LE GRIS MAGE



UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LA VICTIME !

1

∞

Cette *œuvre littéraire* est et reste la Propriété littéraire & artistique de son seul *auteur*. En ce sens, elle est protégée de toute contrefaçon, partielle ou totale, imprimée ou numérique, délibérée ou fortuite, par dépôt auprès de l'Institut National de la Protection Intellectuelle. L'*auteur* s'oppose ainsi expressément à toute atteinte illicite portée à cette *œuvre littéraire*, par exemple et non exhaustivement : citation, appropriation, réécriture, impression, distribution, commerce, etc. Tout contexte de présentation de cette *œuvre littéraire* qui dénaturerait l'intention créative de l'*auteur* irait donc à l'encontre des droits moraux et patrimoniaux, protégés par l'INPI, de *ce dernier*, le conduisant alors à une action en contrefaçon.

steflip, septembre 2021

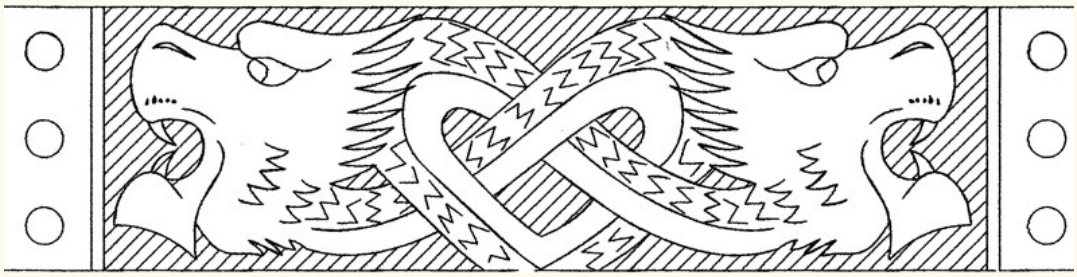
Enfin le voici ! Vous en rêviez depuis tellement longtemps que vous n'osez le croire !

Et pourtant, c'est bien vrai : le livre magnifique que vous tenez en ce moment, entre vos mains tremblantes d'excitation, est destiné aux hommes et aux femmes qui en ont, à ceux qui n'ont pas peur de voir leur sang tacher la moquette, ni leurs morceaux dégouliner le long des murs.

Si vous aimez le risque, l'aventure, la bière et les coups, alors vous allez adorer : LE LIVRE DONT VOUS ÊTES LA VICTIME !

Si vous détestez votre belle-mère, les cravates à pois, les gniards et les Étoiles de l'Académie, alors vous ne pourrez plus vous passer de (une nouvelle fois) : LE LIVRE DONT VOUS ÊTES LA VICTIME !

Si vous ne savez pas comment échapper à votre petite vie misérable, si vous voulez vous sentir enfin exister, si vous avez de la thune à claquer, alors lisez vite : LE LIVRE DONT VOUS ÊTES LA VICTIME ! (c'est la dernière fois qu'on vous le répète)



BUT DU JEU

Il est simple : muni du livre susnommé, d'un crayon, d'une bonne gomme, d'une feuille de papier (voire de plusieurs) et, bien entendu, de deux dés à six faces, vous allez, pour un prix dérisoire, pouvoir vivre des aventures fabuleuses, rencontrer des gens passionnants et attachants qui vont vous rouer de coups, vous briser les rotules, vous énucléer, vous éviscérer, vous arracher le cœur pour vous montrer combien il était noir, etc.

Afin d'espérer arriver à bout de ce chef-d'œuvre de la littérature française, il va vous falloir :

- beaucoup de chance (dès le départ),
- des nerfs d'acier et les réflexes du pécari sauvage (à chaque instant),
- faire les bons choix (à chaque paragraphe),
- mais surtout, dans un premier temps, passer à la page suivante et lire le paragraphe **0** (oui oui, c'est voulu, on commence par le **0**, pour changer un peu).

0

Vous connaissez tous, il va de soi, fort bien les livres-jeux dont on est le héros, bande de petits canaillous férus de jeux de rôles, de bastons sanglantes, de sueur, de sexe, d'hémoglobine, de larmes et d'encore beaucoup d'autres choses réjouissantes !

Or, ce livre, que vous tenez devant vos yeux ébaubis d'étonnement et d'admiration, au point que vous vous demandez quel trait de génie a bien pu traverser l'amalgame grisâtre qui tient lieu de cerveau aux auteurs, ce livre, disions-nous, se présente d'une manière nouvelle autant qu'inhabituelle et pleine de promesses. Car non seulement vous allez entrer sous peu dans le monde merveilleux où se déroule cette aventure, mais en plus vous allez avoir une incidence remarquable sur le déroulement de celle-ci, en choisissant la route et les actions qui vous semblent les plus appropriées pour une réussite fulgurante et étincelante, mais aussi sur sa finalité, en comptant sur le secours constant de la chance et sur votre intrépidité effrontée.

Mais nous vous entendons déjà d'ici vous insurger et nous démontrer par a+b que ceci est le lot de tout livre-jeu et autre jeu de rôle. Et vous avez raison.

Bien entendu, vous allez bientôt pouvoir être le héros fort, intelligent, musclé, doué d'un humour glacé et sophistiqué, charmeur et charmant, bref tout ce dont vous pouvez rêver, mais (et c'est maintenant que vous pouvez vous rendre compte que les auteurs sont un tantinet dérangés) vous allez plus probablement être la pauvre victime de ce livre ! Car, dans cette aventure, il vous sera plus souvent demandé de défendre très chèrement votre peau, plutôt que de savoir si vous êtes bien installé sur votre transat et combien vous désirez de glaçons dans votre jus de mangue ! Vous ne saurez plus où donner de la tête pour tenter de sauvegarder quelques points de vie pour subsister ! Entre les pièges, les adversaires, tous plus bizarres, redoutables et incongrus les uns que les autres, et votre incorrigible curiosité qui vous pousse tout le temps à vous mêler de ce qui ne vous regarde pas, nous n'oserions parier sur vos chances de succès dans cette aventure, à moins que vous ne soyez chéri des dieux…

Or donc, coupons court à cette fastidieuse introduction, et cette vaine mise en garde nous semble-t-il, pour entrer de plein pied dans l'incroyable aventure qui suit, et qui débute au paragraphe **1**…

1

Pour commencer, autant vous dire tout de suite que, dans le monde où vous allez débarquer, vous incarnerez un héros beau, fort, svelte et élancé, tel un adonis, et qui répond au doux nom de Ash, prénom qui peut sembler de prime abord un rien rustique, mais qui présente l'avantage de pouvoir être porté aussi bien par une joueuse que par un joueur, tout comme Dominique, Camille ou Georges…

A ce propos, si vous êtes une joueuse, nous sommes sûrs de pouvoir compter sur l'intelligence de votre féminité : vous saurez corriger dans votre tête les accords, ci-après écrits au masculin par commodité et convention, afin qu'ils vous soient plus spécialement adressés lors de votre lecture.

Ainsi, cher Ash, vous briguez l'honneur de relever le défi que vous lancent les auteurs, pérorant que vous viendrez à bout de cette insignifiante balade de santé dans le monde de Toll !… Eh bien, nous vous y attendons de pied ferme, que vous soyez fille ou garçon, fou ou suicidaire, ou bien tout simplement prêt à vous éclater avec nous.

Alors accrochez-vous, c'est parti ! (et cessez donc de gesticuler ainsi, il est trop tard pour faire marche arrière, tenez-vous tranquille, laissez-vous faire)

FLASH !!! (Ahaaaa !)

Vous voyez, ce n'était pas si terrible ! Aucune douleur, aucun changement physique notoire, si ce n'est ce curieux appendice ressemblant à une trompe d'éléphant, mais en beaucoup plus petit, qui vous pousse à la place du nez…

Avant de pester (sûrement à raison) sur l'incapacité de ceux qui vous ont parachuté ici (nous, en somme), songez plutôt à vous rendre au paragraphe **2**, pour faire le point sur votre situation.

2

Tout d'abord, vous vous rendez compte que votre corps est bel et bien tel que nous vous l'avions prédit : vous êtes beau, fort, svelte et élancé, tout comme un adonis, à faire rougir un paon.

Ensuite, vous soufflez de soulagement quand vos doigts rencontrent ce qui vous démange tant autour du cou : un fin collier en platine avec une adorable petite plaque sur laquelle se trouve gravé (si vos rares réminiscences de l'école ne vous font défaut) un court texte révélant que vous vous nommez Ash et que, si l'on vous retrouve, l'on est prié de vous rapporter au 25, rue de Pierrot le Fou, Toll-la-Blanche cedex 8.

Enfin, vous vous trouvez, à cet instant, exactement à la croisée de deux larges chemins dallés : en son centre est solidement fiché un grand panneau vous apprenant que par ici, sur votre gauche, vous irez à ce bourg que vous devinez au loin et qui s'appelle Guish-Ardant, tandis que par là, à droite, vous vous dirigerez vers Toll-la-Blanche, qui semble être, d'après votre logique implacable, la capitale de cette contrée mystérieuse. Les deux autres chemins, quant à eux, mènent l'un vers un désert à l'aspect particulièrement aride, derrière vous, et l'autre vers des collines qui précèdent une impressionnante chaîne de montagnes vous faisant face.

Voilà. Vous savez tout. Vous savez qui vous êtes, comment vous êtes, et où vous êtes. Alors, ne revenez pas nous dire qu'on vous laisse tomber, que vous ne savez rien quant à votre but dans cette aventure, ni quelles sont vos aptitudes et nous ne savons encore quelles autres fariboles.

Ah bon, nous avons omis ces détails ?! Au temps pour nous, c’est un fâcheux oubli. Il nous faut y remédier au plus vite, allons donc ensemble au **3** en quatrième vitesse pour remédier à cela, nous avons déjà assez perdu de temps !

3

Dans le monde de Toll, il existe une manière très fidèle de connaître l'état physique de chacun : le niveau de bonne (et, plus souvent, de moins bonne) santé est quantifié selon un calcul savant, basé sur des barèmes stricts dépendants de toute une batterie de facteurs qui prennent en compte l'état général mais aussi tous les détails qui, regroupés, font que l'on peut se hasarder à y assimiler une valeur englobante, ceci bien entendu en n'oubliant pas de consulter l'éphéméride, source de tant de conseils justes et dignes de s'y pencher, en y ajoutant une étude très sérieuse de la position des étoiles au moment dit, de la forme des nuages le matin même, du menu de midi (s'il fut lourd, l'on peut présager du pire, surtout si ce fut la pizza du chef pour hors-d'œuvre) et enfin en n'omettant point le degré de tabagisme du sujet évalué.

Tout ce qui précède, mixé, malaxé, trituré par de longs et fastidieux calculs dont nous vous faisons grâce, donne une note, un chiffre qui reflète à tout instant la santé, le niveau d'endurance, le quotient d'encaissement des coups.

En bref, chacun, même un jeune héros comme vous, détient une certaine quantité de points de vie, qui va croissante, ou plus fréquemment décroissante, et que l'on appelle pour que cela soit plus simple : les POINTS DE VIE (abréviation PdV). Tout ceci est très clair, vous voyez !

Ainsi, vous, très cher Ash, disposez, au regard de votre belle stature, d'une somme de PdV assez conséquente, car elle se trouve être égale à 100. Rendez-vous compte, CENT points en réserve, et vous pouvez en faire tout ce dont vous avez envie ! N'est-ce point le rêve ?!

Mais permettez-nous de freiner un peu votre brusque accès de frénésie, en vous apprenant que si les points de vie existent, ce n'est pas uniquement en vue du plus bel esthétisme sur votre feuille d'aventure (dont nous vous reparlerons un peu plus tard), non non, détrompez-vous, c'est surtout pour que vous puissiez les perdre !

N'ayez crainte, nous allons maintenant vous expliquer comment.

Voici de quelle manière cela se passe lorsque deux personnes censées, adultes et raisonnables, partagent une inimitié sans bornes : elles se foutent sur la gueule.

Oui, c'est vrai, cette solution est un peu frustre, mais vous vous rendrez vite compte qu'elle est préférée par la plupart des ennemis que vous pourrez croiser. Ainsi va le monde…

Prenons un exemple concret, afin que vous vous rendiez compte de la simplicité (relative) de ces rencontres : Ash, splendide héros jouissant (s'il faut vous le répéter) de 100 PdV, croise une vieille connaissance de la race du fox-troll à poil ras, qui lui doit des sous depuis des temps tellement oubliés par la mémoire humaine qu'il ne saurait dire combien il pourrait demander pour réparation.

Ash et son charmant compagnon de jeu, qui répond au sobriquet enfantin de Jojo Briseur d'Os et qui dispose, quant à lui, de 30 PdV (où ça, du favoritisme ?), se trucident donc gaiement à coups de tatanes, comme suit :

- Ash entame toujours les festivités (si d'aventure, il arrivait que l'adversaire ait l'initiative, nous nous empresserons de vous le dire, n'ayez crainte). Afin de porter son premier coup, il quantifie tout d'abord son bonus ou malus d'endurance, en suivant ce tableau :

Pourcentage des PdV par rapport au total initial	Bonus ou malus d'endurance
0 % ≤ x < 25 %	-2
25 % ≤ x < 50 %	-1
50 % ≤ x < 75 %	+1
75 % ≤ x ≤ 100 %	+2

avec x = pourcentage des PdV à l'instant précis du coup

Attention ! Le bonus/malus d'endurance de chaque protagoniste évolue en conséquence du combat, selon sa perte de PdV : il ne faut donc pas oublier de l'adapter au fur et à mesure de leurs ébats échevelés !

- Ensuite, Ash lance ses deux dés : si leur somme plus le bonus ou moins le malus d'endurance excède 6, il a touché Jojo qui, déjà, en jaunit à l'idée. A l'inverse, si cette somme est de 6 ou moins, Jojo a esquivé le coup d'un entrechat gracieux.

- S'il l'a touché, Ash compte alors combien il a enlevé de PdV à Jojo (qui commence à regretter) en se servant du tableau suivant :

Deux dés (+ bonus, ou - malus d'endurance)	Points ôtés au total de PdV de Jojo
7	1
8	2
9	3
10	4
11	5
12	6
13, etc.	7, etc.

- Puis on inverse les rôles, c'est maintenant au tour de cet affreux Jojo de lancer les dés pour tenter de porter un coup à Ash, selon le même système de calcul (vous effectuerez son lancer à la place de Jojo, cet empoté n'étant même pas fichu d'avoir ses propres dés).

- Ainsi de suite… Après plusieurs passes d'armes, l'un des deux combattants voit ses PdV descendus à zéro, voire même devenus négatifs : il est mort.
  Simplement.

Si un combattant possède une arme, il suffit de rajouter le bonus d'attaque de cette arme qui vous aura été indiqué (par exemple tronçonneuse +30, ou catapulte +200, ou bien encore bazooka +1) aux points ôtés à son adversaire, pour savoir de combien de PdV le coup a finalement amputé ce dernier.

Pour finir, un combattant qui porte une armure peut en omettre les points de défense des dégâts subits. Par exemple, un pourpoint de cuir -2 absorbe 2 points de dégâts qui ne seront donc pas décomptés de ses PdV et ce, lors de chaque assaut d'un combat.

De prime abord, il peut vous paraître fastidieux de devoir, à chaque passe d'arme, quantifier ce bonus/malus d'endurance pour chaque combattant. Mais, premièrement, c'est ainsi que cela se passe dans le monde de Toll (pas le choix, donc inutile de râler, Ash !) et, deuxièmement, cela présente l'avantage de refléter assez fidèlement, à chaque instant, l'état général d'un combattant au fur et à mesure d'un combat, ses gestes devenant de moins en moins assurés et perdant leur force tandis qu'il gaspille ses PdV.

De ce fait, un héros qui possède tous ses PdV pète la forme et est prêt à en découdre, il bénéficie donc d'un pertinent bonus d'endurance de +2 et il combat avec le sourire.

A l'inverse, quand il n'a plus, par exemple, que 10 % de ses PdV, il a subit nombre blessures et est maintenant bien amoché, c'est donc un logique malus d'endurance de -2 qui lui est assigné, même s'il fulmine et tempête d'être tant pénalisé.

Une fois que vous aurez assimilé ces règles, somme toute assez simples si l'on y réfléchit bien, vous pourrez aller au **4**.

4

Voilà, vous savez tout ce dont vous avez besoin pour pouvoir vous lancer dans cette aventure, qui se promet d'être rocambolesque.

Nous vous conseillons de dresser une carte assez détaillée au fur et à mesure de votre progression, ce qui vous permettra de vous y retrouver, selon l'endroit où vous serez à tel moment ou tel autre.

De plus, il serait futé de tenir une feuille d'aventure, qui mentionnera :

- votre total de départ de PdV (qui est de 100, faut-il encore vous le rappeler),
- puis votre total actuel de PdV à l'occasion de chaque perte (ou gain, si si, ça peut arriver),
- ensuite les objets que vous pourrez glaner de-ci de-là (eau et nourriture, vêtements et chausses, pièces d'or, pierres précieuses, bijoux, véhicules, objets magiques, couronne de maître du monde, etc.),
- votre arme éventuelle, si vous réussissez à en dénicher une, et son bonus d'attaque,
- ainsi que votre armure éventuelle et son bonus de défense,
- enfin un récapitulatif détaillé de chacun de vos combats, comportant par exemple le paragraphe où il a lieu, l'adversaire, les bonus et malus, le déroulement et le résultat final. Dressez un tableau, si cela peut vous aider à y voir plus clair.

Vous voici fin prêt, donc en route vers de nouvelles aventures ! (elles débutent au paragraphe suivant, au **5**)

5

Vous êtes donc là, debout devant votre panneau indicateur, l'air du touriste moyen qui découvre les joies de la randonnée. Grâce au panneau, vous pouvez au moins savoir quelles sont les directions que prennent les quatre chemins qui s'offrent à vous.

Mais vous ne trouvez rien de mieux, plutôt que de chercher un syndicat d'initiative pour vous instruire sur l'histoire de cette charmante région bucolique et pittoresque, au lieu de collectionner plans, tracts, visites guidées et photos panoramiques, que de vous asseoir sur ce gros caillou sur le bas-côté, de prendre votre tête dans vos mains et de pleurer à chaudes larmes en geignant qu'on vous rende votre maman, que vous êtes perdu ici, que vous ne savez pas quoi faire et que vous aimeriez bien rentrer chez vous.

Vous nous ferez signe quand vous aurez terminé, n'est-ce pas…

C'est bon, il est fini, ce gros chagrin ? Parce que vous allez finir par ameuter tout le quartier avec un tel raffut ! Allez donc savoir quelle bête féroce peut se cacher derrière vous, dans les fourrés, ou quel infâme monstre peut surgir à tout instant, attiré par la bonne chair toute fraîche !

Cependant, vous avez raison, il semble qu'il n'y ait pas âme qui vive aux alentours. Vous pouvez donc continuer de pleurnicher si cela vous chante, nous ne saurions vous en empêcher (c'est tout de même votre aventure à vous, après tout !).

Et puis, il ne semble pas qu'un lutin ait envie d'apparaître à l'improviste devant votre nez, tel un djinn à travers un nuage de fumée…

Ah, ben tiens si, justement, c'est précisément ce qui est en train d'arriver sous vos yeux (vous ne vous y attendiez pas, n'est-ce-pas ?!).

Oh, qu'il est beau ce lutin, avec son pantalon bordeaux et sa chemise fuchsia ! Vous alliez ouvrir la bouche pour complimenter ses goûts vestimentaires si raffinés, quand vous entendez le petit bonhomme vous houspiller avec véhémence :

– C'est toi qui te permets de gueuler comme ça en plein milieu de ma sieste ? Tu mériterais que je te corrige énergiquement, tu cesserais aussitôt de venir m'empêcher de dormir ! Non mais, regardez-moi ce grand échalas qui me toise avec ses yeux de hareng bouffi, comme s'il ne m'avait jamais vu ! Tiens, c'est vrai d'ailleurs, t'es pas d'ici, toi… Comment tu t'appelles ?

– Je m'appelle Ash, répondez-vous, et je vais vous chanter… Mais, qu'est-ce que je raconte, moi ? Qui êtes-vous, Monsieur, et que -

– Moi, c'est Flip-Grandnez, et la jeune femme qui risque de venir sous peu est la mienne, et elle s'appelle Caps-Hulotte, mais ne lui répète pas que je te l'ai dit.

– Flip-Languependue, cesse donc de raconter tes sornettes au premier venu, je te prie (ça, c'est sûrement la femme de Flip qui vient d'arriver grâce au même petit nuage de fumée que son mari). Mon bon ami, il semble que vous ayez besoin d'un peu d'aide. Allez donc au **6**, vous nous expliquerez ce qui vous arrive.

Dites donc, Ash, enfin une bonne nouvelle ! Car, depuis que vous avez entamé cette fichue aventure, on ne peut pas dire que vous ayez fait montre d'une débrouillardise sans limite ! Allons, ne vous faites pas prier, rendez-vous au **6** sans plus tarder.

6

– Tu m'as tout l'air paumé, mon gars, comment se fait-il que tu sois atterri ici, si c'est pas indiscret ?

– Eh ben voilà, cher Monsieur, tout a débuté par une sombre nuit d'orage, où le ciel était zébré de -

– Mais cesse donc d'importuner notre malheureux ami, Flip, tu vois bien qu'il est encore sous le choc ! Écoute-le, il divague toujours…

Ces deux rase-mottes commencent à vous échauffer franchement la bile à tout le temps vous couper la parole ainsi, plutôt que de vous écouter et vous apporter leur aide.

– Foi de Caps, si j'étais vous, bel ami, j'irai au plus vite à Toll-la-Blanche, rencontrer le mage Hyster, qui ne pourra vous être que du plus grand secours pour rentrer chez vous.

– Oui, elle a raison, jubile Flip, mais pour ça il faudrait d'abord que tu vires à Guish-Ardant, à l'ouest, et que tu participes au Tournoi !

– Mais Flip, enfin, tu sais bien que s'il veut y parvenir, il est obligé d'aller dans les collines et dans le désert ! Il y a cette fameuse histoire de pendentif à apporter pour pouvoir s’inscrire au Tournoi !

Houlalaaa ! Sentez-vous tout cet accablement vous envahir, Ash ?

– Donc, tout ceci est très clair, répondez-vous. Selon vous, si je veux vite rentrer chez ma maison (faites attention, vous commencez à parler comme Flip, vous !), il faudrait que je coure partout, dans l'unique but avoué de perdre mon temps…

– Voilà ! répondent en cœur les deux loustics, en souriant béatement.

Souquez ferme, Ash, vous êtes en train de prendre l'eau ! Il est vrai que rien ne se passe comme vous le voudriez (comment voulez-vous, du reste) mais reprenez-vous, que diantre ! Il semble qu’il suffirait que vous mettiez les pieds sur ces collines, que vous fassiez une visite éclair aux chameaux, que vous alliez ensuite prendre part à une joute quelconque mettant aux prises de robustes gaillards comme vous qui se jettent des troncs d'arbres sur la figure, qui s'invectivent affectueusement, qui lancent des vaches normandes, qui brisent des enclumes avec leurs dents et sûrement d’autres sottes démonstrations arriérées de leur force. Ensuite, il ne vous resterait plus qu'à présenter vos hommages à ce fameux Hyster et hop ! retour à la casbah. Pas de quoi fouetter un chat, n'est-ce pas !

Vous êtes en train de mesurer toute la tristesse qui vous envahit, tandis que ces deux affreux vous examinent du coin de l'œil, semblant disserter sur le peu de raison qui vous reste et paraît vous abandonner, quand enfin vous vous redressez d'un geste majestueux, à se faire pâmer n'importe quelle donzelle.

– Bon, je vais suivre vos conseils. Je vous remercie pour votre aide zélée (comme vous mentez bien, Ash). Je m'en vais de ce pas faire ce que vous m'avez dit et -

Vous ne le croirez pas, les deux lutins sont déjà sur le chemin du départ ! Mais juste avant de rentrer dans leur petit nuage de fumée, vous entendez Flip vous conseiller :

– Mon p'tit gars, si tu te retrouves encore paumé, repasse par ici ! Si on est là, on t'aidera bien à nouveau, va !

Bien. Que faire maintenant ?

– Le **7**, mon gars, le **7**, entendez-vous encore, alors que le petit nuage s'estompe.

Eh bien, le **7**, alors…

7

Le panneau fiché au centre du carrefour indique que la route du nord mène aux collines derrière lesquelles se profile une immense chaîne de montagnes, au sud vous vous dirigerez vers le désert sur lequel règne très certainement un soleil de plomb, à l'ouest se trouve la riante bourgade de Guish-Ardant, et à l'est la majestueuse Toll-la-Blanche.

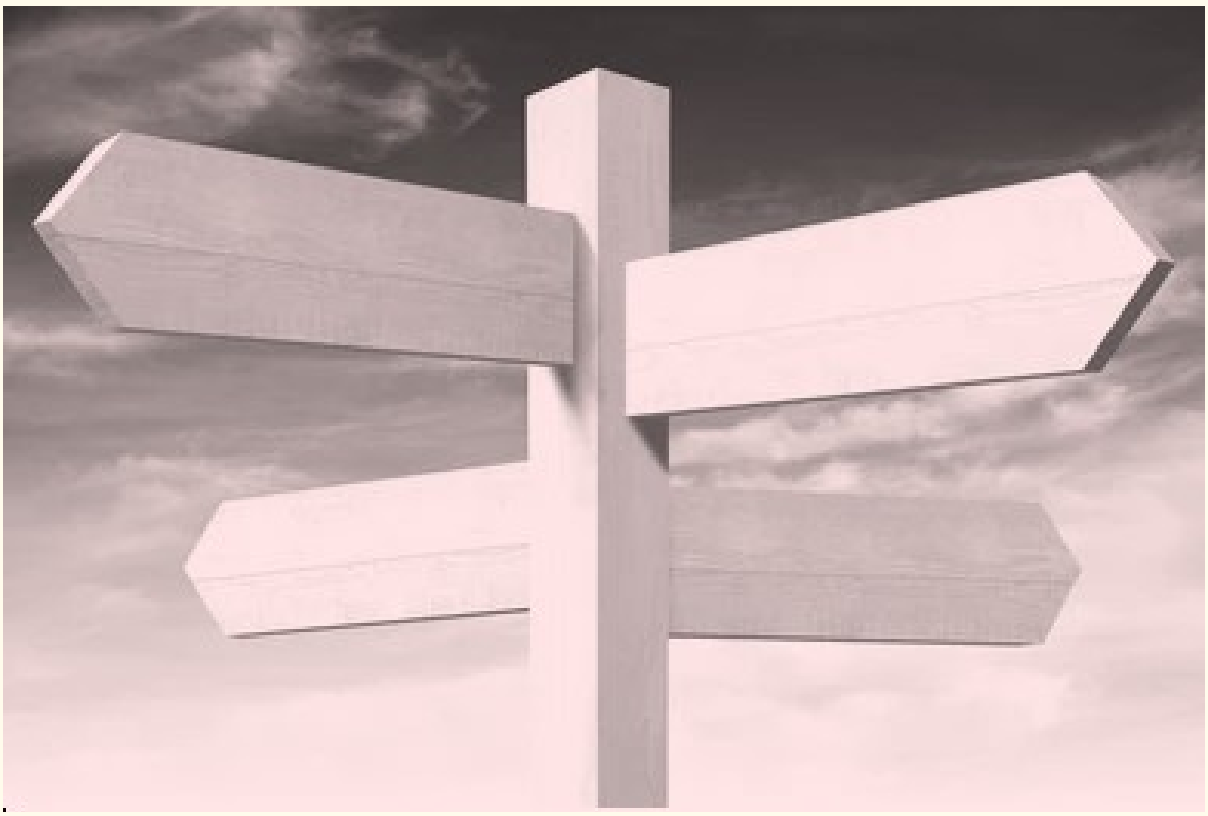
A vous de décider, Ash.

Si vous désirez aller tout de suite à Toll-la-Blanche et ce, malgré les recommandations de Caps et Flip, rendez-vous au **9**.

Si vous choisissez de vous diriger vers les collines, histoire de vous mettre un peu au vert, rendez-vous au **13**.

Si le désert, où il fait sûrement soif et aride, vous tente plutôt, car vous êtes de la trempe des héros, alors rendez-vous au **40**.

Si, enfin, Guish-Ardant vous attire plus que les autres destinations (il y a des choses qu'on ne s'explique pas, parfois !), rendez-vous au **63**.



Que choisir ?

8

Eh ben voilà…

Ça-y-est…

Vous êtes mort, Ash.

Vous avez avalé des clous sans prendre la peine de boire un peu de coca par dessus, vous avez exagérément titillé l'appendice turgescent d'un bugorleau à robe mordorée (ce qui a souvent pour effet indésirable de se faire happer et digérer à grande vitesse par celui-ci), vous avez relevé un pari débile du style : « J'te parie que j't'écluse les trois barriques de bière d'une traite ! », vous avez menti de manière éhontée en affirmant que le bis-géantus-rex des Steppes Brûlantes assis à côté de vous, à la taverne, vous a chipé votre part de pizza, ceci dans l'espoir fugace de pouvoir en avoir une deuxième gratuite, ou bien alors vous avez trop écouté Ludwig à tue-tête, ou nous ne savons quelle autre sottise encore…

Toujours est-il, vous êtes cliniquement éteint, feu, occis, fini, foutu Ash.

Admettez qu'il serait bête que vous en restiez là, alors que vous avez déjà effectué un joli bout de parcours dans ce magnifique monde de Toll…

Allons, un peu de courage, cornegidouille ! Reprenez donc cette quête, ne vous laissez pas abattre, récupérez 100 PdV tout neufs, recommencez une nouvelle feuille d'aventure et hop, en avant !

Mais avant de la brûler d'un geste rageur, sauvez du feu votre carte, elle vous sera des plus utiles pour vous y retrouver durant votre prochaine escapade dans cette mirifique contrée !

Quittez ensuite ce havre de paix, le **8** n'est pas fait pour se reposer éternellement, reculez donc d'un paragraphe pour recommencer l'aventure là où vous avait envoyé ce sacré Flip : « Au **7**, mon gars, au **7** ».

9

Après un long temps de marche vers l'est, vous atteignez Toll-la-Blanche, cette grande cité majestueuse ceinturée d'imposants remparts tout blancs. À l'unique entrée de la ville qui s'offre à vous pour l'instant, quelques gardes plutôt balèzes semblent contrôler un important groupe de voyageurs. Vous ne voyez pas d'autre moyen d'entrer dans la cité, en tout cas de là où vous vous trouvez.

Si vous voulez vous mêler aux voyageurs, rendez-vous au **10**.

Si vous préférez aller parler directement aux gardes en doublant tout le monde, allez au **11**.

Si vous espérez trouver une autre entrée peut-être moins gardée en faisant le tour des murailles, cherchez-la au **12**.

Si, enfin, vous décidez de laisser tomber et de retourner au carrefour d'où vous venez, il vous faut rebrousser chemin jusqu'au **7** (c'est bien, vous visitez le coin…).

10

Vous vous approchez sans en avoir l'air des voyageurs et vous vous faufilez au milieu de leur groupe : comme personne ne semble vous prêter attention, vous vous détendez et appréciez d'un air confiant les gardes. Tout se passe bien, vous allez entrer dans Toll-la-Blanche, c'est certain, vous serez ainsi plus rapidement en mesure de rencontrer ce fameux Hyster.

Rendez-vous au **11**.

11

À ce moment-là, une vive dispute éclate entre les gardes et les personnes qui sont avec vous. Les cerbères, qui ne semblent pas être de farouches partisans de la diplomatie, empoignent leurs matraques et foncent sur ceux qui leur font face, dont vous faites malheureusement partie. Vous recevez un coup de gourdin sur la gauche de votre crâne délicat et perdez de ce fait 4 PdV !

Vous vous éloignez en toute hâte de la rixe, sans demander votre reste.

Si vous voulez chercher un autre accès à Toll-la-Blanche, allez au **12**.

Si vous préférez retourner au carrefour d'où vous venez, rendez-vous au **7**.

12

Vous faites tout le tour des remparts, sans voir ni porte ni ouverture d'aucune sorte suffisamment grande pour vous y faufiler. Les murailles sont très lisses, et très droites, et très hautes ! Impossible de les escalader, même en utilisant un grappin… que, de toute façon, vous ne possédez pas, ne cherchez pas à nous embrouiller, Ash.

Retournez donc au **9** pour choisir une solution plus plausible.

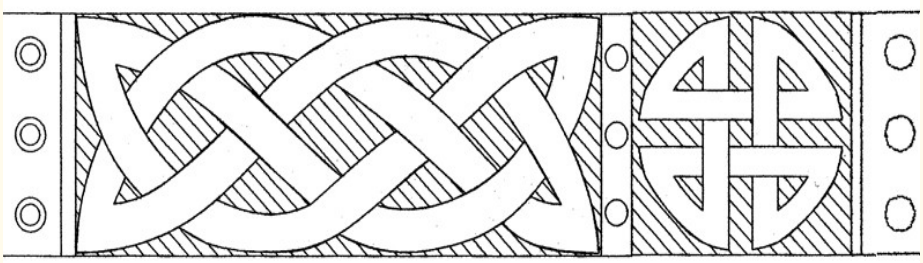
13

Vous vous dirigez vers les collines, derrière lesquelles vous apercevez de hautes montagnes. L'air est frais, le ciel bleu, la vue magnifique et, chemin faisant, vous vous surprenez alors à fredonner.

Cependant, arrivé à cet endroit, vous ressentez comme une étrange sensation, fugace, comme si vous étiez déjà venu ici, plusieurs fois même… Mais bon, oublions cela.

Au bout d'un moment, vous remarquez au bord du chemin un tas de haillons qui semble recouvrir un corps. Vous vous en approchez tout en vous rendant au **26**.

De manière prudente, tout de même, on ne sait jamais…



14

Vous vous retrouvez sur un chemin ensoleillé, au beau milieu des collines.

Une nouvelle fois, vous avez cette étrange impression de déjà-vu… Vous fouillez dans votre mémoire pour tenter de vous rappeler si vous êtes déjà venu ici aussi, mais en vain. Pourtant, vous seriez prêt à parier que, bon nombre de fois…

Ou bien alors, est-ce parce que vous avez l'impression d'être observé ?

Attention, Ash, vous croyez soudain voir une ombre parmi les arbres qui longent le chemin ! Ami ou ennemi ?

Si vous voulez vous en approcher, rendez-vous au **22**.

Si vous préférez fuir, courez tout droit devant vous jusqu'à atteindre le **33** en criant *au-s'cours-maman-viens-m'chercher-s'il-te-plaît* (ou quelque chose du même tonneau).

15

Le chef ne sait rien du désert, et en plus il s'en fiche comme de ses vingt-et-une belles-mères. Qu'il ne porte pas dans son cœur, si vous en croyez son ton sec.

Vous comprenez par là qu'il ne vous servira à rien d'insister, vous n'apprendrez rien de sa part sur ce sujet.

Retournez au **38** pour tenter autre chose.

16

Pas de chance, Ash, vous vous accrochez le pied dans une racine et vous tombez de tout votre long. Et vous avez mal. Ce qui explique pourquoi vous venez de perdre 4 PdV. Quel monde cruel...

Rendez-vous maintenant au **28**, ça ne fait que commencer. Vos déboires, voulons-nous dire…

17

Il vous a jeté une étrange poudre scintillante à la figure, ce vieux machin !

A demi aveuglé, vous sentez que vous êtes téléporté en une poignée de secondes et à vitesse grand V en direction du nord, vers une destination inconnue (après avoir perdu votre bâton qui a sauté de votre main, en plus). Le vieux débris radotant vient de vous envoyer à plus d'une dizaine de kilomètres de là, en direction des montagnes !

Vous vous rappelez alors l'adresse inscrite sur la plaque de votre collier et vous pensez que, s'il y a des chances de découvrir ce que vous fabriquez dans ce pays, c'est certainement à Toll-la-Blanche que vous trouverez.

Et là, vous êtes en train de vous en éloigner, scrogneugneu ! Votre Quête du Graal s'annonce sous de bien mauvais auspices !

En attendant, vous voici arrivé au **14**.

18

Vous entendez des jurons, des cris et de la fureur derrière vous, aussi accélérez-vous le pas. Regardez, il y a une grotte à droite du défilé, à environ une vingtaine de mètres de hauteur, et un sentier très étroit et très abrupt y mène. L'ascension semble périlleuse, mais pas impossible.

Que décidez-vous ?

Vous grimpez vers la grotte (rendez-vous au **36**).

Ou bien alors, vous continuez votre fuite éperdue le long du défilé (allez au **39**).

19

Vous mouvez votre corps vers la gauche avec une aisance féline, mais c'est sans compter la paroi de la grotte qui interfère brutalement avec votre visage, au moment même où le coup de pied sauté de votre premier adversaire vous arrive dans les dents. Le second, profitant lâchement de la situation, place un coup de genou là où votre fierté s'épanouissait pleinement il y a à peine un moment.

Vous pouvez raisonnablement vous retirer 6 PdV, puis ensuite vous recroqueviller à terre comme une loque, en position latérale de sécurité.

Rendez-vous au **34**.

20

Après une bonne heure de marche en compagnie de vos guides, qui vous dévisagent avec insistance, vous discernez au loin un regroupement de huttes grossières. En atteignant ce « village », vous faites grande impression, ce qui serait flatteur dans d'autres circonstances. Vous vous demandez ce qui va vous arriver, n'osant vous prononcer entre être torturé et servir de dîner. En bref, ça craint. Maudites collines, maudits lutins !

Bientôt, le chef arrive, paré d'une ceinture de crânes humains du meilleur goût et, à votre grande stupeur, vous invite :

– Soyez le bienvenu parmi nous, Messire ! Veuillez nous faire l'amabilité de participer à notre banquet de ce soir.

Vous commencez tout juste à réaliser ce qui vous arrive quand les femmes du village (elles sont moins poilues que les hommes) vous parent de colliers de fleurs et vous entraînent auprès d'un grand feu.

Le chef vous propose de prendre place à sa gauche, au **38**.

21

Alors que vous finissez de remercier le chef, celui-ci vous ordonne sèchement de vous rasseoir. Vous insistez en prétextant la fatigue lorsque vous sentez une pression dans le bas de votre dos. Vous tournez la tête, pour voir la lance d'un des guerriers pointée sur votre anatomie. Songeant tout à coup et avec sagesse qu'il serait stupide de froisser vos hôtes si raffinés, vous acceptez de retourner vous asseoir.

Le chef se lève alors et parle brièvement dans sa langue natale, puis, se tournant vers vous, il déclare qu'il vous offre son unique enfant en mariage, une charmante coutume locale

voulant que la progéniture des chefs doive s'accoupler avec des étrangers au village. Vous avez à peine le temps de songer à l'aspect de la jeune enfant que des cornes résonnent, tandis qu'une clameur s'élève de l'assistance.

Dans le même temps, vous hurlez de terreur en apercevant, sortant de la hutte qui vous fait face, un hideux garçon, dont la lèvre inférieure pendante laisse couler un mince filet de bave, et qui semble avoir le coefficient intellectuel d'un protozoaire unicellulaire. Sa tête boursouflée, posée sur un cou ridiculement petit, surmonte au bas mot trois cents livres de graisse. Le tout fait figure d'un monstre dégénéré.

Il est peut-être grand temps de fuir sans demander votre reste, non ? Car vous ne comptez pas finir vos jours entre les bras du fils du chef, si ? De plus, son regard concupiscent vous met très mal à l'aise ! Vous bondissez alors et courez en direction des montagnes.

Faites un jet de chance, Ash, en lançant 2 dés :

- si vous obtenez moins de 4, rendez-vous au **16,**
- si vous faites 4 ou plus, allez au **31**.

22

Vous approchez du bord du chemin avec prudence (on ne sait jamais) en regrettant d'avoir lâché votre bâton-réveil-matin-de-vieux-débris.

Trois secondes plus tard, vous vous rendez compte que vous n'auriez de toute façon rien pu faire contre la quarantaine d'énergumènes velus, armés de lances pointues et aiguisées, qui vous entoure à présent. Ces singuliers autochtones vous font aisément comprendre, à grands renforts de hurlements et de gesticulations guerrières, qu'ils désirent ardemment que vous les accompagniez jusqu'au **20**.

Ce que vous acceptez, bien évidemment, car ils semblent vraiment y tenir et vous n'aimeriez pas les froisser, n'est-ce-pas ?!

23

Vous vous baissez au moment même où le premier karatéka allait vous atteindre. Emporté par son élan, il ne peut s'arrêter à temps et il descend les vingt mètres de dénivelé plus vite que vous les avez montés. Le second tente de vous stopper en posant sans délicatesse son pied sur votre poitrine, ce à quoi vous répondez en mordant son mollet à pleines dents. Sautant à cloche-pied en hurlant et en se tenant la jambe, le karatéka vous tourne alors le dos et, immédiatement, vous en profitez pour l'aider à rejoindre son ami au bas de la pente en le poussant de toutes vos forces.

Vous êtes enfin tranquille pour vous emparer du pendentif doré, qui comporte une étoile bleue en son centre.

Maintenant, ne restez pas là, soyez sûr que les deux karatékas vont revenir pour vous proposer de nouveaux exercices physiques ! Sortez vite de la grotte, redescendez la pente d'un pas décidé par cet autre sentier à peine visible mais qui vous éloigne de l'endroit où doivent avoir atterri les deux karatékas, puis continuez le long du défilé d'un bon pas, jusqu'à vous trouver enfin au **39**.

24

Vous courez à perdre haleine aussi longtemps que vous le pouvez et, lorsque vous vous arrêtez enfin, n'en pouvant plus, les mains sur les genoux, les poumons prêts à éclater, vous vous rendez compte que vous êtes au pied des montagnes.

Vous apercevez un étroit défilé qui s'enfonce au cœur du massif et qui vous éloigne encore plus de Toll-la-Blanche.

Mais peut-être serait-il plus judicieux de traverser la plaine s'ouvrant derrière vous et qui vous ramènerait à la croisée des chemins et au poteau indicateur ?

Il vous faut choisir vite, vous entendez que des poursuivants sont sur vos traces.

Que décidez-vous ?

Vous vous engouffrez dans ce défilé : rendez-vous au **18**.

Vous coupez court à travers la plaine, pour aller vers le sud-est et retourner sans détour à la croisée des chemins : allez au **27**.

25

Vous reculez brusquement et glissez sur un gros caillou, ce qui a pour effet de vous éviter le coup de pied, mais pas le fait de redescendre la pente sur le dos. Arrivé en bas, vous faites brutalement la rencontre d'un rocher, ce qui a deux conséquences : vous vous arrêtez, ça c'est bien, et vous perdez 4 PdV, ça fait mal. Vous vous relevez péniblement, avec un bon mal de dos, mais vous êtes entier, c'est déjà ça.

Rendez-vous au **18**.

26

Vous approchez du tas informe, pour découvrir un vieil homme, complètement bourré, en train de cuver. Prenant votre courage ainsi qu'un bâton à deux mains, vous tentez de réveiller cette loque. Après maints efforts, vous y parvenez. Le vieux, se redressant à moitié sur son coude, vous regarde alors d'un œil hagard, demandant quel est le fils de grazz'hin qui ose le déranger.

Vous demandant ce que peut être un grâzine (en plus, vous le prononcez mal), vous préférez l'interroger sur l'endroit où vous êtes. Le vieux vous toise et vous répond sèchement :

– Genre, mec, ta question me scie, vu qu'y avait un panneau d'où tu viens. T'es au pays de Toll, dont la capitale est, genre, interdite à tous ceux qu'ont pas fait leurs preuves. Et vu ta dégaine, t'as pas une chance d'y entrer, mec. Mais si tu veux absolument y aller, t'as, genre, deux solutions : soit t'essaye d'escalader les murs si t'es fou, soit tu t'inscris au Tournoi annuel de Guish-Ardant. Mais bon, je te souhaite bon courage, genre…

Et sans même vous laisser le temps d'en placer une, il vous jette quelque chose à la figure et poursuit :

– Maintenant, casse-toi vite au **17**, j'ai sommeil.

Allez, Ash, au **17** ! Tout de suite !

27

Vous courez dans la plaine, stimulé par les cris de haine de vos poursuivants qui résonnent derrière vous. Affolé à l'idée de ce qui vous attend s'ils parviennent à vous rattraper, vous ne voyez qu'au dernier moment un groupe de guerriers sur votre route. Ces derniers se placent en ligne serrée pour faire barrage et vous empêcher de fuir plus avant.

Choisissez vite ce que vous voulez faire !

Saisi d'une rage meurtrière, vous leur sautez dessus (rendez-vous au **37**).

Ou bien vous freinez net et faites demi-tour pour courir vers la brèche qui s'ouvre dans le flanc de la montagne (allez au **18**).

28

A moitié sonné, vous sentez que l'on vous porte à l'intérieur d'une hutte, où bientôt une ombre imposante vient vous recouvrir après que l'on vous ait attaché. Vous voici condamné à devenir le jouet sexuel du rejeton du chef de la tribu des collines pour le restant de vos jours.

Détournons pudiquement le regard de cette scène douloureuse…

A l'avenir, cherchez donc un chemin moins rude, Ash, c'est tout de même malheureux qu'un héros de votre gabarit finisse ainsi.

Bon, allez, n'y pensons plus…

Lorsque vous aurez tellement mal que vous ne pourrez plus supporter de tels agissements brutaux et discourtois à l'encontre de votre personne délicate, vous pourrez vous réfugier au **8**, avec bonheur et soulagement. Et nous vous comprenons.

29

Le chef vous indique que Guish-Ardant est une cité prospère, dont les marchands viennent parfois jusque dans les collines afin de se procurer des peaux de zouyottes rayées ainsi que d'autres colifichets, mais aussi vendre certains articles à la tribu, comme ce vin délicieux que vous avez dégusté durant le banquet.

A l'inverse, en ce qui concerne Toll-la-Blanche, il ne peut vraiment pas vous en dire grand-chose, pour n'avoir jamais été en contact avec cette cité.

Retournez au **38** pour choisir un autre sujet de conversation.

30

Vous jouez de malchance, Ash. Vous prenez votre élan sur un rocher et sautez sur le groupe de guerriers, qui s'écarte juste à temps.

Vous atterrissez lourdement en prenant, d'une part, pleinement conscience de l'importance de la loi de la gravité, même dans le monde de Toll et, d'autre part, un aller simple pour le pays des songes.

Rêvez donc à des petits lapins tout mignons le temps d'arriver au **28**.

31

Vous vous mettez à courir, mais vous vous accrochez le pied dans une racine (la seule apparente à des mètres à la ronde). Cependant, vous parvenez à conserver votre équilibre *in extremis*. Après avoir bousculé trois ou quatre hommes de la tribu qui tentent de vous barrer le chemin, vous vous enfoncez dans la nuit en abandonnant là le chef vociférant et son bambin salivant.

Allez au **24**. Non, pardon, courez au **24** !

32

Vous bondissez sur ces misérables qui ont osé tenter de vous faire subir les derniers outrages par un tas de graisse dégénéré. Deux guerriers s'écroulent sous votre charge irrésistible, tandis que les autres s'enfuient en hurlant, persuadés d'avoir affaire à un démon enragé lancé à leur poursuite.

Vous poursuivez votre chemin en direction du **39**, en profitant du couvert de la nuit.

33

Vous piquez un sprint comme au temps du lycée, lorsqu'un prof sadique vous faisait courir en pleine canicule en vous injuriant (tout en restant lui-même à l'ombre).

Mais vous avez à peine parcouru cinquante mètres que vous stoppez, moins en raison de votre cœur qui proteste qu'à cause des dix jeunes hommes velus et éructant à votre endroit, qui vous barrent la route. Vous songez tout de suite à rebrousser chemin, avant de vous apercevoir qu'il y en a autant derrière vous.

Vous êtes contraint de les suivre (ils vont au **20**, ce qui signifie que vous aussi).

34

Vous profitez de la crise de rire provoquée chez vos adversaires par votre visage congestionné et votre voix de fausset, pour ramper péniblement hors de la grotte et retourner au **18**, tout penaud. Nul besoin de paraphraser plus avant dans ces cas-là…

35

Un silence lourd s'installe dès que vous finissez votre question. Tous les yeux sont braqués sur vous. Vous vous demandez alors, mais sûrement un peu tard, si vous n'avez pas commis une gaffe, comme à votre habitude.

Vous toisant du regard, le chef vous répond sèchement qu'il existe bel et bien un tel pendentif, mais que celui-ci est conservé dans une grotte au milieu du Mur du Ciel (serait-ce cette haute chaîne de montagnes que vous avez vue se profiler au-delà des collines ?).

Il vous confie, en outre, que ce pendentif est le totem de la tribu et que ceux qui ont tenté de le prendre ont obtenu l'insigne honneur de rejoindre sa ceinture, qu'il vous montre avec fierté sous les vivats de la tribu.

Ensuite de quoi, il détourne la conversation sur un autre sujet (une discussion sur le temps de demain qui, à l'évidence, passionne tout le monde ici).

Vous devez retourner au **38** pour choisir une autre action.

36

Après avoir gravi prudemment la pente escarpée, vous pénétrez dans la grotte sombre, au milieu de laquelle vous discernez un pendentif doré, déposé sur un rudimentaire autel taillé dans la pierre et qui brille légèrement en son cœur. Soudain, surgissent de l'ombre deux karatékas qui vous défient en hurlant. Ils prennent leur élan, l'un effectuant un coup de pied sauté dans votre direction, l'autre se portant sur votre droite.

Prenez vite votre décision : vous vous déportez sur la gauche en direction du **19**, vous reculez jusqu'au **25**, ou vous vous baissez au **23**.

37

Dans votre élan, vous bondissez sur les guerriers avant même qu'ils réalisent ce qui leur arrive. Mais cela va-t-il suffire ?

Faites un jet de chance (toujours deux dés, Ash !).
Si vous obtenez 4 ou moins, vous vous rendez au **30** ; avec plus de 4, vous allez au **32**.

38

La nourriture est variée et succulente, la boisson abondante (et fort capiteuse) et bientôt vous vous surprenez à deviser gaiement avec vos hôtes. Ce vrai repas vous donne 3 PdV, bienvenus si vous en avez perdus.

La compagnie est agréable, vous croulez sous les colliers de fleurs et les tendres caresses de la part des femmes à leur passage, tandis que les hommes apprécient votre belle carrure de héros et vous sourient avec révérence.

Plein d'assurance, vous décidez de vous renseigner auprès de ces braves autochtones à propos de la contrée de Toll. Allez-vous :

- les interroger à propos de Toll-la-Blanche et Guish-Ardant, en vous rendant au **29**,
- leur demander des précisions sur le désert, s'ils en ont, en allant au **15**,
- les questionner innocemment sur la présence d'un certain pendentif dans ces collines, en vous rendant alors au **35**,
- vous lever et prendre poliment congé en remerciant le chef de tribu de sa courtoisie ainsi que du banquet auquel vous avez été convié, en allant cette fois au **21** ?

39

Vous avancez d'un pas rapide dans la pénombre qui s'épaissit de plus en plus. Au bout d'un moment, vous ralentissez alors que vous discernez une vague lueur devant vous, là-bas. En vous approchant prudemment, vous constatez que c'est un maigre feu de camp auprès duquel gît un tas de vieilles loques… qui se redresse lorsque vous le tâtez du bout du pied ! C'est le vieux débris ! Celui avec sa maudite poudre ! Qu'il vient de vous relancer à la figure !

Et qui vous renvoie au **7** ! Quelle Histoire ! Quelle aventure ! Quelle escapade ! Que de points d'exclamation !

40

Vous vous engagez sur la voie menant au désert, qui perd rapidement ses pavés alors que vous avancez vers le sud, pour devenir une piste étroite au milieu de dunes de sable de plus en plus imposantes.

La végétation est maintenant rare, sèche et d'une couleur maladive, puis, à mesure que vous progressez, elle disparaît finalement.

Le soleil, quant à lui, n'est pas des plus chauds. Il est même carrément froid : ses rayons ne caressent pas votre peau satinée comme il le devrait vu son resplendissement. Et vous craignez même d'être carrément gelé quand la nuit viendra à tomber, car ce n'est pas votre fine tunique sans manches, ornée d'une petite tête de mort sur le côté gauche de votre torse, qui va vous éviter une belle bronchite !

Mais pour l'instant il fait jour, le soleil reste au zénith, rayonnant : aucun souci à vous faire jusqu'à cette nuit et vous comptez bien quitter cet endroit avant.

Et le temps passe, et vous marchez, et tout va bien.

Vous continuez de progresser sur la piste qui s'enfonce droit dans ce désert au soleil tiède. Ce cher Flip est bien gentil de vous avoir envoyé ici, mais dans quel but ? Regardez : il n'y a personne, vous marchez sans savoir vers où, il commence à faire vraiment chaud et les dunes se succèdent à perte de vue.

Vous vous arrêtez pour ôter votre tunique et la nouer autour de votre front en sueur. Puis vous reprenez votre marche, en contemplant au passage les restes squelettiques d'un animal, une hyène semble-t-il, certainement morte de soif.

Et le temps passe, et vous marchez, et vous avez chaud.

N'avez-vous pas soif, Ash ? Il fait très chaud maintenant, n'est-ce pas ! Et ce soleil accablant !

Votre langue ressemble maintenant à un parchemin craquelé et, bien sûr, vous n'avez pas prévu d'emporter de l'eau avec vous pour vous humecter la bouche, rien, pas même une gourde, ni une gourdinette, ni même un bol, encore moins une bolinette (c'est un petit bol).

Et le temps passe, et vous marchez, et vous avez soif.

Continuez votre progression, en direction de ce soleil brûlant, et oubliez-le donc. Pensez plutôt à des pentes enneigées, à des manchots portant des plateaux où s'entassent maintes boissons rafraîchissantes et regorgeant de glaçons.

Ça-y-est, vous y êtes ? Vous la voyez, la glace qui recouvre le lac ? Et la neige qui encadre par monticules ce charmant petit ruisseau alpin ? Vous voyez, vous ne vous rendez plus compte du soleil de plomb qui, impitoyablement, vous grille recto-verso et sans marinade au citron et basilic.

Peut-être aussi est-ce en raison du fait que vous venez de vous écrouler, le visage planté dans le sable.

Rampez donc jusqu'au **48** pour tester votre réaction en cas de danger.

41

Vous vous éloignez en toute hâte du camp tarouge, profitant de la nuit noire.

Au matin, vous êtes loin et, si vous ne vous êtes pas trompé, vous marchez en direction du panneau indicateur, à la croisée des chemins.

– Bon, eh bien ma chère Laine, c'est ici que nos chemins se séparent. Au revoir et bonne chance !...

– Ah non, Ash, tu m'as et je ne te lâche plus ! Tu ne t'en tireras pas comme ça !

Et sur ces mots, elle s'accroche à vos chevilles, en vous jetant un regard langoureux. Tentant de vous débarrasser de son étreinte, vous la raisonnez en lui disant qu'avec vous elle serait malheureuse, que sa vie serait un enfer, vous gardant bien de lui avouer que vous craignez, vue sa musculeuse stature, qu'elle vous caresse, de peur d'avoir l'impression qu'elle vous bat.

– Quoi, tu me repousses ?! Prends ça !

Elle vous a fouetté, cette harpie ! (-6 PdV, cher Ash ! Sur votre feuille d'aventure ! Eh oui !) Préparez-vous à défendre chèrement votre peau !

Laine a 40 PdV et elle est décidée à vous faire entendre la voix de la raison grâce à son fouet +1. Ce qui veut dire que ce dernier inflige 1 point de dégât en plus chaque fois qu'elle vous touche, à ôter de votre total de PdV.

En considération du service qu'elle vous a rendu pour vous échapper du camp, ne la tuez pas, mais assommez-la seulement en descendant son total de PdV entre 0 et 5.

Bien entendu, comme d'habitude, si vous, vous mourez, la seule issue qu'il vous reste est d'aller lécher vos blessures au **8**.

Si vous réussissez à mettre Laine hors d'état de vous nuire, volez-lui son pendentif doré à étoile verte et rendez-vous au **62**. Mais ne comptez pas récupérer son fouet, vous ne réussissez même pas à le manier correctement et vous avez été à deux doigts de vous faire mal en essayant.

42

Vous vous démenez tant et si bien que vous réussissez à vous en sortir indemne.

Bravo, Ash, quel héros ! Vous forcez le respect et l'admiration !

Une fois remis de vos émotions, retournez au **48** pour choisir une solution moins dangereuse.

43

Quand vous reprenez conscience, vous vous retrouvez attaché et bâillonné, couché en travers d'un dromadaire à la démarche houleuse. Vous savez que c'est un dromadaire, car ce mignon bestiau qui vous sert de véhicule n'a qu'une bosse (ce que c'est que l'instruction, tout de même !). Mais cette bosse n'est pas sur le dos, non, elle se trouve autour de la cage thoracique de votre diligent vaisseau du désert qui, soit dit en passant, ne sent pas la rose !

Diantre, diantre, Ash, dans quelle étrange contrée vous trouvez-vous !

Un des hommes drapés rapproche son dromadaire du vôtre, et entreprend de vous tourner la tête pour humecter votre bâillon à l'aide de sa gourde d'eau.

Se rendant compte que vous avez recouvré vos esprits, il vous parle d'une voix gutturale (telle celle d'un fumeur de longue date) dans une langue que vous ne comprenez pas, mais à son ton brusque et tranchant, vous devinez qu'il ne vous dit pas des gentillesses.

Avec force gestes de la tête, vous faites comprendre à votre exquis compagnon de voyage que vous avez saisi ce qu'il disait. Il serait malpoli de l'offenser, n'est-ce pas, Ash !

Tandis que ce ténébreux guerrier du désert s'éloigne quelque peu, votre cerveau se met à turbiner à 7000 tours par minute : vous ne pouvez vous échapper (et où vous cacher, de toute façon, dans un désert ?!), alors autant rester vautré sur le dos de votre monture malodorante, et attendre sagement la suite des événements.

Qui a lieu au **61**.

44

La caravane atteint enfin le camp tarouge.

L'homme qui sort de la plus grosse tente, devant laquelle vous venez de vous arrêter, semble être le chef. Ressemblant déjà beaucoup à Gino, il a en outre une cigarette fichée entre ses lèvres, ce qui parachève le tableau de famille.

Cette étonnante coutume, qui consiste à fumer de l'herbe, lui semble réservée, ainsi qu'à Gino et ses frères qui paraissent, quant à eux, être des demi-dieux pour la communauté tarouge : on les approche avec respect, on les décharge avec soin.

Soin qu'on ne prend pas avec vous, car on vous jette aux pieds du chef, qui braille un ordre incompréhensible. Vous êtes aussitôt soulevé du sol et emmené au centre du campement, où se dresse une grande roue verticale à godets, grâce à laquelle on puise de l'eau en profondeur, eau qui est ensuite acheminée par deux gamins, grâce à des seaux, jusqu'au pied de Khap.

On vous enchaîne à la roue, en usant d'une violence telle à votre égard que vous comprenez que le chef de ces pittoresques Tarouges préfère ignorer la Déclaration des Droits de l'Homme, les Conventions de Genève et la Charte d'Amnesty International.

Vous tenez maintenant compagnie à une belle jeune fille, enchaînée à votre côté.

Elle a une carrure double de la vôtre, des bras au moins aussi gros que vos cuisses et une envergure époustouflante. Elle ne porte qu'une sorte de body en cuir de tigre et, autour du cou, un pendentif doré avec en son centre une étoile verte.

Et vous commencez à faire tourner la roue à godets en sa compagnie.

Rendez-vous au **53**.

45

Personne ne vous a entendu vous éloigner de la roue à godets. Quelle chance, tout de même ! Voulez-vous, avant de partir pour toujours de cet idyllique endroit, piétiner rageusement le petit plan de Khap ? Ou peut-être préférez-vous, avant de vous enfuir, en prélever un brin, afin de le savourer plus tard ? À moins que vous n'osiez trop tenter Dame Chance et préfériez partir sans un regard en arrière ?

Que décidez-vous :

- un ravage vengeur (rendez-vous au **51**),
- une cueillette experte (rendez-vous au **60**),
- une fuite avisée (rendez-vous au **41**) ?

46

Vous avez réagi trop tard, Ash. Vous avez du sable plein la bouche (c'est pas bon, hein !), vous suffoquez, vous manquez d'air, c'est l'asphyxie, on ne vous voit plus, on ne vous entend plus crier, vous venez de disparaître entièrement, happé par la dune, et vous glissez inexorablement vers le **8** pour aller y cracher tout ce sable.

Certes, c'est une façon un peu abrupte de vous annoncer votre trépas, nous vous le concédons, mais qu'espériez-vous en creusant le sable dans un désert ?

47

Votre dromadaire crache son mégot au loin, vous décoche un sourire narquois et vous lance :

– Alors, p'tite tête ! Y semblerait que te v'là saucissonné ! vous dit-il d'une voix encore plus rauque que celle de vos doux compagnons habillés de draps rouges. Je m'appelle Gino, bienvenue dans le désert.

C'est un comble ! Un dromadaire fumeur et parlant ! Reprenez vos esprits et tentez donc de le questionner, malgré votre bâillon, sur la suite des événements, au **52**.

48

Résumé de l'épisode précédent : vous êtes dans le désert, sous un accablant soleil, vous avez soif et, accessoirement, vous venez de vous écrouler, pour cause d'un manque latent d'eau dans votre organisme.

Alors, qu'allez-vous faire pour éviter ce retrait conséquent de PdV qui s'annonce imminent ?

Vous vous redressez d'un bond et gambadez joyeusement vers le bistrot qui se trouve au coin de la prochaine dune pour y commander une bière (rendez-vous au **56**).

Vous creusez le sable dans l'espoir de trouver un point d'eau souterrain qui pourrait vous sauver la mise (rendez-vous au **55**).

Vous hélez de toutes les forces qui vous restent la caravane de chameaux qui se profile dans le lointain (rendez-vous au **58**).

49

Aïe…

Moins de 4, hein, Ash… Pas plus ?

Aïe aïe aïe…

Vous êtes repris tous deux par ces vilains Tarouges, qui vous ont entendu mettre à exécution votre plan de fuite et qui ne sont pas contents. Oh non, pas du tout…

C'est ballot, vous y étiez presque.

Laine et vous, Ash, allez finir doublement enchaînés à cette roue à godets, étroitement surveillés, jusqu'à la fin de vos jours.

Ensuite de quoi, vous pourrez rejoindre le **8**. Bien fatigué, mais beaucoup plus baraqué, si ça peut vous consoler.

50

Vous foncez vers l'arbre, grimpez le long de son tronc…

Et le tigre vous suit ! Car lui connaît la Voie du Tigre !

Vous atteignez une haute et large branche, avancez en position assise le long de celle-ci, à reculons, centimètre par centimètre, tout en observant le tigre des neiges atteindre lui aussi votre niveau, s'y installer et y poser une patte en avant.

Vous reculez toujours, presque arrivé au bout de la branche.

Le tigre retrousse ses babines dans un sourire cruel et, avec sa patte, il exerce une pression répétée et de plus en plus forte sur la branche. Il veut vous faire tomber de l'arbre, ce gros matou facétieux !

Votre branche tangue, tangue, tangue… Vous vous accrochez désespérément, mais le mouvement est de plus en plus ample, vous lâchez prise, vous tombez… la tête la première sur l'unique gros caillou à cent mètres à la ronde.

Pas de chance.

Dormez bien, Ash…

Vous vous réveillez beaucoup plus tard, sonné, une douloureuse migraine vous martelant le crâne et vous ayant ôté 5 PdV. Mais vous êtes entier, un inventaire sommaire de votre personne vous rapporte avec soulagement que le tigre des neiges n'a pas profité de votre petit somme pour vous croquer un morceau ! Il a même disparu, les dieux seuls savent où.

Espérons que vous ne le rencontrerez pas de nouveau. En tout cas, si ça arrive, vous saurez qu'il ne sert à rien de grimper dans un arbre.

Reprenez donc votre chemin, en vous massant les tempes jusqu'au **62**.

51

Sauvagement, vous foulez du pied le plan d'herbe à fumer en scandant :

– Tiens, tiens et tiens et tiens et tiens, tiens et tiens, tiens, tiens et…

Comme une lascive mélopée. En tout cas, cela a le don de vous défouler, après tout ce que vous avez subi depuis le début de cette aventure. Et nous vous comprenons, nous vous laissons continuer.

Même si vous êtes exagérément bruyant, tout de même, Ash...

Tant et si bien qu'un millier (environ) de Tarouges se jette sur vous, déterminé à vous fesser cul nu en réponse à votre tapage nocturne incongru et intempestif et, surtout, à l'horrible saccage qu'il vient de constater et qui l'a fâché tout rouge.

Quelle idée de crier comme ça, vous aussi ! Nous vous avions prévenu, ne venez pas nous dire le contraire…

Ce qu'il va advenir de vous mérite une censure louable. Sachez seulement que vous finirez doublement enchaîné à la roue à godets jusqu'à la fin de vos jours. Seul, car Laine, elle, a préféré suivre la voix de la raison et s'enfuir tant qu'il en était encore temps.

Vous serez donc content d'apprendre que vous pouvez d'ores et déjà aller au **8**, pas la peine d'attendre la fin de vos jours. Et à l'avenir, Ash, abstenez-vous de vous prendre pour Attila, n'est-ce-pas…

52

– Tu es le prisonnier et même l'esclave de ces deux braves guerriers tarouges, de la tribu souveraine du désert de Toll. Nous nous dirigeons vers le lieu où se trouve installée la tribu, après être partis en reconnaissance à la limite du désert pour trouver de l'herbe à fumer, de la Khap Orale.

