher le sol. Vous avez l'impression d'être léger, léger... Puis vous sentez que vos jambes s'immobilisent et vous cessez de tourner sur vous-même. Il vous faut quelques instants pour que votre vision redevienne plus claire. Des arbres vous entourent toujours, mais vous n'êtes plus au milieu de la clairière. Le cercle de champignons vous a transporté à un autre endroit de la forêt. Ajoutez 2 points à votre total d'Ivresse et rendez-vous au 2.

10

La forêt s'éclaire peu à peu devant vous et vous parvenez finalement à un ruisseau assez large, qui serpente joyeusement parmi les arbres. Le soleil fait son apparition entre les arbres, éclairant la surface de l'eau de reflets dorés. Quelques pierres bien disposées vous offrent un moyen aisé de traverser le cours d'eau. Si vous souhaitez les emprunter et poursuivre votre route, rendez-vous au 4. Si vous vous sentez d'humeur à pêcher à mains nues, rendez-vous au 15.

11

Le sol est ici tapissé d'une mousse si épaisse qu'elle étouffe tous les sons. À distance, il vous semble pourtant deviner des bruits d'animaux, mais vous seriez incapable de dire de quelle direction ils viennent. Rendez-vous au choix au **97** ou au **44**.

12

Votre arrivée ne semble pas déranger les fées le moins du monde. Au contraire, elles paraissent ravies ! Plusieurs d'entre elles s'envolent et viennent vous tirer jusqu'à une large souche pour que vous vous y asseyiez. Au début, vous avez du mal à saisir le déluge de paroles cristallines dont elles vous abreuvent, mais elles s'en rendent rapidement compte et font un effort pour parler plus lentement. Elles vous disent que la nourriture qu'elles consommaient aurait des effets néfastes sur vous, mais vous invitent à goûter quelques-uns des champignons qui se trouvent là. « Ils sont très bons pour les humains ! » insiste une petite fée aux cheveux rouge coquelicot. Qu'allez-vous faire ? Vous pouvez accepter de manger un champignon (rendez-vous au **28**) ou refuser poliment (rendez-vous au **40**).

13

Le troll brandit une lourde hache rouillée au moment où vous vous jetez sur lui :

TROLL Habilité 10 Endurance 10

Vous pouvez prendre la fuite à tout moment, mais il vous infligera une blessure qui vous coûtera 2 points d'Endurance ; rendez-vous alors au **93**. Si vous êtes vainqueur, vous trouvez 2 pièces d'or en fouillant le troll. Plus rien ne vous empêchant de traverser le pont, vous pouvez vous rendre au **3**.

14

Après une assez longue marche, vous parvenez à une petite clairière où le feuillage des arbres s'amincit jusqu'à laisser filtrer un peu plus la clarté du jour. Vous êtes sur le point de la traverser, lorsque vous réalisez que le milieu de cette clairière est occupé par un large cercle de champignons. Allez-vous pénétrer à l'intérieur de ce cercle (rendez-vous au **23**) ou au contraire le contourner soigneusement et poursuivre votre chemin à travers la forêt (rendez-vous au **11**) ?

15

Vous vous allongez sur la berge, retroussez votre manche et plongez votre bras tout entier dans le ruisseau, qui est plus profond qu'il ne vous avait tout d'abord semblé. Puis vous attendez. Il y a peu de pois-

sons, ce qui vous paraît un peu curieux mais ne vous alarme pas outre mesure. Malheureusement, cela est dû au fait que vous n'êtes pas le seul à pêcher par ici ! Un brochet géant de plus de deux mètres est en train de rôder précisément à l'endroit où vous êtes et votre bras lui semble une proie très désirable ! Vous avez soudain la surprise très désagréable de sentir une myriade de petites dents acérées s'enfoncer dans votre peau. Vous tentez aussitôt de vous libérer, mais le poisson est si fort qu'il vous entraîne avec lui ! L'eau fraîche du ruisseau se referme au-dessus de votre tête et vous êtes traîné sur plusieurs mètres avant que le brochet ne réalise que vous êtes un trop gros morceau pour lui et ne vous relâche. Vous remontez aussitôt à la surface et vous extirpez du cours d'eau. Cette aventure déplaisante vous coûte 2 points d'Endurance et diminue votre total d'Ivresse de 2. Tentez maintenant votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **19**. Si vous êtes Malchanceux, vous reprenez votre route et vous vous rendez au **3**.

16

Vous bataillez un certain temps avec la végétation qui obstrue votre chemin, mais celle-ci va heureusement en s'amointrissant. Après quelques instants de marche, vous parvenez finalement à une petite clairière où vous découvrez un spectacle étonnant. Une dizaine de fées minuscules, pas plus grandes que votre main et dotées d'ailes de libellules, sont en train de déguster des baies et de boire dans des glands évidés. Quelques-unes se chamaillent dans les airs, la plupart sont assises sur de larges champignons pour leur festin. Vous entendez le pépiement aigu de leurs paroles, sans parvenir à saisir ce qu'elles disent. Votre arrivée n'a pas été remarquée. Allez-vous faire fi de votre expérience récente en vous joignant à elles (rendez-vous au **12**) ou préférez-vous contourner prudemment la clairière et reprendre votre chemin à travers la forêt (rendez-vous au **14**) ?

17

Le satyre ne l'entend pas de cette oreille ! Alors que vous contournez le rocher où il est assis, il joue quelque chose sur sa flûte de Pan et vous sentez un fourmillement vous parcourir soudain le bas du corps. Baissant les yeux, vous réalisez que vous avez maintenant des jambes de chèvre, tout comme lui ! Furieux, vous voulez vous jeter sur le satyre, mais il a déjà disparu en riant. Votre condition (qui durera jusqu'à ce que vous trouviez un remède ou jusqu'à ce que vous quittiez la forêt) n'est pas aussi gênante que vous pourriez le craindre. Après quelques expérimentations, vous réalisez que vous pouvez marcher avec autant d'aisance que d'ordinaire. Vos bottes sont devenues inutiles (vous les rangez dans votre sac à dos en attendant de pouvoir vous en resservir), mais votre pantalon s'ajuste assez bien à votre nouvelle forme. Cependant, comme vous n'êtes pas habitué à ces nouvelles jambes, il vous fau-

dra soustraire 1 point à votre total d'Habilité lors de vos futurs combats. A présent, reprenez votre route et rendez-vous au **99**.

18

Avec la rapidité du serpent, vous saisissez la couronne et la cachez derrière votre dos juste avant qu'Arilys ne se retourne pour vous dire qu'il s'agissait d'une simple jacinthe. Jugeant préférable d'avoir disparu avant qu'elle ne s'aperçoive de votre larcin, vous prenez rapidement congé et poursuivez votre chemin, emportant avec vous la couronne de thym et de primevères. Notez que, si vous possédez une autre couronne de fleurs, vous ne pouvez pas porter les deux en même temps. Vous devez décider à la fin de chaque paragraphe laquelle vous porterez lors du suivant. A présent, rendez-vous au **64**.

19

Alors que vous cherchiez à agripper quelque chose pour résister au brochet qui vous traînait avec lui, votre main s'est par hasard refermée sur une pierre qui gisait au fond du ruisseau. Vous l'examinez à présent : elle est plate, peu épaisse, à peu près large comme votre main, et l'érosion continue de l'eau a percé un trou en son centre. Vous éprouvez une sensation assez étrange lorsque vous regardez ce qui vous entoure à travers ce trou. Décidez si vous souhaitez ou non conserver cette pierre, puis reprenez votre route en vous rendant au **3**.

20

Le bruit se fait peu à peu plus fort, indiquant que vous progressez dans la bonne direction. Fort heureusement, les broussailles sont de plus en plus clairsemées de ce côté, ce qui vous permet de progresser sans trop d'encombre. Vous arrivez finalement devant une souche d'arbre massive, bien que rongée par les champignons et les vers. Assis dessus se trouve un petit homme barbu, vêtu d'habits dépenaillés et coiffé d'une sorte de bonnet informe. S'il était debout, il vous arriverait à peine à la taille. Un épais filet de fumée s'échappe de la pipe entre ses lèvres tandis qu'il s'occupe à ressemeler une chaussure. C'est le bruit de son marteau contre les clous qui vous a attiré jusqu'ici. Au bas de la souche, une pile de chaussures de tailles diverses attend visiblement leur tour. Le petit homme ne vous prête pas la moindre attention et vous n'êtes même pas certain qu'il se soit rendu compte de votre arrivée. Si vous souhaitez lui adresser la parole, rendez-vous au **35**. Si vous voulez enlever vos bottes pour les mettre sur la pile, rendez-vous au **61**. Enfin, si vous préférez simplement passer votre chemin, rendez-vous au **2**.

