



LA MALÉDICTION
DE MORDRED

**UN LIVRE
DONT VOUS ÊTES
LE HÉROS**

QUÊTE DU GRAAL



La Malédiction de Mordred
Quête du Graal n°9

Un retour impromptu

Vous reprenez doucement connaissance. Votre tête est comme prise dans un étau ; votre vue est brouillée et vous avez un goût ferreux dans la bouche ; et cette odeur de fumier qui vous remplit les narines. Vos oreilles bourdonnent. L'instant d'avant vous étiez tranquillement chez vous en train de bouquiner et voilà que vous êtes là... en fait, vous ne savez pas où vous êtes exactement. Et toujours ce bourdonnement sourd... ou est-ce quelqu'un qui vous parle ? Difficile à dire.

Votre vue revient peu à peu en même temps que la sensation d'être couché sur le dos.

Vos mains se referment sur de la paille.

Au-dessus de vous, des lueurs diffuses et une silhouette, quelqu'un penché sur vous.

Vous ne distinguez encore qu'une ombre.

Elle vous parle : « Pip...allez-bien ... pouvez... relever...entendez... »

Vous vous relevez lentement, vous appuyant sur les coudes.

La jeune fille, car c'est une jeune fille, vous aide comme elle peut, pose sa main sur votre épaule.

Elle vous tend une gourde : « Buvez... ça vous fera du bien... »

Vous prenez quelques gorgées. L'eau est tiède.

Vous dévisagez la jeune fille : son visage est sale. Des cheveux hirsutes dépassent d'un bonnet de cuir. Elle porte un gilet de laine et des chausses trop larges pour elle. Ses pieds crottés dans des sandales au cuir élimé. A première vue, on la prendrait pour un garçon de ferme mais vous l'avez reconnue à la voix.

« Les effets du sortilège vont se dissiper... », vous explique-t-elle.

« Cody ? », lancez-vous d'une voix enrouée.

« Oui, c'est moi, Cody, l'apprentie de Merlin », répond-elle dans un soupir de soulagement.

« J'ai bien cru que cette fois, la formule ne fonctionnerait pas », explique-t-elle.

Alors que vous reprenez une gorgée d'eau tiède et que vous examinez d'un œil circonspecte l'endroit où vous êtes, Cody fouille fébrilement dans une vieille sacoche de voyage. Elle en sort un rouleau de parchemin fermé par un sceau de cire.

« Voilà pour vous. Il m'a dit de vous le remettre si les choses tournaient mal... et elles ont mal tourné », déclare-t-elle en vous tendant le parchemin sous le nez.

Vous déposez la gourde et considérez la situation avec étonnement.

Vous demandez : « Qu'est-ce qu'on fait ici ? C'est une grange, non ? », ce qui expliquerait l'odeur prégnante de fumier.

« Oui... nous sommes dans une grange... précisément dans la grange de la ferme de Glastonbury, celle de vos parents adoptifs », vous explique Cody en tirant d'en dessous d'une meule de foin un large coffre en bois.

Vous examinez le sceau qui maintient le parchemin fermé.

La cire porte la marque reconnaissable d'un M... comme Merlin.

Sans hésitation, vous brisez le sceau et déroulez le précieux vélin ; il est couvert d'une écriture en pattes de mouche, presque illisible. A n'en pas douter, l'écriture de Merlin.

Voici la teneur de la lettre de l'enchanteur.

La lettre de Merlin

Mon cher Pip,

Cela fait bien longtemps que je n'ai plus fait appel à toi. Une bonne trentaine d'années dans ton monde, à peine un an en Avalon. Le temps passe différemment ici.

Peut-être pensais-tu que Camelot n'aurait plus jamais besoin de tes services.

Hélas c'était sans compter sur l'imparable bêtise humaine et la tendance qu'ont les gens civilisés de se taper dessus.

Toutes les familles ont leur mouton noir ; celle de Pendragon n'échappe pas à la règle en la personne de Mordred, ou plutôt devrais-je dire du prince Mordred puisqu'il est le fils bâtard et, comment dire, contre-nature du roi Arthur et de sa demi-sœur Morgane. Une erreur de jeunesse diront certains mais qui risque de coûter très cher au royaume.

A l'heure où je couche ces mots sur le papier, le roi Arthur et Mordred fourbissent leurs armes et rassemblent leurs troupes. Et ce n'est certainement pas pour aller cueillir des champignons. C'est trop tôt pour la saison.

Je compte me rendre chez les deux belligérants et leur faire entendre raison.

Cette guerre est une folie qu'il convient de tuer dans l'œuf.

Si tu lis ces lignes, c'est que j'ai échoué et que la situation est devenue encore plus chaotique qu'elle ne l'était auparavant, si cela est possible.

J'ai confié à Cody, mon apprentie, le sortilège pour te faire revenir de ta lointaine époque. Elle ne devait en principe lancer le sort qu'en cas d'extrême nécessité. Je suppose bien que c'est le cas.

Dans un coffre dont je lui ai confié la clé, tu trouveras ta fidèle Excalibur Junior ainsi que l'inusable pourpoint en peau de dragon. C'est tout ce qui reste de ton équipement. Quelques coupes dans le budget du royaume m'ont obligé à revendre tout le bric-à-brac que tu avais accumulé au cours de tes précédentes aventures.

J'espère que Cody n'a pas égaré la clé du coffre ; elle est notoirement distraite.

Quoi qu'il ait pu arriver depuis mon départ pour le château de Mordred, j'espère que tu pourras une fois de plus sauver le royaume des périls qui le menacent.

Cody pourra te faire un exposé de la situation.

M.

Une situation désespérée

Vous terminez votre lecture et vous levez les yeux vers Cody.

Elle a retourné le contenu de son sac sur le sol.

« Où donc ai-je rangé cette satanée clé », marmonne-t-elle.

« Peut-être dans votre poche », répondez-vous d'une voix atone.

Elle enfonce sa main dans la poche de sa tunique et en ressort la clé d'un air triomphant.

« La voici... où donc avais-je la tête... », annonce-t-elle, presque étonnée elle-même.

Le coffre dévoile son précieux contenu.

Comme annoncé par Merlin, une épée et un pourpoint de cuir.

Il ne s'agit bien évidemment pas d'une simple épée. Cette lame est une des plus légendaires qui soient. Cette lame est Excalibur Junior, EJ pour les intimes, l'épée qui a terrassé Ansalom le sorcier et le terrifiant Dragon de Bronze, l'épée qui a pourfendu le Chevalier Noir d'Avalon et

combattu les envahisseurs Saxons, la lame qui a défié les monstres du Royaume de l'Épouvante et levé la Malédiction Pourrissante qui frappait Camelot, l'épée qui a repoussé la Légion des Morts. Sans oublier le navrant épisode où il a fallu récupérer l'argent de Merlin dans le Tombeau des Maléfices.

Bien que tous ces hauts-faits d'armes aient été accomplis par vous et non EJ, force est de constater que sans cette lame fameuse, vous n'y seriez sans doute pas arrivé.

Vous saisissez l'épée d'un geste preste et sortez sa lame du fourreau.

« Pip, ça fait un bail. Pas mécontente de retrouver la lumière du jour... un an que je croupis dans ce coffre miteux », s'exclame EJ alors que vous la brandissez fièrement.

Vous enfitez le pourpoint en peau de dragon tandis que Cody vous narre les événements des dernières semaines.

« On peut qualifier la situation, sans exagération aucune, de franchement désespérée. »

« C'est même la mouise totale ».

Elle referme le coffre et le repousse dans un coin tout en continuant son récit.

« Les relations entre le roi Arthur et Mordred ont toujours été tendues. Mais Mordred étant son fils, même illégitime, le roi le tolérait à Camelot. »

« Morgane, la mère de Mordred, jalouse de Guenièvre, ne ratait jamais une occasion de causer disputes et troubles à la cour, par l'entremise de Mordred. Ce dernier en profitait pour rappeler à tous sa filiation royale, allant jusqu'à exiger qu'on le nomme prince ou sire, ce qui ne manquait pas d'agacer au plus haut point le roi. Mais ces chamailleries auraient pu en rester là. »

Cody, les traits tirés, les yeux dans le vague, continue son monologue d'une voix tremblante.

« Dévorée par l'ambition, Morgane poussait sans cesse Mordred à revendiquer sa place sur le trône, au mépris des convenances, défiant chaque jour un peu plus la patience du roi. »

« Les choses ont dégénéré à un point tel que les deux protagonistes en sont venus aux mains lors du banquet donné en l'honneur de l'anniversaire de la reine. »

« Après ce fâcheux incident, Mordred garda ses distances avec la cour mais entreprit en secret de lever une armée avec la ferme intention de prendre le trône de Camelot par la force. »

« Alerté par ses vassaux, Arthur rallia à lui ses chevaliers et ses hommes d'armes. »

« C'est précisément à ce moment que Merlin prit le chemin du château de Mordred avec la ferme intention de mettre fin à cette folie. Je n'ai plus aucune nouvelle de lui et personne ne semble l'avoir revu depuis. »

Cody marque une pause, visiblement très affectée par la disparition de Merlin. Puis elle reprend.

« Quelques jours plus tard, les armées d'Arthur et de Mordred s'affrontèrent à Camlann, sur la plaine de Salisbury. A l'issue d'une journée de bataille, le roi fut mortellement blessé par la lance de Mordred tandis que le félon était transpercé par Excalibur, la sainte lame du roi. Cet assaut tragique marqua la fin de l'affrontement. »

« Le roi mourant fut ramené à Camelot par les siens. »

« Mordred mortellement blessé regagna sa sinistre forteresse. Mais avant de quitter le champ de bataille, rendu fou par la douleur et son échec à vaincre son parent, il vomit une terrible malédiction. Un sang noir s'écoula de sa blessure béante, maculant le sol autour du félon. Certains racontent que c'est ce sang maudit qui est à l'origine des malheurs qui s'en suivirent. »

« Tandis que les armées désertaient le champ de bataille et que les corbeaux et les détrousseurs de cadavres venaient réclamer leur dû, le ciel devint sombre et d'épais nuages noirs cachèrent la face du soleil. »

« Le royaume fut plongé dans un crépuscule sans fin. Une pluie fine et pénétrante s'abattit sur les terres, transformant les champs cultivés en borborygmes. Les rivières débordèrent, inondant les prairies et noyant le bétail. Plusieurs villages s'enfoncèrent dans le sol fangeux.

Les paysans quittèrent leurs maisons humides mais ne trouvèrent qu'un piètre refuge dans les murs froids de Camelot où le roi se meurt lentement. »

« Et qu'en est-il des chevaliers de la Table Ronde », demandez-vous d'une voix où se devinent l'effroi et la consternation.

« Nombre de preux chevaliers tombèrent sur la plaine de Salisbury. Seuls quelques fidèles sont encore auprès du roi, parmi lesquels le brave Perceval, Gauvin le valeureux et l'inoxydable roi Pellinore qui pour une fois à retrouver le chemin de Camelot sans se perdre. »

« Lancelot du Lac a disparu. Et on est sans nouvelles des autres preux chevaliers de la Table Ronde. Guenièvre demeure nuit et jour au chevet de son mari, priant pour son salut. »

« Voilà le tableau », conclue Cody en se laissant tomber sur un ballot de paille moisie. Des larmes tracent des sillons dans la poussière et la crasse de ses joues.

La double porte de la grange, demeurée close jusqu'ici, s'entre-ouvre, laissant le passage à un vieux paysan que vous reconnaissez d'emblée : John, votre père adoptif. Ses traits marqués par la lassitude et sa démarche traînante confirment les moments difficiles que lui et votre mère ont vécues depuis que la malédiction de Mordred s'est abattue sur le royaume.

« Pip, mon fils, toi seul peut nous sortir de là. Pour les petites gens, tu es un héros. Si quelqu'un en ce bas monde peut sauver le royaume, c'est toi. Ta mère et moi en sommes convaincus. », vous annonce-t-il, la voix pleine d'espoir et de solennité.

Vous sortez de la grange et rejoignez Mary, votre mère adoptive, dans la cour de la ferme.

Ce qui vous frappe, c'est le silence et l'absence d'animaux. La grange et l'écurie sont vides. Aucune poule dans le cour. Point de meuglement ou de grognement. John vous explique que le bétail est mort, victime d'une étrange apathie. L'eau est devenue saumâtre et l'herbe des pâtures d'un brun suspect. Faute de nourriture, les bêtes sont mortes. Même destinée funeste pour les poules. Pauvres bêtes. Vous avez un pincement au cœur en repensant à vos débuts de garçon de ferme, une époque si lointaine que vous avez l'impression que ce sont les souvenirs d'un autre.

Malgré la disette, Mary vous a préparé des portions pour votre quête. De quoi vous restaurer et tenir bon face à l'adversité. « On ne se bat pas le ventre vide », a-t-elle coutume de dire.

Armé d'EJ et protégé par votre légendaire pourpoint en cuir de dragon, de maigres victuailles dans votre sac et une large cape de voyage sur le dos, vous êtes fin prêt pour l'aventure, enfin presque.

Si vous connaissez les règles de la Quête du Graal, rendez-vous au [1](#). Si vous êtes néophyte ou que vous avez besoin d'un petit rappel, rendez-vous au [2](#).

1

Cody vous a vaguement indiqué la direction de Camelot. Mais quelle sera votre destination ?

Avez-vous réfléchi un instant à la première étape de votre quête ?

Si vous voulez vous rendre à Camelot, prenez la route de l'est. Il vous faudra traverser la forêt de Modron puis la plaine de Salisbury, de sinistre mémoire. Rendez-vous au [3](#).

Le domaine de Mordred se situe plus au nord, dans les régions montagneuses et inhospitalières de Cambrie. La route pour vous y rendre promet d'être longue et périlleuse. Rendez-vous au [4](#).

Si vous préférez attendre un jour de plus et profiter de l'hospitalité de vos parents adoptifs – après tout, vous venez d'arriver – rendez-vous au [5](#).

Vous pouvez aussi interroger Cody sur la disparition de magicien. Un enchanteur, ça ne disparaît pas comme ça. Pourtant, rien ne peut plus vous étonner avec Merlin. Voyons ce que Cody a à nous raconter. Rendez-vous au [6](#).

Petit rappel des règles

POINTS DE VIE

Vous allez devoir calculer vos **POINTS DE VIE**. C'est une condition sine qua none pour entreprendre votre quête. Sans point de vie, un chevalier se ferait tuer à tout bout de champ.

Lancez deux dés, des dés ordinaires à six faces, et additionnez leurs scores. Multipliez le total par quatre et vous obtiendrez votre total de **POINTS DE VIE** de départ.

Par ce procédé, vous obtiendrez un total allant de 8 à 48. Si vous estimez ce score insuffisant – c'est à coup sûr le cas pour 8 – faites un nouvel essai. Vous avez droit à 3 essais maximum avec la possibilité de choisir le meilleur des trois scores.

S'il vous reste des **POINTS DE VIE PERMANENTS** de vos précédentes aventures, ajoutez-les, mais pas plus de 10 points.

COMBAT

Les règles de combat sont assez simples. Pour affronter un adversaire à mains nues, lancez deux dés. Si vous faites 6 ou plus, votre coup porte. Si vous obtenez moins de 6, vous avez maladroitement frappé à côté ou votre coup n'a occasionné aucun dommage.

Pour chaque point marqué *au-dessus* de 6, vous infligez un Point de Dommage à votre adversaire.

Si vous avez obtenu 7, vous lui infligez 1 Point de Dommage ; 8, 2 Points de Dommage, etc.

Chaque Point de Dommage est déduit du total de Points de Vie de l'adversaire.

Votre adversaire se battra contre vous de la même manière.

Au début de tout combat, vous devez déterminer qui frappe le premier. Lancez un dé pour vous et un dé pour votre adversaire. Le score le plus élevé indique celui qui ouvre les hostilités.

En cas d'égalité, vous avez l'initiative.

Lorsque vous utilisez des armes – comme c'est le cas la plupart du temps – les règles changent légèrement. Armé de votre fidèle épée Excalibur Junior, vous touchez votre adversaire sur 4, au lieu de 6. De plus, EJ inflige 5 Points de Dommage supplémentaires à votre adversaire.

ARMURES

Porter une armure vous permet d'encaisser un certain nombre de Points de Dommage sans perte de Points de Vie. Le pourpoint en cuir de dragon de Pip offre une protection de 4 Points.

Chaque fois que Pip encaisse une attaque, les Points de Dommage subis sont diminués de 4 Points.

MAGIE

Dans cette aventure, vous devrez très certainement recourir à la magie pour vous sortir de situations difficiles. Lorsque vous déciderez de jeter un sort, vous lancerez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou supérieur à 7, il produit l'effet souhaité. Sinon il est totalement inopérant. Chaque sort jeté coûte 3 Points de Vie, qu'il donne un résultat ou non.

Enfin aucun sort ne peut être jeté plus de trois fois au cours d'une même aventure, qu'il aie eu un effet ou non.

GUÉRISON

Vos Points de Vie varieront inmanquablement au cours de vos aventures, que ce soit à cause de blessures au cours d'un combat, de points dépensés pour utiliser la magie ou toute autre circonstance fâcheuse qui pourra survenir. Vous êtes donc voué à perdre des Points de Vie d'une manière ou d'une autre. Dieu merci il existe plusieurs moyens de récupérer des Points de Vie.

Vous ne disposez pas de potions curatives au début de votre aventure – peut-être en trouverez-vous au cours de votre périple – mais Mary, votre mère adoptive, vous a préparé des portions de

nourriture qui vous permettront de regagner 3 Points de Vie à chaque repas. Vous pouvez aussi vous reposer ; dormir est un bon moyen de regagner des Points de Vie, si vous avez de la chance. A chaque fois que vous déciderez de dormir, reportez-vous aux règles concernant le SOMMEIL.

SOMMEIL

Vous êtes libre de dormir quand bon vous semble, sauf pendant un combat.

Lorsque vous avez recours au sommeil pour récupérer des Points de Vie, lancez d'abord un dé.

Sur un score de 5 ou 6, lancez encore deux autres dés et ajoutez le nombre obtenu à votre score de Points de Vie.

Si vous faites moins de 5, votre repos est de piètre qualité ; vous vous réveillez encore plus fatigué.

Lancez un dé et déduisez le chiffre obtenu de votre score de Points de Vie.

POINTS D'EXPÉRIENCE

Quelle que soit la méthode que vous employez pour récupérer des Points de Vie, vous ne pourrez jamais en obtenir plus que votre Total de Départ. Mais vous pourrez augmenter votre Total de Départ de Points de Vie grâce aux Points d'Expérience.

Vous gagnerez 1 Point d'Expérience pour chaque combat dont vous sortirez vainqueur ou pour chaque énigme que vous aurez résolue.