Gino vous explique que cette herbe, la Khap, une fois séchée, est roulée en cigarettes et donnée à fumer aux dromadaires des Tarouges, d'où son nom d'Orale (vous n'osez demander s'il existerait une autre voie d'administration).

– Nous n'avons besoin ni de nourriture, ni d'eau, seulement de Khap pour pouvoir marcher des semaines dans le désert.

Un des Tarouges s'approche de Gino, coince une cigarette entre les lèvres de votre fier vaisseau du désert et l'allume, puis s'éloigne à nouveau.

Gino tire longuement sur sa clope et continue :

– Le malheur est que nous n'avons plus qu'un pied d'herbe, chez nous, et pas bien grand en plus. Un pied pour tout le monde, c'est peu ! Il faut donc recommencer les plantations et aussi avoir plus de personnes pour l'arrosage. C'est là que tu interviens : au campement, tu vas devenir puiseur. Justement, nous allons bientôt arriver.

Vous vous tordez le cou pour regarder dans la direction que vous montre Gino : le campement tarouge se dessine au loin, dans une grande oasis au milieu des hautes dunes, située au **44**.

53

Votre compagne d'infortune s'avère être une vraie pipelette. Elle vous dit s'appeler Laine (nom pourtant en contraste avec sa tenue et l'environnement), vous explique qu'elle est enchaînée à cette roue à godets depuis des mois, puis vous apprend de but en blanc qu'elle a un plan pour s'évader dès cette nuit grâce à votre aide inespérée. Tandis que vous faites tourner la roue à godets, qui apporte bien plus d'eau aux gamins chargés de charrier les seaux maintenant que vous êtes deux à faire tourner la noria, elle vous expose la façon dont elle imagine votre fuite.

Vous adhérez à son plan que, la nuit venue, peu après l'arrêt salvateur du travail, vous mettez en action.

Laine feint une violente quinte de toux. Le Tarouge qui vous surveille, croyant qu'elle a osé fumer de l'herbe de Khap, s'approche d'elle, prêt à la fouetter. Vous en profitez pour le jeter au sol d'un coup de pied dans l'arrière-train, tandis que Laine l'assomme du genou. Sans plus de bruit, elle trouve la clef de vos chaînes dans l'unique poche qu'un homme drapé puisse avoir et vous libère. Elle trouve aussi, dans cette poche qui n'en est pas vraiment une, et vous tend une petite fiole contenant un liquide qui sent le citron lorsque vous la débouchez. A voix basse, Laine vous apprend que c'est curatif et que cela vous rendra 10 PdV en la buvant. Puis elle s'empare du fouet du garde tarouge inconscient et vous fuyez tous les deux le campement, silencieusement.

Allez-vous être découverts durant votre échappée ? Faites un jet de chance en lançant deux dés pour le savoir.

Si vous faites moins de 4, rendez-vous au **49**.

Si vous tirez de 4 à 12, rendez-vous au **45**.

54

Les vieux du pays racontent une histoire terrible, le soir à la veillée.

Une histoire atroce qui déchire même le cœur des plus endurcis.

Écoutons donc Jacques-Henri nous narrer cette épopée tragique de la fin d'un héros pathétique :

– Bon de d'là, c't'abruti, l'a fait un 'cré vindieu d'saut d'l'ange dans les eaux du lac, immobiles et lisses comm'eul'miroir. Alors, l'a entendu Crraaac ! *« Crraaac ? »* qu'y s'est dit ! *« Ne devrait-on pas plutôt entendre Spllaaash ! ou quelque autre bruit s'en approchant ? »* Eh ben non, passqu'eul'drame, c'est qu'la surface si unie du lac, l'était en véritable verre ! En verre solide en plus, 'acrément solide tout entier et, bon gu, bien plus dur qu'sa tête ! Quelle idée, lui aussi, eud'croire qu'y pourrait y avoir un lac dans eul'désert… L'a rebondi un peu sur la surface, tout cassé, pis y s'en est allé tout droit au **8**, misère de lui. Qué crétin, c't'andouille…

Nous tenons à remercier chaudement Jacques-Henri l'Ancien pour son accueil, sa gentillesse et sa petite eau de poire guillerette.

Rejoignons maintenant notre héros qui nous attend patiemment au **8**.

55

Vous entreprenez frénétiquement de rejeter au loin le sable, à l'aide de vos deux mains en coupe, tant et si bien qu'après une demi-heure de labeur, vous contemplez avec fierté votre excavation, profonde d'à peine un demi-mètre, à vue de nez, étant donné que vous êtes enseveli à peu près jusqu'à la taille.

Enseveli ?

Le sable coule sur vous dans le trou, monte jusqu'au niveau de votre poitrine, vous ensevelit maintenant les épaules.

Enseveli ?!

Alerte, Ash ! Si vous ne réagissez pas dans les cinq secondes qui viennent, c'en est fini de vous !

Vite ! Empoignez vos deux dés et faites-nous un jet de chance !

Si vous tirez de 2 à 4, allez au **46**.

Si vous obtenez de 5 à 7, partez au **57**.

Si vous faites de 8 à 12, rendez-vous au **42**.

56

Quand donc cesserez-vous vos pitreries, Ash ?

Vous avez bondi tel un diable hors de sa boîte, puis vous vous êtes précipité vers on ne sait où, vous avez effectué un magnifique saut en hauteur en position assise... pour enfin vous retrouver sur votre fondement, bien tassé dans le sable fin, qui s'est soulevé par gerbes et retombe en cascades.

Qu'espériez-vous donc, en tentant de vous installer ainsi sur un imaginaire tabouret de bar ?

Allons, Ash ! Redevenez sérieux, s'il-vous-plaît, et retournez au **48** choisir une solution plus adéquate à votre situation alarmante, en vous ôtant tout de même 3 PdV au passage, en raison de vos âneries.

57

Après une courte période en apnée, vous vous débattez tellement que vous refaites surface *in extremis*, avec malgré tout un désagréable goût de sable dans la bouche.

Vous vous dégagez enfin entièrement, et vous faites alors la synthèse de la situation :

- vous êtes déshydraté (au seuil critique),
- vous reprenez péniblement votre souffle (après une séance de plongée forcée),
- et ce goût persistant de sable dans la bouche ! (beurk…)

Vous comprendrez bien que 5 PdV en moins, ce n'est encore pas trop cher payé !

Retournez au **48** après vous être ôté ces PdV, en vous lamentant sur votre triste sort et sur votre manque de chance décourageant.

58

Vous bondissez vers la caravane en hurlant « Aaaaaarrrgh !!! ». Vous glissez et vous vous retrouvez à genoux, criant « Aaaaaarrrgh !!! ». Vos dernières forces vous abandonnent lâchement, vous êtes maintenant couché, le nez dans le sable, ahanant « Aaaaaarrrgh !!! ». Vous rampez sur quelques mètres, levez une main crispée en direction de la caravane et émettez un « Aaaaaarrrgh !!! » inaudible, puis vous vous évanouissez. (Aaaaaarrrgh !!! Quel suspense !!!)

Alors que vous revenez péniblement à vous, vous voyez deux hommes, drapés de rouge des pieds à la tête, qui scrutent votre visage craquelé par la chaleur. Vous les entendez parler, de manière indistincte, puis vous sombrez à nouveau.

Allez donc au **43** pour découvrir ce qu'il advient de vous, maintenant.

59

Peu de temps après, tandis que vous marchez en direction du monde civilisé, vous entendez un miaulement. A moins que ce soit un grognement. Ou plutôt un feulement.

Un feulement ? Y aurait-il un quelconque félin à l'entour ?

Retournez-vous, Ash ! Il est derrière vous !

Agroooooooo !… Grooaaaar !… Le tigre des neiges qui se tient là ne semble pas vous vouloir du bien. Il s'approche de vous à pas lents et mesurés, découvrant ses très belles dents blanches et effilées. Vous adoptez aussitôt la position de défense du samouraï congolais, prêt à vous précipiter sur lui pour frapper le premier, tandis que -

Stop ! Grands dieux, Ash, qu'alliez-vous faire, malheureux ? Auriez-vous oublié que le tigre des neiges est une espèce en voie d'extinction, donc protégée ? Et vous, vous vouliez en tuer un des plus beaux spécimens ! Qui, de plus, vit dans un désert brûlant !

Pas le droit de le trucider, alors fuyez, Ash, surtout qu'il profite de votre hésitation pour bondir à l'instant même vers vous ! Fuyez !

D'accord, mais dans quelle direction ?

Vers ce sapin gigantesque que vous voyez là-bas, au **50** ?

Ou plutôt vers ce lac, plus loin, que vous atteindrez au **54** ?

(Un sapin ? Un lac ? Un tigre des neiges ? Dans un désert ?!)

60

Vous retournez au pied de Khap, y prélevez adroitement une jolie branche bien garnie dès que la sentinelle tarouge postée là vous tourne le dos, puis repartez à pas de loup vers la bordure du campement. Laine ne vous a pas attendu, elle a disparu.

Avec son pendentif et le fouet du garde, évidemment… En plus, vous ne l'avez même pas remerciée de son aide pour votre évasion.

Il ne vous reste plus qu'à quitter ce désert de malheur en retournant à la croisée des chemins.

En route pour le **59**, Ash.

61

Par curiosité, vous reposez votre regard sur l'étrange bosse de votre moyen de transport. Une bosse autour de la cage thoracique, Ash, rendez-vous compte ! Quelle inique nature ! Quel monde étrange !

Regardez, votre dromadaire vient de tourner la tête vers vous ! Il… fume ! Votre véhicule fume ! Et vu l'odeur, c'est assurément un diesel !

Il est en train de tirer sur une cigarette, et il vous regarde d'un air goguenard ! En y regardant bien, vous vous rendez compte que les destriers des deux guerriers drapés fument également !…

Des dromadaires fumeurs et qui, en plus, sont pourvus d'une bosse dessous et non dessus ! Ce désert est surprenant d'étonnements, dites donc !

Retrouvez-nous vite au **47**, vous verrez que vous n'êtes pas au bout de vos peines.



Fumer perturbe votre dentition.

62

Vous marchez vers le nord, espérant sortir le plus vite possible de ce désert de malheur.

Accrochez-vous, Ash : au loin, vous voyez maintenant distinctement le grand panneau de la croisée des chemins, que vous atteindrez dans quelque temps.

Eh bien, que de péripéties !

Il est maintenant temps de retourner au **7** pour choisir une nouvelle destination.

63

Debout auprès du panneau planté au beau milieu du carrefour dallé, vous laissez fuir votre regard vers l'ouest.

– Bon, ben je pars pour Guish-Ardant, alors ! dites-vous d'une voix forte, dans laquelle se décèle toutefois un brin de désarroi. Je pars, donc !

Vous radotez déjà, très cher Ash, malgré votre jeune âge ? Ou bien, est-ce pour attirer l'attention que vous vous répétez ainsi ? L'attention de qui, du reste ? Il n'y a personne ici, vous êtes tout seul.

– J'y vais, je suis parti ! rajoutez-vous encore.

Rien. Aucune réponse.

Ah si, un lointain *zzz* lancinant ! Comme un ronflement. Ou plutôt deux, à l'unisson…

Moui, bon…

Vous empruntez la route pour Guish-Ardant. Vous entendez vos pas sur les pavés, il n'y a guère de bruit qui vous parvienne, hormis les chants d'oiseaux et les stridulations de grillons.

Vous cheminez parmi les papillons multicolores, les abeilles affairées, les libellules bleues et les sauterelles vertes dans les champs autour de vous. Au loin, se dessine un petit sous-bois vers lequel mène le chemin. Le vent léger fait bruisser les arbres doucement, vous entendez un petit ruisseau s’écouler paresseusement et, maintenant, vous vous surprenez à siffloter doucement.

Rendez-vous compte, Ash, un paragraphe où il ne se passe rien ! De fâcheux, s'entend… C'est incroyable !

La chance semble vous sourire, vous récupérez même 2 PdV (s’il vous en manquait) grâce à cette ballade si reposante.

Vous appréciez maintenant la fraîcheur du sous-bois que vous venez de pénétrer et qui a succédé aux vastes champs ensoleillés, mais que vous aurez tôt fait de traverser car vous en apercevez déjà là-bas la limite.

Au détour d'un bosquet, à l’orée du sous-bois que vous quittez maintenant, vous découvrez enfin votre destination : vous contemplez, dans la combe qui s’étend devant vous, Guish-Ardant et sa frénésie des jours de fête.

Plus vous vous rapprochez, plus vous discernez les marchands sur leurs charrettes, les villageois, les nobles dans leurs beaux atours, les pèlerins venus de loin, les musiciens de rue, les enfants courant après un dragon imaginaire…

Vous entrez enfin dans la cité très animée et noire de monde. Tous ici sont présents pour le Tournoi, il y a des affiches sur presque tous les murs. Et si vous ne les aviez pas vues, ne vous inquiétez pas, tout le monde en parle, c'est le sujet de discussion incontournable à Guish-Ardant ces jours-ci.

Il y a tellement de monde dans les rues de la bourgade que vous êtes forcé de jouer des coudes pour vous frayer un chemin.

Les tavernes sont prises d'assaut par toute cette foule, les paris vont bon train, toutes les chambres sont réservées, les vendeurs de kebab-frites font leur chiffre de l'année et la bière coule à flot à tous les coins de rues.

Bien, il vous faut vous inscrire maintenant. Vous déambulez dans le bourg, ne sachant trop où vous rendre, lorsque -

Mais dites-nous d'abord, Ash, connaissez-vous une certaine Laine ?

Si oui, retrouvez-la, certes de manière un peu brutale, au **65**. Sinon, arrêtez-vous tout d'abord au **72**.

64

– Le marteau et la cloche ! exulte Laine, j'adore ce jeu, je vais te mettre minable !

Elle vous pousse jusqu'au stand, paye elle-même les deux pièces d'or demandées par le forain qui a tout juste le temps de vous fournir un énorme marteau chacun et de vous expliquer le jeu :

– Vous tapez sur le ressort chacun votre tour et le premier qui envoie avec suffisamment de force la tête métallique tinter sur la cloche en haut du mât, a gagné ! Le mât est gradué jusqu'à 12, il vous suffit de monter à 12 pour -

– Oui oui, on sait, allez ! le coupe Laine en tapant sur le ressort de toutes ses forces pour envoyer la tête métallique au niveau 10 !

À votre tour de taper le ressort avec votre gros marteau. Ou bien lancez deux dés, si ça vous est plus simple. Puis, faites de même pour Laine et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'enfin l'un de vous deux atteigne le 12. Oui, l'un de vous deux devra faire un double 6 pour gagner. C'est vrai, c'est un jeu très bête...

Qu'a-t-on à gagner à cette joute idiote ? Eh bien, le droit de pérorer face à la foule amassée... et c'est tout. Ah, et puis l'un de vous deux a maintenant le droit de se gausser de l'autre. Qu'est-ce qu'on rigole, tout de même ! Oui, c'est un jeu stupide…

Quand vous aurez fini de taper sur des ressorts avec des gros marteaux, retournez au **70** pour choisir une autre attraction ou, si vous en avez assez, payez donc une bière à Laine à la taverne du coin, qui se trouve au numéro **73**.

65

Vous recevez une bonne grosse claque dans le dos, qui vous étale par terre et vous fait perdre par la même occasion 3 PdV. Oui oui, -3 PdV, Ash, sur la feuille d'aventure, vous n'y coupez pas !

Laine vous tend une main pour vous aider à vous relever.

– Ash ! Qu'est-ce que tu viens faire là ? Tu viens participer au Tournoi ?

Vous acceptez craintivement son aide pour vous redresser, prêt à esquiver le coup suivant qui, fort heureusement, ne vient pas.

– Oui, j'ai besoin de rencontrer le mage Hyster et il semble que le Tournoi soit le seul moyen de l'atteindre. Mais je ne sais pas de quoi il retourne…

– Allons nous inscrire ensemble, alors ! Viens, c'est à l'autre bout de la place du marché. Tu as ton pendentif ?

– Eh bien, comment dire ?… Je-heuuuh…

– Si tu n'en as pas, c'est guère grave, ils en vendent de partout sur le marché ! Et de toutes les couleurs ! Il paraît qu'ils sont fabriqués en série par une tribu dans les collines. Je viens de m'en acheter un, j'ai dû perdre celui que j'avais avant… Il est joli, hein !?

Dites-nous, Flip et Caps vous auraient-ils joué un vilain tour ? Une question comme ça, en passant, hein, Ash… Ce n'est pas comme si leurs conseils avaient été des plus judicieux, si l'on en fait la synthèse… Tous ces efforts pour rien, c'est rageant !

Tout en pestant intérieurement contre ces deux satanés lutins, vous suivez Laine qui traverse le marché.

Profitez-en pour vous procurer un pendentif si vous n'en avez pas, pour la somme de 5 pièces d'or. Vous avez peut-être un peu de monnaie dans vos poches, sinon Laine se propose de vous dépanner, au cas où vous seriez vraiment indigent.

– Ne t'inquiète pas, je t'aide et comme ça je te garde avec moi, vous dit-elle d'un air entendu, nous ferons nos comptes pour tout, plus tard… Et pas de Double Jeu, hein !

Cette petite phrase ne présage rien de bon pour la suite, Ash… Il va peut-être falloir prévoir de rembourser Laine au plus vite si vous voulez éviter les ennuis !

Ceci fait, vous arrivez enfin au comptoir d'inscription pour le Tournoi, qui porte le numéro **69**.

66

Vous vous approchez du jeu d'argent, alors qu'un villageois s'installe en face du forain et dépose des pièces d'or sur la table. La règle est simple : chaque joueur mise 5 pièces d'or et lance deux dés une première fois, puis peut choisir de relancer un seul ou les deux dés lors de deux manches suivantes. Le but est de déterminer un dé comme la dizaine et l'autre comme l'unité, et de finaliser un tirage moindre que celui de l'adversaire à la fin des trois manches. Le gagnant remporte alors les 10 pièces d'or de mise.

Vous suivez le jeu qui se déroule en ce moment pour mieux vous familiariser avec les règles. Le forain tire 5 et 4 avec ses deux dés, il annonce 45. A son tour, le villageois tire 6 et 3, il annonce 36. Pour l'instant, il gagne, mais le forain ne se laisse pas démonter.

Lors de la deuxième manche qui débute alors, le forain garde son 4 et relance le 5, il tire 3 et annonce donc 34. En réponse, le villageois prend le risque de relancer son 3 en gardant son 6, il tire un 2 et annonce fièrement 26 avec un sourire vainqueur.

C'est maintenant la dernière manche. Le forain, d'un sang-froid impérieux, relance son 3, il tire un 2 lui aussi, il annonce 24. Le villageois, sûr de lui, relance son 6… et sort un 5, et perd !

Dépité, le villageois se lève et vous prenez sa place face au forain, bien décidé à plumer ce dernier. Bien sûr, vous effectuerez aussi ses lancers pour le forain, ce sera plus pratique pour tout le monde.

Vous pouvez jouer contre le forain tant que vous voulez (si besoin, Laine vous avance les 5 pièces d'or du premier jeu), n'oubliez cependant pas de prévoir une part de vos gains pour rembourser Laine de ses 10 + 5 pièces d'or au moins (votre droit d'inscription et votre premier jeu contre le forain), voire même de lui verser des intérêts si vous pensez que cela peut la rendre plus douce à votre égard, à l'avenir.

Prévoyez aussi quelques pièces d'or pour vos autres activités de la soirée !

Une fois vos jeux finis, vous retournez au **70** afin de choisir une autre attraction.

67

Votre premier carreau décrit un arc de cercle en fusant et va se planter avec force dans le casque du forain, qui ne tressaille même pas tant il semble habitué. Vous comprenez que les arbalètes sont faussées et les carreaux ne sont pas très droits non plus, si on les examine vraiment ! Vous avez vu le vôtre décrire cette trajectoire improbable, pas du tout celle qu'il aurait dû avoir, c'est-à-dire une jolie ligne droite de l'arbalète jusqu'à la cible. Vous sentez que vous allez entrer dans une rage folle, quand le forain vous dit en riant :

– À vous de vous adapter, brave chevalier ! Voici vos deux autres carreaux. Bonne chance !

Vous pouvez changer d'arbalète si vous le souhaitez, Ash, mais vous connaissez déjà le défaut de celle que vous venez d'utiliser, cela peut être un avantage. Pour tirer le deuxième carreau et espérer toucher la cible, lancez une fois deux dés. Si vous réussissez à faire le même score en relançant une deuxième fois les deux dés, vous avez touché la cible ! Repartez alors avec votre petit dromadaire pour le donner à Laine aux yeux pleins d'admiration.

Si la chance ne vous a pas souri, vous tentez de tirer le troisième carreau, selon le même procédé.

Ah, et puis, nous allions oublier ce détail : si, lors de vos jets de dés, vous tirez un double 1 ou un double 6, vous vous êtes planté le bras avec votre carreau, ce qui, vous vous en doutez, vous fait très mal et, en plus, vous coûte 8 PdV.

Tout ça pour un dromadaire en damassé ! Vraiment n'importe quoi, Ash…

Mais bon, vous vous amusez, c'est l'essentiel…

Une fois le jeu fini, retournez au **70** pour choisir une autre attraction moins risquée.

68

En arrivant au stand de tir à l'arbalète, vous vous apercevez que le forain porte une lourde armure intégrale en bois épais, hérissée de carreaux ! Ce jeu est sûrement très dangereux pour lui, s'il est obligé de porter cet accoutrement mal pratique afin de se protéger du manque d'adresse des joueurs. Pourtant, la cible, énorme, est à 5 mètres maximum du pas de tir, comment la manquer ?! Mais seuls deux carreaux y sont fichés, alors que vous n'arrivez pas à compter tous ceux qui sont allés se planter dans les murs, au plafond ou au sol du stand de tir, en plus de ceux piqués dans l'armure du forain.

– Trois pièces d'or les trois carreaux, brave chevalier à la trompe ! Un carreau dans la cible, n'importe où, et c'est gagné : un beau dromadaire en damassé !

– Tu vas essayer, Ash ? questionne Laine.

– Bien sûr, et toi ?

– Non, je préfère plutôt le marteau et la cloche. Mais je veux bien le petit dromadaire si tu gagnes !

Si, à la réflexion, vous préférez ne pas jouer, retournez au **70** pour choisir une autre activité.

Si vous voulez tenter votre chance, acquittez-vous des trois pièces d'or demandées et, en toute confiance, choisissez l'une des cinq petites arbalètes pour l'armer d'un premier carreau que vous tend le forain et, enfin, tirez sur la cible en vous rendant au **67**.

69

Tandis que vous attendez votre tour, vous tentez d'en apprendre plus sur ce Tournoi auprès des gens qui vous entourent.

Il apparaît que le Tournoi est annuel, opposant deux équipes, les blancs contre les noirs, et que les survivants de l'équipe gagnante se voient offrir 50 pièces d'or chacun et, de plus, obtiennent l'insigne honneur de pouvoir rencontrer le mage Hyster à Toll-la-Blanche, pour lui demander chacun un service.

Bon, vous êtes au bon endroit, Ash, tenez le coup, pour l'instant tout va bien.

Malgré tout, vous vous demandez pourquoi diable parle-t-on de survivants ?!

Il s'avère aussi que chaque équipe compte seize participants, que la place de chacun est déterminée par tirage au sort, qu'on explique les règles au joueur désigné comme étant aux commandes de chaque équipe et, pour finir, que personne ne comprend ces fameuses règles !

Vous vous doutiez bien que votre aventure n'allait pas demeurer bucolique très longtemps, n'est-ce-pas !?

Quelques instants plus tard, votre tour arrive et, après présentation de vos pendentifs respectifs, vous vous inscrivez avec Laine, qui vous aide à vous acquitter de votre droit de participation de 10 pièces d'or. Elle a insisté pour vous dépanner, en vous gratifiant de cette

phrase énigmatique : « Quand le Tournoi sera terminé, nous aurons une conversation d'homme à homme… », phrase qui vous glace le sang, vu sa carrure.

Le Tournoi débute le lendemain matin dès neuf heures et, d'ici là, votre couchage est assuré sous la grande tente des « Champions du Tournoi » parmi les trente autres participants. C'est, du reste, là que vous vous rendez maintenant pour apprêter vos couches.

– Qu'est-ce qu'on fait, ce soir, Ash ? vous demande Laine.

Allez-vous décider :

- d'aller boire une bière, ou deux ? Rendez-vous au **73**.
- d'aller profiter des attractions foraines ? Rendez-vous au **70**.
- de vous coucher tôt, en prévision de la journée de demain ? Rendez-vous au **71**.

70

Laine, toute excitée, vous entraîne en direction de la fête foraine.

Que de monde sur le Champ de Mars ! Les forains installés proposent jeux et joutes qui émerveillent et amusent le chaland. Dès votre arrivée, le visage de Laine s'illumine à la vue des innombrables lampions de toutes les couleurs. La musique entraînante d'un groupe de trouvères la fait se trémousser en rythme. Vous priez secrètement qu'elle ne vous force pas à rejoindre la farandole de danseurs qui sinue plus loin et vous préférez l'attirer fermement vers une attraction où il n'y a pas trop de monde.

Sera-ce :

- un jeu d'argent, espérant ainsi pouvoir rembourser au moins ses 10 pièces d'or du droit d'inscription à Laine et peut-être même alléger cette fameuse conversation qu'elle vous promet, une fois le Tournoi fini, et qui risque d'être souffrante vue la circonférence de ses bras ? Rendez-vous alors au **66**.
- un jeu de tir d'adresse avec de petites arbalètes et une cible énorme, où il semble aisé de remporter des animaux en peluche ? Rendez-vous donc au **68**.
- une joute de force, où il faut taper de toutes ses forces sur un ressort au pied d'un mât de cocagne pour faire sonner une cloche à son sommet et ainsi déclencher la liesse des badauds amassés ? Rendez-vous au **64**.

71

– Tu rigoles, mon pauvre Ash ! N'y compte même pas ! Ce soir, on sort !

Et, sitôt dit, elle vous éjecte de la tente d'une bourrade des deux mains, qui vous fait perdre 4 PdV. Ou plutôt, c'est votre rencontre à vive allure avec un arbre qui se trouvait malencontreusement sur votre trajectoire folle. La vie de héros n'est vraiment pas de tout repos, même lors des veillées !

Pensez à ôter ces 4 points de votre total de PdV avant de décider où va vous traîner Laine, aux attractions foraines se trouvant au **70**, ou dans une taverne au **73**.

72

Sérieux ?! Vraiment, Ash, vous ne connaissez pas Laine ?!

Bon, donnez-nous la main, nous allons vous présenter :

– Excusez-nous, Mademoiselle ?

– Oui ?

– Bonjour, nous aimerions vous présenter un ami.

– Bonjour, je m'appelle Laine.

– Ash, voici Laine. Laine, voici Ash.

– Bonjour, Ash.

– Bonjour, Laine.

– Voilà. Avant de vous quitter pour que vous alliez ensemble au **65**, il nous faut juste vous expliquer, Ash, que vous auriez peut-être pu un peu voler son pendentif à Laine. Voilà voilà… Bon, au revoir !

73

– Qu'est-ce qu'on s'amuse, Ash ! vous lance Laine en levant sa pinte vide qu'elle a bu d'une traite.

La taverne est bondée de monde !

Les serveuses courent dans tous les sens en portant de lourds plateaux remplis de verres de bière. Le patron et un jeune garçon, qui doit être son fils, effectuent un incessant va-et-vient entre la réserve et le comptoir pour remplacer les fûts vides par des pleins.

Les rires fusent, les chansons à boire se succèdent, les soûlards se tiennent par le cou par tablées entières en se balançant au rythme de la musique du groupe de trouvères.

Au milieu du brouhaha, se déroulent des concours de rots, dans un coin on danse (ou, plutôt, on titube), ça se bouscule, ça s'invective, ça rigole, ça se chipe les parts de pizza, ça se pince les fesses, ça beugle à qui mieux mieux, ça boit comme des trous, en bref, quelle ambiance ce soir !

– Et c'est comme ça dans toutes les tavernes de la ville ! éructe un de vos voisins complètement cuit, avant de s'écrouler au milieu des clameurs et des applaudissements.

Ce Tournoi semble apporter chaque année à la ville de Guish-Ardant une activité économique enviable, bien que, par là même, cela doive sûrement occasionner des débordements dus à l'alcool.

La milice locale a certainement fort à faire lors de ces Tournois annuels, car nombre de personnes dans la cité sont passablement imbibées à cette heure-ci.

– Ash, paie la tienne ! vous crie Laine pour couvrir le bruit ambiant.

Délestez-vous de 2 pièces d'or si vous le pouvez pour faire plaisir à votre camarade, et profitez du spectacle de beuverie qui s'offre à vous, en attendant qu'elle veuille bien vous libérer de cette contrainte et sonner l'heure du repos.

C'est que vous avez Tournoi, vous, demain !

Trop tard, Ash, il fallait réagir avant : la double porte d'entrée de la taverne vient de s'ouvrir à la volée pour laisser entrer une longue farandole de fêtards tous bien éméchés !

Tout en sinuant au milieu des tables, les danseurs font lever les convives présents, pour les emmener avec eux vers d'autres coins de la cité. La farandole n'en finit pas, vous n'en voyez pas le bout et elle se rapproche dangereusement de vous !

Vous ne vouliez pas aller dormir, vous, plutôt ?

Trop tard, Ash, il fallait réagir avant : vous êtes déjà dans la farandole, fermement tenu aux épaules par Laine qui vous y a précipité !

Franchement, vous décidez de quoi que ce soit dans cette aventure ?!

La farandole sort de la taverne, continuant son chemin au son de la musique des trouvères situés en tête de cortège.

A l'autre bout de la place, la sarabande passe à côté d'un stand, où chacun des danseurs, quand c'est son tour, boit un minuscule verre de vous ne savez quoi (mais sûrement pas d'eau) parmi tous ceux déjà remplis et entassés là.

Quand arrive votre tour, vous sentez les mains de Laine vous tourner de force vers le stand et vous en concluez qu'elle ne vous laisse guère la possibilité de faire autrement : il vous faut prendre un de ces petits verres et le boire.

Une brûlure intense se propage alors dans votre organisme, des lèvres jusqu'à l'estomac, vous dissolvant au passage 4 PdV. Vous manquez de vous écrouler sous l'effet de l'alcool concentré mais, fort heureusement, Laine vous maintient fermement d'une main (de l'autre, elle est en train de boire un deuxième verre en douce).

– De la vulnéraire, c'est bon ça ! vous crie-t-elle, alors que vous êtes juste devant elle. Allez, au stand suivant !

En effet, la farandole quitte la place en sinuant encore plus au son de la musique endiablée des trouvères, emprunte une ruelle pleine de monde, mais vous ne pouvez en profiter pour vous échapper, tenu comme vous l'êtes par une Laine maintenant totalement déchaînée qui braille à tue-tête.

Vous débouchez enfin sur une nouvelle place, où vous attend votre nouveau supplice.

– Ouaiiis ! Encore un stand de vulnéraire ! hurle Laine.

Vous vous en doutez, le nouveau petit verre que vous buvez, bon gré mal gré lorsque vient votre tour, a un effet similaire au premier (-4 PdV, en plus de la sensation de brûlure).

Qu'est-ce donc que cette vulnéraire, vous demandez-vous alors malgré votre esprit embrumé ? De l'essence, de l'éther, du vitriol ?

Pas le temps de vous appesantir sur le sujet, la farandole continue sa tournée chaloupée des grands ducs en direction du **98**.

– En avant ! rugissez-vous alors, déjà dans un état second.

74

– Vous êtes de retour pour la deuxième partie du Tournoi annuel de Guish-Ardant, mes Dames, mes Sieurs ! Reprenez vite place car les blancs vont effectuer leur déplacement suivant ! Et il semblerait que la pause leur ait été bénéfique, car leur Fantassin c se rue sur le Fantassin noir placé en d4 juste avant la pause ! Ce dernier n'a pas le temps de contrer, le voilà à terre en deux coups d'épée ! Les noirs ne sont pas déstabilisés pour autant, ils envoient tout de suite leur Chevalier c sur la même case pour la reprendre, ne laissant pas au pauvre Fantassin blanc le temps de se retourner ! Les blancs voient rouge et envoient sur la même case leur propre Chevalier f… qui, lui aussi, a raison de son adversaire en courant à sa rencontre et en le submergeant ! C'est un véritable carnage, mes Dames et mes Sieurs, on n'a même pas le temps de déblayer les corps que les noirs, à leur tour, reprennent la case d4 en y envoyant leur Chasseur e ! On peut se demander si ce ne serait pas la frustration qui anime les deux Empereurs, ou si cette case d4 n'est pas devenue celle qu'il faut absolument tenir pour chacun d'entre eux, quel qu'en soit le prix !

L'arbitre principal vient d'envoyer les déblayeurs enlever les corps amoncelés sur cette case qui vient de voir quatre combats meurtriers coup sur coup.

Profitons de ces instants de répit pour faire le point au paragraphe **96**, Ash.

75

Les rues que votre petit groupe arpente sont vides, il n'y a pas un chat. Quel contraste avec l'énorme cohue de la veille ! Là, vous entendez à peine le vent siffler légèrement par quelque encoignure…

La lice du Tournoi se trouve juste à l'extérieur de Guish-Ardant et vous la rejoignez somme toute assez vite : plus vous vous en rapprochez, plus vous entendez le brouhaha intense et assourdissant de la foule amassée qui vrille à son tour vos têtes endolories.

Les arbitres, qui vous ont rattrapés dans votre fuite, vous réunissent alors dans une grange attenante dans laquelle, une fois les portes fermées, on n'entend plus vraiment le bruit extérieur (et c'est heureux).

L'arbitre principal prend la parole, en parlant, dieux merci, d'une voix calme :

– Bien, avant d'entrer en lice, laissez-moi vous exposer deux ou trois points de règlement. Je ne tolérerai aucune action illicite, mes deux collègues seront placés aux arbalètes -

Quoi ?!

- de chaque côté du terrain de jeu pour châtier les mauvais joueurs. Quant à l'arbitre suppléant, il sera sur la chaise haute pour avoir une vision d'ensemble de la partie et me signaler ce qui pourrait m'échapper. Vous allez tirer au sort vos places respectives et donc l'habit qui va avec, -

Hein ?!

- que vous soyez dans l'équipe blanche ou noire. Vous conservez, bien entendu, vos armes et, si certains n'en ont pas, nous disposons d'un petit stock d'épées -

Comment ?!

- que nous récupérerons à la fin du Tournoi. Chaque équipe sera dirigée par l'un d'entre vous, désigné par la chance et à qui nous allons expliquer les règles dans le détail. Mais tout d'abord, à l'appel de votre nom, venez tirer au hasard dans le chapeau votre équipe et votre place, et sans tricher en regardant dedans, je vous surveille !

Les uns après les autres, les participants sont appelés pour tirer au sort leurs places, matérialisées par des jetons peints. Arrive alors votre tour de plonger la main dans le chapeau.

Et le moment de tenter votre chance, Ash, en lançant deux dés.

Si vous tirez de 2 à 6, rendez-vous au **99**.

Si vous tirez de 7 à 12, rendez-vous au **77**.

76

Bon. Vous avez décidé de combattre Laine pour reprendre la case e8 et sauver votre Empereur, comme il vous l'a ordonné.

Nous ne saurions vous en dissuader, c'est votre aventure après tout, vous êtes libre de vos choix. Mais avez-vous songé à ce que cela signifie, cher Ash ? Quelles vont être les conséquences d'une telle issue ? Combattre Laine, au risque de la tuer, est-ce vraiment ce que vous voulez ? Et puis, vous avez pensé à la taille de ses bras ? Vous êtes vraiment sûr de gagner contre elle ?

Si vous insistez sur cette voie, courez au contact au paragraphe **90** et battez-vous. Si vous vous ravisez et préférez, à la réflexion, ne pas tenter le diable mais plutôt demander à votre Empereur de choisir une autre tactique, rendez-vous au **86**.

77

– Chevalier noir ! annonce l'arbitre principal. Allez vous équiper.

Pendant qu'il finit les attributions de place, ses adjoints vous fournissent un justaucorps noir, une lance avec, à son extrémité, une tête de cheval en papier mâché, ainsi qu'une épée. Tandis que vous revêtez l'espèce de maillot et nouez l'arme à votre côté, Laine, une des dernières à avoir tiré sa place au sort, vous rejoint, toute excitée :

– Ash, je suis le Prince blanc !

– Alors, nous ne sommes pas dans la même équipe, Laine…

– Eh bien, que les meilleurs gagnent ! vous rétorque-t-elle avec une bourrade que vous savez maintenant amicale, du moins dans son système de valeurs à elle.

Peu de temps après, l'arbitre principal reprend la parole :

– Maintenant que vous êtes tous prêts et que nous avons expliqué les règles aux deux Empereurs, en lice !

Cette dernière se trouve au **94**, Ash. Mais permettez-nous, avant que vous débutiez le Tournoi, de vous souhaiter bon courage et surtout bonne chance ! Et si vous avez envie, vous pouvez suivre la partie en la reproduisant au fur et à mesure sur une feuille en prenant des notes, voire même sur votre propre terrain de jeu portatif, si vous en avez un.

78

Au moins, maintenant, vous savez à quoi servent les deux arbitres placés aux arbalètes à chaque bout de la ligne médiane ! Le carreau que vous venez de recevoir dans l'épaule gauche vient de vous enlever 10 PdV d'un coup !

Qu'est-ce que c'est que ce Tournoi de dingues ?!

Arrachez donc de rage ce carreau et dites-nous, après avoir crié bien fort de douleur en décomptant ces 10 PdV, comment vous réagissez.

Comptez-vous insister sur votre idée et courir pour fuir la lice, en espérant atteindre la sortie située au **89** ?

Ou bien trouvez-vous subitement plus raisonnable de rentrer dans le rang et de vous placer sur la case que votre Empereur vous a désignée, en allant au **97** ?

79

L'arbitre suppléant continue de commenter à l'aide de son porte-voix :

– Mes Dames, mes Sieurs, les blancs venant de perdre leur Prince, ils se retrouvent en très fâcheuse posture ! Encouragez-les de vos applaudissements !

Les spectateurs donnent encore plus de la voix, certains acclamant, d'autres (sûrement ceux qui ont parié sur les blancs) huant.

Les participants de l'équipe blanche se font tout petits, dans l'espoir vain de se faire oublier. Leur Empereur est décomposé, vous voyez son regard perdu aller de l'un à l'autre de ses coéquipiers dans l'espoir de trouver une solution et tenter de s'en sortir.

Il avance alors son Fantassin a en 3.

Votre Empereur ne s'en soucie pas, il a décidé de vous faire payer vos hésitations en vous déplaçant en e4, sûrement pour vous approcher des pièces adverses et vous jeter en pâture.

Les blancs continuent à jouer hasardeusement, en avançant leur Fantassin g en 3, à défaut d'une vraie solution.

A son tour, votre Empereur ordonne à son Fantassin f d'aller en 1.

– Mes Dames et mes Sieurs, le Fantassin noir f est promu ! Et de plus, il met maintenant l'Empereur adverse en péril !

Allons bon, voilà autre chose : on reprend au fameux Fantassin sa lance surmontée d'une épée pour lui donner à la place une autre lance ayant à son sommet une couronne.

Mais il a tout juste le temps de récupérer sa nouvelle lance et de se tourner vers l'Empereur blanc, que ce dernier ordonne à son Char derrière lui de l'attaquer. Et c'est ainsi que le fraîchement promu s'écroule sous les acclamations de la foule, aux anges.

Votre Empereur ne semble pas étonné plus que ça, on parierait qu'il avait prévu cette riposte et la réponse qu'il va apporter.

Rendez-vous au **87**.

80

– Nous allons le gagner, ce tournoi, jure votre Empereur, ils n'ont qu'à bien se tenir, en face !

D'accord, mais à quel prix ! Quel est l'esprit malade qui a inventé ce jeu meurtrier ? Vous n'en revenez toujours pas…

Un vent de stupeur souffle dans les rangs adverses : paniqué, leur Empereur rappelle Laine auprès de lui.

– Les blancs font revenir leur Prince en d1 ! commente l'arbitre adjoint au milieu des clameurs qui fusent des gradins. On peut déplorer qu'ils aient ainsi perdu deux coups et que leurs adversaires soient maintenant en meilleure position ! Et du reste, les noirs insistent en faisant encore avancer leur Fantassin, mes Dames et mes Sieurs !

En effet, votre Empereur a décidé d'enfoncer le clou en envoyant le Fantassin d prendre e3. Fort de sa nouvelle posture de héros aux yeux du public déchaîné, il élimine le Fantassin blanc d'un coup d'épée épique et lève son bras armé d'un geste triomphal sous un déferlement de joie malsaine qui fait trembler les gradins en bois. Mais qui attise surtout l'esprit de revanche des adversaires.

– Ah, il semble que les blancs se ressaisissent, ils envoient leur Prince en a4 ! Ils sont enfin prêts à riposter ! Mais les noirs ne se laissent pas démonter et font une nouvelle fois confiance à leur Fantassin qu'ils envoient en f2 ! Il est tellement galvanisé qu'il ne fait qu'une bouchée du Fantassin blanc et met ainsi en péril l'Empereur adverse ! Quel tournoi, cette année, mes Dames et mes Sieurs ! Quelle qualité ! Acclamez les deux équipes !

L'Empereur blanc décide prudemment d'aller en d1 et les noirs en profitent pour déployer leur deuxième Chasseur en f5. Les blancs, qui semblent désormais plus sûrs d'eux, font le même mouvement en plaçant leur Chasseur en g5, ce à quoi ripostent les noirs en déplaçant le Char voisin de l'Empereur en e8.

– Le Chasseur blanc revient en e3 pour menacer le Fantassin noir qui ne peut pas reculer pour prendre ! Mais les Noirs ont plusieurs possibilités pour le défendre… et ils choisissent d'envoyer leur Chasseur en c prendre le Chasseur blanc en e3 !

Une lutte acharnée met aux prises les deux Chasseurs, jusqu'à ce que le blanc s'effondre alors qu'une ola se propage dans les gradins.

– Les blancs ont déjà perdu quatre pièces et, pire, leur déploiement n'est pas des plus favorables ! A l'inverse, les noirs apparaissent comme mieux maîtriser leur jeu ! Que vont décider les blancs pour reprendre l'ascendant sur leurs adversaires ? Eh bien, comme vous le voyez, mes Dames, mes Sieurs, leur Fantassin b va en 3 ! Leur système de défense est tout de même solide, il faut le reconnaître, bien que poussif ! En réponse, les noirs sans peur avancent leur Fantassin d en 4 ! Sans peur car ils savent que si échange de pièce il y avait, ils s'en sortiraient mieux que leurs adversaires !

Pas facile à suivre, hein, Ash ! Une pause au **85** ? Allez d'accord, on y va !

81

Tandis que l'on déblaie les deux pièces blanches tombées lors des derniers combats, vous vous tordez le cou pour regarder l'Empereur adverse. Il est livide, désemparé et vous voyez bien qu'il cherche désespérément une solution, comptant les dernières pièces qu'il lui reste face à votre équipe en bien meilleure posture.

Il tarde à donner son ordre suivant, tandis que l'arbitre principal le presse de se décider. Et ça dure…

C'est alors qu'une chose improbable se passe : Laine, visiblement excédée par la débandade de son équipe, se rue sur le Char en e8 et le tue d'un coup bien ajusté, mettant par là-même votre Empereur en péril !

– Ça suffit, ces conneries, en avant ! crie-t-elle sous les vivats du public et sous le regard médusé de son Empereur, qui a tout de suite compris qu'il vient de perdre son Prince.

Et il a raison, car votre Empereur vous ordonne posément :

– Chevalier prend Prince en e8.

Eh voilà ! Vous voici envoyé pour combattre Laine ! Vous restez interdit, ne sachant trop que faire… Franchement, Ash, vous comptez vraiment vous battre contre elle ?

Si oui, et ce malgré tout ce que vous avez vécu ensemble, rendez-vous au **76**.

Si, *a contrario*, vous refusez de vous exécuter, prenez le risque de l'être (exécuté) par les arbitres de champ armés de leurs arbalètes lourdes, en allant au **86**.

82

La marmite étant vide, les deux jeunes villageois récupèrent les bols, au moment où apparaît sous la tente un personnage ventripotent, accompagné de quatre hommes tous habillés d'orange vif.

– Ah, les Champions du Tournoi !!! crie-t-il. Bienvenue à Guish-Ardant !!!

Ses mots résonnent dans votre tête, qui est déjà bien assez embouteillée. Tous les participants gémissent, vous entendez l'un d'eux supplier : « Moins fort… » Mais le gros monsieur (le bourgmestre de Guish-Ardant, peut-être ?) continue sur la même tonalité :

– Vous allez participer au tournoi le plus renommé de toute la contrée !!! Et vous pouvez en être fiers !!!

– Faites-le taire, quelqu'un…

– Finissez vos préparatifs, car le Tournoi de Guish-Ardant va bientôt commencer !!!

– Mais qu'il s'en aille et me laisse agoniser en silence…

– Voici l'arbitre principal, Monsieur Poite, ainsi que ses deux assesseurs, Messieurs Garcès et Gaüzère, et enfin l'arbitre suppléant Monsieur Idéo !!!

– On s'en fout, casse-toi…

– Ces messieurs vont se charger de vous dénombrer, confirmer vos inscriptions et vous emmener jusqu'à l'arène !!!

– Holala, pourquoi il y a tant d'écho ? Ma tête…

– Là, ils vous prépareront en vue du Tournoi !!!

– C'est plus possible, je préfère sortir de là…

– La foule est encore plus nombreuse que les années précédentes, et elle attend avec impatience votre entrée en lice !!!

– Venez, on le suit… Toujours mieux que de rester là à l'écouter brailler, l'autre… J'en peux plus, moi, il m'explose la tête…

– Et je compte sur vous, chers Champions, pour nous régaler du plus beau spectacle !!! Car tous sont venus vous -

Dépêchez-vous, Ash, les autres participants ont presque tous fui en direction du **75**, loin du gros bourgmestre toujours en pleine palabre non insonorisée. Rattrapez-les vite !

83

L'équipe blanche est réduite comme peau de chagrin, leur Empereur est livide, il n'a d'autre solution que de se déplacer en c2 pour se rapprocher de ses Fantassins survivants, dans l'espoir qu'ils le protègent.

Votre Empereur, plein d'assurance, envoie donc son Char combattre le Chevalier blanc en d2, Char qui se débarrasse de son adversaire sans aucun problème et, par la même occasion, met en péril l'Empereur blanc tout en étant protégé par vous.

L'Empereur blanc n'a pas d'autre choix que d'aller en b1. Avec un sourire de plus en plus carnassier, votre Empereur déplace le Char en d1 pour forcer l'Empereur blanc à se rendre en a2, puis vous place en c3 pour le mater définitivement.

– L'Empereur blanc est acculé, il ne peut plus bouger ! Applaudissez, mes Dames et mes Sieurs, voici que le combat final va avoir lieu entre l'Empereur blanc et le Chevalier noir !

La foule est déchaînée, elle scande « Battez-vous ! Battez-vous ! ». Et voilà que l'issue finale du Tournoi repose sur vous, cher Ash, car votre combat face à l'Empereur adverse est inéluctable et va déterminer l'équipe gagnante !

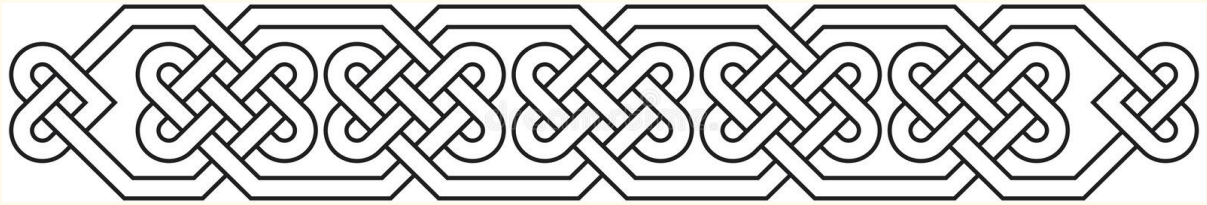
Empoignez vos dés, vous avez enfin l'occasion de jouer et de vous battre !

Votre adversaire totalise 30 PdV et il a comme vous une épée +2, bonus que vous rajouterez aux jets d'attaque.

Faites honneur à votre équipe, Ash !

Si vous gagnez votre duel, vous pouvez lever les bras en signe de victoire et vous rendre au **92**.

En revanche, si vous êtes battu, vous pouvez baisser la tête, tout penaud, sous les huées du public survolté, et aller vous écrouler au **88**.



84

L'arbitre principal va et vient sur le terrain représentant le damier, ses deux assesseurs ont rejoint chacun une drôle d'arbalète à poignées, placée sur un pied pivotant fiché en terre le long du terrain au niveau de la ligne médiane et, enfin, le suppléant vient de monter sur la chaise (très) haute, d'où il surplombe l'aire de jeu et où il dispose d'un porte-voix énorme.

Et il a décidé de s'en servir, le bougre !

– Mes Dames, mes Sieurs, bienvenue au Tournoi annuel de Guish-Ardant !

La foule innombrable amassée dans les gradins laisse aussitôt exploser sa joie.

Soit dit en passant, même si nous ne vous en parlons plus depuis que vous êtes entré en lice, tout ce bruit et cette fureur a eu raison de votre tête qui, bien qu'elle martèle toujours sa douleur due à tout l'alcool ingéré cette nuit, semble s'être retirée prudemment en ses appartements. En résumé, vous avez l'impression d'être dans du coton, hors du monde, mécanique.

L'arbitre perché reprend :

– Je suis Vladimir Idéo, l'arbitre suppléant chargé de vous commenter le Tournoi ! Les équipes sont en place, alors… Commençons ! C'est l'équipe des blancs qui a l'initiative !

Vous voyez l'Empereur blanc donner un ordre que vous ne pouvez entendre, car couvert par le tumulte de l'assistance survoltée, et le Chevalier blanc face à vous change alors de place. Vous vous rendez compte que vous, les Chevaliers, avez un déplacement étrange, en L.

– Le Chevalier blanc va en f3 ! Le Tournoi est engagé, mes Dames, mes Sieurs ! Merci d'applaudir les Champions du Tournoi !

Vous entendez votre Empereur demander au Fantassin d d'avancer en 5. Les Fantassins, quant à eux, vont tout droit, donc.

– Le Fantassin noir avance en d5 ! Pour l'instant, les deux équipes ouvrent leur jeu… Les blancs répondent par Fantassin c en 3… Suivi par Chevalier noir en c6 !

Réveillez-vous, Ash, c'est de vous dont on parle, non ?!

Ah non. En fait, c'est l'autre Chevalier qui se déplace, fausse alerte, vous pouvez poursuivre votre douce léthargie.

Le Tournoi continue sous les vivats du public, semblant prêt à s'enflammer pour quelque action épique de l'une ou l'autre équipe.

– C'est au tour des blancs, que vont-ils décider ? Aaah ?… Oui ! Le Fantassin e va en 3 ! Et les noirs répondent tout de suite par Fantassin e qui va en 5 ! C'est au centre que se livre la première bataille de position, mes Dames et mes Sieurs !… Et cela continue, le Fantassin blanc d avance en 3 !… Les noirs prennent le temps de réfléchir…

A ce moment-là, votre Empereur se tourne vers vous et vous sort de votre torpeur :

– Chevalier va en f6.

C'est à vous, Ash, enfin ! Que comptez-vous faire ? Vous exécuter en suivant l'ordre de votre Empereur, auquel cas rendez-vous au **97** ? Ou bien vous désolidariser de ce jeu idiot que vous ne comprenez pas et quitter le damier, en allant au **78** ?

85

L'arbitre principal s'approche de l'Empereur blanc qui semble déjà bien désemparé et lui glisse quelques mots. L'empereur acquiesce d'un lent signe de tête, l'arbitre place alors ses deux mains en hauteur et de manière à former un T.

– L'arbitre propose une pause de dix minutes pour donner aux Empereurs la possibilité de réfléchir à la suite des évènements ! Mes Dames et mes Sieurs, profitez-en pour vous rafraîchir et soyez de retour dans dix minutes ! Mais avant de vous quitter, je vous rappelle qu'il est formellement interdit à quiconque de parler aux Empereurs, les deux arbitres assesseurs restent en poste aux arbalètes et surveillent ! Bien entendu, les participants ne quittent pas leurs cases !

Dans les gradins, certains se lèvent tandis que d'autres restent assis pour échanger à propos de cette première partie de Tournoi très animée. Les déblayeurs de cadavres vous apportent des tabourets pour vous asseoir un moment et nettoient au mieux les cases ensanglantées du damier.

Asseyez-vous, Ash, buvez un coup, mangez un morceau, profitez de l'accalmie, la reprise va bien vite arriver…

Quand vous serez prêt pour la suite des festivités, retrouvez-nous au **74**.

86

– Allez, assez tergiversé, dit votre Empereur. Ce n'est pas grave, on change : Char prend Prince en e8. C'est même mieux de cette manière.

Avant d'avoir compris ce qui se passait, vous voyez le Char noir se ruer sur Laine et l'attaquer dans le dos.

C'est ainsi que vous la voyez s'écrouler sans avoir eu la possibilité de se retourner pour se défendre. Elle mord la poussière dans un cri de surprise, et vous ressentez soudainement comme un déchirement.

Ash, nous vous laissons le temps d'avoir une pensée émue, voire même d'essuyer une larme.

Prenez tout votre temps, nous vous attendons au **79**.

87

Les noirs envoient leur Prince tuer à son tour le Char blanc. Se passe alors une chose inédite : le Char tient tête à son assaillant, l'issue du combat qu'ils se livrent semble indécise et c'est bien la première fois depuis le début de la partie qu'une prise se déroule différemment de l'issue escomptée. Le Prince noir et le Char blanc ont l'air de valeur égale, ils bataillent et l'âpre combat dure, dure et dure encore. Le public est en haleine, scandant des encouragements pour l'un ou l'autre, sachant que ce serait un revirement de situation spectaculaire si le défenseur l'emportait sur son assaillant. Les deux combattants continuent de croiser le fer, jusqu'à ce qu'enfin le Prince repousse et fasse tomber en arrière son adversaire, qu'il achève en lui plantant son épée en plein thorax.

– Eh bien oui, mes Dames et mes Sieurs, tous les combats se seront pour l'instant déroulés comme attendus dans cette édition du Tournoi ! Vous vous souvenez sûrement de l'édition de l'année dernière où, à la surprise générale, un Fantassin avait défendu avec panache sa case contre le Prince adverse en ayant finalement raison de lui, changeant totalement le déroulement et l'issue du Tournoi !

Le Prince noir est à genoux, essoufflé, tentant de récupérer du duel éprouvant qu'il vient de livrer. Les blancs en profitent alors pour envoyer leur Chevalier reprendre la case f1, en achevant le Prince éreinté et sans forces. Les noirs voient rouge à leur tour et se vengent en reprenant la case h3 grâce à leur Chasseur.

Il est temps de faire les comptes, Ash. Allons ensemble au **95** pour ce faire.

88

Ash ! Non mais, Ash !!! Vous avez réussi à vous faire trucider par l'Empereur blanc qui crée ainsi la surprise et donne une bouffée d'oxygène à son équipe ! Comment vous êtes-vous débrouillé ?!

Bon, il y a de très grandes chances que son trépas ne soit que reporté et que votre Empereur trouve une autre solution pour le battre, parce qu'ayant encore plusieurs pièces à disposition.

Mais vous ne saurez pas quel sera le déroulement précis de la fin du Tournoi, car vous n'aurez aucune visibilité depuis le paragraphe **8** où vous vous rendez maintenant.

C'est tout de même ballot de mourir ainsi alors que vous étiez à deux doigts de rencontrer le mage Hyster... Enfin, espérons que vous aurez plus de chance la prochaine fois !

89

Au moins, maintenant, vous savez pourquoi les arbalètes des deux arbitres ont des poignées : elles tirent en rafale des carreaux assassins très précis qui réduisent votre stock de PdV à néant en quelques secondes.

Vous vous écroulez sous un tonnerre d'applaudissements et vous sentez qu'on vous traîne jusqu'au **8**, sans grand ménagement.

Que vouliez-vous qu'on fasse d'autre de votre dépouille, de toute façon ? La prochaine fois, jouez le jeu, Ash, ça vous évitera d'être finalement déçu d'avoir bêtement insisté dans le mauvais choix !

90

Bien. Vous avez décidé de combattre Laine, comme un bon Chevalier bien docile, alors que tout le monde vous intime de n'en rien faire. Alors maintenant, assumez vos choix et préparez-vous à combattre celle qui vous a tant aidé, qui a toujours été à vos côtés et qui, à cet instant, vous regarde d'un air de défi, prête à en découdre, une lueur de folie dans le regard.

Vous avez suffisamment perdu de temps comme ça à tergiverser tant et plus et à vous demander si vous alliez croiser le fer avec votre fidèle compagne d'aventure.

Alors rendez-vous dès maintenant au **86**. Un point c'est tout.

91

Ça va, vous réussissez à suivre le déroulement, Ash ? Parce que beaucoup de participants échangent maintenant des regards interrogateurs ! Et la valse des déplacements continue, écoutez l'arbitre haut perché s'enflammer dans son porte-voix :

– Les blancs avancent leur Fantassin d en 4 ! La phase d'ouverture serait-elle finie pour eux ? Suspense, mes Dames et mes Sieurs !

Pourquoi dit-il cela ? Ce n'est, somme toute, qu'un déplacement de plus dans ce Tournoi ennuyeux au plus haut point ! Vous commencez même à espérer que ça se termine au plus vite…

Et à ce moment-là, vous entendez distinctement votre Empereur annoncer :

– Le Chasseur est en danger, donc Fantassin e prend d4.

Vous voyez le-dit Fantassin se tourner vers l'Empereur, incrédule, comme d'ailleurs tout le reste de l'équipe. L'Empereur lui dit alors d'un ton très sérieux :

– Tu as une arme, alors bats-toi, tue-le et prends sa place. Allez !

Le Fantassin, perplexe, reste interdit quelques secondes. La foule, elle aussi, a compris que quelque chose allait se passer, elle ne fait subitement presque plus de bruit.Le temps semble s'être arrêté, suspendu, le moment est grave.

Une chose se produit alors, terrible, incroyable : le Fantassin noir fait volte-face pour se ruer sur le Fantassin blanc qui, surpris, n'a aucune chance de parer sa rapidité et s'écroule, littéralement embroché.

La foule se lève comme un seul homme pour hurler sa joie, elle trépigne des pieds dans les gradins, acclame l'attaquant, applaudit à tout rompre.

– Et ce sont les noirs qui commencent véritablement le Tournoi ! Fantassin noir e5 prend d4 ! Applaudissez, mes Dames et mes Sieurs !

Les spectateurs explosent de joie et hurlent leur contentement malsain.

Sur le terrain, en revanche, l'atmosphère n'est pas à l'allégresse mais plutôt à un sentiment mêlé de consternation et de crainte. Tous les participants se regardent, la peur se lit sur les visages, le Fantassin lui-même, incrédule, semble se réveiller d'un cauchemar tandis que des villageois enlèvent le corps étendu à ses pieds.

Vous-même n'en revenez pas, c'est ça leur Tournoi ?

Nous vous laissons quelques instants pour vous ressaisir, le temps de changer de paragraphe en allant au **80**.

92

L'Empereur blanc tombe sous vos coups répétés : vous voilà vainqueur de votre duel, et vous offrez ainsi la victoire à votre équipe ! Le public exulte tandis que l'arbitre suppléant hurle dans son porte-voix pour couvrir la fureur libérée par le public amassé dans la lice :

– Et c'est ainsi que l'équipe noire remporte le Tournoi ! Applaudissez, mes Dames et mes Sieurs, les survivants de cette édition très relevée ! Cette année, nous avons eu droit à

un Tournoi de la plus grande qualité, remercions les deux équipes ! Mais je vois que les arbitres rassemblent les participants encore debout au centre ravagé du terrain, tandis que notre bourgmestre vient à leur rencontre ! S'il-vous-plaît, faites silence, il va prendre la parole et sans porte-voix !

Comme vous vous en doutez, le bourgmestre ventripotent n'a aucun mal à se faire entendre :

– Les noirs sont victorieux, gloire à eux !!! Guish-Ardant vous remercie toutes et tous d'avoir participé, ainsi que le public d'être venu encore plus nombreux que les années précédentes !!! Et n'oubliez pas : une grande fête est dès à présent donnée dans toute la cité pour clore le Tournoi de la meilleure des façons et ce, jusqu'au bout de la nuit !!!

Il s'avance ensuite vers votre Empereur pour lui donner un parchemin avant de quitter la lice, sous les vivats du public qui commence alors à vider les gradins pour se déverser dans les rues de Guish-Ardant afin de festoyer encore, tandis que l'on remet 50 pièces d'or à chacun des survivants de votre équipe, vous y compris, bien sûr.

Vous suivez ensuite les arbitres qui vous ramènent tous dans la grange attenante à la lice pour récupérer le matériel qu'ils ont distribué à chacun avant le Tournoi, c'est-à-dire, pour votre part, pourpoint, lance et épée. Ensuite, ils donnent à chacun une fiole curative bienvenue, car elle vous rend 10 PdV. Ils félicitent votre groupe de sa prestation, puis prient les deux Fantassins blancs survivants de quitter la grange, ce que ces derniers s'empressent de faire sans demander leur reste, trop heureux d'avoir réchappé à la débandade de leur équipe.

L'arbitre principal prend une dernière fois la parole :

– Vous êtes les onze survivants de l'équipe gagnante, vous pouvez donc maintenant réclamer votre prix en rencontrant le mage Hyster grâce au sauf-conduit qui a été remis à votre Empereur. Normalement, vous devriez passer l'après-midi et la soirée en compagnie du bourgmestre, c'est la tradition. Mais si, comme je pense l'avoir compris, vous préférez ne pas rester en sa compagnie jusqu'à demain et plutôt partir tout de suite pour Toll-la-Blanche, je peux vous couvrir en vous trouvant une excuse. Il vous oubliera assez vite, de toute façon, une fois rond comme une barrique ! Que choisissez-vous ?

Tous vos coéquipiers, d'une seule voix, répondent qu'ils préfèrent fuir la cité et son irritant bourgmestre au plus vite, vous-même n'attendant qu'une chose maintenant, rencontrer ce fameux Hyster afin de remédier au plus vite à votre situation.

C'est ainsi que, peu de temps après, votre petit groupe quitte discrètement Guish-Ardant en contournant à bonne distance les limites de la ville, pour s'engager sur le chemin qui ramène au panneau indicateur de la croisée des chemins.

Rendez-vous au **100**.

93

Vous récupérez et avalez d'une traite une nouvelle bolée de gruau, ce qui vous vaut un nouvel apport de 5 PdV tout neufs.

Malheureusement, ça ne fait rien contre votre mal de tête, cette dernière jouant toujours un air de fanfare désaccordée, et votre bouche reste aussi pâteuse que si vous aviez avalé du plâtre bien épais.

Maintenant, essuyez-vous la bouche, il vous faut être présentable pour aller au **82**.

94

Les quatre arbitres vous précèdent pour rejoindre le passage menant à l'intérieur de l'arène. Une clameur gigantesque salue l'apparition de votre groupe.

Que de monde amassé dans les hauts gradins ceinturant le terrain du Tournoi !

La capacité d'accueil est très sûrement d'au moins trois fois la population de Guish-Ardant, mais il y a tellement de spectateurs que certains n'ont pu trouver place que sur les marches des escaliers séparant les quartiers des gradins.

Les arbitres se dirigent vers leurs places respectives, tandis que les deux équipes se regroupent chacune d'un côté du terrain de jeu, qui représente une sorte de damier dont les lignes et les colonnes sont numérotées en alphanumérique.

L'un d'entre vous, un grand gaillard qui porte, comme vous et le reste de l'équipe, un justaucorps noir, mais aussi tient une lance au bout de laquelle figure une épée en papier mâché, demande à l'Empereur (qui, lui, tient une lance avec, à son sommet, une croix) :

– Tu as compris les règles ?

– Je pense, oui. Elles sont simples, en fait : il faut tuer l'Empereur blanc, celui avec une croix comme moi. Mais il me semble que lui n'a pas compris grand-chose à ces règles, nous avons un avantage, je pense. On va jouer chacun notre tour en bougeant l'un d'entre nous, mais nous n'avons pas tous les mêmes déplacements sur le damier, vous verrez.

Il poursuit, en s'adressant à chacun d'entre vous :

– Toi, avec la couronne, tu es le Prince. Vous deux, avec chacun l'arc et la flèche, vous êtes les Chasseurs. Vous deux, avec chacun une tête de cheval, vous êtes les Chevaliers. Vous deux, avec chacun une roue, vous êtes les Chars. Enfin, les huit derniers, avec une épée au bout de vos lances, vous êtes les Fantassins. Et nous allons tous ensemble jouer à un jeu de guerre.

Pour conclure, il ajoute :

– Je vais vous placer sur le damier, ce jeu est très précis, vous allez voir.

C'est ainsi, cher Ash, que vous vous retrouvez en case g8.

Ça va, vous tenez le coup, même si vous ne comprenez rien ?

N'ayez crainte, votre Empereur va décider pour vous de vos prochaines actions, soyez un gentil Chevalier docile, laissez-vous porter.

Tenez, allez donc au **84**, pour commencer.