21

L'allée débouche soudain sur une vaste clairière, entièrement recouverte de feuillage épais. Des lanternes en grand nombre sont suspendues aux branches des arbres, illuminant l'endroit sans en dissiper toutes les ombres. Les fées sont partout, certaines aussi grandes que vous, d'autres de la taille de votre main. Tous les regards se tournent vers vous à votre arrivée et la musique comme la conversation baissent de volume jusqu'à n'être plus qu'un murmure insistant. Vous continuez à avancer, objet unique de cette attention des plus inquiétantes. Que va-t-il vous arriver ? Vous remarquez soudain qu'un trône de bois sculpté se trouve au beau milieu de la clairière. De part et d'autre, des chevaliers en armure d'argent se tiennent en rangs serrés. Assise sur le trône se trouve une femme à la beauté indescriptible. Vous n'avez même pas besoin de la couronne d'or fin qui cerce son front pour deviner que vous avez face à vous la Reine des Fées. Elle fait un geste de la main et vous approchez, conscient que c'est elle seule qui va décider de votre destin. Rendez-vous au **63**.

22

Vous cheminez parmi les arbres... Vous marchez longuement, sans qu'aucun obstacle ni aucune créature ne vienne vous barrer le passage. Le paysage autour de vous semble toujours rester le même. Êtes-vous en train de tourner en rond ou s'agit-il seulement d'une fausse impression ? Si vous possédez une pierre percée d'un trou, rendez-vous au **46**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **54**.

23

Un fourmillement vous parcourt le corps une fois que vous avez posé les deux pieds à l'intérieur du cercle de champignons. Puis vous vous mettez à danser ! Vous tentez de vous arrêter, mais c'est peine perdue : vos jambes échappent totalement à votre contrôle. Vous faites des cabrioles et des pirouettes effrénées, seul au milieu de la clairière. Lancez un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Ivresse, rendez-vous au **9**. S'il est supérieur, rendez-vous au **30**.

24

Vous suivez le bruit des rires. Vous avez l'impression de vous en rapprocher, car ils se font progressivement plus forts et plus nets, mais vous ne rejoignez pas pour autant les créatures qui se divertissent ainsi. La végétation est de plus en plus dense et vous ne progressez que lentement. Alors que vous vous efforcez de traverser un véritable rideau de plantes grimpanes qui s'accrochent aux arbres devant vous, celles-ci se resserrent brusquement sur vous, vous prenant au piège

comme dans une nasse ! Dégainant votre épée, vous tentez de vous frayer un passage :

PLANTES ÉTRANGLEUSES

Habilitété 6 Endurance 10

Les plantes se resserrent progressivement autour de vous, infligeant des dommages croissants. La première fois qu'elles remportent un assaut contre vous, elles vous infligent une perte de 1 point d'Endurance, la deuxième fois, 2 points d'Endurance, et ainsi de suite. Si vous réussissez à leur échapper, rendez-vous au **39**.

25

La Reine a l'air quelque peu surprise par votre offre, mais elle l'accepte néanmoins. Elle fait signe à l'un des chevaliers qui entourent son trône et celui-ci s'avance pour vous affronter. Son armure brillante lui recouvre presque tout le corps et il manie avec grâce une épée d'argent.

CHEVALIER FÉRIQUE

Habilitété 10 Endurance 12

Si vous parvenez à abaisser l'Endurance du chevalier à 4 ou moins, rendez-vous immédiatement au **75**.

26

Dès qu'il aperçoit la lame de votre épée, le satyre détaile sans demander son reste. Il oublie sur le rocher la flûte de Pan dont il jouait (vous pouvez la prendre si vous le souhaitez). Reprenez maintenant votre route et rendez-vous au **99**.

27

Vous bataillez pour vous frayer un passage parmi les sous-bois. La végétation est particulièrement dense ici et cela ne vous aide pas à progresser en ligne droite. Rendez-vous au **55** ou au **99**.

28

Vous cueillez le champignon le plus proche et vous en prenez une petite bouchée. Le goût est étrange, douceâtre mais légèrement amer. Vous vous apprêtez à en prendre une seconde bouchée lorsqu'un spasme brutal vous tord le ventre ! Vous tombez à quatre pattes et vous vous efforcez de recracher ce que vous avez déjà avalé. Ces champignons sont empoisonnés ! Vous perdez 3 points d'Endurance et votre total d'Ivresse augmente de 1 point. Rendez-vous au **51**.

29

La jeune femme hoche la tête lorsque vous lui montrez les trèfles et les pâquerettes. « Vous avez de la chance. Les trèfles à quatre feuilles sont très difficiles à trouver en cette quantité et les pâquerettes sont assez rares dans cette forêt. Avec ça, je peux vous faire une couronne qui vous protégera de la magie des fées. Je ne sais pas si son efficacité sera totale, mais cela devrait tout de même pouvoir vous être utile. » Vous acceptez sans hésiter et elle se met aussitôt au travail, tressant la couronne de ses doigts agiles et précis. En très peu de temps, elle a terminé et vous tend le fruit de son travail. « Gardez-la sur votre tête en permanence pour qu'elle fasse effet. » Vous la remerciez et suivez aussitôt ses instructions, trop heureux de disposer d'une forme de protection contre les enchantements qui peuplent cette forêt. Qu'allez-vous faire à présent ? Vous pouvez essayer d'acquérir certains de ses baumes (rendez-vous au **36**) ou encore essayer de dérober la couronne de fleurs censée pouvoir révéler l'invisible (rendez-vous au **98**). Enfin, vous avez également la possibilité de la remercier une dernière fois et de prendre congé pour poursuivre votre chemin (rendez-vous au **64**).

30

Vous dansez longuement, incapable de vous maîtriser. Votre épuisement est tel que chaque mouvement est une torture, mais le sortilège qui fait se mouvoir vos jambes n'en a visiblement cure. Finalement, alors que votre danse effrénée vous amène tout au bord du cercle de champignons, vous tendez les bras et parvenez à agripper la branche de l'arbre le plus proche. Vous vous y cramponnez avec l'énergie du désespoir pour résister à vos jambes qui vous entraînent. Finalement, après de longs efforts, vous parvenez à vous tirer vous-même jusqu'à l'extérieur du cercle. L'enchantement est rompu et vos jambes s'arrêtent enfin. Exténué, vous vous laissez tomber au sol. L'épreuve que vous venez de vivre vous a coûté 4 points d'Endurance. Après un instant, si vous en êtes encore capable, vous vous relevez pour reprendre votre route, en évitant cette fois-ci soigneusement les champignons. Rendez-vous au **10**.

31

Depuis que vous vous êtes réveillé, perdu au milieu de cette forêt mystérieuse, vous avez l'impression de ne plus réfléchir ni percevoir les choses comme à l'accoutumée. Vos pérégrinations à travers la forêt n'ont fait qu'accentuer la chose. Votre esprit et vos sens sont troublés, pas seulement par l'alcool féérique, mais surtout par la magie qui imprègne ce lieu. Et c'est dans cette ivresse mystique que vous trouvez l'inspiration. La musique coule de votre instrument comme une rivière sans fin, submergeant la clairière d'une harmonie merveilleuse. Les fées qui vous entourent sont prises au charme de vos notes. La Reine elle-même vous écoute

sans bouger, fascinée. L'ivresse qui parcourt vos gestes et anime votre musique se fait si intense qu'elle finit par vous dépasser : votre vision se trouble et vous perdez connaissance. Rendez-vous au **78**.

32

Vous devez presque vous mettre à quatre pattes pour pénétrer à l'intérieur de la hutte. De toute évidence, la personne qui y habite doit être d'une taille bien inférieure à la vôtre ! Le rideau franchi, vous vous retrouvez dans un espace particulièrement restreint, essentiellement occupé par un mobilier miniature. Il n'y a personne et cette réalisation vous emplit d'un certain soulagement : vous n'êtes pas du tout certain que vous auriez apprécié de rencontrer le propriétaire de cet endroit, petit ou pas ! Fouillant rapidement l'intérieur de la hutte, vous trouvez suffisamment de nourriture pour 2 Repas (chacun vous permettant de récupérer 4 points d'Endurance). Accrochée à une paroi se trouve une très belle harpe et, posé sur la table, un bouquet de pâquerettes. Vous pouvez prendre ce que bon vous semble. Vous découvrez également deux jarres pleines de liquide, visqueux pour l'une, clair et limpide comme de l'eau pour l'autre. Vous pouvez en boire ici même ou les emporter avec vous si vous le désirez. Lorsque vous déciderez d'en boire, notez le numéro du paragraphe où vous vous trouvez et rendez-vous au **37** pour le liquide visqueux et au **42** pour le liquide clair comme de l'eau. Ceci fait, vous ressortez de la hutte et reprenez votre chemin. Rendez-vous au **99**.