Lorsque vous avez réuni 20 Points d'Expérience, vous pouvez les échanger contre 1 Point de Vie Permanent. Les Points de Vie Permanents s'ajoutent à votre Total de Points de Vie; mieux encore, vous pourrez conserver jusqu'à 10 Points de Vie Permanents pour votre prochaine aventure.

ARGENT

Cody vous a remis une bourse de la part de Merlin. Pour en connaître le contenu, lancez deux dés et multipliez le résultat par 2. Vous disposez d'une somme allant de 4 à 24 Pièces d'Or, ce qui n'est pas si mal pour démarrer l'aventure.

MORT

Il ne fait aucun doute que Pip trouvera la mort au cours de l'aventure. Les périls sont nombreux, les pièges mortels et les monstres souvent agressifs. Si vous mourez, rendez-vous directement au désormais redoutable paragraphe [14](#). Heureusement, dans la Quête du Graal, la mort n'est pas aussi fatale qu'elle en a l'air. La magie d'Avalon vous permettra de retenter l'aventure.

Muni de nouveaux Points de Vie, vous ne tarderez pas à reprendre votre mission.

Lorsque vous recommencerez l'aventure, tous les monstres que vous aurez vaincus auront disparu à tout jamais. Malheureusement il en sera de même des trésors ou des objets que vous auriez pu découvrir et qui naturellement ne seront plus en votre possession. Il serait donc utile, sinon indispensable, de dresser une carte très précise de tous les lieux que vous visiterez afin d'éviter de tomber deux fois dans le même piège ou de combattre une créature que vous auriez déjà vaincue dans une précédente itération.

FEUILLE D'AVENTURE

Vous trouverez une Feuille d'Aventure à la fin de ce livre. Elle vous servira à noter tous les détails de votre quête. Soyez attentif à bien la tenir à jour. Elle est l'unique garant de la progression de votre quête.

Vous connaissez maintenant l'essentiel des règles de jeu.

Vous pouvez retourner au [1](#) pour débiter votre quête.

3

Si Cody ne vous a pas encore expliqué les règles de magie, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [26](#). Une fois que vous serez équipé « magiquement », revenez ici et continuez votre quête.

Si vous avez mis en déroute une bande de brigands à la ferme de vos parents la nuit dernière, vous avez très certainement récupéré leurs chevaux. Libre à vous d'emprunter une mouture pour faire route vers Camelot. Le voyage s'en trouvera plus rapide et moins fatiguant. Si ce n'est pas le cas, vous êtes à pied. Notez cette information sur votre fiche de personnage. Cela pourrait avoir son importance plus loin dans le récit.

La route de l'est vous mène au-delà des collines qui entourent la ferme. A environ deux lieues, un premier carrefour s'offre à vous. Vers le nord-est, le chemin, creusé de profondes ornières, vous mènera au village de Glastonbury. Le route du sud-est s'enfonce dans la forêt de Modron dont vous apercevez la ligne noire des arbres au loin.

Si vous souhaitez vous rendre au village de Glastonbury, rendez-vous au [16](#).

Si vous préférez éviter le village et prendre la route de la forêt, allez au [27](#).

4

Si Cody ne vous a pas encore expliqué les règles de magie, notez le numéro de ce paragraphe et rendez-vous au [26](#). Une fois que vous serez équipé « magiquement », revenez ici et continuez votre quête en vous rendant au [41](#).

5

Cody ne cache pas sa désapprobation : « Pip, le royaume est en danger ! Le temps presse ! Vous devez vous rendre de ce pas au château de Mordred et lever la malédiction. Ce n'est vraiment pas le moment de faire du *camping* ! »

Mary et John sont tout disposés à vous héberger pour la nuit, même s'ils vous avouent ne plus avoir grand chose à vous offrir. La ferme est vide. Les réserves de nourriture sont presque épuisées et l'eau du puits est devenue saumâtre et tiède. Si vous décidez de passer une nuit à la ferme, rendez-vous au [8](#).

Si finalement vous vous rangez à l'avis de Cody, vous pouvez partir pour le château de Mordred par la route du nord. Rendez-vous au [4](#).

Vous pouvez aussi prendre la route de l'est et vous rendre à Camelot. Allez au [3](#).

6

Cody ne sait pas grand chose sur ce qui est arrivé à Merlin.

Après avoir rédigé la lettre que Cody vous a remise, il a pris la route du nord, bien décidé à se rendre au château de Mordred. A l'entendre, il espérait faire entendre raison au prince félon et lever la malédiction, avec ou sans son accord.

Merlin ne craignait pas Mordred mais il avait deviné depuis longtemps la main de Morgane derrière chaque scandale déclenché par Mordred. Morgane la magicienne, demi-sœur d'Arthur et qui avait toujours jaloué son demi-frère et détesté la reine Guenièvre.

Cody vous met en garde : « Plus que Mordred, Pip, vous devez vous méfier des pouvoirs et des sortilèges de Morgane l'enchanteresse. ».

Et elle ajoute : « d'ailleurs, en parlant de magie, j'allais oublié... ». Elle fouille une fois de plus dans sa poche et en sort une pierre, un dodécaèdre vaguement rougeâtre. Elle vous saisit le bras droit (ou gauche), fermement. « Ouvrez votre paume bien grand ». Elle y dépose la pierre rouge. Vous avez l'impression qu'elle vient de vous mettre un charbon ardent dans le main. Vous laissez échapper un cri de douleur et de surprise. Cody maintient sa prise. La brûlure ne dure qu'un instant. « Voilà qui est fait. Vous êtes équipé pour affronter Morgane. », tandis qu'elle relâche votre bras.

Vous examinez la paume de votre main : la pierre y est profondément incrustée et est devenue rouge sang. La douleur s'est estompée, laissant place à une pulsation sourde.
« Ce joyau vous permettra de lancer un sortilège de Boule de Feu. Vous disposez de 5 Boules de Feu infligeant chacune 10 Points de Dommages à la cible, pour autant que vous fassiez un 7 aux dés et que vous prononciez la formule », vous explique l'apprentie magicienne.
Elle vous tend un morceau de parchemin plié en quatre : « voici la formule ».
Vous saisissez le feuillet et le dépliez prestement ; vous lisez :

Ignis

« Pour des raisons évidentes, il vaut mieux éviter de prononcer cette formule à la légère. Surtout dans un grenier plein de foin. Même sans jet de dés, un coup pourra partir tout seul », vous conseille Cody. Vous pouvez maintenant retourner au [1](#) et faire un autre choix.

7

Le fenil, large espace sous le toit de chaume de la grange, vous semble l'endroit idéal pour passer la nuit. L'odeur de fumier y est moins forte et vous disposez d'assez de place pour y installer votre paille. Vous avisez un coin confortable et vous y déposez vos affaires.
C'est à ce moment que vous remarquez la présence de Cody : elle vous a suivi et semble elle aussi vouloir passer la nuit dans le grenier à foin.

Vous hésitez un instant sur la conduite à suivre avant de lui demander ce qu'elle compte faire.

« Rester ici est une très mauvaise idée mais puisque vous en avez décidé autrement, je n'ai pas d'autre choix que de garder un œil sur vous jusqu'à ce que vous vous décidiez à partir en quête de Mordred. », vous réprimande-t-elle.

Sur cette sentence, elle s'assied en tailleur et tire un épais grimoire de son sac.

« Maintenant, laissez-moi réviser mes sorts. », termine-t-elle en vous tournant résolument le dos et en haussant les épaules.

Alors que le soir tombe, vous prenez un repas frugal avec Mary et John puis vous regagnez la grange, résolu à passer une nuit aussi reposante que possible avant de vous lancer dans une quête qui promet d'être des plus périlleuses.

Dans un coin, vous devinez la forme recroquevillée de Cody et vous entendez la respiration sifflante et régulière de la dormeuse. Vous vous allongez sur votre paille et fermez les yeux.

Rendez-vous au [15](#).

8

Mary peut vous préparer un coin pour dormir dans la chaumière. Rendez-vous au [9](#).

Si vous préférez vous installer dans la grange, rendez-vous au [7](#).

9

La chaumière n'est pas très grande : une salle principale autour de la cheminée – espace de vie et cuisine en même temps – et une pièce attenante, plus petite, servant de chambre à vos parents.

Lorsque vous étiez enfant, vous dormiez dans une mezzanine sous le toit, accessible par une échelle. Depuis votre départ, Mary s'en sert comme réserve : caisses et sacs en toile grossière ont remplacé votre couche d'antan. En repoussant ce bric-à-brac dans les coins, vous vous ménagez un espace suffisamment grand pour pouvoir vous y allonger.

Alors que le soir tombe, vous prenez un repas frugal avec Mary et John puis vous montez vous coucher, résolu à passer une nuit aussi reposante que possible avant de vous lancer dans une quête

qui promet d'être des plus périlleuses. Rendez-vous au [13](#).

10

Votre adversaire gît à vos pieds, terrassé. Les deux autres cavaliers, remis de leur surprise, font mine de tirer leurs épées. Alors que vous vous préparez à les affronter, une vive lueur transforme la nuit en jour pendant un court instant tandis qu'un des cavaliers est frappé par une nuée ardente. Il vide les étriers, pantin désarticulé et fumant. Le second pousse un cri d'effroi mais trop tard ; profitant de l'occasion, vous lui passez l'épée entre les cotes. Il tombe de cheval dans un dernier râle. Le dernier malfaisant prend ses jambes à son cou et disparaît dans la nuit sans demander son reste. Allez au [12](#).

11

Le reste de la nuit se passe sans autre incident et l'aube vous trouve prêt à partir pour votre quête. Cody semble remise de l'affrontement de la nuit .

Si Cody ne vous a pas encore parlé de la magie, allez au [32](#).

Vous n'avez que trop tardé. Il est temps pour vous de quitter la ferme, de faire vos adieux à vos parents adoptifs et de prendre le chemin de la quête.

Allez vous prendre la route du nord vers le lointain royaume de Mordred. Si c'est votre choix, rendez-vous au [4](#).

Camelot se trouve à l'est en suivant la route à travers la forêt de Modron vers Salisbury. Si vous optez pour cet itinéraire, allez au [3](#).

12

Vous remarquez alors la présence de Cody, ombre titubante à l'entrée de la grange.

Vous comprenez alors que la boule de feu providentielle était son œuvre : un puissant sortilège qui l'a littéralement vidée de son énergie magique. Elle vous rejoint d'un pas traînant, le visage marqué par une profonde et soudaine fatigue. Vous n'avez que le temps de rengainer EJ que la jeune magicienne tombe dans vos bras, épuisée. Rendez-vous au [33](#).

13

Vous êtes réveillé au beau milieu de la nuit par des coups violents frappés à la porte de la chaumière. John et Mary eux aussi sont éveillés. Vous distinguez la silhouette de votre père se découpant dans la pénombre, debout, indécis au milieu de la pièce. Votre mère se tient dans l'embrasure de la porte de la chambrée, hésitante elle aussi ; vous percevez son souffle à demi retenu par la peur.

Dehors, à travers les planches disjointes des volets, vous devinez les lueurs rougeoyantes de torches. Le piaffement des chevaux, le piétinement impatient de plusieurs montures, le bruit des sabots dans la boue de la cour : un groupe de cavaliers se tient devant la mesure.

Soudain une voix tonitruante vous fait sursauter malgré vous : « Holà, fermier, ouvre ! Au nom du Seigneur Mordred ! »

Allez-vous laisser John ouvrir la porte et faire face seul aux visiteurs nocturnes. Si c'est votre choix, rendez-vous au [18](#).

Vous pouvez aussi vous saisir de votre épée et ouvrir la porte. Allez au [20](#).

A moins que vous ne préfériez vous glisser prestement par la porte de l'étable et chercher un moyen de sortir sans vous faire voir. Si vous optez pour cette tactique, rendez-vous au [25](#).

14

Vous êtes mort. Il n'y a pas trente-six façons différentes de vous le dire. Vous êtes bel et bien passé de vie à trépas. Que vous ayez rendu l'âme transpercé par une lance, criblé de flèches, étranglé ou démembré, noyé ou étouffé, cela n'a que peu d'importance. Vous êtes mort.

Cependant la mort n'est pas irrémédiable et la magie d'Avalon a cela de particulier qu'elle vous permet de retenter votre chance.

Relancez les dés pour déterminer votre nouveau Total de Points de Vie. Hormis votre épée et le pourpoint en cuir de dragon, vous n'avez plus aucun équipement. Tout ce que vous avez pu ramasser au cours de la précédente itération de votre quête est perdu.

N'oubliez pas de mettre à jour votre feuille d'aventure.

Bonne nouvelle : tous les monstres que vous avez vaincus précédemment le restent.

Dans la mesure où vous avez eu la présence d'esprit de prendre quelques notes et de tracer un plan, vous savez où se trouvent les pièges et quel chemin prendre.

Vous voyez, la situation, bien que navrante, n'est pas totalement désespérée.

Trêve de bavardage, reprenez votre souffle et rendez-vous au [1](#).

15

Cody vous réveille au beau milieu de la nuit. Il y a de l'agitation devant la ferme.

Elle vous fait signe de vous approcher du volet fermant l'ouverture du grenier. Entre les planches disjointes du panneau de bois, vous distinguez le rougeoiement des torches. Le piaffement des chevaux et le piétinement impatient des montures : un groupe de cavaliers se tient devant la chaumière. Un des cavaliers a mis pied à terre et s'avance vers la porte.

Vous entendez les coups violents assésés à la porte et la voix tonitruante du soudard : « Holà, fermier, ouvre ! Au nom du Seigneur Mordred ! »

Que comptez-vous faire ? Vous pouvez vous emparer de votre épée et marcher sus aux soudards de Mordred. Ils sont cinq et il vous est difficile de distinguer leur mise et leur armement. Si vous optez pour ce plan téméraire mais courageux, rendez-vous au [23](#).

Vous pouvez aussi sortir discrètement de la grange et vous enfuir dans la nuit. Si vous êtes un couard, allez au [19](#).

Une fois hors de la grange, vous pouvez profiter de la nuit pour tenter une attaque surprise. Si ce plan subtil mais risqué vous tente, rendez-vous au [17](#).

Cody vous souffle à l'oreille de ne rien tenter et d'attendre la tournure des événements. Peut-être est-ce plus prudent. Si vous décidez de l'écouter et de rester caché dans la grange, allez au [21](#).

16

Vous connaissez bien le village de Glastonburry. Bien avant de devenir un chevalier célèbre, vous vous rendiez chaque lundi au marché du village avec votre père John pour vendre les produits de la ferme. Alors que vous apercevez les premières maisons du petit bourg, vous vous remémorez la bagarre qui vous avait opposé jadis à Jack le Teigneux. Le bougre avait une fameuse droite. Perdu dans vos pensées, vous ne remarquez pas tout de suite le groupe de marauds en armes à l'entrée du village.

Si vous avez mis en déroute une bande de brigands à la ferme de vos parents la nuit dernière, allez au [22](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [28](#).

17

Vous profitez de l'obscurité pour approcher vos ennemis le plus silencieusement possible, et lorsque vous passez à l'attaque, ces derniers sont totalement pris au dépourvu. Votre assaut est si soudain que deux des chevaux se cabrent, jetant à terre leurs cavaliers. Le premier se brise le cou dans un craquement sinistre tandis que l'autre chute lourdement dans la boue de la cour en jurant. Les deux autres cavaliers, ne sachant d'où vient l'attaque, agitent leurs torches tout en essayant de se maintenir en selle. Profitant de la confusion, vous vous précipitez sur le frappeur de porte, bien décidé à le mettre hors combat le plus vite possible.

Vous bénéficiez de l'effet de surprise. Lancez les dés. Vous n'avez besoin que d'un 4 pour toucher. L'effet de surprise jouant, si votre premier assaut est un succès, vous pouvez d'emblée en tenter un

second sans que votre adversaire puisse riposter.

Menez ensuite le reste du combat suivant les règles exposées au paragraphe 2.

Le brigand dispose de 20 Points de Vie et vous touchera sur un 7.

Si vous sortez vainqueur de cette escarmouche, rendez-vous au [10](#).

Dans le cas contraire, vous n'aurez plus qu'à vous rendre au fatidique [14](#).

18

A peine John a-t-il entrouvert la porte qu'il est projeté au milieu de la pièce. La poussée sur le vantail de bois est telle que le fermier valdingue cul par dessus tête, bousculant dans sa chute table et tabourets avec force vacarme. Mary pousse un cri strident de surprise et de terreur.

Un soudard, les traits déformés par la haine et la malveillance, fait irruption dans la mesure.

Ses yeux écarquillés s'arrêtent sur votre pauvre mère ; un rictus se dessine sur sa face noircie par la saleté .

« Ferme ton clapet, femme, ou je te jette en pâture à mes chiens de guerre », lance-t-il d'une voix menaçante.

A ses pieds, John émet une plainte douloureuse et tente de se relever.

Heureusement pour vous, le brigand n'a pas encore détecté votre présence. Sa torche, tenue à bout de bras, l'éblouit plus qu'elle ne l'éclaire. A vous d'en profiter pour bondir sur lui, EJ à la main.

Rendez-vous au [24](#).

19

Vous devriez avoir honte. Cette conduite est indigne d'un héros de la Quête du Graal.

Retournez donc au paragraphe d'où vous venez et faites un choix plus honorable.

Pour avoir osé envisager une alternative aussi vile, EJ se fera plus lourde et moins maniable dans votre main. Elle frappera avec 7, au lieu du 5 habituel pendant trois combats. Ce n'est qu'une fois que vous lui aurez prouvé votre bravoure qu'elle redeviendra la lame effilée et vive que vous savez.

Rendez-vous piteusement au [15](#) ou au [25](#) selon le cas.

20

Vous faites signe à vos parents de garder le silence et de se mettre à l'abri.

Votre épée à la main, vous ouvrez d'un coup le vantail de bois, prêt à toute éventualité.

Devant vous, un soudard au visage malpropre, une torche à la main. Ses yeux s'écarquillent de surprise tandis que sa main libre tente de se saisir de son épée encore au fourreau.

L'affrontement semble inévitable. Rendez-vous au [24](#).

21

Vous êtes terrifié à l'idée de ce qui risque d'arriver si votre père ouvre la porte à ces soudards.

Vous voyez la porte s'entrouvrir et le brigand bondir à l'intérieur.

Vous entendez un cri strident, celui de votre mère. C'en est trop. Vous devez intervenir.

Allez au [23](#).

22

Un des soudards vous montre du doigt en hurlant : « C'est lui, c'est le gars qui nous a attaqué la nuit dernière. Il a tué William, Georges et Bert. »

« Et toi, bien entendu, tu t'es carapaté comme un lapin, couard que tu es », lui répond l'un des autres brigands. Sa remarque provoque l'hilarité générale.