95

L'arbitre suppléant a de plus en plus de mal à se faire entendre, malgré son porte-voix dans lequel il s'égosille pour couvrir les clameurs du public en délire :

– Mes Dames, mes Sieurs, il semble hélas que nous atteignions bientôt la fin du Tournoi ! Car si nous faisons les comptes, nous voyons qu'est déjà tombée la moitié des participants, mais surtout que les blancs ne sont plus que cinq face aux onze noirs ! Or, tout n'est pas fini, voyons ce que les blancs décident de jouer : le Chevalier va en d2 pour attaquer le Chevalier adverse, mais les noirs déplacent leur Char en d8 pour l'en empêcher en le clouant. Les blancs décident maintenant de protéger leur Fantassin g de l'attaque potentielle du Cavalier noir en l'avançant en 4. Les noirs le prennent donc grâce à leur Chasseur qui était en h3, mettant par la même occasion l'Empereur blanc en péril !

Si vous avez essayé de suivre la partie en la reproduisant au fur et à mesure sur votre propre terrain de jeu portatif, nous vous laissons le temps de reproduire ces derniers mouvements.

Vous pourrez ensuite nous rejoindre au **83**.

96

Bien.

Alors, cher Ash, résumons.

Vous avez échoué dans cet étrange monde de Toll il y a peu, vous avez rencontré des lutins farceurs, visité des contrées bizarres, couru après des pendentifs colorés pour rien, risquant votre vie à chaque instant, dansé la farandole en buvant à tous les coins de rue et là, maintenant, vous êtes pris au piège dans un jeu complètement débile et extrêmement dangereux durant lequel les participants se trucident avec l'aval de toute la contrée.

A l'inverse, pour l'instant, vous n'avez guère eu besoin de combattre, vous pouvez vous estimer chanceux, même si la suite du Tournoi risque de changer cela. Car cela fait, au bas mot, dix sections que vous êtes spectateur de votre propre aventure, peut-être s'agirait-il de reprendre votre destinée en main, non ?!

En tout cas, la partie continue, les blancs déplaçant leur Chasseur en d3. L'arbitre suppléant commente :

– Un coup des blancs qui ne semble pas être la meilleure option, il leur aurait certainement été plus judicieux de se servir du Chevalier pour protéger l'Empereur. Les noirs mettent immédiatement à profit cette faiblesse pour clouer le Chasseur adverse grâce à leur Prince, en envoyant leur propre Chasseur prendre le Char blanc en a1. Les blancs ont enfin compris quel était le meilleur coup à jouer et déplacent leur Chevalier en d2. Mais leur Chasseur n'est pas protégé et le Prince noir est déployé pour aller le prendre, clouant par la même occasion le Chevalier blanc ! Applaudissez, mes Dames et mes Sieurs !

Rendez-vous au **81**, en applaudissant vous aussi si vous le souhaitez.

97

Vous vous déplacez docilement jusqu'à la case f6, où vous vous sentez tout de suite moins en sécurité qu'auparavant derrière la ligne de Fantassins : avec votre acolyte Chevalier et les deux Fantassins du milieu de la rangée, vous êtes presque au centre du terrain de jeu, dans une position symétrique face à l'équipe adverse.

C'est justement à cette dernière d'effectuer un déplacement, quel va-t-il être ?

– Le Fantassin h blanc avance en 3 ! C'est un coup qui ne semble guère stratégique, mais qui a l'avantage de couper l'élan du Chasseur noir !

La foule, n'y comprenant toujours rien à rien, manifeste malgré tout son approbation en augmentant le volume sonore de ses acclamations.

– Et l'équipe noire répond justement en déployant son autre Chasseur jusqu'en c5 ! La guerre de position continue, même si les blancs semblent plus concentrés, pour l'instant, autour de leur Empereur ! Et voilà justement leur coup suivant : le Prince se place en c2 ! Un choix pas très orthodoxe, qui démontre que l'équipe blanche a une idée derrière la tête !

Effectivement, vous voyez Laine se déplacer d'une case en diagonale et vous faire par la même occasion un petit signe discret de la main. Donc, les Chasseurs et les Princes ont le même déplacement, semble-t-il.

L'arbitre suppléant continue de s'égosiller du haut de sa chaise :

– En réponse, les noirs dansent le rock !

Qu'est-ce que c'est encore que cette limonade ? Vous tournez la tête, pour voir votre Empereur se déplacer jusque sur la case où vous vous trouviez au départ, puis le Char se placer sur la case de l'autre côté.

Et vous, pendant ce temps-là, vous en profitez pour vous rendre au **91**.

98

– Préparez-vous, ça va commencer !

…

Quelqu'un vient d'oser vous réveiller.

Rendormez-vous vite, Ash, ce n'est pas encore l'heure de l'école.

…

Quelqu'un joue du sousaphone et de la grosse caisse dans votre tête. Très très fort. Et très très faux.

…

Vous peinez à entrouvrir un œil, sans vraiment réussir à savoir lequel.

Vous tournez légèrement la tête.

…

Vous vous trouvez sous la tente des Champions du Tournoi.

Rassuré, vous refermez votre œil et vous vous rendormez.

…

Le Tournoi !

Vous tentez de vous relever d'un bond, malgré les protestations de votre tête, mais vous êtes bloqué par quelqu'un étendu sur vous.

Vous-même êtes couché en travers d'un des lits de camp, affalé sur le dos.

Et puis ce bruit qui rebondit en écho dans votre tête !

…

Vous tentez de faire rouler le participant qui se trouve sur vous.

D'un grognement, il manifeste mollement son mécontentement et se tourne de l'autre côté, ce qui a pour conséquence évidente de le faire chuter du lit. Étalé par terre, il se rendort aussitôt. Vous pouvez maintenant vous redresser, sans geste brusque qui pourrait être souffrant pour votre tête (vu votre taux d'alcoolémie élevé) afin d'apprécier, de vos yeux plissés, le chaos régnant sous la tente.

…

Vous ne parvenez pas à compter correctement, votre cerveau se refusant d'emblée à toute coopération, mais il semble que vous soyez tous présents, bien que dans un sale état général.

Laine cuve non loin de vous, vautrée sur un des participants. Elle suce son pouce... Son pouce à lui…

Les autres ne sont guère mieux, certains ronflent encore, d'autres grimacent d'un mal de tête sûrement très similaire au vôtre.

Dites donc, tout le monde a bien abusé, hier soir !

…

Ash, le Tournoi va commencer, vous a-t-on dit ! Allons, du nerf mais sans frénésie inconsidérée, levez-vous et préparez-vous, souvenez-vous que c'est important pour vous !

…

L'un après l'autre, vous voyez les autres participants s'extirper de leurs brumes alcoolisées, avec plus ou moins de bonheur.

Laine se tient maintenant la tête à deux mains, assise, les yeux dans le vague.

Un autre est en train de vomir dans un coin. Ce qui donne la même idée à un autre plus loin.

Les gestes sont lents et pesants, vous faites tous peine à voir, tiens.

Aaah, c'est bien beau de boire et de faire la bamboche toute la nuit, mais le lendemain matin, il faut assumer…

Deux jeunes villageois viennent d'entrer sous la tente, l'un portant une marmite, l'autre un grand plateau sur lequel s'amoncellent des bols en bois.

– Petit déjeuner... annoncent-ils.

Oubliez vos rêves de café bien chaud, de toasts, de marmelade, d'œufs et de bacon. Quand ils sont auprès de vous, les deux jeunes vous tendent un de leurs bols contenant un infâme gruau, que vous goûtez sans réel espoir… mais qui se révèle être excellent, pâteux mais vraiment très bon, et qui vous rend 5 PdV d'un coup ! Bon appétit, Ash.

– Il en reste, qui en veut encore ?

Si vous voulez du rab, précipitez-vous avec lenteur jusqu'au **93**, sinon allez au **82** directement.

99

– Il a triché ! Il a regardé ! entendez-vous derrière vous.

Interdit, vous baissez les yeux vers l'arbitre, qui ne vous a pas quitté du regard.

– Non, ça ne me semble pas, je ne l'ai pas vu une seule fois regarder le chapeau, dit-il. Mais comme je ne veux aucune suspicion dans le groupe, il va retenter sa chance. Veuillez remettre le jeton dans le chapeau, je mélangerai et vous en retirerez un. Oh, vous auriez pu être Empereur, jeune homme ! Une position enviable, à n'en pas douter !

En regardant votre premier tirage, vous vous rendez compte que le jeton présente une croix peinte en blanc.

Rejetez-le dans le chapeau, Ash, sans oublier de pester intérieurement.

Ensuite, une fois que l'arbitre aura bien secoué le chapeau, vous pourrez de nouveau regarder ailleurs et y plonger la main. Pour ce faire, vous vous rendez au **77**.

100

Votre petit groupe laisse derrière lui la cité et marche d'un bon pas sur le chemin, que vous connaissez déjà pour l'avoir emprunté hier dans l'autre sens.

Vous retrouvez bientôt la paisible fraîcheur du sous-bois qui s'étend entre Guish-Ardant et les vastes prés riants.

L'ambiance est bien plus relâchée qu'auparavant, car vous êtes les vainqueurs et surtout les survivants du Tournoi et, de plus, vous avez faussé compagnie au bourgmestre mégaphone, ce que vous considérez comme une victoire de plus.

Tout en marchant, vous échangez gaiement à propos des diverses demandes que vous formulerez chacun au mage Hyster, quand l'un d'entre vous demande alors :

– Mais comment on va trouver où il habite, le mage, une fois arrivés à Toll-la-Blanche ?

Celui qui, il y a peu, incarnait votre Empereur s'arrête, sort le parchemin qui lui a été confié en fin de Tournoi, tandis que le reste du groupe s'attroupe pour lire par-dessus son épaule :

– Eh bien je pense qu'il faut montrer ce sauf-conduit aux gardes à l'entrée de la ville et qu'alors ils nous dir-

A ce moment-là, un sifflement court et strident vient couper sa phrase : il a maintenant une flèche plantée dans son œil !

Vous le regardez tous s'écrouler, interdits, et il vous faut entendre un deuxième sifflement pour enfin réagir et vous mettre tous à couvert derrière arbres et souches aux alentours.

Retentit alors un tonitruant :

– Rendez-vous, voyageurs ! La bourse ou la vie ! Par ici la monnaie, les pécores ! Et tout autre objet de valeur ! Et avec entrain !

Plus d'Empereur pour vous mener au combat, il va falloir vous dépêtrer de cette embûche par vous-même !

Vos assaillants semblent vous barrer le passage, ils sont cachés afin que vous ne puissiez les dénombrer et ils sont très sûrement en bien meilleure posture que vous car, dans votre groupe, vous et trois autres n'avez même pas d'arme.

Regardez, Ash : un de vos compagnons, dos à un arbre à quelques mètres sur votre gauche, fait des signes à chacun pour donner des directives de déplacement dans le but, selon toute vraisemblance, de contourner, en formant deux groupes, l'origine hypothétique des flèches et ainsi attaquer les bandits de grand chemin à revers.

Vous adhérez tous au plan et vous vous dirigez silencieusement dans le sous-bois en vous éloignant du chemin, en priant pour que votre tactique soit couronnée de succès.

Et aussi en lançant deux dés, participez un peu, Ash !
Si vous tirez de 2 à 6, allez au **181**.
Si vous tirez de 7 à 12, allez au **121**.

101

Vous êtes dans la montée de Chat-Loup, qui est plate, comme son nom ne l'indique pas. Elle s'étend du nord au sud entre une habitation et le rempart est. A son extrémité nord, elle forme un coude et se dirige vers l'ouest en direction de la rue de Pierrot le Fou entre cette habitation et le muret ceinturant une grande et belle bâtisse, tandis qu'au sud, elle rejoint la rue des Remparts qui part vers l'ouest.

Mais vous n'avez guère le temps de visiter car, en plein milieu de la rue, trois petits malfrats sont en train d'attaquer sauvagement un pauvre petit vieux, qui succombe vite sous leur nombre (et leurs armes).

Vous pouvez aller au sud au **158**, ou au nord puis à l'ouest au **129**.
Mais vous pouvez aussi choisir de venger le petit vieux en attaquant les trois bandits, en vous rendant au **112**.

102

La moitié sud de la rue du Petit Bouillon part de la rue des Remparts au sud pour aller vers le croisement central avec la rue des Preuves. Elles est délimitée à l'ouest par les façades est de deux bâtisses plutôt petites reliées par un mur courant de l'une à l'autre, formant une seule façade sans ouverture. De l'autre côté, la face est de la rue est formée par la façade ouest d'un long bâtiment au milieu de laquelle se trouve une porte permettant d'y entrer.

Vous pouvez aller au nord au **109**, au sud au **156**, ou bien entrer dans ce long bâtiment au **153**.

103

La magie, une illusion ? est un essai très instructif sur cette force mystérieuse qu'est la magie, force qui existe dans le monde de Toll vu qu'il y a au moins un mage (que vous aimeriez bien enfin rencontrer).

Vous parcourez l'ouvrage en diagonale, vous promettant de le lire plus sérieusement dès que vous en aurez le temps, lorsque vous tombez sur le dernier chapitre qui traite des sorts les plus connus. Vous trouvez même parmi ces derniers le *Morturom Demonto*, un sort que tout profane peut jeter s'il détient les bonnes fournitures énumérées : « *deux écailles de dragon, une canine de tigre des neiges (70) et un ingrédient essentiel* » et qui affaiblit de moitié tout adversaire puissant.

Ce sort est simple à jeter : il suffit, après avoir préalablement distillé les ingrédients ensemble dans une cornue en une solution unique, d'ajouter les nombres associés à ces ingrédients et de se rendre à la section désignée par cette somme. A l'inverse, il n'y a pas de nombre rattaché aux écailles de dragon et l'ingrédient essentiel reste inconnu, c'est ballot… Mais vous tenez peut-être quelque chose d'intéressant, Ash !

Gardez précieusement votre livre et retournez au **143**.

104

Les trois bandits ont mordu la poussière, vous avez vengé le petit vieux qu'ils avaient attaqué pour rien.

Enfin, pour rien, c'est vite dit : auprès de son cadavre, au sol, se trouve une bourse en cuir bien rebondie. Lorsque vous l'ouvrez, vous comptez pas moins de 600 pièces d'or ! Et à cela, vous pouvez rajouter 300 pièces d'or trouvées dans les bourses des trois bandits !

Ce qui fait que vous vous partagez la somme de 900 pièces d'or entre vous trois, soit 300 pièces d'or qui vont dans votre poche !

De quoi faire des emplettes dans la ville ! Ça fait plaisir, hein !

Vous pouvez maintenant aller au nord puis à l'ouest au **129**, ou bien au sud au **158**.

105

Vous feuilletez l'ouvrage que vous venez d'acquérir, *Voyage d'un habit, aller et retour*.

C'est un roman très épais, en trois volumes, que vous pourrez lire à loisir lorsque vous trouverez du temps libre durant votre aventure. Le libraire-copiste vous en fait un bref résumé, l'histoire d'une petite cotte de mailles en mithril qui décide de quitter son petit village troglodyte pour voyager jusqu'à une grande montagne dangereuse en un vaste pays lointain, puis qui retourne dans son petit village troglodyte, le tout avec plein d'aventures, de rencontres étonnantes et de péripéties palpitantes.

Un habit qui voyage… Un livre pour enfants, donc.

Qui vous a coûté 100 pièces d'or.

Qu'il est sûrement très intéressant de lire, soyez-en certain.

Mais qui vous a coûté 100 pièces d'or, bon sang !

Plutôt que de vous énerver, vous préférez retourner calmement au **143**.

106

Le square est carré (ben oui...), d'une trentaine de mètres de côté et un panneau vous apprend qu'il s'appelle le parc du Vernet.

Il y a des bancs entourant une fontaine placée en son centre, où vous pouvez vous désaltérer si vous en avez envie et surtout si vous souhaitez regagner 2 PdV.

Quelques personnes flânent sur les petits chemins dallés, d'autres prennent le frais, assises sous les arbres. Cet endroit est très calme, malgré le brouhaha lointain provenant d'une place à l'est.

Ce parc est délimité par le rempart au nord et à l'ouest, par le faubourg de Guish-Ardant et le pignon nord du bureau du syndicat d'initiatives au sud et, enfin, par la rue du Dauphin à l'est.

Quand vous vous serez bien reposé dans la douce quiétude du parc du Vernet, vous choisirez votre prochaine étape :

- au sud par le faubourg de Guish-Ardant, vous retournerez au **174**,
- à l'est, vous rejoindrez la rue du Dauphin au **127**.

107

Vous venez d'acquérir *Atteindre son but facilement grâce à l'auto-persuasion*.

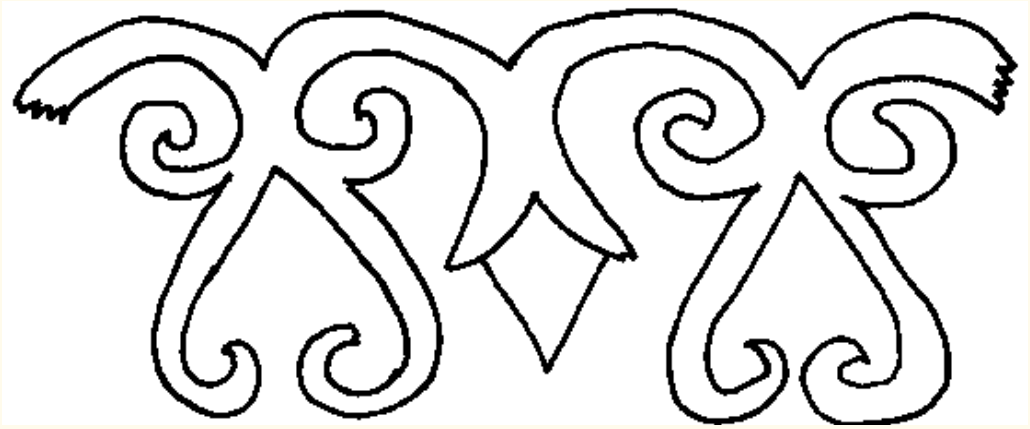
Ce livre vous explique tout au long de ses pages comment vous persuader que vous êtes le meilleur, en vous répétant inlassablement : « *Je vais y arriver, tout m'est acquis, je vais gagner, je mérite ce qu'il y a de mieux, ...* ».

Et puis voilà, c'est tout.

C'est peut-être très intéressant à vos yeux, Ash, mais permettez-nous de vous dire que, pour notre part, nous considérons que vous dilapidez votre argent pour des fariboles !

Enfin bon, c'est votre aventure à vous, après tout, et c'est votre droit le plus strict d'acheter des livres totalement inutiles que vous considérez, sûrement à raison, comme rigoureusement indispensables.

Allez, prenez votre précieux livre et retournez donc au **143**, en vous répétant que vous êtes le meilleur.



108

Vous revenez à vous avec difficulté, pour vous apercevoir que vous êtes avachi dans un confortable fauteuil, au milieu d'un petit salon, lui-même niché dans un très vaste laboratoire de magie.

A quelques mètres de vous se tient un grand homme sec, habillé d'une ample robe grise.

– Te voilà enfin réveillé ! Quand donc cesseras-tu de t'endormir à tout bout de champ alors que tu te trouves dans les pires situations ?! Ce n'est pas ainsi que tu réussiras ton aventure ! Allez, tiens-toi tranquille, je recommence mon expérience, ne bouge plus…

Et il se rapproche pour déposer sur vos genoux un gros livre épais qui, bêtement, vous rendort aussitôt en vous « happant ». En fait, pas vraiment, mais le résultat est le même : vous vous rendez sans plus attendre au **8**.

Diantre, qu'était en train de faire cet homme sur votre personne ? De la Sorcellerie ? Une grande question qui restera en suspens, du moins pour le moment...

109

Vous vous trouvez au croisement de la rue des Preuves qui va d'ouest en est et de la rue du Petit Bouillon qui va du nord au sud.

A l'ouest, vous vous dirigez vers la place du Marché au **169**. A l'est, vous prenez la rue des Preuves jusqu'à sa prochaine intersection au **111** avec une autre rue qui se dirige vers le sud. Au sud, vous descendez vers la moitié sud de la rue du Petit Bouillon au **102**. Enfin, au nord, vous montez en direction du rempart nord par la moitié nord de la rue du Petit Bouillon au **124**.

Oui c'est vrai, nous nous répétons beaucoup, mais c'est afin que vous vous y retrouviez sans trop de difficulté dans ce dédale de rues.

Et soyez certain que nous avons nous-même du mal !

110

La statue au milieu de la place du Marché doit atteindre les cinq mètres de haut.

Elle est en bronze et représente une femme serrant dans ses bras un drapeau, juchée sur un socle rond en pierre. Il n'y a aucun nom gravé sur ce socle, ce qui fait que vous ne savez pas si c'est une déesse ou une allégorie plutôt politique. Mais, voyant les innombrables brassées de fleurs disposées au sol tout autour, vous en concluez que cette statue est très importante pour les habitants de Toll-la-Blanche.

Vous pouvez maintenant retourner au **169** pour choisir une autre destination.

Mais si vous avez des fleurs, pourquoi ne pas faire comme tout le monde et les déposer au pied de la statue en allant au **170**? On ne sait jamais, Ash, peut-être est-ce une divinité qui pourrait être reconnaissante ?!

111

Vous vous trouvez au croisement de la rue des Preuves, qui court d'ouest en est, et du passage K. le Metoit, qui descend vers le sud. Au nord, se trouve la façade arrière d'une bâtisse.

Vous allez à l'ouest au **109**, à l'est au **164**, au sud au **132**.

112

Vous sautez sans hésiter sur les trois petites frappes sans envergure qui sont en train de fouiller sans vergogne le corps sans vie du petit vieux sans défense qu'ils viennent de trucider sans pitié, en vous choisissant chacun un adversaire sans perdre une seconde.

Comme vous attaquez sans avertissement, vous portez le premier coup sans craindre de riposte : votre bandit à vous se retrouve de ce fait avec 35 PdV sur un total de 40. Son arme est un couteau sans bonus d'attaque.

Finissez votre combat, puis retrouvez vos compagnons au **104**.

Ou bien allez tout seul au **8**, si vous mourez, car Nalewin et Thurin, eux, ont vaincu leurs adversaires respectifs.

113

Tenez-vous bien, le livre que vous venez d'acheter, *Henry Pot-Fleur is breaking bad*, a un titre bien étrange, écrit dans une langue que vous ne connaissez et ne comprenez pas.

Eh bien tenez-vous mieux, Ash : vous ne comprenez pas davantage le texte rédigé sur les pages de ce gros volume !

C'est une langue inconnue pour vous et vous vous en plaignez tout de suite auprès du libraire-copiste.

Ce dernier vous répond que ce livre n'est pas écrit en langue commune mais en langage magique. A ce propos, il vous conseille un livre sur les rudiments de cette langue, ainsi qu'un autre compilant du vocabulaire, puis un troisième qui est plus précisément un précis de conjugaison. Ces trois volumes vous apporteraient conjointement les bases pour comprendre cette langue magique, si rare mais si belle.

Puis il se ravise, car il estime qu'il vous faudra assurément des années pour maîtriser cette langue, si vous décidez de l'apprendre un jour. Aussi, il vous propose de vous faire un rapide résumé du livre, c'est-à-dire l'histoire d'un sorcier qui a bien vieilli, qui est affaibli par la maladie et qui se met à fabriquer et à vendre de la drogue pour subsister.

Une histoire idiote, donc.

Vous avez raison, Ash, continuez à claquer votre fric si durement gagné !

Retournez au **143**, avec un peu de chance, vous pourrez y effectuer d'autres achats tout aussi débiles !

114

Le livre que vous venez d'acquérir, *Que sais-je ? Les lutins*, expose les rares connaissances sûres et les hypothèses bien plus nombreuses concernant les lutins.

Vous en connaissez deux vous-même, c'est pour cela que vous vous êtes fendu de 100 pièces d'or pour en apprendre davantage sur Flip et Caps.

Malheureusement, ce petit livre ne vous révèle rien que vous ne sachiez déjà. Il explique que les lutins vivent dans une dimension parallèle, usent de nuages de fumée pour se déplacer d'une dimension à l'autre, ont un goût très prononcé et sûr en matière d'habillement et passent le plus clair de leur temps à faire des farces pour rire aux dépends de leurs victimes.

Un livre inutile, donc, et surtout 100 pièces d'or gâchées, c'est rageant !

Retournez donc au **143**.

115

Vous sortez votre branche de Khap et la brandissez devant le regard médusé des Tarouges qui n'en reviennent pas. Le plus proche vous décoche une belle droite (-5 PdV, Ash ! Oui oui, sur votre feuille d'aventure !) et profite de votre état subitement moins vindicatif pour vous subtiliser votre branche de Khap Orale, qu'il étreint contre son cœur comme un cadeau du ciel.

Quand vous aurez fini de vous reposer bêtement à même le sol, vous vous relèverez pour vous rendre compte que les Tarouges ont disparu, pressés qu'ils étaient de ramener leur trophée à leur tribu.

Ensuite, vous reprendrez votre route au **151**, accompagné de vos deux compagnons qui ont eu la gentillesse d'attendre la fin de votre petit somme impromptu.

116

Dans *A la découverte du monde de Toll*, vous trouvez tout ce qu'il faut savoir sur l'histoire de sa capitale Toll-la-Blanche (mais pas de plan…), de la cité de Guish-Ardant et des autres villes plus éloignées, mais aussi sur sa géographie faite de collines, de déserts et de chaînes de montagnes infranchissables.

De belles représentations émaillent les pages du livre, qui vous vante l'attrait de cette contrée magnifique.

Voilà, Ash, vous êtes un parfait touriste maintenant, nous vous félicitons. Vous pouvez retourner fièrement au **143** en serrant précieusement votre livre contre votre cœur.

117

Vous êtes maintenant au croisement de la rue des Sommées qui court d'ouest en est le long du rempart nord, et la rue du Petit Bouillon qui se dirige vers le sud.

Vous irez à l'ouest au **161**, à l'est au **160**, au sud au **124**.

118

Les premières lignes de *Moi, Bâh-Veurh, fils d'un chef de tribu* sont un témoignage édifiant : « *Gna, gnagna, gnagnagnagna gnagna, gna gnagnagna gnagna, gna gnagnagnagnagnagna gnagna gna gnagnagna*... » et ainsi de suite tout au long des nombreuses pages qui suivent.

Vous demandez au libraire-copiste ce que signifie cette mascarade, il vous répond alors que l'histoire de ce livre est poignante et que vous ne devriez pas la dénigrer ainsi, sous prétexte de ne pas comprendre la langue dans laquelle l'ouvrage a été rédigé.

Il vous propose de vous faire un court résumé de l'ouvrage, ce que vous déclinez courtoisement, n'ayant au final que faire des fils d'un chef de tribu en général et de leurs histoires poignantes en particulier.

Dépité, vous retournez au **143**.

119

Vous êtes au croisement de la rue de Pierrot le Fou qui s'étend du nord au sud et de la rue des Preuves qui part vers l'ouest.

A l'est, se trouve une belle bâtisse cossue ressemblant à une gentilhommière, entourée d'un jardin lui-même ceinturé d'un muret assez haut, avec un portail en son centre portant le numéro 25.

Vous pouvez aller à l'ouest au **164**, au nord au **165**, ou au sud au **129**.

Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi passer le portail en bronze travaillé et entrer dans le coquet jardin qui entoure l'élégante bâtisse, en vous rendant au **141**.

120

Vous venez d'acheter *Le thanatopracteur diabolique, un livre dont vous êtes la victime !*

Ce livre est particulièrement étrange : il comporte 400 chapitres numérotés plus un sous le zéro, mais qui ne racontent rien de cohérent lorsque vous les parcourez brièvement dans l'ordre normal des pages.

Il faudrait peut-être lire l'introduction afin de comprendre comment se servir de cet ouvrage obscur.

En tout cas, en parcourant des lignes au hasard, il apparaît que le héros est poursuivi par un médecin fou dans les tréfonds d'un hôpital inhospitalier.

Bon, vous vous pencherez plus sérieusement sur la question plus tard, pour l'instant retournez au **143**.



121

Vous vous êtes tous déplacés furtivement, de sorte que, après avoir marché prudemment à couvert en décrivant un large arc de cercle, vous vous retrouvez tous quelques dizaines de mètres derrière les bandits. Vous les comptez, ils sont huit, dont deux archers. A voix basse et grand renfort de gestes, il est décidé que les quatre parmi vous qui n'ont pas d'arme attaqueront ces deux archers, tandis que les six autres s'occuperont chacun d'un bandit armé d'une épée.

Vous attrapez un gros bâton qui fera office de gourdin (sans bonus d'attaque, Ash, désolés, mais vous conviendrez que ce n'est pas vraiment une arme) et vous suivez votre groupe qui se rapproche sans bruit des voleurs, pour enfin les charger au dernier moment avec force hurlements. Vous courez vers l'archer qui vous a été désigné : il n'a pas eu le temps de vous viser, vous avez l'avantage.

Il totalise 45 PdV, mais vous êtes deux à le frapper en même temps de vos bouts de bois, ça devrait être facile de le vaincre, en plus il n'a pas d'épée. Votre camarade a, quant à lui, 36 PdV (sur 45 initiaux). Vous lancerez les dés pour lui, comme vous les avez en main. Hardi, Ash !

Si, contre toute attente, vous êtes tué par ce vilain bandit pas beau, rendez-vous au **8**.
Si vous le vainquez, regardez au **162** si un de vos camarades a besoin de votre aide.

122

Vous êtes dans la rue des Remparts, avec au sud le rempart sud (étonnant, non !) et au nord la façade sud d'un long bâtiment sans ouverture d'où vous entendez s'échapper rires et chansons.

Vous pouvez aller vers l'ouest au **134**, vers l'est au **145**.

123

Vous êtes au croisement entre la rue des Remparts qui va d'ouest en est, et le passage K. le Metoit qui part vers le nord.

Vous irez à l'ouest au **156**, à l'est au **163**, et au nord au **132**.

124

Vous êtes dans la moitié nord de la rue du Petit Bouillon, délimitée à l'ouest par la façade est et sans ouverture d'une longue bâtisse qui ouvre de l'autre côté sur la place du Marché. Au nord, vous voyez le rempart nord, au sud la rue part vers un croisement. Enfin, à l'est, la rue est délimitée par deux bâtiments séparés par une rue, l'allée de la Cité Blanche, qui part vers l'est et où vous trouverez les portes d'entrée de ces deux bâtisses.

Vous irez au nord au **117**, au sud au **109** et à l'est au **179**.

125

Vous voici au croisement formé par la rue du Chat-Vort qui va du nord au sud et l'allée de la Cité Blanche qui se faufile vers l'ouest entre deux bâtisses avec leurs portes d'entrée respectives qui se font face. A l'est, ce sont des habitations qui se succèdent pour former la face est de la rue du Chat-Vort.

Vous allez au nord au **160**, au sud au **164** et enfin à l'ouest au **179**.

126

Vous êtes dans l'allée de Travers, qui va de la place du Marché au nord à la rue des Remparts au sud. Elle est bordée à l'ouest par un bâtiment sans ouverture et à l'est par deux petites bâtisses qui se ressemblent comme deux gouttes d'eau, qui sont côte à côte et, fait étonnant, qui partagent un mur reliant leurs façades est, le tout faisant comme une maison unique avec une cour en son centre.

En vous approchant, vous constatez que l'une des deux bâtisses est une boucherie et l'autre une poissonnerie. Vous approchant encore, vous vous rendez compte que les deux artisans, qui sont derrière leurs étals donnant sur la rue, se ressemblent eux aussi comme deux jumeaux.

Point besoin de vous approcher plus encore pour comprendre qu'ils sont tous deux à l'origine du tohu-bohu que vous entendez depuis que vous avez emprunté l'allée de Travers, s'invectivant à qui mieux-mieux en usant d'injures bien senties. Vous entendez qu'il est question, pêle-mêle, de faux-frère, de fils de leur mère, d'artisan raté, de voleur, d'escroc, de fieffé gredin et vous ne savez quoi d'autre encore.

Amusés par le tableau des deux artisans qui ne font aucun cas du spectacle déplorable qu'ils offrent, ni de la clientèle qu'ils pourraient ainsi effrayer, vous profitez de la comédie de rue lorsque, sans crier gare, un couteau à lame souple vole à travers la cour les séparant. En réponse, un tranchoir vole dans l'autre sens, soutenu par un juron obscène, et rebondit contre le mur de la bâtisse pour filer en virevoltant à quelques centimètres de la tête de Thurin. D'instinct, vous plongez tous les trois derrière des barriques pour vous protéger des projectiles très coupants qui fusent des deux côtés.

Vous tentez de raisonner les deux artisans mais, du coup, c'est maintenant vers vous qu'ils lancent leurs couteaux en redoublant d'intensité et en vous noyant sous des injures grossières. Puis, à court de couteaux, ce sont maintenant huîtres, côtes de porc, merlans, jarrets, rognons de veau, sardines, poulpes, etc., qu'ils vous jettent, de rage, à la figure.

Il est temps d'observer un repli stratégique, Ash, vers la place du Marché au **169** ou vers la rue des Remparts au **145**.

Mais pour ce faire, lancez tout d'abord deux dés pour voir combien de PdV ces projectiles vont vous soustraire lors de votre fuite :

- si vous tirez de 2 à 5, vous perdez 10 PdV,
- si vous tirez de 6 à 9, vous perdez 6 PdV,
- si vous tirez de 10 à 12, vous perdez 3 PdV.

C'est pas facile, la vie de héros, tout de même...

127

La rue du Dauphin est presque rectiligne et va du rempart nord au rempart sud.

De là où vous vous trouvez, c'est-à-dire dans sa partie nord, vous pouvez :

- aller dans un square se trouvant à l'ouest au **106**,
- vous engager dans la rue des Sommées qui longe le rempart nord vers l'est au **149**,
- vous rendre sur la place du Marché, noire de monde et délimitée par différents bâtiments formant un U couché approximatif, en vous dirigeant vers le sud-est pour contourner un des bâtiment et vers le **169**,
- descendre au sud vers la deuxième partie de cette rue du Dauphin, entre l'arrière du bureau du syndicat d'initiatives et la façade d'un bâtiment massif plus austère au **135**.

128

Le mage est lent (pamphlet) est, comme son nom l'indique, un brûlot subversif plutôt court à propos d'un mage, un certain Huscul. Écrit par un de ses assistants souffre-douleur, il relate à longueur de pages toute l'ignominie de ce mage obscur.

Rien à voir entre Hyster et Huscul cependant, vous vous êtes fourvoyé en achetant ce livre, dont le prix vous semble maintenant exorbitant vu son inintérêt.

Un détail vous interpelle cependant, relevé en fin d'ouvrage : une phrase assure que « *l'ingrédient essentiel est la sucette (80)* ». Pour quoi faire, un ingrédient essentiel ? Pourquoi une sucette ? Pourquoi ce nombre 80 entre parenthèses ?

Ne nous demandez pas à nous, Ash, nous sommes bien incapables de vous répondre, désolés ! Mais nous pouvons vous enjoindre de retourner au **143**, c'est déjà ça.

129

Vous êtes maintenant au croisement entre la rue de Pierrot le Fou qui s'étend du nord au sud et de la montée de Chat-Loup qui part vers l'est entre des habitations. La face ouest de la rue est formée de la façade arrière d'un long bâtiment sans aucune ouverture.

Vous allez au nord au **119**, au sud au **163** ou à l'est au **101**.

130

Le faubourg de l'Est part de la rue des Sommées au nord pour descendre entre une habitation à l'ouest et le rempart est, qui va vers le sud puis vers l'ouest en contournant cette habitation. Dans le rempart est, s'ouvre une large grand-porte qui permet d'entrer dans le Deuxième Quartier, si l'on en croit un panneau fléché.

Mais ce n'est pas votre destination, cher Ash, l'habitation du mage Hyster est censée se trouver dans le Premier Quartier. De plus, les gardes placés de faction à la grand-porte ne semblent guère plus amènes que ceux postés à l'entrée de la ville.

Vous pouvez aller au nord pour vous retrouver à l'extrémité est de la rue des Sommées au **157**, ou au sud pour rejoindre la rue de Pierrot le Fou au **165**.

131

– Sortez d'ici, étrangers !

Ces mots de bienvenue encourageants résonnent au moment où vous pénétrez dans la caserne de la milice, précisément dans la salle d'armes qui sert aussi de bureau d'accueil.

Vous avez aisément deviné tout cela à la vue des nombreux râteliers le long du mur du fond en face de vous, du petit bureau juste devant vous et de la trentaine de gardes qui se lève des tabourets pour se diriger vers vous.

Nalewin et Thurin vous pressent de ressortir au plus vite par là où vous êtes entrés, mais allez-vous les écouter ou bien, une fois de plus, n'en faire qu'à votre tête ?

Si vous jugez prudent de déguerpir, retournez au **135**. Mais si, par bravade, vous décidez de faire face, rendez-vous au **138**.

132

Vous êtes au milieu du passage K. le Metoit qui va du nord au sud entre deux longs bâtiments : celui à l'ouest est une façade arrière sans ouverture, celui à l'est ne comporte aucune ouverture hormis une porte verrouillée en son centre, sur laquelle est clouée une pancarte où vous pouvez lire :

Lupanar
Fermé pour cause d'épidémie

Une inscription a été rajoutée en dessous, à la main : « *C'est la faute à cette enflure de Minsc* ! ».

Si vous comptiez en profiter pour vous amuser un peu, c'est foutu, Ash !

Vous irez au nord au **111** ou au sud au **123**.

133

Vous décidez de prendre les devants et vous vous ruez sur les trois hommes drapés qui encaissent votre premier coup sans pouvoir parer.

Votre adversaire à vous n'a plus que 22 PdV sur 30. Prenez-en bien compte dans vos calculs, en n'oubliant pas non plus qu'il se bat avec un sabre +3 bizarrement recourbé.

Lorsque le combat sera terminé, vous irez au **139**.

A moins que son issue vous soit fatale, auquel cas c'est de préférence au **8** que vous pourrez vous rendre.

Enfin, « de préférence », c'est manière de dire, bien entendu…

134

Vous êtes au croisement entre la rue des Remparts qui va d'ouest en est et l'allée des Sapins qui se dirige vers le nord en direction de la place du Marché.

Vers l'ouest, vous irez au **176**, vers le nord au **169**, vers l'est au **122**.
Toujours pas perdu, Ash ? C'est bien, accrochez-vous !

135

Vous vous trouvez dans la partie sud de la rue du Dauphin. La façade arrière du bureau du syndicat d'initiatives ne comporte aucune ouverture. A l'inverse, le bâtiment qui lui fait face, de même longueur, présente une large double porte.

Si vous souhaitez entrer dans ce bâtiment, rendez-vous au **131**. Mais vous pouvez rester dans la rue du Dauphin et aller vers le nord au **127** ou le sud au **176**.

136

Dans le dragon, tout est bon (ou l'Art d'accommoder les restes) est un bête livre de cuisine, dans lequel sont répertoriées toutes les recettes connues pour cuisiner du gros saurien.
Rôti de dragon braisé, pieds de dragon en gelée, entrecôte de dragon grillée au thym et même, en fin d'ouvrage, œuf de dragon mimosa !…

C'est bien beau, tout ça, mais d'une, vous ne comptez pas vous improviser chef de cuisine et, de deux, y a-t-il vraiment des dragons dans le monde de Toll ?! Dans le temps, peut-être, mais s'il y en avait encore maintenant, vous en auriez entendu parler, non ?
En tout cas, ce livre représente un achat trop onéreux pour son peu d'intérêt, à n'en pas douter.
Retournez au **143** en pestant.

137

– Holà, gardes, deux mots ! Comment expliquez-vous que vous m'envoyiez me renseigner auprès d'un bureau de syndicat d'initiatives que vous savez aujourd'hui fermé ? Devrais-je y voir une facétie malsaine de votre part au dépend de ma méconnaissance de la cité ? De quel droit me gaussez-vous sans vergogne ? Eut-il suffit que je -

Vous ne pérorerez pas plus avant, Ash, car avec vos grandes phrases alambiquées, vous avez usé la patience déjà ténue des gardes qui, pour vous faire taire, viennent de vous assommer sans sommation pour se débarrasser de vous au **108**.



138

Vos deux compères ont déjà disparu par la double porte quand les trente gardes vous encerclent et vous assomment.

Certes, ce n'est pas un haut fait d'armes qui restera dans les annales de la milice de Toll-la-Blanche, du moins pour sa bravoure, mais cela aura été efficace et évité des blessés inutiles dans ses rangs.

L'héroïsme des gardes leur permet même de profiter de votre assoupissement momentané pour se débarrasser de vous comme d'une vieille chaussette au **108**.

Bravo la milice...

139

Votre duel est terminé, vous êtes vivant, vos deux acolytes aussi, tout va bien.

Si vous désirez fouiller les cadavres de vos assaillants, nous ne trouverez malheureusement rien de vraiment d'intéressant. Mais, à l'inverse, vous pouvez vous approprier un de ces étranges sabres courbes si cela vous chante, comme le font vos deux compères d'ailleurs, car c'est une arme +3 qui peut se révéler plus intéressante que l'arme que vous pourriez déjà détenir.

Vous auriez aussi pu avoir envie de chevaucher les étonnantes montures des trois hommes drapés pour gagner du temps et de l'énergie, mais elles ont détalé comme des lapins (des bons gros lapins, tout de même) tandis que vous brettiez contre leurs propriétaires.

Vous continuerez donc votre route à pied, en espérant arriver bientôt car, si votre aventure, au début, ressemblait vraiment à une ballade de santé, cela fait beaucoup de combats depuis hier et vous commencez à sentir la fatigue et la faiblesse vous envahir un tantinet, maintenant.

Vous poursuivez votre route en direction de Toll-la-Blanche, c'est-à-dire vers le **151**.

140

Les cadavres des trois tigres des neiges gisent au sol, inertes. Si cela vous chante, vous pouvez prélever une grande canine dans la mâchoire de votre tableau de chasse, auquel cas pensez bien à la noter sur votre feuille d'aventure. Un coup bien ajusté du pommeau de votre épée déchaussera à coup sûr votre trophée.

Faites attention tout de même, c'est très coupant !

Au sol, gisent aussi les cadavres de vos compagnons qui ont malheureusement succombé aux assauts des tigres. Vous n'êtes plus que trois à être encore debout, et bien amochés en plus…

L'un de vous émet donc la possibilité de s'installer dans les environs pour dormir, plutôt que d'aller plus avant sur le chemin en direction de Toll-la-Blanche, car la nuit commence à tomber. Il n'y a pas un bruit, pas âme qui vive aux alentours, il apparaît sage de suivre sa proposition, ce qui, en plus de vous reposer, vous permettra de récupérer des PdV.

Vous profitez de la courte veillée pour mieux connaître vos camarades. L'elfe dit s'appeler Nalewin, tandis que le nain se nomme Thurin. Ce dernier vous paraît aussi bourru que l'autre semble affable. Mais, en tout cas, ce sont surtout deux guerriers hors pairs, comme vous avez pu vous en rendre compte lors des combats de cet après-midi.

Étrangement, le sort a voulu que l'un comme l'autre fassent partie des Fantassins qui n'ont jamais bougé de leur case du début à la fin de la partie à Guish-Ardant ! Ils vous expliquent qu'ils étaient même frustrés de n'avoir pas vraiment participé au Tournoi, aussi l'attaque de bandits et de tigres des neiges avait, pour eux, été revigorante !

Après avoir mangé frugalement ses quelques réserves que Nalewin partage avec vous et qui vous rendent 4 PdV, vous décidez d'un tour de garde pour tranquillement passer la nuit, en tirant à la courte-brindille.

Vous héritez du troisième quart, vous pouvez vous endormir tout de suite et faire votre nuit d'une traite en profitant de la couverture de Nalewin.

Bonne nuit, Ash, dormez bien…

Comme convenu, Thurin vous réveille à une heure avancée de la nuit pour que vous preniez sa place de garde, tandis qu'il s'étend pour se rendormir. Cette nuit de repos vous a vraiment fait du bien, car vous avez récupéré 10 PdV que vous vous empressez de rajouter sur votre feuille d'aventure.

La nuit est noire, vous n'entendez que les grillons et le léger vent bruissant dans les feuilles des arbres vous entourant. Vous contemplez les rares étoiles dans le ciel, dont une qui vous semble plus grosse et plus jaune que les autres. Par sa seule présence, cet Astre d'Or embellit la douce et calme nuit, en apportant une note poétique à cette calme nuit nichée au cœur de votre aventure échevelée.

Alors que vous poursuivez votre veille débutée il y a un bon moment, vous voyez enfin le jour doucement commencer à poindre au levant.

Mais avant que vous assistiez à l'apparition du soleil, des effluves d'herbe brûlée viennent chatouiller vos narines. Il y a quelqu'un qui se rapproche de vous, c'est sûr !

Vous réagissez immédiatement et réveillez sans un bruit vos deux compagnons pour scruter ensemble la pénombre en vous tenant prêts à toute éventualité .

Apparaissent alors trois hommes drapés, juchés sur des bestiaux qui ressemblent, de loin, à des dromadaires. Dès qu'ils vous voient, ils mettent pied à terre et se rapprochent de vous d'une manière peu avenante.

Que comptez-vous faire ?

Attendez-vous pour voir quelles sont leurs intentions, déterminés à vous défendre au cas où ils vous attaquent ? Rendez-vous donc au **167**.

Les chargez-vous pour tenter de les submerger et espérer un premier coup sans riposte, grâce à l'effet de surprise ? Dans ce cas, allez plutôt au **133**.

Si, par hasard, vous détenez une branche de Khap Orale, vous pouvez leur tendre afin, peut-être, de vous attirer leurs bonnes grâces, en vous rendant au **115**.

141

Vous passez le portail en bronze travaillé pour entrer dans le jardin qui entoure la belle bâtisse. Après l'avoir traversé, vous montez les quelques marches du perron pour atteindre la porte d'entrée, où vous trouvez une petite cloche à côté d'une plaque gravée : « *Mage Hyster* ». Ça-y-est, vous l'avez trouvé, ce fameux Hyster ! Enfin ! C'est pas trop tôt !

Si vous préférez retourner dans le Premier Quartier et finir de l'explorer, retournez au **119**. Sinon, tintez de la cloche avec allégresse au **182**.

142

Une échoppe de souvenirs de Toll-la-Blanche… Des cendriers Toll-la-Blanche, des mugs Toll-la-Blanche, des cartes postales de Toll-la-Blanche, des pendentifs dorés à étoile centrale de toutes les couleurs gravés Toll-la-Blanche, des T-shirts Toll-the-White University, des stylos Toll-la-Blanche, des boules à neige Toll-la-Blanche, des briquets Toll-la-Blanche, des aimants pour frigo Toll-la-Blanche, des dés à coudre Toll-la-Blanche…

En bref, des objets totalement inutiles, qui ne feraient que vous encombrer.

Assez perdu de temps dans cette échoppe à touristes, Ash, retournez plutôt sur la place du Marché au **169**.

143

Lorsque vous vous présentez face à lui, le vieux libraire vous regarde par-dessus ses lunettes, comme pour moins les user. Il vous indique que chacun des ouvrages de sa librairie coûte le forfait de 100 pièces d'or, parce qu'ils sont tous copiés à la main par ses soins et cela représente beaucoup de travail, cher monsieur et client.

Le libraire-copiste vous laisse faire votre choix parmi les livres suivants qu'il pense vous convenir. Chaque livre est suivi d'un numéro de section, où vous vous rendrez lorsque vous aurez déboursé 100 pièces d'or pour en faire l'acquisition :

- *Voyage d'un habit, aller et retour* : paragraphe **105**,
- *Le mage est lent (pamphlet)* : paragraphe **128**,
- *Que sais-je ? Les lutins* : paragraphe **114**,
- *Dans le dragon, tout est bon (ou l'Art d'accommoder les restes)* : paragraphe **136**,
- *A la découverte du monde de Toll* : paragraphe **116**,
- *La magie, une illusion ?* : paragraphe **103**,
- *Faut-il interdire le Tournoi ?* : paragraphe **180**,
- *Moi, Bâh-Veurh, fils d'un chef de tribu* : paragraphe **118**,
- *Comment distiller de la vulnéraire* : paragraphe **148**,
- *Atteindre son but facilement grâce à l'auto-persuasion* : paragraphe **107**,
- *Le thanatopracteur diabolique, un livre dont vous êtes la victime !* : paragraphe **120**,
- *Henry Pot-Fleurs is breaking bad* : paragraphe **113**,
- et, comme bonus, vous pouvez vous offrir un sac à dos, afin de transporter tous vos livres et, éventuellement, d'autres objets, pour le prix dérisoire de 5 pièces d'or.

Quand vous en aurez fini dans la librairie, vous n'aurez plus qu'à retourner dans l'allée de la Cité Blanche au **179**.

Bonne lecture, Ash !

144

Vous reconnaissez la statue qui se dressait au milieu de la place du Marché.

Les deux statues sont identiques, mais celle qui est devant vous n'a aucune fleur à ses pieds, juste une large coupe remplie d'eau.

Si vous avez vous-même offert des fleurs à la statue de la place du Marché, rendez-vous au **178**. Sinon, vous pouvez ressortir dans l'allée de la Cité Blanche au **179**.

145

Vous vous trouvez maintenant au croisement de la rue des Remparts, qui court d'ouest en est le long du rempart sud, et de l'allée de Travers qui remonte vers la place du Marché au nord.

Vous irez à l'ouest en vous rendant au **122**, à l'est au **156**, au nord au **126**.

146

Vous vous trouvez au croisement de la rue des Sommées qui court d'ouest en est le long du rempart nord et de la rue de Pierrot le Fou qui part vers le sud. A l'est, vous voyez plus loin la rue des Sommées faire un angle droit en suivant le rempart nord en direction du sud.

Vous irez à l'ouest au **160**, à l'est au **157**, ou au sud au **165**.

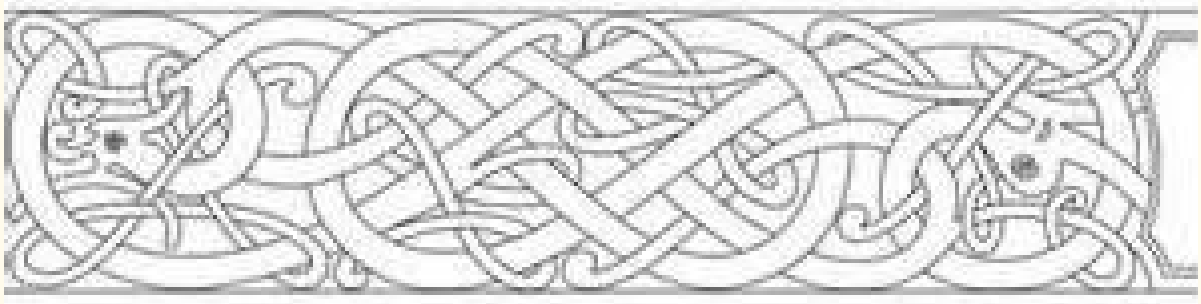
147

Il y a tellement de fleurs ici que c'en est entêtant !

Tulipes, roses, œillets, pivoines... où que vous regardiez, c'est une explosion de couleurs et de parfums très prononcés qui règne dans l'échoppe de la belle fleuriste au beau sourire accueillant, et toute cette beauté ambiante vous redonne instantanément 2 PdV si (et seulement si) c'est la première fois que vous venez ici !

Si vous voulez rester quelques instants de plus auprès de la belle fleuriste qui sent si bon, vous pouvez lui acheter un bouquet de fleurs (que vous offrirez à un de vos compagnons, ou à n'importe qui dehors, ou au mage Hyster même, pourquoi pas) pour le prix modique d'une pièce d'or.

Ensuite, vous retournez sur la place du Marché au **169**.



148

Voilà un livre, *Comment distiller de la vulnéraire*, qui aurait sûrement fait plaisir à Laine.

Vous avez une pensée émue pour elle, tandis que vous feuilletez l'ouvrage qui explique, avec force schémas très détaillés, comment construire une distillerie, c'est-à-dire une cuve en cuivre (bon, déjà, il vous faut du cuivre) pour servir d'alambic, tous les raccords en verre (bon, ensuite, il vous faut du verre) pour séparer le volatil du distillat, puis une colonne de condensation en brique (bon, maintenant, il vous faut de la brique) pour enfin parvenir à une distillation continue.

Et bien sûr, il vous faut de la vulnéraire, une jolie plante cueillie en haute montagne, ce qui signifie qu'il va vous falloir vous rendre par-delà les collines au nord, jusqu'à atteindre la haute chaîne de montagnes dont nous vous avons parlé au tout départ quand vous êtes arrivé dans le monde de Toll.

Si vous préférez remettre à plus tard vos envies pressantes de distiller de l'alcool dissolvant de PdV, vous retournez au **143**.

Sinon, vous avez tout à fait le droit d'y aller, de partir en quête de tout ce qui est nécessaire et revenir ensuite, nous vous attendrons ici patiemment... Ou pas...

149

La rue des Sommées longe le rempart nord et, de l'autre côté, une longue bâtisse qui n'a aucune entrée mais qui semble abriter un atelier, étant donnés les coups métalliques répétés que vous pouvez entendre.

En allant vers l'ouest, vous arrivez au nord de la rue du Dauphin, au **127**. Et en allant vers l'est, vous parvenez à un croisement, au **161**.

Ça va, Ash ? Vous suivez toujours ?



150

Le mur du fond de l'herboristerie est entièrement recouvert d'étagères, sur lesquelles se succèdent des dizaines et des dizaines de grands pots en terre cuite, annotés des herbes, feuilles, racines et fleurs qu'ils contiennent.

Mais ce qui vous marque le plus, lorsque vous entrez dans l'échoppe, c'est la dizaine de tables qui occupe presque toute la salle, tables autour desquelles sont assises plein de petites mamies qui sirotent des infusions fumantes. Elles sont au bas mot une quarantaine qui regarde votre petit groupe avec des yeux gourmands et vous vous sentez, soudain, très mal à l'aise.

– Ah mais, regardez ce qui nous arrive, les filles !

– Mmm, bonjour, beaux jeunes hommes !

– Miaou, rrrrrrrhhh !

– Ooooh, comme ils sont à croquer !

– Ronron…

– Laissez-m'en un morceau, les filles !

Thurin et Nalewin se rapprochent instinctivement de vous, de manière à faire bloc. Ils n'en mènent pas large et vous pressent de traverser la salle pour rejoindre l'herboriste derrière son comptoir, ce que vous faites sous les regards concupiscents des petites vieilles qui vous scrutent des pieds à la tête.

– Ne faites pas attention aux filles, elles font toujours ainsi dès qu'entrent des hommes dans leur salon de thé, vous dit l'herboriste. Alors, aventuriers, sur place ou à emporter ? Laissez-moi deviner, peut-être est-ce préférable pour vous de ne pas traîner ici, vu l'allégresse des filles ! Elles ne vont d'ailleurs pas tarder à être entreprenantes, alors faites vite vos achats.

Il poursuit, après avoir posé quelques fioles sur le comptoir :

– En produits à emporter, il me reste dix potions curatives toutes prêtes, dans des fioles d'une dose qui rendent chacune 5 PdV, pour le prix de 10 Pièces d'or la fiole. À consommer sans modération aucune.

Après un regard circulaire dans la salle, il reprend :

– Ensuite de quoi, je ne saurais que trop vous enjoindre de vous éclipser avant que les filles vous sautent dessus. La semaine dernière, elle ont déchiqueté un barbare des Steppes Brûlantes De Par-Delà Les Montagnes, sous prétexte qu'elles voulaient le voir tout nu. Il a été sauvé *in extremis* par la milice, sinon quelques instants plus tard, c'en était fini de lui.

Vous n'avez pas vraiment envie de prendre racine ici, n'est-ce-pas ?! Les mamies se rapprochent vraiment, là ! Effectuez vite les achats qui vous intéressent, remerciez l'herboriste et ressortez en retournant sur la place au **169**, sous les interjections de déception des mamies gourmandes qui commençaient déjà à entourer votre petit groupe et à vous débarrasser de vos vêtements.

151

Après un bon temps de marche, vous arrivez à Toll-la-Blanche en fin de matinée. Thurin et Nalewin accélèrent le pas au fur et à mesure que vous vous rapprochez de la grand-porte majestueuse gardée par un petit groupe armé, qui vous stoppe tout net quand vous arrivez à son niveau.

– Que voulez-vous, étrangers ?

Vous sortez votre sauf-conduit, que les gardes examinent de manière circonspecte, voire même dubitative, jusqu'à ce que l'un d'entre eux s'exclame enfin :

– Mais oui, c'était le Tournoi de Guish-Ardant, c'est vrai !

– Ça existe encore, ce truc ?

– Oui oui, j'ai vu une affiche en ville. Donc, vous êtes les gagnants ? Ils sont plus nombreux, d'habitude…

Il semble que vous ayez la chance de converser avec un représentant de l'ordre moins abruti qu'à l'accoutumée, c'est inespéré ! Profitez-en pour prendre renseignements à propos du mage Hyster.

– Très simple, il habite le Premier Quartier, celui dans lequel on entre en passant cette porte. Voyez auprès du bureau du syndicat d'initiatives, ils vous diront précisément où. C'est le premier bâtiment lorsque vous entrez dans la ville.

Incroyable, tout se simplifie subitement ! Vous remerciez chaleureusement les gardes de leur aide et vous passez sous la grand-porte qui se trouve au **168**. Avec un moral regonflé à bloc, soit dit en passant. Ça-y-est, Ash, la fin de votre périple approche !

152

En entrant dans le bâtiment, vous comprenez que vous venez de pénétrer dans un temple, pas très grand du reste, alors que rien ne laissait le supposer à l'extérieur.

L'ambiance est douce et feutrée, il n'y a pas âme qui vive, contrairement à la frénésie des rues. L'obscurité règne, entachée ça et là de petits halos de lumière diffusés par des bougies.

Prenant le temps de vous balader dans le temple, vous découvrez au fond une statue de belle taille, représentant une femme serrant dans ses bras un drapeau, juchée sur un socle rond en pierre.

Si vous avez déjà vu une statue similaire à celle-ci, rendez-vous au **144**. Sinon, vous pouvez quitter le temple en retournant au **179**.



153

Vous entrez dans un petit vestibule, dans lequel se trouve un vigile, ou disons plutôt une véritable armoire à glace.

Ce dernier vous demande d'une voix profonde si vous avez de l'argent et si vous comptez le jouer en honorant vos dettes éventuelles.

Et il n'a pas l'air commode. Oh non.

Il vous apprend aussi que, si vous voulez entrer, il vous faudra déposer vos armes au vestiaire derrière lui.

Vous comprenez que vous venez d'entrer dans un tripot, pas du tout clandestin mais bien au vu et au su de tous, et qu'il vaudra mieux vous comporter correctement si vous voulez jouer sans risquer d'ennuis avec ce gentil monsieur très baraqué.

C'est surtout l'occasion rêvée de vous faire un joli pécule qui vous permettrait de faire des courses dans certaines échoppes de la cité, alors profitez-en, Ash !

Si vous acceptez de déposer votre arme au vestiaire, vous entrez dans le tripot en vous rendant au **171**.

Si vous préférez ne pas tenter votre chance au jeu mais plutôt ressortir dans la rue du Petit Bouillon, retournez au **102**.

154

Vous entrez dans le bâtiment qui porte le nom occulte de Défis et Sortilèges, ainsi que vous pouvez le lire sur son fronton.

Des livres, des livres encore, des livres partout ! Nul doute possible, vous êtes dans une librairie, aux murs entièrement recouverts de bibliothèques où s'entassent des ouvrages en nombre incalculable.

Si vous voulez faire le tour de son échoppe, allez vous adresser au libraire au **143**.

Sinon, vous pouvez retourner dans la rue de la Cité Blanche au **179**.

155

Vous vous asseyez à la table où l'on joue au Smay, face à un petit homme maigre qui vous épie derrière ses lunettes fumées.

Il pose 50 pièces d'or sur la table et vous enjoint à faire de même.

Lorsque vous avez déposé vos pièces d'or, il vous explique les règles de ce jeu de dés un peu complexe, alors suivez bien.

Avant toute chose, vous jouez chacun votre tour, lui commençant, en jetant cinq dés. Bien entendu, vous lancerez les dés pour lui, ainsi ce sera plus facile pour vous de voir ses tirages et de les noter.

Et si vous n'avez pas trois dés à rajouter aux deux que vous détenez déjà, vous pouvez les relancer de manière à totaliser le jet de cinq dés (pensez bien à noter les tirages, du coup).

L'objectif est de réaliser des combinaisons précises, listées dans le tableau ci-dessous, en jetant les cinq dés une première fois, puis de relancer tous ou seulement certains des dés une deuxième, puis une troisième fois pour parvenir à ses fins.

La combinaison réalisée est alors bloquée en renseignant les points effectués, il faudra alors effectuer les combinaisons restantes lors des manches suivantes.

Chaque joueur doit renseigner obligatoirement une case et une seule à la fin de son tour de jeu.

C'est ensuite à l'adversaire de jouer, et ainsi de suite en alternance.

Combinaisons	Calcul des points	Adversaire	Vous
Le plus de 1	1 x nombre de 1 tirés		
Le plus de 2	2 x nombre de 2 tirés		
Le plus de 3	3 x nombre de 3 tirés		
Le plus de 4	4 x nombre de 4 tirés		
Le plus de 5	5 x nombre de 5 tirés		
Le plus de 6	6 x nombre de 6 tirés		
Total A	si Total A > 63 : **Bonus** (35 points)		
Trois dés identiques	somme des trois dés		
Quatre dés identiques	somme des quatre dés		
Trois dés identiques + deux dés identiques	somme des cinq dés + 20 points		
Quatre chiffres qui se suivent	somme des quatre dés + 30 points		
Cinq chiffres qui se suivent	somme des cinq dés + 40 points		
Cinq dés identiques	somme des cinq dés + 50 points		
Aucune combinaison	somme des cinq dés		
Total B			
TOTAL FINAL	= **Total A** + **Bonus** + **Total B**		

Votre adversaire jouera contre vous tant que vous le souhaiterez, il apparaît qu'il a d'énormes moyens lui permettant de jouer au tripot à longueur de journée.

Quand vous en aurez assez de jouer au Smay, vous pourrez retourner au **171**.

156

Vous êtes maintenant au croisement de la rue des Remparts qui court d'ouest en est le long du rempart sud, et de la rue du Petit Bouillon qui se dirige vers le nord.

Vous irez à l'ouest au **145**, à l'est au **123**, au nord au **102**.

157

Vous voici à l'angle droit formé par le rempart nord et celui de l'est, à la jonction entre la rue des Sommées qui va d'ouest en est et le faubourg de l'Est qui va du nord au sud, en longeant une habitation.

Vous irez à l'ouest au **146** ou au sud au **130**.

158

Vous êtes à l'extrémité est de la rue des Remparts qui s'étend d'ouest en est et, à angle droit, de la montée de Chat-Loup qui part vers le nord le long du rempart est et d'une habitation du côté ouest.

Vous irez à l'ouest au **163** ou au nord au **101**.

159

A l'angle droit formé conjointement par le rempart et le bureau du syndicat d'initiatives, vous voyez débuter la rue des Remparts qui longe, comme son nom l'indique, le rempart sud sur toute sa longueur en direction de l'est. Tandis qu'au nord, vous voyez l'endroit où vous êtes arrivé en entrant dans la cité.

Vous pouvez retourner au faubourg de Guish-Ardant au **174,** ou vous engager dans la rue des Remparts jusqu'à sa prochaine intersection à gauche, au **176**.

160

Vous êtes au croisement entre la rue des Sommées qui court d'ouest en est en suivant le rempart nord, et la rue du Chat-Vort qui part vers le sud.

Vers l'ouest, vous allez au **117**, vers l'est au **146**, vers le sud au **125**.

161

Vous êtes au croisement de la rue des Sommées, qui va d'ouest en est le long du rempart nord, et d'un petit passage qui mène à la place du Marché au sud.

Pour aller vers la partie ouest de la rue des Sommées, rendez-vous au **149**. Pour aller vers l'est, rendez-vous au **117**. Pour aller sur la place du Marché au sud, rendez-vous au **169**.

162

Vous vous précipitez vers un bandit qui vous tourne le dos et l'assommez d'un coup sur la tête. Enfin presque, car il reste debout et se retourne maintenant pour vous faire payer votre couardise. Il brandit son épée pour vous porter un coup d'estoc, mais c'est sans compter sur votre camarade, un elfe, qui se battait auparavant contre lui et qui l'embroche d'un coup bien ajusté.

Le dernier bandit encore debout, quelques mètres plus loin, succombe au même moment sous les coups rageurs d'un autre de vos acolytes, un nain bien énervé. C'est ainsi que s'achève l'échauffourée, qui se solde par une fin heureuse pour votre groupe. Ou presque : quatre de vos compagnons sont tombés, en plus de votre Empereur tué au début, vous n'êtes plus que six.

Vous pouvez ramasser une épée, Ash, vous serez ainsi mieux armé lors d'un prochain combat. Notez bien que c'est une épée +2. Et n'oubliez pas d'aller récupérer le sauf-conduit sur le cadavre de votre ex-Empereur, il vous sera plus nécessaire qu'à lui, dorénavant…

Après une pensée et une rapide sépulture de fortune pour vos compagnons tombés au combat, vous reprenez la route. Le chemin vous fait quitter le sous-bois et atteindre les vastes champs ensoleillés. Après une bonne marche, moins joyeuse qu'auparavant, il faut le souligner, vous atteignez enfin la croisée des chemins sans encombre.

Mais à peine arrivez-vous à proximité du panneau indicateur qu'un feulement se fait entendre. Sont-ce encore les deux lutins facétieux qui vous jouent un tour ? Ou bien y aurait-il un chat dans le coin ? Faut-il s'attendre à une nouvelle attaque ? Diantre, quel suspense !