33

Un hurlement strident vous déchire les oreilles au moment où vous portez le coup fatal. Puis tout se met à tourner autour de vous. La clairière se dissout en un tourbillon de couleurs et de formes et vous perdez tout sens de l'équilibre et de l'orientation. Lorsque vous reprenez finalement vos esprits... vous êtes de nouveau sur la route que vous aviez quittée la veille. Le soleil est haut dans le ciel et un vent frais agite le feuillage de la forêt derrière vous. Tournant la tête, vous n'êtes pas très surpris de voir que Niamh est à vos côtés, un sac à dos sur les épaules. « Alors ? Où va-t-on ? » vous demande-t-elle avec un sourire. Vous lui souriez également avant de hausser les épaules. « Je suis bien placé pour dire que c'est le genre de choses qu'on ne sait jamais à l'avance. » Vous vous mettez tous les deux en marche sous le ciel d'azur. Félicitations, votre aventure est un succès!

34

Vous cheminez tranquillement parmi les arbres, appréciant la beauté offerte à vos yeux, lorsqu'un fracas brutal vient perturber la sérénité de votre rêverie. Sous vos yeux ébahis, un centaure massif apparaît devant

vous et se met à galoper dans votre direction en brandissant deux lourds javelots ! Des tatouages écarlates couvrent son corps de cheval et son torse humain et, à en juger par son visage, il est dans un état d'exaltation guerrière tel qu'il serait vain de le raisonner. Au moment d'arriver sur vous, le centaure lance l'un de ses deux javelots dans votre direction. Tentez votre Chance. Si vous êtes Malchanceux, le projectile vous touche et vous perdez 2 points d'Endurance. Blessé ou non, il vous faut ensuite engager le combat :

CENTAURE Habileté 8 Endurance 10

Le centaure est trop rapide pour que vous puissiez prendre la fuite. Si vous l'emportez, vous ne découvrez rien d'intéressant sur son cadavre. Rendez-vous au **41**.

35

Vous saluez aimablement le petit homme, vous excusant de le déranger et lui demandant avec politesse s'il saurait vous aider à retrouver votre chemin, mais il ne lève même pas les yeux sur vous. Vous insistez, lui demandant le prix qu'il souhaite mettre à son aide. Il redresse alors la tête, mais ce n'est que pour vous souffler au visage la fumée nauséabonde de sa pipe ! Vous êtes saisi d'une violente quinte de toux, bientôt remplacée par une sensation de vertige. De toute évidence, ces vapeurs sont nocives pour des poumons humains ! Vous perdez 2 points d'Endurance et votre total d'Ivresse augmente de 2. Si vous souhaitez maintenant attaquer le petit homme, rendez-vous au **48**. Si vous jugez plus prudent de passer votre chemin, rendez-vous au **2**.

36

Arilys se montre tout à fait prête à commercer avec vous. Elle dispose de Baumes d'Habileté, d'Endurance et de Chance, qui vous permettront de ramener le score choisi à son total de départ. Elle offre également une décoction qui ramènera votre total d'Ivresse à 0. Enfin, comme vous êtes un guerrier, elle vous propose d'acquérir un poison végétal qui vous permettra d'ôter 3 points d'Endurance à chaque coup réussi (4 si vous tentez votre Chance avec succès, 2 dans le cas contraire). Notez que vous ne pourrez enduire votre épée de ce poison que lors d'un paragraphe où vous ne combattez pas (il fera effet lors de l'affrontement suivant). Arilys est prête à échanger ses produits (elle n'a qu'un exemplaire de chaque type) contre les objets suivants : des trèfles à quatre feuilles, des pâquerettes, un Baume d'Écorce, une Graine d'Enchevêtrement, un instrument de musique, une pierre percée d'un trou ou une pièce d'or. Une fois que vous aurez fait affaire (ou non), vous pouvez prendre congé d'elle et reprendre votre route (rendez-vous au **64**). Si vous voulez essayer de lui dérober la couronne de fleurs censée révéler les choses invisibles, rendez-vous au **98**.

37

Vous débouchez la jarre et buvez une gorgée prudente. Le liquide est d'une consistance particulièrement épaisse, mais il n'a pas de goût particulier. Vous reprenez une gorgée... et vous vous effondrez au sol, saisi de convulsions, le ventre rongé par le poison virulent que vous venez d'ingurgiter. Vous perdez 10 points d'Endurance. Si vous êtes encore en vie, retournez au paragraphe où vous vous trouviez.

38

Votre chemin vous conduit finalement à une petite hutte, apparemment faite de roseaux tressés. Un rideau sale en masque l'entrée et rien ne vous permet de déterminer s'il y a ou non quelqu'un à l'intérieur. Le silence règne tout autour de la bâtisse sommaire. Qu'allez-vous faire ? Si vous souhaitez pénétrer à l'intérieur de la hutte, rendez-vous au 32. Si vous jugez plus prudent de vous abstenir et de poursuivre votre chemin, rendez-vous au 99.

39

Les rires ont cessé. N'étaient-ils donc qu'une ruse pour vous attirer dans ce piège ? Vous n'avez aucun moyen de le savoir, ni même de déterminer qui en était à l'origine. Vous pouvez maintenant continuer votre cheminement à travers les broussailles (rendez-vous au 14) ou suivre une direction où la progression s'annonce plus aisée (rendez-vous au 5).

40

Votre refus engendre un bourdonnement de déception. Sentant que vous feriez mieux de ne pas vous attarder davantage, vous vous relevez pour partir, mais, à ce moment-là, la fée qui vous offrait de goûter au champignon vous souffle une poudre en plein visage ! Pris par surprise, vous ne pouvez pas empêcher les particules scintillantes de s'infiltrer dans vos yeux et dans vos narines. Un profond vertige vous fait presque perdre l'équilibre, mais ce n'est pas là le pire. Si votre vision était légèrement floue lorsque vous vous êtes réveillé, vous voyez désormais tout en double ! Ajoutez 4 points à votre total d'Ivresse et rendez-vous au 51.

41

Vous avancez avec prudence, craignant que d'autres centaures – voire des créatures pires encore ! – ne se trouvent dans les parages. Mais cela ne semble heureusement pas être le cas. Après un certain temps, vous apercevez devant vous ce qui doit être une clairière assez large. Mais, dans une autre direction, vous

observez tout à coup des reflets de lumières mouvantes, comme autant de torches en procession ! Si vous voulez vous diriger vers la clairière, rendez-vous au 95. Si vous préférez suivre ces lumières, rendez-vous au 64.

42

Vous débouchez la jarre et vous mettez à boire. Le liquide qui coule dans votre gorge a un goût si anodin que vous en venez presque à penser que c'est vraiment de l'eau. Mais, alors que vous vous arrêtez de boire, vous êtes brusquement saisi de tremblements convulsifs. Vous lâchez la jarre, qui va s'écraser au sol. Votre vision est plus trouble que jamais et les sons qui parviennent à vos oreilles sont confus et mélangés. Vous ne contrôlez plus votre corps qu'avec difficulté. Votre total d'Habilité diminue de 2 points et votre total d'Ivresse augmente de 3. Retournez à présent au paragraphe où vous vous trouviez.

43

Le sentier est parfois difficilement visible parmi la végétation du sous-bois, mais il vous permet néanmoins de progresser rapidement. Ce constat vous emplit d'une certaine satisfaction si vous aviez également la certitude de toujours progresser dans la même direction, mais ce n'est malheureusement pas le cas ! Le chemin que vous suivez est si plein de tournants que vous avez perdu tout sens de l'orientation après seulement quelques instants. Alors que vous vous demandez si vous avez eu raison de vous fier à ce sentier qui vous était offert, vous êtes brusquement alerté par le froissement des broussailles tout près de vous. Vous avez tout juste le temps de tirer votre épée avant qu'un sanglier massif n'en surgisse pour vous charger. La fuite est impossible et vous devez mener le combat :

SANGLIER Habileté 7 Endurance 10

Si vous l'emportez, rendez-vous au 6.

44

Vous parvenez finalement à une petite rivière qui coule paresseusement entre les arbres. Au-dessus du cours d'eau, le feuillage s'écarte jusqu'à laisser affluer les rayons du soleil, ce qui vous emplit d'un certain réconfort. Malheureusement, le spectacle devant vous est moins réjouissant : un pont arqué enjambe la rivière, mais il est gardé par un troll aussi large que haut. « Une pièce d'or pour le passage ! » grince-t-il alors que vous approchez. Si vous possédez une pièce d'or, vous pouvez la lui donner et il vous laissera effectivement passer (rendez-vous alors au 3). Sinon, vous pouvez également attaquer le troll (rendez-vous au 13), vous éloigner quelque peu et traverser à la nage (rendez-vous au 85) ou encore remonter la rivière jusqu'à ce que vous par-

veniez à un autre moyen de la franchir (rendez-vous au 93).