« Que nenni », lance l'offensé, « je suis venu vous prévenir. »

Puis, du voix criarde où se devine la peur : « C'est un suppôt de ce damné enchanteur. Il a usé de sa magie pour tuer nos compagnons. Que pouvais-je faire contre un sorcier ? »

« Tu n'es qu'un pleutre », coupe l'autre. « Notre maîtresse Morgane a mis ce vieux fou de Merlin

hors d'état de nuire. Et ce ne sont pas quelques apprentis maladroits qui risquent de nous arrêter. »

Il crache par terre et dégaine prestement son épée : « Nous allons te montrer comment on étripe un sorcier. Hardi compagnons, allons découper ce magicien de pacotille »

Vous allez devoir affronter le groupe de soudards. Rendez-vous au [31](#).

23

N'écoutez que votre courage, ou votre inconscience, vous poussez les vantaux de la grange et marchez franc battant sur les cinq soudards.

Brandissant EJ, vous vous écriez d'une voix forte : « Par la malpeste, sont-ce de bien courageux mécréants pour menacer de la sorte de pauvres paysans sans défense. A moins qu'il ne s'agisse de couards au service du félon ».

« Magnifique tirade », approuve EJ.

Les brigands, surpris par votre apparition inattendue, restent bouche bée, la torche à la main.

« Laissez donc cette porte et venez tâter de mon épée », terminez-vous en vous mettant en garde.

Le frappeur de porte jette sa torche dans la boue qui s'éteint en grésillant et dégaine prestement sa lame. Il s'avance vers vous, l'air menaçant : « Je ne sais pas d'où tu sors mais je sais où je vais t'envoyer... au cimetière ».

Le brigand dispose de 20 Points de Vie et vous touchera sur un 7.

Si vous sortez vainqueur de cette escarmouche, rendez-vous au [30](#).

Dans le cas contraire, vous n'aurez plus qu'à vous rendre au fatidique [14](#).

24

Le soudard est totalement pris au dépourvu. Lui qui croyait avoir affaire avec deux paysans sans défense se retrouve face à un combattant aguerri. Lancez les dés. Vous n'avez besoin que d'un 4 pour toucher. L'effet de surprise jouant, si votre premier assaut est un succès, vous pouvez d'emblée en tenter un second sans que votre adversaire puisse riposter.

Menez le reste du combat suivant les règles exposées au paragraphe 2.

Le brigand dispose de 20 Points de Vie et vous touchera sur un 7.

Si vous sortez vainqueur de cette escarmouche, rendez-vous au [30](#).

Dans le cas contraire, vous n'aurez plus qu'à vous rendre au fatidique [14](#).

25

Vous faites signe à vos parents de se cacher et vous vous glissez discrètement par la porte de l'étable. Tandis que les coups sur la porte de la chaumière redoublent, vous poussez doucement la barrière de l'étable et vous retrouvez à l'extérieur, sur le côté du bâtiment. A la faveur de la nuit, personne ne vous a encore remarqué et vous pouvez à loisir observer les assaillants.

Ils sont cinq : des cavaliers, sans doute armés mais l'obscurité et la clarté miroitante des torches vous empêche de les détailler.

L'un des soudards a mis pied à terre et se tient debout devant la porte de la masure, frappant le panneau de bois de toutes ses forces et beuglant d'impatience.

Les autres attendent, la torche à la main. Leur attitude générale laisse à penser qu'ils sont confiants et sûrs d'eux. Sans doute ne s'attendent-ils pas à la présence d'un combattant tel que vous dans une ferme, la nuit.

Vous pouvez profiter de l'obscurité pour fuir et vous perdre dans la nuit noire. Si vous optez pour cette conduite de couard, honte à vous et rendez-vous au [19](#).

Vous pouvez vous conduire en héros et profiter de la nuit pour attaquer les soudards par surprise.

Si vous choisissez ce plan risqué mais courageux, rendez-vous au [17](#).

Vous pouvez aussi retourner dans la chaumière en passant par l'étable et faire un autre choix. Dans ce cas, rendez-vous au [13](#).

26

« Pip, vous aurez besoin de magie pour combattre Morgane et ses sbires », dit-elle en fouillant dans sa poche. Elle en sort une pierre, un dodécaèdre vaguement rougeâtre. Elle vous saisit le bras droit (ou gauche), fermement. « Ouvrez votre paume bien grand ». Elle y dépose la pierre rouge. Vous avez l'impression qu'elle vient de vous mettre un charbon ardent dans le main. Vous laissez échapper un cri de douleur et de surprise. Cody maintient sa prise. La brûlure ne dure qu'un instant. « Voilà qui est fait. Vous êtes équipé pour affronter Morgane. », tandis qu'elle relâche votre bras.

Vous examinez la paume de votre main : la pierre y est profondément incrustée et est devenue rouge sang. La douleur s'est estompée, laissant place à une pulsation sourde.

« Ce joyau vous permettra de lancer un sortilège de Boule de Feu. Vous disposez de 5 Boules de Feu infligeant chacune 10 Points de Dommages à la cible, pour autant que vous fassiez un 7 aux dés et que vous prononciez la formule », vous explique l'apprentie magicienne.

Elle vous tend un morceau de parchemin plié en quatre : « voici la formule ».

Vous saisissez le feuillet et le déployez prestement ; vous lisez :

Ignis

« Pour des raisons évidentes, il vaut mieux éviter de prononcer cette formule à la légère. Surtout dans une mesure au toit de chaume ou une grange par exemple. Même sans jet de dés, un coup pourra partir tout seul », vous conseille Cody. Vous pouvez maintenant retourner à votre paragraphe d'origine et continuer votre aventure.

27

Vous laissez derrière vous le village de Glastonbury et prenez la route de la forêt de Modron dont vous apercevez la ligne noire des arbres s'étirant du nord au sud tel un rempart végétal coupant littéralement le pays en deux. Le soleil entame sa lente descente vers l'horizon lorsque vous arrivez à l'orée des bois. Vous frissonnez imperceptiblement au moment de franchir la frontière de la forêt et vous ne pouvez vous empêcher de repenser aux sinistres rumeurs qui courent sur cet endroit qu'on prétend hanté par une cruelle sorcière. Sans y penser, vous portez la main à la garde d'EJ. Le simple contact du pommeau de votre fidèle épée vous rassure et vous pressez le pas.

Après une petite heure de progression le long du chemin forestier, vous arrivez à une fourche.

A gauche, le chemin s'enfonce vers le nord-est et il vous semble que les frondaisons se font plus denses et la lumière plus rare de ce côté.

A droite, le chemin semble descendre doucement vers le sud-est. Quelques percées dans les feuillages laissent passer les rayons obliques du soleil.

Si vous optez pour le chemin de gauche, allez au [37](#).

Si vous préférez prendre le chemin de droite, rendez-vous au [46](#).

28

Les soudards en armes semblent bien monter la garde à l'entrée du village.

L'un d'eux vous interpelle d'une voix menaçante : « Halte là... au nom du Seigneur Mordred... »

Il n'a pas le temps de finir qu'une voix nasillarde lui répond du tac au tac. « Maraud, on ne t'a jamais dit qu'il était très impoli de héler les gens de la sorte... et ce pays est celui du noble Roi Arthur, pas de l'infâme félon au nom duquel tu prétends parler ! »

Vous n'avez rien dit, bien entendu. Vous poussez un soupir en portant la main à votre épée et en répliquant : « EJ, tu ne peux pas te taire ».

« Désolé, Pip, mais je ne supporte pas les malotrus. Et puis de toute façon, on allait se battre non ? », répond EJ d'un air goguenard, pour autant qu'une épée puisse avoir un air goguenard. Vous n'avez guère le choix, semble-t-il. Vous allez devoir affronter les soudards. Dégagez donc votre fidèle lame et rendez-vous au [31](#).

29

Deux de vos adversaires gisent au sol dans une flaque de sang. Les trois autres hésitent. Vous vous préparez à un nouvel assaut quand un soudard pousse un cri de douleur et de surprise, porte la main à son front en sang et s'écroule comme soudainement frappé par le courroux divin. Une véritable pluie de pierres s'abat alors sur les survivants tandis qu'un groupe de paysans en guenilles surgit de derrière les masures, à grands renforts de cris.

Pris totalement au dépourvu, les deux brigands survivants tentent de prendre la fuite mais, assaillis par les serfs en colère, ils sont encerclés et finissent par jeter leurs armes à terre en implorant merci.

Allez-vous laisser les paysans de Glastonburry écharper les brigands ? Si c'est votre décision, allez au [34](#). Pour autant, un chevalier digne de ce nom n'achève pas un homme désarmé et qui demande pitié. Vous pouvez empêcher la curée et calmer la fureur paysanne en allant au [40](#).

30

Le premier soudard est à terre. Les autres semblent résolus à venger leur camarade. Ils dégainent leurs épées. Vous vous préparez à les affronter lorsqu'une vive lueur transforme la nuit en jour pendant un court instant tandis qu'un des cavaliers est frappé par une nuée ardente. Il vide les étriers, pantin désarticulé et fumant. Un second pousse un cri de stupeur mais trop tard ; profitant de l'occasion, vous lui passez l'épée entre les cotes. Il tombe de cheval dans un dernier râle. Les deux autres cavaliers, frappés d'effroi, peinent à maîtriser leurs montures. L'un d'eux tombe à bas de son cheval et se brise le cou dans un craquement sinistre. Le dernier lance son cheval au galop d'un violent coup de talon et disparaît dans la nuit sans demander son reste.

Allez- au [12](#).

31

Les soudards sont cinq ; vous n'auriez aucune difficulté à vous défaire d'un seul adversaire mais le nombre les rend courageux. Courageux mais pas téméraires, deux d'entre eux s'avancent vers vous l'épée à la main tandis que les trois autres restent en retrait, attendant de voir comment tourne le combat. Chaque brigand possède 20 Points de Vie et vous touchera sur un 7.

Jetez les dés pour chacun de vos adversaires et appliquez les dommages selon les règles de combat habituelles. Si vous réussissez à mettre l'un des soudards hors combat, un autre viendra le remplacer. Quand vous aurez vaincu deux adversaires, rendez-vous au [29](#).

Si vous tombez sous les coups d'épées de ces malfaisants, il ne vous restera plus qu'à vous traîner jusqu'au tragique [14](#).

32

Cody fouille dans sa poche et en sort une pierre, un dodécaèdre vaguement rougeâtre. Elle vous saisit le bras droit (ou gauche), fermement. « Ouvrez votre paume bien grand ». Elle y dépose la pierre rouge. Vous avez l'impression qu'elle vient de vous mettre un charbon ardent dans la main. Vous laissez échapper un cri de douleur et de surprise. Cody maintient sa prise. La brûlure ne dure qu'un instant. « Voilà qui est fait. Vous êtes équipé pour affronter Morgane. », tandis qu'elle relâche votre bras.

Vous examinez la paume de votre main : la pierre y est profondément incrustée et est devenue rouge sang. La douleur s'est estompée, laissant place à une pulsation sourde.

« Ce joyau vous permettra de lancer un sortilège de Boule de Feu. Vous disposez de 5 Boules de Feu infligeant chacune 10 Points de Dommages à la cible, pour autant que vous fassiez un 7 aux dés et que vous prononciez la formule », vous explique l'apprentie magicienne.

Elle vous tend un morceau de parchemin plié en quatre : « voici la formule ».

Vous saisissez le feuillet et le dépliez prestement ; vous lisez :

Ignis

« Pour des raisons évidentes, il vaut mieux éviter de prononcer cette formule à la légère. Surtout dans une mesure au toit de chaume. Même sans jet de dés, un coup pourra partir tout seul », vous conseille Cody. Vous pouvez maintenant retourner au [11](#) et continuer votre aventure.

33

Mary et John n'en reviennent pas encore de ce qui vient de se produire. Quatre des cinq assaillants gisent, inertes, l'un d'eux grillé comme un jambon trop cuit. Un seul des soudards a réussi à prendre la fuite. Cody est inconsciente mais sauve. Vous la portez à l'intérieur de la chaumière et vous l'allongez délicatement sur un lit. Mary est déjà auprès d'elle avec une compresse humide. Vos blessures ne sont que superficielles, quelques égratignures et des bleus.

John vous explique que ces soudards sont au service de Mordred et que depuis la tragique bataille de Camlann, les pillards sèment la ruine et la terreur jusque sous les murs de Camelot.

Le roi, mourant, semble ne rien pouvoir faire et ce ne sont pas ses quelques chevaliers rescapés qui y changeront quelque chose.

Après avoir traîné les corps un peu à l'écart et avoir récupéré les chevaux, vous vous barricadez pour la nuit. Rendez-vous au [11](#).

34

Les paysans en furie se déchaînent sur les deux hommes à terre, les rouant de coups ; pieds et bâtons, tout leur est bon pour exprimer leur colère. Vous détournez les yeux, soudain saisi de honte d'avoir laissé faire une telle infamie. Après tout, les deux vilains avaient jeté leurs armes et imploraient merci. Un vrai chevalier aurait accepté leur reddition. Cette conduite n'est guère digne de la Table Ronde. Notez sur votre feuille d'aventure un Point de Honte ; une simple croix avec la mention Honte suffira pour vous rappeler ce moment de faiblesse.

Au bon d'un moment, les paysans semblent apaisés. Leur chef s'avance vers vous.

Rendez-vous au [36](#).

35

Nul besoin de torture pour faire parler les bougres ; la menace de les livrer à la vindicte populaire suffit largement pour leur délier la langue. Les brigands sont les déserteurs de l'armée de Mordred, défaite par le roi Arthur à la bataille de Camlann. Dans sa fuite vers le nord, le félon ne s'est guère soucié de laisser derrière lui les soldats désœuvrés de son armée.

Ces déserteurs devenus brigands ont un temps erré aux abords du champ de bataille, s'improvisant pilliers de cadavres, puis, chassés par le faim, ils ont fait route vers l'ouest, contournant la forêt de Modron qu'on dit hantée par une sorcière aussi cruelle que hideuse, pour finalement établir un camp dans les collines de Mendip, au nord. De là, usurpant le nom de Mordred, ils mènent des raids dans les villages et les fermes.

Les deux prisonniers vous livrent également le nom de leur chef : un certain Brude, ancien lieutenant de Mordred devenu chef de bande après la défaite de son maître.

Notez ce nom sur votre feuille d'aventure. Il pourrait vous être utile plus tard, sait-on jamais.

« S'il s'agit de Brude le Picte, mieux vaudrait éviter de le rencontrer », commente EJ.

« Et pourquoi donc ? », demandez-vous.

« Tu es sans doute le seul dans tout le royaume à ne pas connaître Brude le Picte que certains surnomment *Câlin d'Ours*. Ce type s'est fait une spécialité de broyer ses adversaires de tournoi en les serrant entre ses bras, une étreinte mortelle si on peut dire », précise EJ d'une voix sentencieuse.

Vous allez devoir décider du sort des prisonniers. En tant que chevalier et représentant de la justice du Roi, vous les condamnez à une année de travail au service des paysans de Glastonburry, en réparation des torts subis. Les deux vilains acceptent la sentence sans broncher, trop heureux de s'en tirer à si bon compte.

Retournez au [36](#) pour décider de la suite de votre aventure.

36

Vous reconnaissez alors leur chef : il s'agit bien de Jack le Teigneux, le vaurien avec qui vous aviez eu maille à partir jadis. Son visage est aujourd'hui couvert d'une épaisse barbe noire mais il n'a rien perdu de son aspect revêché. Ses bras sont épais comme des troncs d'arbres et ses poings sont des assommoirs à bœufs. Il vous détaille un moment avant de vous reconnaître : « Pip, Pardieu, tu es de retour. » Puis se retournant sur sa troupe : « Les gars, c'est Pip. Le CHEVALIER. Il est revenu pour nous délivrer de Mordred et sauver notre bon roi Arthur ».

Le brouhaha a fait sortir les habitants du village, restés reclus dans leurs maisons de peur des représailles des soudards de Mordred et bientôt vous êtes porté en triomphe à travers le bourg.

La liesse populaire met un moment à se calmer. Suite à quoi Jack vous met au courant des derniers événements du royaume. Depuis la bataille de Camlann, sur la plaine de Salisbury, le royaume est la proie de bandes de pillards armés agissant au nom de Mordred le félon. Les villages sont laissés à leur sort et nul chevalier de la Table Ronde ne s'était interposé jusqu'à ce jour.

Avec votre retour, les villageois espèrent le retour de l'ordre et de la justice.

Si vous avez fait prisonniers des brigands, vous pouvez les interroger en vous rendez-au [35](#).

Si vous ne disposez pas d'une monture, vous pouvez en emprunter une parmi les chevaux des soudards. Jack vous remet un sac contenant assez de victuailles pour plusieurs jours de voyage, de quoi vous permettre de rallier Camelot sans devoir chasser ou trouver d'autre nourriture.

Il ne vous reste plus qu'à quitter le village par le route du nord-est, vers la forêt de Modron et au-delà le château de Camelot. Rendez-vous au [27](#).

Vous pouvez aussi rebrousser chemin et prendre la route du nord vers le domaine de Mordred.

Si tel est votre choix, allez au [41](#).

37

Le sentier devient de plus en plus sauvage à mesure qu'il s'enfonce plus profondément dans la forêt. De part et d'autre de l'étroit passage, d'épais ronciers vous cachent la vue tandis que les arbres forment comme un tunnel au-dessus de votre tête. Bientôt, vous avancez dans la pénombre.

Cet étrange crépuscule vous fait perdre la notion du temps et il vous semble avoir marché plusieurs heures lorsque vous débouchez enfin dans une clairière alors que les derniers rayons du soleil frôlent la cime des arbres alentours et que les premières étoiles s'allument dans le ciel crépusculaire. Au centre de la clairière, une mesure. Un filet de fumée monte de la cheminée et vous apercevez la lumière vacillante d'un feu entre les volets mal fermés. L'endroit est habité.

Qu'allez-vous faire ? Si vous choisissez de traverser la clairière en évitant la chaumière, allez au [53](#).

La nuit tombe et l'idée de passer la nuit à la belle étoile dans la forêt ne vous tente pas. Vous décidez d'aller frapper à la porte de la chaumière. Dans ce cas, rendez-vous au [39](#).

Vous pouvez aussi rebrousser chemin. Si c'est votre choix, vous pouvez vous rendre au [50](#).