Bien deviné, Ash ! Un magnifique tigre des neiges, blanc rayé de gris, vous charge ! Il mesure près d'un mètre au garrot, c'est dire sa belle corpulence, et il vous montre fièrement toutes ses dents effilées comme des rasoirs. Ses PdV sont au nombre de 60, mais vous êtes avantagés par le fait que vous êtes six à le combattre. Additionnez tous vos PdV, vous verrez que ça va bien se -

Attendez, Ash ! Deux autres tigres des neiges, sortant de nulle part, se joignent à la fête à la suite du premier ! Ce doivent être ses parents, sûrement, car ils sont encore plus gros et ne sont pas moins fiers de leurs dentitions qu'ils exposent généreusement. Le combat qui s'annonce ne va pas être la même partie de rigolade, du coup !

Bon, on recommence les calculs, Ash, car il va vous falloir maintenant affronter par groupe de deux chacun des trois félins. Le premier tigre, le plus petit, est bientôt à votre portée, votre compagnon le plus proche et vous ! Il a donc 60 PdV, disions-nous précédemment, mais vous et votre collègue qui, lui, totalise 56 PdV précisément et a une épée +2, le combattez à tour de rôle (à vous d'effectuer ses jets de dés pour lui).

Alors, résultat des courses ? Gagné ou perdu ?

Une victoire vous emmène au **140**. Vous êtes toujours vivant, quel héros, bravo !

Une défaite vous précipite au **8**. Bon, il est vrai que c'était un gros morceau… Mais quel héros quand même, bravo !

163

Vous vous trouvez au croisement de la rue des Remparts qui court le long du rempart sud d'ouest en est et de la rue de Pierrot le Fou qui part vers le nord. A l'est, vous voyez plus loin la rue des Remparts faire un angle droit en suivant le rempart sud en direction du nord.

Vous allez vers l'ouest au **123**, vers l'est au **158**, vers le nord au **129**.

164

Vous êtes au croisement de la rue des Preuves qui va d'ouest en est et de la rue du Chat-Vort qui part vers le nord. Au sud se trouve la façade en pignon d'un bâtiment.

Vous irez à l'ouest au **111**, à l'est au **119** et au nord au **125**.

165

Vous êtes au milieu de la partie nord de la rue de Pierrot le Fou qui s'étend du nord au sud, au niveau du croisement avec le faubourg de l'Est (qui part logiquement en direction de l'est) pour contourner une habitation après avoir tourné à angle droit vers le nord, en longeant le muret ceinturant une belle bâtisse au sud. La face ouest est aussi formée par une suite d'habitations se succédant du nord au sud.

Vous allez vers le nord au **146**, au sud au **119** et à l'est au **130**.

166

Le fourbisseur d'armes vous accueille d'un tonitruant « Bienvenue, mes Seigneurs ! » dès que vous passez le seuil de son échoppe. Tout autour de vous, des râteliers remplis à craquer vous permettent d'apprécier l'énorme collection d'armes, pour certaines rutilantes, qui vous est proposée à l'achat.

Vous pouvez faire votre choix en vous servant de la liste ci-dessous, selon vos moyens bien sûr, et en n'oubliant pas que vous ne pouvez porter qu'une arme en tout et pour tout :

Dague simple	+1 point de dégât	30 pièces d'or
Glaive d'apparat	+2 points de dégât	40 pièces d'or
Sabre d'abordage	+3 points de dégât	60 pièces d'or
Épée bâtarde	+4 points de dégât	80 pièces d'or
Hache de guerre	+5 points de dégât	150 pièces d'or

Le fourbisseur d'armes peut aussi racheter l'arme que vous détenez peut-être, à 10 % du prix de l'état neuf, vu que c'est du matériel d'occasion. Si vous lui cédez votre ancienne arme, trouvez, dans la colonne de gauche du tableau ci-dessus, celle qui s'en apparente le plus, vous gagnez alors un dixième du prix affiché dans la colonne de droite.

Une fois vos transactions effectuées, vous pouvez retourner sur la place au **169**.

167

Vous laissez s'approcher les hommes drapés, qui s'arrêtent à quelques mètres de vous. Vous voyez ainsi plus distinctement leurs visages burinés par le soleil, mais aussi et surtout leur air inamical.

Du reste, l'un des trois vous aboie dessus copieusement, dans un dialecte que vous ne comprenez pas. Comme vous ne réagissez pas à leurs invectives incompréhensibles, ils commencent à s'impatienter, voire même s'énerver si nous voulons être justes.

Ils lèvent leurs sabres à lame recourbée qui étaient cachés dans les plis de leurs amples robes rouges. Vous levez vos armes en réponse, ce qui achève de les agacer et de les convaincre de vous attaquer.

Pas de diplomatie, cette fois-ci encore, il vous faut combattre !

L'homme drapé qui se jette sur vous comptabilise 30 PdV, brandit un drôle de sabre courbe +3, mais la bonne nouvelle est que vous n'aurez à vous mesurer qu'à lui, car ses deux compagnons chargent les deux vôtres.

En cas de victoire, vous pouvez vous rendre au **139**.

Mais en cas de défaite, votre destination est le **8**, vous êtes au courant maintenant.

168

Vous venez d'entrer dans Toll-la-Blanche, dans le Premier Quartier qui est ceinturé de hauts remparts intermédiaires, tel un faubourg rattaché à la ville bien après sa fortification initiale.

Le premier bâtiment face à vous est parallèle aux remparts que vous venez de traverser et la rue qui les sépare s'appelle le faubourg de Guish-Ardant, comme vous le voyez inscrit sur une plaque fichée au mur.

Vous vous trouvez devant le bureau du syndicat d'initiatives. Vous le savez parce que c'est écrit en gros sur le fronton de la longue bâtisse qui vous fait face. Et en tout petit sur une ardoise clouée sur la porte, c'est écrit que c'est fermé aujourd'hui…

Et, bien sûr, pas le moindre plan du quartier sur un panneau pour vous renseigner, ça aurait été trop beau.

On s'est encore joué de vous, Ash. Et ça commence à bien faire.

Le tout est de savoir maintenant si vous vous énervez franchement, au point d'aller réclamer des explications auprès des gardes de l'entrée qui vous ont raconté des fariboles, ou à l'inverse si vous faites fi de tout cela et décidez de vous débrouiller par vous-même pour retrouver ce mage Hyster si dur à rencontrer.

Vous allez au **137** pour retourner exprimer votre mécontentement aux gardes, seul car vos deux compagnons préfèrent chercher par eux-même et vous quittent ici.

Vous vous rangez à l'avis de Thurin et Nalewin et partez au **174**, en quête du mage par vos propres moyens.

169

Vous voici donc sur la place du Marché, située presque au milieu du Premier Quartier. Bordée à l'ouest par la rue du Dauphin allant du nord au sud et sur ses trois autres côtés par diverses échoppes, elle a en son centre une statue imposante. La place grouille de monde, ne perdez pas de vue vos deux compagnons !

Le long bâtiment formant la façade nord de la place abrite, d'ouest en est, un armurier, un herboriste et un fourbisseur d'armes.

A l'angle nord-est de la place, un court passage vers le nord sépare ce bâtiment d'un autre qui s'étend du nord au sud.

Formant la façade est de la place, ce bâtiment reçoit l'échoppe d'un fleuriste dans sa moitié nord et une échoppe de souvenirs dans sa moitié sud.

A l'angle sud-est de la place, une rue part vers l'est tandis qu'une autre part vers le sud à angle droit, séparant cette bâtisse nord-sud d'une autre qui forme la façade sud de la place dans laquelle on trouve, d'est en ouest, un troquet puis un maraîcher.

Enfin, l'allée des Sapins, à l'angle sud-ouest de la place, vous permet de vous rendre au rempart sud.

Pas facile de se représenter tout ça, hein, Ash !?

Une multitude de choix s'offre à vous, repérez-vous bien. Vous pouvez :

- rejoindre la rue du Dauphin au **127**,
- examiner la statue centrale au **110**,
- aller à l'armurerie au **177**,
- vous rendre à l'herboristerie au **150**,
- entrer dans l'atelier du fourbisseur d'armes au **166**,
- emprunter le court passage à l'angle nord-est de la place et vous retrouver au **161**,
- entrer dans l'échoppe de fleurs au **147**,
- aller dans l'échoppe de souvenirs au **142**,
- prendre la rue des Preuves, à l'angle sud-est de la place, qui part vers l'est et le **109**,
- suivre l'allée de Travers, qui forme un angle droit avec la précédente, vers le sud au **126**,
- boire un coup au troquet au **173**,
- acheter des victuailles au **175**,
- suivre l'allée des Sapins au sud-ouest vers le rempart sud au **134**.

170

Vous disposez votre bouquet de fleurs parmi tous les autres et vous attendez… et il ne se passe rien.

Vous restez un moment encore, à scruter un mouvement de la statue, ou un changement de votre personne, ou bien encore quoi que ce soit, un signe quelconque, mais… non, définitivement rien de rien.

Bon, vous aurez essayé, n'est-ce-pas. Ce n'est pas très grave, non plus…

Retournez donc au **169** faire un autre choix.

171

L'ambiance enfumée du tripot vous pique les yeux tandis que vous faites le tour des tables de jeu.

Vous repérez deux tables autour desquelles il reste de la place où vous asseoir et où vous pouvez jouer de l'argent à deux jeux de dés différents.

Tant que vous le désirez et tant que vous avez de l'argent à miser, bien entendu.

A la première table, vous jouerez à un jeu appelé *le 124* avec une mise de 20 pièces d'or, en allant au **172**.

A la seconde table, vous jouerez à un jeu appelé *le Smay* avec une mise de 50 pièces d'or, en vous rendant au **155**.

Bonne chance, Ash !

Vous pouvez à tout moment quitter le tripot en repassant par le vestiaire pour récupérer votre arme auprès du gentil monsieur-armoire à glace et retourner dans la rue du Petit Bouillon au **102**.

172

Vous vous asseyez à la table où l'on joue au 124.

Votre adversaire, un gros rougeaud devant qui s'accumulent plein de chopes de bière vides, pose 20 pièces d'or et vous invite à l'imiter.

Ceci fait, il vous explique les règles du 124, qui s'avèrent simples.

C'est votre adversaire aviné qui commence en lançant trois dés une première fois (faites-le pour lui, il semble un peu confus après avoir bu toutes ces bières).

Si vous n'avez pas de troisième dé à ajouter à ceux que vous avez déjà, vous pouvez relancer un de vos deux dés, sans oublier alors de noter les chiffres tirés.

Ensuite, il peut relancer tous ou un ou deux dés une deuxième fois si besoin, puis une troisième et dernière fois si nécessaire, pour tenter d'effectuer le meilleur tirage final, selon le tableau suivant qui recense de la meilleure à la moins bonne combinaison, avec le nombre de points attribués.

C'est ensuite à votre tour de tenter de faire une combinaison qui rapporte plus de points que la sienne.

Si, d'aventure, il y a égalité de points entre les joueurs à l'issue des jets de dés respectifs (ce qui veut dire qu'ils ont tiré les mêmes combinaisons), on recommence la partie jusqu'à ce que l'un des deux fasse plus de points que son adversaire et empoche les 40 pièces d'or misées au départ.

Simple, n'est-ce-pas ?!

Rang 1	124	16 points
Rang 2	111	15 points
Rang 3	116	14 points
Rang 4	666	13 points
Rang 5	115	12 points
Rang 6	555	11 points
Rang 7	114	10 points
Rang 8	444	9 points
Rang 9	113	8 points
Rang 10	333	7 points
Rang 11	112	6 points
Rang 12	222	5 points
Rang 13	654	4 points
Rang 14	543	3 points
Rang 15	432	2 points
Rang 16	321	1 point
Ensuite	Toutes les autres combinaisons restantes	Aucun point

Votre adversaire semble avoir une bourse sans fond, il continuera de jouer contre vous tant que vous le souhaiterez.

Quand vous en aurez assez de jouer au 124, vous pourrez retourner au **171**.

173

Vous venez d'entrer dans le troquet de la place du Marché, alors que vos deux compagnons estiment qu'il ne faut pas perdre de temps dans ce lieu de perdition et vous prient d'abréger promptement pour repartir en quête de la maison du mage Hyster. Mais vous avez une idée derrière la tête : c'est justement de vous renseigner auprès des piliers de bar, qui auront obligatoirement entendu parler du mage Hyster et sauront où le trouver.

Accoudé au comptoir, vous tentez de vous mêler aux conversations, mais tous les poivrots vous tournent volontairement le dos, très sûrement parce que vous ne faites pas partie de leur confrérie des ivrognes patentés. Le tenancier vient même vous exhorter, après de vaines tentatives de votre part de faire copain-copain avec ses clients chéris, de déguerpir pour voir ailleurs s'il s'y trouve. Vous tentez le tout pour le tout en lui demandant où est la rue de Pierrot le Fou. Il vous répond alors que c'est à l'est et qu'il vous faut partir maintenant sinon il va lâcher Pupuce, son roquet mi-chien/mi-vache qui ressemble à un dragster et qui est doté d'une mâchoire impressionnante pour sa taille.

Vous ne demandez pas votre reste et retournez illico au **169**, sur la place du Marché, au grand soulagement de Thurin et Nalewin.

174

Comme vous n'avez aucun plan de la ville à disposition pour vous y retrouver, nous allons être obligés de vous décrire au mieux votre environnement pour que vous puissiez en dessiner un vous-même au fur et à mesure de votre progression.

Nous allons user et abuser des points cardinaux pour ce faire, au risque de nous répéter lourdement, mais comprenez bien que c'est dans un souci de clarté. Suivez bien nos explications, cela permettra de vous représenter plus aisément votre cheminement dans cet environnement inconnu et de ne pas vous perdre.

Vous êtes entré dans le Premier Quartier de Toll-la-Blanche par la grand-porte ouest, précisément dans la rue qui se nomme faubourg de Guish-Ardant, face au bureau du syndicat d'initiatives qui fait une bonne cinquantaine de mètres de longueur du nord au sud.

A votre droite, la rue va au sud jusqu'au bout du bâtiment, puis tourne à gauche en suivant le rempart qui part lui aussi à angle droit vers l'est.

A votre gauche, la rue longe le rempart vers le nord en direction d'un square.

Il y a foule dans les rues, on voit bien que cette cité est la capitale de la contrée, alors ne vous perdez pas !

C'est bon, vous avez tout dessiné ? Bien, alors, quel sera votre choix ?

Vous suivez le faubourg de Guish-Ardant vers le nord : allez au **106**.

Vous préférez le suivre vers le sud : rendez-vous au **159**.

175

Le maraîcher propose, bien entendu, des fruits et des légumes frais, mais aussi des victuailles séchées ou salées, de quoi se faire un repas équilibré.

Du reste, depuis quand n'avez-vous pas vraiment mangé, Ash ?

Allez, vous pouvez bien prendre le temps d'un vrai repas, assis sur les hauts tabourets d'un des mange-debout à l'entrée de l'échoppe, ce qui vous délestera de 2 pièces d'or chacun mais vous rendra 5 PdV.

Vous pouvez aussi acheter des provisions pour un autre repas, si vous le souhaitez, pour le même prix de 2 po, repas qui vous donnera de nouveau 5 PdV.

Mais vous ne pouvez en emporter qu'un seul dans le sac fourni, car vos poches ne sont pas extensibles.

A l'inverse, vous pourrez revenir dans l'échoppe du maraîcher quand bon vous semble pour manger un repas sur place, dans les mêmes conditions, si vous vous y retrouvez grâce à votre plan.

Une fois rassasiés, vous pourrez retourner sur la place du Marché au **169**.

176

Vous êtes arrivé à l'intersection entre la rue des Remparts qui court d'ouest en est le long du rempart sud et la rue du Dauphin qui s'engage vers le nord entre le bureau du syndicat d'initiatives et un bâtiment massif plus austère qui présente en gros les mêmes proportions.

Au **159**, vous marcherez vers l'ouest en direction du faubourg de Guish-Ardant. Au **135**, vous remonterez la rue du Dauphin vers le nord. Enfin au **134**, vous marcherez vers l'est et la prochaine intersection à gauche de la rue des Remparts.

177

L'échoppe de l'armurier est ouverte sur toute la largeur de la façade, vous appréciez ainsi l'atelier dans la partie gauche et toutes les armures en vente, exposées sur des portants, dans la partie droite de la bâtisse.

A votre approche, l'armurier cesse de marteler de son gros maillet métallique sur une sorte d'enclume où se trouve étendue une large feuille de fer, pour vous accueillir. Il vous salue jovialement et vous demande si vous souhaitez faire l'acquisition d'une de ses pièces.

Vous pouvez, si vous le souhaitez (et si vous en avez les moyens, bien sûr), acheter ce qui vous tente dans la liste qui suit, sachant qu'il est impossible de porter plusieurs armures en même temps, cela va de soi. Ce qui veut dire qu'il ne vous sert à rien d'en acheter plus d'une, au final. Ce qui vous évitera, de plus, de porter pour rien des tas d'objets lourds, encombrants et inutiles.

Pour rappel, notez bien que, quand on parle de points de dégât en moins, il faut comprendre que c'est à chaque coup reçu, bien sûr !

Pour finir, l'armurier ne propose pas de boucliers, comme vous pouvez le constater, il vous faudra chercher ailleurs si vous en voulez un.

Cotte matelassée	-1 point de dégât	4 pièces d'or
Veste de cuir bouilli	-2 points de dégât	15 pièces d'or
Cotte de mailles	-3 points de dégât	50 pièces d'or
Cuirasse d'écailles	-4 points de dégât	120 pièces d'or

Lorsque vous aurez fini vos emplettes, vous pourrez retourner sur la place au **169**.

178

Vous êtes intrigué par cette coupe pleine d'eau et décidez d'en boire une gorgée, ce qui vous rend 10 PdV dans l'instant ! Comme quoi, ça a du bon d'offrir des fleurs !

Malheureusement, si vous réitérez l'expérience, vous verrez que ça ne marche qu'une fois… Tant pis.

Notez vite votre gain de PdV puis ressortez du temple pour vous retrouver au **179**. En pensant bien à remercier d'une courbette la divinité inconnue, bien entendu.

179

Vous vous trouvez dans l'allée de la Cité Blanche qui va d'ouest en est entre deux bâtiments aux proportions similaires et ayant leurs portes d'entrée face à face.

Si vous voulez entrer dans le bâtiment nord, rendez-vous au **152**.

Si vous préférez entrer dans le bâtiment sud, allez au **154**.

Mais vous pouvez aussi aller vers l'ouest et rejoindre la partie nord de la rue du Petit Bouillon au **124**, ou vers l'est et rejoindre la rue du Chat-Vort au **125**.

180

Le livre *Faut-il interdire le Tournoi ?* semble avoir été écrit par un survivant, tant vous y lisez du ressentiment envers le Tournoi de Guish-Ardant.

La lecture de cet ouvrage ne vous apprend rien de plus que vous ne sachiez déjà, ayant vous-même participé à cette joute très dangereuse.

Ah si, vous vous rendez compte, mais un peu tard, que vous venez de jeter 100 pièces d'or par la fenêtre.

Du calme, Ash, retournez calmement au **143** en respirant profondément pour vous calmer.

181

L'un d'entre vous, malheureusement, marche sur une branche sèche qui se casse sous son poids en produisant un bruit trahissant votre tactique de contournement.

Les bandits se précipitent sur votre groupe en braillant dans un désordre le plus total et vous subissez leur attaque. L'un d'entre eux court vers vous, il va falloir vous défendre.

Votre assaillant totalise 35 PdV, il hurle sa fureur en brandissant une épée +2 et va très bientôt vous porter le premier coup.

Vous attrapez sans réfléchir un gros bout de bois qui fera office d'arme, ou tout du moins de gourdin de fortune, mais qui ne vous apportera aucun bonus d'attaque, bien sûr.

Bonne chance pour votre combat, Ash !

Si vous êtes vaincu, vous n'avez plus qu'à vous rendre au **8**. Si ça peut vous consoler, vous ne serez pas seul à y aller, car vous serez accompagné de certains de vos compagnons tombés eux aussi, le trajet sera donc moins pénible.

Si, en revanche, vous vous tirez de ce guêpier, courez au **162** pour aider vos camarades.



182

Vous tirez sur la clochette suspendue pour la faire tinter et attendez que l'on vienne vous ouvrir. Vous patientez un bon moment, à tel point que Thurin et Nalewin trépignent d'impatience, prêts à sonner de nouveau, lorsque la porte s'ouvre enfin dans un grincement lugubre.

Dans l'encadrement de la porte, se tient un grand échalas bossu, aux cheveux blonds filasses, longs et épars, cernant une calvitie prononcée. Il est habillé d'un costume de ville élimé et étriqué. Sur la pochette de sa veste est brodé en lettres d'or le nom de *Riff Raff.* Serait-ce le majordome de la demeure ?

Il vous toise tous les trois, puis dit d'une voix nasillarde :

– Bonsoir.

Nalewin s'avance en tendant la main, que ne serre pas le majordome peu amène. Ramenant sa main, votre acolyte reprend :

– Salut, mon nom est Nalewin, et voici mes compagnons, Thurin et Ash ! Y aurait-il un mage qui s'appelle Hyster, par ici ?

Riff Raff continue à vous dévisager tous les trois, puis répond au bout d'un moment :

– Vous êtes mouillés.

Interloqué, Thurin rétorque, tout en vous lançant du coin de l'œil un regard interrogateur :

– Ben non, il ne pleut pas…

Le majordome, ne prêtant pas attention à cette répartie pourtant pleine de bon sens, s'avance un peu et regarde dans la cour, comme pour surveiller quelque chose que vous ne voyez pas, puis vous fait un signe :

– Je pense que vous devriez entrer.

Et il s'efface pour vous libérer le passage.

Votre petit groupe pénètre dans une pièce plutôt vaste qui s'apparente à un vestibule. Riff Raff referme la porte d'entrée derrière vous, puis vous dépasse pour vous guider, en claudiquant sérieusement.

– Par ici…

Vous lui emboîtez le pas. Alors que vous passez devant une vieille horloge normande couverte de toiles d'araignées, elle se met à sonner l'heure juste. En y regardant bien, c'est en fait un cercueil debout qui fait office d'horloge. En y regardant mieux, il contient en fait un squelette hilare à la place des mécanismes d'horlogerie auxquels on devrait s'attendre. En y regardant à deux fois, vous remarquez juste à côté une gouvernante rousse, que vous n'aviez pas vue jusque là et qui vous jauge avec un sourire carnassier à faire froid dans le dos, brrr...

A la suite du majordome bossu, vous quittez le vestibule pour entrer dans une très grande pièce haute de plafond où, vous désignant des bancs de part et d'autre de la porte, Riff Raff vous prie de vous asseoir.

– Que peut pour vous le grand Mage Hyster ?

– Nous sommes les trois gagnants survivants du Tournoi de Guish-Ardant, répondez-vous en chœur.

Ce à quoi Riff Raff, levant un sourcil d'étonnement, répond :

– Dans ce cas, veuillez me produire votre parchemin de recommandation délivré par le bourgmestre, s'il-vous-plaît.

Il étudie consciencieusement le document que vous venez de lui tendre, s'attardant sur le sceau et la signature apposés au bas du parchemin pour déceler si ce pourrait être un faux, puis vous prie de patienter ici, le temps qu'il monte à l'étage s'enquérir de la disponibilité de son maître.

Durant les quelques minutes d'attente qui s'offrent à vous, vous avez tout loisir de visiter du regard cette grande pièce de réception carrée, avec son bel escalier monumental à double volée qui remplit tout le mur du fond à l'est et qui mène à la double porte par laquelle le majordome vient de disparaître, mais aussi les belles tentures chamarrées qui embellissent tous les murs et encadrent deux portes situées chacune au centre des murs nord et sud, et enfin la longue et magnifique table de réception en bois finement ouvragé, ceinturée d'une trentaine de chaises de même facture. Cette salle d'apparat dénote d'un style de vie très aisé, à l'évidence ce mage n'a pas de problèmes de revenus…

Vous alliez échanger à ce propos avec vos deux compagnons, lorsque vous entendez la double porte du haut de l'escalier s'ouvrir pour laisser passer Riff Raff, qui vous rejoint péniblement en boitant et s'adresse à vous en premier :

– Le grand mage Hyster vous prie de le retrouver en son laboratoire à l'étage. Veuillez monter l'escalier en colimaçon que vous trouverez derrière la double porte située au balcon.

Puis, se tournant vers Thurin et Nalewin :

– Quant à vous deux, veuillez patienter ici, je reviendrai vous chercher lorsque ce sera votre tour.

Après avoir adressé un clin d'œil complice à vos compagnons de voyage, déçus de devoir encore attendre, vous vous levez et vous dirigez vers l'escalier monumental que vous gravissez. Sur le palier, vous ouvrez la double porte que vous franchissez pour atteindre l'escalier tournant ouvert de loin en loin de meurtrières laissant passer la lumière du jour, qui vous mène à l'étage devant une porte que vous franchirez en vous rendant au **199**.

Ça-y-est, Ash, ça-y-est ! Vous y êtes, c'est la fin de vos errances ! Poussez la porte et rencontrez votre sauveur tant espéré !

183

– Pif paf pouf, vilaine trompe, disparais.

Ce disant, le mage fait un vague geste de la main et votre beau nez apparaît à la place de la petite trompe plissée.

Voilà, c'était pas plus difficile que ça. Et ça en valait la peine, dites donc, votre beau profil va se faire pâmer tant de personnes à votre vue maintenant que cette hideuse petite trompe a disparu ! Et puis ça vous rendra un joli capital confiance par la même occasion…

Vous pouvez maintenant aller au **190** en louchant pour admirer votre nez tout neuf dont vous êtes déjà fou amoureux.

184

Vous venez d'entrer dans un couloir aux murs boisés, orienté ouest-est, où se trouvent trois portes, une au milieu du mur sud ramenant à la salle de réception au **191**, les deux autres se trouvant à chaque extrémité du mur nord, celle à l'est menant au **186** et celle à l'ouest menant au **189**.

185

Et maintenant, c'est dans la cave à vin que vous entrez, ce qui est, somme toute, assez logique vu que la cuisine ne se trouve pas loin.

Cette demeure est tout de même bien pensée !

Bon, sinon, il y a, dans cette pièce, des rayonnages du sol au plafond, remplis de grands crus classés qui patientent au frais que l'on décide de les déguster avec gourmandise.

Et ces deux larbins introuvables qui ne sont pas dans cette pièce non plus, c'est énervant !

Il ne vous reste plus qu'à choisir par laquelle des deux portes qui se font face vous allez sortir, c'est-à-dire celle au milieu du mur est au **188** ou bien celle au milieu du mur ouest au **187**.

186

– Que fais-tu dans ma cuisine, vermine ?! Va-t'en tout de suite !

Un gros couteau vient se planter à quelques centimètres de votre tête dans le mur lambrissé, dans un bruit sec.

D'instinct, vous plongez à l'abri d'un chariot couvert de légumes. Le cœur battant à tout rompre, à genoux derrière votre rempart de fortune, votre cerveau turbine à toute vapeur en vue d'une échappatoire, mais la voix reprend, se rapprochant de plus en plus :

– Sors de ta cachette, immonde rat, que je te découpe et que je te fasse frire ! Personne ne viendra plus dans ma cuisine chiper du manger et du boire dans mon dos !

Vous voyez alors apparaître l'homme qui vient de contourner le chariot derrière lequel vous vous terrez, brandissant un énorme couperet à viande qu'il abat sur vous !

Vite, Ash, précipitez-vous ! Un jet de chance en lançant deux dés ! Pour voir si vous réussissez à fuir ! Avant que ça pique !

Si vous tirez de 2 à 4, eh bien il est dorénavant impossible pour vous de vous précipiter pour quoi que ce soit, Ash : le couperet fiché profondément en travers de votre crâne vous en empêche définitivement et, en plus, ça pique… Vous pouvez marcher (doucement) jusqu'au **8**. Ouille…

Si vous tirez 5 ou plus, vous êtes parvenu à vous effacer de la trajectoire du couperet en faisant une roulade de côté et, dans le même temps, vous remettre sur vos pieds.

Mais vos problèmes ne sont pas solutionnés pour autant. Il va vous falloir maintenant maîtriser ce malade qui revient à la charge en vous foudroyant de ses yeux fous et en hurlant comme un dingue.

Il totalise 50 PdV et brandit un couperet +1, mais ce ne devrait pas être difficile pour un héros de votre trempe de réduire ses PdV entre 0 et 5, histoire de lui faire perdre connaissance sans l'envoyer au **8**, car nous vous rappelons que c'est un des gens d'Hyster et que ce dernier ne serait pas content du tout que vous lui tuiez son salarié.

A l'inverse, et contre toute attente, si votre adversaire a le dessus, vous, vous partirez pour le **8**, car il ne compte pas vous garder en vie, lui !

Une fois le combat achevé, vous enjambez le corps évanoui du cuistot pour faire le tour de cette grande pièce, qui s'avère être vraiment une cuisine, avec son bel âtre châtelain où un feu d'un bon tirage fait frémir dans une marmite une soupe à l'agréable fumet.

Du reste, si vous décidez d'en consommer un grand bol (mais vous n'y êtes pas forcé, bien entendu, c'est vous qui voyez !), vous verrez qu'elle vous rendra 8 PdV, ce qui est toujours agréable.

À l'inverse, impossible d'emmener de la soupe avec vous pour bénéficier d'un nouvel apport de PdV lorsque vous en aurez besoin, car vous ne trouvez pas de gourde ou d'autre récipient étanche qui ferme.

Mais la bonne nouvelle est que vous découvrez, sur la plaque du piano, six petites brioches toutes chaudes qui, elles, peuvent vous rendre 4 PdV chacune et que vous pouvez emmener. Si vous n'avez pas de sac à dos, mettez-les dans un petit sac à anses qui traîne là et que vous porterez à l'épaule, puis décidez de la suite de vos recherches, car ni Riff Raff ni Magenta ne se trouvent dans cette cuisine.

Quatre portes permettent de sortir de cette pièce :

- celle du mur sud ramène au couloir au **184**,
- celle au milieu du mur nord mène au **188**,
- celle dans la partie sud du mur ouest mène au **189**,
- enfin, celle dans la partie nord du mur ouest mène au **187**.

187

Vous venez d'entrer dans le cellier, ce qui est somme toute assez logique vu qu'il se trouve juste à côté de la cuisine. Sur les rayonnages, s'amoncellent quantités de légumes, de sacs de farine, de sucre et de fèves séchées, ainsi que des pièces de viandes et des poissons salés, et encore plein d'autres victuailles permettant au cuistot maboul de nourrir la maisonnée.

Mais il n'y a aucune denrée se consommant telle quelle et que vous pourriez emmener, tout ceci nécessitant d'être cuisiné pour le consommer.

Pas de majordome bossu ni de gouvernante rousse non plus, il faut continuer vos pénibles recherches.

Dépité, vous quittez la pièce par l'une des deux portes dans le mur est, celle côté nord allant au **185**, celle côté sud menant au **186**.

188

Vous voici dans un couloir assez court, orienté nord-sud, qui présente une porte au milieu de chacun de ses quatre murs.

A ceci près que celle du nord est entrouverte, la lumière du jour s'y faufilant. Vous risquez un œil curieux, pour vous rendre compte que cette porte donne à l'extérieur sur un potager très luxuriant : c'est une profusion de toutes sortes de légumes qui s'offre à vous, choux, salades et poireaux, courges, tomates et poivrons, navets, radis et pommes de terre, ou encore fèves, haricots et pois, en bref que des bonnes choses, mais sûrement pas ce dont vous avez besoin, là, maintenant, tout de suite, c'est-à-dire un majordome bossu ou une gouvernante rousse.

C'est rageant de perdre du temps comme ça à les chercher partout !

Allez, courage, Ash, rabattez-vous sur l'une des trois autres portes qui s'offrent à vous dans le couloir.

La porte sud ramène à la cuisine au **186**, la porte ouest mène au **185**, quant à celle de l'est, elle s'ouvre au **200**.

189

Vous venez d'entrer dans une petite pièce très peu meublée : il y a juste un lit (ou plutôt une paillasse miteuse), une armoire branlante sans porte et un tabouret.

Sur l'un des niveaux de l'armoire se trouvent des vestes blanches, des pantalons pied-de-poule et des toques blanches, le tout recouvert de poussière.

Et c'est tout. Pas de majordome ni de gouvernante non plus, nul besoin de vous éterniser ici plus longtemps.

Vous pouvez sortir de cette chambre par la porte sud qui ramène au couloir au **184**, ou par la porte du mur est au **186**.

190

– Bien. Or donc, trêve de blabla, trêve de blabla, trêve de blablaaa ! Dis-moi ce qui t'amène à moi, jeune Ash…

– Eh bien, cher monsieur, j'aimerais enfin rentrer chez moi. On m'a assuré de votre aide, voilà pourquoi me voici.

Hyster vous épie d'un œil scrutateur durant un moment qui semble une éternité, puis vous répond enfin, d'un air mystérieux :

– Je puis te ramener en ton monde, mais il te faudra ignorer la peur. Le temps et l'espace sont comme une montagne, trouée de galeries souterraines. Je connais les formules qui permettent de les emprunter. Je peux te faire revenir un court instant avant le moment où tu as débuté la lecture de ton livre et, si tu trouves suffisamment de vaillance en toi-même, tu pourras alors refermer à tout jamais cet ouvrage. Tu pourras reprendre le cours de ta vie.

Puis, commençant à chercher autour de lui, il continue :

– Il me faut des ingrédients. Où ai-je mis ma poudre de lichen rouge ?

Voilà, il gâtouille ! A défaut de cette poudre de champignon parasite, ce vieux machin doit en tout cas avoir perdu la raison et ce n'est pas pour vous rassurer !

Vous le regardez farfouiller dans tout son fatras qui vous environne, sur les meubles et dans les étagères.

C'est à ce moment-là que vous vous rendez compte de l'immense superficie de la salle où vous vous trouvez, qui a tout d'un laboratoire de magie ésotérique occupant assurément tout l'étage de la belle demeure de ce soi-disant sauveur, où se trouvent rassemblés pêle-mêle fourneaux, cornues, tables de travail, éprouvettes fumantes, nombre de fournitures en bocaux d'origine mystérieuse, mais aussi, adossée à l'un des murs, une longue bibliothèque surchargée d'une littérature abondante et, en plus, une vaste serre, là-bas au fond.

L'air contrit, le mage revient vers vous :

– Si tu n'as point de peur, Ash, vas me chercher du lichen rouge, car je n'en ai plus.

– Je veux bien, cher monsieur, mais où ?

– C'est très simple, il y en a dans les sous-sols de mon manoir, il te suffit de redescendre au rez-de-chaussée et de te faire ouvrir la porte qui permet d'accéder à l'escalier qui y descend. Vois auprès de mon majordome Riff Raff ou de ma gouvernante Magenta. Allez, ouste maintenant, vas au **198** et reviens-moi vite avec du lichen rouge, que je puisse accomplir mon sortilège de distorsion temporelle te renvoyant chez toi.

Pas le choix, Ash, bien que tous ces contretemps soient pénibles…

191

Vous descendez l'escalier en colimaçon et ouvrez la double porte pour vous retrouver sur le balcon. Vous descendez l'escalier monumental, vous voilà revenu dans la grande salle de réception.

Riff Raff, Nalewin et Thurin ont disparu, vous êtes tout seul. Vous pouvez donc à loisir pester contre tous ces gens qui vous prennent pour leur factotum, car ça commence à bien faire !

Alors, qu'allez-vous décider, Ash, à présent ?

Si vous choisissez de baisser les bras et de retourner en ville pour acheter des brassées de fleurs et jouer votre or bêtement, comme vous en enjoignait Hyster, ouvrez la porte du fond à l'ouest, traversez le vestibule, ouvrez la porte d'entrée du manoir, traversez le jardin, passez le portail et enfin retournez dans la rue de Pierrot le Fou au **119**.

Sinon, vous pouvez partir du principe que vous n'avez pas fait tout ce chemin pour rien, qu'il est grand temps de prendre le problème à bras le corps et qu'il vous faut trouver un majordome ou une gouvernante au plus vite.

Oui, mais en passant par quelle porte ? Celle au sud au **195**, ou celle au nord au **184** ?

192

Vous venez d'entrer dans une pièce longue orientée nord-sud, aux murs lambrissés le long desquels se trouvent plusieurs lits superposés impeccablement faits au carré et ayant chacun un coffre à sa tête en guise de chevet.

Rien ne traîne, tout est rangé avec soin, cela donne une atmosphère martiale vous laissant deviner que vous êtes dans le dortoir d'une garde rapprochée, composée de beaucoup trop de gardes pour vous tout seul.

Par chance, aucun n'est présent, vous êtes tranquille pour aller fouiner dans leurs coffres… qui se révèlent être tous verrouillés lorsque vous tentez de les ouvrir sans trop faire de bruit.

Tant pis, ça valait quand même la peine d'essayer… Pas de trace du majordome ou de la gouvernante, il vous faut aller les chercher ailleurs.

Vous pouvez sortir par l'une des deux portes, celle au milieu du mur nord ramenant au couloir au **195**, celle au milieu du mur ouest menant au **197**.

193

En passant la porte du mur sud, vous sortez de la demeure, pour vous retrouver dans une cour avec une trentaine de gardes, en face de vous, en train de s'entraîner au duel avec des épées en bois.

Ne traînez pas ici et rentrez tout de suite dans la maison, les gardes de cette cité sont de préférence à éviter, tant ils sont irascibles.

– Hep, vous là-bas, au pied ! Tout de suite !

Trop tard, ils vous ont vu, Ash. Ça craint, il va falloir jouer fin ! Vous vous rapprochez du groupe de gardes, en faisant profil bas pour ne pas l'énerver d'emblée.

Celui qui semble être le chef reprend :

– Alors, on se balade ? On visite ? On se croit tout permis ? On se sent pousser des ailes ?

– Bonjour, messieurs les gens d'armes. Eh bien, il semble que je me sois trompé : le grand mage Hyster m'envoie retrouver Riff Raff ou Magenta, mais à l'évidence ils ne sont pas ici. Auriez-vous l'amabilité de m'indiquer où les trouver ?

Le chef vous jauge du regard, prenant le temps de décider s'il vous aide ou, à l'inverse, s'il vous jette dans une cellule sans autre forme de procès.

Il semble que cette fois, vous ayez de la chance, car il vous répond :

– Mouais… Dans ce cas, rebroussez chemin et allez dans l'autre aile du manoir. Et n'y revenez plus, manant, nous n'avons pas de temps à perdre avec les touristes.

Ne demandez pas votre reste, Ash, demi-tour et en vitesse jusqu'à la porte qui vous ramène à la salle de garde au **197**.

Mais, juste avant de rentrer dans la demeure, dites-nous juste si vous avez pris une épée ou une hache dans la salle de garde. Si c'est oui, faites un détour par le **196**.

194

Vous avez le choix entre prendre une épée ou prendre une hache (mais vous ne pouvez porter qu'une seule arme à la fois, Ash, souvenez-vous, ce qui fait que vous abandonnez votre arme actuelle).

Chacune de ces armes a un bonus d'attaque de +5.

Il n'y a aucun bruit alentour, vous pouvez vous emparer de celle que vous préférez, si elle est meilleure que la vôtre, puis vite retourner au **197** pour choisir votre prochaine destination.

195

Vous venez d'entrer dans un couloir aux murs boisés, orienté ouest-est, où se trouvent trois portes, une au milieu du mur nord ramenant à la salle de réception au **191**, les deux autres se trouvant à chaque extrémité du mur sud, celle de l'est menant au **192** et celle de l'ouest menant au **197**.

196

Un des gardes, à l'air encore plus ahuri que les autres, s'écrie :

– Chef, chef ! C'est mon arme, à son côté, chef ! Oh ben ça alors, quel toupet, chef !

L'erreur, Ash ! Vous vous êtes mis dans le pétrin sans qu'on vous aide !

Bon, c'est vrai, comme d'habitude, n'est-ce-pas !

Vous vous doutez de ce qui se passe maintenant, bien sûr, mais nous vous faisons un bref résumé tout de même : le groupe de gardes vous encercle en un clin d'œil, vous saute dessus en un clin d'œil, vous immobilise en un clin d'œil, vous assomme en un clin d'œil et se débarrasse de vous au **108** sans ménagement. En un clin d'œil.

197

Cette vaste pièce aux murs lambrissés est une salle de garde des plus communes, avec ses râteliers, ses mannequins d'entraînement, ses tables et ses tabourets, ses portants d'armures (vides, malheureusement) et ses peintures grivoises de dames très très dénudées et aux postures équivoques.

Ça et là, se trouvent aussi diverses armes, principalement épées et haches.

Bien entendu, pas de Riff Raff ni de Magenta, vous n'avez plus qu'à continuer vos recherches.

Vous pouvez sortir de la salle de garde par l'une des trois portes, celle du nord ramenant dans le couloir par lequel vous êtes arrivé au **195**, celle au milieu du mur est menant au **192**, ou celle au milieu du mur sud menant au **193**.

Mais (vous n'y aviez peut-être pas pensé) si vous voulez faire le tour vite fait des armes présentes dans cette salle de garde, histoire d'en chiper une si elle se révèle intéressante, vous pouvez tenter votre chance au **194** tant que personne ne vous voit faire.

198

Encore un contretemps fâcheux, Ash, c'est exaspérant !

Comme si ce vieux fou ne pouvait pas aller chercher lui-même son satané lichen rouge, d'autant qu'il doit savoir précisément où le trouver !

– Non, jeune effronté, je n'en sais rien, je ne quitte jamais mon laboratoire, j'envoie toujours un servant pour me ravitailler. Si tu n'es pas content, tu n'as qu'à retourner en ville offrir des fleurs aux statues et jouer ton or dans les tripots, et me laisser travailler en paix à mon grand-œuvre !

Cornegidouille ! Il lit dans les pensées, ce vieux fou... Chuuut, ne pensez plus, Ash... Ça devrait être facile pour vous... Voilà...

Exécutez-vous promptement, redescendez au rez-de-chaussée au **191**, pour vous faire ouvrir la porte qui mène aux sous-sols…

Et plus de vilaines pensées, en tout cas à cet étage, d'accord, Ash ?!

199

– Ah ! Te voilà enfin !

C'est un grand homme sec habillé d'une robe grise qui vient de vous interpeler. Il reprend :

– Ce n'est pas comme si je t'attendais ! Tu as encore lambiné en chemin, comme à ton habitude !

Interloqué, vous osez :

– Êtes-vous le mage Hyster ?

– Bien sûr que je suis le grand Hyster, voyons ! Tu ne me reconnais pas ?

Il se renfrogne alors, semblant réfléchir à quelque chose, puis son visage s'éclaire, peut-être vient-il de comprendre sa méprise.

En tout cas, vous êtes, pour votre part, bien certain de ne l'avoir jamais rencontré. Ce vieux fou fait-il le même accueil étrange à chaque personne qui vient le voir ?

Il reprend, comme pour noyer le poisson :

– Souhaites-tu que je te débarrasse de cette étrange petite trompe qui te tient lieu de nez ?

Si vous voulez sauter sur l'occasion de voir disparaître cet appendice disgracieux et retrouver votre profil d'Apollon, répondez *Oui-s'il-vous-plaît-cher-monsieur* (vous avez raison, Ash, autant rester poli avec cet excentrique énergumène) et passez par le **183**.

Si vous préférez le garder (l'appendice, suivez un peu, s'il-vous-plaît...), considérant plutôt que cela vous embellit, alors allez directement au **190**.

200

Vous entrez dans une chambre et… la gouvernante est là ! C'est inespéré ! Vous sautez de joie et lui avouez :

– Je vous trouve enfin, j'ai de la chance !

Magenta la rousse vous sourit en criant :

– Vous avez de la chance, j'ai de la chance, on a tous de la chance !

Ils sont tous complètement siphonnés, dans ce manoir ! Vous choisissez de ne pas relever, préférant plutôt vous enquérir de la suite :

– Le mage vous demande de m'ouvrir la porte de l'escalier qui mène aux sous-sols, et aussi de m'expliquer où elle se trouve, accessoirement.

A cela, la gouvernante ne daigne même pas répondre. Dans un sourire encore plus malaisant que lorsque vous l'avez vue la première fois, en arrivant dans le manoir, elle saute vers vous et vous attrape vivement par la manche pour vous tirer hors de sa chambre au pas de course et vous ramener dans la salle de réception en traversant la cuisine, sans jeter un seul regard au cuistot étendu au sol.

Et en plus, allez savoir pourquoi, tout le long du chemin, elle hurle « Maître ! Le dîner est prêt ! Maître ! Le dîner est prêt !... ». Complètement barrée…

Une fois parvenus sous le balcon de l'escalier monumental, cette foldingue tire un trousseau de la poche de son tablier et glisse une des petites clefs dans une petite serrure que vous n'auriez pas soupçonnée, car dissimulée dans le mur entre deux tentures. Elle pousse la porte dérobée et vous précipite dans l'ouverture, puis claque la porte derrière vous. Eh bien, quelle furie, celle-là !

Vous êtes en haut d'un large escalier en colimaçon, éclairé par quelques torches, et vous en entamez la descente. En bas, se trouve une porte que vous poussez en allant au **249**.

Nous espérons que vous êtes bien préparé, Ash, car les festivités débutent, alors… Bonne chance !

201

Vous entrez dans une pièce vide et carrée de cinq mètres par cinq. Deux portes sont présentes, une dans le milieu du mur nord et l'autre dans le milieu du mur est.

La porte nord vous mène au **219**, la porte est vous mène au **245**.

202

Eh bieeen… non. Vous parieriez pourtant que là, à cet endroit précis que vous sondez comme un bourrin, se trouve à coup sûr un passage dérobé. Vous le sentez, vous l'entendez presque résonner sous votre poing, mais… non, vous ne découvrez aucun moyen d'y accéder ou de l'ouvrir. C'est rageant, vous étiez peut-être tout proche…

Bon, ben il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin, en allant au **216**.

203

Vous vous trouvez dans une pièce étroite, éclairée par deux torches faiblardes, de la même largeur que le couloir où vous êtes arrivé après avoir descendu l'escalier en colimaçon venant du rez-de-chaussée, mais elle est beaucoup moins longue, huit à dix mètres tout au plus du nord au sud.

Cette pièce présente deux portes, celle dans le mur sud qui ramène dans le couloir de votre arrivée dans la cave, et une autre dans la partie nord du mur ouest. Le reste des murs est recouvert entièrement par des rayonnages, remplis de bocaux vides ou pleins et poussiéreux.

Faites le tour de la pièce si vous le souhaitez, nous vous attendons ici patiemment, mais vous verrez que vous ne trouverez pas de lichen rouge, ni rien d'intéressant, du reste : ce sont de bêtes conserves, qui d'ailleurs semblent passablement vieilles.

Bon, il ne vous reste plus qu'à partir vers d'autres cieux...

Vous retournerez dans le couloir du départ en passant la porte sud au **249**, ou vous prendrez la porte ouest en allant au **218**.

204

Vous entrez dans une pièce vide et carrée de cinq mètres par cinq. Deux portes sont présentes, une dans le milieu du mur est, l'autre dans le milieu du mur sud.

C'est agaçant, non ?!

La porte est vous mène au **237**, la porte sud vous mène au **228**.

205

Vous avez de la chance, la poulie est de votre côté, vous n'avez plus qu'à vous installer et à vous élancer au dessus de la fosse. C'est parti ! A vous la grisante vitesse !!

Ouiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii !!!

Bien entendu (désolés de gâcher un tel moment de plaisir enfantin), comme vous vous en doutez sûrement, il vous faut maintenant effectuer un jet de chance à l'aide de deux dés, pour déterminer ce qu'il advient de votre personne suspendue à un fil ténu au-dessus d'une fosse sans fond (reconnaissez que vous l'avez cherché, aussi, Ash…).

Si vous tirez :

- de 2 à 4, allez au **214**,
- de 5 à 8, rendez-vous au **229**,
- de 9 à 12, partez au **235**.

206

A peine ouvrez-vous la porte du mur sud qu'un épais brouillard vous assaille et vous pique les yeux. Ce brouillard très dense est surtout affreusement nauséabond et vous refermez aussitôt la porte en la claquant.

Cette pièce semble être un affreux vilain piège, vous avez bien fait de ne pas vous y risquer, Ash ! Mais, malgré votre geste de sauvegarde, ce brouillard vous a fait perdre 1 PdV, car vous en avez respiré. « Que » 1 PdV, avons-nous envie de dire, c'était sûrement pire à l'intérieur de la pièce, vous vous en sortez bien.

Il ne vous reste donc plus que la porte du mur ouest pour continuer votre chemin, elle vous mène au **230**.

207

Vous vous trouvez maintenant dans une salle moitié moins longue d'ouest en est que du nord au sud, et remplie de champignons partout, au sol, sur les murs et même au plafond.

Des champignons ! Ça-y-est, vous avez trouvé le lichen rouge du mage Hyster ! Vite, procédez à la cueillette !

Euh, attendez, Ash… Ce sont des champignons que vous voyez là, pas des lichens ! Et même pas de couleur rouge, en plus, mais plutôt marron maladif et suppurant…

Ce n'est encore pas pour cette fois, ne rêvez plus… Quelle poisse !

D'accord, Ash, vous pouvez vous asseoir par terre un moment, au milieu des champignons, pour laisser craquer vos nerfs et pleurer à chaudes larmes en hoquetant.

Nous comprenons fort bien votre désarroi, n'ayez crainte, nous ne vous jugeons pas.

C'est vrai, comme cette aventure peut s'avérer longue et frustrante parfois ! Vous avez mille fois raison, tout semble fait pour annihiler votre patience et votre ténacité !

Nous-même, nous nous demandons quels épreuves tordues a bien pu encore jeter en travers de votre chemin ce maudit mage !

C'est à croire que vous perdrez foi et vaillance bien avant d'avoir réussi à revenir dans votre monde ! Et cet infâme Hyster vous aura eu à l'usure, le bougre.

Pleurez, Ash, ça fait du bien de se laisser aller de temps en temps…

Dites, loin de nous l'idée de vous couper dans votre élan de gémissements et de plaintes, mais ne sentez-vous pas comme une odeur étrange ?

Elle semble venir de tous ces champignons, en fait, qui ont commencé à diffuser des émanations inconnues dès votre entrée dans la pièce.

Là, en l'espèce, ça sent maintenant vraiment très mauvais !

C’est parce que ces champignons émettent un gaz évanescent, presque imperceptible, et vous perdez 1 PdV car vous en avez respiré.

Même vous reposer un moment semble donc vous être interdit, retenez votre respiration et quittez vite cette pièce avant d’être intoxiqué !

Vers quelle porte vous précipitez-vous ?

Revenir dans la pièce précédente, celle de la fosse, ne servirait à rien, aussi vous pouvez emprunter la porte au milieu du mur ouest en allant au **220**, ou la porte au milieu du mur nord en vous rendant au **241**.

208

Votre tonneau s’écoule toujours au sol avec un fort débit et vous n’arrivez plus à recueillir tout ce bon vin qui va être définitivement perdu une fois répandu à terre.

A moitié conscient de ce qui se passe, maîtrisant difficilement vos émotions à fleur de peau et peu aisé dans vos mouvements, vous contemplez tout ce gâchis en pleurant à chaudes larmes.

Tant et si bien que vous finissez très vite couché sur le sol, geignant, pleurant et rond comme une barrique, incapable de vous démener lorsqu’un petit groupe de gardes vient vous récupérer et vous emmener au **108** sans que vous réussissiez à réagir.

Péché de gourmandise, ça, Ash ! Pas bien !

209

Vous faites le tour de la pièce en sondant du poing les parois en bois entre chaque colonne de pierre.

Au bruit rendu, vous vous rendez compte que toutes les planches en bois formant les murs qui cloisonnent cet immense sous-sol sont en fait très épaisses. Vous ne pourriez les attaquer qu’à la hache de bûcheron pour espérer passer à travers.

Malheureusement, pas de bûcheron ni sa hache dans les environs… C’eut été étonnant, aussi, admettez-le…

Dans l’optique de découvrir un éventuel passage secret qui vous éviterait de refaire tout le chemin à rebours, lancez donc deux dés, tandis que vous contournez les nombreux tonneaux pour vous rapprocher des différentes parties de cloison en bois afin de mieux les sonder.

Si le résultat est de 6 ou moins, c’est déjà un bon début : cela vous emmène au **238**.

Si ce même résultat est de 7 ou plus, il ne vous reste plus qu’à prendre vos petits pieds pour rebrousser chemin en retournant dans la pièce précédente qui se trouve au **216**. Celle aux saucissons, vous vous souvenez ?

210

Vous entrez dans une pièce vide et carrée de cinq mètres par cinq. Trois portes sont présentes, une dans le milieu du mur ouest, la suivante dans le milieu du mur nord et la dernière dans le milieu du mur sud.

Bon, que choisir ?

La porte ouest vous mène au **228**, la porte nord vous mène au **237**, la porte sud vous mène au **231**.

211

Oui, c'est bien ça, votre pied glisse malencontreusement de la corniche à cause d'un caillou qui se descelle sous votre poids.

Vous perdez alors l'équilibre et tombez en arrière dans la fosse.

Après une courte chute, durant laquelle vous prenez pleinement conscience de la futilité de nos existences, vous vous empalez sur l'un de ces pieux verticaux à la pointe acérée, solidement fiché au sol et aussi, maintenant, dans votre dos.

Vous pendez là, fiché sur votre pieu, durant quelques minutes douloureuses.

Vous réalisez assez vite, malgré votre esprit qui s'embrume de plus en plus, que vous aurez beau déployer vos rares forces restantes, vous n'arriverez jamais à vous hissez en haut du pieu pour vous en extirper, car il est très glissant maintenant qu'il est recouvert de votre sang, qui gicle abondamment, et de certains de vos organes, probablement vitaux.

C'est à peine si vous réussissez à vous souvenir à temps qu'il vous faut aller au **8**, avant de sombrer définitivement.

212

Pas de chance, vous n'avez pas trouvé la bonne porte : vous êtes de retour dans la salle de la fosse.

C'est pas vrai, bons dieux ! Ash, faites un effort !!

Bon, allez, accrochez-vous, reprenez une bonne inspiration et repassez la même porte pour retourner au **244**.

Et, par pitié, Ash, cette fois-ci, dans le brouillard, allez vers le nord !

213

La pièce dans laquelle vous entrez est similaire à la précédente, peut-être moins longue du nord au sud.

Pas de pommes de terre ici, c'est plutôt une sorte de débarras d'outils agricoles.

Faux, binettes, houes, fourches-pelles, serpes et piochards, la panoplie du vrai petit jardinier.

Si ce n'est que le potager est tout de même très loin, ce n'est sûrement pas pratique d'entreposer ici tout ce matériel, ce qui sous-entend que ce vrai petit jardinier est plus certainement un vrai petit idiot !

Mais surtout, et c'est ça le plus important, vous n'entendez pas un seul crissement d'insecte !

Tendant l'oreille depuis que vous êtes entré dans cette salle, prêt à bondir à la moindre alerte tandis que vous évaluez le stock entreposé ici, vous n'oyez rien. Et ça, c'est bien, plus besoin de vous auto-filer des mandales !

La pièce est sûre, vous n'avez plus qu'à reprendre vos recherches et aller de l'avant.

Deux portes permettent de quitter cette pièce peu intéressante, mais peu dangereuse aussi, celle dans le milieu du mur sud qui ramène au **230** avec ses patates et ses doryphores-zombies (mais est-ce bien raisonnable d'y retourner?!) et celle au milieu du mur est qui mène au **221**.

214

Vous savez pourquoi on ne voit pas le fond de la fosse d'en-haut, Ash ?

C'est pour ne pas faire peur aux éventuels casse-cous qui oseraient utiliser une tyrolienne sans se soucier au préalable de leur poids, assurément trop important pour le mécanisme vétuste.

Toujours est-il, vous êtes maintenant au fait de la présence de plusieurs pieux en bois, plantés verticalement et à la pointe acérée, qui émaillent le sol de la fosse, vu que vous en avez un qui passe au travers de votre personne, après avoir rompu à cause de votre vitesse d'impact.

Le résultat n'est pas très ragoûtant, car vous saignez abondamment et, en plus, cela a arraché certains de vos organes essentiels au fonctionnement correct de votre corps.

Vous allez devoir vous traîner ce pieu jusqu'au **8** pour vous en débarrasser et ensuite vous raccommoder consciencieusement.

Si, d'aventure, vous repassez par cette salle de la fosse, il y aura un pieu de moins. Mais resteront quand même tous les autres, n'ayez crainte…

215

Cette pièce mesure cinq bons mètres du nord au sud et au moins dix mètres d'ouest en est. Elle comporte deux portes, celle que vous venez de passer et une autre en face dans le mur est.

La lumière est, ici aussi, assez pauvre, ce qui ne vous empêche pas de distinguer la grande mare qui prend presque toute la superficie de la salle.

Vous comprenez que c'est une mare grâce aux coassements des grenouilles qui arrivent en sautillant vers vous pour vous souhaiter la bienvenue.

Vous avez vu, Ash, ces grenouilles portent, elles aussi, des petits champignons marron sur leurs dos.

De là à en conclure que ce sont des grenouilles-zombies, il n'y a qu'un pas, que nous franchissons allègrement !

Les grenouilles-zombies ne cherchent pas vraiment l'affrontement, mais plutôt des bisous !

Oui, vous avez bien lu, ce champignon parasite marron transforme les doryphores (entre autres) en insectes très agressifs, mais, à l'inverse, il rend les grenouilles assoiffées de tendresse !

Et, à ce moment précis, vous êtes leur cible. Et elles commencent à vous submerger de caresses et de roucoulades ! Elles sont tellement nombreuses qu'elles vont vous étouffer si vous ne réagissez pas !

Possédez-vous une petite flûte en bois de rose ?

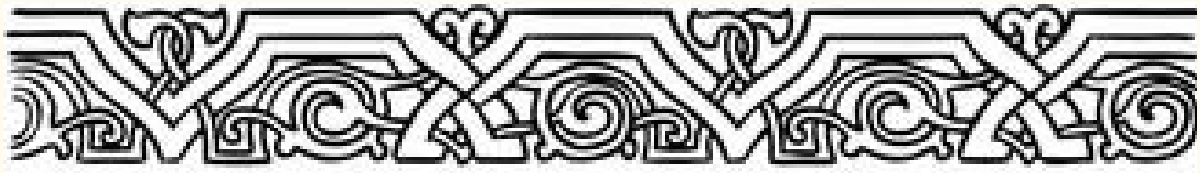
Si oui, il vous faut en jouer au plus vite et le temps que vous traversiez la pièce, car cette flûte a l'étrange pouvoir de les faire fuir (ou bien est-ce votre musique dissonante), jusqu'à ce que vous atteignez la porte en face, qui vous mènera au **250**.

Sinon, il ne vous reste plus qu'à battre raisonnablement en retraite, car vous ne pourrez jamais passer ce troupeau de grenouilles très entreprenantes, en retournant dans la pièce précédente, celle aux râteliers, puis en passant la porte dans la partie sud du mur est qui vous mène au **239**.

216

Vous revenez à la salle des saucissons et des jambons pendus, et la traversez en les contournant (pas possible de vous servir, cette fois-ci, Ash !) pour ouvrir la porte suivante qui vous mène au **224**.

Reprendre tout le chemin en sens inverse, quel temps perdu !



217

Vous êtes dans une vaste pièce présentant deux portes dans la partie sud des murs ouest et est.

Mais ce qui frappe d'emblée en entrant dans cette salle, c'est surtout qu'elle est entièrement occupée par une fosse, qui doit être très profonde car, malgré la forte lumière diffusée par les multiples torches murales, vous n'en voyez pas le fond.

Le sol semble s'être effondré depuis longtemps, voilà sûrement pourquoi a été installée une tyrolienne d'une porte à l'autre afin de rallier l'autre côté sans encombre.

Toutefois, à bien y regarder, une très mince corniche court le long des murs est, nord et ouest, sûrement les vestiges du sol qui se trouvait là avant son effondrement.

Ceci pourrait peut-être représenter un itinéraire plus sûr pour vous rendre à l'autre porte en face, si vous avez les pieds suffisamment petits et, surtout, si vous avez confiance en vos chausses.

Cela dit, si l'on prend tout de même quelques instants de pause pour réfléchir à la situation, n'est-il pas étrange que l'on puisse trouver une salle effondrée dans un manoir de cette classe, quand bien même est-ce dans la cave, d'autant que le mage Hyster ne semble pas avoir de réels soucis pécuniaires ?

A moins qu'il ne soit pas au courant, si personne parmi ses gens ne l'en a informé !?

De plus, en y réfléchissant bien deux secondes de plus, si une salle au -1 est effondrée, cela semble induire qu'il existe un -2, n'est-il pas ?!

Ce qui pourrait représenter une mauvaise nouvelle… pour vous, s'entend, car peut-être ce lichen rouge n'est-il pas au niveau où vous vous trouvez et qu'il va vous falloir en explorer encore un autre !

En tout cas, tout ceci ressemble de plus en plus à un chausse-trappe, non, Ash ?! C'est peut-être que vous réfléchissez trop, aussi…

Alors, Ash, justement, revenons à vous : que comptez-vous faire ?

Cette tyrolienne vous semble solide, c'est le moment de vous amuser un peu, pour une fois, en vous rendant au **205**.

Ou bien préférez-vous jouer la prudence et raser les murs en crapahutant le long de cette corniche au **246**? Ce serait certes moins drôle, mais peut-être plus sage, non ?...

218

La pièce rectangulaire dans laquelle vous pénétrez fait huit à dix mètres du nord au sud et bien cinq mètres d'ouest en est. Elle comporte deux issues, l'une au milieu du mur sud et l'autre dans la partie nord du mur est. Mais ce qui vous frappe d'emblée en entrant dans cette pièce est le nombre incroyable de bougies qui s'y trouve, de toutes formes et de toutes tailles, et certaines sont allumées.

Il y a là de quoi s'éclairer pour des années ! Et, du coup, il fait très chaud ici !

En y réfléchissant, vous vous dites alors qu'il faut tout de même être passablement abruti pour stocker une telle quantité de bougies allumées sur tous ces meubles en bois éparpillés dans une pièce entièrement faite de murs en bois !

Et en plus, regardez, Ash, il y a aussi des lampes à huile parmi ces bougies ! Et elles sont remplies à ras bord ! Et dans cette caisse ici, des petits bidons en verre pleins d'huile de lampe ! Et là-bas s'amoncellent des torches ruisselantes de poix ! De quoi se brûler à coup sûr si l'on n'y fait attention !

Peut-être ne faut-il pas trop traîner dans cette salle et vite la traverser pour changer de secteur, non ?! Allez, Ash, sortez de cette pièce par la porte qui vous intéresse, en soufflant le plus possible de bougies au passage pour sécuriser votre chemin.

A cet effet, faites donc un jet de chance grâce à vos deux dés, pour déterminer si vous quittez la pièce sans vous brûler (et ne trichez pas, n'est-ce-pas, Ash : ne retirez pas le coefficient de défense de votre éventuelle armure, qui ne peut vous protéger intégralement des pieds à la tête !) :

- si vous faites de 2 à 4, pas de panique, vous êtes juste cramé au deuxième degré car, dans l'affolement et la précipitation, vous avez fait tomber, d'un malencontreux coup de coude, une grosse bougie sur une lampe à huile, qui n'attendait que ça pour se casser et renverser d'autres bougies (dont une est allumée, comme par hasard) sur l'huile qui s'en déverse maintenant en vous éclaboussant et qui vous rôtit 10 PdV d'un souffle,
- si vous faites de 5 à 8, pas de panique, vous vous brûlez juste au premier degré en bousculant malencontreusement un guéridon sur lequel s'accumulait un grand nombre de bougies allumées, qui choient comme des dominos en vous maculant de cire, vous fondant 5 PdV,
- si vous faites de 9 à 12, pas de panique, vous réussissez à atteindre la porte sans incident, porte que vous ouvrez pour vous échapper de ce traquenard en quatrième vitesse et sans demander votre reste.

Mais quelle porte, au fait ? Celle de l'est qui mène au **203**, ou celle du sud qui mène au **227**?

219

Vous entrez dans une pièce vide et carrée de cinq mètres par cinq. Trois portes sont présentes, une dans le milieu du mur ouest, la suivante dans le milieu du mur nord et la dernière dans le milieu du mur sud.

La porte ouest vous mène au **248**, la porte nord vous mène au **231**, la porte sud vous mène au **201**.

220

La pièce dans laquelle vous venez d'entrer a les mêmes proportions que la précédente, sauf qu'elle n'a qu'une seule porte, celle que vous venez d'emprunter. Une autre similitude vous frappe d'emblée, la quantité incroyable de champignons recouvrant le sol et les murs, les mêmes champignons marron qui vont très sûrement commencer à libérer le même gaz létal sans tarder ! Il ne serait pas prudent de rester dans cette pièce trop longtemps, Ash, n'est-ce pas ?

Estimant, malgré tout, que vous avez une ou deux minutes devant vous avant de repartir, vous cédez à votre curiosité maladive en faisant le tour vite fait de cette pièce, du moins tant que l'air est respirable, afin d'être tout à fait sûr de ne rien louper qui puisse vous être utile.

Malheureusement, hormis des champignons ici, des champignons là et des champignons là-bas, vous ne trouvez rien. Ah si, ça-y-est, les-dits champignons commencent maintenant à émettre des effluves similaires à celles de leurs voisins ! Ash, ne traînez pas et faites demi-tour illico, après avoir pris une grande inspiration, et retournez dans la salle précédente pour fuir par la porte qui s'ouvre au nord !