45

Au dernier moment, la Dryade a le réflexe de se jeter en arrière et disparaît à l'intérieur de son arbre. Emporté par votre élan, vous ne vous arrêtez pas à temps et vous percutez le tronc de plein fouet, ce qui vous coûte 1 point d'Endurance. Vous vous redressez en vous tenant le nez, furieux. Il n'y a rien à faire : la Dryade est totalement à l'abri à l'intérieur de l'arbre et celui-ci est bien trop gigantesque pour que vous puissiez lui causer des dommages quelconques si vous en ressentez l'envie. Il ne vous reste plus qu'à quitter la clairière par l'un des deux sentiers, en vous rendant soit au 2, soit au 97.

46

Saisi d'une brusque inspiration, vous tirez la pierre de votre sac à dos et observez ce qui vous entoure à travers le trou en son centre. Le paysage autour de vous apparaît bien différemment ! Les arbres sont disposés totalement différemment et vous réalisez que vous n'avez pratiquement pas avancé depuis que vous vous êtes engagé dans cette direction ! De toute évidence, vous avez été la victime d'un sortilège de désorientation. Fort heureusement, cette pierre que vous avez ramassée par hasard semble vous permettre de voir à travers l'illusion. Rendez-vous au 57.

47

Vous dégainez votre épée et l'abattez aussitôt en un arc de cercle foudroyant. Mais l'araignée est particulièrement véloce et votre adresse n'est pas ce qu'elle est habituellement. Testez votre Habileté (en tenant compte des pénalités que vous impose votre Ivresse). Si c'est un succès, vous tuez l'araignée sur le coup (rendez-vous au 91). Si c'est un échec, vous la manquez et elle parvient jusqu'à la fée (rendez-vous au 84).

48

Au moment où vous dégainez votre arme, le petit homme jette sa pipe et son marteau et se met à inspirer de l'air avec une force stupéfiante. Ebahi, vous le voyez doubler, puis tripler en taille et en volume, ses vêtements se déchirant pour révéler des muscles incroyablement nouveaux. Désormais aussi grand que vous et aussi large qu'une barrique, il se jette sur vous avec fureur. Il n'est pas armé mais ses poings infligent autant de dommage qu'une masse d'arme.

SPRIGGAN Habileté 8 Endurance 6

Vous pouvez prendre la fuite à tout moment, mais, tandis que vous détez, il vous jettera un mauvais sort qui vous fera perdre 3 points de Chance. Si vous êtes vainqueur, vous le fouillez, mais vous ne trouvez sur lui qu'une unique pièce d'or avant de reprendre votre chemin. Que vous fuyiez ou que vous soyez vainqueur, vous vous rendez ensuite au 2.

49

Cela fait maintenant un certain temps que vous avez laissé la clairière des fées derrière vous et le sentier n'a pas cessé de se diriger en ligne droite. Une vague de soulagement et d'enthousiasme vous traverse lorsque vous en apercevez finalement l'extrémité, assez loin devant vous ! Vous hâtez le pas, pressé d'échapper enfin à cette forêt et à ses enchantements. A ce moment, un vent léger fait bruire les feuilles au-dessus de vous et vous sentez un fourmillement étrange vous parcourir la peau. Êtes-vous coiffé d'une couronne faite de pâquerettes et de trèfles à quatre feuilles ? Si c'est le cas, rendez-vous au 73. Sinon, rendez-vous au 88.

50

Votre situation ne s'arrange pas. Le soleil est impossible à distinguer au-dessus de votre tête et tous les arbres se ressemblent. Vous n'êtes même pas sûr de ne pas être en train de tourner en rond. Rendez-vous, au choix, au 4, au 27 ou au 55.

51

Les fées éclatent de rire mais, le temps que vous vous releviez, elles ont déjà toutes disparues parmi les arbres. Seule celle qui vous a joué ce mauvais tour s'attarde un instant pour mieux se moquer de vous. Elle décrit quelques cercles autour de votre tête, trop vive pour que vous puissiez l'attraper, avant de s'enfuir à son tour à tire-d'aile. Mais, alors qu'elle se retournait pour vous adresser un dernier quolibet, elle se prend dans une large toile d'araignée étendue entre deux arbres ! Le choc et les efforts que la fée déploie en vain pour se libérer attirent aussitôt l'araignée elle-même, une créature noire et rouge aussi grande que la paume de votre main, qui se précipite vers cette proie inattendue. Qu'allez-vous faire ? Vous pouvez tenter de dégager la fée avec votre main (rendez-vous au 60), attaquer l'araignée avec votre épée (rendez-vous au 47) ou vous désintéresser tout simplement de l'affaire (rendez-vous au 84).

52

Les yeux de la jeune fée se mettent à briller. « C'est vrai, vous seriez prêt à m'aider ? Ma mère ne pourra pas refuser de me laisser partir si j'ai quelqu'un

pour me servir de guide ! Vous êtes un bon guerrier et vous avez l'air d'avoir beaucoup voyagé. Elle ne pourra pas dire non cette fois ! » Elle enlève un bracelet d'herbes tressées de son poignet pour le passer au vôtre. « Gardez cela avec vous et poursuivez votre chemin jusqu'à ce que vous parveniez devant ma mère. Il y a plusieurs choses qu'il faut que je prépare, mais je vous rejoindrai à ce moment-là ! » Vous n'avez pas le temps d'ajouter un mot qu'elle s'est métamorphosée en daim et disparaît à grands bonds parmi les arbres. Il ne vous reste plus qu'à reprendre votre chemin. Rendez-vous au **44**.

53

Trop occupée à rire, la Dryade est prise par surprise lorsque vous vous précipitez sur elle. Testez votre Habileté. Si c'est un succès, rendez-vous au **7**. Si c'est un échec, rendez-vous au **45**.

54

Vous êtes maintenant certain de tourner en rond ! Un sortilège malveillant vous égare, brouillant votre sens de l'orientation et vous empêchant de progresser en ligne droite. Chaque direction se ressemble et aucune ne semble mener nulle part. Pire encore, une fatigue surnaturelle est en train de saper vos forces, rendant vos jambes aussi pesantes que du plomb. Il vous faut échapper à ce piège aussi vite que possible ! Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **57**. Si vous êtes malchanceux, déduisez un point de votre total d'Endurance et tentez à nouveau votre Chance. Chaque échec vous coûte un nouveau point d'Endurance. Une fois que vous aurez finalement été Chanceux ou que vous aurez perdu la moitié (arrondie à l'entier inférieur) de votre total actuel d'Endurance, rendez-vous au **57**.

55

Vous êtes en train de cheminer parmi les arbres lorsqu'un rire étouffé vous alerte. Vous avez tout juste le temps de dégainer votre épée avant que quatre farfadets ne surgissent des buissons et ne vous encerclent ! C'est tout juste si le plus grand d'entre eux vous arrive à mi-cuisse, mais ils sont vifs et leurs dagues sont particulièrement tranchantes. Vous devez les affronter tous en même temps :

Premier FARFADET
Habileté 3 Endurance 6

Deuxième FARFADET
Habileté 4 Endurance 5

Troisième FARFADET
Habileté 5 Endurance 5

Quatrième FARFADET Habileté 4 Endurance 6

Les petites créatures sont trop rapides pour que vous puissiez prendre la fuite. Si vous l'emportez, vous reprenez votre route. Rendez-vous au **38**.

56

Vous vous approchez prudemment du cheval. L'animal ne bronche pas, même lorsque vous tendez une main pour lui flatter l'encolure. Enhardi par sa docilité, vous l'enfourchez... et dès que vous êtes sur son dos, il part au grand galop à travers la forêt ! Déséquilibré, vous tentez de tirer sur sa crinière pour le faire ralentir, mais en vain. Le cheval file à une vitesse qui défie l'entendement et vous n'osez pas sauter, certain de vous tuer si vous vous y risquez. Les branches des arbres vous fouettent violemment le visage (vous perdez 1 point d'Endurance). Vous éprouvez un certain soulagement lorsque la forêt commence finalement à s'éclaircir devant vous, mais vous réalisez bientôt que c'est parce que vous vous approchez d'un large étang ! Le cheval pique droit dessus et vous ne pouvez que regarder avec horreur jusqu'au moment où il se précipite dans les eaux noires avec vous. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **66**. Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au **74**.