38

La Petite Vieille de la Forêt est morte. Derrière la porte, le Golem s'effrite doucement, le sortilège le maintenant en vie ayant pris fin en même temps que la sorcière. Vous l'avez échappé belle. Encore sous le choc, hébété, vous sortez de cette maudite chaumière et vous prenez la direction de la forêt. Vous errez sans but pendant un temps indéterminé. Lorsque vous sortez de votre état de stupeur, c'est pour constater que vous êtes totalement perdu. Vous êtes sur le point de vous résoudre à dormir à même le sol lorsque votre regard est attiré par un point plus lumineux sur le fond sombre de la forêt : une trouée où vous devinez la lumière spectrale de la lune. Sans trop savoir pourquoi, vous vous dirigez vers cet espace plus clair. Vos pas vous conduisent au sommet d'une falaise surplombant un lac dont la surface lisse vous apparaît tel un miroir sous le regard de l'astre lunaire. « Mortelle, la vue », remarque très justement EJ. Vous avisez des marches taillées à même la roche. Tout vous porte à croire que ce singulier escalier vous mènera directement au pied de la falaise, au bord du lac. Rendez-vous au [42](#).

39

Vous vous approchez de la chaumière. Entre les volets clos, vous devinez la lueur rougeâtre d'un foyer. La porte est close également et vous hésitez quelques secondes avant de frapper sur le vantail. Et si cette mesure était l'ancre de la fameuse Sorcière de Modron connue pour dévorer les imprudents aventuriers perdus. Vous frissonnez à cette pensée, à moins que ce soit à cause de la fraîcheur de la nuit qui commence percer votre tunique. Vos coups sur la porte résonnent dans la nuit mais vous n'obtenez aucune réponse. Que faites-vous ? Vous pouvez faire volte-face et quitter la clairière en suivant le sentier. Allez au [53](#). Si vous préférez forcer la porte et pénétrer dans la chaumière, rendez-vous au [44](#).

40

Un chevalier de la Table Ronde ne peut décemment laisser deux adversaires désarmés et demandant merci se faire massacrer de la sorte. Brandissant haute EJ, vous vous interposez entre les deux malheureux et les paysans en furie : « Cela suffit. Au nom du Roi Arthur, je vous interdis de toucher à un cheveu de ces deux vilains. » Puis d'ajouter : « Nul homme demandant merci ne sera frappé sous mes yeux. J'en fait serment par ma lame Excalibur Junior ». « Diantre, comme tu y vas », commente EJ d'une voix admirative. Interloqués, les paysans vous considèrent avec crainte ; leur chef s'avance alors vers vous. Rendez-vous au [36](#).

41

La route vers le royaume de Mordred passe par les collines de Mendip et le port de Bristol. De là, vous pourrez sans doute trouver un bateau jusqu'à Cardiff puis prendre au nord au-delà des Monts Noirs vers la région sauvage et montagneuse de Cambrie. Votre voyage vers Bristol s'avère long et ennuyeux. C'est à peine si vous croisez un paysan conduisant sa carriole en direction de Glastonbury. Le drôle vous raconte revenir du Grand Marché de Bristol où il a fait des affaires. « Une bien belle et grande ville que Bristol. Beaucoup de monde, surtout avec le championnat de Pogolfit. C'est justement Bristol qui est en finale contre Cardiff. Si vous vous pressez, vous pourrez peut-être assister au match. » Si vous ne savez pas ce qu'est le Pogolfit, vous pouvez aller jeter un coup d'œil au [105](#) après quoi, vous pourrez continuer votre chemin jusqu'au [95](#).

42

Les marches de pierre vous conduisent aux portes d'une petite chapelle qui semble avoir été

creusée dans la paroi rocheuse.

Les rayons de la lune vous révèlent un autel sur lequel repose une coupe.

Serait-ce la Graal tant rechargé ?

Soudain tremblant, vous vous approchez de la table de pierre. Alors que vous tendez la main pour vous saisir de la coupe, vous avisez une silhouette dans un coin du temple. Une femme, très belle, s'avance vers vous. Sa beauté est stupéfiante. Vous l'avez déjà rencontrée : c'est la Dame du Lac, gardienne du Graal. C'est elle qui a donné au roi Arthur son épée légendaire, Excalibur.

Elle murmure : « Je te souhaite la bienvenue, jeune et vaillant Pip. « Il est bon que tu sois revenu en Avalon en ces heures sombres car plus que jamais Arthur a besoin de toi. »

« Mais avant de boire à cette coupe, tu dois répondre à une question : parmi les vertus du chevalier, quelle est à tes yeux la plus noble? »

Si vous pensez que c'est le courage, allez au [45](#).

Si vous estimez que la vertu cardinale d'un chevalier est l'humilité, allez au [47](#).

Si au contraire, il est clair pour vous que le chevalier doit faire preuve de franchise, allez au [62](#).

43

Des pas lourds s'approchent dans la nuit et vous devinez une silhouette massive tenant une lanterne. La chose a une forme humaine mais semble faite d'un collage de feuilles mortes, de brindilles, d'aiguilles de sapin, d'écorces et de mousse. Vous voici face à ce qu'on pourrait appeler un golem d'écorces. Derrière la créature, une silhouette plus menue, celle d'une vieille femme courbée, au visage si ridé qu'on le dirait également fait d'écorces. Le duo a marqué l'arrêt et la vieille vous fixe d'un regard inquisiteur : « voyez-vous ça... un jouvenceau perdu dans les bois... seul... et perdu ».

Immobile, le golem émet quelques craquements.

« Oui... tu as raison. Demandons lui ce qu'il fait là, seul... et perdu dans les bois... la nuit ».

« Peut-être voudrait-il un peu de soupe chaude et un toit au-dessus de sa tête ? »

Allez-vous révéler à la petite vieille le but de votre quête ? Si vous optez pour cette solution, rendez-vous au [49](#).

Vous pouvez aussi inventer une histoire et accepter son offre d'hospitalité ? Si c'est votre choix, allez au [54](#).

Ou encore prendre poliment congé et continuer votre chemin, à tâtons, dans l'obscurité ? Dans ce cas, continuez vers le [65](#).

44

La porte ne résiste pas longtemps à vos efforts et vous pénétrez bientôt dans la chaumière : un espace sombre au plafond bas, une table et des tabourets rustiques, des étagères encombrées de pots et de rouleaux de parchemin, dans un coin une paille à l'aspect miteux et faisant face à la porte une cheminée de pierre et unâtre occupé par un large chaudron.

Sur le manteau de la cheminée, un objet singulier : un petit cadre contenant le portrait d'une vieille dame dont le visage chiffonné de rides vous rappelle vaguement quelque-un.

« Diantre, elle ressemble fort à la Vieille Petite Monstresse », remarque EJ.

A ce moment, une voix grinçante vous fait vous sursauter : « Tiens tiens, on dirait que nous avons de la visite. Qui est donc ce jeune jouvenceau ? »

Vous faites volte-face pour vous retrouver face à une vieille dame rabougrie ressemblant comme deux gouttes d'eau au portrait de la cheminée. La vieille a remarqué votre intérêt pour le portrait et ajoute : « C'est ma sœur. Elle a hélas été tuée pour un de ces maudits chevaliers de la Table Ronde, un dénommé Pip à ce que j'ai appris. Un serviteur de ce vil Merlin. »

Et sur ces mots, elle crache par terre.

« Qui es-tu donc », répète-t-elle en vous examinant de la tête au pied. « Tu portes là une bien belle épée. J'espère que tu n'es pas un chevalier d'Arthur ».

Vous l'écoutez à peine tant votre attention est focalisée sur l'étrange créature qui fait son entrée dans la chaumière : une chose humanoïde faite d'écorces, d'aiguilles de sapin, de mousse et de brindilles. L'être est grand, très grand. Il est obligé de se pencher pour passer le pas de la porte.

« Bon sang, Pip, il y a une énorme araignée, là sur le mur », s'écrie EJ d'une voix paniquée.

Il y a en effet une araignée de belle taille qui grimpe tranquillement le long du manteau de la cheminée mais pour l'heure ce n'est certes pas cette arachnide inoffensive qui vous inquiète le plus. Ce qui vous inquiète, c'est le fait que votre gaffeuse d'épée vient de révéler votre identité.

La Petite Vieille vous fixe soudain d'un regard haineux.

D'une main crochue, elle pousse le verrou de la porte.

« Ainsi donc tu es Pip le malfaisant, le tueur de dragons, le pourfendeur d'Ansalom MAIS AUSSI LE MEURTRIER DE MA PAUVRE SŒURETTE », crache-t-elle d'une voix grinçante.

Brandissant une hachette qu'elle cachait derrière son dos, elle bondit par dessus la table et se jette sur vous en tentant de vous fendre le crâne.

Qu'importent les règles de la Chevalerie, vous allez devoir vous défendre contre la Petite Vieille de la Forêt et son Golem d'écorces. Rendez-vous au [57](#).

45

La Dame du Lac acquiesce. « Un chevalier doit toujours et avant tout faire preuve de courage, quel que soit le danger qu'il affronte. Pour t'aider dans ta quête, voici ce bouclier qui te gardera de tes ennemis » déclare-t-elle en montrant d'un geste de la main un magnifique bouclier qui vient soudainement d'apparaître près de l'autel.

Remerciant la Dame du Lac, vous vous saisissez prestement du bouclier. A n'en pas douter, il s'agit là d'un artefact magique : il vous semble non seulement robuste mais léger à porter.

Ce bouclier obligera vos adversaires à faire un point de plus aux dés pour vous toucher.

En temps normal, un adversaire doit faire 6 ou plus pour vous toucher. Lorsque vous portez ce bouclier, votre adversaire devra faire 7 ou plus pour vous toucher. Reportez tout ceci sur votre feuille d'aventure et continuez au [48](#).

46

Le chemin descend doucement vers le sud-est. Les heures passent tandis que vous progressez dans la forêt. Le jour baisse lentement, plongeant le sous-bois dans un étrange crépuscule. Alors que les rayons de la lune percent ça et là les frondaisons, vous débouchez en haut d'un promontoire rocheux surplombant un lac à la surface semblable à un miroir d'argent.

Vous avisez des marches taillées à même la roche. Tout vous porte à croire que cet escalier vous mènera directement au pied de la falaise, sur les rives du lac. Continuez au [42](#)

47

La Dame du Lac vous pose la main sur l'épaule puis sur le cœur : « Il est bon qu'un chevalier sache se montrer humble et ne fanfaronne pas mais il convient que chacun sache que toi, Pip, tu es le plus brave d'entre les braves. » Ce disant, elle vous tend un médaillon marqué du sceau du Graal.

« Porte fièrement cet emblème de la Quête. » Obéissant à la demande de la Dame du Lac, vous passez prestement le médaillon autour de votre cou.

Le port de ce médaillon vous octroie toujours l'initiative du premier coup lors d'un combat contre des créatures mauvaises. De plus, vous aurez la possibilité de porter deux attaques lors du premier assaut. Dans certains cas qui seront précisés dans le texte, les monstres aux services du Mal prendront la fuite à la seule vue de ce symbole sacré.

Notez tout ça sur votre feuille d'aventure.

Plein de gratitude, vous continuez au [48](#).

48

La Dame du Lac vous invite à boire à la coupe du Graal. A peine avez-vous trempé vos lèvres dans le contenu de la coupe, vous en ressentez déjà les effets. Au fait, quel est donc ce liquide aux vertus surprenantes ? De l'eau ? Du vin ? De la bière ? A moins que ça ne soit du lait de chèvre.

Peu importe ce que c'est, vous regagnez tous les Points de Vie perdus jusqu'ici et remontez à votre Total de Départ. Vos blessures ne sont plus que des cicatrices à peine visibles et vous sentez au fond de vous comme une force nouvelle et apaisante. Lorsque vous reposez la coupe, vous êtes frappé par la quiétude de l'endroit. Il fait encore nuit et vos paupières se font soudain lourdes.

La Dame du Lac vous guide alors vers une couche aménagée dans un coin de la grotte, à l'abri de la brise nocturne. Sa voix mélodieuse et hypnotique a tôt fait de vous plonger dans un profond sommeil, un sommeil sans rêve. Rendez-vous au [63](#).

49

« Je me nomme Pip, le fameux héros, et voici ma fidèle épée EJ. Nous sommes en quête pour le compte du noble Roi Arthur et de Merlin. Nous allons pourfendre le félon Mordred et délivrer le pays de la malédiction de l'ensorceleuse Morgane », déclarez-vous avec fierté.

« Allons donc », commente EJ.

« Mmmmmmh, c'est donc toi le fameux Pip », ricane la vieille en levant sa lanterne. « Peut-être es-tu perdu dans ces bois ? Peut-être voudrais-tu quelque aide pour ta quête et un bol de soupe chaude ? ». Si vous acceptez l'offre de la vieille, allez au [54](#).

Si vous préférez décliner l'offre et continuer votre chemin dans la nuit, rendez-vous au [65](#).

50

Rebroussant chemin, vous voici à nouveau dans le tunnel forestier. Avec la nuit, il y fait encore plus noir et c'est à grand peine que vous suivez le sentier, vous écorchant sans cesse aux ronciers qui bordent le passage. Cette progression à l'aveuglette vous semble interminable et vous êtes sur le point de vous résigner à passer la nuit à l'endroit où vous êtes lorsque vous apercevez une trouée plus claire dans l'obscurité de la forêt. Il vous semble apercevoir un miroitement, comme celui d'une large surface d'eau sous la lueur de la Lune. Plein d'espoir, vous vous avancez dans le sous-bois, comme fasciné par cette étrange lumière spectrale.

« Eh ! Fais gaffe où tu mets les pieds », s'écrie soudain EJ.

Vous l'avez échappé belle. Un pas de plus et vous faisiez une chute de plusieurs dizaines de mètres. Vous êtes au bord d'une haute falaise surplombant un lac dont la surface est frappée par les rayons lunaires. « Mortelle, la vue », ricane EJ. Il faut bien reconnaître que sans son intervention, vous seriez mort à l'heure qu'il est.

Vous avisez des marches taillées à même la roche. Tout vous porte à croire que ce singulier escalier vous mènera directement au pied de la falaise, au bord du lac. Rendez-vous au [42](#).

51

Le Golem vous a acculé près de l'âtre où continue à mijoter la soupe, indifférente au combat dantesque qui se joue.

« Le feu », vous souffle EJ.

Comment ne pas y avoir penser plus tôt. Vous saisissez prestement une bûche qui dépasse du foyer et vous la lancer droit sur votre adversaire de brindilles et de mousse.

Dans un crépitements aussi furieux que soudain, l'âtre d'écorces s'enflamme, agitant les bras en tous sens, comme pris de panique face à un ennemi contre lequel il ne peut rien.

Derrière lui, la sorcière hurle son désespoir de voir ainsi sa création partir en fumée.

« Fichons vite le camp d'ici », vous supplie EJ.

La fumée commence à envahir l'espace clos de la chaumière tandis que les flammes dévorent le mobilier et entament leur ascension dans la toiture.

Le Golem s'effondre dans un nuage de cendres et de braises.
Vous bondissez au-dessus du monstre et vous précipitez vers la porte.
La Petite Vieille de la Forêt vous barre le passage telle une furie surgie des Enfers.
Ses cheveux sont en train de brûler. Elle est couverte de suie et brandit toujours sa hachette.
Vous allez devoir la vaincre pour sortir du brasier.
La rage lui permet de vous toucher avec un 5.
Si vous trépez, rendez-vous au [14](#).
Sinon, vous sortez prestement de la chaumière en feu. Rendez-vous au [56](#).

52

La Petite Vieille de la Forêt a 40 Points de Vie et frappe avec un 7 en raison de son grand âge.
Si elle tombe à moins de 10 Points de Vie, elle tentera d'ouvrir la porte pour laisser entrer le Golem. Il vous faudra mettre hors combat la Petite Vieille en deux assauts sans quoi elle réussira à ouvrir la porte. Si elle ouvre la porte, vous aurez un nouvel adversaire à abattre. Allez au [55](#).
Si vous arrivez à tuer la Petite Vieille de la Forêt avant qu'elle n'ouvre la porte, rendez-vous au [38](#).
Si vous succombez, vous devrez vous rendre impérativement au [14](#).

53

Vous traversez la clairière sans vous retourner et vous vous enfoncez à nouveau dans la forêt.
Sous les arbres, alors que la nuit tombe, très vite vous ne voyez plus à deux pas. C'est à peine si vous distinguez encore le sentier. D'ailleurs êtes-vous encore sur le sentier ? Vous hésitez sur la direction à suivre.
« Nous voilà bel et bien perdu », conclue EJ d'un air des plus sarcastiques. Et vous pouvez difficilement lui donner tort.
Alors que l'angoisse vous étreint, vous apercevez une lumière vacillante entre les arbres. Elle semble se déplacer vers vous.
Qu'allez-vous faire ? Rester là où vous êtes et attendre. Rendez-vous au [43](#).
Vous pouvez aussi essayer de vous cacher dans les fourrés. Dans ce cas, cachez-vous au [60](#).
Vous pouvez aussi prendre vos jambes à votre cou et tenter de fuir dans les bois vers le [72](#).

54

Vous emboîtez le pas de la vieille et de son étrange compagnon d'écorces. Revenant sur vos pas, vous retrouvez la clairière et la mesure sombre, tapie dans la nuit comme une bête endormie.
Le golem s'immobilise près de la porte. Vu sa taille, il aurait clairement de la peine à passer la porte de la chaumière. Vous devez baisser la tête pour franchir la porte, au risque de vous cogner le front au linteau.
Vous pénétrez dans une pièce au plafond bas encombré du sol au plafond d'un bric-à-brac de pots, de sacs, de bocaux, de fagots. Du plafond pendent des gerbes d'orties et de fleurs séchées.
La lueur vacillante de quelques bougies noires et le rougeolement des braises de l'âtre vous laissent l'impression d'être dans l'ancre d'une sorcière... A bien y réfléchir, cette petite vieille pourrait bien être LA Petite Vieille de la Forêt... la fameuse sorcière dont tout le monde parle, celle qui hante la forêt de Modron.
D'ailleurs sa vilaine figure chiffonnée de rides vous évoque vaguement quelqu'un mais vous n'arrivez pas à vous rappeler qui. Vous êtes presque certain de l'avoir déjà rencontrée quelque part, elle ou peut-être un membre de sa famille.
Devinant vos pensées, EJ murmure dans sa barbe, « J'ai un bien mauvais pressentiment ».
Bien qu'une épée n'ait techniquement pas de barbe, cela n'en demeure pas moins une remarque pertinente.
La Petite Vieille vous fait signe de vous asseoir près du feu où mijote doucement un chaudron de ce que vous identifiez comme de la soupe – oui, mais une soupe de quoi au fait ?

Si vous avez révélé votre identité et votre quête à la Petite Vieille de la Forêt, allez au [70](#).
Si ce n'est pas le cas, allez au [58](#).