Attendez, un petit crissement, dans le fond de la salle, parmi les champignons, vient de vous alerter. Partagé entre l'envie de quitter au plus vite cette salle meurtrière et la curiosité de savoir ce qu'il se passe dans le fond, vous hésitez quelques secondes. C'est alors qu'apparaissent deux petites antennes, puis deux autres, puis à nouveau six de plus et ainsi de suite. Ces antennes appartiennent à des fourmis, pas très grosses mais de plus en plus nombreuses, et elles vous entourent maintenant. Elles ne vous laissent pas le temps de vous demander si elles représentent un réel danger, car elles se massent à présent en groupes nombreux et serrés qui se rapprochent.

Et c'est à ce moment-là que vous vous rendez compte que ces fourmis sont étranges : elles portent chacune ces mêmes champignons sur leurs corps, mais très petits, qui semblent les parasiter et leur faire faire des actions incongrues, comme de s'en prendre aux gentils visiteurs qui ne leur ont rien fait. Ce sont de véritables fourmis-zombies qui menacent de vous grimper dessus et de vous faire du mal, voire même peut-être de vous parasiter à votre tour ! Faites attention à vous !

Et pendant ce temps-là, les émanations des champignons commencent à vous atteindre et vous perdez 1 PdV. Il vaudrait mieux vous enfuir au plus vite, en vous débarrassant des fourmis qui se trouveront sur votre passage.

Alors, commençons…

Lancez un dé et multipliez le résultat par 10 : c'est le nombre total de fourmis-zombies qui vous attaquent lors de leur première vague. Elles ont chacune 1 PdV, considérez donc les fourmis comme un seul et même adversaire et additionnez tous leurs PdV respectifs pour connaître leur total de départ en groupe. Bien sûr, vous ne pouvez les affronter à l'aide d'une arme car elles sont trop petites, vous ne pouvez qu'espérer les écraser du pied, voire de la main et vous n'avez donc pas d'éventuel bonus d'attaque. Ni d'éventuel bonus de défense, d'ailleurs, car celles de vos petites adversaires qui réussiront à vous grimper dessus pourront aisément passer sous vos vêtements pour vous mordre férocement, du moins jusqu'à ce que vous les écrasiez ou que vous trépassiez sous leur nombre.

Vous pourrez envisager votre fuite dès que vous aurez ramené leurs PdV à la moitié de leur total de départ. Alors, sans attendre que d'autres fourmis prennent part à ce combat épique à l'occasion d'une deuxième vague, vous pourrez enfin vous échapper dans la pièce précédente, en prenant bien soin de claquer la porte derrière vous.

Et comme un malheur n'arrive jamais seul, lors de chaque assaut, vous perdez 1 PdV supplémentaire à cause des gaz des champignons (eh oui, il ne faut pas les oublier !).

Pas facile, la vie de héros explorateur de caves, tout de même…

Si vous réussissez à fuir, courez au **244**, après avoir retenu votre respiration, bien sûr.

Mais si vous succombez sous le nombre, il ne vous reste plus qu'à partir pour le **8**, afin de vous débarrasser là-bas de tous ces champignons parasites qui poussent maintenant un peu partout sur votre corps.

221

Vous entrez dans une pièce très semblable à la précédente, à la différence notable que ce sont des râteliers remplis à craquer qui se présentent à vous le long de tous les murs : fléaux, poignards, dagues, haches, épées, sabres, masses et marteaux, faux, glaives, en bref tout le nécessaire du parfait petit Ash !

Quelle bonne aubaine ! Des étoiles dans les yeux, vous faites frénétiquement le tour de toutes les armes qui s'offrent à vous. Vous cherchez, vous farfouillez, vous bouleversez l'agencement confus des râteliers... mais, malheureusement, une fois l'inventaire effectué, la mauvaise nouvelle est que tout ce matériel guerrier est usé jusqu'à la moelle par la rouille et rien n'est utilisable.

Quelle guigne ! Voilà sûrement pourquoi tout ce bric-à-brac a été entreposé ici, au fin fond d'une cave humide et malodorante. Vous n'avez plus qu'à vous contenter de votre arme actuelle et à vous décider pour celle des trois portes présentes qui vous permettra de quitter pour toujours cette armurerie attrape-nigaud :

- la porte dans le milieu du mur ouest vous ramène au **213** si, dans un éclair d'absurdité supplémentaire, vous comptiez bêtement rebrousser chemin,
  – Pssst !
- la porte dans la partie nord du mur est s'ouvre au **215**,
  – Pssst !!
- la porte dans la partie sud du mur est vous mène au **239**.
  – Pssst !!!
  Attendez, Ash… N'entendez-vous pas que l'on vous pssst avec insistance ?!
  Heureusement que nous, nous avons perçu ces appels discrets…
  Allez, cherchez donc d'où ça peut bien provenir !
  – Pssst !!!!
  Ça vient de l'angle là-bas, allez voir !…
  – Pssst !!!!!

C'est cette épée-ci qui vous pssst, celle à l'extrémité de ce râtelier-là, cachée par un énorme claymore !

Son aspect est bien plus rutilant que toutes les autres armes piquées de rouille et de vert-de-gris (comment avez-vous fait pour ne pas la voir, lorsque vous avez fait le tour la

première fois ?), elle semble même toute neuve lorsque vous la sortez de son beau fourreau en cuir tanné et lacé !

Vous la prenez en main et la soupesez d'un geste expert, lorsqu'elle s'adresse à vous :

– Bon, alors ! Vas-tu enfin cesser de me secouer ainsi ?!

Vous n'en croyez pas vos oreilles et hasardez :

– C'eeest… vous qui parlez, madame l'épée ?

– Apprends, cancre que tu es, que je ne suis pas une épée, mais un fauchon. Vois, je suis plus léger, ma lame mesure tout au plus quarante centimètres, elle est affûtée de chaque côté et est légèrement courbe en s'élargissant vers ma pointe. Ainsi, je peux attaquer de taille comme de revers et je suis redoutable. Veux-tu m'emmener avec toi ?

– Mais vouuus… parlez ! répondez-vous, estomaqué.

– On croirait que tu n'as jamais vu d'arme magique ! Regardez-le, ce grand échalas qui baye aux corneilles et qui ne comprend rien à rien ! C'est un monde, tout de même ! On offre ses services à un héros tout mou, qui en a grandement besoin, et il hésite encore ! Sache, cher novice arriéré, que j'ai un bonus d'attaque de +6, c'est déjà un grand avantage, mais aussi, et c'est le plus important, que je touche ton adversaire dès que tu fais 5 avec tes dés et non pas 7 comme avec toutes ces autres armes de basse extraction, car je suis légendaire. Alors, tu m'emmènes avec toi ?

Vous marquez un temps d'ébahissement, puis un autre d'incompréhension, puis un suivant de réflexion. Une arme magique, qui n'a pas subi les marques du temps à l'inverse de ses voisines de râtelier, qui touche avec un 5 et qui fait +6, qui parle et qui… semblait vous attendre !? C'est tout de même incroyable, il faut le reconnaître !

Le fauchon reprend :

– Comment t'appelles-tu ?

– Jeee… m'appelle Ash, madame l'Épée de Légende.

– Ash, considère que j'en ai plus qu'assez de moisir dans cette cave et qu'il est grand temps que je parcoure le vaste monde en servant une noble cause telle que la tienne, qui est, je te prie ?…

– Jeee… veux juste rentrer chez moi, madame l'Épée.

– Eh bien, comme tu n'es pas même capable de retrouver ton chemin par tes propres moyens, tu as réellement besoin de moi. Mais, s'il te plaît de ne plus me confondre avec une vulgaire épée, c'est entendu ?

– Euh… d'accord.

– Mon nom est Fauchon Joyeux, mais tu peux m'appeler FJ, et tu es invité à placer mon fourreau à ton côté. Maintenant, en route, allez, hâte-toi !

Ash, une telle arme pour venir à bout de cette aventure est inespérée, vous avez bien fait de passer par ici ! Replacez-la donc fièrement dans son fourreau pour la nouer -

– Avec délicatesse, n'oublie pas que je suis une arme exceptionnelle !

- à votre taille, en espérant tout de même qu'elle cesse vite ses réflexions de diva !

Pensez bien à noter ses caractéristiques remarquables (touche avec 5 minimum, bonus d'attaque +6) et reprenez vos recherches par l'une des portes citées plus haut, tout ragaillardi par votre chance inouïe et après avoir, bien entendu, abandonné votre précédente arme sur le râtelier à la place de FJ.

222

Eh oui, c'est bien ça, votre pied glisse malencontreusement de la corniche, à cause d'un caillou qui se descelle sous votre poids. Vous perdez alors l'équilibre et tombez en arrière dans la fosse.

Après une courte chute, vous vous écrasez au sol... miraculeusement entre deux pieux verticaux à la pointe acérée ! Vous n'avez perdu que 10 PdV, quelle chance dans votre malheur ! Vous vous relevez pour contempler tous ces pieux solidement fichés dans le sol, garnissant le fond de la fosse, que vous avez évités de justesse.

En faisant le tour de la fosse, vous découvrez, à l'aplomb de la porte de sortie de cette salle assassine, des marches grossières taillées dans la paroi, dont vous vous servez pour remonter jusqu'à la-dite porte, que vous ouvrez pour vous échapper en vous rendant au **207**.

223

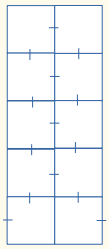
– Ouaiiis ! Bravo, FJ !

– Je t'en prie, Ash, tu peux compter sur moi. Comme tu vois, je suis inestimable. Allez, maintenant, entre dans cette pièce et faisons main basse sur le magot !

Vous entrez dans la Salle du Trésor, qui représente environ la moitié de la pièce précédente et qui n'a pas d'autre porte que celle par laquelle vous venez de passer.

Comme vous pouvez vous en douter (car rien ne se passe jamais comme on l'espère), pour tout trésor dans cette salle, il n'y a qu'une petite bourse de cuir renfermant 15 pièces d'or dans un petit coffre miteux, mais aussi une petite fiole d'une dose de potion curative (c'est marqué dessus) qui vous rendra 5 PdV lorsque vous la boirez, ainsi que, sur un guéridon bancal, une belle boîte ouvragée en bois de rose, sur laquelle est gravé : « *Contre les grenouilles-zombies* » et qui renferme une petite flûte creusée dans le même bois.

Empochant les pièces d'or, la fiole et la flûte, vous alliez rebrousser chemin lorsque vous décelez un dessin affiché sur le mur du fond, légendé ainsi : « *Plan du Labyrinthe* » et qui ressemble à peu près à ceci :



Plan du Labyrinthe

– Peuh, ça ne ressemble même pas à un labyrinthe, il faudrait être abruti fini pour se perdre là-dedans ! dit FJ. Tu ne crois pas, Ash ?!

N'osant pas répondre ni relancer le sujet, vous décidez de rebrousser chemin par la précédente pièce, celle pleine de toiles tissées et de bouts d'araignée épars, jusqu'à la salle aux râteliers.

Là, vous choisissez de prendre la dernière porte qu'il vous reste à ouvrir, celle dans la partie nord du mur est, qui vous mène au **215**.

224

Vous revoici dans la salle des bougies et autres lampes à huile prêtes à vous sauter dessus pour vous carboniser des PdV, alors pas de gestes brusques en lançant vos deux dés afin d'effectuer un jet de chance !

Car, si vous aviez bouté le feu dans cette pièce lors de votre premier passage, les flammes sont partout maintenant et, à l'inverse, si vous aviez eu la chance de ne rien casser en passant la première fois, vous êtes assuré cette fois-ci de faire un faux mouvement (et cette fois encore, impossible de soustraire le coefficient de défense de votre armure si vous en portez une, car elle n'est sûrement pas intégrale !) :

- si vous faites de 2 à 4, vous avez le droit de paniquer beaucoup, car vos mouvements précipités et abrupts vous assurent la crémation de 15 PdV d'un coup,
- si vous faites de 5 à 8, vous avez de droit de paniquer franchement, parce que ce sont 10 PdV qui vous sont ôtés par ces bougies assassines,
- si vous faites de 9 à 12, vous avez le droit de paniquer un peu, en voyant 5 de vos PdV partir en fumée sur le bûcher.

Maintenant que vous avez traversé la pièce, allez lécher vos brûlures dans la suivante en ouvrant la porte au **240**.

A moins que vous n'ayez plus de PdV, auquel cas c'est la porte du **8** que vous ouvrez.

225

Vous entrez dans une pièce vide et carrée de cinq mètres par cinq. Deux portes sont présentes, une dans le milieu du mur nord et l'autre dans le milieu du mur ouest.

La porte nord vous mène au **248**, la porte ouest vous mène au **217**.

226

Du bois, ici. Du bois, du bois, rien que du bois : des brindilles, des branchages, des bûches, des poutres et pas le moindre soupçon de lichen rouge.

C'eut été étonnant, aussi, Ash, que ce soit si simple, non ?!

Allez, vous pouvez retourner au **245** pour la suite de vos aventures trépidantes.

227

La pièce dans laquelle vous entrez s'étire d'ouest en est sur plusieurs dizaines de mètres, avec une largeur d'à peine trois mètres. Vous distinguez deux portes dans cette pièce, une dans la partie ouest du mur sud, une autre presque à l'extrémité est du mur nord. Nous disons « distinguez » car votre vue est obstruée par une quantité incroyable de jambons et de saucissons de toutes tailles, pendus au plafond par des cordelettes plus ou moins longues.

Avant de quitter cette pièce afin de poursuivre votre chemin, si vous le désirez, et surtout si vous le nécessitez, vous pouvez chaparder un saucisson et vous en couper des tranches grâce à un des petits couteaux plantés ça et là dans les murs en bois. Vous pouvez

manger vos tranches de saucisson maintenant ou plus tard, elles vous rendront 5 PdV lorsque vous les dégusterez accompagnées, par exemple, d'un gamay rouge qui saura en rehausser la saveur (mais boire du vin n'est pas obligatoire, car l'abus d'alcool est dangereux pour la santé, vous le savez maintenant, n'est-ce-pas, Ash !).

Malheureusement, vous ne pouvez vous emparer que d'un seul saucisson car, si vous en voliez plus, « on » le verrait. Et « on » vous en voudrait sûrement.

Lorsque vous le déciderez, vous pourrez sortir de la pièce par la porte nord qui ramène au **218** ou par la porte sud qui s'ouvre sur le **236**.

228

Vous entrez dans une pièce vide et carrée de cinq mètres par cinq. Trois portes sont présentes, une dans le milieu du mur nord, la suivante dans le milieu du mur est et la dernière dans le milieu du mur sud.

La porte nord vous mène au **204**, la porte est vous mène au **210**, la porte sud vous mène au **242**.

229

La tyrolienne vous a presque amené au bout de la course le long du filin, mais…

La poulie se bloque, ce qui entraîne son déraillement.

La guigne !

La résultante est simple : lors de votre chute, vous décrivez une jolie courbe s'achevant contre la paroi de la fosse au pied de la porte, ce qui vous occasionne une perte de 10 PdV, puis vous laisse dégouliner jusqu'au sol de la fosse.

La poisse !

Là, vous vous rendez compte que, dans votre malheur, vous avez tout de même eu un brin de chance, en contemplant tous les pieux acérés plantés verticalement dans le sol de cette fosse et que vous avez évité de justesse !

Las, vous entamez l'ascension de la paroi de la fosse jusqu'à la porte, que vous atteignez bientôt, en vous aidant de marches grossières taillées là.

La porte s'ouvre au **207** pour la suite de vos aventures rocambolesques.

Lalala.

230

Cette nouvelle pièce fait la même largeur mais est un peu plus longue du nord au sud que la précédente. Et dans cette pièce immense, s'accumulent des tonnes de pommes de terre en énormes tas qui remontent le long des murs, en laissant juste la place pour un chemin allant d'une porte au milieu du mur est (celle que vous venez d'emprunter) à une autre au milieu du mur nord.

À croire que les habitants de ce manoir en mangent matin, midi et soir, de ces patates !

Vous entamez le chemin rejoignant la porte nord qui vous mènera à la pièce suivante lorsque, à la moitié, vous entendez comme un crissement d'insecte. Puis un autre, en réponse, venant d'un autre endroit sans que vous puissiez définir où.

Encore un là-bas, à l'autre bout, et plusieurs autres plus près de vous. Et c'est maintenant une cacophonie de crissements qui se fait entendre, tandis que vous voyez apparaître tous les insectes qui en sont à l'origine.

Ash, quel insecte est très friand de pomme de terre ?

Eh oui, vous avez raison, le doryphore ! Et un nombre incalculable de ses spécimens se rapproche de vous maintenant en crissant de manière véhémente. Un de ces charmants coléoptères vient de sauter sur vous pour tenter de vous grignoter le mollet, suivi par plusieurs de ses comparses ! Qu'est-ce à dire que ceci ?!

Il est temps de vous défendre en les repoussant ou même mieux, en les écrasant, tout en courant vers la porte du mur nord !

Ah mais, Ash ! Attendez ! Regardez, ces charmants petits insectes présentent une particularité : ils sont couverts de minuscules champignons marron d'à peine un demi-centimètre, ce qui est tout sauf naturel, vous en conviendrez. Ces petits insectes tout mignons tout rigolos ne vous auraient assurément jamais attaqué s'ils avaient encore leur plein libre-arbitre, ce sont très certainement ces champignons poussant sur leurs carapaces qui ont pris le contrôle de leur volonté !

Agissez vite avant de succomber sous les assauts des doryphores-zombies qui cherchent à vous parasiter !

Lancez un dé et multipliez le résultat par 10 : c'est le nombre total de doryphores-zombies qui vous attaquent. Ils ont chacun 1 PdV, considérez donc les doryphores comme un seul et même adversaire et additionnez tous leurs PdV respectifs pour connaître leur total de départ.

Bien sûr, vous ne pouvez les affronter à l'aide d'une arme car ils sont trop petits, vous ne pouvez qu'espérer les écraser du pied, voire de la main et vous n'avez donc pas d'éventuel bonus d'attaque. Ni d'éventuel bonus de défense d'ailleurs, car ceux de vos petits adversaires qui réussiront à vous grimper dessus pourront aisément passer sous vos vêtements pour vous mordre férocement, du moins jusqu'à ce que vous les écrasiez ou que vous trépassiez sous leur nombre.

Vous pourrez envisager votre fuite dès que vous aurez ramené leurs PdV à la moitié de leur total de départ. Alors, sans attendre que d'autres doryphores prennent part à ce combat épique en une seconde vague, vous pourrez enfin ouvrir la porte et vous échapper dans la pièce suivante, en pensant bien à claquer la porte derrière vous.

Pas facile, la vie de héros explorateur de caves, tout de même…

Si vous réussissez à fuir, courez au **213**.

Mais si vous succombez, il ne vous reste plus qu'à partir pour le **8**, afin de vous débarrasser là-bas de tous ces champignons parasites qui poussent maintenant un peu partout sur votre corps.

231

Vous entrez dans une pièce vide et carrée de cinq mètres par cinq. Trois portes sont présentes, une dans le milieu du mur ouest, la suivante dans le milieu du mur nord et la dernière dans le milieu du mur sud.

La porte ouest vous mène au **242**, la porte nord vous mène au **210**, la porte sud vous mène au **219**.

232

Vous revoici dans le couloir de départ, que vous traversez pour aller ouvrir la porte du sud au **245**.

Tout bêtement. Car il n'y a rien d'autre à faire ici. Et ce serait crétin de remonter au rez-de-chaussée. Parce qu'il faut bien avancer, n'est-ce-pas. Et qu'il vous faut du lichen rouge. Pour le ramener au brave mage Hyster. Qui s'en servira pour vous ramener chez vous. Le but de tout ceci, s'il vous en souvient.

Allez, ultreïa, Ash !

233

Oui, c'est bien ça, votre pied glisse malencontreusement de la corniche à cause d'un caillou qui se descelle sous votre poids. Vous perdez alors l'équilibre… mais vous vous agrippez à temps à la paroi, les dieux seuls savent de quelle manière. Vous finissez au plus vite, mais toujours prudemment, votre chemin le long de la corniche, pour atteindre enfin la porte de sortie qui vous emmène au **207**. Ouf !

234

Sérieux, Ash !? La discipline Kaï du Sixième Sens ?!

Pfff, n'importe quoi !! Vous sortez ça d'où ?!

Allons, arrêtez donc vos bêtises puériles et retournez au **249** pour choisir une vraie issue, plutôt que d'inventer des trucs…

235

Ouiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii !!!

Qu'est-ce qu'on s'amuse !!! C'est super chouette la tyrolienne !!!

Vous arrivez au bout du filin à vive allure, vous lâchez la poulie pile au bon moment et vous atterrissez devant la porte ouest, qui s'ouvre au **207**.

Mais attendez, Ash ! Peut-être voulez-vous refaire un tour de tyrolienne vite fait ?!

Alleeez Ash, pour une fois qu'on rigole !

Si vous vous laissez tenter, agrippez de nouveau la poulie et retraversez la fosse pour vous retrouver de l'autre côté au **217**!

Ouiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii !!!

Qu'est-ce qu'on s'marre !!!

236

Vous entrez enfin dans une vraie cave digne de ce nom : la pièce immense dans laquelle vous vous trouvez contient de larges et hauts tonneaux de vin qui en occupent presque toute la surface !

En parcourant au hasard cette formidable cave, vous inspectez les tonneaux, avec des étoiles qui brillent dans vos yeux !

Les noms des différents cépages contenus sont inscrits sur des petites feuilles collées sur le flanc de chacun des tonneaux : pinot, merlot, malbec, gamay, chardonnay, grenache, sauvignon… Voilà la cave d'un connaisseur gourmet !

Mais aucun des tonneaux n'est ouvert, les bondes sont solidement fichées et vous ne trouvez alentour aucun robinet qui permettrait de prélever seulement une petite partie. C'est bête, vous auriez pu vous livrer à une dégustation choisie : cette pièce elle aussi étant déserte, vous auriez été tranquille.

Résignez-vous, Ash…

Oui, c'est dommage mais, bon, que faire sinon ? Procéder à un forfait honteux et plaider l'accident si l'on en vous fait reproche par la suite ?

Non, ce n'est pas très adulte ni responsable, revenez à de meilleures considérations.

Il ne vous reste plus qu'à continuer votre chemin. Fait étrange, il n'y a qu'une seule porte qui donne dans cette pièce, celle par laquelle vous êtes entré.

Vous pouvez rebrousser chemin en retournant au **216** par la porte nord et essayer de trouver un autre chemin.

Vous pouvez aussi essayer de trouver un passage secret, si vous ne souhaitez pas reprendre tout le chemin en sens inverse, en vous rendant au **209**.

Cela dit, vous pouvez très bien décider de taper de manière forte et répétée de votre arme (mais par inadvertance, bien sûr, nous n'irons pas cafter, Ash, comptez sur nous…) sur la bonde du tonneau qui vous intéresse le plus, jusqu'à ce qu'elle cède, afin ainsi de procéder à une innocente dégustation presque forcée, en vous rendant au **243**.

237

Vous entrez dans une pièce vide et carrée de cinq mètres par cinq. Deux portes sont présentes, une dans le milieu du mur ouest, l'autre dans le milieu du mur sud.

La porte ouest vous mène au **204**, la porte sud vous mène au **210**.

238

Il vous semble que, dans le mur ouest, plus précisément dans sa partie sud, le bruit que fait votre poing, sondant la cloison de bois, soit plus clair.

Insistez, Ash, vous allez trouver, c'est sûr !

Lancez donc à nouveau deux dés.

Ensuite, rendez-vous au **202** si vous tirez de 2 à 6, ou au **247** si les dés vous donnent de 7 à 12.

239

Vous entrez dans une salle, presque carrée et pleine de toiles d'araignée, et, de plus, très mal éclairée par une seule torche malingre fichée au-dessus de l'autre porte au milieu du mur est.

– Une araignée ! J'adore ça ! Ash, elle n'est pas loin, c'est sûr, il faut la trouver ! crie FJ, tout excité.

Avec tout ce raffut, c'est certain que cette araignée va vous trouver avant que vous-même la cherchiez…

– Chut, taisez-vous, FJ !

– Mais non, Ash, en avant, taïaut ! hurle FJ de plus belle.

– Regardez, ces toiles sont énormes, elle doit être gigantesque, cette araignée… Non, moi je préfère aller voir la porte en face, regardez ce qui est écrit dessus.

En effet, l'autre porte, qui se trouve face à celle que vous venez de passer pour entrer, a un bel écriteau vissé dessus, sur lequel on lit, gravé en lettres dorées :

Salle du Trésor

– Ouais, bon, fais comme tu veux, mais ne viens pas pleurer ensuite, Ash, d'accord ?

Vous traversez la pièce, en faisant bien attention de ne pas toucher les toiles tissées qui pourraient révéler votre présence par des vibrations malheureuses.

Mais, tout à coup, FJ rugit :

– La voilà, Ash ! Elle arrive du plafond ! A l'assaut ! Au sang !

L'araignée est énorme et elle fond sur vous, ses crochets à venin pointés vers vous. Pas d'autre possibilité que de l'affronter : elle vous saute dessus de tout son poids et de tous ses 50 PdV. Oui, c'est un joli morceau…

C'est le moment de voir ce que FJ a dans le ventre : va-t-il être aussi précieux qu'il l'affirme ?

Si vous vainquez, vous pouvez passer la porte menant à la Salle du Trésor au **223**, tout en félicitant votre redoutable fauchon.

Mais si, contre toute attente et malgré les promesses de FJ, vous succombez, vous pouvez partir au **8**, avec votre arme exceptionnelle sous le bras.

240

Les mêmes bocaux et conserves de nourriture que tout à l'heure, en clair rien qui mérite que vous vous attardiez, alors ne traînez pas et rendez-vous donc dans la pièce suivante au **232**.

Allez, Ash, au pas de course ! Cessez donc de traîner !

241

Vous voici dans une pièce assez large, d'environ cinq mètres d'ouest en est, mais longue de pas loin de vingt mètres du nord au sud. Des rayonnages du sol au plafond, tout le long des murs, permettent le stockage d'une quantité phénoménale de denrées sèches, oignons, aulx et échalotes, mais aussi noix, noisettes, pommes, cerises, ou encore lentilles, pois, haricots, herbes aromatiques, avoine, blé, orge… En bref, tout plein de bonnes choses, que vous pourriez subtiliser à loisir, n'était l'épaisse couche de poussière présente sur chaque niveau des rayonnages, sans compter les innombrables toiles d'araignées : toutes ces denrées sont vieilles comme Hérode.

Il ne vous reste plus qu'à reprendre gentiment votre recherche de lichen rouge.

Deux portes vous permettent de sortir de la pièce, une au milieu du mur sud que vous ouvrirez au **206** et une autre dans la partie nord du mur ouest qui vous mènera au **230**.

242

Vous entrez dans une pièce vide et carrée de cinq mètres par cinq. Trois portes sont présentes, une dans le milieu du mur nord, la suivante dans le milieu du mur est et la dernière dans le milieu du mur sud.

La porte nord vous mène au **228**, la porte est vous mène au **231**, la porte sud vous mène au **248**.

243

Après avoir fait innocemment le tour des différents cépages, vous vous trouvez face à celui qui vous plaît le plus.

S'ensuivent quelques bruits sourds et répétés, jusqu'à ce que la bonde du tonneau saute, comme par miracle, ou bien est-ce parce qu'elle a été chassée par trop de pression, ou encore par l'action anodine de quelqu'un… Quoiqu'il en soit, le vin commence à s'écouler à gros bouillons et vous jetez votre arme pour vous précipiter avec un large sourire, mettre vos mains en coupe et boire goulûment tout ce bon vin plutôt qu'il se perde bêtement à terre, car ce serait ballot ! Et vous buvez, en émettant des cris de joie entre deux gorgées !

Si bien que, très vite, vous vous mettez à brailler plutôt que chanter des chansons légères, en titubant en direction du **208**.

244

La pièce précédente est maintenant totalement irrespirable ! Les émanations des champignons en ont entièrement vicié l'air et ce gaz, très concentré, forme un épais brouillard au travers duquel il va vous falloir trouver à l'aveugle la porte du nord.

Ça va vous prendre un certain temps d'avancer à tâtons et certainement pas de manière très linéaire. Ce qui fait que la profonde inspiration que vous aviez prise ne va pas suffire, il va vous falloir respirer de nouveau à un moment ou à un autre.

Ainsi, vous devez lancer un dé : le chiffre obtenu vous donne le nombre de PdV perdus avant de trouver la porte tant espérée. Ça n'arrêtera donc jamais !?

Maintenant, vous devez effectuer un jet de chance en lançant deux dés :

- si vous obtenez de 2 à 4, allez au **212**,
- si vous tirez de 5 à 12, rendez-vous au **241**.

245

Vous entrez dans une pièce de même largeur que le couloir par lequel vous êtes arrivé au sous-sol, mais beaucoup moins longue, tout au plus dix mètres du nord au sud. La lumière diffusée ici par une unique lanterne au plafond est bien pauvre et c'est tant mieux, car « on » entrepose dans cette pièce du bois sec, des branchages et des bûches, tout cela étant très certainement prévu pour faire de bons feux dans l'âtre de la cuisine, voire même à l'étage dans le laboratoire du mage.

Il y a deux portes qui vous permettent de sortir de cette pièce, une au milieu du mur nord et une autre dans la moitié sud du mur ouest.

Voulez-vous fouiller un peu la pièce avant de continuer votre chemin ?

Si oui, rendez-vous au **226**.

Sinon, allez au **249** pour retourner au nord, dans la première pièce par laquelle vous êtes entré au sous-sol, ou au **201** pour emprunter la porte ouest.

246

Vous entamez le périlleux chemin le long de l'étroite corniche qui, à certains endroits, ne dépasse pas dix centimètres de large et, à d'autres, est totalement inexistante, ce qui vous force à vous agripper, enjamber, vous plaquer au mur et autres figures athlétiques. Parvenu sans encombre à la fin du mur est, vous prenez confiance et attaquez la corniche le long du mur nord. S'ensuit une traversée sans plus de problème, malgré les positions improbables que vous êtes obligé d'exécuter ! Bravo, plus qu'un mur, Ash ! Votre chemin chaotique vous a amené au début de la corniche du mur ouest que vous vous apprêtez à parcourir d'un pas assuré et triomphal, lorsque…

Ah ben oui, c'est là que ça coince, vous vous en doutiez, non ?!

Allez, faites-nous donc un jet de chance, à l'aide de vos deux dés, et voyons ce qu'il advient de vous, histoire de rigoler un peu :

- de 2 à 4, vous allez au **211**,
- de 5 à 8, vous partez pour le **222**,
- de 9 à 12, vous vous rendez au **233**.

247

Oui ! Vous entendez un déclic alors que vous tapez, sans même l'avoir décelé, sur un tout petit levier dissimulé au ras du sol ! Une étroite porte s'ouvre alors pour vous laisser pénétrer dans une pièce qui se situe au **241** !

A l'inverse, cette même porte dérobée se referme en claquant, sitôt que vous l'avez passée, sans offrir une quelconque prise pour la rouvrir, ce qui vous condamne un éventuel retour. Il ne vous reste plus qu'à avancer.

248

Vous entrez dans une pièce vide et carrée de cinq mètres par cinq. Trois portes sont présentes, une dans le milieu du mur nord, la suivante dans le milieu du mur est et la dernière dans le milieu du mur sud. Grands dieux, que c'est énervant !...

La porte nord vous mène au **242**, la porte est vous mène au **219**, la porte sud vous mène au **225**.

249

Vous entrez dans un couloir orienté nord-sud éclairé par deux torches. Ça sent l'humidité, la terre battue et la paille : une cave normale, donc, située au -1, pile sous le rez-de-chaussée, ce qui signifie, soit dit en passant, que si cette cave en a la même superficie, elle doit être gigantesque. Alors, ne vous perdez pas, Ash !

Ce couloir, de deux à trois mètres de large, est d'une longueur sûrement équivalente à la largeur de la salle de réception juste au-dessus. Les murs sont faits de planches de bois épaisses allant d'une colonne de pierre à une autre. Ce couloir est vide de tout mobilier, pas de trace non plus de lichen rouge, il vous faut arpenter ces couloirs souterrains.

Pas un bruit, pas un mouvement, il semble que vous soyez tout seul dans les environs.

Si vous souhaitez prendre la porte nord, rendez-vous au **203**. Si vous préférez ouvrir la porte sud, rendez-vous au **245**. Enfin, si vous maîtrisez la Discipline Kaï du Sixième Sens, rendez-vous au **234**.

250

Cette pièce est similaire à la précédente. Et c'est aussi celle de la fin. Non pas que s'y trouvent des lichens rouges (le pourquoi de votre présence ici, vous vous souvenez ?!) mais, à la place, un escalier en colimaçon dans l'angle nord-est qui s'enfonce en direction du niveau -2 et qui sonne ainsi la fin de l'exploration du -1. Car oui, ce n'est pas tout à fait fini, il vous faut encore descendre. Ça aurait été trop simple, sinon !

Allez, Ash, armez-vous de courage et de FJ et descendez pour la dernière ligne droite jusqu'au **299** !

251

Vous frappez de nouveau et attendez patiemment, jusqu'à ce que la porte s'ouvre enfin. Dans l'encadrement, se tient une très belle femme, d'à peu près votre taille et d'environ vingt ans, vêtue d'une longue robe fourreau blanche, près du corps et ouverte jusqu'au haut des cuisses de chaque côté. Ses cheveux mi-longs, blonds et bouclés, sont retenus en arrière par deux nattes prenant racine aux tempes et se rejoignant derrière la tête. Elle vous regarde d'un œil gourmand, dans une posture très féminine et aguichante.

– Bienvenue, cher ! vous dit-elle avec un sourire carnassier, après vous avoir jaugé des pieds à la tête. Que puis-je pour votre service ?

– Bonjour Madame, je suis désolé de vous déranger, c'est le mage Hyster qui m'envoie.

– Mais entrez donc, très cher, dit-elle en s'effaçant pour vous laisser entrer.

Vous pénétrez dans une crypte aux mêmes dimensions que celle de la momie, bien éclairée par plusieurs lampes à huile et bougies parfumées. Cette grande pièce a été aménagée avec un goût certain : les murs sont voilés de tapisseries d'art finement brodées, le sol est revêtu d'une moquette en mohair duveteux, les diverses pièces de mobilier rivalisent de finesse d'ouvrage et vous ne sauriez dénombrer les coussins de toutes les tailles qui s'amoncellent sur les divans, fauteuils et banquettes. L'ensemble de la pièce est confortable, chaleureux et très douillet. Vous voyez aussi qu'une autre porte fait face à celle que vous venez de passer.

Vous placez votre torche sur une patère libre que vous désigne la belle dame, puis vous vous asseyez à l'une des places d'un fauteuil confident magnifiquement ouvragé vers lequel elle vous a mené par la main, tandis qu'elle-même s'en va prendre l'autre place, d'un pas félin. Une fois assise auprès de vous, elle égrène quelques raisins qu'elle croque goulûment en vous fixant dans les yeux. L'atmosphère devient vraiment torride alors qu'elle glisse nonchalamment le dos de sa main le long de votre bras.

Et c'est alors que vous vous dites que tout ceci ne peut pas être possible, pas dans les souterrains d'un vieux mage qui vous a envoyé faire ses emplettes, où se trouvent aussi pièges, monstres et chausse-trappes en tout genre. Impossible qu'une telle créature puisse être perdue au milieu de ces couloirs inhospitaliers !

– Dites-moi, qu'arrive-t-il à ce bon Hyster, pour vous envoyer à moi céans ?

– Eh bien, ce n'est pas vraiment ça, il ne m'avait pas dit que je vous rencontrerais ici. Il m'a juste demandé d'aller chercher du lichen rouge dans sa cave et mon chemin m'a fait passer par chez vous.

Votre belle hôte éclate d'un rire cristallin qui égaye encore plus son sourire si doux.

– Êtes-vous bête ! Croyez-vous qu'Hyster se soucie vraiment de votre devenir ?! Aaah, moi qui m'imaginais que vous étiez un espion venu fouiner dans mes appartements !

– Je ne comprends pas, Madame…

– Mais réfléchissez un peu, cher ! Pensez-vous réellement qu'une dame de ma condition vivrait dans une cave, certes aménagée, mais tout de même un brin spartiate, convenez-en !

– J'avoue que cela ne m'a pas semblé très logique de vous voir habiter dans cette crypte, en effet. Surtout quand on a vu les précédentes…

– J'y suis obligée, je suis sa poupée condamnée à rester bloquée ici par son bon vouloir ! dit-elle en se renfrognant.

– Mais comment est-ce possible ? Et dans quel but ? Et, surtout, pourquoi rester ?

– Je vais vous éclairer, mais avant tout, je prépare du thé, pour que nous puissions confortablement converser. Ne bougez pas, je n'en ai que pour quelques instants.

La belle dame se lève et disparaît derrière le paravent en bois finement sculpté qui occulte un des coins de la pièce.

Voulez-vous profiter de ce temps d'attente pour vous lever et faire en douce le tour de la pièce ? Dans ce cas, rendez-vous au **279**.

Sinon, vous pouvez choisir de ne pas prendre le risque de passer pour un malpoli en attendant gentiment sur le confident que votre hôte revienne. Auquel cas, allez au **309**.

252

Vous êtes dans le couloir nord-sud par lequel vous êtes arrivé à ce niveau, la porte de l'escalier se trouvant dans le mur est.

Vous pouvez suivre ce couloir vers le nord durant quelques mètres jusqu'à ce qu'il fasse un angle au **295**, ou vers le sud jusqu'à une intersection avec un autre couloir au **269**.

253

Vous retenez votre respiration et ouvrez avec prudence le premier cercueil, pour trouver à l'intérieur un cadavre tout desséché sans aucun vêtement ni autre objet à côté de lui. Chou blanc.

Vous refermez le cercueil et passez au suivant, dans lequel vous n'avez pas plus de chance.

Au tour du troisième, puis du quatrième, mais toute cette fouille ne s'avère pas plus fructueuse, vous ne trouvez rien d'intéressant pour vous.

C'est une fois parvenu au douzième et dernier cercueil qu'enfin toute cette fouille est payante : vous trouvez deux petites fioles d'un liquide transparent qui sent bon le citron lorsque vous les débouchez. Vous prenez le risque de goûter du bout de la langue : ça picote un peu, mais c'est très bon, citronné, frais, un régal ! De plus, vous sentez que ça vous rend 1 PdV ! Si vous en avez besoin, vous pouvez boire tout de suite ces deux doses, que nous pouvons appeler curatives, ou bien une seule : chacune vous rendra 10 PdV. Ou alors, vous pouvez les prendre avec vous, en les glissant dans une poche, dans l'idée de les absorber plus tard, lorsque cela vous sera nécessaire.

Vous pouvez maintenant reprendre votre chemin en ouvrant la porte dans le mur sud au **303**. Mais si vous souhaitez reprendre la fouille de ces cercueils de manière plus minutieuse, persuadé qu'il doit obligatoirement s'y trouver autre chose, il vous faut encore perdre du temps en allant au **287**.

254

– Ash, non ! Pauvre fou !

Vous prenez le cookie au chocolat, le goûtez d'une petite bouchée… et le mangez avec délectation.

– Alors, tu es toujours vivant ?

– Vraiment très bon, un délice ! Mmmh, parfait !

Vous vous léchez les doigts et rajoutez :

– Tu vois, FJ, je suis encore debout !

– Moui, mais pour combien de temps ?!

FJ avait tort d'avoir peur, car vous sentez que le cookie vous a rendu 10 PdV. Ça, c'est une bonne nouvelle, surtout dans ces souterrains si prompts à vous réduire votre total vital à chaque angle de couloir !

Vous pouvez maintenant retourner au **305** et décider de la suite de vos péripéties haletantes.

255

Les cases sont presque toutes gravées d'un X ou d'un O, ainsi que représenté sur le dessin ci-après, sauf deux cases qui restent vierges, dans les deux angles de droite. Vous remarquez deux pierres carrées, de la taille des cases, posées au sol à proximité du quadrillage, l'une marquée d'un X et l'autre d'un O. Vous comprenez que le but est de placer l'une des pierres sur une case vide. Mais pour gagner quoi ?

– Pfff, complètement idiot, ce jeu, dit FJ. Ça sent le piège à plein nez, tu ne devrais pas toucher à ça et partir au plus vite, c'est plus sûr.

– Tu crois ? Ça m'a l'air simple, pourtant…

Si vous désirez vous y risquer, faites votre choix et allez à la section correspondante, selon les indications ci-dessous :

O	X	
X	X	O
O	O	

← X : rendez-vous au **307**, ou O : rendez-vous au **320**

← X : rendez-vous au **333**, ou O : rendez-vous au **346**

Mais peut-être jugez-vous plus prudent d'écouter les conseils de FJ, de ne pas jouer à ce jeu idiot et potentiellement dangereux et de continuer votre recherche en empruntant un des trois passages ?

Auquel cas, celui dans le mur ouest mène au **273**, celui dans le mur nord au **338**, enfin celui dans le mur sud au **325**.

256

Là où vous êtes, le couloir en rencontre un autre, le tout formant un T à l'envers :

- vous allez vers le nord jusqu'au **342**,
- vous allez vers l'ouest, en prenant le couloir qui débouche presque aussitôt dans l'angle sud d'une pièce, au **329**,
- ou bien vous allez vers l'est, en empruntant le couloir qui mène au **323**.

257

Lancez deux dés, Ash, pour voir.

Juste comme ça, ne vous inquiétez pas.

La somme des deux dés vous donne le nombre total de rats prêts à vous sauter la gorge. Des rats !? Oui, nous avons bien dit des rats ! Des rats albinos, du reste, vu qu'ils vivent dans le noir ! Les pires ! Et qui portent des petites armures de cuir, comme c'est drôle ! De plus, ils vous en veulent de leur imposer la lumière éblouissante de votre torche ! Et donc, ils vous attaquent toutes griffes et incisives dehors, comme c'est moins drôle ! Qui pis est, ils transportent très sûrement des maladies ! Défendez chèrement votre peau !

Chaque rat a 10 PdV, n'a pas d'arme mais vous griffe et vous mord, et porte une armure -1. En toute logique, vous les attaquez chacun leur tour.

Espérons que ce ne soit pas trop éprouvant pour vous et que vous sortiez vainqueur de ce combat afin de pouvoir vous rendre au **327**. Sinon, si vous succombez sous le nombre

des rats albinos, il ne vous reste plus qu'à aller mettre de l'antiseptique sur vos plaies et avaler de la pénicilline, il y en a dans la boîte à pharmacie du **8**.

258

Une chose est sûre, Ash, vous êtes intrépide !

– Ou profondément idiot, dit FJ.

En tout cas, vous n'avez pas peur qu'un autre double de Ash sorte de nouveau du miroir et vous attaque derechef. Ça, c'est la marque des vrais héros, il faut le souligner !

– Ou des vrais idiots, renchérit FJ.

Toujours est-il, en approchant du miroir, vous vous rendez compte qu'il est sans tain, maintenant, ce qui vous permet d'apercevoir la pièce qui se trouve de l'autre côté.

– Réfléchis deux secondes, Ash, fais un effort ! Ce miroir ne peut réfléchir d'abord puis être sans tain. Il y a de la magie là-dessous, c'est certain. De là à t'imaginer que l'on puisse le traverser, d'autres y ont pensé avant toi.

– Je ne m'imaginais pas qu'on puisse passer au travers de ce miroir, mais maintenant que tu en émets l'hypothèse…

– Ne fais pas ça, je rigolais !

Et comme pour lui prouver que ce n'est pas possible, vous rentrez franchement dans le miroir…

Pour vous retrouver effectivement dans la pièce que vous voyiez auparavant !

– Eh bien tu vois, tu avais raison, FJ, c'est un miroir magique.

– Oui, je vois. Il ne manque plus qu'un échiquier et une reine rouge…

– Hein ?

– Rien, oublie. Allons, rends-toi au **345** en courant très vite car, ainsi, tu pourras rester sur place pour prendre connaissance de cette nouvelle pièce. Tout ça, c'est blanc bonnet et bonnet blanc.

– ?!?

– Ce n'est pas grave, tu n'as à l'évidence pas lu ce livre-là. Tu sais, on peut très bien vivre sans la moindre espèce de culture. Allez, en avant, héros…

259

Là où vous vous trouvez, le couloir fait un coude :

- vous le suivez vers l'est, jusqu'à arriver à un nouveau coude, en allant au **338**,
- ou bien vous le suivez vers le nord en allant au **283**.

260

Là où vous vous trouvez, le couloir en rencontre un autre, le tout formant un T renversé sur la droite :

- vous allez vers le nord pour, après plusieurs mètres, entrer dans une nouvelle pièce au **274**,
- vous allez vers l'ouest, pour entrer dans une pièce par l'angle nord, en allant au **310**,
- ou bien vous allez vers le sud, en empruntant le couloir sur quelques mètres qui mène à une petite pièce au **340**.

261

– Eh bien, messieurs, j'ai la solution vous permettant de mener à bien cette course.

– Dites-nous, messire ! Nous sommes pendus à vos lèvres, en fait !

– Je dirais même plus, en fait, votre aide sera la bienvenue !

Vous avez peut-être exagérément fait le fanfaron, Ash, car avez-vous seulement l'ombre du début du commencement d'une ébauche de solution à apporter au délicat défi des deux gnomes ? Ah oui ?! Vous savez de quelle manière ils doivent procéder pour mener à bien leur course ?

Bien, voyons cela alors ! Quel sera votre conseil ? Que comptez-vous suggérer aux gnomes ? Retrouvez donc votre judicieux conseil parmi ceux proposés ci-après :

– Il vous suffit de courir les cinq tours et, devant la ligne d'arrivée, de pousser l'autre pour qu'il la traverse en premier, ce qui fera de vous le vainqueur. (rendez-vous au **277**)

– C'est très simple, courez les cinq tours à reculons et à l'envers sur la piste, ainsi le premier sera deuxième, vu que tout sera inversé. (rendez-vous au **297**)

– Échangez vos poneys, tout bêtement. Si vous arrivez premier, votre poney sera alors second et vous aurez donc gagné. (rendez-vous au **317**)

262

Vous appuyez sur le bouton 0 et, aussitôt, une fléchette vient se planter dans votre épaule, vous ôtant, par là même, 10 PdV.

– Je t'avais prévenu, Ash ! Tiens-le-toi pour dit et n'y reviens pas !

Vous retournez au **337** en massant votre épaule endolorie.

263

– Moui… Une nouvelle crypte… Mêmes dimensions que les premières…

– Moui… Sans éclairage… Mais nous y voyons bien grâce à notre torche…

– Moui… Avec une nouvelle porte dans le mur sud…

– Moui… Des niches creusées dans les murs contenant chacune un cercueil…

– Moui… Préparons-nous en cas d'attaque intempestive d'un des occupants, ou de rats, ou de momies…

– Moui, soyons prêts… Peut-être pas de momies, il n'y a pas de sarcophage en pierre au centre…

– Moui, tu as raison… Tout comme il n'y a aucun couinement, peut-être pas de rats non plus, donc…

– Moui… De toute façon, on les aurait déjà vus…

– Moui… Et les cercueils ne semblent pas bouger…

– Moui… Comme ça peut être barbant ces souterrains, tout de même…

– Moui, c'est pénible… Mais bon, on a quand même eu droit à un combat dans chacune des cryptes précédentes, et pas des plus simples…

– Moui, c'est vrai que ça change, c'est plus tranquille, cette fois…

– Moui… Bon, on continue ? On prend la porte sud ?

– Moui, allez…

Eh bien, rendez-vous au **318** alors, et dans la joie…

264

Voyons si vous réussissez votre manœuvre. Lancez deux dés :

- si vous tirez de 2 à 6, allez au **322**,
- si vous faites de 7 à 12, rendez-vous au **343**.

Cela ressemble à un jet de chance, oui, à ceci près que vous pouvez ajouter deux points à votre lancer si vos PdV actuels dépassent la moitié de leur total initial, car votre force va peser dans la balance.

265

Là où vous vous trouvez, le couloir fait un coude :

- vous le suivez vers l'est, jusqu'à déboucher par son angle nord dans une pièce, en vous rendant au **329**,
- ou alors vous le suivez vers le nord sur plusieurs mètres, jusqu'à arriver au **300**.

266

Vous vous approchez du miroir, en appréciant au passage la belle stature de votre reflet. En vérité, vous êtes la parfaite illustration du héros aventurier et baroudeur, aimant la découverte des cultures et des peuplades rencontrées, dynamique et casse-cou avec, dans le regard, une étincelle de courage et de dépassement de soi.

Vous avancez la main vers votre reflet, comme pour en caresser la belle ligne racée sur la surface lisse... lorsque ce dernier sort sa propre main du miroir pour agripper fermement votre poignet ! Pris de panique, vous ramenez illico votre bras, ce qui a pour effet d'intégralement extirper votre reflet du miroir, votre autre vous-même !

Il y a maintenant deux Ash dans cette pièce et bien malin celui qui saurait séparer le vrai du faux !

Ce double est tout comme vous à cet instant précis : il a les mêmes PdV, le même équipement, les mêmes arme et armure, hormis le fait que son fauchon à lui n'est pas magique, c'est-à-dire qu'il ne parle pas, mais aussi qu'il ne touche qu'avec un 7 minimum et n'apporte qu'un bonus de +2.

– Normal, *je* suis exceptionnel ! souligne FJ.

Ah si, une différence tout de même, et de taille : votre reflet ne perd pas une seconde pour vous attaquer de front ! Défendez chèrement votre peau contre votre double !

S'il gagne, il s'écroule à terre en même temps que vous, comme tout reflet qui se respecte mais, tandis que vous irez au **8**, lui-même ira au **8bis**, qui se trouve de l'autre côté du miroir.

Si vous gagnez, vous pouvez le dévaliser, plus précisément prendre sur lui les objets que vous-même détenez et que vous souhaitez avoir en double (en n'oubliant pas que vous ne pouvez porter qu'une seule arme et une seule armure, n'est-ce-pas…).

Ensuite, vous pouvez quitter la pièce en prenant le passage dans le coin nord du mur ouest qui mène au **330**, ou bien retourner auprès de cet étrange miroir afin de tenter de découvrir comment il fonctionne, en vous rendant au **291**.

267

À nouveau, un long couloir vers le sud, dallé et sans lumière, vous avez bien fait de prendre une torche, Ash !

– Merci qui ? siffle FJ.

Et comme précédemment, après une vingtaine de mètres de marche, vous atteignez une porte.

– Oooh… Que de surprises dans ces souterrains… Une porte... persifle à nouveau FJ.

– FJ, fais moins de bruit, qui sait ce qu'il y a de l'autre côté…

– Pfff, une autre morgue, comme d'habitude ! Du formol, des bras et des jambes, des têtes, du sang et des outils de découpage ! Que crois-tu que ce satané Hyster fait dans ces caves ? Il fait des expériences sur des victimes innocentes ! Ensuite, il les recolle, très sûrement dans un ordre différent, voire même mélangées entre elles, et leur redonne vie ! Ça l'amuse, toutes ces expérimentations !

– Il m'a dit qu'il ne descendait jamais dans les caves lui-même et qu'il envoyait toujours quelqu'un pour lui ramener des choses. Voyons, réfléchis, FJ, il ne sait peut-être même pas ce qui se passe ici, dans ses propres souterrains !

– Moi, on ne m'enlèvera pas de l'idée que ce mage Hyster est un fieffé gredin qui se joue de tout le monde, toi y compris. Et on ne me fera pas accroire que tout ceci n'est qu'une affaire de lichen, rouge ou pas.

Vous marquez un temps de réflexion : il faut reconnaître que FJ a des arguments.

– Eh bien, qu'est-ce que tu attends ? Ouvre ! Allons visiter cette nouvelle pièce couverte de sang ! J'espère juste qu'il y aura moins de bouts de cadavres que tout à l'heure !

– Maintenant que j'y pense, FJ, c'est tout de même étrange qu'une épée -

– Plaît-il ?

– Pardon, qu'un fauchon, exceptionnel comme toi, soit ainsi apeuré par le sang et les cadavres !

– Que ce soit moi qui verse le sang est normal, c'est ma fonction. Mais ce n'est pas pareil quand un malade collectionne dans des bocaux des morceaux de cadavres en vue d'expériences, voire même de magie noire ! Car moi, vois-tu, j'exècre la magie, cela va à l'encontre de mon univers propre, c'est-à-dire les passes d'armes frontales et directes !

– Eh bien, j'espère que nous n'aurons pas à nous battre contre un mage, quel qu'il soit, car tu ne me seras pas d'une grande utilité, si je comprends bien…

– Détrompe-toi, je déteste tous ces magiciens et je rêve de tous les découper en carpaccio. Il suffit juste que ça se passe hors d'une morgue sanguinolente ou d'un laboratoire de magie plein de membres coupés.

– Ce que tu es compliqué, FJ… Bon, allez, retiens ton souffle et prends ton courage à deux mains, on y va.

– Maman…

Et vous poussez silencieusement la porte pour entrer au **314**.

268

Vous entrez dans une pièce carrée pleine de grosses toiles d'araignées qui s'étendent du sol au plafond.

– Youpiii ! Des araignées !

– Calme-toi, FJ.

– On va les découper en rondelles ! Et zing et zang !

Vous faites quelques pas en prenant bien soin de ne pas trop faire bouger les toiles tendues, afin de ne pas alerter les occupantes de la pièce.

Pourtant, vous n'en voyez nulle part, cette pièce semble vide.

Du coup, FJ en est tout déçu.

– Bon, tant pis… C'est dommage, on aurait pu s'amuser à tronçonner de l'aranéide. Alors, Ash, quelle sortie prenons-nous maintenant ?

Trois passages permettent de sortir de cette pièce :

- celui dans l'angle nord du mur ouest s'ouvre sur un couloir qui, après quelques mètres, forme un coude (rendez-vous au **325**),
- celui dans l'angle ouest du mur sud mène à l'angle ouest du mur nord d'une autre pièce (allez au **278**),
- celui dans l'angle est du mur nord s'ouvre sur un autre couloir qui, assez vite, mène à une autre pièce (rendez-vous au **340**).

Au moment où vous alliez quitter la pièce, un petit reflet, au sol, attire votre regard dans le coin sud-est de la pièce.

Vous essayez de vous rapprocher au maximum sans toucher les toiles d'araignée. Vous vous apercevez alors que c'est une clef qui a été oubliée là. Voulez-vous tenter de la prendre ? Auquel cas, allez au **284**.

Sinon, empruntez une des sorties listées ci-dessus.

269

Là où vous vous trouvez, le couloir en rencontre un autre, le tout formant un T à l'envers :

- vous allez vers le nord jusqu'au **252**, là où arrive l'escalier par lequel vous avez atteint ce niveau,
- vous allez vers l'ouest, en prenant le couloir qui débouche presque aussitôt dans l'angle sud d'une pièce qui semble cossue, vue d'ici, au **294**,
- ou bien vous allez vers l'est, en empruntant le couloir qui forme un angle après quelques mètres, au **342**.

270

Vous appuyez sur le bouton 1 et, aussitôt, une fléchette vient se planter dans votre épaule, vous ôtant, par là même, 10 PdV.

– Je t'avais prévenu, Ash ! Tiens-le-toi pour dit et n'y reviens pas !

Vous retournez au **337** en massant votre épaule endolorie.

271

Erzébeth avait raison, vous êtes maintenant sur le palier haut d'un escalier en colimaçon, que vous empruntez et qui descend vers le niveau -3 (si vous comptez bien). Cet escalier est large, bien éclairé par des torches régulières et ses marches douces vous mènent devant une nouvelle porte.

– Allez, c'est parti pour un nouveau niveau… soupire FJ.

– Oui, en avant… soufflez-vous en poussant la porte.

Eh bien, quel enthousiasme dans l'équipe ! Bon, alors, en route pour le **331** ! Dans la joie ! Hauts les cœurs !

272

La mixture a bon goût et vous vous apercevez après quelques secondes qu'elle vous rend 10 PdV !

– Ouf, je respire ! dit FJ. Promets-moi de cesser de prendre des risques inconsidérés à l'avenir ! Allez, maintenant, on s'en va…

– D'accord, FJ, lui répondez-vous, presque autant soulagé que lui.

Vous alliez vous lever et quitter la pièce, lorsque vous voyez du coin de l'œil la fiole se remplir de nouveau, toute seule, comme par magie.

– Non non non Ash ! Viens, on s'en va ! Définitivement ! insiste FJ.

Si vous souhaitez retenter l'expérience en buvant le nouveau contenu de la fiole, dans l'espoir de récupérer de nouveaux PdV, retournez au **301**. (– Oh, misère… dit FJ.)

Si vous ne souhaitez pas jouer avec votre chance plus longtemps, empruntez l'un des deux passages, celui dans le mur nord, qui mène à l'angle sud-ouest d'une autre pièce, en allant au **268**, ou celui dans le mur sud, jusqu'à arriver à un coude, en vous rendant au **323**.

273

Là où vous vous trouvez, le couloir fait un coude :

- vous le suivez vers l'est, jusqu'à une pièce dans laquelle vous entrez par le coin nord, en vous rendant au **302**,
- ou bien vous le suivez vers le sud, jusqu'à une pièce dans laquelle vous entrez par le coin ouest, en allant au **348**.

274

La salle dans laquelle vous venez d'entrer doit être immense, car vous n'en distinguez ni les murs ni le plafond. Il règne ici une lumière rose surréaliste, il n'y a pas une seule zone d'ombre, vous avez même du mal à distinguer le sol à cause des volutes de vapeur rose qui vous entourent comme dans un sauna. Vous faites quelques pas au hasard, dans l'espoir fugace de trouver une sortie. Malheureusement, vous vous apercevez, en vous retournant que, ce faisant, vous avez perdu de vue l'entrée par laquelle vous êtes arrivé.

Vous tentez de la retrouver en revenant sur vos pas, mais il semble qu'elle ait définitivement disparu, tout comme le mur dans lequel elle se trouvait. Vous entendez alors un bruissement dans votre dos qui se rapproche. Rendez-vous au **282**.

275

Cette pièce a, elle aussi, l'air d'une crypte banale, de dimensions similaires à la pièce précédente. En la parcourant plus attentivement, tout en repoussant du pied les rats morts qui jonchent le sol, vous voyez que cette salle est même en tout point similaire à la première crypte et, cerise sur le gâteau, pas un des cadavres ne s'est relevé de son cercueil, malgré tout le vacarme que vous avez pu faire. Cette pièce semble donc sécurisée, maintenant.

Allez-vous tenter votre chance en fouillant les cercueils au **253**?

Ou bien préférez-vous prendre la nouvelle porte dans le mur sud, en allant au **303**?

276

– Ash, arrête ! Pauvre fou !

Vous prenez le sablé au beurre, le goûtez d'une petite bouchée… et le mangez avec allégresse.

– Alors, tu es toujours parmi nous ?

– Vraiment très bon, un régal ! Mmmh, parfait !

Vous vous léchez les doigts et rajoutez :

– Tu vois, FJ, je suis encore debout !

– Moui, mais pour combien de temps ?!

FJ avait peut-être raison d'avoir peur car, tout à coup, vous vous tordez de douleur en crispant vos mains sur votre ventre : vous sentez que le sablé vous a ôté 15 PdV. Ça, c'est une mauvaise nouvelle, surtout dans ces souterrains si prompts à vous réduire votre total vital à chaque angle de couloir !

Vous pouvez maintenant retourner au **305** et décider de la suite de vos péripéties haletantes.

277

– Mais, en fait…

– En fait, c'est une idée…

– Totalement saugrenue, en fait !

Les deux gnomes ne semblent pas très ravis de votre suggestion un peu tirée par les cheveux.

– Nous sommes d'égale force, en fait, comment voulez-vous que nous réussissions ce que vous proposez ?!

– Nous ferions mieux de vous faire taire, en fait !

– Oui exactement ! En fait, faisons cela !

Et ils vous chargent d'un même élan, sans prendre en compte l'évidente différence de stature entre eux et vous, tout absorbés qu'ils sont par leurs soucis de gnomes.

Vous ne devriez pas avoir de mal à vous défaire de ces deux excités, car ils totalisent seulement 20 PdV chacun et sont armés de ridicules balais ornés, à leur extrémité, de têtes de poney en bois qui leur donnent un bonus de +1.

Ils vous attaquent en même temps, c'est-à-dire que vous les combattez chacun leur tour tant qu'ils sont tous les deux debout.

Si, en dépit d'une logique évidente, vous perdez ce combat et succombez sous leurs chétifs assauts, vous n'avez plus d'autre solution que de vous rendre au **8**, en regrettant de ne pas avoir, vous aussi, un balai-poney.

Si l'issue est plus conforme à ce que l'on peut espérer d'un héros de votre trempe, il ne vous reste plus qu'à quitter la salle par l'un des passages, celui dans l'angle nord du mur ouest (pour aller au **283**), ou celui dans l'angle est du mur sud (pour vous rendre au **330**).

278

Vous entrez dans une pièce presque carrée.

Deux passages en sortent, un dans l'angle est du mur sud et un autre dans l'angle ouest du mur nord.

Cette pièce contient juste une petite table et une chaise. Sur la table, se trouve une fiole posée sur un plateau d'argent.

Si vous voulez continuer votre chemin sans vous en soucier, prenez le passage dans le mur nord (qui mène à l'angle sud-ouest d'une autre pièce) en allant au **268**, ou le passage dans le mur sud, jusqu'à arriver à un coude, en vous rendant au **323**.

Mais si vous cédez, comme à votre habitude, à votre curiosité maladive et souhaitez vous asseoir à table pour vous intéresser à cette fiole, rendez-vous au **335**.

279

Vous entendez des bruits de vaisselle provenant de derrière le paravent, de l'eau que l'on verse et que l'on met à bouillir, des biscuits que l'on verse dans une assiette…

Pendant ce temps-là, vous faites le tour de la pièce du regard. Vous notez quelques petits coffres en bois, que vous préférez ne pas ouvrir, de peur que les charnières grincent et alertent votre hôte de votre inélégante indiscrétion.

Hormis cela, ce que vous voyez de cette pièce a tout d'un boudoir ou d'une chambre de courtisane, qui ne semble, au final, rien receler de dangereux ou d'incongru, ni même de magique (on ne sait jamais…) : c'est plutôt fanfreluches et vanités en tout genre que vous trouvez là.

Cependant, il y a tout de même un deuxième paravent qui attise votre curiosité, dans le coin opposé à l'autre, et, bien entendu, vous y cédez en allant jeter un coup d'œil vite fait afin de voir ce qu'il pourrait bien cacher.

Et c'est alors que votre cœur cesse de battre pendant d'interminables secondes, puis recommence enfin à un rythme à tout casser une fois la surprise passée : derrière ce paravent se trouve un autel en pierre, comme cet autre que vous avez vu récemment, sur lequel trône un cercueil ouvert, son couvercle posé verticalement contre le mur.

L'intérieur est capitonné de velours pourpre rembourré, pour le rendre confortable, et il y a aussi un large coussin qui paraît très moelleux.

Sur ce coussin, vous voyez distinctement un long cheveu blond qui confirme bien, s'il était nécessaire, que cette belle dame dort en fait dans ce cercueil !

Et qu'est-ce qui dort dans un cercueil, Ash, mmmh ?!…

– Tu vois ce que je vois, Ash ? murmure FJ. Ça craint, vingt dieux !

– C'est sûr que ça craint ! chuchotez-vous en retour.

Vous retournez en silence et en quatrième vitesse vous rasseoir sur le confident, le visage écarlate et le cœur battant la chamade.

Vous réussissez tant bien que mal à vous calmer, au moins un peu, avant que votre hôte réapparaisse avec un plateau.

Rendez-vous au **309** sans trembler des genoux.

280

Vous appuyez sur le bouton 2 et, aussitôt, une fléchette vient se planter dans votre épaule, vous ôtant, par là même, 10 PdV.

– Je t'avais prévenu, Ash ! Tiens-le-toi pour dit et n'y reviens pas !

Vous retournez au **337** en massant votre épaule endolorie.

281

Et c'est encore un couloir d'une vingtaine de mètres, en direction du sud, dallé et sans lumière, qui s'offre à vous une fois la porte passée.

– Ooooh… Un couloir… Dis donc, si je m'attendais…

– Ça suffit, FJ.

– Je faisais juste part de mon étonnement. Reconnais-le, c'est toujours un peu pareil dans les environs, ce niveau est très linéaire : Couloir-Porte-Monstre-et même pas Trésor !

– Chut, on arrive à une porte.

– Ooooh… Une porte… Un Défi Fantastique, dis-moi…

– FJ, ferme-la !

– Si c'est ainsi…

Maintenant que FJ s'est tu, vous pouvez essayer d'écouter s'il y a du bruit de l'autre côté de la porte. Et il vous semble bien entendre de petits couinements et des crissements, comme feraient des pattes de rongeurs sur du carrelage.

Risquez-vous un œil par la porte que vous entrouvrez sans bruit (enfin, espérons) ? En ce cas, allez au **334**.

Ou bien, ouvrez-vous cette porte à la volée, en comptant sur l'effet de surprise pour avoir l'initiative contre d'éventuels adversaires ? Auquel cas, rendez-vous au **257**.

282

Vous contemplez, effaré, l'apparition improbable d'un groupe de quatre éléphants roses ! Debout sur leurs pattes arrières, ils dansent et tournoient vers vous, les « bras » en couronne, dans un léger bruissement de petits pas feutrés. Malgré leur masse imposante, ils effectuent pirouettes, jetés, arabesques et entrechats graciles, grâce à leurs chaussons demi-pointe, comme de véritables petits rats d'opéra.

Deux d'entre eux portent un large tutu rose autour de la taille et un voile rose sur les épaules, tandis que les deux autres sont vêtus d'un justaucorps (qui, il ne faut pas se mentir, les boudine abusivement), rose lui aussi, ainsi que d'une absurde brassière à jabot dentelé (oui, rose, comme le reste, comment avez-vous deviné ?).