57

Vous trouvez finalement un minuscule sentier que vous n'aviez pas remarqué jusque-là et vous décidez le suivre, espérant qu'il vous permettra d'échapper à ce piège surnaturel. Après quelques instants, vous êtes rassuré : le paysage qui vous entoure n'est plus figé en ce dédale végétal immuable dans lequel vous erriez. A une certaine distance devant vous, vous pouvez apercevoir ce qui doit être une clairière assez large. Mais, dans une autre direction, vous observez des reflets de lumières mouvantes, comme autant de torches en procession ! Si vous voulez vous diriger vers la clairière, rendez-vous au **95**. Si vous préférez suivre ces lumières, rendez-vous au **64**.

58

Vous débouchez la gourde. À en juger par l'odeur, il s'agit bel et bien de vin. Prudemment, vous en prenez une petite gorgée. Le goût délicieux dissipe aussitôt toutes vos craintes. Vous ne pouvez vous empêcher de prendre une nouvelle gorgée, puis encore une autre et une autre, et c'est avec une réelle surprise que vous réalisez bientôt que vous avez entièrement vidé la gourde. Augmentez votre total d'Ivresse de 4 et votre total d'Endurance de 6, puis retournez au paragraphe d'où vous venez.

59

Niamh fronce les sourcils à vos paroles. « Vous aussi, vous voudriez quitter cette forêt ? Cela fait bien longtemps que je rêve de l'extérieur, mais ma mère ne m'accorde pas son autorisation. Elle dit qu'il n'y a rien d'intéressant pour nous là-bas. Mais je suis sûre du contraire ! J'ai envie de voir des plaines, des villes, des montagnes, des océans, n'importe quoi qui change de ces arbres ennuyeux ! » Elle poursuit sa diatribe avec véhémence, comme si votre présence lui donnait enfin l'occasion de laisser libre cours à sa rancœur ressassée. De toute évidence, songez-vous en votre for intérieur, les fées connaissent également des crises d'adolescence ! Mais il vous reste encore à décider ce que vous allez faire. Si vous souhaitez proposer à Niamh de l'aider, rendez-vous au 52. Si vous jugez plus prudent de vous abstenir, rendez-vous au 92.

60

Vous tendez la main pour sauver la fée mais, dès que vos doigts ont effleuré la toile, ils y restent englués ! Impossible de vous dégager : les fils soyeux, si fins qu'ils en sont presque invisibles, vous retiennent aussi efficacement que des cordes épaisses. Pire que tout, l'araignée a décidé d'abandonner provisoirement la fée pour s'intéresser à la proie bien plus intéressante que vous êtes ! Vous n'avez pas suffisamment d'espace pour manier correctement votre épée et vous dégainez donc votre poignard pour livrer ce combat :

ARAIGNÉE Habileté 7 Endurance 1

La morsure de l'araignée est extrêmement venimeuse et elle vous ôtera 4 points d'Endurance (2 si vous tentez votre Chance avec succès, 6 si vous êtes Malchanceux) à chaque fois que vous perdrez un assaut. Si vous triomphez, rendez-vous au 91.

61

Vous retirez vos bottes et les déposez au sommet du tas de chaussures avant de vous reculer prudemment. Le petit homme continue de vous ignorer. Quelques instants plus tard, il en a fini avec la chaussure qu'il tient devant lui et, comme vous l'espérez, il passe alors à vos bottes. Sans bouger, vous le regardez œuvrer, remplaçant adroitement les semelles usées par vos longs voyages. Lorsqu'il en a terminé, il dépose vos bottes au bas de la souche, où vous n'avez aucune difficulté à les récupérer. Lorsque vous les enflez à nouveau, elles se révèlent considérablement plus confortables qu'elles ne l'étaient auparavant ! Le petit homme ne doit pas être un cordonnier ordinaire, car vous avez l'impression étrange de vous déplacer avec beaucoup plus de facilité que d'ordinaire. Lors de vos deux prochains combats, à condition d'être sur le sol ferme, vous pourrez ajouter 1 point à votre total d'Habileté (même si cela dépasse

votre total de départ). Vous gagnez également 1 point de Chance. C'est avec un certain entrain et à grandes enjambées que vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au 2.

62

Niamh hoche la tête lorsque vous lui présentez votre requête. Elle détache un petit sac qui se trouvait à sa ceinture et vous le tend. « C'est une décoction à base de racines. C'est très amer, mais cela guérira même les blessures les plus graves. » La décoction nécessite de faire bouillir de l'eau et il faut du temps pour la préparer, et vous ne pourrez la prendre qu'à la fin d'un paragraphe où vous ne serez pas confronté à une situation périlleuse ou qui demande de réagir rapidement. Elle vous rendra 8 points d'Endurance et 1 point d'Habileté, et diminuera votre total d'Ivresse de 3. Ensuite, Niamh fait apparaître un petit pot de terre cuite, rempli d'une sorte de pigment jaune, et s'en sert pour vous dessiner un symbole en spirale sur le front. Vous vous sentez aussitôt empli d'une vivacité nouvelle, comme si votre perception et votre sens de l'équilibre venaient d'être grandement augmentés. Vous gagnez 1 point d'Habileté, même si cela vous amène à un total supérieur à votre total de départ. Cet effet bénéfique durera tant que le symbole sera sur votre front (il s'effacera aussitôt si vous êtes totalement immergé dans l'eau). Ceci fait, la jeune fée vous adresse un dernier salut. Vous faites de même et, lorsque vous relevez la tête, vous voyez un grand faucon disparaître parmi le feuillage des arbres. Vous reprenez votre route. Rendez-vous au 44.

63

La Reine des Fées laisse échapper un rire cristallin en vous voyant vous tenir devant elle. « Eh bien, on dirait que notre voyageur revient nous voir encore une fois. Veut-il encore participer à nos festivités ? » Si vous portez au poignet le bracelet de Niamh, rendez-vous immédiatement au 72. Dans le cas contraire, rendez-vous au 81.

64

Les arbres s'écartent soudain devant vous jusqu'à former une large allée. Le feuillage est si dense qu'il ne laisse rien filtrer des rayons du soleil, mais des boules de lumière semblables à des feux follets flottent dans l'air, illuminant le chemin et lui donnant un aspect irréel. Allez-vous vous engager dans cette direction (rendez-vous au 90) ou jugez-vous plus prudent de trouver un autre chemin (rendez-vous au 96) ?

65

Vous jouez depuis un moment lorsque le rire de la Reine vous interrompt. « Mon pauvre serin, je ne crois pas que tu sois fait pour être musicien, vous lance-t-elle de sa voix soyeuse. Peut-être qu'en restant parmi nous, tu en viendras à t'améliorer. » Vous ouvrez la bouche pour répondre, mais il ne sort de votre gorge qu'un trille interrogateur. Tout ce qui vous entoure est soudain beaucoup plus grand. Les petites fées, qui font désormais la même taille que vous, viennent danser une ronde au-dessus de votre tête. Battant de vos ailes de plumes, vous vous élevez dans l'air pour les rejoindre. Vos derniers souvenirs d'aventurier s'échappent de votre mémoire tandis que vous allez finalement vous percher sur la branche d'un arbre et que vous pépiez gaiement sous le regard amusé de la Reine. Votre aventure s'achève ici.

66

L'eau glacée vous englutit, mais, fort heureusement, vous avez le réflexe de vous dégager aussitôt, sans laisser à ce cheval du diable le temps de vous entraîner vers le fond. Le poids de votre équipement vous entraîne vers le bas mais vous battez furieusement des jambes pour remonter. Votre tête émerge finalement à la surface et vous sentez avec soulagement l'air emplir à nouveau vos poumons. La froideur de l'eau et la panique que vous avez ressentie à l'idée de vous noyer dans cet étang vous ont dégrisé : votre total d'Ivresse diminue de 2 points. Votre expérience vous coûte également 2 points d'Endurance. Rendez-vous maintenant au 76.

67

Vous suivez de loin la discussion longue et acharnée qui s'est engagée entre la Reine des Fées et sa fille, vous demandant avec anxiété ce qui va en résulter. Lorsque Niamh revient finalement vers vous, son expression quelque peu défaite vous apprend que tout ne s'est pas passé pour le mieux. « Elle prétend vouloir tester vos talents de guerrier avant de donner son consentement. Et je crains qu'elle ne soit en train d'invoquer la créature la plus redoutable qu'elle puisse imaginer. » De fait, vous voyez que la Reine des Fées a les yeux fermés et qu'elle semble en train de se concentrer. Des ombres impénétrables s'étendent autour de son trône et les lanternes les plus proches semblent sur le point de s'éteindre. Vous remarquez aussi que toutes les autres fées se sont réfugiées à une distance prudente. Niamh a fait apparaître un petit pot en terre cuite, rempli d'une sorte de pigment jaune, et vous le montre. « Je peux me servir de ceci pour tracer un symbole magique qui augmentera vos chances lors du combat. Qu'est-ce qui vous sera le plus utile : un Symbole de Concentration ou un Symbole de Vitalité ? » Le Symbole de Concentration ramènera votre Habileté à son total de départ et diminuera votre total d'Ivresse à 0. Le Sym-

bole de Vitalité ramènera votre Endurance à son total de départ et vous offrira une certaine protection lors du combat à venir. Niamh dessine celui que vous choisissez sur votre front à l'aide du pigment jaune. Puis vient le moment du combat. Rendez-vous au 94.