55

Le Golem d'écorces entre pesamment dans la chaumière. Gêné par sa grande taille, il ne touche qu'avec un 8 mais s'avère très résistant aux coups d'épée. Il possède 30 Points de Vie mais sa peau de bois lui confère une protection de 3 Points d'Armure. Vous allez devoir frapper très fort pour espérer le « blesser ». Vous ne le toucherez qu'au prix d'un 7 aux dés, au lieu du 4 habituellement requis lorsque vous maniez EJ.

Si vous êtes encore vivant après trois assauts, allez au [51](#).

Si vous êtes mort, rendez-vous au [14](#).

56

Vous regardez la mesure se consumer dans la nuit, feu de joie dont la chaleur irradie jusqu'à l'orée de la forêt. Fatigué et encore tremblant de cette funeste expérience, vous vous éloignez du brasier, titubant au hasard dans la nuit. Vous errez dans la forêt pendant un temps sans trop savoir où vous allez. Vous êtes totalement perdu et épuisé lorsque vous apercevez une percée dans les frondaisons et la lueur de la lune. Guidé par ses rayons, vous atteignez le sommet d'une falaise surplombant un lac dont la surface lisse vous apparaît tel un miroir sous le regard spectral de l'astre lunaire.

« Mortelle, la vue », remarque très justement EJ.

Vous avisez des marches taillées à même la roche. Tout vous porte à croire que ce singulier escalier vous mènera directement au pied de la falaise, au bord du lac. Rendez-vous au [42](#).

57

La Petite Vieille de la Forêt a 40 Points de Vie et frappe avec un 7 en raison de son grand âge. Gêné par sa grande taille, le Golem ne touche qu'avec un 8 mais s'avère très résistant aux coups d'épée. Il possède 30 Points de Vie mais sa peau de bois lui confère une protection de 3 Points d'Armure. Vous allez devoir frapper très fort pour espérer le « blesser ». Vous ne le toucherez qu'au prix d'un 7 aux dés, au lieu du 4 habituellement requis lorsque vous maniez EJ.

Si la Petite Vieille tombe à 10 Points de Vie ou moins, elle tentera de rompre le combat et de se cacher derrière sa créature d'écorce.

Si vous réussissez à tuer la Petite Vieille, allez au [61](#).

Si vous êtes encore vivant après trois assauts, allez au [51](#).

Si vous êtes mort, rendez-vous au [14](#).

58

Tout en humant l'odeur de soupe, vous vous appuyez d'une main sur le manteau de la cheminée et jetez un œil distrait sur la décoration. Un cadre trône en belle place au milieu des bibelots. Il s'agit d'un portrait, celui d'une vieille femme qui ressemble furieusement à la Petite Vieille qui vient de vous accueillir dans sa chaumière. Vous avez déjà rencontré cette femme : elle montait la garde, assise sur un coffre, dans le Sinistre Royaume des Morts. Ce portrait est celui de la Vieille Petite Monstresse, une hideuse créature que vous avez jadis terrassée. C'était un rude combat.

Votre sang se glace. La Petite Vieille de la Forêt ne peut être que la sœur ou la cousine de la Vieille Petite Monstresse qui vous avait donné tant de fil à retordre.

Remarquant votre air interloqué, la Petite Vieille vous explique : « c'est ma sœur. Elle était jadis gardienne de trésors. Hélas elle est morte, tuée par quelque félon au service de ce vieux fou de Merlin. Un chevalier de seconde zone nommé Pip. »

Cette dernière affirmation ne fait que vous confortez dans votre soudaine impression de vous être jeté dans la gueule du loup.

« Bon sang, Pip, il y a une énorme araignée, là sur le mur », s'écrie EJ d'une voix paniquée. Il y a en effet une araignée de belle taille qui grimpe tranquillement le long d'un des montants de la cheminée mais pour l'heure ce n'est certes pas cette arachnide inoffensive qui vous inquiète le plus. Ce qui vous inquiète, c'est le fait que votre gaffeuse d'épée vient de révéler votre identité. La Petite Vieille fait volte-face d'un coup, vous fixant soudain d'un regard haineux. D'une main crochue, elle pousse le verrou de la porte. « Ainsi donc tu es Pip le malfaisant, le tueur de dragons, le pourfendeur d'Ansalom MAIS AUSSI LE MEURTRIER DE MA PAUVRE SCEURETTE », crache-t-elle d'une voix grinçante. Brandissant une hachette qu'elle cachait derrière son dos, elle bondit par dessus la table et se jette sur vous en tentant de vous fendre le crâne. Qu'importent les règles de la Chevalerie, vous allez devoir vous défendre contre la Petite Vieille de la Forêt. Rendez-vous au [52](#).

59

Vous laissez passer les deux créatures et attendez un moment qu'elles se soient éloignées suffisamment pour pouvoir sortir de votre cachette et continuer votre route dans la forêt nocturne. Vous errez dans la forêt. Mais au bout d'un moment vous devez bien vous rendre à l'évidence : vous êtes totalement perdu. Vous êtes sur le point de vous résoudre à dormir à l'endroit où vous êtes, à même le sol, lorsque votre regard est attiré par un point plus lumineux sur le fond sombre de la forêt : une trouée où vous devinez la lumière de la lune. Sans hésiter, vous vous dirigez vers cet espace plus clair. Vos pas vous conduisent au sommet d'une falaise surplombant un lac dont la surface vous apparaît tel un miroir sous le regard spectrale de l'astre lunaire. « Mortelle, la vue », remarque très justement EJ. Vous avisez des marches taillées à même la roche. Tout vous porte à croire que ce singulier escalier vous mènera directement au pied de la falaise, au bord du lac. Rendez-vous au [42](#).

60

Accroupi dans les buissons, vous reprenez votre respiration en voyant approcher deux curieuses créatures. La première est grande, plus de deux mètres, et semble faite d'écorces, de brindilles et de mousses agglomérées pour former un espèce de géant. L'autre est une petite vieille emmitouflée dans des haillons de sorcière. Elle brandit une lanterne qui se balance au rythme de sa marche. A n'en point douter il s'agit là de la fameuse sorcière de la forêt de Modron. Que faites-vous ? Allez-vous surgir des fourrés et courir sus à la sorcière ? Si vous optez pour cette conduite certes héroïque mais tout de même téméraire, allez au [68](#). Si vous préférez rester caché et attendre que les deux créatures se soient éloignées pour continuer votre chemin à tâtons dans la nuit, allez au [59](#).

61

Sous vos yeux, le Golem s'effrite doucement, le sortilège le maintenant en vie ayant pris fin en même temps que la sorcière. Vous l'avez échappé belle. Encore sous le choc, hébété, vous sortez de cette maudite chaumière et vous prenez la direction de la forêt. Vous errez sans but pendant un temps indéterminé. Lorsque vous sortez de votre état de stupeur, c'est pour constater que vous êtes totalement perdu. Vous êtes sur le point de vous résoudre à dormir à même le sol lorsque votre regard est attiré par un point plus lumineux sur le fond sombre de la forêt : une trouée où vous devinez la lumière spectrale de la lune. Sans trop savoir pourquoi, vous vous dirigez vers cet espace plus clair. Vos pas vous conduisent au sommet d'une falaise surplombant un lac dont la surface lisse vous apparaît tel un miroir sous le regard de l'astre lunaire.

« Mortelle, la vue », remarque très justement EJ.

Vous avisez des marches taillées à même la roche. Tout vous porte à croire que ce singulier escalier vous mènera directement au pied de la falaise, au bord du lac. Rendez-vous au [42](#).

62

« Un chevalier ne doit jamais préférer de mensonge mais il doit aussi ne pas se laisser duper. »

La Dame du Lac murmure une incantation dans une langue ancienne que vous ne connaissez pas.

« Pip, tu as le pouvoir de détecter le mensonge. Nul ne pourra te cacher la vérité. »

Vous n'avez pas vraiment l'impression que quelque chose a changé en vous mais puisque la Dame du Lac le dit, c'est que c'est vrai. Lorsque le moment viendra, vous serez invité à utiliser cet étrange et singulier pouvoir.

N'oubliez pas de noter votre nouveau pouvoir sur votre feuille d'aventure.

Dubitatif, vous continuez au [48](#).

63

Vous ouvrez les yeux alors que les premiers rayons du soleil frappent le sommet du grand chêne au pied duquel vous dormiez. L'arbre se dresse au sommet d'une colline, non loin de la forêt qui s'étend à l'ouest. Vous vous appuyez sur son tronc robuste pour vous relever.

Le soleil émerge lentement de l'horizon, vous dévoilant un vaste paysage de vallons et de bosquets, un endroit connu dans tout le royaume : le champ de bataille de Camlann, le lieu même de l'ultime combat entre le roi Arthur et le félon Mordred.

Plus loin à l'est, derrière la ligne d'horizon, vous le savez, se dresse Camelot, la forteresse du roi Arthur, but de votre périple.

Vous ramassez prestement votre sac à dos, attachez Excalibur Junior à votre ceinturon et descendez d'un pas encore hésitant le colline pour rejoindre la route du château. Allez au [73](#).

64

Après deux assauts, vous commencez à douter qu'il s'agisse vraiment du Chevalier Noir. D'abord, il n'a pas arrêté de vociférer comme un beau diable alors que vous tentiez de l'estourbir.

« Mmmmmmm... mmmmm... Pip... Mmmmmmm ! » Il n'arrête pas. C'est très agaçant.

Ensuite, ses coups sont sans conviction et ses parades molles.

Lancez 2d6. Sur un résultat inférieur à 7 allez au [69](#).

Si vous avez un score supérieur ou égal à 7, allez au [74](#).

65

Prenant poliment congé de la vieille et de son étrange compagnon, vous continuez votre chemin dans l'obscurité la plus totale. Vous n'êtes même plus certain d'être encore sur le sentier lorsque vous entendez des craquements derrière vous : ceux produits par une grande créature arpentant d'un pas lourd et rapide le sous-bois. Vous repensez soudain au golem d'écorces, vous imaginant la chose à vos trousses. Le cœur soudain crispé par une peur irrépressible, presque animale, vous prenez la fuite en poussant un gémissement affligeant. Courez au [72](#).

66

Pellinore vous enjoint de le suivre dans la château. Vous êtes frappé par l'état de délabrement et d'abandon qui règne à Camelot. Jadis capitale du royaume d'Avalon, le château de Camelot était un lieu fréquenté et bruyant. Marchands, troubadours, chevaliers, tous venaient à Camelot pour y commercer, s'y produire en spectacle devant la cour ou y jurer fidélité au roi Arthur.

Le Camelot que vous découvrez aujourd'hui n'est plus qu'une forteresse triste et humide et vous ne croisez que quelques serviteurs moroses dans les couloirs et les salles du château.

Pellinore vous explique que suite à la défaite du roi Arthur, à la mort de nombre de ses chevaliers

et à la disparition du plus valeureux d'entre eux (il parle ici de Lancelot et non de vous), le château a été déserté. Ne sont restés que les plus fidèles et les rescapés. Mortellement blessé par la lance de Mordred, le roi repose dans sa chambre, Guenièvre à son chevet.

Merlin disparu, tout espoir semblait perdu.

Avec votre arrivée, Pellinore se surprend à espérer.

Désirez-vous rencontrer le roi sans tarder ? Si c'est le cas, allez au [80](#).

Vous pouvez aussi visiter le laboratoire de Merlin. Vous y trouverez peut-être un indice sur la disparition du mage. Rendez-vous au [75](#).

67

Un des marins vous invite à la table de jeu, tirant un tabouret. Les mines patibulaires des autres joueurs ne vous disent rien qui vaille mais puisque vous êtes là, autant miser quelques pièces.

Les cartes sont rapidement distribuées et la partie commence.

Prenez un jeu de 52 cartes et mélangez le. Chacun des quatre joueurs reçoit une carte. Posez les cartes face cachée. Vous pouvez piocher trois cartes et conserver celle qui vous convient, idéalement la plus élevée. Posez la sur la table devant vous, face visible. Retournez ensuite les cartes de vos adversaires. Le joueur qui possède la carte la plus élevée reporte la mise.

A chaque partie gagnée, vous empochez les quatre pièces d'or de vos adversaires.

Si vous remportez trois parties à la suite, rendez-vous au [78](#).

Vous pouvez à tout moment interrompre la partie et vous approcher du bar en allant au [88](#).

Votre estomac gargouille. Vous avez faim. Dans ce cas, mieux vaut interrompre la partie et aller commander à manger au [77](#).

68

Vous bénéficiez de l'effet de surprise. Vous pouvez porter deux attaques avant que la Sorcière et son Golem d'écorces ne puissent riposter.

La Sorcière est résistante malgré son grand âge : 40 Points de Vie. Par contre, elle n'est plus très souple et ne vous atteindre avec son bâton qu'au prix d'un 7.

Par contre, le Golem avec ses 60 Points de Vie est nettement plus résistant mais très lent. Un 8 lui sera nécessaire pour vous atteindre. De par sa nature, il est assez vulnérable au feu qui lui inflige le double des dommages habituels. A vous de voir si vous voulez sacrifier quelques-unes de vos précieuses boules de feu pour venir à bout de cet ennemi redoutable.

Si vous sortez victorieux de ce combat, allez au [71](#). Sinon, vous pouvez vous rendre piteusement au funeste [14](#).

69

Votre dernier coup d'épée a sans doute débloqué la visière de son heaume. Toujours est-il que d'un geste, il relève la grille, vous dévoilant son visage rougeaud, moustachu et en sueur.

« Pellinore ! », vous exclamez-vous.

« Pip, c'est bien vous ! Louez soit le Très Haut », s'esclaffe le vieux chevalier.

Car oui, il ne s'agissait pas du Chevalier Noir tant redouté mais de ce brave Pellinore, une fois de plus coincé dans son armure. Vous vous souvenez à présent que ce n'est pas la première fois.

Allez au [66](#).

70

Lorsque vous êtes entré dans la chaumière, la Petite Vieille a escamoté d'un geste rapide un cadre qui trônait sur la cheminée. Son geste se voulait discret mais vous avez remarqué son manège. Tout en humant l'odeur de soupe, vous vous appuyez d'une main sur le manteau de la cheminée et jetez un coup d'œil rapide au cadre. Il s'agit d'un portrait, celui d'une vieille femme qui ressemble furieusement à la Petite Vieille qui vient de vous accueillir dans sa chaumière. Vous avez déjà

rencontré cette femme : elle montait la garde, assise sur un coffre, dans le Sinistre Royaume des Morts. Ce portrait est celui de la Vieille Petite Monstresse, une hideuse créature que vous avez jadis terrassée. C'était un rude combat.

A ce moment, vous percevez le bruit caractéristique d'un verrou de porte qu'on actionne avec fermeté. Vous avisez que la Petite Vieille se tient devant la porte maintenant close et vous dévisage d'un œil mauvais.

« Ainsi donc tu es Pip le malfaisant, le tueur de dragons, le pourfendeur d'Ansalom MAIS AUSSI LE MEURTRIER DE MA PAUVRE SCEURETTE », termine-t-elle en poussant un cri suraigu.

Brandissant une hachette qu'elle cachait derrière son dos, elle bondit par dessus la table et se jette sur vous en tentant de vous fendre le crâne.

Qu'importent les règles de la Chevalerie, vous allez devoir vous défendre contre la Petite Vieille de la Forêt. Rendez-vous au [52](#).

71

Vous avez terrassé la Sorcière de la Forêt de Modron. Encore un exploit à ajouter à votre palmarès déjà impressionnant. Les bardes et les troubadours chanteront vos exploits.

En attendant, vous êtes toujours perdu dans la forêt, et c'est la nuit.

Dans la besace de la sorcière, vous trouvez quelques champignons aux couleurs surprenantes ainsi qu'une gourde de cuir contenant un liquide odorant que vous n'arrivez pas à identifier.

Libre à vous de mettre vos trouvailles dans votre sac à dos.

Désorienté et encore sous le choc du furieux combat que vous venez de mener, vous errez dans la forêt. Au bout d'un moment vous vous rendez à l'évidence : vous êtes totalement perdu. Vous êtes sur le point de vous résoudre à dormir à l'endroit où vous êtes, à même le sol, lorsque votre regard est attiré par un point plus lumineux sur le fond sombre de la forêt : une trouée où vous devinez la lumière de la lune. Sans hésiter, vous vous dirigez vers cet espace plus clair.

Vos pas vous conduisent au sommet d'une falaise surplombant un lac dont la surface vous apparaît tel un miroir sous le regard spectral de l'astre lunaire.

« Mortelle, la vue », remarque très justement EJ.

Vous avisez des marches taillées à même la roche. Tout vous porte à croire que ce singulier escalier vous mènera directement au pied de la falaise, au bord du lac. Rendez-vous au [42](#).

72

L'obscurité est totale et vous ne voyez absolument pas où vous allez. Pire vous voilà totalement désorienté, courant comme un diable à travers les ronciers dont les cruelles épines déchirent vos vêtements et zèbrent votre peau. Tout à coup, le sol se dérobe sous vos pieds. Vous laissez échapper un cri de surprise et de terreur avant de vous écraser lourdement au fond du ravin caché par la nuit. Le sinistre craquement de votre cou brisé est le dernier son que vous entendez.

Vous êtes mort, sans l'ombre d'un doute. Rendez-vous sur le champ au [14](#).

73

Le route, un chemin pavé, zigzague entre les collines basses et les bosquets. Bien que la bataille de Camlann date déjà de plusieurs mois, vous repérez encore ça et là les stigmates du furieux affrontement qui opposa les nobles chevaliers du roi aux barbares de Mordred : les restes d'une tente, enchevêtrement de perches d'où pendent les lambeaux de toile, fanions délavés, encore accrochés à des lances brisées, se balançant mollement dans la brise du matin, amas à peine reconnaissables, restes rouillés d'armures, de cottes de mailles abandonnées dans un fossé, monticules de terre, tombes attentivement creusées puis rebouchées, bosses à peine colonisées par les mauvaises herbes, tristes sépultures sur lesquelles personne ne se recueille.

Vous cheminez ainsi toute la journée sans rencontrer personne. L'endroit a mauvaise réputation depuis la bataille et la semi-défaite du roi. A la nuit tombée, vous arrivez enfin en vue du château

de Camelot. Jadis impressionnante forteresse, elle vous semble bien pitoyable dans la lumière déclinante du soir, à moins que la traversée du champ de bataille n'aie eu plus d'effet sur votre moral que vous ne l'auriez pressenti.

La route vous mène droit vers le pont-levis. Vous êtes surpris de le trouver encore baissé en cette heure tardive. C'est alors que vous remarquez une silhouette sombre, celle d'un chevalier montant la garde à l'entrée du château. Il est vêtu de noir de la tête aux pieds et porte un heaume à la visière baissée, dissimulant ses traits. Appuyé sur son épée, il semble somnolé.