En clair, ils sont tous ridicules. Et presque risibles, si cette vision n'était pas tant incongrue dans ces sinistres souterrains !

Vous n'arrivez pas à en croire vos yeux tandis qu'ils sautillent maintenant autour de vous, alternant figures solistes, couples se tenant par la main (?!) et sarabande tous ensemble, ce qui forme un ballet des plus saugrenus.

C'est peut-être aussi parce qu'il n'y a pas de musique, cela dit.

Vous ne savez que faire alors qu'ils resserrent leur farandole autour de vous. Leurs virevoltantes masses se rapprochent dangereusement de votre personne, semblant si fluette au milieu de ce groupe improbable de pachydermes roses adeptes de danse classique, certes, mais indubitablement très très lourds.

– Ils vont nous écraser, ces gros patapoufs ! s'alarme FJ.

C'est alors que l'un de ceux à tutu se détache de la ronde subitement, vous attrape par les épaules, vous soulève et vous étreint entre ses grosses pattes, comme pour mieux vous serrer contre son cœur. Il (ou elle, allez savoir) vous emmène alors dans une valse endiablée vers vous ne savez où, ayant perdu tout repère dans cette salle sans fin. Et ça vous donne le tournis, en plus ! Suivis par ses trois comparses à frou-frou rose, vous tournoyez et tournoyez encore, à un rythme que vous n'auriez pu soutenir si vous n'étiez porté par cet étonnant éléphant en tutu, jusqu'à être arrivé devant une porte (rose, cela va sans dire) qui se dresse au milieu de nulle part, avec nul mur l'entourant. Cette issue était pourtant invisible deux secondes auparavant, vous seriez prêt à le jurer !

Mais avant d'espérer vous intéresser à cette porte et l'échappatoire qu'elle peut vous promettre, répondez donc à une simple question, s'il-vous-plaît : vous-même, Ash, avez-vous du rose sur vous, par exemple vos cheveux ?!

Si tel est le cas, allez au **306**.

Sinon, rendez-vous au **316**.

283

Là où vous vous trouvez, le couloir fait un coude :

- vous le suivez vers l'est, jusqu'à déboucher par l'angle nord dans une salle, en allant au **312**,
- ou bien vous le suivez vers le sud, jusqu'à arriver à un nouveau coude, en allant au **259**.

284

Vous empoignez vos deux dés et lancez un jet de chance, puis vous commencez votre approche au milieu des toiles d'araignée en direction de la clef.

Si vous avez tiré :

- de 2 à 4, rendez-vous au **296**,
- de 5 à 12, allez au **328**.

Serez-vous une fois de plus Victime de vos dés ?

285

Vous vous levez d'un bond pour vous diriger vers la coiffeuse afin d'en briser le miroir d'un bon coup de pommeau de FJ, sous le regard ravi d'Erzébeth. Elle éclate alors d'un rire presque démoniaque, cependant qu'elle semble brûler de l'intérieur comme pour renaître à la vie. Cette vision frappante vous glace les sangs tandis que vous assistez à sa transformation contre nature.

Les traits d'Erzébeth se départissent de cette pâle froideur qu'ils avaient à l'instant, pour maintenant prendre une teinte légèrement rosée d'abord, puis de plus en plus hâlée. Sa peau a désormais un aspect chaud et plein de vitalité, en parfait contraste avec celui que vous lui connaissiez jusque là.

Ses cheveux deviennent tout à coup sombres comme la nuit et subliment ainsi sa superbe somptueuse, vous jureriez une beauté orientale.

Erzébeth vient ensuite vers vous en souriant franchement… et c'est à ce moment-là que vous vous apercevez que ses canines, maintenant pointues, ont vraiment beaucoup poussé. Elle se colle à vous, passe ses bras autour de votre cou... et vous commencez à craindre pour votre vie !

Vous alliez la repousser précipitamment, lorsqu'elle pose sa tête sur votre poitrine et vous étreint doucement :

– Je te remercie, Ash, mon cœur. J'espère que tu n'as pas peur des Métamorphoses. Sois sans crainte, tu vas voir que je ne suis pas une ingrate, je vais t'aider comme je te l'ai promis. Et tout d'abord, je t'offre un petit quelque chose qui te sera utile.

Elle vous embrasse langoureusement dans le cou (ça fait peur, hein !) puis vous quitte pour se diriger vers une commode auprès de sa coiffeuse.

Elle ouvre un tiroir et en extirpe une sucette ronde, qu'elle vous tend.

– Une sucette ? vous étonnez-vous.

– Oui, mon chéri. C'est un ingrédient essentiel.

– Essentiel à quoi ?!

– Ah, ça, je n'en ai aucune idée, je n'entends rien à la magie. Mais il est essentiel. Sûrement pour faire plein de décoctions, qu'en sais-je ! Surtout, ne la mange pas goulûment !

– D'accord. Eh bien merci, Erzébeth, dites-vous poliment, vous demandant tout de même si elle ne se moque pas un petit peu de vous.

Vous devriez mettre la sucette dans votre poche, Ash, au moins pour faire plaisir à Erzébeth. Vous mangerez cette sucrerie plus tard, si ça vous chante, lorsque vous l'aurez quittée.

– Tu dois maintenant reprendre ton chemin, afin de trouver ce lichen pour Hyster. Tout ce que je peux te dire, c'est que la porte que tu vas prendre va t'emmener au prochain sous-sol, mais -

– Encore un niveau ?! Ça n'arrêtera donc jamais !?

– mais c'est dans le suivant et dernier souterrain que tu trouveras ce que tu cherches.

– Encore deux niveaux… soufflez-vous en vous asseyant, abasourdi par la nouvelle.

– Garde courage, mon adoré, car une fois ton lichen découvert, un moyen de remonter en un clin d'œil chez Hyster se présentera à toi. Alors, tu auras fini ton périple.

– Ouais, ben j'espère ! Ne m'en veuillez pas, je dois continuer ma route qui s'annonce encore longue. Encore merci, chère Erzébeth.

– Bien entendu, va, mon cœur. Et n'oublie pas que tu pourras compter sur moi quand ce sera nécessaire.

Vous prenez congé d'Erzébeth, après avoir récupéré votre torche et ouvert la porte suivante qui vous mène au **271**, en saluant votre hôte de la main tandis qu'elle vous adresse un grand sourire complice et une œillade langoureuse.

Redoutable certes, mais sublime !

286

Vous glissez chacune des clefs dans sa serrure idoine et la faites tourner, ce qui, finalement, déverrouille la porte rose et l'ouvre. Les quatre éléphants, contre toute attente, se mettent à exécuter des mouvements désordonnés en barrissant des *Toutouyoutou* assourdissants. Celui au tutu qui vous a amené jusque devant cette porte, vous pousse alors brutalement dans l'ouverture, sans autre forme de procès, puis claque la porte derrière vous.

Votre atterrissage fracassant, sur le sol du palier haut d'un escalier en colimaçon, vous coûte 4 PdV.

Il ne vous reste plus qu'à entamer la descente de cet escalier au **350**.

287

Vous reprenez la fouille de tous les cercueils en sens inverse, mais vous ne trouvez rien. En tout cas, vous aimez bien perdre votre temps, ça c'est sûr !

Oh, attendez ! Pardonnez-nous, Ash ! Regardez, là, dans la main du cadavre devant vous ! Une petite fiole ! Lisons voir ce qu'il y est inscrit…

Pénicilline ! Vous qui en cherchiez, le hasard fait bien les choses ! Buvez vite cette dose d'antibiotique et, sur votre feuille d'aventure, récupérez vos points perdus à cause de la fièvre (mais seulement ceux-ci) due au combat contre les rats albinos, même ceux du total de départ.

Ensuite, partez pour le **303**, ragaillardi.

288

Vous appuyez sur le bouton 3 et, aussitôt, une fléchette vient se planter dans votre épaule, vous ôtant, par là même, 10 PdV.

– Je t'avais prévenu, Ash ! Tiens-le-toi pour dit et n'y reviens pas !

Vous retournez au **337** en massant votre épaule endolorie.

289

– Ash, stop ! Ne fais pas ça !

Vous prenez le palmier feuilleté, le goûtez d'une petite bouchée… et le mangez avec bonheur.

– Alors, tu es toujours parmi nous ?

– Vraiment très bon, un plaisir ! Mmmh, parfait !

Vous vous léchez les doigts et rajoutez :

– Tu vois, FJ, je suis encore debout !

– Moui, mais pour combien de temps ?!

FJ avait peut-être raison d'avoir peur car, tout à coup, vous vous tordez de douleur : vous sentez que le feuilleté vous a ôté 15 PdV. Ça, c'est une mauvaise nouvelle, surtout dans ces souterrains si prompts à vous réduire votre total vital à chaque angle de couloir !

Vous pouvez maintenant retourner au **305** et décider de la suite de vos péripéties haletantes.

290

Vous glissez chacune des deux clefs en votre possession dans sa serrure idoine et la faites tourner, ce qui, c'était à prévoir, ne déverrouille pas la porte rose qui reste fermée.

Les quatre éléphants, contre toute attente, se mettent à exécuter des mouvements désordonnés en barrissant des *Toutouyoutou* assourdissants. Celui au tutu qui vous a amené jusque devant cette porte la déverrouille d'un geste de colère et vous pousse alors brutalement dans l'ouverture, sans autre forme de procès, puis claque la porte derrière vous.

Votre atterrissage fracassant, sur le sol du palier haut d'un escalier en colimaçon, vous coûte 8 PdV.

Il ne vous reste plus qu'à entamer la descente de cet escalier au **350**.

291

Une chose est sûre, Ash, vous êtes intrépide !

– Ou profondément idiot, dit FJ.

En tout cas, vous n'avez pas peur qu'un autre double de Ash sorte de nouveau du miroir et vous attaque derechef. Ça, c'est la marque des vrais héros, il faut le souligner.

– Ou des vrais idiots, renchérit FJ.

Toujours est-il, en approchant du miroir, vous vous rendez compte qu'il est maintenant sans tain, ce qui vous permet d'apercevoir la pièce qui se trouve de l'autre côté.

– Réfléchis deux secondes, Ash, ce miroir ne peut, à un moment, réfléchir puis, l'instant d'après, être sans tain. Il y a de la magie là-dessous, c'est certain. De là à t'imaginer que l'on puisse le traverser, d'autres y ont pensé avant toi.

– Je ne m'imaginais pas qu'on puisse passer au travers de ce miroir, mais maintenant que tu en émets l'hypothèse…

– Ne fais pas ça, je rigolais !

Et comme pour lui prouver que ce n'est pas possible, vous rentrez franchement dans le miroir… pour vous retrouver effectivement dans cette pièce que vous voyiez auparavant !

– Eh bien tu vois, tu avais raison, FJ, c'est un miroir magique.

– Il ne manque plus qu'un échiquier et une reine rouge…

– Hein ?

– Rien, oublie. Allons, rends-toi au **310** en courant très vite, car ainsi, tu pourras rester sur place pour prendre connaissance de cette nouvelle pièce. Tout ça, c'est blanc bonnet et bonnet blanc.

– ?!?

– Ce n'est pas grave, tu n'as à l'évidence pas lu ce livre-là. Tu sais, on peut très bien vivre sans la moindre espèce de culture. Allez, en avant, héros…

292

Vous faites le tour de tous les cercueils, mais ils sont vraiment vides. Le sarcophage, à l'inverse, renferme plusieurs petites choses : des sachets d'encens, une tablette et un stylet pour écrire dessus et, enfin, une très belle broche dorée, représentant un scarabée dont le corps est incarné par une grosse émeraude qui doit valoir au bas mot 100 pièces d'or.

Vous faites main basse sur ce butin sans vous faire prier. Pour une fois que vous pouvez récupérer des objets de valeur !

Vous pouvez maintenant vous rendre au **341**, afin d'ouvrir la porte sud et continuer votre recherche dans ces cryptes qui n'en finissent pas de se succéder. De là à croire que l'on peut y trouver du lichen rouge… Mais l'espoir fait vivre, comme on dit !

293

Vous appuyez sur le bouton 4 et, aussitôt, une fléchette vient se planter dans votre épaule, vous ôtant, par là même, 10 PdV.

– Je t'avais prévenu, Ash ! Tiens-le-toi pour dit et n'y reviens pas !

Vous retournez au **337** en massant votre épaule endolorie.

294

Vous entrez dans une salle vaguement rectangulaire et assez vaste. Deux passages en sortent, un dans l'angle nord du mur ouest et un autre dans l'angle sud du mur est. Mais ce qui vous étonne d'emblée est que cette pièce est meublée comme un salon feutré, avec fauteuils et canapés en cuir, tables basses et guéridons. La lumière, provenant de diverses lampes à huile judicieusement placées, est tamisée et produit un effet chaleureux sur les lourdes tentures murales de couleur rouge foncé. Ça sent le whisky et le tabac, en bref, tout concourt à une ambiance digne d'un club anglais chaleureux.

Il y a même quelqu'un assis dans un des fauteuils, caché derrière le journal qu'il tient devant lui de ses deux pattes velues. Sur la petite table basse à côté de lui, un verre rempli à

moitié d'un liquide à la couleur cuivrée est placé auprès d'un cendrier d'où un cigare allumé laisse monter sa fumée en volutes suaves.

Ce personnage n'ayant pas remarqué votre intrusion dans son salon, poliment, vous vous raclez brièvement la gorge pour signaler votre présence. Le journal se plie alors à moitié et laisse apparaître… un loup ! Oui, un loup et, qui plus est, portant peignoir en laine et petit foulard, monocle et chevalière !

– Oh, veuillez m'excuser, je ne vous avais pas entendu entrer, vous dit-il.

Encore abasourdi de converser avec un loup qui parle, vous répondez :

– C'est moi qui vous prie de m'excuser, je ne voulais pas vous déranger, monsieur.

– Il n'y a pas de mal, soyez-en assuré. Je vous en prie, venez donc vous asseoir.

Tandis que le loup finit de plier son journal avant d'attraper son verre, vous le rejoignez et prenez place en face de lui sur le canapé confortable qui s'enfonce sous votre poids. Il boit une rasade, repose son verre pour prendre maintenant son cigare et, après en avoir tiré une longue bouffée, il vous demande :

– Souhaitez-vous goûter cet excellent breuvage ? Cela s'appelle de la Gavuline, vous m'en direz des nouvelles.

Il prend un nouveau verre sans même vous laisser le temps de répondre et, après vous avoir servi généreusement, vous le tend. Légèrement suspicieux quant aux alcools de cette contrée, vous goûtez du bout des lèvres, pour lui faire plaisir.

C'est alors que vous vous rendez compte que c'est bon, très bon même ! Un goût tourbé mais aussi fumé, très équilibré, un vrai régal !

– C'est très fort, tout de même ! risquez-vous.

– Certes, ce n'est pas pour les petits chanteurs de maîtrise, mais plutôt pour les vrais chantres de cathédrale.

– En tout cas, c'est succulent, monsieur…?

– Appelez-moi Loup, tout simplement.

– Oui, parce que vous êtes un loup, si je ne m'abuse.

– Eh bien certes oui, cela se voit, non ?!

– Oui, bien sûr, bien sûr… Dites-moi, monsieur Loup et, d'avance, veuillez excuser ma curiosité, mais que faites-vous ici, dans ce salon cossu au niveau -3 d'un manoir appartenant à un mage ?

– Quand j'étais plus jeune, j'étais un aventurier, j'ai vécu mille quêtes et amassé mille trésors ! Aaah, que n'ai-je couru villes chamarrées, donjons diaboliques et forêts sombres pour égorger les petits héros sans envergure afin de les détrousser ! En clair, j'étais un loup flamboyant, un véritable Loup (*beurp*) Ardent !

(Oui, vous ne rêvez pas, il a roté !)

– Or, maintenant que l'âge m'a rattrapé, j'ai décidé de prendre ma retraite, seul et à l'écart du monde tourbillonnant, dans ces souterrains mal famés mais aussi parfois très bien installés, tel ce salon typiquement britannique. Pour ainsi dire, après toutes ces années de gloire et de fortune, je suis devenu un Loup Solitaire.

(Non, cette fois, il n'a pas roté…)

– Mais, monsieur Loup, Hyster sait-il seulement que vous êtes là ?

– Je pense que mon logeur s'imaginait, en m'accueillant ici, que je ferais régner l'ordre dans ses bas-fonds. Mais je n'ai pas souvent eu besoin de quitter ce salon, pour être honnête. Ce qui me sied bien, entre nous soit dit.

– Oui, je comprends. Eh bien, monsieur Loup, je m'en voudrais de vous déranger plus avant, je vais reprendre ma recherche.

– Et qui est, je vous prie ?…

– Le mage Hyster m'a envoyé lui quérir du lichen rouge. Du reste, si vous avez quelque indice à me fournir quant à la situation de ce parasite…

– J'ai bien peur que non, je ne vous serai pas d'une grande aide à ce sujet. A l'inverse, vous ne pourrez pas traverser mon salon pour poursuivre vos recherches. Et croyez bien que j'en suis navré.

– Ah bon ? Mais pourquoi, je vous prie ?

– Eh bien, s'il vous prenait l'envie de passer outre mon interdiction de traverser mon salon, je me retrouverais forcé d'honorer mon rôle de gardien de l'ordre de ces souterrains.

– Oh… Ce qui signifie ?

– Eh bien, je suppose que je serais contraint de vous croquer. A contrecœur, soyez-en sûr. N'y voyez aucune malice…

Ash, il est peut-être temps de réfléchir sérieusement. Ce brave loup, tout agréable, civil et poli qu'il puisse être, n'en demeure pas moins un adversaire potentiellement redoutable. Nous en voulons pour preuve toutes ses belles dents blanches qui garnissent sa grande gueule, mais aussi toutes ses nombreuses longues griffes au bout de ses doigts.

Si vous jouez la carte de la sécurité, vous pouvez remercier chaleureusement votre hôte et reprendre le passage par lequel vous êtes venu, c'est-à-dire retourner au **269** si vous veniez du passage qui s'ouvre dans le coin sud du mur est, ou au **300** si vous êtes arrivé par le passage s'ouvrant dans le coin nord du mur ouest.

Mais vous pouvez passer outre l'avertissement du loup, prêt à en découdre avec lui, et traverser le salon malgré la menace de son ire courroucée. Dans ce cas, il vous faut vous rendre au **315**.



295

Là où vous vous trouvez, le couloir fait un coude :

- vous le suivez vers l'ouest durant quelques mètres, jusqu'à ce qu'il débouche dans l'angle sud d'une pièce, en allant au **348**,
- ou bien vous le suivez vers le sud pour retourner à l'escalier par lequel vous êtes parvenu à ce niveau, en vous rendant au **252**.

296

Vous vous dirigez vers le coin de la pièce et la clef, en vous contorsionnant pour ne pas toucher les toiles d'araignée.

Malheureusement, votre épaule effleure un gros fil et, d'instinct, vous vous écartez, ce qui fait que, dans le mouvement, vous vous précipitez sur une autre partie de la toile, dans laquelle vous commencez à vous emberlificoter comme une mouche affolée.

Bien entendu, cela a pour effet de faire accourir aussitôt une araignée, de la taille d'un très gros chien, qui vous charge à vive allure.

– Une araignée, Ash ! Une grosse ! Taïaut !

FJ aura beau vous exhorter à l'assaut, vous êtes maintenant totalement pris dans la toile, bien incapable de dégager votre main pour dégainer.

L'araignée, quant à elle, n'a aucune difficulté pour planter ses crochets dans votre chair et commencer à se repaître de ce festin inespéré.

Cela va lui prendre quelques jours pour vous digérer entièrement, donc vous pouvez dès à présent partir pour le **8**, car il serait vain et stupide de rester là à attendre la fin complète du processus.

297

– Oui, c'est une idée, en fait…

– Ça peut marcher, en fait, il faut qu'on essaie…

Les deux gnomes se mettent sur la ligne de départ et, à votre signal, débutent leur course idiote, à reculons et à l'envers.

Pas longtemps, toutefois, car au premier virage, l'un des deux se prend les pieds dans le balai de l'autre, l'entraînant avec lui dans sa chute et, après une impressionnante cascade, ils finissent tous deux emmêlés au sol, dans une belle sortie de piste.

Couverts de contusions, ils vous invectivent copieusement en ne vous remerciant pas de vos idées stupides et en vous enjoignant de vite vous carapater hors de leur salle avant qu'ils s'énervent plus encore.

Enfin, tout ceci en d'autres termes bien moins polis, dont nous vous faisons grâce par pure gentillesse.

Partez vite d'ici, en empruntant le passage dans l'angle nord du mur ouest (pour aller au **283**) ou celui dans l'angle est du mur sud (pour vous rendre au **330**).

298

Vous appuyez sur le bouton 5 et, aussitôt, rien ne se passe.

– Je t'avais prévenu, Ash ! Tiens-le-toi pour dit et n'y reviens pas !

– Attends, FJ, il ne s'est rien passé ! De grave, je veux dire !

Juste au moment où vous finissez votre phrase, un petit compartiment s'ouvre, sa petite porte comme éjectée. Vous vous penchez pour mieux voir et découvrez dans cette petite cavité une fiole.

Comme vous la débouchez, vous vous rendez compte qu'elle sent bon le citron. Vous prenez le risque de goûter du bout de la langue : ça picote un peu, mais c'est très bon, citronné, frais, un régal ! De plus, vous sentez que ça vous rend 1 PdV ! Si vous en avez besoin, vous pouvez boire tout de suite cette fiole, que nous pouvons appeler curative, et qui vous rendra 20 PdV, ou deux fois 10 PdV. Vous pouvez aussi la prendre avec vous, dans l'idée de l'absorber plus tard, lorsque cela vous sera nécessaire.

Vous retournez au **337**.

299

L'escalier en colimaçon descend et descend encore. Il est large, des torches placées régulièrement au mur vous permettent de bien voir où vous mettez les pieds (mais qui donc entretient toutes ces torches dans ces sous-sol déserts ?) (et pourquoi faire, vu qu'ils sont déserts ?).

Les marches sont douces et vous descendez encore. Vous vous rendez compte qu'il fait de plus en plus frais, tandis qu'enfin vous atteignez le bas de l'escalier et ouvrez la porte devant vous…

– Tu as senti, Ash ? Il fait déjà plus frais ici ! Es-tu assuré que ce soit le bon chemin pour rentrer chez toi, en t'enfonçant ainsi dans les profonds de la terre ?

– En fait, FJ, je suis à la recherche d'un ingrédient pour le mage Hyster.

– Oh ? Tu connais ce vieux fou ?! Et que lui faut-il encore, à cet énergumène ?

– Il a besoin de lichen rouge pour un sort qui me permettra de rentrer chez moi.

– Il a plutôt trouvé un nouveau larbin pour faire ses courses, oui ! Te rends-tu compte de cela, au moins ?

– Je me rends surtout compte que j'ai eu les pires difficultés à parvenir jusqu'à lui, qu'il m'est arrivé tout un tas de choses, que j'aurais préféré ne pas vivre, pour réussir à le rencontrer et que si, maintenant, il lui faut du lichen rouge, je vais lui en ramener ! N'oublie pas non plus que c'est grâce à tout ça que nous nous sommes rencontrés, chère épée…

– Ah non, ne m'appelle pas ainsi ! Je suis un fauchon, faut-il te le répéter ! Comment le faire rentrer dans ton crâne de linotte, jeune sot ? De plus, permets-moi de t'avouer que je préférais le temps où tu me vouvoyais ! Mais bon, je présume que c'est ainsi et que je n'ai pas le choix.

– C'était pour te taquiner, FJ. Écoute, je dois m'acquitter de ma mission et j'aurai besoin de toute ton aide précieuse, alors s'il-te-plaît…

– Mouais… Je suppose que je peux t'être utile. Soit, c'est dit. En avant, Ash, ce lichen ne doit pas être très loin.

– Merci, FJ.

C'est bon, vous deux ? Vous avez fini ? On peut continuer ?

Bien. Alors reprenons.

En passant la porte au bas de l'escalier, vous entrez dans un couloir entièrement dallé qui s'enfonce dans l'obscurité vers le sud et -

– Prends une torche allumée dans l'escalier, Ash !

– Oui, c'est ce que j'allais faire, FJ, merci.

- et vous prenez de votre main gauche une des torches de l'escalier, avant de vous risquer plus avant dans ce couloir silencieux, en tenant fermement FJ de la droite.

Au bout d'une vingtaine de mètres, vous arrivez à une porte fermée, que vous ouvrez en allant au **349**.

300

Là où vous vous trouvez, le couloir fait un coude :

- vous le suivez vers l'est, jusqu'à déboucher dans une salle cossue par son angle nord, en allant au **294**,
- ou bien vous le suivez vers le sud, jusqu'à arriver à un nouveau coude, en allant au **265**.

301

Bravo, Ash ! Ça, c'est la marque des vrais héros courageux !

– Ou bien totalement fous à lier, je me tue à le répéter ! dit FJ, dans un soupir qui en dit long sur son exaspération.

Sourd à ses mises en garde, vous buvez le contenu de la fiole d'une traite et faites un jet de chance de l'autre main en lançant deux dés.

Si vous tirez de 2 à 4, rendez-vous au **308**.

Si vous faites de 5 à 8, allez au **272**.

Enfin, si le résultat est entre 9 et 12, rendez-vous au **319**.

302

Vous entrez dans une pièce carrée d'environ dix mètres de côté, avec trois passages qui y mènent, l'un dans l'angle nord du mur ouest, le suivant au milieu du mur nord et le dernier dans l'angle est du mur sud.

Au milieu de la pièce, au sol, se trouve une sorte de damier en pierre de deux mètres environ de côté, quadrillé en trois cases par trois.

Voulez-vous vous intéresser au quadrillage au sol ? Pour ce faire, allez au **255**.

Ou bien préférez-vous ne pas perdre de temps à jouer à un jeu sûrement débile (neuf cases au total, trop enfantin !) mais plutôt continuer votre recherche en empruntant un des trois passages ?

Auquel cas, celui dans le mur ouest mène au **273**, celui dans le mur nord au **338**, enfin celui dans le mur sud au **325**.

303

La porte s'ouvre sur un nouveau couloir dallé qui part vers le sud.

– Tu avais raison, FJ, c'est toujours la même chose, ici.

– …

Après avoir parcouru une vingtaine de mètres, vous arrivez devant une porte.

– J'imagine qu'il y a une nouvelle crypte de l'autre côté, pour ne pas changer. Qu'en penses-tu, FJ ?

– …

– Tu comptes te taire encore longtemps ?

– …

– FJ ! Parle-moi !

– Il faudrait savoir, Ash : je dois la fermer ou te parler ?

– Écoute FJ, cesse tes enfantillages !

– …

– Bon, fais comme tu veux. Allez, on entre.

– …

– Pfff… Tu es un vrai gamin…

Et vous poussez la porte qui vous mène au **321**.

304

Vous appuyez sur le bouton 6 et, aussitôt, une fléchette vient se planter dans votre épaule, vous ôtant, par là même, 10 PdV.

– Je t'avais prévenu, Ash ! Tiens-le-toi pour dit et n'y reviens pas !

Vous retournez au **337** en massant votre épaule endolorie.

305

Vous approchez de la table pour passer en revue les trois biscuits. Eh bien, tenez-vous bien (tenez-vous mieux !), ils sont beaux, ils ont l'air frais et ils sentent bon le biscuit ! L'un est un gros cookie aux pépites de chocolat, le deuxième est un large sablé au beurre et le troisième est un épais palmier feuilleté.

– Ash, tu n'escomptes pas vraiment manger ces biscuits, n'est-ce-pas ? De plus, va-t'en savoir depuis combien de temps ils sont là !

– Bof, que veux-tu qu'il m'arrive ? En plus, ils sentent vraiment bon !

– C'est peut-être ça le problème, jeune écervelé ! Je te rappelle que nous sommes toujours dans le manoir d'Hyster, ou du moins dessous ! Ces biscuits pourraient très bien être empoisonnés, voire pire !

– Tu vois le mal partout, FJ…

– Mais, grands dieux, comment se fait-il que, moi, j'aie un cerveau et pas toi ?! Imagine, si tu meurs ici, que vais-je devenir ? Pfff, tout ça pour contenter ta gourmandise éhontée !

FJ a peut-être raison, Ash, vous devriez réfléchir et peser votre décision.

Si vous préférez vous ranger à son avis en prenant en compte ses arguments (et en considérant surtout que ce jeu ressemble à une périlleuse roulette russe), vous pouvez partir de la pièce en empruntant le passage dans le mur est qui va au **295**, ou le passage dans le mur nord qui mène au **273**.

Mais si votre curiosité l'emporte, décidez quel biscuit vous allez goûter (manger ?) (dévorer ?) (comme vous voulez !) :

- le cookie, en allant au **254**,
- le sablé, en vous rendant au **276**,
- le feuilleté, en allant au **289**.

306

C'est sûrement parce que vous avez les cheveux roses que cet éléphant semble vous avoir pris d'affection et vous a amené devant cette porte qui doit être l'issue de cette étrange salle infinie.

C'est certainement aussi grâce au fait que, cédant à votre curiosité pathologique, vous avez pour habitude de boire de manière inconsidérée chaque fiole au contenu inconnu que vous pouvez croiser, que l'éléphant ouvre lui-même la porte rose et vous jette dans l'ouverture sans autre forme de procès, puis claque la porte derrière vous.

Votre atterrissage fracassant, sur le sol du palier haut d'un escalier en colimaçon, vous coûte 4 PdV.

Il ne vous reste plus qu'à entamer la descente de cet escalier au **350**.

307

Vous placez la pierre carrée marquée d'un X sur la case en haut à droite. Elle s'enfonce légèrement dans le sol, sûrement grâce à un mécanisme inaudible, jusqu'à se trouver au raz du sol.

Puis, plus rien ne se passe.

– Peut-être faut-il mettre l'autre pierre dans la dernière case libre ? suggère FJ.

Vous vous exécutez et, lorsque cette dernière pierre s'enfonce pour se retrouver au raz du sol elle aussi, le cercle dans le O s'éjecte pour laisser apparaître une cavité peu profonde. A l'intérieur, vous découvrez une clef en fer représentant un crabe.

– Quand je te disais que c'est un jeu pour abrutis ! s'exclame FJ. Tout ça pour ça !

– Calme-toi, FJ. Peut-être cette clef va-t-elle nous être importante pour la suite…

– J'aimerais bien voir ça ! Allez, reprenons notre chemin, nous avons suffisamment perdu de temps ainsi !

Vous empochez tout de même la clef-crabe, puis décidez du passage à emprunter : celui dans le mur ouest mène au **273**, celui dans le mur nord au **338**, enfin celui dans le mur sud au **325**.

308

La mixture a bon goût, mais vous vous apercevez après quelques secondes que c'est tout ce qu'elle peut présenter d'agréable. En effet, vous sentez maintenant votre corps se raidir, jusqu'à ne plus pouvoir bouger du tout, même pas le petit doigt. Une petite clochette tinte alors. Et vous restez là, figé, bêtement, en l'attente de la suite des évènements.

– Si c'est pas malheureux… soupire encore FJ.

Au bout d'un long moment, deux gnomes, presque identiques et portant un chapeau melon noir saugrenu, arrivent dans la pièce en poussant un brancard sur roulettes. Avec toutes les peines du monde, ils vous chargent sur ce brancard et vous emmènent au **108**, non sans vous avoir préalablement assommé à l'aide d'un objet contondant quelconque.

Pas de chance, Ash…

309

La belle dame blonde est revenue avec un plateau d'argent qu'elle pose sur la table basse devant vous.

Tandis qu'elle vous sert une tasse de thé, elle reprend :

– Je suis la Comtesse Bathory, à qui ai-je l'honneur ?

– Mon nom est Ash, madame la Comtesse, répondez-vous affablement.

– Non non, appelez-moi Erzébeth, cher Ash, je vous en prie !

– Comme il vous plaira. Dame Erzébeth, vous alliez me raconter vos déboires.

– On se croirait dans un salon de thé huppé, chuchote FJ. Écoutez-les, ces deux cancanières…

– Voyez-vous, cher, ce gredin d'Hyster me force malgré moi à rester ici. Je suis cloîtrée dans sa crypte sordide pour son plus grand plaisir. Voulez-vous du sucre dans votre thé ?

– Non, merci Madame. Mais pourquoi vous retient-il ? Et qu'est-ce qui vous empêche de partir ?

– Il croit que je suis à lui et il m'interdit toute fuite grâce à sa magie ! Cela fait des dizaines d'années que je suis bloquée ici sans espoir de pouvoir lui fausser compagnie ! Notez que cela fait des années aussi qu'il n'est plus venu me voir… rajoute-t-elle. Ce thé est un ravissement, vous allez voir. Je le trouve très… gouleyant, vous m'en direz des nouvelles !

– Des dizaines d'années…réfléchissez-vous. Est-ce possible ?

– Oui, bien sûr, c'est possible ! Aidez-moi, cher Ash, rendez-moi ma liberté et je vous aiderai en retour à vaincre ce méchant Hyster !

– Mais, je ne comprends pas ! On m'a dit que s'il existait, dans cette contrée, quelqu'un qui pourrait m'aider à rentrer chez moi, ce ne pouvait être que le mage Hyster. Or maintenant, vous, chère Erzébeth, vous m'assurez qu'il est vil et dangereux !

– Comme si je ne te l'avais pas déjà martelé moi-même… souffle FJ.

– Soyez certain que ce méchant Hyster n'a que faire de vous comme de quiconque ! C'est pour ça qu'il faut que vous m'aidiez ! Il me retient dans cette crypte par un charme qu'il a jeté sur le grand miroir de ma coiffeuse. Ce sort m'empêche de m'enfuir car il me rend les Portes Interdites et je ne puis les emprunter, j'en suis incapable. Brisez mon miroir et, de la sorte, libérez-moi, car je ne peux le faire moi-même !

Alors, Ash ?! Quelle décision allez-vous prendre ?!

Aidez-vous Erzébeth en cassant son miroir, mais sans savoir quelles en seraient les conséquences auprès du mage Hyster ? Rendez-vous au **285**.

Ou bien alors, jouez-vous plutôt la prudence en n'en faisant rien, quitte à vous attirer les foudres d'Erzébeth ? Allez pour cela au **336**.

Ça, c'est un dilemme cornélien, hein, Ash !?

310

Vous arrivez dans une pièce rectangulaire. Un seul passage s'ouvre dans le coin nord du mur est, mais il y a aussi, en plein milieu du mur ouest, un grand miroir de plus d'un mètre de large qui s'élève du sol au plafond, collé au mur. Aucune autre issue visible, cette pièce ressemble à un cul-de-sac.

Si vous vous intéressez au miroir, rendez-vous au **339**.

Sinon, vous pouvez prendre le passage qui vous emmène au **260**.

311

Vous glissez la clef en votre possession dans sa serrure idoine et la faites tourner, ce qui, c'était à prévoir, ne déverrouille pas la porte rose qui reste fermée.

Les quatre éléphants, contre toute attente, se mettent à exécuter des mouvements désordonnés en barrissant des *Toutouyoutou* assourdissants. Celui au tutu qui vous a amené jusque devant cette porte vous soulève de nouveau pour vous prendre entre ses bras et recommence sa valse folle, accompagné de ses trois acolytes, en direction d'un autre endroit non défini. Après de nombreux pas de danse, vous êtes arrivé à l'endroit où se trouve la porte par laquelle vous êtes entré dans cette étrange salle. L'éléphant la déverrouille d'un geste de colère et vous pousse alors brutalement dans l'ouverture, sans autre forme de procès, puis claque la porte derrière vous.

Votre atterrissage fracassant vous coûte 8 PdV.

Il ne vous reste plus qu'à retourner au **260**.

312

Vous entrez dans une salle qui, d'est en ouest, est deux fois plus longue que les précédentes. Deux passages s'ouvrent, l'un dans l'angle nord du mur ouest (pour aller au **283**), l'autre dans l'angle est du mur sud (pour se rendre au **330**).

Décidez du passage par lequel vous quitterez la salle pour continuer vos recherches.

Ou bien, auparavant, si vous en avez envie, intéressez-vous aux deux gnomes qui se trouvent aussi dans cette salle.

En effet, il y a comme une sorte de circuit de course ovale, en bois, qui prend presque toute la place au sol et deux gnomes se trouvent sur la ligne de départ, chevauchant chacun un balai avec une fausse tête de cheval au bout. Détail étonnant, ils portent tous deux un chapeau melon noir, incongru dans ces souterrains dangereux.

Ils n'ont pas fait cas de votre apparition dans la salle, tout occupés qu'ils sont à se faire des politesses :

– Après vous, je n'en ferai rien, en fait !

– Je vous en prie, vous dis-je, en fait, passez d'abord !

– En aucune façon, je ne saurais vous prendre la politesse, à vous l'honneur, en fait !

– Je suis votre obligé, en fait, souffrez de me précéder !

Et ainsi de suite…

– Mais qu'est-ce qu'ils fabriquent, ces deux crétins-là ? s'étonne FJ.

Si vous voulez vous préoccuper de ce qui se passe entre ces deux gnomes affables, allez au **344**. Sinon, désintéressez-vous d'eux et empruntez un des passages pour quitter la salle.

313

Vous appuyez sur le bouton 7 et, aussitôt, une fléchette vient se planter dans votre épaule, vous ôtant, par là même, 10 PdV.

– Je t'avais prévenu, Ash ! Tiens-le-toi pour dit et n'y reviens pas !

Vous retournez au **337** en massant votre épaule endolorie.

314

Cette nouvelle pièce, dans laquelle vous entrez, n'a rien d'une morgue sanguinolente.

– Aaaah, ben tu vois, FJ, tout va bien !

Elle a plutôt l'air d'une crypte banale, de dimensions similaires à la pièce précédente.

– Voilà, tu es rassuré, FJ ? Tu vois, nous faisons le tour de la crypte et, à la lueur de notre torche, tu peux admirer, à droite comme à gauche, les différents cercueils placés dans les niches creusées à cet effet dans les murs, sur presque toute la hauteur. Tu peux même apercevoir une nouvelle porte dans le mur sud, faisant face à celle que nous venons d'emprunter pour atteindre ce délicieux caveau. Si nous nous arrêtons auprès de chacun des cercueils, tu peux maintenant lire les petites plaques funéraires, sur lesquelles sont gravées les noms et dates des défunts, ainsi qu'une gentille épitaphe toute personnelle. De même, tu peux remarquer le travail minutieux apporté à tous les détails ornementaux, qu'ils soient gravures ou peintures et… oooh, admirer le rendu sublime du cadavre émacié qui vient de se lever du cercueil là-bas, après en avoir repoussé le couvercle, et qui se dirige dans notre direction, armé d'une très longue épée qu'on jurerait très tranchante et qui semble très en colère et qui sent vraiment très fort de la bouche comme tu peux t'en rendre compte maintenant qu'il est plus proche et on croirait qu'il va parler tant il semble vivant et tu peux apprécier les efforts déployés pour rendre ce corps inanimé si criant de vérité comme c'est magnifique tout ça et tu peux à présent -

– C'est pas bientôt fini, cette visite guidée impromptue et incompatible avec mon repos éternel !?

Bong !

Ça, c'est le cadavre qui vient de gronder en ponctuant sa phrase d'un coup de son épée sur votre tête, heureusement du plat de la lame, mais qui vous ôte 4 PdV quand même.

– Franchement, Ash, tu me navres, à faire ton idiot dès que la moindre occasion se présente… Ressaisis-toi instamment, il faut se débarrasser de ce mort-marchant avant que je tombe évanoui à cause de son haleine !

Ce cadavre très décrépi mais pas tout à fait mort totalise 60 PdM (Points de Mort, il faut bien s'adapter) et il est armé d'une épée longue +4.

Le combat se déroule comme d'habitude et lorsque votre adversaire n'aura plus de PdM, il sera définitivement, ou enfin, ou à nouveau mort.

Vous pourrez alors quitter cette crypte, avant que certains de ses voisins de chambrée aient une subite envie de se relever comme lui, en prenant la porte du mur sud et en allant au **281** dans le même mouvement.

Sinon, si c'est le mort-presque-mort-mais-pas-encore qui vous supprime vos PdV, vous trouverez une place fort accueillante pour vous étendre confortablement dans le cercueil numéro **8**, celui à côté de votre nouveau copain mort-vivant qui sent très fort de la bouche.

Mais vous verrez, on s'habitue.

315

Après vous être levé du profond canapé en cuir, vous faites mine de traverser le salon. Comme vous vous en doutiez, le loup saute sur ses pattes arrières, enlève son peignoir en cachemire et son petit foulard. Maintenant qu'il est debout, le loup est beaucoup plus grand que vous, ça va être un gros morceau ! Il retrousse alors ses babines, découvrant ses dents affûtées innombrables, tandis que ses griffes jaillissent au bout de ses doigts avec un bruit de cran d'arrêt.

C'est parti pour un vrai combat à l'ancienne, à ceci près que le loup a deux attaques par tour, l'une avec ses dents et l'autre avec ses griffes, ce qui se traduit par deux lancers de dés lorsque c'est son tour.

Ah, et puis votre adversaire poilu s'est peut-être retiré, certes, mais il totalise tout de même 50 PdV, c'est un détail qui a son importance !

S'il vous terrasse, vous n'avez pas d'autre choix que de vous rendre au **8**, la section où vous pouvez vous faire recoudre toutes ces plaies béantes à peu de frais.

Si c'est vous qui le vainquez, prenez le temps de poser un pied sur sa dépouille pour la photo-souvenir, puis empruntez le passage pour lequel vous avez guerroyé avec tant de prestance, c'est-à-dire celui qui s'ouvre dans l'angle nord du mur ouest et qui vous amène au **300**, ou celui dans l'angle sud du mur est et qui vous mène au **269**.

316

L'éléphant vous laisse choir devant la porte rose et recule pour rejoindre ses trois acolytes qui se sont placés en demi-cercle derrière vous. Ils restent comme ça, tous les quatre dandinant des hanches, en l'attente d'une action de votre part face à cette porte.

Maintenant que vous pouvez examiner cette dernière, vous apercevez les trois serrures qui la verrouillent. Chacune a un petit dessin gravé à son côté, représentant respectivement un poney, puis un crabe, enfin une araignée.

Les éléphants vous pressent d'agir maintenant, ils semblent tout excités au point d'accentuer leurs mouvements, qui n'ont plus rien à voir avec de la danse classique mais

ressemblent plutôt à du fitness, tandis que, de leurs trompes, ils jouent un air qui fait vaguement *Toutouyoutou*. Et, ce faisant, ils sont encore plus ridicules.

A tout hasard, Ash, auriez-vous trois clefs en fer en votre possession, représentant respectivement un poney, un crabe et une araignée ? Si oui, il semble logique de vous en servir pour déverrouiller cette porte en allant au **286**.

Si vous n'en avez que deux, rendez-vous au **290**.

Si vous n'avez qu'une clef, rendez-vous au **311**.

Si vous n'en possédez aucune, rendez-vous au **324**.

317

– Magnifique, en fait !

– Tout bonnement exemplaire, en fait, votre idée !

– Oui, ainsi nous nous départagerons facilement, en fait !

– Échangeons vite nos poneys, en fait, et plaçons-nous sur la ligne de départ !

Et, à votre signal, ces deux excités démarrent en trombe, courent leurs cinq tours à en perdre haleine jusqu'à la ligne d'arrivée, que l'un franchit allègrement d'une courte tête devant l'autre.

Le gagnant s'approche de vous, tout rouge, et vous remercie chaleureusement en serrant vos mains, tout en cherchant son souffle. Il en profite pour vous donner une clef en fer représentant une tête de poney.

– Maintenant que je suis le chef des catacombes du niveau -3, je peux faire ce que je veux et vous offrir cette clef en remerciement de votre bonne volonté !

Et il rajoute en hurlant :

– Je suis le roi du monde !

Puis il se lance à la poursuite de son collègue et ils disparaissent tous deux sans que vous ayez eu le temps de glaner des renseignements sur la présence de lichen rouge dans ces catacombes.

Ne cherchez pas plus longtemps une logique à tout ceci, Ash, c'est assurément peine perdue. Continuez plutôt vos recherches en empruntant un des deux passages, l'un dans l'angle nord du mur ouest (pour aller au **283**) ou l'autre dans l'angle est du mur sud (pour vous rendre au **330**).

318

Le couloir qui s'ouvre devant vous va vers le sud, il est entièrement dallé mais n'est pas éclairé. Au bout d'une vingtaine de mètres, vous arrivez à une porte.

– Moi, je ne veux pas apporter de commentaire…

– Moi non plus, je ne relève même pas…

– Oui, il ne faudrait pas que l'on croie que nous nous plaignons tout le temps…

Attendez, il y a quand même quelque chose de nouveau.

– Aaaah ?!

Oui, sur la porte a été vissée une belle plaque ouvragée, où l'on a gravé ces vers exécrables :

Crypte privée.
Veuillez frapper
et patienter
que l'on vous permette d'entrer.
Soyez remercié.

– Une crypte privée ?! Quelqu'un habite là-dedans ?

– Ou quelque chose, va-t'en savoir… Eh bien, frappe donc, nigaud, ne reste pas planté ainsi !

Vous frappez à la porte poliment, mais personne ne répond.

– Bon, alors entrons.

– Attends, FJ, il faudrait peut-être insister, plutôt que de s'imposer…

Comptez-vous de nouveau frapper courtoisement à la porte ? Allez au **251**.

Ou bien décidez-vous de ne plus jouer le héros bien élevé et d'entrer sans attendre une quelconque approbation ? Rendez-vous alors au **347**.

319

La mixture a bon goût et vous vous apercevez après quelques secondes qu'elle ne vous a rien apporté, ni changé, ni rendu, ni ôté.

– Ouf, je respire ! dit FJ. Promets-moi de cesser de prendre des risques inconsidérés à l'avenir ! Allez, maintenant, on s'en va… Oh, tes cheveux !

– Quoi, mes cheveux ?

– Ils sont roses, maintenant ! Vois !

Vous vous regardez dans le plateau d'argent, qui vous rend un reflet opaque et sinueux, pour vous rendre compte qu'effectivement, vos cheveux sont devenus roses. Un rose très seyant, cela dit.

– Ça va ? s'enquière FJ.

– Oui, je présume. C'est rose, mais ça ne fait pas mal. J'espère que ça ne va pas rester indéfiniment, ça ne me va pas du tout.

– C'est toujours mieux que de boire du poison, ne crois-tu pas ?! Tu t'habitueras, j'en suis sûr.

Vous alliez vous lever et quitter la pièce, lorsque vous voyez du coin de l'œil la fiole se remplir de nouveau, toute seule, comme par magie.

– Non non non Ash ! Viens, on s'en va ! Définitivement ! insiste FJ.

Si vous souhaitez retenter l'expérience en buvant le nouveau contenu de la fiole, dans l'espoir de retrouver vos beaux cheveux soyeux naturels, retournez au **301**. (– Oh, misère… dit FJ.)

Si vous ne souhaitez pas jouer avec votre chance plus longtemps, empruntez l'un des deux passages, celui dans le mur nord qui mène à l'angle sud-ouest d'une autre pièce, en allant au **268**, ou de préférence celui dans le mur sud jusqu'à arriver à un coude, en vous rendant au **323**.

320

Vous placez la pierre carrée marquée d'un O sur la case en haut à droite. Elle s'enfonce légèrement dans le sol, sûrement grâce à un mécanisme inaudible, jusqu'à se trouver au raz du sol.

C'est alors qu'une fléchette vient se planter dans votre cuisse, vous ôtant 10 PdV d'un coup.

– Aïe !

– Ça va, Ash ?

– Mais qu'est-ce que c'est que ce jeu à la -

– Peut-être faut-il mettre l'autre pierre dans la dernière case libre ? suggère FJ.

Vous vous exécutez, mais une autre fléchette vient se planter dans votre autre cuisse, vous ôtant 10 autres PdV.

– Re-aïe !

– Quand je te disais que c'est un jeu pour abrutis ! s'exclame FJ. Allez, on s'en va !

Bon, pas d'autre solution que continuer votre recherche, après vous être débarrassé de ces deux fléchettes.

Quel passage allez-vous emprunter ? Celui dans le mur ouest mène au **273**, celui dans le mur nord au **338**, enfin celui dans le mur sud au **325**.

321

C'est encore une crypte, mais bien plus grande que les précédentes. De ce fait, il y a plus de niches creusées dans les murs, mais, en en faisant rapidement le tour, vous constatez qu'elles sont toutes occupées par un cercueil vide et sans couvercle.

Il y a aussi une nouvelle porte, toujours au milieu du mur sud. La seule différence est qu'il y a une espèce d'autel en pierre au centre de la salle, sur lequel repose un sarcophage, en pierre lui aussi.

Le corps d'une femme est peint sur le côté de ce tombeau et, tandis que vous admirez cette belle représentation artistique finement détaillée, une momie vient de s'en extraire lentement et se dirige maintenant vers vous.

– Une momie, FJ ! En avant ! Mais… Qu'est-ce que tu fais ?

– …

FJ semble bloqué dans son fourreau ! Vous avez beau batailler, impossible de le dégainer. La momie, pendant ce temps, continue de se rapprocher de vous, ce qui vous force à reculer dans la salle en tournant autour du sarcophage. Heureusement qu'elle n'est pas très rapide !

– FJ ! Explique-moi ce qu'il se passe ! Parce que j'ai besoin de toi, là !

– …

– FJ !

– Non, je dois la fermer.

– Tu en es encore là ?! Tu ne vois pas que la momie nous suit ?

– C'est toi qui m'a intimé de la fermer.

– Pardon, FJ, je n'aurais pas dû te parler comme ça. Voilà, tu veux bien m'excuser ?

– Bon, d'accord. Mais ne recommence pas.

Cette arme est sûrement exceptionnelle, mais assurément caractérielle ! Vous tirez une nouvelle fois sur sa poignée et FJ accepte enfin de sortir de son fourreau.

Vous pouvez maintenant vous occuper de la momie : elle affiche 80 PdM (Points de Mort, vous vous souvenez ?) au compteur, n'a ni arme ni armure et n'est pas du tout effrayée par votre torche (vous vous en seriez déjà rendu compte, sinon).

Si vous vous débarrassez de la momie, vous pouvez aller au **292** pour inspecter la crypte.

Si, à l'inverse, elle a le dessus, il ne vous reste plus d'autre choix que d'aller au **8**, en réfléchissant sur les sautes d'humeur des armes instables, névrosées et insociables.

322

Aïe ! Ça pique !

Elle vous a mordu, cette furie ! Dans le cou ! Vous perdez instantanément toute volonté de vous débattre pour vous échapper et vous restez planté là (c'est le cas de le dire), ses dents dans votre chair délicate, tandis qu'elle aspire goulûment le sang chaud giclant de votre carotide.

Votre esprit s'embrume alors très vite et vous avez toutes les peines du monde à vous diriger docilement vers le **8** sans tomber à chaque pas.

Car c'est bien le seul paragraphe où vous pouvez espérer aller maintenant…

Ah oui, ça pique ! Aïe !

323

Là où vous vous trouvez, le couloir fait un coude :

- vous le suivez vers l'ouest, jusqu'à l'embranchement avec un autre couloir, en vous rendant au **256**,
- ou bien vous le suivez vers le nord, jusqu'à une pièce dans laquelle vous entrez par le coin est, en allant au **278**.

324

Vous n'avez aucune clef en votre possession ce qui, c'était à prévoir, énerve au plus haut point les quatre éléphants roses. Ils se mettent alors à exécuter des mouvements désordonnés en barrissant des *Toutouyoutou* assourdissants. Celui au tutu qui vous a amené jusque devant cette porte vous soulève de nouveau pour vous prendre entre ses bras et recommence sa valse folle, suivi de ses trois acolytes, en direction d'un autre endroit non défini.

Après de nombreux pas de danse, vous êtes arrivé à l'endroit où se trouve la porte par laquelle vous êtes entré dans cette étrange salle.

L'éléphant l'ouvre d'un geste de colère et vous pousse alors brutalement dans l'ouverture, sans autre forme de procès, puis claque la porte derrière vous.

Votre atterrissage fracassant vous coûte 8 PdV.

Il ne vous reste plus qu'à retourner au **260**.

325

Là où vous vous trouvez, le couloir fait un coude :

- vous le suivez vers l'est, jusqu'à déboucher par l'angle nord dans une salle, en vous rendant au **268**,
- ou bien vous le suivez vers le nord sur quelques mètres, jusqu'à arriver par son angle sud-est dans une salle, en allant au **302**.

326

Vous appuyez sur le bouton 8 et, aussitôt, une fléchette vient se planter dans votre épaule, vous ôtant, par là même, 10 PdV.

– Je t'avais prévenu, Ash ! Tiens-le-toi pour dit et n'y reviens pas !

Vous retournez au **337** en massant votre épaule endolorie.

327

Lancez deux dés, Ash, pour voir.

Juste comme ça, ne vous inquiétez pas.

Cette fois-ci, la somme des deux dés vous donne le nombre total de PdV que vous perdez à cause des bactéries dans votre organisme, dues aux morsures et griffures des rats albinos, même celles qui furent superficielles et ne vous ont pas retiré de PdV durant le combat.

En fait, ce sont des PdV que vous perdriez dans le temps, un peu à chaque section, comme une grosse fièvre. Mais nous préférons en faire le compte et la soustraction tout de suite, plutôt que risquer d'oublier de nous en occuper lors de chacun des prochaines sections. C'est plus sûr, voyez-vous…

Surtout que ces PdV perdus le sont définitivement ! En clair, il faut aussi les enlever de votre total de départ de 100 PdV, du moins jusqu'à ce que vous trouviez de la pénicilline, ou que vous mourriez (ce qui vous les rendra automatiquement, de fait). Oui c'est handicapant. Et désagréable. Et pénible.

Ceci fait, vous pouvez maintenant visiter la pièce au **275**.

En y repensant, vous vous dites que c'est tout de même étrange de vêtir des rats d'armures de cuir, non !?

328

Vous vous dirigez vers le coin de la pièce afin de récupérer la clef, en vous contorsionnant pour ne pas toucher les toiles d'araignée.

Vous effectuez des figures toutes plus délicates et incongrues les unes que les autres, certaines défiant la gravité mais c'est sans compter sur votre corps très musclé de héros qui ne s'en laisse pas conter.

Au bout d'un moment, vos efforts sont récompensés, vous parvenez à la clef que vous convoitez. Avant de l'empocher, vous notez qu'elle représente une araignée.

Ensuite, vous rebroussez chemin, plus facilement maintenant parce qu'habitué et, revenu au centre de la pièce, vous décidez du chemin que vous allez emprunter.

– Oh yé, pouffe FJ.

Vous pouvez quitter la pièce de trois manières :

- le passage dans l'angle nord du mur ouest s'ouvre sur un couloir qui, après quelques mètres, forme un coude (rendez-vous au **325**),
- celui dans l'angle ouest du mur sud mène à l'angle ouest du mur nord d'une autre pièce (allez au **335**),
- celui dans l'angle est du mur nord s'ouvre sur un autre couloir qui, assez vite, mène à une autre pièce (rendez-vous au **340**).

329

Vous entrez dans une pièce carrée et vide. Deux passages en sortent, un dans l'angle nord du mur ouest, l'autre dans l'angle sud du mur est.

Il n'y a rien ici, hormis un curieux tableau gravé dans la pierre au beau milieu du mur sud. Ce tableau présente des colonnes remplies de chiffres.

Si vous voulez emprunter le passage du mur ouest, le couloir vous mènera au **265**.

Si vous préférez prendre le passage du mur est, le couloir vous emmènera au **256**.

Si votre curiosité affligeante vous pousse, avant toute chose, à vous intéresser au tableau dans le mur, alors rendez-vous au **337**.

330

Là où vous vous trouvez, le couloir fait un coude :

- vous le suivez vers l'est, jusqu'à déboucher par l'angle nord dans une pièce, en vous rendant au **345**,
- ou bien vous le suivez vers le nord durant quelques mètres, jusqu'à entrer par l'angle est dans une salle, en allant au **312**.

331

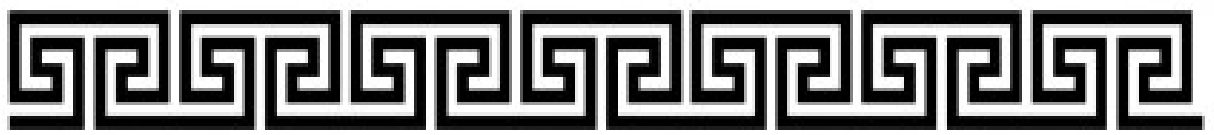
Vous ouvrez la porte et vous retrouvez dans un couloir nord-sud, la porte étant dans le mur est. Vous le savez car, maintenant, vous avez une véritable boussole dans la tête, à force d'arpenter cette contrée de long en large depuis votre arrivée. A ce niveau, murs, sols et plafond sont entièrement dallés et il y a des torchères aux murs de loin en loin, ce qui solutionne votre éclairage.

– Bon, Ash, je te propose de parcourir ce niveau au pas de course, de vite trouver ton lichen rouge et de remonter illico chez le vieux machin. Parce qu'on a justement du chemin pour y retourner…

– D'accord, FJ. Mais on va prendre le temps de dessiner un plan, quand même. Ce serait dommage de se perdre si près du but.

– Si tu en as besoin… Alors, nord ou sud ?

Oui, Ash, alors ? Nord (allez au **295**) ou sud (allez au **269**) ?



332

Vous appuyez sur le bouton 9 et, aussitôt, une fléchette vient se planter dans votre épaule, vous ôtant, par là même, 10 PdV.

– Je t'avais prévenu, Ash ! Tiens-le-toi pour dit et n'y reviens pas !

Vous retournez au **337** en massant votre épaule endolorie.

333

Vous placez la pierre carrée marquée d'un X sur la case en bas à droite.

Elle s'enfonce légèrement dans le sol, sûrement grâce à un mécanisme inaudible, jusqu'à se trouver au raz du sol.

Rien d'autre ne se passe.

– Peut-être faut-il mettre l'autre pierre dans la dernière case libre ? suggère FJ.

Vous vous exécutez, mais rien ne se passe non plus.

– Quand je te disais que c'est un jeu pour abrutis ! s'exclame FJ. Allez, viens, on s'en va !

Bon, pas d'autre solution que de continuer votre recherche.

Quel passage allez-vous emprunter ? Celui du mur ouest mène au **273**, celui du mur nord au **338**, enfin celui du mur sud au **325**.

334

Lancez deux dés, Ash, pour voir.

Juste comme ça, ne vous inquiétez pas.

La somme des deux dés vous donne le nombre total de centimètres d'entrebâillement que vous pouvez ouvrir avant que les gonds de la porte se mettent à grincer. C'est vrai, ce n'est pas beaucoup, mais suffisant pour voir divers mouvements furtifs et, aussi, entendre distinctement les créatures qui sont dans cette pièce accourir jusqu'à vous.

Parce que vous tenez une torche, Ash, vous vous en souvenez ?! Ces créatures ont vu votre lumière dès l'ouverture de la porte ! Pour une inspection discrète, c'est raté !

Vous refermez la porte immédiatement et réfléchissez à ce que vous pouvez faire maintenant. Après un petit temps, durant lequel vous entendez des coups et des griffures de l'autre côté de la porte, vous arrivez à la conclusion qu'il vous faut de toute façon passer cette pièce et donc entrer pour affronter ce qui vous attend. Vous ouvrez la porte à la volée, prêt à en découdre.

Relancez deux dés, Ash, pour voir.

Juste comme ça, ne vous inquiétez pas.

La somme des deux dés vous donne le nombre total de rats prêts à vous sauter la gorge en profitant de leur surnombre.

Des rats !? Oui, nous avons bien dit des rats ! Des rats albinos, du reste, vu qu'ils vivent dans le noir ! Les pires ! Et qui portent des petites armures de cuir, comme c'est drôle !

De plus, ils vous en veulent de leur imposer la lumière éblouissante de votre torche ! Et donc, ils vous attaquent toutes griffes et incisives dehors, comme c'est moins drôle ! Qui pis est, ils transportent très sûrement des maladies !

Défendez chèrement votre peau !

Chaque rat a 10 PdV, n'a pas d'arme mais vous griffe et vous mord, et porte une armure -1. Contrairement à d'habitude, ce sont les rats qui ont l'initiative, c'est-à-dire qu'ils lancent tous leurs dés d'attaque (enfin, c'est vous qui les lancez pour eux, car ils ne peuvent pas le faire avec leurs petites griffes) avant que vous puissiez le faire pour votre riposte.

Bien entendu, vous, vous n'en attaquez qu'un à la fois par tour.

Espérons que ce ne soit pas trop éprouvant pour vous et que vous soyez vainqueur pour pouvoir vous rendre au **327**. Sinon, si vous succombez sous le nombre des rats albinos, il ne vous reste plus qu'à aller mettre de l'antiseptique sur vos plaies et avaler de la pénicilline, il y en a dans la boîte à pharmacie du **8**.

335

Vous prenez place sur la chaise et observez la fiole. Elle porte une étiquette sur son flanc, sur laquelle est écrit : « *Fiole magique – Remplissage automatique mais aléatoire* ».

Le col de cette fiole est enserré par une chaînette, cette dernière passant par un trou pratiqué au centre du plateau en argent. En regardant sous la table, vous vous rendez compte que cette chaînette passe aussi au travers pour aller se ficher dans le sol en laissant, semble-t-il, suffisamment de mou pour vous permettre de boire le contenu de la fiole sans trop vous contorsionner.

Curieux, comme à votre habitude, vous débouchez la fiole afin de humer son contenu. Vous sentez alors des effluves très frais d'un mélange de citron jaune et citron vert.

– Bien entendu, tu vas boire le contenu de cette fiole sans savoir ce que c'est réellement, dit FJ d'un ton réprobateur.

– Ça sent le citron, FJ. Ça ne peut être aussi mauvais que tu le penses !

– Sais-tu que tu me fatigues ?!

Si vous persévérez dans votre intention, débouchez la fiole et allez au **301**.

Si vous préférez vous ranger à la désapprobation implicite de FJ et concédez que cela ne peut être qu'un piège, partez d'ici en empruntant l'un des deux passages, celui dans le mur nord, qui mène à l'angle sud-ouest d'une autre pièce, en allant au **268**, ou celui dans le mur sud, jusqu'à arriver à un coude, en vous rendant au **323**.

336

– Je suis désolé, chère Erzébeth, n'en prenez pas ombrage mais je ne puis vous sauver, car je compte vraiment sur -

– Comment ? Vous allez me laisser verrouillée ici ?!

Elle s'est levée prestement pour se pencher au-dessus de vous par-dessus le dossier du fauteuil.

– Vous n'allez pas me venir en aide ?!

Vous vous rendez compte qu'elle a vraiment de la force alors que, d'une main, elle vous maintient assis dans le confident.

– Mais savez-vous que vous me désappointez, cher Ash ?!

Elle a placé son autre main sur votre tête, la forçant à se pencher pour bien dégager votre cou.

– Et que, quand je suis désappointée, je perds toute bienséance ?!

Elle a rapproché sa bouche de votre cou !

– Et voilà, je suis très désappointée !

Deux secondes seulement pour vous décidez, pas une de plus, dépêchez-vous !

Changez-vous brusquement d'avis et déclarez-vous à Erzébeth que vous allez briser son miroir ? Allez donc au **285** !

Ou bien la repoussez-vous de toutes vos forces pour la déséquilibrer et vous enfuir par la porte sud ? Rendez-vous alors au **264** !

Vite, les deux secondes sont déjà passées !

337

– Encore un piège, Ash ! dit FJ. Fais attention !

Le tableau gravé dans le mur est pour le moins étrange. Il se compose de trois lignes de chiffres, l'une sous l'autre, puis d'une colonne sur la partie droite, composée de boutons numérotés comme ci-après.

Il semblerait qu'il faille appuyer sur un des boutons pour apporter une réponse au point d'interrogation, mais avez-vous le moindre soupçon de début d'une solution ?

Si oui, ou bien si vous décidez de tâtonner en répondant au pif, alors appuyez sur le bouton qui vous semble être la solution et rendez-vous au paragraphe correspondant.

	0	→ Rendez-vous au **262**
	1	→ Rendez-vous au **270**
1+2+3+4+5=1	2	→ Rendez-vous au **280**
	3	→ Rendez-vous au **288**
	4	→ Rendez-vous au **293**
6+7+8+9+0=5	5	→ Rendez-vous au **298**
	6	→ Rendez-vous au **304**
	7	→ Rendez-vous au **313**
2+4+6+8+0= **?**	8	→ Rendez-vous au **326**
	9	→ Rendez-vous au **332**

Si vous préférez ne pas jouer plus longtemps avec votre chance, quittez la pièce par un des passages, celui dans l'angle nord du mur ouest qui mène au **265**, ou celui dans l'angle sud du mur est qui mène au **256**.

338

Là où vous vous trouvez, le couloir fait un coude :

- vous le suivez vers l'ouest sur plusieurs mètres jusqu'à un nouveau coude, en allant au **259**,
- ou bien vous le suivez vers le sud, jusqu'à déboucher au milieu du mur nord d'une pièce, en allant au **302**.

339

Vous vous approchez du miroir, en appréciant au passage la belle stature de votre reflet. En vérité, vous êtes la parfaite illustration du héros aventurier et baroudeur, aimant la découverte des cultures et des peuplades rencontrées, dynamique et casse-cou avec, dans le regard, une étincelle de courage et de dépassement de soi.