68

Couvert de sang et de blessures, l'ours s'effondre dans un dernier grognement. Sa masse énorme fait trembler le sol lorsqu'il s'abat, puis il n'y a plus que le silence. Épuisé par le combat, vous passez quelques instants à reprendre votre souffle. Puis vous vous souvenez de l'existence du loup ! Vulnérable comme vous êtes, il pourrait bien décider de s'en prendre maintenant à vous. Mais le loup n'est plus là lorsque vous vous tournez dans sa direction. A sa place se trouve une jeune femme mince et musclée, à la peau bronzée et aux cheveux bruns qui lui tombent jusqu'à la taille. Elle porte des vêtements légers, couleur de feuilles mortes. Son visage triangulaire, ses yeux en amande et ses oreilles pointues indiquent clairement sa nature féérique. « C'était un beau combat ! » vous lance-t-elle avec un sourire. « Vous vous en êtes bien tiré. Je m'appelle Niamh. Êtes-vous un voyageur ? » Vous vous présentez poliment, choisissant vos mots avec soin. Les fées sont imprévisibles, mais celle-ci, qui dispose visiblement de pouvoirs de métamorphose, semble véritablement bien disposée à votre égard. Vous pouvez peut-être en tirer parti. Si vous voulez lui demander de l'aide pour faire face aux dangers qui vous attendent encore, rendez-vous au 62. Si vous voulez lui demander comment sortir de cette forêt, rendez-vous au 59.

69

La Reine paraît ravie de vous voir sortir votre instrument et toutes les autres fées s'installent autour de vous pour vous écouter. Vous n'êtes guère rassuré. La musique est loin d'être votre spécialité ! Mais vous n'avez déjà plus le choix et vous vous mettez donc à jouer. Lancez un dé et ajoutez 5. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Ivresse, rendez-vous au 31. Dans le cas contraire, rendez-vous au 65.

70

Fort heureusement, le tronc de l'arbre est si rugueux qu'il offre de nombreuses prises. Laissant votre sac à dos derrière, vous vous hissez sans trop de difficulté jusqu'à la branche la plus basse, située à près d'une dizaine de mètres du sol et particulièrement épaisse. Vous vous y agrippez, convaincu que le reste de l'ascension sera tout aussi aisé, mais la branche se dérobe soudain en dessous de vous ! Incapable de vous raccrocher à quoi que ce soit, vous chutez. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous ne perdez que 2 points d'Endurance en heurtant le sol. Si vous êtes

Malchanceux, vous perdez 4 points d'Endurance et vous vous tordez violemment la cheville, ce qui vous coûte 1 point d'Habilité. En vous relevant péniblement, vous entendez le bruit d'un rire. Une femme à la peau brune comme l'écorce et aux cheveux verts est au pied de l'arbre, en train de se moquer de vous. Une Dryade ! C'est visiblement elle qui est à l'origine de votre mésaventure. Allez-vous vous jeter sur elle (rendez-vous au **53**), essayez de lui parler (rendez-vous au **80**) ou battre en retraite et quitter la clairière par l'un des deux sentiers (rendez-vous au **2** ou au **97**) ?

71

Vous suivez l'ours sur une courte distance. Parvenu à un arbre au tronc épais, il se dresse soudain sur ses deux pattes arrière. Vous réalisez qu'une grosse ruche est suspendue à la branche la plus basse. En quelques coups de griffes, l'ours a tôt fait de la faire tomber et de l'ouvrir en deux. Les abeilles en furie s'échappent de leur demeure détruite et s'agglomèrent autour de lui, mais leurs piqûres sont totalement inefficaces contre son cuir épais. L'ours prend son temps pour se nourrir, puis repart d'une démarche nonchalante. Vous patientez encore un moment, le temps que les dernières abeilles soient parties, puis vous vous approchez à votre tour pour goûter le miel. Il est délicieux et vous vous en nourrissez copieusement avant de finalement repartir. Ajoutez 4 points à votre total d'Endurance et 1 point à votre total de Chance, puis rendez-vous au **44**.

72

Au moment où vous ouvrez la bouche pour répondre, une grande chouette vient se poser à côté de vous et reprend aussitôt la forme familière de Niamh. « Ce voyageur s'est proposé pour me servir de guide dans le monde extérieur ! s'exclame-t-elle aussitôt avec énergie. Je demande à ce que nous puissions tous les deux quitter la forêt sans délai ! » La bouche de la Reine des Fées se plisse en une expression de mécontentement et vous sentez une certaine inquiétude vous envahir à nouveau. Cela ne va peut-être pas être si simple que cela. Rendez-vous au **67**.

73

La sensation passe aussi rapidement qu'elle était apparue et vous poursuivez votre chemin sans encombre. Était-ce simplement là le fruit de votre imagination ou la couronne offerte par Arilys vient-elle de vous sauver d'un sort funeste ? Vous n'en serez jamais tout à fait sûr, mais ce n'est pas important. Vous parcourez d'un pas rapide le reste du sentier et vous émergez finalement à l'air libre, sur la route que vous suiviez la veille ! Vous prenez une profonde inspiration, heureux de ne plus sentir le poids oppressant des arbres surplombant votre tête. Derrière vous, le sentier s'est effa-

cé comme un rêve, mais vous ne vous en souciez plus. La chaleur du soleil réchauffe vos membres et l'horizon s'offre à vos yeux. Sifflotant un air joyeux, vous vous remettez en route. Félicitations, votre aventure est un succès !

74

L'eau glacée vous engloutit, tétanisant aussitôt vos muscles. Vous tentez malgré tout de remonter vers la surface, mais vos vêtements, votre épée et votre sac à dos vous alourdissent, gênant vos efforts. Vous tentez de vous en débarrasser alors que le cheval vous entraîne toujours plus loin dans les profondeurs obscures de l'étang, mais l'air finit par vous manquer. Vous perdez connaissance et votre aventure s'achève ici, dans les ténèbres froides et insondables.

75

La mince armure du chevalier est ensanglantée et déchirée par endroit. Il est en train de plier sous vos coups lorsque la Reine arrête soudain le combat. « C'est suffisant, dit-elle d'une voix froide. Vous avez montré votre capacité à manier l'épée et vous avez gagné le droit de quitter cette forêt. » Elle fait un geste de la main et vous voyez un sentier s'ouvrir tout à coup parmi les arbres qui bordent la clairière. Vous en prenez la direction, suivi du regard silencieux des fées. Rendez-vous au **49**.

76

Vous vous extirpez péniblement de l'élément aquatique. Vos vêtements sont trempés et vous êtes transi jusqu'aux os. Comme la perspective de tomber gravement malade ne vous sourit pas et que le feuillage des arbres ne laisse filtrer que quelques rayons de soleil épars, vous décidez de faire un feu pour vous réchauffer, vous éloignant pour ce faire à une distance raisonnable de l'eau. Vous rassemblez rapidement une quantité de petit bois, que vous enflamez à l'aide de votre briquet à amadou (que vous conserviez heureusement dans une poche imperméable !). Puis vous entreprenez enfin de vider vos bottes de l'eau qu'elles contiennent et de retirer vos vêtements pour les essorer. Environ une demi-heure plus tard, alors que vous et vos vêtements êtes raisonnablement secs, vous vous remettez en route. Rendez-vous au **3**.

77

La végétation est plus épaisse que vous ne l'aviez pensé d'entrée de jeu. Les broussailles s'accrochent à vos vêtements, les branches vous obligent fréquemment à vous baisser et des racines traîtresses vous font régulièrement trébucher. Vos chutes répétées et les efforts

que vous devez déployer pour vous frayer un chemin vous font perdre 1 point d'Endurance. Vous vous arrêtez un instant pour reprendre votre souffle. Vous êtes presque tenté de revenir sur vos pas, mais vous n'êtes aucunement certain de retrouver la clairière derrière vous. Soudain, des rires cristallins viennent vous frapper les oreilles. Ils semblent proches, mais ne vous pouvez pas en distinguer l'origine. Allez-vous essayer de vous en rapprocher (rendez-vous au 24) ou prendre une autre direction (rendez-vous au 16).