Votre sang ne fait qu'un tour : vous avez déjà combattu ce chevalier et vous l'avez vaincu.

Et pourtant il se tient là, devant vous. Et aux pieds des tours de Camelot qui plus est.

C'est le Terrible Chevalier Noir d'Avalon en personne.

Le bougre vous a vu approcher lui aussi. Brandissant sa lame, il vous crie « mmm...mmm... Pip... mmm... Arthur... mmmm... Mordred »

Il ne peut s'agir que d'ignobles injures ou quelque honteuse provocation.

Que peut-on attendre d'un tel brigand. Après l'éprouvant voyage que vous venez de faire, trouver cet énerguemène sur le pont-levis de Camelot, c'est vraiment la goutte qui fait déborder le vase.

Vous dégainez prestement Excalibur Junior et vous préparez à combattre, une fois de plus, le Chevalier Noir.

Le Chevalier Noir possède 20 Points de Vie et frappe avec 8, ce qui est finalement moins que ce que vous pensiez. Dans votre souvenir, le Chevalier Noir était un adversaire plus coriace. Il faut croire que mourir affaiblit les gens. Quoi qu'il en soit, vous montez à l'assaut, pressé d'en finir avec un si piteux adversaire.

Menez deux assauts puis allez au [64](#).

74

Votre dernier coup d'épée atteint le Chevalier Noir à la tête, faisant sauter son casque et l'assommant de surcroît. Vous découvrez sa face rougeaude et moustachue. Ce n'est pas le Chevalier Noir. « Pellinore », vous exclamez-vous.

Comprenant votre méprise, vous vous agenouillez près du vieux homme inanimé. Dieu merci, il n'est pas mort. Juste sonné. Après quelques instants, il ouvre les yeux.

« Pip, c'est bien vous ! », grogne-t-il en se frottant l'occiput. « Vous avez bien failli me faire passer de vie à trépas. Tout ça, c'est de la faute de ce maudit casque, toujours coincé quand il ne faut pas »

Vous vous souvenez alors que ce n'est pas la première fois que vous prenez le seigneur Pellinore pour le Chevalier Noir. Déjà alors, l'infortuné roi-chevalier était resté coincé dans son armure.

Vous aidez Pellinore à se relever. Continuez au [66](#).

75

Le laboratoire de l'enchanteur se trouve en haut de la tour est de Camelot. Vous grimpez un escalier en colimaçon et arrivez face à une lourde porte de bois. Pas de serrure ni de verrou compliqué. Point de défense particulière ou de piège magique. Qui oserait se risquer dans l'ancre de Merlin hormis un fou. Personne sauf vous bien sûr. Mais ce n'est pas la première fois que vous pénétrez dans le laboratoire du magicien. Ce n'est pas la première fois que vous découvrez ce capharnaüm d'alambics et de fioles, ce fatras de parchemins poussiéreux et de grimoires aux pages moisies. La pièce ressemble plus à un débarras qu'à l'image qu'on se fait du laboratoire du plus grand enchanteur de Bretagne.

Parmi tout ce bric-à-brac, vous reconnaissez quelques objets dont certains vous semblent étrangement familiers : un bidon d'huile, un cliquet, un collier pour chien, un fourmilier artificiel, une harpe, une plume d'oie, une fiole de poudre bleue, un recueil d'histoires drôles, une tresse d'or, un xylophone et un réveil matin. Autant d'articles qui paraîtraient insolites dans n'importe quel magasin mais dont la présence ne vous surprend aucunement ici.

Si vous ne savez pas ou avez oublié à quoi servent certains de ces objets, vous pouvez toujours

interroger EJ. Elle a une mémoire d'éléphant.

Qu'est-ce que c'est qu'un cliquet ? Pour répondre à cette question pertinente, rendez-vous [81](#).

A quoi diantre peut bien servir un Fourmilier Artificiel. Pour répondre à cette question pourtant élémentaire, allez au [79](#).

Pour la poudre bleue, EJ hésite un moment puis se rappelle ce qu'avait dit Merlin sur les propriétés de cette mystérieuse poudre magique. Allez au [90](#) pour en savoir plus.

Vous pouvez emporter deux de ces objets. N'oubliez pas de les noter sur votre feuille d'aventure.

Tout en fouillant le laboratoire, vous avisez une grande armoire, une garde-robe pour être exact, le genre de meuble aussi haut qu'un homme avec une large porte-miroir.

Ouvrant précautionneusement le porte, vous vous attendez à admirer une panoplie de longues robes de mage et de chapeaux pointus. Et, ô surprise, le meuble est vide.

Sur le côté intérieur gauche de l'armoire, un boîtier avec quatre boutons poussoirs avec sur chacun d'eux un symbole gravé. Il s'agit d'un chiffre romain : I, II et III. Un quatrième bouton, légèrement lumineux indique la lettre R. Cela ne vous rappelle absolument rien si ce n'est le cadran d'un ascenseur moderne. Un bout de papier punaisé sur la face intérieure de la porte mentionne ceci : « Fermez la porte et choisissez votre destination ».

Poussé par la curiosité, vous entrez dans l'étrange meuble et refermez la porte.

Vous êtes plongé dans la pénombre mais vous distinguez les chiffres romains en légère surbrillance sur le cadran. Sur quel bouton allez-vous pousser ?

Si vous choisissez d'appuyer sur le bouton I, allez au [85](#).

Si vous préférez presser le bouton II, rendez-vous au [100](#).

Si votre choix se porte sur le III, continuez au [91](#).

Vous pouvez aussi tester le R. Dans ce cas allez au [82](#).

76

Plus rien devant vous que la ligne de but marquée par l'unique épée de Bristol. Quelques enjambées et vous brandissez la balle à pointes au-dessus de votre tête. Le temps semble s'arrêter un instant comme pour graver ce grand moment de sport. Vous finissez par abattre votre bras, enfonçant la balle dans la boue et marquant le but libérateur.

Il ne vous reste plus qu'à aller au [111](#).

77

La cuisinière – elle s'appelle Rosie – vous accueille d'un large sourire et vous propose un bol de soupe chaude et du poisson grillé. Vous ne vous souvenez pas de quand date votre dernier repas et votre ventre crie famine. Vous acceptez aimablement la nourriture et vous vous attablez près du feu. Pendant un moment, vous profitez de cet instant de repos. Lancez un dé (à six faces) et ajoutez le résultat du dé à votre score de Points de Vie.

Revigoré, vous vous approchez du bar au [88](#).

78

Les mines renfrognées de vos partenaires de jeu auraient dû vous mettre la puce à l'oreille.

Pour eux, c'en est trop. L'un d'eux se lève brusquement et frappe violemment son poing sur la table : « Tricheur », vous beugle-t-il à la figure.

Les trois autres portent la main au ceinturon et brandissent bientôt des couteaux.

De votre côté, vous repoussez votre tabouret et portez la main à votre épée, prêt à dégainer.

Le toucher de la poignée de votre fidèle EJ vous rassure quelque peu.

« Je suis désolé messieurs mais il semble bien que la chance soit de mon côté aujourd'hui. Et je ne tolère pas qu'on me traite de tricheur », lancez-vous d'un air menaçant.

« Bien envoyé », approuve EJ.

A ces mots, les quatre marins hésitent un instant.

« Olà Vous autres...pas de ça ici », menace le tenancier du fond de la salle.

Dans un grognement réprobateur, les trois marins remettent leurs couteaux à la ceinture tandis que celui qui avait tapé son poing sur la table ricane : « Tu as de la chance, blanc-bec... et on se retrouvera tôt ou tard. Je me méfierais des coins sombres si j'étais toi. »

Sur ces *bonnes* paroles, les quatre brigands quittent la taverne.

Reconnaissant, vous vous approchez du bar en [88](#).

79

« Une fois de plus, une invention surprenante mais qui a montré son efficacité lors de notre expédition dans le Sinistre Royaume des Morts. », vous rappelle Pip. « C'est un fourmilier mécanique, tout simplement... et il mange des fourmis ». Fort de cette information primordiale, vous pouvez repartir au [75](#).

80

Pellinore vous introduit dans la chambre royale. Vous y découvrez un roi affaibli. Vous avez peine à reconnaître Arthur tant ses traits sont marqués par la souffrance. A son chevet, la reine Guenièvre, elle aussi fort marquée par les derniers événements. Le roi vous murmure quelques mots de bienvenue mais ceux-ci sonnent creux vu les circonstances.

La reine vous recommande de ne point fatiguer le roi.

Elle vous raconte alors les événements des derniers mois et la terrible bataille qui opposa le roi à son fils bâtard Mordred, affrontement qui laissa les deux protagonistes dans un état pitoyable.

Derrière la terrible malédiction de Mordred, la reine devine la main de Morgane, demi-sœur d'Arthur et magicienne malfaisante. Elle maudit à son tour les pleutres qui désertèrent le château après la défaite du roi.

« Seul Pellinore et quelques serviteurs nous sont restés fidèles », lance-t-elle tout à son désarroi.

« Même ce vieux fou de Merlin nous a abandonné », conclue-t-elle dans un sanglot.

Et elle ajoute : « Vous même, vaillant Pip, arrivez bien tard », un ton de reproche dans la voix.

Rassurant la reine et vous excusant de ne point avoir été là plus tôt, vous racontez à la reine les circonstances de votre retour à Avalon.

Vous l'interrogez sur Merlin. Ce dernier a disparu un peu avant la bataille et personne n'a de nouvelles depuis lors. Certains racontent qu'il serait mort (c'est déjà arrivé) ou qu'il serait prisonnier dans la forteresse de Mordred.

La reine vous encourage à aller jeter un œil dans le laboratoire de Merlin. Peut-être y trouverez-vous un indice sur la disparition du mage. Rendez-vous au [75](#).

81

« Voyons, mon cher Pip, un cliquet est une des nombreuses inventions de Merlin. Ça sert à parler avec les sauterelles. Aussi inutile que singulier si tu veux mon avis », commente EJ d'un air dédaigneux. Retournez au [75](#) et faites le bon choix.

82

D'un pouce hésitant vous appuyez sur le bouton marqué d'un R. Un léger déclic suivi d'un « ding ». En entrouvrant la porte de l'armoire, vous constatez que rien n'a changé : vous êtes toujours dans le laboratoire de Merlin. Retournez au [75](#) pour essayer les autres boutons.

83

Un joueur adversaire se dresse entre vous et le but salvateur. Vous allez devoir l'affronter dans ce qui semble bien être le duel sportif du siècle. Autour du terrain, la foule en délire scande les noms des deux équipes. Ce combat s'annonce titanesque.

Votre adversaire possède 20 Points de Vie et touche avec un 8. N'étant armé que d'un vulgaire

gourdin, vous touchez avec un 6. Si vous remportez le combat, allez au [76](#). Dans le cas contraire, vous augmentez les statistiques de mortalité du Pogolfit. Vous n'aurez d'autre choix que d'aller au [14](#).

84

Lorsque vous émergez des brumes alcooliques, vous remarquez tout de suite que le sol bouge. Au-dessus de vous, un mat et une voile se découpent sur un ciel nuageux. Vous êtes sur le pont d'un bateau. Relevant la tête, vous apercevez non loin de vous plusieurs membres de l'équipe de Pogolfit, appuyés sur le bastingage, dans la position typique des personnes victimes du mal de mer. Le tangage et le roulis aidant, vous ne tardez pas à les rejoindre et à nourrir les poissons vous aussi. Plus tard, l'estomac encore secoué d'un hoquet persistant, vous discutez avec vos compagnons de voyage. D'après eux, la traversée ne devrait guère durer plus d'une journée. Vous devriez accoster à Cardiff dans la soirée. Si vous avez joué aux cartes avec quatre marins à l'auberge de la Licorne Noire et que vous avez gagné, allez au [108](#).

Dans le cas contraire, rendez au [113](#).

85

D'une main tremblante vous pressez le bouton marqué d'un I en chiffre romain. Un léger déclic se fait entendre, suivi d'un ronronnement sourd. Un « ding » vous indique que vous êtes arrivé.

Entrouvrant la porte de l'armoire, vous découvrez une pièce chichement meublée et plongée dans la pénombre. L'endroit semble inoccupé et à en juger par la couche de poussière sur la table et les toiles d'araignées un peu partout, personne n'est venu ici depuis belle lurette.

« Beurk des toiles d'araignées ! Tu sais que j'ai horreur de ces insectes », maugréait EJ.

Vous êtes bien tenté de corriger EJ en lui rappelant que les araignées sont des arachnides et pas des insectes mais les bruits au dehors attirent votre attention : la rumeur d'une foule ponctuée par des éclats de voix, le tintement de cloches et les cris stridents semblables à ceux des mouettes. Continuez au [89](#).

86

Vous fendez la foule et vous vous approchez des limites du terrain.

Les deux équipes se tiennent chacune de leur côté du terrain, attendant que les deux arbitres donnent le signal de début de match. Au centre du dit terrain, les deux arbitres reconnaissables à leur bonnet à clochettes caractéristique sont en grande discussion.

Un paysan près de vous murmure : « Le match ne peut commencer sans batteur. Où est donc ce satané batteur de Cardiff ? »

De temps à autre, les deux arbitres jettent un regard inquiet vers le bord du terrain et plus loin la route, l'air d'attendre l'arrivée de quelqu'un. Puis le regard d'un des deux juges sportifs se pose sur vous et ses yeux semblent soudain s'illuminer.

« Et vous, là-bas », s'écrie-t-il en agitant le bras vers vous.

Devant votre air interloqué : « oui, vous, c'est à vous que je m'adresse ».

D'un pas rapide, il vous aborde d'un air enjôleur : « Il nous manque un batteur pour l'équipe de Cardiff. Vous ne semblez pas du coin ou je me trompe ? Ça vous dirait de jouer batteur ? »

Vous hésitez un instant.

EJ s'agite dans son fourreau : « Pip, non, surtout pas... souviens-toi de ce qui est arrivé la dernière fois que tu as participé à un match de Pogolfit ».

Entendant cela, l'arbitre s'écrie : « Vous êtes Pip ? Vraiment c'est vous ? Votre intervention dans le match contre l'Écosse est encore dans toutes les mémoires. Vraiment, vous ne pouvez pas nous refuser un peu d'aide pour ce match décisif. »

Qu'allez-vous faire ? Accepter l'offre et monter sur le terrain ou refuser poliment et continuer votre voyage vers Bristol. Si vous acceptez de jouer, allez au [96](#).

Dans le cas contraire, vous prenez congé et continuez votre route vers le [101](#).

87

D'un geste précis, vous lancez votre massue qui, au terme d'une trajectoire en cloche, atterrit sur le crâne de MacDougall dans un bruit mat. Le colosse foudroyé s'effondre d'un seul bloc. Vous traversez le terrain, ramassez la balle et entamez un sprint désespéré vers la ligne de but adverse. Continuez le match en [83](#).

88

Le tenancier chauve vous tend une pinte de bière anglaise sans mousse mais bien fraîche. Il se nomme Gary, aubergiste de père en fils depuis cinq générations. Il sait tout ce qui se trame à Bristol et vous renseigne volontiers le prochain bateau pour Cardiff.

« L'Aiglou des Mers doit lever l'ancre dès l'aube demain matin », vous annonce-t-il sans hésitation. « Comment je le sais... et bien il se fait que l'équipe de Pogolfit de Cardiff loge ici et doit normalement repartir pour Cardiff demain matin, après leur final contre Bristol », vous explique-t-il. « Moi, le Pogolfit, ça ne me dit trop rien, je préfère le Cricket, mais ces gaillards boivent comme des tonneaux sans fond et paient bien, du coup peu m'importe le résultat de la finale pourvu qu'ils consomment », termine-t-il en riant bruyamment.

Et il continue : « d'ailleurs, à l'heure qu'il est, le match est fini. On ne devrait pas tarder à les voir revenir ».

Peu de temps après, alors que vous terminez votre pinte, une agitation anormale dans la rue annonce le retour de l'équipe de Pogolfit. A les entendre chanter, on dirait bien qu'ils ont remporté le championnat. Une horde tonitruante de fiers bonhommes fait alors son entrée dans l'auberge.

Ils hurlent à qui veut l'entendre qu'ils ont gagné, accompagnant leur discours victorieux de chansons paillardes et de beuglements grossiers.

Vous vous retrouvez soudain coincé entre deux géants sentant la sueur et vous n'avez d'autre choix que d'accepter les pintes qui se présentent à vous.

A un moment de la soirée, vous racontez à vos camarades de beuverie que vous aussi vous avez joué au Pogolfit dans vos précédentes aventures. Là dessus, on vous tend encore plus de pintes. La bière coule à flot. Vos pieds baignent dans une mare de mousse tandis que les chopes s'empilent devant vous, formant un mur au pied duquel vous finissez par vous endormir, un sourire bienheureux sur le visage. Continuez au [84](#).

89

Vous poussez prestement la porte pour découvrir un spectacle à couper le souffle : de vastes quais où se presse une foule compacte, badauds, portefaix, marchands ambulants, marins, avec en toile de fond une forêt de mats, une mer verdâtre et un ciel chargé de lourds nuages.

Hélalement un passant, vous lui demandez où vous êtes. Le drôle vous regarde d'un air circonspect : « D'où diable sors-tu donc. On est à Bristol pardi. »

Stupéfait, vous le remerciez et réfléchissez à la suite à donner à cette curieuse mésaventure.

Vous savez que le domaine de Mordred se trouve au nord, dans les montagnes de Cambrie.

De Bristol, vous pourriez trouver un bateau jusqu'à Cardiff et de là suivre la route du nord à travers les Montagnes Noires. Puisque vous voilà dans un des plus grands ports d'Angleterre, autant en profiter. Fort de cette résolution, vous fendez la foule en direction des quais, espérant y trouver un bateau pour Cardiff. Direction la capitainerie du port en [99](#).

90

« Si mes souvenirs sont bons, en soufflant cette poudre sur le sol, on crée une surface glissante. Tout individu qui tenterait de se tenir debout ou de se déplacer sur cette surface chuterait lourdement. Ça peut être utile quand on est poursuivi dans un couloir par une horde de gardes

belliqueux. », vous explique EJ d'une voix docte.

Moins bête qu'avant, vous pouvez retourner au [75](#) pour un choix judicieux.

91

Vous pressez le bouton III. Un dé clic à peine perceptible et un ronronnement sourd se font entendre. Un « ding » vous indique que vous êtes arrivé.

Entrouvrant la porte de l'armoire, vous découvrez une pièce chichement meublée et plongée dans la pénombre. L'endroit semble inoccupé et à en juger par la couche de poussière sur la table et les toiles d'araignées un peu partout, personne n'est venu ici depuis belle lurette.