Vous avancez la main vers votre reflet, comme pour en caresser la belle ligne racée sur la surface lisse, lorsque ce dernier sort sa propre main du miroir pour agripper votre poignet ! Pris de panique, vous ramenez illico votre bras, ce qui a pour effet d'intégralement extirper votre reflet du miroir, votre autre vous-même ! Il y a maintenant deux Ash dans cette pièce, et bien malin celui qui saurait séparer le vrai du faux !

Il est tout comme vous à cet instant précis : il a les mêmes PdV, le même équipement, les mêmes arme et armure, hormis le fait que son fauchon à lui n'est pas magique, c'est-à-dire qu'il ne parle pas, mais aussi qu'il ne touche qu'avec un 7 minimum et n'apporte qu'un bonus de +2.

– Normal, *je* suis exceptionnel ! souligne FJ.

Ah si, une différence tout de même, et de taille : votre reflet ne perd pas une seconde pour vous attaquer de front ! Défendez chèrement votre peau contre votre double, Ash !

S'il gagne, il s'écroule à terre en même temps que vous, comme tout reflet qui se respecte mais, tandis que vous allez au **8**, lui-même ira au **8**$^{\textbf{bis}}$, qui se trouve de l'autre côté du miroir.

Si vous gagnez, vous pouvez le dévaliser, plus précisément prendre sur lui les objets que vous détenez et que vous souhaitez avoir en double (en n'oubliant pas que vous ne pouvez porter qu'une seule arme et une seule armure).

Ensuite, vous pouvez quitter la pièce en prenant le passage dans le coin nord du mur est qui mène au **260**, ou bien retourner auprès de cet étrange miroir afin de tenter de découvrir comment il fonctionne, en vous rendant au **258**.

340

Vous entrez dans une pièce assez petite. Elle est vide de tout mobilier, il n'y a rien aux murs, ni même au plafond. Rien de rien, plus qu'à continuer votre chemin.

– On n'est pas habitué, hein, Ash !?

– Oui, ça change ! répondez-vous. Comme quoi, ces souterrains ne sont pas que pièges et adversaires de tout poil, il y a aussi des endroits plus calmes. Allez, continuons notre recherche, le lichen rouge n'est pas ici.

Deux couloir s'ouvrent pour sortir, un dans le mur nord qui va jusqu'à un croisement au **260**, un autre dans le mur sud qui mène, après quelques mètres, à une autre pièce se trouvant au **268**.

341

– Moui… Tu vois, la porte s'ouvre sur un couloir dallé qui se dirige vers le sud.

– Moui, Ash, je vois, c'est tout pareil, donc…

– Moui, comme d'habitude… Tu va voir qu'on va arriver à une porte au bout d'une vingtaine de mètres…

– Moui… Tiens, regarde, la voilà…

– Moui, c'est sûrement une crypte de l'autre côté… Taisons-nous pour voir si nous entendons du bruit…

– …

– Ben non… Alors entrons, si tu veux bien…

– Moui, allons-y…

Eh bien, rendez-vous au **263**, alors.

Quelle ambiance dans l'équipe !

342

Là où vous vous trouvez, le couloir fait un coude :

- vous le suivez vers l'ouest, jusqu'à arriver à une intersection, en allant au **269**,
- ou bien vous le suivez vers le sud, jusqu'à rejoindre une autre intersection, en allant au **256**.

343

Dans un effort désespéré, vous repoussez Erzébeth et profitez qu'elle soit tombée par-dessus le confident pour bondir et vous enfuir en direction de la porte sud.

Vous l'entendez alors vous lancer ces mots, comme une malédiction :

– Cours, petit Ash, va vite faire les courses de ton maître ! Descends vite au niveau inférieur et débats-toi sans mon aide ! Et si tu meurs là-dessous, ne viens pas te plaindre en pleurant ! Cours, petit Ash, et sois maudit !

Vous ouvrez la porte à la volée et la claquez aussitôt derrière vous. Dos à la porte, vous prenez le temps de souffler tout en tendant l'oreille, mais vous n'entendez aucun bruit derrière vous : cette mégère semble réellement incapable d'ouvrir ce qui représente pour elle une barrière. Et c'est heureux !

Une fois calmé, vous reprenez votre route en allant au **271**.

344

– Eh bien, messieurs, que vous arrive-t-il ? vous enquérez-vous.

– Oh, excusez-nous, nous ne vous avions pas vu arriver, en fait, répond le premier.

– Oui, pardon. En fait, nous ne faisions pas attention à vous, renchérit le deuxième.

– Il y a que nous n'arrivons pas à nous décider de commencer notre course de poneys, en fait, reprend le premier.

– Qu'est-ce qui vous en empêche ? demandez-vous.

– C'est qu'en fait, aucun de nous deux ne veut partir en premier.

– Pardon ?

– Oui, je conçois que cela puisse sembler improbable, en fait.

– Mais en fait, laissez-nous vous expliquer.

On croirait deux jumeaux, tant ils se ressemblent et finissent les phrases de l'autre à tour de rôle.

– C'est le bon mage Hyster, en fait, qui nous a aimablement lancé un défi historique pour nous départager et ainsi désigner celui de nous deux qui sera alors nommé chef des catacombes du niveau -3.

– Bon mage ? Défi de l'Histoire ? Chef des catacombes ? répétez-vous bêtement.

– Oui. Une place très enviée, pour tout vous avouer, en fait.

– Pardon, mais je n'y comprends rien, alors reprenons, voulez-vous. Commencez par le début, s'il-vous-plaît : quel est ce défi qui doit vous départager ?

– Nous devons en fait prendre part à une course de poneys, qui se déroule sur cinq tours de piste. Mais pour corser le défi, le bon mage a, en fait, rajouté une règle : sera gagnant celui dont le cheval arrivera deuxième sur la ligne d'arrivée au bout des cinq tours.

– Donc nous n'arrivons même pas à nous engager pour prendre le départ, en fait !

– Oui, souffle FJ, c'est bien ça, j'avais raison, ce sont deux crétins.

– Sauriez-vous, en fait, comment nous devrions nous y prendre pour enfin prendre part à cette course qui nous départagera ?

Si vous souhaitez aider les deux gnomes à trouver une solution leur permettant d'effectuer cette course incongrue, rendez-vous au **261**.

Si vous préférez vous en désintéresser, excusez-vous auprès d'eux et quittez la salle par l'un des deux passages, celui dans l'angle nord du mur ouest (pour aller au **283**), ou cet autre dans l'angle est du mur sud (pour vous rendre au **330**).

345

Vous arrivez dans une pièce rectangulaire.

Un seul passage s'ouvre dans le coin nord du mur ouest, mais il y a aussi, en plein milieu du mur est, un grand miroir de plus d'un mètre de large qui s'élève du sol au plafond, collé au mur. Aucune autre issue visible, cette pièce ressemble à un cul-de-sac.

Si vous vous intéressez au miroir, rendez-vous au **266**.

Sinon, vous pouvez prendre le passage qui vous emmène au **330**.

346

Vous placez la pierre carrée marquée d'un O sur la case en bas à droite. Elle s'enfonce légèrement dans le sol, sûrement grâce à un mécanisme inaudible, jusqu'à se trouver au raz du sol. C'est alors qu'une fléchette vient se planter dans votre cuisse, vous ôtant 10 PdV d'un coup.

– Aïe !

– Ça va, Ash ?

– Mais qu'est-ce que c'est que ce jeu à la -

– Peut-être faut-il mettre l'autre pierre dans la dernière case libre ? suggère FJ.

Vous vous exécutez, mais une autre fléchette vient se planter dans votre autre cuisse, vous ôtant 10 autres PdV.

– Re-aïe !

– Quand je te disais que c'est un jeu pour abrutis ! s'exclame FJ. Allez, viens, on s'en va !

Bon, pas d'autre solution que continuer votre recherche, après vous être ôté ces deux fléchettes désagréables. Quel passage allez-vous emprunter ? Celui dans le mur ouest mène au **273**, celui dans le mur nord au **338**, enfin celui dans le mur sud au **325**.

347

La porte s'ouvre sans difficulté.

Vous pénétrez dans une crypte aux mêmes dimensions que celle de la momie, très bien éclairée par une multitude de lampes à huile et de bougies parfumées. Cette grande pièce a été aménagée avec un goût certain : les murs sont voilés de tapisseries d'art finement brodées, le sol est revêtu d'une moquette en mohair duveteux, les diverses pièces de mobilier rivalisent de finesse d'ouvrage et vous ne sauriez dénombrer les coussins de toutes les tailles qui s'amoncellent sur les divans, fauteuils et banquettes. L'ensemble de la pièce est confortable, chaleureux et très douillet.

Vous voyez aussi qu'une autre porte fait face à celle que vous venez de passer.

Vous sursautez soudain lorsque vous entendez une voix féminine dire au creux de votre oreille :

– Alors, on est une vilaine fouine qui n'attend pas poliment qu'on l'enjoigne à entrer ?

Vous vous retournez vivement pour faire face à celle qui vient de vous surprendre.

Devant vous, se tient une très belle femme, d'à peu près votre taille et d'environ vingt ans, vêtue d'une longue robe fourreau blanche, près du corps et ouverte jusqu'au haut des cuisses de chaque côté. Ses cheveux mi-longs, blonds et bouclés, sont retenus en arrière par deux nattes prenant racine aux tempes et se rejoignant derrière la tête.

Elle vous regarde d'un œil gourmand, dans une posture très féminine et aguichante.

– Bienvenue, cher ! vous dit-elle avec un sourire carnassier, après vous avoir jaugé des pieds à la tête. Oserais-je vous avouer que je suis désappointée de vous voir pénétrer ainsi chez moi ?

– Bonjour Madame, je suis désolé de vous déranger, c'est le mage Hyster qui m'envoie.

– Oh oui, je m'en doute. Et que veut-il, ce vieux mage impotent ? Me torturer encore et plus ?

– Eh bien, ce n'est pas vraiment ça, il ne m'avait pas dit que je vous rencontrerais ici. Il m'a juste demandé, afin de pouvoir m'aider, d'aller chercher du lichen rouge dans sa cave et mon chemin passait par chez vous.

Votre belle hôte éclate d'un rire cristallin qui égaye encore plus son sourire si doux.

– Êtes-vous bête ! Croyez-vous vraiment qu'Hyster se préoccupe de votre devenir ?! Aaah, moi qui m'imaginais que vous puissiez être un espion à sa solde venu fouiner dans mes appartements !

– Je ne comprends pas, Madame…

Vous placez votre torche dans une patère libre que vous désigne alors la jolie dame puis vous vous asseyez à l'une des places d'un fauteuil confident magnifique vers lequel elle vous a mené par la main, tandis qu'elle-même s'en va prendre l'autre place d'un pas félin.

Une fois assise auprès de vous, elle égrène quelques raisins qu'elle croque goulûment en vous fixant dans les yeux. L'atmosphère devient vraiment torride alors qu'elle glisse nonchalamment le dos de sa main le long de votre bras.

Et c'est alors que vous vous dites que tout ceci ne peut pas être possible, pas dans les souterrains d'un vieux mage qui vous a envoyé faire ses emplettes, où se trouvent aussi pièges, monstres et chausse-trappes en tout genre. Impossible qu'une telle créature puisse être perdue au milieu de ces couloirs inhospitaliers !

Elle reprend :

– Mais réfléchissez un peu, cher ! Pensez-vous réellement qu'une dame de ma condition vivrait dans cette cave, certes aménagée avec goût, mais tout de même un brin spartiate, convenez-en !

– J'avoue que cela ne m'a pas semblé très logique de vous voir habiter dans cette crypte. Surtout quand on a vu les précédentes…

– J'y suis obligée, je suis sa poupée, condamnée à rester bloquée ici par son bon vouloir ! dit-elle en se renfrognant.

– Mais comment est-ce possible ? Et dans quel but ? Et pourquoi rester ?

– Je vais vous éclairer, mais avant tout, je prépare du thé, pour que nous puissions confortablement échanger. Ne bougez pas, je n'en ai que pour quelques instants.

La belle dame se lève et disparaît derrière un paravent en bois sculpté qui cache un des coins de la pièce.

Voulez-vous profiter de ce temps d'attente pour vous lever et faire le tour de la pièce ? Dans ce cas, rendez-vous au **279**.

Sinon, vous pouvez choisir de ne pas prendre le risque de passer vraiment pour un malpoli, en attendant gentiment, assis sur le confident, que votre hôte revienne avec le thé. Auquel cas, allez au **309**.

348

Vous entrez dans une pièce carrée d'environ dix mètres de côté, avec deux passages qui y mènent, l'un dans l'angle sud du mur est et l'autre dans l'angle ouest du mur nord.

Au milieu de la pièce, se trouve une table sur laquelle ont été placées trois assiettes, chacune d'elles présentant un gros biscuit en son centre.

Si votre curiosité vous pousse à vous intéresser à ces biscuits, rendez-vous au **305**.

Si vous pensez plus sage de vous en désintéresser, arguant que c'est, encore une fois, très sûrement un piège attrape-couillon, vous pouvez partir de la pièce en empruntant le passage dans le mur est, qui va jusqu'à un angle, en vous rendant au **295**, ou le passage dans le mur nord, qui mène aussi à un angle, en allant au **273**.

349

Cette pièce presque carrée, d'environ dix mètres de côté, sent le formol.

– Ça pue, oui ! souffle FJ.

– FJ ! Chut ! répondez-vous à voix basse.

Vous prenez le temps de faire silencieusement le tour de la pièce à la lumière de votre torche.

Pas un bruit, on se croirait dans une morgue.

Du reste, c'est à l'évidence la fonction de cette pièce, dirait-on : deux grands autels de pierre prennent place au centre, entourés de plusieurs petits établis en bois sur lesquels vous dénombrez quantité de ciseaux, aiguilles, crochets, lames effilées, tubes, rasoirs, colle, canules, mais aussi une montagne de chiffons sur une table dans un angle et de nombreuses bassines jonchant le sol.

Et tout ce fatras est maculé de sang.

Du sang, du sang, du sang partout, où que vous regardiez.

– Brrr ! Bon gu, ça fait froid dans le dos ! dit FJ, qui en a oublié son langage soutenu.

Vous-même n'en menez pas large.

– Viens Ash, on s'en va…

Vous ouvrez les deux portes d'une grande armoire et c'est une vision d'horreur qui s'offre alors à vous : elle renferme d'énormes bocaux contenant divers membres et organes, des têtes aussi.

Certains de ces morceaux sont assurément humains ! D'autres bouts de corps semblent être le fruit d'un assemblage entre diverses espèces, animales et, bien sûr, humaine.

– Mais que font-ils ici ?

– On s'en fout, Ash, ça craint… Quelle Épouvante ! Allez, prends l'autre porte, c'est pas là qu'on va trouver ton lichen, de toute façon.

FJ doit être vraiment paniqué s'il s'exprime aussi mal, vous avez même la sensation qu'il tremble.

Il est vrai qu'il y a une porte dans le mur sud et il est peut-être temps de quitter cette pièce avant que FJ fasse une syncope.

Et vous aussi, du reste.

Vous refermez l'armoire et vous dirigez vers la porte sud.

Au moment de l'ouvrir pour partir, vous voyez comme un reflet briller, sur le mur, à hauteur de vos yeux.

En regardant de plus près, vous vous rendez compte que c'est une petite clef en laiton, pendue à un clou par son porte-clef doré et gravé d'un numéro : 175.

Sans vraiment réfléchir, vous la récupérez et la fourrez dans votre poche.

Vous ouvrez maintenant la porte pour vous rendre au **267**.

350

L'escalier en colimaçon est éclairé par des champignons phosphorescents allant du vert au bleu. Ces mycètes bioluminescents poussent sur les nombreuses racines d'arbre qui semblent remonter le long des parois de l'escalier. Cela donne une lumière faible mais largement suffisante pour discerner votre chemin.

C'est ainsi que vous entamez la descente, dans un petit courant d'air frais qui sent le champignon.

– FJ, je sens qu'on se rapproche.

– Oui, j'ai la même impression que toi, il semblerait qu'on touche au but et ce n'est pas trop tôt. C'est beau, toutes ces petites lumières, tu ne trouves pas ?

– C'est vrai, tu as raison. Et puis, ça solutionne notre éclairage, pour l'instant. Ça tombe bien.

Parvenu en bas, vous débouchez dans un couloir taillé dans la roche, à moins qu'il soit naturel (difficile à dire). Il y a toujours ces racines d'arbre tapissant les parois et la voûte, dans un maillage assez large, et les mêmes champignons qui poussent dessus éclairent tout autant votre passage d'une belle couleur bleu-vert.

Le couloir fait bientôt un rapide virage vers l'ouest (vous avez toujours la boussole dans la tête, hein, Ash !) et débouche assez vite dans une vaste grotte plutôt ovale selon l'axe nord-sud.

Ici encore, les champignons phosphorescents éclairent la haute voûte et les différentes parois naturelles, qui retombent en draperies délicates jusqu'au sol presque plat. Ces effets de lumière donnent à l'ensemble une couleur et une atmosphère magnifiques qui vous laissent sans voix.

– Que c'est joli ! s'exclame FJ. La nature fait tout de même de belles choses !… Oses… Oses...

L'intervention de FJ se répercute contre les parois en un bref écho.

– Hi hi hi !… Hi… Hi… insiste-t-il d'un rire enfantin.

Il n'en fallait pas plus pour réveiller les centaines de chauve-souris qui habitent cette grotte et qui se lâchent de la voûte pour fondre vers vous.

Courez, Ash, elles sont trop nombreuses et trop petites pour espérer vous défendre ! Une sortie se dessine dans la paroi sud, dépêchez-vous !

Bien entendu, et comme vous pouvez vous en douter, l'issue de cette fuite va dépendre de votre jet de chance. Eh oui, on n'a jamais rien sans rien…

Lancez vos deux dés et, exceptionnellement, ajoutez au total 2 points si vous avez encore plus d'un quart de vos PdV, ou soustrayez à ce même total 2 points si vous n'avez qu'un quart ou moins de vos PdV.

Si le résultat est de :

- 4 ou moins, rendez-vous au **374**,
- 5 ou plus, allez au **388**.

351

Envoyer les protées contre les gardes nous semble, à nous aussi, le meilleur choix. En tout cas, le moins pire. Tout du moins, le plus équilibré, assurément.

Cependant, en y regardant de plus prêt, ce combat risque d'être long, espérons que vous connaissez un peu de magie…

Bref, procédons.

Le groupe des gardes adverses a 1350 PdV, a un bonus d'attaque de +120 et un de défense de -90.

Votre groupe de protées totalise 900 PdV, a un bonus d'attaque de +90 et un de défense de -120.

Si vous détenez le Scarabée Colleur, lancez vite le sort : gravez le mot « gardes » sur la tablette en utilisant le stylet, saupoudrez l'encens sur cette dernière et sur la broche-scarabée et lancez la broche sur les gardes en criant « *Os à os, Sang à sang, Membre à membre, Comme s'ils étaient collés* ». La broche explose alors à leur contact, cela a pour effet immédiat de « coller » ensemble les membres de chaque garde à ceux de son voisin et d'entraver à l'extrême leurs mouvements : ainsi, ils ne bénéficient plus de leurs bonus d'attaque et de défense ! Un atout indéniable !

Si les gardes l'emportent, allez au **366**.

Si les protées gagnent, bien que, maintenant, leurs rangs puissent être clairsemés, allez au **382**.

352

Le couloir décrit une large courbe en direction du sud-est. Votre groupe avance, tout en entendant au loin les pas précipités du griffon qui le devance.

Chemin faisant, vous remarquez que l'un des protées porte un grand livre ouvert en faisant office de chevalet de ses bras, tandis qu'un autre tente d'y écrire du mieux qu'il peut, malgré leur pas vif.

Vous vous rapprochez pour le questionner à propos de cette étrange activité.

– J'ai été chargé par le chef de noter tous les détails des aventures de notre groupe depuis que nous avons quitté notre caverne du Mur du Ciel. Tu comprends, c'est pour la légende.

– Comment ça ?

– Oui, ce sont les chroniques des protées noirs à crête. Ou, si tu préfères, les Chroniques Crêtoises.

– Mais ça va vous servir à quoi ? A quelle fin vouloir écrire une légende ?

– Surtout que pas un seul ne sait lire, ce qui est crétin finalement, je te l'accorde.

– Je n'osais le dire ! Donc, personne ne va lire ces chroniques ?!

– Pas même moi, je ne sais pas écrire non plus, donc je dessine de vagues symboles, histoire de donner le change. Mais ça fait tellement plaisir à Lok, vois-tu…

Vous restez abasourdi et ne savez que répondre. A quoi bon faire semblant d'écrire un livre, si personne ne pourra le lire ?!

– Ce sont des abrutis, moi je te le dis, Ash ! vous souffle FJ.

Vous arrivez enfin dans une caverne, juste à temps pour voir, au fond, le griffon s'élever et disparaître par une cheminée naturelle.

– Vous avez vu ? s'étonne Lok. Il ne s'est même pas envolé, il y a sûrement un ascenseur magique !

Vous traversez la grotte pour vous rapprocher du fond, là où a disparu le griffon par le plafond, et vous vous rendez compte qu'il y a au sol une vaste étendue de boue, qui fait des grosses bulles à sa surface. Il règne ici une chaleur infernale, cela crée ces bulles qui enflent et grossissent au point de se décoller de la mare de boue et s'élever dans la cheminée naturelle sous l'action de l'air chaud.

– Ça va nous permettre de monter vers les niveaux supérieurs sans nous fatiguer, analyse Lok. Allez les gars, chacun sa bulle et rendez-vous en haut !

– Ouaiiis !

Sans même vous consulter (mais vous avez pris l'habitude de ne décider de rien, de toute façon, cher Ash…), chacun des protées enfourche une bulle de boue qui l'emmène dans la cheminée naturelle.

Lorsque vous vous retrouvez tout seul, vous arrivez à la conclusion que vous pouvez faire de même, n'ayant vu aucun griffon ni aucun protée chuter malencontreusement dans la mare, à cause d'une bulle qui n'aurait pas supporté son poids.

Assis sur votre bulle de boue, vous vous élevez doucement dans la cheminée, où se répercutent les rires et quolibets de vos compagnons agités, et arrivez en haut, au **383**.

353

Votre armée s'est débarrassée des gardes et est presque entière, bravo ! Bon, certes, vous avez perdu Thurin et Nalewin, mais vous êtes, pour la plupart, encore debout, c'est l'essentiel !

De son côté, Hyster est beaucoup moins joyeux. Il fulmine, il bout, il manque de s'étouffer même, car il n'apprécie pas que vous lui ayez soustrait son beau groupe de gardes. Il entend bien vous le faire payer, ce mauvais joueur ! Du reste, il envoie ses trois mignons s'occuper de votre cas, tandis qu'il commence à se concentrer.

Ash, il est grand temps pour vous de décider comment agir maintenant ! Dépêchez-vous, car Hyster va faire appel à sa magie !

En prenant en compte, bien entendu, les éventuelles pertes de PdV survenues dans vos rangs lors de la mêlée précédente face aux gardes, déterminez les rôles de chacun :

- une moitié des protées s'occupe d'un des trois adversaires, l'autre moitié du deuxième et vous du troisième, rendez-vous au **360**,
- vous attaquez tous ensemble les trois adversaires en une belle mêlée désordonnée, allez au **386**.

354

Le laboratoire du mage est désert, semble-t-il. En tout cas, depuis l'entrée, vous n'entendez aucun bruit autre que le feu crépitant dans un âtre et quelque chose bouillant quelque part. Les odeurs sont nombreuses et variées et agressent votre nez au point de ne pouvoir les discerner.

Vous décidez de commencer la visite des lieux, à la lumière des lampes à huile et des bougies judicieusement placées, la main sur le pommeau de FJ, prêt à toute éventualité. Ce laboratoire est immense, vous n'en voyez pas la fin. Où que puisse se poser votre regard, vous ne voyez que bibliothèques et rayonnages, armoires et buffets, placés de telle sorte qu'ils délimitent des espaces dans cette salle immense faisant très vraisemblablement la superficie totale du manoir.

Un fatras incommensurable a pris possession des lieux : des livres volumineux et poussiéreux s'amoncellent sur des coffres et des guéridons, diverses brindilles de plantes en fagots et corps de petits animaux pendent du plafond à fin de séchage, des fioles s'accumulent sur les rayonnages, des boîtes et des récipients divers ont été posés à chaque endroit où il y avait de la place… Le tout représente un incongru bric-à-brac, où même Marcel la coccinelle ne retrouverait pas ses petits.

Maintenant que vous avez fait tout le tour de l'étage, vous connaissez un peu mieux les lieux. Le nord de cette salle immense est entièrement occupé par une serre végétale odorante et très fournie, qui ferait pâlir d'envie n'importe quel herboriste. Puis, en se dirigeant vers le sud, s'alignent de longs et hauts rayonnages remplis de fioles et contenants de toutes formes. Ensuite, prend place le laboratoire proprement dit, fait de tables et de paillasses sur lesquelles bouillonnent cornues, éprouvettes et autres récipients en verre.

Un petit salon est aménagé parmi les buffets et les armoires, offrant l'accueil profond et moelleux d'un fauteuil confortable, mais aussi une desserte et un lutrin, sur lequel siège un livre volumineux composé de paragraphes beaucoup trop longs et à l'humour crétin, avec des nombres en gras délimitant ces sections.

Il y a aussi un large âtre appuyé contre le mur ouest, dans lequel crépite un feu faisant frémir doucement une décoction dans une marmite (cela n'a certainement rien de magique car, à l'odeur, vous diriez que c'est une soupe de poireau). Toujours en allant vers le sud, c'est maintenant le tour des bibliothèques et leurs innombrables volumes, qui nécessiteraient plus d'une vie entière pour tous les lire. Enfin, contre le mur sud, sous un escalier en bois menant à l'étage supérieur, sont les appartements du mage, plutôt spartiates : un lit, une armoire, un cabinet de toilette derrière un paravent, et c'est tout.

Des éclats de voix assourdis viennent de l'étage supérieur par le passage de l'escalier.

Ce tour du propriétaire vous aura au moins indiqué qu'Hyster n'est pas là, vous êtes tout seul à cet étage. Le mage étant apparemment au niveau supérieur et ne sachant trop à quoi vous attendre, vous décidez raisonnablement d'attendre vos compagnons au **396**. jusqu'à ce qu'ils viennent vous rejoindre, pour ensuite emprunter en force l'escalier.

Mais avant cela, si, par hasard, vous avez appris le *Morturom Demonto*, vous pourriez profiter de votre temps d'attente et du matériel du laboratoire à votre disposition pour l'élaborer, non ?! Auquel cas, il vous suffit d'ajouter les nombres associés à chacun des

ingrédients et de vous rendre dès maintenant au paragraphe donné par le résultat de l'addition.

En revanche, si, par malheur, vous arrivez à un paragraphe qui n'a rien à voir avec l'élaboration du sort, cela signifie que vous vous êtes trompé et que le *Morturom Demonto* a échoué, vous n'avez malheureusement pas d'autre solution que d'aller au **396** pour attendre piteusement vos compagnons.

355

Ça sent fort, ici aussi.

– Oui, j'allais le dire, acquiesce FJ.

Vous venez d'entrer dans une très grande grotte, de forme plus ou moins rectangulaire dans son axe nord-sud. Elle est, elle aussi, éclairée par ces drôles de champignons phosphorescents de couleur bleu-vert, qui poussent sur toutes ces racines d'arbre maillant les parois, en diffusant une lumière irisant les gouttelettes d'eau qui tombent du plafond et éclaboussent les flaques au sol dans un bruit clair et limpide. Stalagmites et stalactites se rejoignent de loin en loin, formant comme d'épais piliers de soutènement à la très haute voûte. En plus de celui par lequel vous êtes arrivé au sud, deux autres passages s'ouvrent, l'un à côté de l'autre, dans l'angle nord-ouest.

– Bon, cette grotte m'a l'air vide, reprend FJ.

Un énorme ébrouement retentit alors dans la grotte et se répercute en rebondissant sur les parois.

– Tu disais ? dites-vous, amusé.

Vous entendez maintenant un gros souffle s'échappant violemment de naseaux dilatés, venant de la pénombre d'un coin reculé de la grotte.

– Un cheval ? Il y aurait un cheval dans cette grotte ? s'étonne FJ.

– En tout cas, il y a un gros tas de paille dans l'angle là-bas, derrière un pli de la paroi. Viens, on va voir.

Vous n'avez pas le temps de vous rapprocher suffisamment que le bruit pesant d'une lourde bête qui se lève sur ses pattes se fait entendre.

– Il y a du mouvement, là, dans la pénombre !

La bête éternue alors, en crachant de petites flammes. Vous l'avez vue ! Vos poils se hérissent subitement sur vos bras !

– Un dragon ! criez-vous en chœur.

Le gros saurien sort de la pénombre. Maintenant que vous le discernez mieux, vous voyez sa belle robe dorée miroiter dans la lumière des champignons phosphorescents. Vos cheveux se dressent sur votre tête !

– Un Dragon d'Or ! hurlez-vous en chœur.

– Les pires ! se croit obligé de rajouter FJ, toujours en hurlant.

– Moi qui pensais qu'il n'y en avait pas en Toll !

– Mais… Attends, Ash… Regarde !… Il est tout petit !

En effet, il a raison, le bestiau ne doit pas dépasser les deux mètres et demi au garrot et les cinq mètres de longueur, il est vraiment minuscule (pour un dragon).

– Hahaaa ! Eh bien allez, à l'attaque ! dégainez-vous en chœur.

Le dragon, quant à lui, ne s'est pas fait prier, il est déjà au pas de charge dans votre direction en claquant des mâchoires et en agitant ses toutes petites ailes chétives qui ne supportent certainement pas son poids. Maintenant qu'il se rapproche, vous pouvez voir distinctement ses yeux débiles qui lui font un regard divergent totalement risible. A se demander comment il peut faire pour savoir où vous êtes !

Ce beau bébé totalise tout de même 100 PdV, ce qui pourrait paraître assez peu pour un tel animal, si l'on omettait sa petite taille. Ça reste malgré tout un sacré morceau et, même s'il ne maîtrise pas ses flammes, ce qui est heureux, nous espérons que vous êtes bien préparé. Il combat avec ses griffes, qui ont un bonus de +5 et ses écailles forment une armure naturelle, qui lui confère un bonus de -3.

Un petit détail (une broutille) est à souligner : il lui arrive de tousser de loin en loin, précisément lorsqu'il fait n'importe quel double avec ses dés (qu'il vous touche ou pas), ce qui a pour effet de lui faire cracher des flammes, courtes mais néanmoins redoutables.

Dans ces cas-là seulement, si vous avez vous-même tiré un double, cela signifie que les flammes vous ont cramé 10 PdV de plus, qu'il vous faut soustraire en plus quel que soit le résultat. Si, à l'inverse, votre jet de dés à vous n'était pas un double, vous avez entendu arriver suffisamment tôt sa quinte de toux et vous avez ainsi réussi à sauter de côté à temps pour esquiver les flammes. Le combat se poursuit alors normalement.

Si vous perdez contre ce dragon, au regard si doux mais pourtant passablement demeuré, il ne vous reste plus qu'à aller mettre du rouge et des compresses sur vos multiples plaies et brûlures au paragraphe **8** (le paragraphe bien connu mais redouté, où se trouve une armoire à pharmacie très bien garnie).

A l'inverse, si vous battez ce gros morceau, il ne vous reste plus qu'à sortir de cette écurie à dragons par l'un des deux passages dans l'angle nord-ouest :

- celui de gauche mène au **367**,
- celui de droite mène au **377**.

Si, avant, vous souhaitez fouiller la dépouille du dragon, vous pouvez le faire au **387**.

356

Cela fait un bon moment que vous errez dans le laboratoire, à la recherche d'un quelconque objet magique qui pourrait vous être utile face à Hyster, lorsque vos compagnons font enfin irruption dans la vaste salle.

Vous les rejoignez vite pour leur expliquer qu'il n'y a pas de mage à cet étage, mais que du bruit vient du haut de l'escalier en bois du mur sud et qu'il vous faut encore monter au niveau supérieur. Thurin, Nalewin et les protées noirs vous font, quant à eux, part de leurs emplettes. Si l'elfe et le nain sont redevenus de vrais guerriers grâce à l'arme et l'armure qu'ils portent maintenant, les protées, pour leur part, ne sont pas au mieux : ils flottent dans leurs armures trop grandes et ont du mal à soulever leurs épées courtes de leurs frêles pattes. Mais leur spontanéité et leur enthousiasme viennent faire oublier cela, ce sont même les protées qui lancent la charge et se dirigent en premier vers l'escalier en bois, vous prenant de vitesse. La montée se fait dans la plus incroyable cohue et c'est dans un désordre sans nom que vous atteignez l'étage.

Rendez-vous au **389**.

357

Le hasard fait bien les choses, en un sens : vous vous retrouvez une nouvelle fois face au cuistot, alors que vos compagnons s'occupent des autres adversaires.

Le vôtre a 50 PdV, brandit un couperet de cuisine au bonus d'attaque de +1 et porte un tablier de cuisine en cuir au bonus de défense de -1.

Cette fois, il n'est pas question de l'épargner sous prétexte de ne pas risquer les foudres de son maître, alors tuez-le, ce fieffé coupeur de citrons !

Si vous le vainquez, allez au **395** vous occuper enfin d'Hyster.

Si vous mourez, rendez-vous au **8**.

358

Vous vous engagez dans le couloir assez large qui, après s'être dirigé droit vers le nord durant une dizaine de mètres, tourne très vite en direction de l'ouest. Vous marchez un bon moment dans la même direction, ce qui va nous donner le temps de vous décrire brièvement ce que vous voyez : des parois rocheuses recouvertes d'un maillage de racines, sur lesquelles poussent des champignons phosphorescents à la lueur bleu-vert qui éclaire votre passage, des gouttelettes ruisselant de la voûte et créant des flaques qui se rejoignent en petits rus et rendent le sol quelque peu glissant. Enfin, vous en avez l'habitude de tout ça, maintenant, n'est-ce-pas…

Après un bon moment de marche, le couloir s'ouvre sur une vaste grotte, presque rectangulaire, qui s'étend du nord-est au sud-ouest sur une trentaine de mètres. Ses caractéristiques sont les mêmes que celles dont vous êtes familier depuis que vous arpentez ces grottes, à la différence qu'ici des lampes à huiles sont disséminées un peu partout et que de l'eau ruisselle franchement depuis la voûte en de multiples endroits pour remplir des bassins naturels très nombreux, dans lesquels s'ébattent de drôles de créatures longilignes à la peau noire !

– C'est quoi ça ? s'étonne FJ à demi-voix.

Tout autant interloqué, vous entendez ces drôles de créatures se héler gaiement, s'invectiver affectueusement et s'esclaffer tandis qu'elles festoient en levant leurs gobelets sommaires. Elles sont une trentaine à faire une fête et un boucan du tonnerre.

C'est alors qu'elles vous aperçoivent et laissent éclater une clameur festive :

– Ramène-toi, aventurier !

– Viens t'installer avec nous, l'ami !

– Trouve une place dans une des cuvettes libres, sois des nôtres !

Ne sachant trop que dire, vous vous rapprochez alors que l'un d'entre eux (peut-être leur chef) se lève de son bassin pour venir à votre rencontre, ce qui vous donne l'occasion de mieux apprécier la morphologie de ces étonnants spécimens. Il fait à peu près un mètre et demi de hauteur, son corps est anguilliforme, cylindrique et allongé. Il a deux pattes postérieures à deux doigts, presque au bout de sa queue, et deux pattes antérieures à trois doigts, juste sous sa tête rectangulaire. Cette dernière présente deux aigrettes rouge sang de chaque côté, comme deux crêtes, et deux yeux minuscules auprès de la naissance du museau.

A part cela, nous pouvons encore rajouter que sa peau est lisse, entièrement noire et qu'il est tout nu. Mais, rassurez-vous, aucun détail dune quelconque anatomie n'apparaît et ne saurait vous offenser.

Arrivé à votre hauteur, il tend cordialement sa main droite vers vous, avec un grand sourire. Par réflexe, vous tendez la vôtre, pensant serrer la sienne amicalement, mais votre vis-à-vis la claque alors énergiquement d'un geste ample en criant :

– Tape-m'en cinq !

Ses congénères s'esclaffent alors :

– Hahaha ! Sacré Lok !

– Bien joué, chef !

– Ça c'est envoyé, Lok !

Le fameux Lok reprend votre main et, cette fois-ci, la secoue fraternellement, tandis qu'il prend la parole.

– Bienvenue, aventurier. Je suis Lok, le chef de cette bande de joyeux lurons !

– Bonjour, je m'appelle Ash, répondez-vous, à moitié amusé.

Tous vous répondent :

– Salut, Ash !

– Prends un gobelet !

– Installe-toi !

Vous demandez alors :

– Excusez-moi, mais… qui êtes-vous ? Et qu'êtes-vous ? Et que faites-vous ici ?

Lok vous prend prestement par le bras et vous emmène vers le promontoire central, où vous pouvez vous asseoir au milieu de tous ces étonnants personnages réjouis. Ensuite, le temps que Lok retourne se plonger dans son bassin à quelques pas de vous puis vous réponde, vous pouvez vous rendre au **379**.

359

Vous demandez à Thurin de monter à l'assaut. C'est osé, voire même périlleux, car les chiffres ne vont pas en sa faveur. Toutefois, lui-même ne rechigne pas à votre ordre et, après s'être frayé un chemin parmi les protées, se jette dans la mêlée.

Le groupe des gardes a 1350 PdV, un bonus d'attaque de +120 et de défense de -90.

Thurin a 60 PdV, un bonus d'attaque de +5 et un bonus de défense de -5.

Si vous détenez le Scarabée Colleur, lancez vite le sort : gravez le mot « gardes » sur la tablette en utilisant le stylet, saupoudrez l'encens sur cette dernière et sur la broche-scarabée et lancez la broche sur les gardes en criant « *Os à os, Sang à sang, Membre à membre, Comme s'ils étaient collés* ». La broche explose alors à leur contact, cela a pour effet immédiat de « coller » ensemble les membres de chaque garde à ceux de son voisin et d'entraver à l'extrême leurs mouvements : ainsi, ils ne bénéficient plus de leurs bonus d'attaque et de défense ! Un atout indéniable !

Si, logiquement, Thurin succombe sous le nombre, allez au **371**.

Si, contre toute attente, Thurin est victorieux (sans tricher !?!), rendez-vous au **373**.

360

Le hasard fait bien les choses, en un sens : vous vous retrouvez une nouvelle fois face au cuistot, alors que vos compagnons s'occupent des autres adversaires.

Le vôtre a 50 PdV, brandit un couperet de cuisine au bonus d'attaque de +1 et porte un tablier de cuisine en cuir au bonus de défense de -1. Cette fois, il n'est pas question de l'épargner sous prétexte de ne pas risquer les foudres de son maître, alors tuez-le, ce fieffé coupeur de citrons !

Justement, en parlant d'Hyster, il est bien décidé à gâcher votre plaisir ! Tandis que les combats contre ses trois mignons vont faire rage, lui, de son côté, va pimenter le tout en jetant ses sorts ! À la fin de chaque passe d'armes échangée avec votre adversaire, il va vous falloir lancer un dé pour déterminer quel sort sera lancé par le mage et, ceci, tant que durera votre combat.

Si vous tirez :

- 1 : c'est un Trait de Foudre, brûlant 10 PdV à chaque personnage de votre armée,
- 2 : c'est un Jet d'Acide, dissolvant 6 PdV à chaque personnage de votre armée,
- 3 : c'est une Confusion, empêchant chaque personnage de votre armée de porter un coup lors du prochain tour,
- 4 : c'est une Flèche de Feu, crâmant 8 PdV à chaque personnage de votre armée,
- 5 : c'est un Fouet d'Épines, lacérant 4 PdV à chaque personnage de votre armée,
- 6 : c'est une Onde de Choc, forçant chaque personnage de votre armée à ne pouvoir faire que la moitié des dégâts lors du prochain tour.

Si vous vainquez le cuistot, allez au **395** pour vous occuper enfin d'Hyster.

Si vous mourez, rendez-vous au **8**.

361

Vous entrez dans une nouvelle grotte qui s'étire vaguement d'ouest en est. Elle est éclairée, elle aussi, par ces champignons phosphorescents poussant sur ces racines d'arbre qui, décidément, semblent avoir pris entière possession des parois de toutes ces grottes.

Leur lumière bleu-vert y produit, là encore, un éclairage diffus et magique sur toute la hauteur jusqu'à la voûte d'ogive grossière, d'où pendent de fines et longues stalactites par centaines. Les innombrables gouttes qui en tombent reflètent, durant leur chute, la lumière des champignons, les irisant tel un ballet féerique de lucioles, jusqu'au moment où elles atteignent le sol dans un *plic ploc* ténu.

– Pas de chauves-souris ? chuchote FJ.

– On ne dirait pas… Ça semble calme… Attends, j'essaie un truc… dites-vous aussi bas.

Vous avisez un gros caillou non loin et lui décochez un bon coup de pied pour qu'il roule et produise un peu de bruit.

Aucun vol ne se fait entendre en retour, aucun petit couinement, pas de chiroptère à l'horizon donc.

– Cela dit, c'était peut-être crétin de faire tant de bruit, dit FJ d'une voix empreinte de reproches. Imagine qu'il y ait eu de ces satanées chauves-souris ici aussi, tu te serais retrouvé forcé de courir à nouveau pour atteindre la sortie là-bas au fond, avec toutes les blessures que cela sous-entend.

– Oh mais excusez-moi, môssieur FJ, de prendre des initiatives afin de définir s'il y a danger ! répliquez-vous, plus fort.

– Eh bien, la prochaine fois, fais-le près de la sortie, au moins ! s'emballe FJ. Là, nous sommes à peine arrivés au quart de la grotte, regarde le chemin qu'il reste à parcourir si nous nous trouvions attaqués derechef !

– Mais à quoi ça servirait, une fois arrivés devant la sortie ?! criez-vous maintenant. Réfléchis un peu ! C'est fou, ça, quand même !

– Ah mais oui, c'est vrai ! braille FJ. Môssieur Ash fait tout mieux que tout le monde !

– Ça suffit, FJ ! hurlez-vous. Si tu n'es pas content, tu n'as qu'à traverser cette grotte tout seul, on verra bien si tu -

Crrrrrrrrrrrrr…

Un drôle de bruit clôt définitivement votre dialogue courtois. Un bruit sourd et apocalyptique de tremblement de terre. Interdit, vous levez les yeux au plafond, pour vous rendre compte que les stalactites sont entrées en résonance, vacillent et commencent à se décrocher de la voûte.

Et vous êtes dessous.

– Grands dieux ! Cours, Ash, cours !

– Oui oui, ne traînons pas…

– Et excuse-moi de t'avoir crié dessus, je n'aurais pas dû.

– Ne t'inquiète pas, c'est oublié… Moi non plus, je n'aurais pas dû… Accroche-toi, on a fait la moitié...

Bien entendu, et comme vous pouvez vous en douter, l'issue de cette fuite va dépendre de nouveau de votre jet de chance. Mais vous avez l'habitude, maintenant…

Lancez vos deux dés et, exceptionnellement, ajoutez au total 2 points si vous avez encore plus d'un quart de vos PdV, ou soustrayez à ce même total 2 points si vous n'avez qu'un quart ou moins de vos PdV.

Si le résultat est de :

- 4 ou moins, rendez-vous au **385**,
- 5 ou plus, allez au **399**.

362

Voici un plan sommaire de la terrasse, que nous appellerons Théâtre des Combats, sur lequel sont reportées les positions de chacun des protagonistes, en deux « armées » pour l'instant distinctes :

			Garde	Garde					Protée	Protée			
		Garde	Garde	Garde					Protée	Protée	Protée		
Riff Raff	Garde	Garde	Garde	Garde					Protée	Protée	Protée	Protée	Thurin
	Garde	Garde	Garde	Garde					Protée	Protée	Protée	Protée	
Hyster	Garde	Garde	Garde	Garde					Protée	Protée	Protée	Protée	Ash
	Garde	Garde	Garde	Garde					Protée	Protée	Protée	Protée	
Magenta	Garde	Garde	Garde	Garde					Protée	Protée	Protée	Protée	Nalewin
		Garde	Garde	Garde					Protée	Protée	Protée		
Cuistot			Garde	Garde					Protée	Protée			

← N

Théâtre des Combats

Dessinez-le sur une feuille pour ne pas vous perdre dans les manœuvres qui vous attendent. Vous pourrez ainsi avoir une vision d'ensemble de la mêlée qui se prépare au combat et échafauder une tactique et des mouvements sans devoir cochonner votre beau livre. De plus, vous pourrez raturer ou gommer les combattants qui succombent.

Notez aussi les caractéristiques de chacun :

- Hyster : 200 PdV, pas d'arme ni d'armure, mais une robe grise et un bâton de magie,
- Riff Raff : 35 PdV, glaive +2, cotte matelassée -2,
- Magenta : 40 PdV, dague +1, cotte matelassée -2,
- le Cuistot : 50 PdV, couperet +1, tablier de cuisine en cuir bouilli -1,
- chacun des Gardes : 45 PdV, épée +4, veste de cuir -3, seront considérés comme un seul et unique combattant,
- chacun des Protées : 30 PdV, épée courte +3, cotte de mailles -4, seront considérés comme un seul et unique combattant,
- Thurin : 60 PdV, hache de guerre +5, cuirasse d'écailles -5,
- Nalewin : 55 PdV, épée bâtarde +4, arc long +3, veste de cuir -3,
- Ash : vous n'avez peut-être pas, à cette heure, tous vos PdV, vous brandissez FJ dont vous connaissez les avantages, vous connaissez aussi le bonus de défense de votre éventuelle armure.

Une fois tout ceci noté, et après avoir analysé les forces en présence, allez au **393**.

363

Votre armée s'est débarrassée des gardes et est presque entière, bravo ! Bon, certes, vous avez perdu Nalewin, mais vous êtes, pour la plupart, encore debout, c'est l'essentiel !

De son côté, Hyster est beaucoup moins joyeux. Il fulmine, il bout, il manque de s'étouffer même, car il n'apprécie pas que vous lui ayez soustrait son beau groupe de gardes. Il entend bien vous le faire payer, ce mauvais joueur ! Du reste, il envoie ses trois mignons s'occuper de votre cas, puis commence à se concentrer.

Ash, il est grand temps pour vous de décider comment agir maintenant ! Dépêchez-vous, car Hyster va faire appel à sa magie !

En prenant en compte, bien entendu, les pertes de PdV survenues dans vos rangs lors de la mêlée précédente face aux gardes, déterminez les rôles de chacun :

- les protées s'occupent d'un des trois adversaires, Thurin du deuxième et vous du troisième, rendez-vous au **360**,
- vous attaquez tous ensemble les trois adversaires en une belle mêlée bien désordonnée, rendez-vous au **386**.

364

Vous suivez le couloir sinuant tout d'abord vers le nord, ensuite vers le nord-est, puis de nouveau vers le nord. Les parois, rétrécissant et s'élargissant en alternance, présentent toujours un maillage de racines sur lequel poussent ces drôles de champignons phosphorescents qui éclairent votre chemin de la même lumière bleu-vert baignant ce niveau.

Après un bon moment de marche, rythmé par les gouttelettes s'écoulant de la voûte, vous entrez, par le sud, dans une vaste caverne, très large et encore plus longue selon l'axe nord-sud et, de plus, très haute de plafond.

La vision, qui s'offre alors à vous, vous époustoufle. Un vaste lac souterrain s'étend sur presque toute la surface de cette immense caverne, aux eaux calmes parfois striées par le passage de quelque poisson endémique dans un clapotis léger. Il y a juste une sorte d'étroite plage de galets ronds au sud, là où vous vous tenez maintenant, et une autre au loin, similaire, longeant le rivage nord, avec une sortie qui se devine au beau milieu de la paroi. Cette vision apporte à ces grottes souterraines profondément enfouies un sentiment paisible de calme et de plénitude.

Ce qui vous frappe aussi, ce sont ces champignons phosphorescents géants, qui poussent de loin en loin sur le pourtour du lac, en étendant leurs racines sur toutes les parois et la voûte de la gigantesque caverne, le tout créant une aura presque magique. Ces racines prennent d'assaut les deux sorties de la caverne, mais aussi des fissures dans les cloisons, comme pour coloniser tout le niveau. La lumière bleu-vert émanant de tous ces champignons donne à la scène une ambiance féerique.

– Eh bien au moins, maintenant, on sait d'où viennent toutes ces racines qui tapissent les parois des grottes. Et aussi les champignons qui poussent dessus, en plus petit.

– C'est tout de même étrange, Ash : normalement, les champignons n'ont pas de racines. Tu savais cela, n'est-ce pas ?!

– Oui oui, bien sûr, mentez-vous éhontément. Mais reconnais que ça y ressemble tout de même pas mal, et en plus c'est phosphorescent.

– Certes oui… En tout cas, si tu veux mon avis, c'était déjà très joli auparavant, mais alors ici, c'est mirifique !

– C'est pas faux. La nature peut être très belle, parfois, comme ici. Toujours est-il, pour revenir à nos moutons, il nous faut rejoindre l'autre rive, au nord, afin de continuer nos recherches. Mais comment faire ? Il va falloir nager ?

– Et prendre le risque de me faire rouiller ?! N'y compte même pas. Regarde, là-bas : une barque ! Allons voir. De plus, il y a quelqu'un dedans, sûrement un passeur.

Vous suivez l'idée de FJ et approchez de l'embarcation, pour vous apercevoir que le passeur famélique qui s'y trouve est entièrement drapé de noir. Vous ne pouvez discerner ses traits parce qu'il est amplement encapuchonné. A l'inverse, vous pouvez très bien discerner sa faux à lame arquée et au manche très long plongeant au fond de l'eau, qu'il tient d'une main squelettique.

Vous vous risquez :

– Bonjour, monsieur. Me feriez-vous passer de l'autre côté ?

Il vous répond d'une voix sépulcrale :

– Je suis le sinistre faucheur.

Hésitant, vous hasardez :

– Qui ?

– Le sinistre faucheur.

– Enchanté. Vous vous occupez des haies ?

De la même voix d'outre-tombe, il vous répond :

– Je suis la Mort.

– FJ, c'est un certain monsieur Mort, mais il ne semble pas être passeur.

– Insiste ! répond FJ.

N'en menant pas large face à cet étrange individu, vous reprenez à son endroit :

– Monsieur Mort, êtes-vous un passeur ?

Il vous répond alors :

– Je ne suis pas de ce monde. Je suis la Mort.

Peu rassuré, vous espérez encore :

– J'entends bien, mais y a-t-il moyen que vous m'emmeniez sur l'autre rive ?

L'énergumène vous rétorque :

– Vous ne comprenez pas.

Ne voulant pas vous mettre à dos cet individu extravagant, vous abdiquez :

– Eh bien, si vous n'êtes pas passeur, veuillez m'exc-

– Silence. Silence ! Je suis venu pour vous.

– Vous voulez dire… pour…

– Vous emmener. C'est mon objectif. Je suis la Mort.

– Vous allez donc m'emmener de l'autre côté du lac, monsieur Mort ?

Tandis qu'une main desquamée se tend vers vous, cette voix des profondeurs vous répond alors :

– Une pièce d'or…

Bien. Bien bien bien bien bien…

Alors, Ash, que décidez-vous ?

Faites-vous confiance à ce monsieur Mort ? Dans ce cas, placez donc une pièce d'or (vous devriez en avoir les moyens) dans sa paume squelettique et prenez place dans sa barque en allant au **391**.

Ou bien, à la réflexion, préférez-vous décliner poliment sa proposition ? Auquel cas, plongez pour traverser le lac à la nage en vous rendant au **381**.

365

Vous avez une broche-scarabée, d'une belle valeur en plus, si l'on en croit l'émeraude enchâssée dessus, mais aussi de l'encens, une tablette et un stylet. Vous tournez les pages jusqu'à atteindre la 365, qui vous explique ce sort du Scarabée Colleur :

« *Face à nombreux ennemi, son nom gravant*
par le stylet sur la tablette,
saupoudre sel ou encens
sur scarabée et tablette,
lance scarabée sur ennemi en disant :

Os à os,
Sang à sang,
Membre à membre,
Comme s'ils étaient collés »

Une fois que vous avez noté tout ce qui précède, rendez-vous au **356** en souriant.

Vous pouvez être content, il semblerait que ce soit un sort qui peut s'avérer efficace durant un combat de mêlée avec plusieurs combattants du même type !

366

Les protées tombent tous jusqu'au dernier, il ne vous reste que Nalewin et Thurin pour vous aider dans ce combat qui a très très mal débuté.

Rejoints par Riff Raff, Magenta et le cuistot, les gardes se rapprochent lentement de vous trois et chargent dès qu'Hyster leur en donne l'ordre, ravi de votre mauvaise posture. Les deux armées s'affrontent en une furieuse mêlée.

Votre trio totalise 115 PdV auxquels vous rajoutez les vôtres actuels, a un bonus d'attaque de +15 (FJ est déjà compté) quand il touche l'adversaire et un bonus de défense de -8 (pensez à y rajouter celui de votre armure) lorsque il est touché.

Vous connaissez les caractéristiques du groupe de gardes survivants à cet instant précis, auxquelles vous devez rajouter celles cumulées des trois nouveaux (Riff Raff, Magenta et le cuistot) : 125 PdV, bonus d'attaque de +4, bonus de défense de -5.

Le premier à succomber dans votre armée est Nalewin, puis vient le tour de Thurin et, enfin, le vôtre.

Dans l'armée d'Hyster, les premiers à tomber sont les gardes, puis vient le tour du cuistot, ensuite celui de Riff Raff et, enfin, celui de Magenta.

Si l'armée adverse est entièrement défaite, vous (peut-être encore accompagné de Thurin, voire même de Nalewin) survivez à la mêlée, il ne vous reste plus qu'à vous occuper enfin d'Hyster en allant au **395**.

Si, malheureusement, vous succombez, à la suite de votre armée, rendez-vous au **8**.

367

Vous suivez le couloir sinueux vers l'ouest durant quelques minutes, éclairé grâce à la lumière émise par les mêmes champignons de couleur bleu-vert qui poussent sur les racines courant aux parois. Vous n'entendez ici aussi que le bruit feutré de vos pas et de vos vêtements frottant les rochers que vous contournez, ainsi que le *plic ploc* des gouttes qui tombent de la voûte.

Le couloir débouche tout à coup dans une petite grotte, presque ovale selon son axe ouest-est, allumée elle aussi par des champignons phosphorescents poussant sur ces racines maillant les parois. Cette grotte est basse de plafond, d'où pendent des racines malingres et ruissellent des gouttelettes. Mais, comme il y a moins de surface de paroi, les champignons sont bien moins nombreux que dans les grottes précédentes, ce qui fait que la lumière est beaucoup plus ténue.

Vous distinguez, dans la pénombre, une sortie sur votre droite, dans la partie nord de la paroi. Vous avancez alors dans sa direction, en écartant de vos mains les racines pendantes.

C'est alors que, très vite, votre pied gauche s'enfonce dans la boue, que vous n'aviez pas vue à cause de la faible lumière, et qui recouvre une bonne partie du sol de la grotte. Dans l'élan, vous avez déjà avancé votre jambe droite qui, à son tour, s'est embourbée jusqu'au genou.

Déséquilibré, vous attrapez d'instinct une des racines qui pendent du plafond, puis une autre pour vous maintenir debout dans un équilibre précaire.

Dans un effort, vous décollez votre pied gauche pour l'avancer au plus loin vers la sortie, en espérant que le sol redevienne palpable. Mais, pas de chance, voilà que toute votre jambe gauche se trouve maintenant dans la boue !

Vous êtes déséquilibré dans l'autre sens car l'une des racines que vous agrippiez s'est cassée dans le mouvement. La différence est que vous ne sentez pas de sol sous votre pied et que vous continuez à vous enfoncer, le fourreau de FJ lui-même ayant déjà disparu dans la boue.

Il vous reste tout au plus six mètres à parcourir pour espérer sortir de cette grotte boueuse et il apparaît que votre salut va dépendre de la force de vos bras et de la solidité des racines qui pendent de la voûte, Ash !

A chacune des six enjambées qu'il va vous falloir effectuer pour vous sortir de ce guêpier, vous devez lancer vos deux dés une première fois. En vous souvenant du résultat obtenu (ou en le notant), vous devez ensuite relancer vos dés.

Si, par bonheur, ce deuxième résultat est supérieur ou égal au premier, vous réussissez à effectuer une enjambée en vous servant des racines pendantes à votre portée, qui ne rompront pas sous votre poids, pour garder l'équilibre et en déployant suffisamment de force pour vous tracter.

Mais si, par malheur, votre deuxième lancer est inférieur au premier, l'une des racines que vous agrippez cède, vous forçant à déployer des efforts surhumains pour vous extirper de la boue afin d'en attraper une autre, ce qui vous coûte 3 PdV.

Vous êtes alors obligé de recommencer vos deux lancers pour cette enjambée ratée, avec cette fois un malus de -1 sur le deuxième lancer, malus que vous garderez jusqu'à vous être sorti de ce piège visqueux.

Vous recommencez ensuite vos lancers pour la deuxième enjambée, puis la troisième et ainsi de suite jusqu'à la sixième, en n'omettant pas d'appliquer les éventuels malus cumulés.

Après quoi, vous serez arrivé à la sortie de la grotte, hors de cette boue mouvante, de retour sur un sol plus palpable. Vous pourrez vous nettoyer du mieux que vous pourrez grâce aux minces filets d'eau qui coulent le long des parois (et qui s'en vont ensuite ruisseler vers la grotte que vous venez de quitter de dure lutte, pour en alimenter plus encore la boue).

Ensuite, vous pourrez reprendre votre chemin en suivant le couloir qui sinue vers le nord-est jusqu'au **394**.

Ou alors vous serez mort, irrémédiablement noyé dans la boue et nageant tant bien que mal la brasse jusqu'au **8**.

368

Vous demandez à Nalewin de monter à l'assaut. C'est osé, voire même périlleux, car les chiffres ne sont pas en sa faveur. Toutefois, lui-même ne rechigne pas à votre ordre et, après s'être frayé un chemin parmi les protées, se jette dans la mêlée.

Le groupe des gardes totalise 1350 PdV, a un bonus d'attaque de +120 et de défense de -90.

Nalewin a 55 PdV, un bonus d'attaque de +4 (celui de son épée bâtarde, car, en mêlée, il ne peut utiliser son arc long) et un bonus de défense de -3.

Si vous détenez le Scarabée Colleur, lancez vite le sort : gravez le mot « gardes » sur la tablette en utilisant le stylet, saupoudrez l'encens sur cette dernière et sur la broche-scarabée et lancez la broche sur les gardes en criant « *Os à os, Sang à sang, Membre à membre, Comme s'ils étaient collés* ». La broche explose alors à leur contact, cela a pour effet immédiat de « coller » ensemble les membres de chaque garde à ceux de son voisin et d'entraver à l'extrême leurs mouvements : ainsi, ils ne bénéficient plus de leurs bonus d'attaque et de défense ! Un atout indéniable !

Si, logiquement, Nalewin succombe sous le nombre, rendez-vous au **378**.

Si, contre toute attente, Nalewin est victorieux (sans tricher !?!), allez au **373**.

369

La section précédente vous a exposé la puissance que peut représenter un groupe. Voyons maintenant les cas plus particuliers.

Premièrement, vous ne pourrez décider que des mouvements de votre armée : celle d'Hyster est commandée par ce dernier. Ce qui est logique, bien sûr, mais il nous apparaît opportun de le souligner ici, car cela sous-entend que vous déciderez souvent de vos actions en conséquence des mouvements de l'adversaire.

Deuxièmement, il est peut-être présomptueux de faire combattre un personnage seul contre un groupe. Vous étiez sûrement déjà arrivé de vous-même à cette conclusion, mais nous nous permettons d'abonder dans ce sens. Comme vous avez pu le constater, les caractéristiques d'un personnage seul font pâle figure face à celles d'un groupe et ce serait peut-être l'envoyer à l'abattoir et prendre le risque de le perdre bêtement que d'oser une telle stratégie.

Ceci étant, un personnage seul tenant tête à un groupe entier s'octroierait une stature de héros légendaire.

A vous de peser le pour et le contre d'un tel cas de figure.

Troisièmement, et pour faire suite à ce qui précède, deux personnages en bon état pourraient peut-être faire face à un groupe passablement amoindri et le défaire sans trop de problèmes. Là encore, ce sera votre stratégie à cet instant et votre décision finale qui pourront faire la différence. Vous pourrez coupler deux personnages très simplement, en additionnant leurs caractéristiques (PdV, bonus d'attaque, bonus de défense), comme nous l'avons fait précédemment pour les groupes de gardes et de protées. Mais alors, n'oubliez pas de déterminer lequel meurt en premier et d'ajuster les caractéristiques.

En analysant les caractéristiques des deux armées, vous vous êtes sûrement rendu compte que l'armée d'Hyster est, sur le papier du moins, supérieure à la vôtre. Elle compte un combattant de plus, ce qui a son importance, mais surtout ses caractéristiques sont globalement meilleures. C'est peut-être là que la magie, si vous en détenez (ce que nous vous souhaitons vivement !), va faire la différence.

Surtout qu'Hyster ne se fera pas prier pour en abuser, lui, de sa magie !

Pour finir, si vous, Ash, venez à succomber à n'importe quel moment du combat épique qui va débuter sous peu, le mage Hyster gagne (encore une fois, sommes-nous tentés de rajouter) et vous n'avez plus d'autre choix que d'aller au **8** et de recommencer votre aventure (si vous en avez la force et le courage, sommes-nous tentés de surenchérir).

Les deux armées sont maintenant face à face, il est temps d'engager ce combat titanesque en allant au **398**.

Bonne chance, Ash !

370

Le couloir débouche dans la paroi est d'une caverne presque carrée et assez vaste. Vous avez beau chercher, vous ne voyez aucune sortie. Peut-être est-ce parce que votre regard ne peut omettre le gros griffon se trouvant là, en plein milieu de la grotte, en train de brouter la moisissure rouge qui tapisse le sol.

Un griffon, Ash ! Qui mange *votre* lichen rouge ! Dégainez vite FJ et montez à l'assaut de ce grand escogriffe avant qu'il avale toute votre récolte !

– Attends, Ash ! C'est notre ami, on le connaît bien !

Vous regardez les protées se précipiter vers le griffon pour l'entourer et le caresser. Ce dernier semble habitué à leur présence car il n'a aucun geste violent envers eux : il tend même le cou pour mieux recevoir leurs papouilles affectueuses en ronronnant.

Le tableau est plus qu'improbable, mais il faut bien vous rendre à l'évidence, ils ont apprivoisé cet énorme lion ailé.

– Incroyable, s'étonne FJ.

– Mais que fait cet animal ici ? demandez-vous.

– Encore une exaction de ce fieffé Hyster ! vous répond Lok. Il l'a placé dans cette grotte comme gardien lorsqu'il était petit et, maintenant qu'il a grandi, il ne peut plus sortir par le couloir ! Il est bloqué ici, le pauvre chaton !

Le griffon vient de se coucher sur le dos pour que les protées puissent mieux le gratter sur le ventre. Dans cette posture, il n'a plus rien d'une bête redoutable et ressemble plutôt à un gros matou qu'on voudrait prendre sur ses genoux, s'il n'était si imposant.

– En plus, il n'a que ce lichen rouge pour se nourrir… Pour un gros lion, c'est quand même pauvre ! Je suis sûr qu'il préférerait voler librement à l'extérieur et attaquer des troupeaux de vaches !

– Oui, c'est certain, acquiescez-vous. Ceci dit, pour ma part, je vais prélever une bonne grosse plaque de lichen rouge et remonter chez Hyster sans plus tarder. Parce qu'il faut que j'avance, moi, n'est-ce-pas…

– Bien sûr, on arrive, on te suit, vous répond Lok.

A ces mots, le griffon se remet sur pattes prestement et se dirige vers un éboulis prenant appui sur la paroi sud de la grotte. Là, il commence à gratter les rochers en feulant et en regardant votre groupe, comme pour vous signifier que quelque chose s'y cache.

– Quand je dis qu'il nous comprend quand on lui parle ! Il y a une sortie derrière cet éboulis, c'est sûr ! Dégageons le passage, les gars !

– Ouaiiis !

– N'importe quoi, se désole FJ. Pourquoi ils ne l'ont pas fait avant ?

– Mais non, vous perdez du temps ! dites-vous alors. Rien n'est moins sûr qu'une sortie se cache là, il vaut mieux rebrousser chemin !

Bien entendu, les protées ne vous écoutent plus car, maintenant, ils sont en train de déblayer les rochers qui s'amoncellent contre la paroi. Vous hésitez alors entre les laisser ici jouer au caillou et vous en aller, ou vous résigner et leur donner un coup de main.

Vous voyez les protées s'affairer, aidés par le griffon qui, de sa patte, tente de faire rouler les plus gros, sans beaucoup de succès toutefois.

Au bout de plusieurs minutes, à force d'efforts, ils ont réussi à faire apparaître un couloir par une lucarne au milieu de l'éboulis de rochers. Ils avaient raison, les bougres !

– Allez les gars, on y est presque !

– Ouaiiis !

Après un bon moment, le passage est suffisamment déblayé pour que le griffon puisse s'y faufiler, sans demander son reste.

– Ouaiiis !

– Ça-y-est !

– La force soit de la crête !

– En plus, on a libéré le gros chat ailé !

– Les crêtois en force !

Vous emboîtez le pas aux protées qui se ruent dans le couloir serpentant plus ou moins jusqu'au **352**.

371

Thurin tombe logiquement, il ne vous reste que les protées et Nalewin pour vous aider dans ce combat qui a très très mal débuté.