78

Lorsque vous reprenez connaissance, vous êtes étendu sur la route que vous suiviez la veille, votre instrument encore à vos côtés. Vous sentez le contact du soleil contre votre visage. Vous relevant, vous remarquez tout à coup que votre sac à dos est plus lourd qu'il ne devrait l'être. Vous l'ouvrez et réalisez alors que tous les trésors que vous aviez récupérés lors de votre mission passée s'y trouvent de nouveau! Bien plus, les fées ont ajouté des fruits à l'aspect délicieux, de l'or, des bijoux et encore quelques objets visiblement chargés de leur magie ! Vous remarquez également qu'une gourde est accrochée à votre ceinture, pleine sans aucun doute du vin que vous avez déjà eu l'occasion de goûter. Ce n'est pas souvent qu'un humain doit faire une telle impression à la Reine des Fées et à ses sujets ! C'est particulièrement chargé, mais le cœur joyeux, que vous reprenez votre chemin interrompu. Félicitations, votre aventure est un succès !

79

La jeune femme lève la tête à votre approche et vous réalisez qu'elle était en train de tresser une couronne de fleurs. Vous vous présentez courtoisement, vous excusant de la déranger. Elle semble surprise de votre présence mais aussi ravie d'avoir quelqu'un à qui parler. Bavardant quelques instants avec elle, vous apprenez qu'elle se nomme Arilys et qu'elle était une simple bergère avant de s'aventurer dans ces bois. Elle n'est jamais parvenue à en ressortir, mais sa nouvelle situation ne lui déplaît pas. « Je serais probablement toujours en train de garder des moutons, si je ne m'étais pas perdue ici. Dans cette forêt, je peux passer mes journées à faire ce qui me plaît. Les fleurs sont magnifiques et elles ont même des effets magiques ! J'ai appris à utiliser certaines d'entre elles pour créer des baumes. » Vous orientez la conversation vers ses couronnes de fleurs et elle vous apprend qu'elles peuvent également être dotées de pouvoirs magiques, mais que leur création nécessite de mélanger au moins deux types de fleurs ou d'herbes pour qu'elles soient efficaces. Elle vous montre l'une des couronnes posées à côté d'elle. « Celle-ci, par exemple, est faite de primevère et de thym. Il m'a fallu du temps pour la réaliser, mais elle donne le pouvoir de voir les choses autrement invisibles. Je l'essaierai dès que j'en aurai le temps. Je suis

curieuse de savoir ce qu'elle me permettra de découvrir dans cette forêt. » La discussion se poursuit encore un moment et vous apprenez notamment que les fées se regroupent fréquemment dans un endroit situé non loin d'ici. Mais le temps passe et vous ne voulez pas vous attarder trop longtemps. Si vous possédez des trèfles à quatre feuilles et des pâquerettes, vous pouvez demander à Arilys si elle peut vous en faire une couronne (rendez-vous au 29). Sinon, vous pouvez essayer d'acquérir certains de ses baumes (rendez-vous au 36) ou encore essayer de dérober la couronne de fleurs qu'elle vous montrait (rendez-vous au 98). Enfin, vous pouvez également prendre congé et poursuivre votre route (rendez-vous au 64).

80

La Dryade n'a visiblement aucun désir de converser avec vous, du moins avec courtoisie. « Hors d'ici, petit humain ! Retourne à ton errance ! Lorsque tu seras mort, ton corps décomposé viendra nourrir les arbres de cette forêt ! » Puis elle vous lance ce qui doit être un sortilège, car les pensées se brouillent subitement dans votre esprit et vous n'êtes plus capable de réfléchir. À demi conscient, vous vous rendez à peine compte que vous quittez la clairière et ce n'est que bien plus tard, parmi les arbres innombrables qui vous entourent de nouveau, que vous reprenez finalement vos esprits. Ajoutez 3 points à votre total d'Ivresse et diminuez votre total de Chance de 2. Puis lancez un dé : si le total est pair, rendez-vous au 2 ; s'il est impair, rendez-vous au 97.

81

Usant de toute la courtoisie possible, vous exprimez le désir de pouvoir quitter cette forêt. Mais la Reine des Fées balaie votre demande d'un revers de main désinvolte. « Ce serait trop facile. On ne quitte pas notre forêt aussi facilement qu'on y entre. Mais si vous prouviez votre valeur, je suis prête à vous laisser partir comme vous le demandez. » Qu'allez-vous faire ? Vous pouvez offrir à la Reine d'affronter le guerrier qu'elle choisira (rendez-vous au 25) ou, si vous disposez d'un instrument, essayer de la charmer par votre musique (rendez-vous au 69).

82

Vous chargez le loup en brandissant votre épée. Trop occupé à maintenir ses distances avec son dangereux adversaire, il ne vous voit arriver que lorsqu'il est trop tard et vous lui infligez une profonde blessure. L'instant d'après, c'est l'ours qui lui ouvre l'épaule jusqu'à l'os. C'en est trop pour le loup. Blessé, pris entre deux adversaires, il prend la fuite et disparaît bientôt parmi les arbres. Vous restez face à face avec l'ours, ce qui n'est pas une situation des plus rassuran-

tes. L'animal doit peser au moins quatre fois plus que vous et vous n'êtes pas certain que la furie sanguinaire qui l'animait un instant auparavant se soit dissipée. Il vous considère un long moment, respirant bruyamment, puis finit par se détourner et s'enfoncer à son tour dans la forêt. Vous poussez un soupir de soulagement. Si vous voulez le suivre, rendez-vous au **71**. Si vous jugez plus prudent de partir dans une autre direction, rendez-vous au **44**.

83

Elle vous a vu ! Vive comme l'éclair, elle saisit une autre couronne et vous la jette autour du cou. Vous tentez de vous en débarrasser... mais vos pattes sont moins efficaces que des mains et tout est subitement beaucoup plus grand autour de vous, ce qui vous désorienté. Vous poussez un miaulement plaintif. Arilyl vous soulève doucement, vous caresse derrière les oreilles et vous installe sur ses genoux. Réconforté, vous vous roulez en boule en ronronnant et vous endormez bientôt. Votre aventure s'achève ici.

84

La fée pousse un cri aigu au moment où les crocs venimeux de l'araignée transpercent son corps. Ses ailes frémissent une dernière fois, puis s'immobilisent. Un silence glacial est descendu sur la clairière et vous vous sentez soudain transi jusqu'aux os. Vous perdez 5 points de Chance. Étourdi, comme anesthésié, vous reprenez votre chemin à travers la forêt sans savoir dans quelle direction vous vous dirigez. Rendez-vous au **5**.

85

Vous vous éloignez suffisamment loin du troll pour qu'il ne puisse plus vous voir, avant de vous immerger dans l'eau. Le courant est faible et vous progressez sans trop de difficulté. Parvenu au milieu de la rivière, l'une de vos jambes s'accroche à quelque chose. Vous tentez de vous dégager, pensant qu'il s'agit d'une sorte de plante aquatique, mais vous êtes vite détrompé lorsqu'une force irrésistible vous entraîne sous la surface de l'eau !

MONSTRE AQUATIQUE

Habilitété 6 Endurance 6

Vous ne pouvez pas précisément distinguer les contours de votre adversaire, mais l'emprise qu'il maintient sur votre jambe vous permet de le repérer aisément. L'eau très froide et la panique que vous insufflez cette agression brutale diminuent votre total d'Ivresse de 4. En revanche, vous n'avez eu le temps d'inspirer que très peu d'air avant d'être entraîné par le fond et vous n'allez pas tarder à en sentir les effets : à chaque assaut à partir du deuxième, vous perdrez 1 point

d'Habilitété. Vous ne pouvez pas vous permettre de laisser ce combat durer très longtemps ! Si vous l'emportez, vous remontez jusqu'à l'air libre. Regagnez tous les points d'Habilitété que vous avez perdus lors de l'affrontement et rendez-vous au **76**.

86

Vous déambulez sous les vastes arches que dessinent les branches des arbres, accompagné du trille d'un oiseau isolé. Privé que vous êtes du moindre point de repère et dans l'impossibilité de progresser en ligne droite, vous en venez à vous demander si vous n'êtes pas en train de tourner en rond. Rendez-vous au choix au **97** ou au **44**.