« Beurk des toiles d'araignées ! Tu sais que j'ai horreur de ces insectes », maugréait EJ.

Vous êtes bien tenté de corriger EJ en lui rappelant que les araignées sont des arachnides et pas des insectes mais les bruits au dehors attirent votre attention : la rumeur d'une foule ponctuée par des éclats de voix, le tintement de cloches et les cris stridents semblables à ceux des mouettes.

Continuez au [110](#).

92

Plus loin sur le quai, une enseigne en forme de licorne attire votre attention. Vous poussez la porte de l'auberge de la Licorne Noire et pénétrez dans la grande salle.

Il y a là une foule de marins, les uns jouant aux cartes, les autres vidant des bières comme s'ils écopaient une barque au fond troué. L'ambiance est lourde : un mélange subtil d'odeurs de tabac et de poissons grillés. Vous avisez une large cheminée avec un chaudron et des poissons grésillant sur des grilles au-dessus des braises sous la surveillance d'une cuisinière aux larges hanches.

Un bar de bois sombre occupe le fond de la salle ; derrière, un homme bedonnant et chauve, le visage barré d'une large cicatrice. Que faites-vous ?

Si vous voulez vous approcher du bar et demander au tenancier des renseignements pour le prochain bateau pour Cardiff, allez au [88](#). Vous pouvez aussi vous approcher de la cuisinière et demander un repas. Si c'est votre choix, allez au [77](#). Mais peut-être préférez-vous vous joindre aux marins pour une partie de cartes. Dans ce cas, asseyez-vous au [67](#).

93

« Damned, du Pogolfit ! Pip, continuons notre chemin », s'exclame soudain EJ.

Il s'agit en effet de Pogolfit, le sport le plus violent et le plus meurtrier d'Angleterre, une discipline interdite en Avalon par ordre du roi mais pourtant encore pratiquée par les plus barbares des sujets du royaume, et par les Écossais qui n'en font qu'à leur tête de toute manière. Mais peut-être avez-vous besoin qu'on vous rafraîchisse la mémoire. Si vous ne savez pas ou que vous avez oublié en quoi consiste ce noble sport, allez donc vous renseigner au [105](#) puis revenez ici pour continuer l'aventure. Maintenant que vous êtes au fait de ce qu'est le Pogolfit, vous allez peut-être préférer continuer votre route vers Bristol. Si tel est le cas, laissez donc ces furieux se mettre sur la tronche et allez au [101](#).

Par contre, si un petit match vous tente, approchez-vous un peu plus du terrain en allant au [86](#).

94

Le joueur de Bristol bondit vers la zone de marquage et c'est le but. Sur le bord du terrain la foule des supporters de Bristol laisse éclater sa joie tandis que le joueur victorieux est porté en triomphe par ses coéquipiers. Votre équipe, celle de Cardiff, perd une épée. Mais ce n'est pas le moment de se laisser abattre. La balle à pointes est bien vite replacée au centre du terrain pour une prochaine remise en jour. Rendez-vous au [102](#).

95

Au terme de deux longues journées de voyage, vous arrivez en vue de Bristol, sans conteste la ville

portuaire la plus importante du Royaume, même si les gens de Cardiff disent la même chose de leur ville. Alors que vous approchez des murs de la cité, vous remarquez une foule rassemblée autour d'un pré un peu à l'écart du chemin. De là où vous êtes, vous ne pouvez pas clairement voir de quoi il retourne mais la clameur, les applaudissements et les fanions agités frénétiquement par la foule semblent indiquer quelque festivité. Si vous voulez aller voir ça de plus près, allez au [93](#). Si vous préférez continuer votre chemin et entrer dans la ville, rendez-vous au [101](#).

96

Vos coéquipiers sont déjà prêts et n'attendent que vous pour commencer les hostilités. Une fois en tenue, casque et armure réglementaire, il ne vous reste plus qu'à prendre place sur le terrain, un peu en avant de la ligne de but marquée par les trois épées. Les deux arbitres, au centre du terrain, siffle de concert le coup d'envoi. Les deux équipes se ruent soudain vers la balle à piquant posée au centre, laissant à peine le temps aux deux juges-arbitres de s'écarter de la piste. S'en suit une mêlée indescriptible d'où émerge un colosse qui fonce sur vous, la balle calée sous le coude et brandissant un gourdin clouté de son bras libre. Il va falloir faire vos preuves. Armé de votre gourdin, et de votre courage s'il vous en reste un peu, vous allez devoir affronter le colosse et le neutraliser avant qu'il ne pose la balle dans votre zone de but. Cette confrontation se joue comme un combat. En fait, la pratique du Pogolfit est fort proche du combat à bien y réfléchir. Le colosse a 20 Points de Vie et touche avec un 8. N'étant armé que d'un vulgaire gourdin, vous touchez avec un 6. Pour vous emparer de la balle, il va vous falloir toucher votre adversaire au moins 3 fois. Pour ce faire, vous disposez de 5 assauts. Si au terme des 5 assauts, vous n'avez pas touché au moins 3 fois le colosse, celui-ci déborde votre défense et réussit à poser la balle cloutée derrière votre ligne de but, marquant un point. Si l'équipe adverse, celle de Bristol, marque, rendez-vous au [94](#). Si vous réussissez à empêcher le but, continuez le match au [103](#). Si vous mourez pendant le match (c'est la dure loi du sport), continuez au [14](#).

97

Vous négociez une glissade et passez sous la défense adverse. Vous relevant, vous traversez le terrain d'un pas vif. Sur les derniers mètres, vous avez l'impression de voler plus que de courir, une meute de joueurs adversaires à vos trousses. Votre équipe n'est pas en reste puisque chacun d'eux tente d'intercepter vos poursuivants, vous dégageant une trajectoire vers la ligne de but. Bondissant, vous plantez le ballon dans la boue derrière les trois épées. Tandis que vos supporters poussent des hurlements de joie, vous êtes porté en triomphe par vos coéquipiers. Vous avez marqué un but ! Les deux arbitres sifflent la remise en jeu. Rendez-vous au [102](#).

98

Vous faites face à votre adversaire : vous vous rendez compte que le géant écossais devant vous n'est autre que le célèbre MacDougall, le plus fameux joueur de Pogolfit d'Écosse, un redoutable adversaire. La balle à pointes est posée entre vous, au centre du terrain. L'arbitre siffle la remise en jeu. Serez-vous le plus rapide ? Lancez deux dés pour vous et pour votre adversaire. Le score le plus élevé indique le joueur le plus prestre. Si c'est vous, rendez-vous au [104](#). Si c'est votre adversaire, allez au [107](#).

99

La capitainerie est un imposant bâtiment de pierre ; franchissant les larges portes, vous pénétrez dans un hall aussi encombré de monde que les quais. Il y a plusieurs guichets devant lesquels les gens font la file. Vous vous joignez à une de ces files et attendez patiemment votre tour. Autour de vous les conversations vont bon train. Certains évoquent les troubles au sud et la

dévastation qui frappe le royaume tandis que d'autres ne parlent que de la finale de Pogolfit qui a été remportée par Cardiff. L'évocation de ce sport aussi violent que meurtrier vous rappelle de bien pénibles souvenirs.

Au bout d'un moment, c'est votre tour.

L'employé, un petit homme au cheveu rare et aux petites lunettes rondes, vous scrute de la tête aux pieds. « Vous désirez? », annonce-t-il d'une voix nasillarde.

« Je cherche un bateau pour Cardiff », annoncez-vous le plus aimablement possible.

« Supporter de Cardiff je suppose ? », interroge l'employé.

« Pas le moins du monde », répondez-vous surpris.

« Peu importe... il y a un bateau pour Cardiff demain à l'aube, au quai XV. Ça sera 10 schillings », conclue-t-il en tendant une main rapace.

Vous payez la somme demandée et recevez en échange un feuillet cacheté, le précieux sésame pour embarquer. Satisfait mais un peu dubitatif vous quittez la capitainerie en quête d'un endroit où passer la nuit. Vous errez jusqu'au [92](#).

100

D'un geste plein d'impatience, vous pressez le bouton marqué d'un II. Un léger déclic et un ronronnement sourd vous apprennent que l'artefact magique semble fonctionner. Un « ding » vous annonce qu'apparemment vous êtes arrivé à destination. Tout à coup, vous avez l'impression que le sol bouge. Un balancement régulier vous oblige à prendre appui sur les parois pour ne pas chuter. Poussant le porte du pied, vous découvrez un paysage de collines. Le balancement est causé par le route que suit la charrette sur laquelle est posée l'armoire. Une voix se fait entendre «Wooohhh» suivi du meuglement caverneux d'un bovidé.

Vous descendez de la charrette pour vous retrouver nez à nez avec un paysan à l'air aussi surpris que vous : « Mordieu mais d'où sortez-vous l'ami ? ».

Vos explications ne semblent pas convaincre l'homme. Lorsqu'il a acheté cette armoire au marché de Bristol, elle était vide et voilà que vous en sortez comme un diable hors de sa boîte.

Le paysan vous raconte avoir acheter l'armoire en question au grand marché de Bristol. Elle faisait partie d'un lot de meubles mis en vente suite à la mise à disposition par la Guilde des Maçons d'un immeuble inoccupé sur le port, la maison d'un certain NILMER que personne n'a plus vu depuis des lustres. L'endroit a été nettoyé et vidé des meubles qu'il contenait. Ainsi a-t-il pu acquérir cette très belle garde-robe pour quelques sous seulement.

Encore abasourdi par ce singulier voyage en armoire, vous demandez au paysan où vous vous trouvez.

« Vous êtes dans les collines de Mendip, sur la route de Bristol », dit-il en vous montrant la route.

« Bristol est par là, à une journée de marche. Si vous partez maintenant, vous y pouvez y arriver avant la nuit, à condition de ne pas traîner en chemin », ajoute-t-il. «Pour ma part, je retourne à Glastonburry, par là, dans le sud ».

Vous êtes donc sur la route de Bristol. Une fois de plus la magie de Merlin vous a transporté quelque part, et fort heureusement ce quelque part est dans la bonne direction. Vous faites vos adieux au paysan et prenez la route de Bristol. Marchez donc jusqu'au [95](#).

101

Vous franchissez les portes de la ville. Vos pas vous conduisent tout naturellement à travers les rues noires de monde jusque sur les quais. Le jour est déjà bien avancé. Vous êtes harassé et affamé. Allez-vous chercher un endroit pour vous restaurer et prendre quelque repos ? Allez au [92](#). Pour vous rendre en Cambrie, vous allez devoir rallier Cardiff par bateau. Vous pouvez aller vous renseigner à la capitainerie au [99](#).

102

Le match continue. Après une bonne heure de jeu et quelques blessés plus tard, le score est de deux partout. Chaque équipe a réussi à s'emparer de deux épées. Le prochain but sera décisif. Vous êtes couvert de bleus et de contusions mais vous êtes toujours debout, la massue à la main, prêt à tout donner pour que votre équipe remporte la victoire. Le ballon est remis en jeu au [98](#).

103

Vous vous emparez de la balle et écartez d'un coup de pied votre adversaire groggy. D'un pas leste, vous vous élancez vers la ligne de but adverse. Deux colosses se dressent soudain devant vous, vous barrant la route. Tentant le tout pour le tout, vous plongez entre les deux joueurs adversaires avec l'intention manifeste de les déborder et de poursuivre votre trajectoire vers le but. Lancez deux dés et additionnez les scores.

Si vous avez un résultat inférieur à 7, rendez-vous au [109](#).

Si votre résultat est supérieur ou égal à 7, continuez au [97](#).

104

Contre toute attente, vous êtes plus rapide que MacDougall. Assenant un violent coup de massue à votre adversaire – action tout à fait réglementaire – vous saisissez la balle et vous sprintez sur toute la longueur du terrain. Rien ne semble pouvoir vous arrêter. Porté par les cris de joie des supporters, vous plongez vers la ligne de but et enfoncez la balle dans la boue au-delà de la dernière épée marquant la zone de marquage. Rendez-vous au [111](#).

105

Qui ne connaît pas le Pogolfit, sans aucun doute le sport le plus brutal et le plus barbare d'Angleterre, interdit en Avalon et pourtant encore pratiqué par les plus acharnés, parmi lesquels les Écossais et quelques équipes comme celles de Bristol et Cardiff.

Le principe est assez simple : un terrain d'une vingtaine de yards de long sur dix pieds de large avec de part et d'autre un but marqué par trois épées plantées au sol. L'objectif des deux équipes de huit joueurs est de porter le ballon, un boulet de fer hérissé de pointes dans le but adverse matérialisé sur le terrain par un filet tendu entre deux piquets, derrière les trois épées. Pour ce faire, il faut frapper la balle à l'aide d'un gourdin et l'envoyer dans le but. On peut aussi frapper un adversaire avec son gourdin, ce qui fait du Pogolfit le sport le plus meurtrier de ce côté de la Manche, d'où son interdiction.

Afin de prévenir un peu les accidents, chaque joueur porte un solide casque de fer et une casaque capitonnée. A chaque but marqué, on retire une épée. L'équipe qui perd ses trois épées a perdu la rencontre. Voilà. Vous savez l'essentiel sur l'art du Pogolfit, un sport que nous envie la Terre entière. Vous pouvez retourner au paragraphe d'où vous venez et continuer l'aventure.

106

Le match continue. Après une bonne heure de jeu et quelques blessés plus tard, le score est de deux partout. Chaque équipe a réussi à s'emparer de deux épées. Le prochain but sera décisif. Malgré votre corps couvert de bleus, vous décidez de remonter sur le terrain sous les ovations de la foule. Vous prenez place sur la ligne d'attaque, la massue à la main, prêt à tout donner pour que votre équipe remporte la victoire. Le ballon est remis en jeu au [98](#).

107

MacDougall n'a pas usurpé son titre de champion de Pogolfit. Vous évitez de justesse un coup de massue mais vous laissez votre adversaire s'emparer de la balle. Le voilà courant telle une gazelle de 250 livres vers le but. Tel un taureau, MacDougall se fraye un chemin à coups d'épaule. Rien ne semble pouvoir l'arrêter. Votre unique chance serait de l'assommer en lui jetant votre massue mais

à cette distance, c'est une véritable gageure. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur à 7, allez en [112](#). Si le résultat est égal ou supérieur à 7, allez en [87](#).

108

« Eh minus, je t'avais dit qu'on se retrouverait »

Qui donc à l'outrecuidance de vous interpellé de la sorte. Vous vous retournez d'un bloc pour faire face au marin qui vous avait menacé la veille lors de la partie de cartes à la Licorne Noire. Lui et ses trois compères font partie de l'équipage.

« On va voir ce que tu as dans le ventre, minus », menace-t-il en se frappant les poings l'un contre l'autre. Vous sentez les regards sur vous, attendant de voir si vous aurez le courage de relever le défi. Vous n'avez guère le choix. Vous déboulez votre fourreau de votre ceinturon et posez EJ sur une caisse proche. Vous retirez votre pourpoint en peau de dragon, que vous repliez et que vous posez près de votre épée. Vous voilà prêt à en découdre.

Tout l'équipage et les joueurs de l'équipe de Pogolfit font cercle autour de vous et de votre adversaire. C'est un combat à mains nues. Vous frappez avec un 6 ou plus.

Votre adversaire, un robuste marin, possède 30 Points de Vie et frappe avec 7 ou plus.

Si vous réussissez à réduire les points de vie de votre adversaire à 10 ou moins, il sera KO.

Si votre score de Points de Vie descend à 10 ou moins, c'est vous qui plongerez une fois de plus dans les bras douloureux de Morphée.

Quel que soit l'issue de cette petite bagarre, elle aura eu le mérite de divertir les passagers et l'équipage. Continuez votre croisière au [120](#).

109

Un des deux colosses anticipe votre mouvement et vous cueille littéralement au vol. La violence du coup vous fait voir trente-six chandelles et vous perdez connaissance un instant.

Lancez un dé et déduisez le résultat de votre total de Points de Vie.

Si vous décédez, rendez-vous au [14](#).

A demi assommé, vous pensez sans doute que vos deux adversaires vont s'emparer du ballon et aller marquer. C'est alors que vous sentez le sol trembler. Vous assistez médusé à la contre-attaque de vos coéquipiers. Leur charge est telle que les deux joueurs adverses sont balayés comme de vulgaires fétus de paille.

L'instant d'après, les supporters de Cardiff laissent éclater leur joie.

Votre équipe vient de marquer un but.

Des brancardiers viennent vous ramasser et c'est du bord du terrain que vous assistez à la remise en jeu. Pour connaître la suite du match, allez au [106](#).

110

Vous poussez prestement la porte pour découvrir un spectacle à couper le souffle : de vastes quais où se presse une foule compacte, badauds, portefaix, marchands ambulants, marins, avec en toile de fond une forêt de mats, une mer verdâtre et un ciel chargé de lourds nuages.

Hélant un passant, vous lui demandez où vous êtes. Le drôle vous regarde d'un air circonspect :

« D'où diable sors-tu donc. On est à Cardiff »

Stupéfait, vous le remerciez et réfléchissez à la suite à donner à cette curieuse mésaventure.

Vous savez que le domaine de Mordred se trouve au nord, dans les montagnes de Cambrie.

Cette armoire magique, encore un truc de Merlin à n'en pas douter, vous a fait gagner un temps précieux. La Cambrie s'étend au nord de Cardiff, derrière les Montagnes Noires. Reprenant courage, vous vous dirigez d'un pas décidé vers la porte nord de la ville. Rendez-vous au [121](#).

111

La foule des supporters de Cardiff laisse exploser sa joie. Cardiff est champion. Vos coéquipiers vous portent en triomphe et chantent votre nom qui restera à jamais graver dans les annales du Pogolfit. Dépités, les joueurs de Bristol quittent le terrain.

Plus tard vous fêtez la victoire avec votre équipe dans une taverne de Bristol.

La bière coule à flot. Les chopes s'empilent devant vous, formant un mur au pied duquel vous finissez par vous endormir, un sourire bienheureux sur le visage. Continuez au [84](#).

112

Contre toute attente, MacDougall trébuche. Vous en profitez pour ramasser la balle et entamer un sprint désespéré vers la ligne de but adverse. Continuez le match en [83](#).

113

La traversée se déroule sans encombre, un vent favorable poussant rapidement le navire vers l'ouest. Alors que le soleil descend lentement sur la mer, vous arrivez en vue du port de Cardiff. La nuit est tombée lorsque vous mettez pied à terre. Vous êtes à Cardiff.

Sans plus de manière, vous prenez congé de vos compagnons de voyage et vous mettez à la recherche d'un endroit où passer la nuit. Vous arpentez les rues et ruelles de la ville en [130](#).