Rejoints par Riff Raff, Magenta et le cuistot, les gardes se rapprochent lentement du reste de votre armée et chargent dès qu'Hyster leur en donne l'ordre, ravi de votre mauvaise posture. Les deux armées s'affrontent en une furieuse mêlée.

Votre armée totalise 955 PdV (auxquels vous rajoutez les vôtres actuels), a un bonus d'attaque de +100 (FJ est déjà compté) quand elle touche l'adversaire et un bonus de défense de -123 (pensez à y rajouter votre armure) lorsque elle est touchée.

Vous connaissez les caractéristiques du groupe de gardes survivants à cet instant précis, auxquelles vous devez rajouter celles cumulées des trois nouveaux (Riff Raff, Magenta et le cuistot) : 125 PdV, bonus d'attaque de +4, bonus de défense de -5.

Les premiers à succomber dans votre armée sont les protées, puis vient le tour de Nalewin et, enfin, le vôtre.

Dans l'armée d'Hyster, les premiers à tomber sont les gardes, puis vient le tour du cuistot, ensuite celui de Riff Raff et, enfin, celui de Magenta.

Si l'armée adverse est entièrement défaite, vous (peut-être accompagné d'autres personnages composant votre armée) survivez à la mêlée, il ne vous reste plus qu'à vous occuper d'Hyster en allant au **395**.

Si, malheureusement, vous succombez, à la suite de votre armée, rendez-vous au **8**.

372

Vous placez la canine du tigre des neiges, la sucette que vous a donné Erzébeth et les deux écailles du dragon débile dans une cornue que vous avez préalablement remplie d'alcool. Ensuite, vous allumez le petit feu placé dessous, afin d'initier la distillation en une solution unique, ainsi qu'indiqué dans le livre de sorts. L'opération s'avère somme toute assez rapide car, bientôt, tous les ingrédients ramollissent dans l'alcool bouillant et une épaisse vapeur à la teinte dorée s'élève de la solution et s'agglutine dans le col étroit, courbé vers le bas, pour s'écouler ensuite dans une fiole placée sous son embouchure.

Quelques minutes plus tard, la solution du *Morturom Demonto* est entièrement distillée, elle remplit la fiole que vous rebouchez avec de la cire puis mettez dans votre poche en la protégeant d'une pièce de tissu que vous avez dénichée dans un des petits coffrets se trouvant au coin de la paillasse. Ce sort affaiblira tout adversaire puissant de la moitié de ses PdV, en lui jetant dessus la fiole et en criant « *Morturom Demonto* ». Ce qui, au final, devrait rendre un solide adversaire comme Hyster, par exemple, beaucoup moins dangereux, si confrontation il devait y avoir.

Vous pouvez maintenant aller au **396**, plein d'assurance et d'espoir.

373

Votre armée s'est débarrassée des gardes et est toujours entière, bravo ! Bon, certes, il y a des bleus et des bosses, mais vous êtes tous encore debout, c'est l'essentiel !

De son côté, Hyster est beaucoup moins joyeux. Il fulmine, il bout, il manque de s'étouffer même, car il n'apprécie pas que vous lui ayez soustrait son beau groupe de gardes. Il entend bien vous le faire payer, ce mauvais joueur ! Du reste, il envoie ses trois mignons s'occuper de votre cas, puis commence à se concentrer.

Aussitôt alarmé, vous demandez à Nalewin d'utiliser son arc pour viser Hyster afin de l'empêcher de faire appel à sa magie. Mais le mage devine très vite votre petit manège. Il brandit alors son bâton de magie, à bout de bras, et déploie un bouclier magique, sur lequel rebondissent les premières flèches de Nalewin. Ce bouclier, presque invisible et légèrement vibrant, prend naissance sur le bâton lui-même et s'étire en un « panneau » vertical d'environ trois mètres de côté, protégeant Hyster de toute attaque frontale.

Vous demandez à Nalewin, dont le carquois est suffisamment garni pour maintenir un bon moment le mage courroucé dans cette posture défensive, de ne pas interrompre son tir, afin de pouvoir vous occuper en priorité des trois autres (pas si mignons que ça, à la réflexion) qui se dirigent vers vous. Ash, il est temps de décider comment agir maintenant ! Dépêchez-vous, car le carquois de Nalewin ne se remplit pas automatiquement et comme par magie !

En prenant en compte, bien entendu, les pertes de PdV survenues dans vos rangs lors de la mêlée précédente face aux gardes, déterminez les rôles de chacun :

- les protées s'occupent d'un des trois adversaires, Thurin du deuxième et vous du troisième, rendez-vous au **357**,
- vous attaquez tous ensemble les trois adversaires en une belle mêlée, allez au **390**.

374

Vous courez en direction de la sortie au milieu d'un essaim de chauves-souris impressionnant, en vous protégeant la tête de vos bras. Elles sont des centaines, peut-être des milliers à tenter, à chaque passage, de vous frapper de leurs ailes, de vous griffer de leurs pattes postérieures et de vous mordre de leurs petites gueules aux dents acérées. Bien sûr, elles sont trop petites pour vous faire beaucoup de mal, mais suffisamment pour vous ôter 8 PdV le temps que vous atteigniez avec peine l'issue au sud ! Arrivé là, elles abandonnent toute velléité de vous nuire et s'en retournent se percher à la voûte de leur grotte que vous avez osé traverser sans leur accord.

Après avoir essuyé tant bien que mal la multitude de petites écorchures que ces furies ailées vous ont infligées, vous suivez le couloir qui, lui aussi, est éclairé par ces champignons phosphorescents à la couleur bleu-vert. Il se dirige en sinuant longuement vers le sud puis bifurque légèrement vers l'est, pour déboucher dans une nouvelle grotte. Rendez-vous au **361**.

375

Vous n'avez pas les ingrédients nécessaires au sort du Scarabée Colleur.

En jurant comme un malpoli, vous refermez alors en claquant ce livre frustrant. Vous en avez le droit, car vous venez sûrement de passer à côté d'une aide magique inestimable.

De dépit, vous reprenez votre fouille parmi les allées du laboratoire, en attendant que vos compagnons vous rejoignent. Rendez-vous au **356**.

376

C'est du suicide, Ash ! Avez-vous bien mesuré la portée de votre geste ? Oui ? Sûr ?

Bon, c'est votre aventure à vous, après tout, vous êtes libre de faire ce que vous voulez. Frayez-vous donc un chemin parmi les protées en criant : « *Ils sont à moi !* » et entamez le combat.

Le groupe des gardes totalise 1350 PdV, a un bonus d'attaque de +120 et de défense de -90. Bon courage, hein…

Si vous détenez le Scarabée Colleur, lancez vite le sort : gravez le mot « gardes » sur la tablette en utilisant le stylet, saupoudrez l'encens sur cette dernière et sur la broche-scarabée et lancez la broche sur les gardes en criant « *Os à os, Sang à sang, Membre à membre, Comme s'ils étaient collés* ». La broche explose alors à leur contact, cela a pour effet immédiat de « coller » ensemble les membres de chaque garde à ceux de son voisin et d'entraver à l'extrême leurs mouvements : ainsi, ils ne bénéficient plus de leurs bonus d'attaque et de défense ! Un atout indéniable !

Si, logiquement, vous succombez sous le nombre, rendez-vous au **8**. Eh oui…

Si, contre toute attente, vous êtes victorieux (vous êtes certain de n'avoir pas triché, Ash !?!), allez au **373**. En fanfaronnant car, là, c'est manifeste, vous en avez le droit !

377

Vous suivez le couloir sinueux vers le nord durant quelques minutes, éclairé grâce à la lumière émise par les champignons de couleur bleu-vert qui poussent sur les racines courant aux parois. Vous n'entendez ici aussi que le bruit feutré de vos pas et de vos vêtements frottant les rochers que vous contournez, ainsi que le *plic ploc* des gouttes qui tombent de la voûte.

Le couloir débouche tout à coup dans une petite grotte, presque ovale dans son axe ouest-est, allumée elle aussi par ces champignons phosphorescents poussant sur ces racines maillant les parois. Cette grotte est basse de plafond, d'où pendent des racines malingres et ruissellent des gouttelettes d'eau. Mais, comme il y a moins de surface de paroi, les champignons sont bien moins nombreux que dans les grottes précédentes, ce qui fait que la lumière est beaucoup plus ténue.

Vous distinguez, malgré la pénombre, une sortie sur votre gauche, dans la partie ouest de la paroi. Vous avancez alors dans sa direction en écartant les racines pendantes de vos mains.

C'est alors que, très vite, votre pied gauche rencontre quelque chose, étendu au sol dans les flaques d'eau. Vous stoppez net et tâtez du pied dans la pénombre ce qui semble être un corps inerte. Vous vous accroupissez, pour vous rendre compte que ce cadavre doit être là depuis assez peu de temps, tout au plus quelques semaines, vu qu'il n'est pas totalement décomposé et ne sent pas trop fort, du fait de la température ambiante assez basse.

En y regardant bien, vous vous rendez compte que ce corps a sensiblement les mêmes proportions que vous. Même taille, même stature et sensiblement même pointure. Ses rares vêtements sont en lambeaux et il porte, autour du cou, un fin collier en métal avec une petite plaque. Son arme est à son côté. En la prenant en main, dans la faible luminosité, vous vous apercevez qu'elle ressemble aux étranges sabres à lame courbe que brandissaient les trois chevaucheurs de dromadaires qui vous avaient attaqués aux alentours du panneau indicateur de la croisée des chemins, lors de votre marche pour Toll-la-Blanche.

Un sac à dos gît aussi auprès du corps. Vous vous empressez de le fouiller… pour découvrir à l'intérieur une torche, un briquet et quatre fioles ! En les débouchant, vous sentez une forte odeur de citron. Mais, pour vous assurer du contenu, vous décidez d'allumer la torche en vous servant du briquet, ce qui vous permet de lire les étiquettes. Chacune des quatre est annotée ainsi : *Dose de soin (+ 10 PdV)* ! Ça, c'est une trouvaille !

Vous pouvez prendre ce qui vous intéresse, Ash, ce pauvre hère n'en aura plus l'utilité dorénavant. Vous pouvez même prendre le sac à dos, si vous n'en avez pas.

A l'inverse, vous laissez là l'étrange arme à lame courbe, FJ étant définitivement plus intéressante -

– Évidemment ! L'idée ne viendrait à personne de me remplacer par une arme de bas étage ! dit FJ, sèchement.

- bien que très bavarde et très très suffisante.

– Pfff… N'importe quoi… ajoute-t-il dans sa barbe.

Après quoi, vous pourrez reprendre votre chemin en empruntant la sortie et en suivant le couloir qui sinue vers le nord-ouest jusqu'au **394**.

378

Nalewin tombe logiquement, il ne vous reste que les protées et Thurin pour vous aider dans ce combat qui a très très mal débuté.

Rejoints par Riff Raff, Magenta et le cuistot, les gardes se rapprochent lentement du reste de votre armée et chargent dès qu'Hyster leur en donne l'ordre, ravi de votre mauvaise posture.

Les deux armées s'affrontent en une furieuse mêlée.

Votre armée totalise 960 PdV (auxquels vous rajoutez les vôtres actuels), a un bonus d'attaque de +101 (FJ est déjà compté) quand elle touche l'adversaire et un bonus de défense de -125 (pensez à y rajouter votre armure) lorsque elle est touchée.

Vous connaissez les caractéristiques du groupe de gardes survivants à cet instant précis, auxquelles vous devez rajouter celles cumulées des trois nouveaux (Riff Raff, Magenta et le cuistot) : 125 PdV, bonus d'attaque de +4, bonus de défense de -5.

Les premiers à succomber dans votre armée sont les protées, puis vient le tour de Thurin et, enfin, le vôtre.

Dans l'armée d'Hyster, les premiers à tomber sont les gardes, puis vient le tour du cuistot, ensuite celui de Riff Raff et, enfin, celui de Magenta.

Si l'armée adverse est entièrement défaite, vous (peut-être accompagné d'autres personnages composant votre armée) survivez à la mêlée, il ne vous reste plus qu'à vous occuper enfin d'Hyster en allant au **395**.

Si, malheureusement, vous succombez, à la suite de votre armée, rendez-vous au **8**.

379

Une fois installé dans son bassin, Lok reprend la parole.

– Eh bien, mon cher Ash, tels que tu nous vois, nous sommes des protées noirs.

– Pardon ? répondez-vous.

– Des protées à la peau noire. Ça existe, nous en sommes la preuve, tu vois bien !

– D'accord, mais qu'est-ce donc qu'un protée, s'il vous plaît de m'éclairer ?

– Nous sommes des amphibiens.

– A crête ! lance un autre.

– Ouaiiis, nous sommes les protées noirs crêtois ! ajoute un troisième.

– Yeaaaaah ! exultent les autres. Les crêtois en force !

– Mais… Que faites-vous ici ? insistez-vous.

– Nous sommes le fruit d'une expérience qui a mal tourné, perpétrée par un mage honni.

– Ne m'en dites pas plus. Vous parlez d'Hyster, n'est-ce-pas ?! devinez-vous.

– Tu connais cet infâme gredin ? s'étonne un des protées.

– Ce mage détesté ? peste un autre.

– Et vous dites qu'il a fait des expériences sur vous ?

– Oui, reprend Lok. Avant, nous étions de gentils petits protées noirs d'à peine vingt à trente centimètres de long, tout gentils, qui ne demandaient rien à personne. Cet Hyster s'est mis dans la tête de faire de nous de véritables grands combattants enragés, va savoir pourquoi.

– Ah ça, on a bien grandi, ça oui !

– On a bien appris à combattre, pas de souci !

– Mais on n'est pas enragé !

– Ah ça non ! Hahaha !

– Alors, il nous a jeté dans ses grottes, pour se débarrasser de nous, continue Lok. Au moins, ici, il y a de l'eau…

– Et il vous a oublié ici, concluez-vous.

– Depuis un bon moment, maintenant… Mais, toi-même, Ash, que viens-tu faire dans les parages ?

– Eh bien… Je suis venu chercher du lichen rouge pour Hyster…

A ces mots, tous les protées se taisent d'un seul coup et vous dévisagent avec des regards de haine. Vous reprenez vite :

– Laissez-moi terminer, avant de vous emballer. Moi, je viens d'ailleurs, voyez-vous. Mais quand je suis arrivé dans ce monde, sans trop savoir comment, on m'a assuré que le mage Hyster pourrait m'aider. Or, depuis que je sillonne ses souterrains, j'ai rencontré plein de gens qui m'ont mis en garde contre lui.

– Bien sûr ! Hyster est un menteur !

– C'est lui qui est à l'origine de tous tes maux !

– Et des nôtres !

– C'est lui-même qui t'a attiré en Toll, ne rêve pas !

– Tu es une de ses expériences !

– Comme nous !

Tous commentent votre pauvre situation avec empathie et, aussi, un brin d'ironie. Vous continuez :

– Maintenant, je ne sais plus que faire, ni comment m'en sortir…

– Nous allons t'aider ! Nous allons t'accompagner et lui faire ravaler ses dents ! Hein, les gars ?!

– Ouaiiis ! répondent les autres protées d'une seule voix, se levant à moitié de leurs bassins.

– Mais pourquoi feriez-vous ça ? Vous êtes tranquilles ici et ne craignez rien. Pourquoi vouloir vous battre ?

– Il faut bien qu'on se bouge un peu au lieu de croupir ici éternellement ! Tu es le coup de pouce du destin pour qu'on se remette en route et qu'on rentre chez nous, dans notre caverne à nous, dans le Mur du Ciel ! Tu es un aventurier, armé en plus ! A nous tous, nous ne ferons qu'une bouchée d'Hyster ! Et alors, ce sera lui, la Victime ! D'accord, les gars ?!

– Ouaiiis !

– C'est pas un fort mage, il est foutu d'avance !

– On va réduire le mage en tas !

– Ça sera un chaud mage !

– C’est loin d’être un mage-or !

– Si tu n’étais fin comme un fil, mage, tu serais le gras mage !

– Quand on en aura fini avec lui, on chantera un rap afro-mage !

– Essaie de nous en empêcher, essaie, mage !

– Tu ne m’as pas plu, mage !

– C’est rien qu’un Gris Mage !

– Un mage hors d’homme !

– Hé, c’est pas bientôt fini les jeux de mots douteux et navrants, les gars ?! C’est sérieux, là !

– Ils sont complètement dingues, ceux-là, souffle FJ.

Le groupe se tait, piteux, tout en gloussant sous cape tout de même.

– Merci, Cher Lok, ça devenait pénible, concédez-vous. En vrai, je ne peux qu’accepter votre aimable proposition et je vous en sais gré. Apprendre que vous voulez m’aider me fait chaud au cœur, tout comme le fait que cela vous permettra de rentrer chez vous.

– Alors c’est dit ! Allez les gars, en route ! En premier, il faut accéder à la grotte suivante, celle où vit l’étrange bête à poils et plumes, car tu vas y trouver une surprise, Ash.

– Super, Cher Lok, encore merci.

Vous vous levez, prêt à partir.

– Il faudra tout de même qu’on s’arme, Ash, en prévision, s’inquiète un des protées.

– A ce propos-là, n’ayez crainte, je sais où trouver armes et armures.

– Ouaiiis ! répondent-ils en chœur.

Et c’est ainsi que vous vous retrouvez maintenant à la tête d’une trentaine de protées noirs crêtois ! Ça change la vie et les perspectives d’avenir, hein, Ash ?! Bon, il est vrai qu’ils sont un tantinet turbulents, même tandis qu’ils quittent leurs bassins et se mettent en marche derrière vous en se dandinant et en se chamaillant, pour quitter la grotte par la sortie au sud-ouest. Mais une telle aide est inespérée !

Vous pouvez aller sereinement au **397**. En souriant même, si cela vous chante.

380

Soudain, un lourd bruit de battement d’ailes et un rugissement sonore vous font tourner la tête en contrebas : vous apercevez alors Erzébeth, chevauchant le griffon des protées noirs, arriver à votre portée puis se poser auprès de vous !

– Erzébeth ! crie Hyster. Mon aimée ! Que fais-tu ici ?! Comment as-tu pu quitter l’espace feutré où ma juste raison t’a parquée ? Quel ignominieux a pu t’aider à cela ? Aaah, je comprends, c’est lui ! C’est cet infâme ! Ne te laisse pas attirer par ses appâts et ses mirages, reviens-moi, Erzébeth ! Reviens ! Je vais te ramener dans ton enclos !…

Tandis qu’Hyster déblatère toujours, Erzébeth, ne perdant pas un instant, vous donne une fiole.

– Tiens, mon chéri, bois vite ça, ça te rendra toutes tes forces ! Je la gardais pour moi depuis des années, au cas où. Tu as le sort de la sucette ?

– Oui, le voici, répondez-vous en lui tendant la solution tirée de la cornue. Il faut lui jeter dessus en criant : « *Morturom Demonto* ». Vous vous en souviendrez ? demandez-vous, en débouchant sa fiole.

– N'aie crainte, tu peux compter sur moi ! Et sur Archimède aussi ! assure-t-elle en grattouillant le griffon à l'encolure. C'est grâce à lui que j'ai pu venir te retrouver et c'est aussi grâce à lui que je vais pouvoir t'aider à vaincre ce vieux gâteux !

– Comment vous remercier, chère Erzébeth ? dites-vous, en buvant la fiole qui vous rend vos 100 PdV initiaux.

– Ne t'en fais pas, nous nous retrouverons après ! Je vais profiter qu'il m'appelle pour m'approcher de lui sans crainte. A tout à l'heure, mon cœur…

Sitôt dit, Erzébeth remonte sur le griffon Archimède et prend son envol en direction du mage.

Ce dernier, la voyant enfin s'en retourner vers lui, lâche son bâton de magie et tend les bras vers elle en la cajolant :

– Erzébeth ! Enfin ! Reviens-moi, mon tout petit !

Arrivée à portée d'Hyster, elle jette alors sur lui la fiole que vous lui avez donnée et qui se brise, en criant « *Morturom Demonto !* », puis elle vire sur le flanc et s'envole à tire d'ailes.

Le mage, touché de plein fouet, accuse le coup et s'écroule à moitié, mais attrape son bâton de magie et tente de lui lancer un sort de foudre sans vraiment réussir à viser. Le griffon étant déjà loin, vous ne sauriez dire si le sort l'a atteint, vu de votre position. Hyster se retourne alors vers vous, écumant de rage.

Avant d'aller au **400**, notez bien ceci : le mage n'a dorénavant plus que la moitié de ses PdV initiaux, pensez aussi à corriger et à adapter son malus d'endurance ! Ce combat s'annonce déjà sous de meilleurs auspices, dorénavant !

381

– Eh bien… Cher monsieur Mort, je vous remercie de votre proposition, mais, voyez-vous, je vais me débrouiller tout seul.

Vous vous éloignez de l'étrange passeur puis commencez par mettre un pied dans l'eau. Elle n'est pas très chaude, mais pas glaciale non plus, ça devrait aller pour nager. Au même moment, du coin de l'œil, vous voyez alors un bout de bois qui dépasse d'un des plis de la paroi. Serait-ce…? Non, ce serait trop beau…! Mais pourtant…

N'osant trop y croire, vous allez inspecter le recoin rocheux, pour vous rendre compte que vous y attend une vraie planche, étroite mais suffisamment longue pour vous soutenir et vous permettre de traverser le lac sans mouiller votre équipement ! Vous remerciez la chance qui, pour une fois, veut bien vous sourire et avancez franchement dans l'eau, pour vous retrouver assez vite nageant vers le nord, à plat ventre sur la planche, battant des pieds et pagayant des mains, ou à peu près.

Enfin quelque chose qui se passe bien !

Et, comme cela arrive à chaque fois que vous êtes plein de confiance, la triste réalité se rappelle à votre bon souvenir : vous êtes à peine arrivé au tiers de votre traversée que vous sentez des petites morsures sur chacune des parties de votre corps qui sont dans l'eau, c'est-à-dire vos avant-bras et vos jambes, vous faisant perdre 4 PdV.

Précipitamment, vous sortez du mieux que vous pouvez vos membres de l'eau et, en équilibre instable, vous tentez d'apercevoir ce qui vous croque avec tant d'insistance sans vous en avoir préalablement demandé la permission.

Vous plissez les yeux et scrutez les profondeurs. Assez vite, vous distinguez fugacement un poisson. Long d'une vingtaine de centimètres, au corps trapu et ramassé, doté d'une petite mâchoire ridicule mais pleines de petites dents effilées : c'est un piranha ! Certainement attiré par les éclaboussures que vous faisiez en nageant !

Et en voici encore un autre, puis un troisième, puis tout plein : ils sont maintenant une bonne trentaine à nager autour de vous, à passer sous votre planche, vous regardant et dans l'attente patiente que vous vouliez bien replonger vos membres dans l'eau !

– Des piranhas ? Dans un lac à cette profondeur ?! vous étonnez-vous.

– Sûrement amenés ici par une rivière souterraine… analyse FJ. Maintenant qu'ils t'ont trouvé et vu que tu saignes, ils ne vont plus te lâcher jusqu'à ce que tu sortes de l'eau.

– Ou que je meure dévoré et accessoirement noyé…

– Tu n'as pas de rame, bien sûr ?

– Non, bien entendu. Ce serait vraiment trop beau, tu penses bien.

– Alors, tu n'as que deux solutions : ou tu continues comme ça jusqu'au rivage nord, en nageant le plus vite que tu peux, ou tu rebrousses chemin, très vite aussi, pour retourner à la rive sud afin de prendre la barque du passeur et t'assurer ainsi une traversée sûrement moins mordante.

– Ça ne pourrait pas se passer aisément une seule fois ?!

Alors, Ash, quel est votre choix ? Si vous jetez toutes vos forces dans la bataille, ou plutôt dans la nage papillon échevelée qui vous attend, il vous faut jeter un dé tous les deux mètres, pour chaque vive brassée que vous effectuez afin de vous sortir de ce guêpier.

Notez qu'en jetant deux dés pour quatre mètres, ça va plus vite.

Chaque dé affichant 3 ou moins signifie que vous avez été mordu par un piranha, ce qui vous ôte 1 PdV.

Si vous décidez d'aller de l'avant pour rallier la rive nord, il vous faut papillonner quarante mètres et donc lancer vingt dés (ou dix fois deux dés). Une fois tous ces fastidieux lancers de dés effectués, et après avoir soustrait les PdV perdus de votre total, vous avez rejoint l'étroite plage de galets ronds au nord.

Après avoir repris votre souffle et léché vos blessures, vous pouvez emprunter la sortie en allant au **358**.

Si vous préférez rebrousser chemin pour retourner au rivage sud, vingt mètres vous en séparent, il vous faut donc jeter dix dés (ou cinq fois deux dés).

Ceci fait, soustrayez de vos PdV ceux perdus, reprenez votre souffle et pansez vos plaies. Ensuite, retournez auprès du passeur macabre et acceptez son offre en vous rendant au **391**.

382

Votre groupe de protées s'est débarrassé des gardes, bravo ! Bon, certes, il y a des manquants à l'appel mais, finalement, vous êtes pour la plupart encore debout, c'est l'essentiel !

De son côté, Hyster est beaucoup moins joyeux. Il fulmine, il bout, il manque de s'étouffer même, car il n'apprécie pas que vous lui ayez soustrait son beau groupe de gardes. Il entend bien vous le faire payer, ce mauvais joueur ! Du reste, il envoie ses trois mignons s'occuper de votre cas, puis commence à se concentrer.

Aussitôt alarmé, vous demandez à Nalewin d'user de son arc pour viser Hyster afin de l'empêcher de faire appel à sa magie. Mais le mage devine très vite votre petit manège. Il brandit alors son bâton de magie, à bout de bras, et déploie un bouclier magique, sur lequel rebondissent les premières flèches de Nalewin. Ce bouclier, presque invisible et légèrement vibrant, prend naissance sur le bâton lui-même et s'étire en un « panneau » vertical d'environ trois mètres de côté, protégeant Hyster de toute attaque frontale.

Vous demandez à Nalewin, dont le carquois est suffisamment garni pour maintenir un bon moment le mage courroucé dans cette posture défensive, de ne pas interrompre son tir, afin de pouvoir vous occuper en priorité des trois autres (pas si mignons que ça, à la réflexion) qui se dirigent vers vous.

Ash, il est grand temps pour vous de décider comment agir maintenant ! Dépêchez-vous, car le carquois de Nalewin ne se remplit pas automatiquement et comme par magie !

En prenant en compte, bien entendu, les pertes de PdV survenues dans vos rangs lors de la mêlée précédente face aux gardes, déterminez les rôles de chacun :

- les protées survivants s'occupent d'un des trois adversaires, Thurin du deuxième et vous du troisième, rendez-vous au **357**,
- vous attaquez tous ensemble les trois adversaires en une belle mêlée, allez au **390**.

383

Votre ascension s'effectue lentement. Vous passez devant des ouvertures horizontales dans la cheminée naturelle, mais comme vous entendez les rires des protées en provenance d'en haut, vous restez sur votre bulle. Il vous semble même que vous êtes en train de remonter les quatre niveaux souterrains jusqu'au rez-de-chaussée du manoir, c'est un avantage certain d'avoir trouvé cet ascenseur naturel !

Au bout d'un long moment d'ascension douce, vous arrivez enfin à un palier où se massent les protées qui vous enjoignent de les rejoindre. Vous sautez alors de votre bulle, qui continue à s'élever jusqu'au plafond quelques mètres plus haut et y éclate.

– Le griffon n'est pas avec vous ? questionnez-vous.

– Non, il n'y a qu'une porte ici et elle est trop petite pour qu'il puisse l'emprunter. Il est sûrement descendu de sa bulle plus bas, pour aller on ne sait où.

– Pauvre matou, il est tout seul dans ces souterrains, maintenant…

– Espérons qu'il ne lui arrive rien…

– C'est tout de même étrange de la part d'un griffon de ne pas chercher à rejoindre l'air libre, mais plutôt de préférer rester sous terre… Bref, passons… Vous avez ouvert la porte pour voir où on est ? insistez-vous.

– Non plus, on t'attendait, Ash. Toi, tu connais les lieux, donc on te suit.

Vous traversez le groupe de protées pour vous approcher de la porte, que vous entrebâillez doucement. Votre vue étant à moitié tronquée par une tenture verticale chamarrée, vous ouvrez un peu plus la porte pour pouvoir passer un bras afin d'écarter cette tenture… et vous vous apercevez que vous êtes revenu au rez-de-chaussée, dans la grande pièce de réception carrée avec l'escalier monumental à double volée juste au-dessus de vous !

– Tout va bien, je sais où nous sommes, chuchotez-vous. Venez, suivez-moi.

Au moment où votre groupe s'introduit dans la grande salle de réception, vous entendez :

– Ash ! Ici !

– En haut !

Levant les yeux, vous découvrez avec surprise Thurin et Nalewin, chacun dans une cage grillagée maintenue en l'air par une corde nouée à une patère à votre niveau.

– Délivre-nous !

– Fais-nous descendre !

Sans attendre que vous réagissiez, les protées se partagent en deux groupes qui s'occupent chacun de dénouer une des cordes et faire descendre chaque cage jusqu'au sol.

D'un bon coup de pommeau de FJ, vous cassez alors les verrous, ce qui rend leur liberté avec vos deux compagnons.

– Tu es vivant, Ash !

– Quelle joie de te revoir sain et sauf !

– Hyster nous avait assurés de ta mort !

– Oui. Il nous a dit : « *Une mort bête. Comme ses pieds.* » a-t-il ajouté.

– Je suis bien vivant, rassurez-vous. Mais vous deux, que faisiez-vous engeôlés ainsi ?!

– Après qu'il nous ait dit que tu étais mort, il a rajouté qu'il ne comptait surtout pas nous concéder notre prix réservé aux vainqueurs du Tournoi de Guish-Ardant et il nous a fait mettre aux fers là-haut par ses gardes, sans autre forme de procès.

– Ensuite, il est remonté à l'étage et nous n'avons plus vu personne, ni entendu le moindre bruit dans le manoir.

– Cet infâme mage s'est joué de nous, comme il l'a sûrement fait avec les vainqueurs des années précédentes, expliquez-vous. Mes compagnons d'infortune et moi, nous allons lui faire payer ses méfaits. Vous en êtes, mes amis ?

– Évidemment !

– Plutôt deux fois qu'une !

– Merci. En premier lieu, il faut équiper mes amis les protées pour le combat.

– Rien de plus simple : il y a l'armurerie des gardes au sud ! Messieurs, nous allons vous y emmener. De toute façon, nous devons nous y rendre nous aussi, car ils ont certainement placés dans cette salle nos armes et nos armures personnelles.

– Exactement. Emmenez-les là-bas pour qu'ils s'équipent lourdement, et vous aussi, tant que vous y êtes, si vous trouvez un meilleur équipement que le vôtre. Hyster est peut-être tout seul dans son laboratoire, il reste néanmoins un mage et je préfère l'intimider par notre nombre, nos armes, notre courage et notre détermination. Quand vous serez tous équipés, rejoignez-moi au plus vite à l'étage, je monte dès maintenant pour entamer les

négociations avec Hyster. Votre arrivée sera un effet de surprise en notre faveur. En tout cas, je l'espère.

– Entendu ! Suivez-nous, messieurs. Messieurs les…?

– Nous sommes les crêtois !

– Les protées noirs à crête !

– Venus à la rescousse d'Ash !

– Allons nous armer !

– Pour bouffer du mage !

– Car mage est là-bas !

– Mage est latine !

– Mage, aurais-tu peur ?!

– Mage en bière !

– Mage hante !

– Non mais c'est bon, les jeux de mots nazes, les gars… soupire Lok.

– Mage et noise !

Vous suivez ainsi du regard tous vos compagnons, bien trop bruyants tout de même, passer la porte sud, vous prenez votre courage à deux mains et gravissez l'escalier. Arrivé sur le palier, vous ouvrez la porte et empruntez l'escalier en colimaçon. Une fois à l'étage, vous dégainez FJ et enfin poussez lentement la porte du laboratoire, en allant au **354**.

384

Vous demandez à Thurin et Nalewin de monter à l'assaut avec vous. C'est osé, voire même périlleux, car les chiffres ne vont pas en votre faveur. Toutefois, ils ne rechignent pas à votre ordre et, après s'être frayé un chemin à vos côtés parmi les protées, se jettent avec vous dans la mêlée.

Votre groupe a 115 PdV (plus les vôtres), un bonus d'attaque de +15 (FJ est déjà compté) et un bonus de défense de -8 (auquel il faut rajouter celui de votre armure).

Le groupe des gardes a 1350 PdV, un bonus d'attaque de +120 et un bonus de défense de -90.

Dans votre groupe, le premier à succomber est Nalewin, puis vient le tour de Thurin, enfin le vôtre.

Si vous détenez le Scarabée Colleur, lancez vite le sort : gravez le mot « gardes » sur la tablette en utilisant le stylet, saupoudrez l'encens sur cette dernière et sur la broche-scarabée et lancez la broche sur les gardes en criant « *Os à os, Sang à sang, Membre à membre, Comme s'ils étaient collés* ». La broche explose alors à leur contact, cela a pour effet immédiat de « coller » ensemble les membres de chaque garde à ceux de son voisin et d'entraver à l'extrême leurs mouvements : ainsi, ils ne bénéficient plus de leurs bonus d'attaque et de défense ! Un atout indéniable !

Si, logiquement, votre groupe succombe sous le nombre, allez au **8**.

Mais si, contre toute attente, vous êtes victorieux :

- vous avez perdu vos deux compagnons, rendez-vous au **353**,
- vous êtes encore accompagné de Thurin, rendez-vous au **363**,
- vous êtes tous les trois encore debout, rendez-vous au **373**.

385

Vous courez en direction de la sortie sous la pluie battante de stalactites qui éclatent au sol dans un vacarme assourdissant. Elles sont des centaines, des milliers cherchant à vous embrocher. Bien sûr, elles sont trop fines pour vous faire beaucoup de mal mais, avec leur poids et leur vitesse de chute combinés, elles sont suffisamment contondantes pour vous égratigner profondément et se casser sur votre corps, au point de vous ôter 8 PdV le temps que vous atteigniez l'issue à l'est, avec peine mais soulagement !

Après avoir essuyé tant bien que mal la multitude de petites écorchures que ces stalactites vous ont infligées, vous suivez le couloir qui, lui aussi, est éclairé par ces champignons phosphorescents à la belle couleur bleu-vert.

Il se dirige en sinuant longuement vers l'est puis bifurque légèrement vers le nord, pour déboucher dans une nouvelle grotte par le sud. Rendez-vous au **355**.

386

Vous jetez toutes vos forces dans la bataille, en espérant bien submerger les trois acolytes d'Hyster.

Il vous faut totaliser les PdV de votre armée, selon les dégâts déjà subis à cet instant, mais aussi les bonus d'attaque et de défense.

Les trois mignons d'Hyster totalisent 125 PdV, ont un bonus d'attaque de +4 quand ils touchent votre armée et un bonus de défense de -5 quand votre armée les touche.

Les premiers à succomber dans votre armée sont les protées, puis vient le tour de Thurin (s'il est encore parmi vous) et, enfin, le vôtre.

Dans le trio d'Hyster, le premier à tomber est le cuistot, puis vient le tour de Riff Raff et, enfin, celui de Magenta.

Justement, en parlant d'Hyster, il est bien décidé à gâcher votre plaisir ! Tandis que les combats contre ses trois mignons vont faire rage, lui, de son côté, va pimenter le tout en jetant ses sorts ! A la fin de chaque passe d'armes échangée avec votre adversaire, il va vous falloir lancer un dé pour déterminer quel sort sera lancé par le mage, et ceci tant que durera votre combat.

Si vous tirez :

- 1 : c'est un Trait de Foudre, ôtant 10 PdV à chaque personnage de votre armée,
- 2 : c'est un Jet d'Acide, ôtant 6 PdV à chaque personnage de votre armée,
- 3 : c'est une Confusion, empêchant chaque personnage de votre armée de porter un coup lors du prochain tour,
- 4 : c'est une Flèche de Feu, brûlant 8 PdV à chaque personnage de votre armée,
- 5 : c'est un Fouet d'Epines, arrachant 4 PdV à chaque personnage de votre armée,
- 6 : c'est une Onde de Choc, forçant chaque personnage de votre armée à ne faire que la moitié des dégâts lors du prochain tour.

Si vous gagnez, allez au **395** (peut-être accompagné d'autres personnages composant votre armée) pour vous occuper enfin d'Hyster. Si vous mourez, rendez-vous au **8**.

387

– Que comptes-tu trouver en farfouillant ainsi le cadavre de ce dragon, Ash ?! Arrête ça, tu me dégoûtes !

– Il doit bien y avoir quelque chose d'intéressant, quand même… Rien dans l'estomac…

– Je vais vomir…

– Rien dans le gésier…

– Arrête de te servir de moi pour trifouiller là-dedans, s'il-te-plaît… Je t'assure, je ne me sens pas très bien…

– Rien non plus dans le poumon à méthane…

– Misère… Tu sais pourtant que je déteste qu'on joue avec des bouts de cadavre…

– Rien de rien de rien de rien nulle part !… C'est pénible à la fin !… Quelle poisse !… C'est quand même un monde que tuer un dragon ne rapporte rien !…

– Tu n'as qu'à prendre des écailles qui se sont détachées de son ventre, ça te fera un joli souvenir… Et ainsi tu cesseras ton charcutage nauséeux, ce n'est plus possible de supporter ça…

– Tiens, oui, tu as raison, je vais au moins récupérer ça.

Vous prenez une écaille, même deux, ou plus si vous voulez (vous auriez une idée derrière la tête, Ash, à vous encombrer ainsi inutilement ?), en les tournant et les retournant dans vos mains pour faire jouer les reflets de la lumière phosphorescente. En y regardant de plus près, vous vous rendez alors compte que ce que vous aviez initialement pris pour des stries, au dos de chaque écaille, est en fait un nombre, « gravé » dans la kératine : 111.

Vous décidez de quitter la grotte -

– Pas trop tôt, soupire FJ, c'est abject ce que tu m'as fait faire à ce cadavre… Beurk !

- par l'un des deux passages s'ouvrant dans l'angle nord-ouest :

- celui de gauche mène au **367**,
- celui de droite mène au **377**.

388

Vous courez en direction de la sortie au milieu d'un essaim de chauves-souris impressionnant, en vous protégeant la tête de vos bras.

Elles sont des centaines, peut-être des milliers à tenter, à chaque passage, de vous frapper de leurs ailes, de vous griffer de leurs pattes postérieures et de vous mordre de leurs petites gueules aux dents acérées. Bien sûr, elles sont trop petites pour vous faire beaucoup de mal, mais suffisamment pour vous ôter 3 PdV le temps que vous atteigniez avec peine l'issue au sud ! Là, elles abandonnent toute velléité de vous nuire et s'en retournent se percher à la voûte de leur grotte que vous avez osé traverser sans leur accord.

Après avoir essuyé tant bien que mal la multitude de petites écorchures que ces furies ailées vous ont infligées, vous suivez le couloir qui, lui aussi, est éclairé par ces champignons phosphorescents à la couleur bleu-vert. Il se dirige en sinuant longuement vers le sud puis bifurque légèrement vers l'est, pour déboucher dans une nouvelle grotte.

Rendez-vous au **361**.

389

Votre groupe débouche soudain à l'air libre : l'escalier en bois mène en fait à la terrasse sur la toiture du manoir. Cette terrasse rectangulaire a des dimensions moins importantes que la bâtisse, parce que les pans de la toiture ont une pente douce, mais elle reste suffisamment longue et large pour accueillir tout le monde.

Car oui, tout le monde est là : Hyster, Riff Raff et Magenta, le cuistot (qui semble tout à fait remis de la trempe que vous lui avez infligée) et les trente gardes occupent la partie nord de la terrasse, tandis que vous-même, Nalewin, Thurin et les trente protées noirs vous agglutinez côté sud.

Hyster crie alors :

– Aaah ! Te voilà enfin, petit Ash ! Ce n'est pas comme si nous t'attendions !

Vous répondez avec bravade :

– Hyster ! Je te rapporte ton lichen rouge ! Mais as-tu la moindre idée de ce que tu vas en faire ? Car il y a bien un endroit où je peux te proposer de le fourrer !

Le mage se fâche tout rouge :

– Attention, jeune rodomont ! Je n'ai que faire d'un petit héros pompeux et malpoli ! Je peux te faire regretter tes paroles insolentes !

Vous insistez alors, surtout pour le faire parler :

– Pourquoi m'avoir envoyé chercher ce lichen, sachant que tu n'en as pas l'utilité ?

Hyster reprend :

– Détrompe-toi, jeune présomptueux, cela me sert, et souvent même ! Mais pas pour toi, il est vrai ! Cela m'a juste donné du temps pour continuer de travailler afin de parachever mon grand-œuvre !

Vous tentez de négocier :

– Alors, tiens ta parole et renvoie-moi dans mon monde ! Ainsi, nous serons quittes, mage !

Bien essayé, mais Hyster rétorque :

– J'ai bien peur que non, tu es trop important dans mon plan !

Comme vous ne savez que répondre, il continue :

– Tu es venu pour en découdre, aidé de tes pauvres alliés ! Comme tu vois, j'avais prévu cela ! Alors soit, brettons, nous verrons si tu es de taille !

A ces mots, les gardes commencent à prendre position. De votre côté, vous voyez les protées s'atteler à faire de même, dans un ordre moins martial toutefois.

Eh bien, cher Ash, l'issue sera celle de ce combat, car, une fois de plus, il ne semble pas que la diplomatie soit de mise ! Nous espérons, pour notre part, que vous savez ce que vous faites.

Toutefois, soyez certain que nous sommes de tout cœur avec vous et, tout en vous souhaitant bonne chance, nous vous donnons rendez-vous au **362**.

390

Vous jetez toutes vos forces dans la bataille, en espérant bien submerger les trois acolytes d'Hyster.

Il vous faut totaliser les PdV de votre armée, selon les dégâts déjà subis à cet instant. Question bonus, elle a un bonus d'attaque de +105 (FJ est déjà compté) quand elle touche l'adversaire et un bonus de défense de -128 (pensez à y rajouter votre armure) lorsque elle est touchée.

Les trois mignons d'Hyster totalisent 125 PdV, ont un bonus d'attaque de +4 quand ils touchent votre armée et un bonus de défense de -5 quand votre armée les touche.

Les premiers à succomber dans votre armée sont les protées, puis vient le tour de Thurin et, enfin, le vôtre (Nalewin est toujours en train de cibler Hyster de son arc, afin de l'empêcher de lancer ses sorts).

Dans le trio d'Hyster, le premier à tomber est le cuistot, puis vient le tour de Riff Raff et, enfin, celui de Magenta.

Si vous gagnez, allez au **395** (peut-être accompagné d'autres personnages composant votre armée) pour vous occuper enfin d'Hyster.

Si vous mourez, rendez-vous au **8**.

391

Vous vous acquittez de votre obole et prenez place dans la barque, le plus loin possible de votre nocher. Vous vous collez contre la tête de quille, que vous découvrez alors gravée profondément dans le bois d'un nom lugubre : *Achéron*. Pas banal ce nom, pour un canot barré par un possédé complètement encapuchonné (ou un canot possédé par un encapuchonné complètement barré, selon comment l'on se place…).

Ce dernier reprend justement la parole, alors qu'il commence à pousser la barque en direction de la rive nord du lac :

– Le temps est venu.

Vous demandant soudain si vous avez fait le bon choix, vous tentez un innocent :

– Ah bon ?

De sa voix fleurant bon le caveau, le squelette drapé continue :

– Suivez.

Sans le quitter des yeux, vous posez la main sur la garde de FJ, comme ça, au cas où.

Le passeur mène sa barque d'un geste ample, se servant de sa longue faux pour atteindre le fond du lac et pousser. Il continue :

– Suivez-moi.

Vous voyez bien qu'il dirige toujours la barque vers le rivage nord, ce qui vous rassure tout de même quelque peu. Néanmoins, arrivé vers le milieu du lac, il répète encore :

– Suivez-moi maintenant.

L'atmosphère est palpable, en tout cas pour vous, car pour votre passeur, tout semble glisser comme sur un lac tranquille. Du reste, il rajoute :

– Venez.

Vous êtes tendu comme un élastique, prêt à parer toute éventualité, en tout cas du mieux que vous pourrez.

Puis votre passeur se tait, se tient coi, laissant peser ainsi un silence lourd. Et vous continuez à voguer en silence sur les flots harmonieux, tandis que le temps semble suspendre son vol. C'est ainsi, après de longues minutes angoissantes, que votre barque accoste doucement le rivage nord du lac. Votre traversée s'est déroulée sans encombre, vous êtes arrivé à bon port et ceci, sans aucun problème à déplorer ! Incroyable !

Lorsqu'il vous invite à descendre d'une main squelettique, montrant l'ouverture du couloir dans la paroi, l'olibrius croit nécessaire d'ajouter un énigmatique :

– Voici le paradis.

Puis, dès que vous avez touché terre, il repousse sa barque de sa faux en direction de la rive sud sans se retourner.

Eh bien dites donc, Ash, quelle Traversée Infernale !

Vous voici donc sur l'étroite plage de galets ronds formant le rivage nord du lac. La sortie est devant vous, vous pouvez l'emprunter en allant au **358**.

392

Ne pas développer de stratégie peut être une stratégie en soi, Ash, et cela présente l'intérêt d'être tenté. Eh bien ne patientons pas plus et attaquons, si l'on peut dire.

Votre armée totalise 1015 PdV (auxquels vous rajoutez les vôtres actuels), a un bonus d'attaque de +105 (FJ est déjà compté) quand elle touche l'adversaire et un bonus de défense de -128 (pensez à y rajouter votre armure) lorsque elle est touchée.

L'armée d'Hyster totalise 1475 PdV (il ne participe pas lui-même à la mêlée), a un bonus d'attaque de +124 quand elle touche votre armée et un bonus de défense de -95 quand votre armée la touche.

Les premiers à succomber dans votre armée sont les protées, puis vient le tour de Nalewin, ensuite celui de Thurin et, enfin, le vôtre.

Dans l'armée d'Hyster, les premiers à tomber sont les gardes, puis vient le tour du cuistot, ensuite celui de Riff Raff et, enfin, celui de Magenta.

Si vous détenez le Scarabée Colleur, lancez vite le sort : gravez le mot « gardes » sur la tablette en utilisant le stylet, saupoudrez l'encens sur cette dernière et sur la broche-scarabée et lancez la broche sur les gardes en criant « *Os à os, Sang à sang, Membre à membre, Comme s'ils étaient collés* ». La broche explose alors à leur contact, cela a pour effet immédiat de « coller » ensemble les membres de chaque garde à ceux de son voisin et d'entraver à l'extrême leurs mouvements : ainsi, ils ne bénéficient plus de leurs bonus d'attaque et de défense ! Un atout indéniable !

Si l'armée adverse est entièrement défaite, vous (peut-être accompagné d'autres personnages composant votre armée) survivez à la mêlée, il ne vous reste plus qu'à vous occuper enfin d'Hyster en allant au **395**.

Si, malheureusement, vous succombez, à la suite de votre armée, rendez-vous au **8**.

393

Avant de débuter les festivités, laissez-nous vous apporter quelques détails, conseils, aides et astuces pour faciliter votre compréhension et votre stratégie.

Tout d'abord, parlons des groupes.

Comme spécifié au paragraphe précédent, le groupe des gardes et le groupe des protées seront respectivement considérés comme un combattant unique. Ce qui signifie que les caractéristiques d'un groupe seront déterminées par la multiplication des caractéristiques d'un individu et du nombre d'individus composant le groupe.

Ainsi, le groupe des gardes, avant le début des combats, totalise 45 PdV x 30 gardes = 1350 PdV ; il se bat avec des épées qui ont un bonus d'attaque de +4 points de dégâts x 30 gardes = +120 points de dégâts ; et il porte des vestes de cuir qui apportent un bonus de défense de -3 points de défense x 30 gardes = -90 points de défense.

Quant au groupe des protées, avant le début des combats, il totalise 30 x 30 = 900 PdV, a un bonus d'attaque de +3 x 30 = +90 et un bonus de défense de -4 x 30 = -120.

Lorsque le groupe des gardes perd 45 PdV, cela veut dire qu'un garde est mort. De même, lorsque le groupe des protées perd 30 PdV, cela signifie qu'un protée est mort.

N'oubliez pas alors d'adapter les bonus d'attaque et de défense en conséquence (par exemple, le groupe de gardes perdant un individu n'a plus que +4 x 29 = +116 points d'attaque et -3 x 29 = -87 points de défense), sans oublier, comme d'habitude, d'adapter le bonus ou malus d'endurance en conséquence !

Car ce bonus/malus d'endurance ne change pas lors de vos lancers de dés, il est toujours assujetti au pourcentage de PdV restants par rapport au total initial. Son calcul reste, bien entendu, le même et influence tout autant les résultats de toucher.

Nous sommes bien conscients que ces sommes et ces grands chiffres vont vous forcer à effectuer de savants calculs chaque fois que l'un de ces deux groupes combattra, mais cela souligne et renforce la fureur que trente personnages déploient ensemble au combat.

Lorsque vous aurez bien intégré tout ce qui concerne les groupes, vous pourrez aller au **369** afin de prendre connaissance du reste de nos aides et conseils.

394

Vous pénétrez dans une grotte presque ronde. Le sol est ici plus accidenté qu'auparavant, mais rien de bien infranchissable : votre visibilité est assurée, comme précédemment, par ces innombrables champignons phosphorescents à la lumière bleu-vert, qui s'épanouissent le long des racines maillant les parois. De loin en loin, des gouttelettes tombent sporadiquement de la voûte pour s'écraser dans de petites flaques creusant des anfractuosités dans le sol.

Cette grotte comporte trois sorties, l'une à l'extrême nord et les deux autres dans la paroi sud, c'est-à-dire le couloir par lequel vous venez d'arriver et un autre juste à côté (qui est, très certainement, l'autre bout de ce couloir que vous n'avez pas emprunté pour quitter la grotte du dragon). Pas de stalactites menaçants au plafond, aucun bruissement d'ailes de chauve-souris ni de dragon, il semblerait que la voie soit libre.

Vous reprenez votre marche.

Vous pouvez traverser la grotte, en direction de la sortie nord et du **364**. Mais vous pouvez aussi décider d'emprunter l'autre couloir, qui vous ramènera sensément à la grotte du dragon et -

– Aaah non, s'interpose FJ.

– Comment ça, non ?

– Tu ne peux pas revenir en arrière.

– Pourquoi donc ?!

– C'est comme ça. C'est toujours comme ça dans ces aventures. C'est très très rare qu'on puisse revenir en arrière.

– Je ne comprends pas.

– Tu dois aller de l'avant, c'est ainsi.

– Mais… Et si j'ai loupé quelque chose d'important dans ce couloir-ci en empruntant l'autre ?

– Tant pis, il fallait prendre l'autre couloir au départ, à la place de celui que tu as choisis.

– C'est totalement idiot ! Je ne peux décidément pas faire ce que je veux ?!

– Non, sinon ce serait trop simple.

Vous marquez un temps de réflexion, puis reprenez :

– Mais… aucun indice ne m'a permis de choisir entre tel couloir et tel autre, c'est inique ! Peut-être les lichens rouges se trouvent-ils dans une grotte où mène ce tunnel !

– Ne t'inquiète pas, Ash. D'expérience, je peux te dire que, tant que tu vas de l'avant, tu te rapproches de ton but.

– Rien n'est moins sûr ! Ce n'est pas du tout évident !

– Si si, crois-moi, j'ai au moins appris cela durant mes précédentes aventures. Tout est affaire de choix, mais la grande ligne directrice reste la même, seule et unique.

– Ah…

– Tu peux juste t'en écarter quelque peu, mais elle a tôt fait de te ramener sur le droit chemin.

– Donc, en fait, je crois être mon propre Maître du Destin…

– Mais ce sentiment de liberté que te procurent tes choix n'est qu'une illusion. *On* te mène vers là où *on* veut te mener.

– À t'entendre, ça fiche un coup à la fierté… Et à l'orgueil… Et au libre-arbitre, aussi…

– Ça ne va pas durer, tu vas vite oublier, dès que ton esprit sera de nouveau happé par le rythme de ton aventure.

– Mais enfin, tout de même… Ça pose de grandes questions sur les possibles de cette aventure. Et de l'existence en général, si j'extrapole.

FJ semble perdre patience, son ton devient plus cassant :

– Écoute, Ash, désires-tu t'asseoir, te préparer un thé et continuer à l'envi cette passionnante discussion philosophique, à propos de choix et de destin, de déterminisme et de résignation ? Ou bien comptes-tu te recentrer enfin sur ta mission et tendre vers son aboutissement ?

– Pourquoi pas ! Tandis que toi, FJ, tu papoterais avec ton reflet dans ta tasse de thé, j'aurais tout loisir d'emprunter ce couloir et de voir ce que j'aurais pu rater.

– Je te le répète, le seul moyen de le découvrir sera pour toi de revenir dans ces grottes, à un autre moment, plus tard, lorsque tu en auras fini avec ce qui te concerne actuellement.

– En disant cela, tu touches du doigt ce qui sous-tend ma condition de héros de cette aventure, tout comme de la vie dans son ensemble : tout ceci se résume à un recommencement perpétuel, mais non-linéaire.

– Je dis surtout qu'il te faut traverser cette grotte et emprunter la sortie au nord, plutôt que de tergiverser oiseusement. Un point, c'est tout ! Allez, garçon, ne réfléchis pas et avance.

L'esprit passablement embrouillé, et ne sachant trop que répondre à cela, vous reprenez votre chemin en direction de la sortie qui se trouve au nord, en allant au **364**.

Votre cerveau persiste tout de même à ruminer cet échange et les arguments de FJ, car, vous dites-vous, quel crédit peut-on se permettre d'apporter à une arme qui parle ?!

Au bout d'un moment, presque instinctivement, vous reprenez la parole, comme pour asseoir votre point de vue :

– FJ, ça ne m'enlèvera pas de l'idée que nous pouvons tout à fait infléchir nos Destins, si tant est que nous en ayons chacun un, par nos décisions et nos choix. Il suffit d'en avoir la force et la volonté.

– Tu es un doux rêveur et un naïf, Ash…

395

Votre combat achevé, vous vous précipitez vers le mage en hurlant :

– Hyster !!!

Il ne se laisse pas démonter et gronde :

– Ash, il suffit ! Tout ceci ne m'amuse plus ! Je n'arrive à rien avec toi, je vais définitivement m'occuper de ton cas !

Aussitôt, et bien avant que vous l'ayez atteint, il ouvre un grand cercle de téléportation au sol, vous englobant tous les deux et vous faisant disparaître instantanément de la terrasse du manoir.

Vous réapparaissez immédiatement sur une large plate-forme rocheuse, presque entièrement cernée par le vide et de forme vaguement ovale. Vous êtes à une extrémité, Hyster se trouve à l'autre.

Il y a du vent, l'air froid et sec siffle à vos oreilles. Des flocons de neige épars tombent sur les fleurs de vulnéraire et parachèvent le tableau de désolation hivernale et glacée.

Vous regardez autour de vous et constatez alors, en voyant le paysage en contrebas, que vous êtes perchés tout en haut du Mur du Ciel !

– Ash ! Depuis le départ, tu ne cesses de me créer contrariétés et vicissitudes ! J'ai tenté de te mener sur le droit chemin, mais tu n'en as jamais fait qu'à ta tête ! Aaah, au début, tu étais plein de promesses, même si tu n'arrivais pas encore jusqu'à moi ! J'entendais parler de toi, Ash, à chaque fois tu te rapprochais, et mon grand-œuvre permettait que tu apprennes de tes erreurs ! Dans ma pleine mansuétude, je t'ai aidé et aidé encore ! Puis, tu as commencé à m'échapper, sombre idiot, tu as cherché à t'affranchir de mon contrôle, bouffi que tu es par ton orgueil et ta fierté ! Or, maintenant, tu te rebelles ! Tu te retournes

contre la main qui t'a fait pour la mordre ! Eh bien soit, imbécile ! Tu ne mérites pas plus de ma part ! Tout est achevé ! Tu vas retourner au néant d'où je t'ai extirpé ! Tu souhaites combattre, alors qu'il en soit ainsi !

Houlalaaa, il a l'air en colère, le vieux…!

– Hyster, je n'entends rien à ce que tu racontes, mais tu vas cesser de me prendre pour ta marionnette !

Le voici arrivé, le combat contre Hyster ! Et peut-être aussi, enfin, une explication de tout ceci, une compréhension de votre présence ici !

Vous êtes prêt, Ash ? Parce que c'est un gros morceau qui vous attend !

Bien, alors vous n'avez plus qu'à vous rendre au **400** !

Mais si, par bonheur, vous détenez le *Morturom Demonto*, faites d'abord un crochet par le **380**…

396

Comme vous attendez un bon moment que le groupe de protées noirs arrive, accompagné par Nalewin et Thurin, vous en profitez alors pour faire le tour du laboratoire. Sans chercher quelque chose précisément, mais supposant, à raison, que toute magie simple d'accès serait bonne à prendre, vous laissez aller votre regard d'une chose à l'autre, tout en vous baladant dans les allées.

Vous avisez alors, sur une table basse, un recueil nommé *Magie simple pour les enfants,* sensément adressé aux néophytes. Vous le saisissez et en parcourez la table des matières, mais les ingrédients attendus pour les divers sorts vous font défaut et il faudrait un temps fou pour tenter de les trouver dans tout le fatras régnant à cet étage.

Vous alliez refermer le volume pour le reposer quand vous lisez alors : « *page 365 - Le Scarabée Colleur (1 scarabée, 1 stylet, 1 tablette, du sel ou de l'encens), un sort très simple et rudement efficace* ».

Peut-être sont-ce des ingrédients que vous détenez, Ash ?!

Si tel est le cas, rendez-vous au **365**.

Sinon, allez au **375**.

397

Le couloir qui part du sud-ouest de la grotte des protées présente les mêmes racines et champignons caractéristiques de ces grottes. Il tourne très vite sur la gauche et sinue maintenant vers l'est. Les protées, fidèles à eux-mêmes, se chamaillent espièglement tout en se dandinant autour de vous, tels des enfants dans une cour de récréation. C'est à qui rira le plus fort de leurs traits d'humour délurés qu'ils se lancent comme dans une joute verbale impétueuse.

Une fois que votre groupe arrive aux abords d'une rivière souterraine, qui coupe le couloir en jaillissant de la paroi de droite puis en s'engouffrant sous la paroi de gauche, Lok vous enjoint à faire attention :

– Prends garde, Ash, la rivière que nous allons traverser est infestée de poissons gloutons.

A ces mots, il arrache un morceau de racine couvert de champignons phosphorescents qu'il jette dans les flots. C'est alors qu'une nuée de poissons, longs d'une vingtaine de centimètres, aux corps trapus et ramassés et dotés d'une petite mâchoire ridicule mais pleine de petites dents effilées, bondit de l'eau et déchiquette cette pâture en deux secondes !

– Il faut sauter sur les cailloux qui dépassent si tu ne veux pas subir le même sort. Suis-nous, nous avons l'habitude.

Et Lok bondit lestement, malgré ses petites pattes, d'un caillou à l'autre, jusqu'à arriver sur l'autre rive. Une fois les autres protées passés derrière lui, c'est à votre tour. Vous suivez exactement le même chemin en sautant et, bien que les cailloux affleurant soient plus petits sous vos pieds, vous arrivez sans encombre de l'autre côté. Oui, Ash, sans même avoir besoin d'effectuer un jet de chance ! Quelle aubaine d'avoir rencontré ces protées !

Vous reprenez votre chemin dans le couloir qui continue à sinuer vers le sud-est, puis bifurque brusquement vers le sud-ouest.

Votre groupe chemine un bon moment, toujours accompagné de la joyeuse ambiance des protées remuants. Lok s'adresse alors à vous :

– Ash, nous arrivons à la caverne dont nous t'avons parlé. Tu es prêt pour ta surprise ?

Si vous êtes prêt à recevoir cette surprise qu'il vous promet, rendez-vous au **370**.

Si vous n'êtes pas encore prêt, eh bien… prenez votre temps pour vous préparer, que voulez-vous que nous vous disions !?! Nous vous attendons ici, nous ne sommes pas pressés, après tout. Lok et ses congénères protées vous attendent aussi, patiemment, tels de véritables Messagers du Temps. Ce temps qui, lui-même, semble comme figé. En fait, tout le monde attend que vous veuillez bien continuer votre palpitante aventure. C'est quand vous voulez, en somme…

Quand, par bonheur, vous serez enfin prêt pour cette fameuse surprise, vous pourrez alors vous rendre au **370**.

398

Comme vous pouvez vous en douter, Hyster débute le combat en envoyant son groupe de trente gardes à l'attaque. Après avoir jeté un œil sur le théâtre des combats, décidez de votre stratégie.

Si vous envoyez votre groupe de trente protées à l'assaut, allez au **351**.

Si vous demandez à Thurin d'aller combattre, rendez-vous au **359**.

Si vous demandez à Nalewin d'aller combattre, rendez-vous au **368**.

Si vous décidez d'y aller vous-même, rendez-vous au **376**.

Si vous préférez que Thurin et Nalewin se joignent à vous, allez au **384**.

Si vous choisissez de ne pas avoir de patience ni de stratégie et de jeter toutes vos forces dans la bataille en une énorme mêlée, rendez-vous au **392**.

399

Vous courez en direction de la sortie sous la pluie battante de stalactites qui tentent de vous embrocher dans un vacarme assourdissant. Elles sont des centaines, des milliers cherchant à vous embrocher.

Bien sûr, elles sont trop fines pour vous faire beaucoup de mal mais, avec leur poids et leur vitesse de chute combinés, elles sont suffisamment contondantes pour vous égratigner profondément et se casser sur votre corps, au point de vous ôter 3 PdV le temps que vous atteigniez l'issue à l'est, avec peine mais soulagement !

Après avoir essuyé tant bien que mal la multitude de petites écorchures que ces stalactites vous ont infligées, vous suivez le couloir qui, lui aussi, est éclairé par ces champignons phosphorescents à la belle couleur bleu-vert. Il se dirige en sinuant longuement vers l'est, puis bifurque légèrement vers le nord, pour déboucher dans une nouvelle grotte par le sud.

Rendez-vous au **355**.

400

Le mage Hyster a 200 PdV, pas d'arme ni d'armure mais, à la place, une robe grise de mage et un bâton de magie, dont il va se servir contre vous, n'ayez crainte.

Le combat se passe comme d'habitude, en tout cas pour vous car, de son côté, votre adversaire va vous lancer des sorts sans vraiment avoir besoin de jeter les dés.

Car oui, il vous touchera obligatoirement à chaque fois que c'est son tour de vous attaquer.

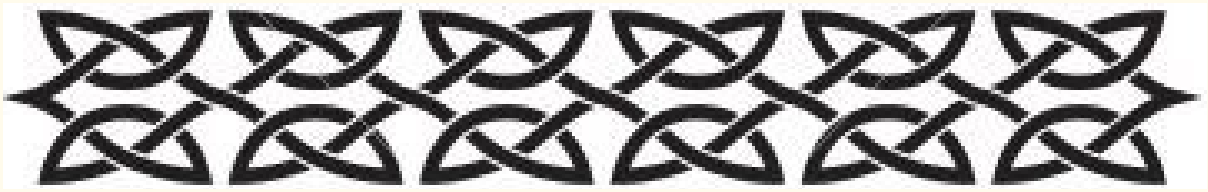
Il lancera juste un dé pour déterminer quel sort il vous jette. Vous n'aurez plus qu'à suivre les descriptions de la liste suivante.

S'il tire :

- 1 : c'est un Trait de Foudre, vous grillant 10 PdV,
- 2 : c'est un Jet d'Acide, vous dissolvant 6 PdV,
- 3 : c'est une Confusion, vous empêchant de porter un coup lors du prochain tour,
- 4 : c'est une Flèche de Feu, vous brûlant 8 PdV,
- 5 : c'est un Fouet d'Épines, vous griffant 4 PdV,
- 6 : c'est une Onde de Choc, vous secouant au point de ne faire que la moitié des dégâts lors du prochain tour.

Si vous mourez (quel dommage, si proche !), allez au **8**.

Si vous vainquez (bravo !), vous pouvez tourner la page !



Le mage s'écroule sur le sol, sans vie, sous la neige qui redouble maintenant d'intensité.

Le vent redouble également.

Ça-y-est, c'est fini… Le mage Hyster est mort…

Vous ressentez aussitôt une certaine vacuité, comme un vague questionnement sur votre devenir.

Et maintenant ?…

Vous êtes perché sur votre Mur du Ciel, seul, et ne savez que faire de votre liberté sensément recouvrée.

Quel peut être le but de tout cela ?

Vous cherchez du regard au loin, dans le ciel.

Mais, à part le rideau de neige, qui s'intensifie plus et encore, vous ne voyez rien.

Vous rengainez votre arme.

– Merci, FJ.
– Je t'en prie, Ash, avec plaisir. Que faisons-nous, maintenant ?
– Je n'en sais rien. Je ne sais toujours pas pourquoi je suis arrivé là. Je ne sais même pas comment partir d'ici. Et celui qui pourrait me répondre est mort, à mes pieds. C'est idiot.

Vous tâtez du bout du pied le cadavre du mage mort… lorsque soudain, celui-ci, contre toute attente, ouvre les yeux, vous foudroie du regard, lève avec difficulté un bras et… vous jette de la poudre magique à la figure ! Ce vieux machin !

Vous êtes téléporté vers on ne sait où !

Cependant, ne vous inquiétez pas trop, Ash, vous le saurez bien assez vite. Par exemple, en lisant *Le thanatopracteur diabolique, un livre dont vous êtes la victime !*

À suivre…