87

Vous cheminez sans interruption pendant un certain temps, sans autre compagnie que le bruit de vos pas et les sons de la forêt, avant de déboucher soudain sur une vaste clairière. Au-dessus de votre tête, vous pouvez de nouveau voir le ciel azur, qui vous était jusque-là dissimulé par l'épais feuillage. Au milieu de la clairière se dresse un arbre gigantesque, dont six hommes ne parviendraient pas à encercler le tronc en se tenant par la main. Il ne semble pas y avoir quoi que ce soit d'autre d'intéressant ici. L'arbre est si grand qu'il doit offrir un bon point de vue sur l'ensemble de la forêt. Si vous souhaitez y grimper, rendez-vous au **70**. Si vous préférez quitter la clairière immédiatement, deux sentiers s'offrent à vous. Le premier mène au **2** et le second au **97**.

88

Vous marchez d'un pas rapide mais, bientôt, vous vous voyez forcé de ralentir. Vos jambes sont lourdes et vous vous sentez curieusement essoufflé. Vous portez une main à votre visage... et vous réalisez qu'elle est maintenant couverte de rides profondes ! Les fées vous ont affligé d'une malédiction de vieillissement ! Vos cheveux sont déjà blancs comme neige et votre dos courbé comme sous un lourd fardeau. Vous continuez pourtant votre chemin. La route que vous suiviez la veille est maintenant visible devant vous. Vous pourriez peut-être l'atteindre, mais cela n'inversera pas la malédiction et il est très peu probable que vous surviviez au long voyage qui vous attendra alors. Les quelques dizaines de mètres qui vous restent avant de sortir de la forêt s'annoncent comme votre dernier combat. Votre aventure s'achève ici.

89

Vous contournez l'ours dans l'intention de le prendre à revers, mais il sent votre approche et se re-

tourne vers vous ! Vous êtes contraint d'affronter de face cet animal énorme, ivre d'une fureur sanguinaire (combattez avec le loup contre l'ours) :

OURS Habileté 10 Endurance 14

LOUP Habileté 11 Endurance 12

Frustré par son manque de succès face à son trop rapide adversaire, l'ours dirige toutes ses attaques sur vous. Le loup profite de la situation pour passer à l'offensive, lacérant les flancs du plantigrade et s'efforçant de le mordre à la gorge. Vous ne pouvez pas fuir. Si vous survivez à ce combat, rendez-vous au **68**.

90

L'allée se prolonge un certain temps, si sombre que vous avez l'impression d'être engagé dans un véritable tunnel souterrain. Mais plus vous avancez et plus vous entendez des sons devant vous : de la musique et des éclats de conversation. Ces bruits vous rappellent irrésistiblement la fête de la veille, à l'origine de votre situation présente. Allez-vous devoir affronter les fées une nouvelle fois pour qu'elles vous permettent de sortir enfin de cette forêt ? Ce n'est pas sans une certaine appréhension que vous poursuivez votre route. Rendez-vous au **21**.

91

La toile se désagrège à la mort de l'araignée. De nouveau libre, la fée s'envole et disparaît aussitôt dans les sous-bois. Elle en revient quelques instants plus tard, une expression apparemment contrite sur son visage minuscule, et dépose dans le creux de votre main une petite brassée de trèfles à quatre feuilles. Avant que vous ne puissiez dire un mot, elle a de nouveau disparu, cette fois pour de bon. Dans cette forêt peuplée de créatures féeriques, les trèfles à quatre feuilles possèdent une vertu considérable. Votre total de départ et votre total actuel de Chance passent à 13 ! (Si vous veniez à perdre ces trèfles à l'avenir, votre total de départ redescendrait à son niveau précédent et votre total actuel ferait de même, à moins qu'il ne soit déjà plus bas). Vous reprenez maintenant votre chemin à travers la forêt en vous rendant au **14**.

92

Vous exprimez votre compassion à Niamh, mais vous la laissez comprendre que vous ne vous sentez pas en mesure de l'aider avec ses problèmes. Elle a l'air particulièrement déçue. Vous cherchez quelques mots de sympathie à ajouter mais sa silhouette se brouille et, l'instant d'après, elle est devenue un oiseau qui s'envole et disparaît rapidement parmi les arbres de la

forêt. Haussant les épaules, vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au **44**.

93

La rivière va en rétrécissant à mesure que vous la remontez. Ce n'est bientôt plus qu'un large ruisseau, que vous pouvez aisément traverser en vous servant de quelques pierres bien disposées. Si vous souhaitez les emprunter et poursuivre votre route, rendez-vous au **4**. Si vous vous sentez d'humeur à pêcher à mains nues, rendez-vous au **15**.

94

Un souffle d'air glacial balaye brusquement la clairière et la plupart des lanternes s'éteignent, plongeant tout ce qui vous entoure dans la pénombre. Une forme indistincte est en train d'apparaître devant vous. Les contours de son corps sont vagues et sombres et ses ailes immenses se fondent avec les ténèbres. Un susurrement malveillant s'échappe de sa bouche invisible, vous glaçant le sang. Vous n'avez pas le choix, il vous faut livrer cette dernière bataille !

FÉE TÉNÉBREUSE

Habileté 11 Endurance 11

Son toucher est si froid que, à moins de porter sur votre front le Symbole de Vitalité, vous perdez 3 points d'Endurance à chaque fois que vous recevez un coup (2 si vous tentez votre Chance avec succès, 4 dans le cas contraire). De plus, sa forme est si difficile à discerner que vous devez soustraire 2 points de votre total d'Habileté pour ce combat. Cet effet ne s'applique pas si vous possédez une pierre percée d'un trou ou si vous êtes coiffé d'une couronne de thym et de primevères, ces objets permettant de distinguer la réalité des illusions. Si vous l'emportez, rendez-vous au **33**.

95

Vous débouchez rapidement sur une vaste clairière baignée de soleil. Des fleurs de toutes les couleurs s'étendent devant vous en un tapis ondoyant au moindre souffle d'air. Le parfum qu'elles diffusent est délicieusement léger. Après un instant, vous remarquez que vous n'êtes pas seul : une jeune femme blonde est assise au milieu de la clairière, en train de s'affairer sur quelque chose que vous ne distinguez pas clairement. Des fleurs sont dans ses cheveux, autour de son cou et sur ses vêtements. Elle ne vous a pas remarqué. Allez-vous engager la conversation (rendez-vous au **79**) ou jugez-vous plus prudent de contourner cette clairière pour reprendre votre chemin (rendez-vous au **64**) ?

96

Vous vous frayez un chemin parmi les broussailles. Les sous-bois sont particulièrement denses et les ronces s'accrochent à vos vêtements à chaque pas, ralentissant votre progression. Vous poursuivez pourtant dans cette direction avec obstination. Après un long moment et des efforts prolongés, vous parvenez finalement à un endroit où la végétation se fait plus mince... et vous vous retournez pour découvrir devant vous la même allée d'arbres que vous aviez refusé d'emprunter. De toute évidence, ce n'était pas le hasard si vous l'avez découverte. Il s'agit d'une invitation qu'on ne vous permettra pas de refuser. Haussant les épaules, vous vous engagez dans l'allée. Rendez-vous au **90**.

97

Un spectacle des plus curieux vous barre le passage : sous vos yeux, un grand loup noir et un ours massif sont en train de se livrer un combat furieux. L'ours a subi quelques blessures légères qui l'ont mis en rage et le spectacle qu'il donne, écumant et grondant, est des plus impressionnants. Le loup, quant à lui, s'applique à rester tout juste hors de portée des griffes de son adversaire redoutable, guettant l'ouverture qui lui permettra d'infliger une nouvelle blessure. Qu'allez-vous faire ? Vous pouvez prendre part au combat en attaquant le loup (rendez-vous au **82**) ou l'ours (rendez-vous au **89**). Mais vous pouvez également faire un large détour pour contourner ce combat qui ne vous regarde pas et reprendre votre route à travers la forêt (rendez-vous au **44**).

98

Distrayant Arilys par votre conversation, vous vous rapprochez discrètement de la couronne de fleurs. Puis, alors que vous êtes parvenu juste à côté, vous demandez à la jeune femme de vous nommer une fleur située dans la direction opposée. Dès qu'elle détourne le regard, vous vous baissez pour vous emparer de la couronne. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **18**. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **83**.

99

Les arbres sont plus grands dans cette partie de la forêt et vous commencez à vous demander si vous n'êtes pas, depuis le début, parti dans la mauvaise direction ! N'ayant pas la moindre envie de revenir sur vos pas, vous poursuivez votre chemin malgré tout. Du reste, l'endroit est particulièrement beau. Les branches des arbres forment de hautes voûtes sous lesquelles se fait entendre de loin en loin le trille d'un oiseau. Les rayons de soleil filtrent à travers le feuillage, dessinant sur le sol couvert de mousse des mosaïques de lumière

que le vent léger fait se mouvoir. Vous éprouvez une sensation de quiétude rafraîchissante. Plusieurs directions possibles s'offrent à vous. Rendez-vous, au choix, au **22**, au **34** ou au **95**.