114

Une violente douleur à la tête vous jette au sol. Votre crâne résonne telle une cloche frappée aux matines. Votre nuque est douloureuse et vos oreilles sifflent. On vous a vraisemblablement frappé à la tête : une embuscade. Vous perdez 3 Points de Vie.

Dans un grognement marquant votre effort pour rester conscient, vous vous relevez et dégainez prestement EJ. Le coup que vous avez reçu vous a sérieusement estourbi et vous ne frapperez qu'avec un 8. Vous faites face à vos agresseurs. Rendez-vous au [117](#).

115

Les premiers rayons du soleil vous trouvent reposé et frais pour continuer l'aventure.

En sortant de l'écurie, vous demandez votre chemin à un passant. Vous remontez ensuite la rue dans la direction indiquée, celle de la porte nord de la ville. Continuez au [121](#).

116

Vous aviez déjà eu l'occasion de constater les effets de la sinistre malédiction de Mordred sur les paysages de votre contrée natale. Si les grandes villes de Bristol et Cardiff semblent avoir été relativement épargnées (comme vous avez sans doute pu le constater si vous êtes passé par ces cités), les villages comme celui de Glastonburry et les fermes comme celle de vos parents adoptifs ont fait les frais des pillards à la solde de Mordred. La Cambrie ne fait pas exception.

Une fois la frontière franchie, vous apercevez à plusieurs reprises des fermes isolées et vous traversez des villages qui portent les stigmates du passage des brigands.

Les rares paysans que vous croisez ont tous la même histoire : après le retour du seigneur Mordred, les soldats de son armée se sont mués en bandits et les pillages ont commencé.

Ce n'est pas tant qu'avant Mordred se souciait vraiment des paysans mais aujourd'hui, les méfaits et les exactions semblent avoir pris des proportions au-delà du supportable pour nombre de serfs qui ont fini par fuir la région, laissant derrière eux une terre dévastée et des fermes vides.

C'est dans cette ambiance de fin du monde que vous cheminez plusieurs jours vers le nord jusqu'aux contreforts des Montagnes Noires. A la nuit tombée, vous êtes encore sur le route. Le froid mordant descendant des hauteurs vous glace la moelle. Sans doute est-il temps de trouver un endroit où passer la nuit. Allez au [124](#).

117

Les deux malfrats sortent de l'ombre. L'un d'eux brandit une lourde massue, l'autre une dague. La pénombre vous empêche de détailler leurs visages. Vous allez devoir les affronter tous les deux. Menez ce combat comme un combat normal, votre score vous indiquera si vous avez la possibilité de toucher l'un ou l'autre de vos adversaires. Si votre score d'attaque est supérieur aux scores d'attaque de vos adversaires, libre à vous de choisir lequel vous blessez. Les malfrats possèdent 15 et 25 Points de Vie et frappent avec un 6. En cas de décès prématuré, rendez-vous au [14](#), comme d'habitude. Si vous terrassez un de vos adversaires, allez au [123](#).

118

Beaucoup de ces cavernes sont souvent occupées par des ours ou des blaireaux. Apparemment, vous avez de la chance. Cette caverne semble être inoccupée. Une fois à l'abri du vent nocturne, vous allumez une torche et explorez la grotte. Celle-ci s'avère bien plus profonde que vous ne l'aviez imaginé. En fait, un tunnel s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Poussé par la curiosité, vous poussez plus avant votre exploration. Le tunnel est singulièrement large et certaines portions semblent avoir été taillées dans le roc pour permettre un passage aisé. Au bout d'un moment, vous arrivez devant une porte ferrée. Votre torche est presque entièrement consumée et il serait dommage d'être arrivé jusqu'ici pour rebrousser chemin. Tendrant une main hésitante, vous testez la porte. A votre grande surprise, celle-ci s'ouvre lentement sur ses gonds rouillées, produisant un long grincement. Presque aussitôt, vous entendez du tumulte et vous apercevez une lueur dans le couloir que vous venez de découvrir derrière le ventail entrouvert. Deux individus portant cottes de maille et épées surgissent au coin du couloir. L'un d'eux brandit une lanterne dont la lumière vous révèle un blason d'aigle bicéphale : les armoiries de Mordred. Les gardes frappent avec 7 mais sont gênés par la configuration du couloir. Ils ne pourront donc vous attaquer qu'un seul à la fois. Chacun d'eux possède 20 points de vie. Si vous tombez sous le coup des gardes, allez comme d'habitude au [14](#). Si vous sortez victorieux de ce combat, rendez-vous au [126](#).

119

Lorsque vous reprenez connaissance, vous êtes allongé sur le dos, sur de la paille humide, dans une pièce plongée dans la pénombre. Une unique lumière miroitante provient d'une petite ouverture à barreaux, sans doute celle de quelque torche. Votre tête est douloureuse. Y portant la main, vous constatez une énorme bosse. Vous vous relevez doucement pour constater que vous êtes vraisemblablement dans une geôle. « Doucement, l'ami... » fait une voix provenant de l'ombre. Vous sursautez. Cette voix ne vous est pas inconnue. Se peut-il qu'il s'agisse de Lancelot, l'un des plus célèbres chevaliers de la Table Ronde, après vous bien entendu. « Lancelot, est-ce vous ? », demandez-vous à l'obscurité. « Pip, comment Dieu est-ce possible ! », vous répond votre mystérieux interlocuteur. Une forme accroupie émerge alors d'un coin de la cellule. Vous reconnaissez Lancelot. Il est amaigri et sale mais c'est bien lui. Continuez au [136](#).

120

Le reste de la journée se déroule sans encombre, un vent favorable poussant rapidement le navire vers l'ouest. Alors que le soleil descend lentement sur la mer, vous arrivez en vue du port. La nuit est tombée lorsque vous mettez pied à terre. Vous êtes à Cardiff. Sans plus de manière, vous prenez congé de vos compagnons de voyage et vous mettez à la recherche d'un endroit où passer la nuit. Vous arpentez les rues et ruelles de la ville en [130](#).

121

Vous entamez cette dernière étape de votre voyage plein de courage. Armé de la légendaire Excalibur Junior – EJ pour les intimes – vous vous sentez prêt à braver tous les dangers. Laissant Cardiff derrière vous, vous vous enfoncez dans l'arrière-pays et franchissez bientôt les frontières de la Cambrie, région sombre et montagneuse et domaine du perfide Mordred. Si jusqu'ici votre quête vous a semblé aisée, vous savez que cette ultime épreuve sera de loin la plus difficile que vous ayez jamais affrontée. Continuez au [116](#).

122

« Attention », s'écrie soudain EJ.

Vous ne devez votre salut qu'à l'avertissement de votre fidèle épée. Le coup de massue vous frôle l'oreille. Dans un mouvement de dégagement, vous faites volte-face et dégainez prestement votre glaive. Une embuscade bien entendu. Vos adversaires vous font face. Allez défendre chèrement votre peau au [117](#).

123

D'un coup bien ajusté, vous transpercez un des deux malfrats qui s'écroule dans un râle. Pris de court, l'autre rompt le combat et s'enfuit dans la nuit. Vous vous en êtes sorti. Rassemblant vos esprits, vous marchez jusqu'au prochain carrefour et vous avisez un haut bâtiment de pierre dont une des portes est entrebâillée. Vous approchant, vous constatez qu'il s'agit d'une écurie. Comme il n'y a personne alentour, vous vous glissez silencieusement dans une des stalles vides et vous vous allongez dans le foin frais. Éprouvé par les événements des derniers jours, vous n'avez le temps que de grignoter une miche de pain que votre chère Marie vous a préparée et vous sombrez sans vous en rendre compte dans les bras de Morphée. Rendez-vous au [115](#).

124

Vous connaissez mal cette région montagneuse mais il vous a semblé apercevoir l'entrée d'une grotte sur votre gauche. Peut-être pourriez-vous y passer la nuit. Si c'est votre choix, allez au [118](#). Le sentier continue vers le nord, se détachant tel un ruban plus clair sur la masse sombre de la montagne. Vous pouvez profiter de la clarté relative de la pleine lune pour continuer votre périple. Si vous optez pour cette alternative risquée, car chacun sait qu'il est hasardeux de cheminer dans les montagnes à la nuit tombée, rendez-vous au [135](#). Vous pouvez aussi choisir de redescendre jusqu'à un petit bosquet que vous aviez repéré tout à l'heure et vous y installer pour la nuit. Dans ce cas, vous revenez prudemment sur vos pas jusqu'au [128](#).

125

A en juger à la lueur de la lune, il s'agit d'une tour à base carrée de presque soixante pieds de haut, avec un toit plat et crénelé. La porte est close et la lumière aperçue provient d'une lanterne au sommet de la tour. Vous n'observez aucun mouvement aux abords de la tour et pour ce que vous pouvez en juger, votre présence est passée inaperçue. Qu'allez-vous faire ? Vous pouvez tenter de vous introduire dans la tour. Si c'est votre intention, allez au [140](#).

Vous pouvez aussi opter pour un plan plus audacieux et allez frapper à la porte pour qu'on vous ouvre. Pour cela, rendez-vous au [133](#).

Si vous préférez passer votre chemin et tentez de continuer à pied, dans la nuit, le sentier semble continuer vers le nord. Si vous préférez cette option, allez au [129](#).

126

Vous enjambez les cadavres des gardes et vous avancez dans le couloir. Le tumulte du combat semble avoir attirer l'attention d'un prisonnier dont vous apercevez le visage sale derrière une petite ouverture à barreaux dans la porte de sa cellule.

« Bonjour Lancelot », lancez-vous d'un air distrait tout en continuant vers un escalier en colimaçon qui conduit à priori vers le haut.

« Eh Oh Pip, tu as perdu la tête ou quoi », s'écrie soudain EJ. « C'est Lancelot... dans la cellule... le chevalier Lancelot. »

Vous sursautez et faites volte-face. Vous revenez sur vos pas. Le prisonnier est toujours là, le visage collé entre les barreaux, les yeux grand ouverts.

« Pip, c'est bien toi », lance un Lancelot aussi surpris que vous.

Promptement, vous tirez le verrou, libérant le chevalier. Rendez-vous au [138](#).

127

Après plusieurs jours de voyage à travers les Montagnes Noires, vêtu de l'uniforme de la garde de Mordred, vous trompez les patrouilles et arrivez enfin en vue du château de Mordred, de sinistre réputation. La route principale s'avance jusqu'à un pont de levis qui enjambe des douves envahies par la brume. A quelques pas de vous, un sentier s'écarte du chemin pour se perdre dans la brume. Vraisemblablement, cette sente mène dans le fond des douves. Si vous choisissez de pénétrer dans le château par la porte principale, allez au [160](#).

Si vous préférez suivre le sentier, rendez-vous au [149](#).

128

Vous redescendez le sentier jusqu'au petit bosquet. Les arbres serrés les uns contre les autres forment comme un cercle au centre duquel une zone dégagée forme comme une petite clairière où vous vous installez séant. Vous rassemblez du bois mort, formant une pyramide miniature qui devient vite un feu de camp modeste mais suffisant pour que vous puisez vous y réchauffer.

Fourbu, vous vous allongez, votre cape de voyage en guise de couverture. Vous sombrez bientôt dans un sommeil sans rêve. Rendez-vous au [134](#).

129

On vous avait pourtant bien dit que les sentiers en montagne, la nuit, ce n'est pas une très bonne idée. Vous n'avez pas fait trois pas que vous trébuchez maladroitement sur un rocher. Vous tentez bien de vous rattraper, en vain. La nuit résonne d'un cri d'angoisse et vous terminez votre périple au fond d'un ravin aussi profond que funeste. Ramassez ce qui reste de vous et rendez-vous au [14](#).

130

Les ombres s'allongent et bientôt les derniers rayons du soleil laissent place à la nuit.

Les rues de la ville vous sont totalement inconnues. Vous errez un peu au hasard.

Les quelques torches fixées ça et là n'aident pas à s'y reconnaître : au contraire, les flammes vacillantes créent des zones d'ombre mouvantes d'où semble pouvoir surgir quelque sinistre danger. D'ailleurs est-ce que vous rêvez ou quelque chose à bouger sur votre droite.

Lancez deux dés. Si le total est inférieur à 7, allez au [114](#).

Sur un résultat supérieur ou égal à 7, allez au [122](#).

131

Vous progressez tant bien que mal sur le sentier, vous aidant de la lueur de la Lune pour ne pas trébucher. Avec mille précautions, vous parvenez sur une espèce de plate-forme. Autour de vous, les formes dentelées des montagnes se découpent sur le ciel nocturne. Les yeux écarquillés, vous scrutez les alentours à la recherche de quelque point de repère.

Plus loin, vous avisez le clignotement vacillant d'une torche ou d'une lanterne, et derrière la silhouette élancée d'une tour. Le sentier sur lequel vous vous tenez semble mener à l'édifice.

Vous n'avez guère le choix. Vous vous approchez de la tour. Continuez au [125](#).

132

Le projectile magique frappe la porte, faisant littéralement éclater le panneau de bois dont les morceaux fumants s'éparpillent dans le couloir. Comme vous pouviez vous y attendre, le fracas a alerté les gardes : deux individus portant cottes de maille et épées surgissent au coin du couloir. L'un d'eux brandit une lanterne dont la lumière vous révèle un blason d'aigle bicéphale : les armoiries de Mordred. Les gardes frappent avec 7 mais sont gênés par la configuration du couloir. Ils ne pourront donc vous attaquer qu'un seul à la fois. Chacun d'eux possède 20 points de vie.

Si vous tombez sous le coup des gardes, allez comme d'habitude au [14](#).

Vous êtes désarmé mais vous pouvez faire appel à la magie pour mettre les gardes hors d'état de nuire. Si vous mettez un des deux gardes hors combat, vous pouvez ramasser son épée pour continuer le combat ; vous frappez alors avec un 6.

Si vous remportez le combat, continuez au [141](#).

133

Vous vous approchez de la porte de la tour. D'un poing assuré, vous frappez le vantail à plusieurs reprises. Un tumulte à l'intérieur vous avertit de la présence de gardes. Vous reculez dans l'ombre, prêt à les recevoir comme il se doit. Continuez au [137](#).

134

Vous êtes réveillé au beau milieu de la nuit par les cris d'alarme d'EJ : « Par Dieu, Pip, lève-toi prestement et dégaine-moi donc... nous sommes assaillis ! » Vous n'avez pas le temps de vous saisir de votre épée qu'on vous saute dessus. On vous emballa la tête dans un sac de toile malodorant. Vous tentez de résister mais un violent coup sur le crâne a raison de vous. Vous perdez 1 dé points de vie. Si vous succombez, vous savez ce qu'il vous reste à faire (allez au [14](#)).

Sinon, assommé et inconscient, rendez-vous au [119](#).

135

Lancez deux dés. Si le total est inférieur ou égal à 5, allez au [129](#).

Dans le cas contraire, continuez au [131](#).

136

Lancelot se tient là, devant vous. Il est fatigué et amaigri mais c'est bien lui. L'infortuné chevalier vous raconte alors ses mésaventures.

Lancelot vous raconte avoir participé à la bataille de Camlann aux côtés d'Arthur et des autres chevaliers. L'affrontement des deux armées fut d'une rare violence. Hélas, la méchante Morgane usa de ses sinistres pouvoirs de sorcière pour infléchir l'issue de la bataille, sans quoi Arthur l'aurait emportée. Au prise avec un trop grand nombre d'assaillants, Lancelot fut désarçonné puis capturé par les soldats de Mordred qui l'emportèrent avec eux dans leur retraite.

Si vous avez reçu le pouvoir de détecter le mensonge des mains de la Dame du Lac, vous savez que Lancelot est sincère. Le chevalier vous révèle que ces geôles sont celles d'une des tours de garde du royaume de Mordred. Bien que fort affaibli, le chevalier est prêt à reprendre le combat et à vous assister dans votre quête. Encore faudrait-il pouvoir sortir d'ici et neutraliser les gardes.

Bien que dépossédé d'EJ, vous n'êtes pas désarmé. Cody, l'apprentie de Merlin, vous a doté de certains pouvoirs magiques. La porte de la cellule ne devrait pas résister à une bonne boule de feu. Si vous le pouvez, vous tendez votre paume vers la porte et prononcez la formule magique. Rendez-vous au [132](#).

Si hélas vous avez épuisé votre réserve de magie ou que vous ne vous souveniez plus de la formule adéquate, il vous faudra vous résoudre à croupir dans cette cellule humide et sombre avec votre compagnon d'infortune.

137

Deux individus portant cottes de maille et épées surgissent à la porte de la tour. L'un d'eux brandit une lanterne dont la lumière vous révèle un blason d'aigle bicéphale : les armoiries de Mordred. Les gardes frappent avec 7 et chacun d'eux possède 20 points de vie.

Si vous tombez sous le coup des gardes, allez comme d'habitude au [14](#).

Si vous êtes vainqueur, allez au [139](#).

138

Lancelot vous raconte avoir participé à la bataille de Camlann aux côtés d'Arthur et des autres chevaliers. L'affrontement des deux armées fut d'une rare violence. Hélas, la méchante Morgane usa de ses sinistres pouvoirs de sorcière pour infléchir l'issue de la bataille, sans quoi Arthur l'aurait emportée. Au prise avec un trop grand nombre d'assaillants, Lancelot fut désarçonné puis capturé par les soldats de Mordred qui l'emportèrent avec eux dans leur retraite.

Si vous avez reçu le pouvoir de détecter le mensonge des mains de la Dame du Lac, vous savez que Lancelot est sincère. Le chevalier vous révèle que ces geôles sont celles d'une des tours de garde du royaume de Mordred, comme vous l'aviez deviné en découvrant les armoiries du félon sur les uniformes des gardes. Continuez au [141](#).

139

Les deux gardes semblaient être les uniques occupants de l'endroit. Pourtant vous entendez des cris, des appels venant des profondeurs. Avisant un escalier en colimaçon, vous descendez prudemment, EJ à la main.

Le tumulte du combat semble avoir attirer l'attention d'un prisonnier dont vous apercevez le visage sale derrière une petite ouverture à barreaux dans la porte de sa cellule.

« Bonjour Lancelot », lancez-vous d'un air distrait tout en continuant votre exploration.

« Eh Oh Pip, tu as perdu la tête ou quoi », s'écrie soudain EJ. « C'est Lancelot... dans la cellule... le chevalier Lancelot. »

Vous sursautez et faites volte-face. Vous revenez sur vos pas. Le prisonnier est toujours là, le visage collé entre les barreaux, les yeux grand ouverts.

« Pip, c'est bien toi », lance un Lancelot aussi surpris que vous.

Promptement, vous tirez le verrou, libérant le chevalier. Rendez-vous au [138](#).

140

Vous vous approchez le plus discrètement possible de la tour et vous poussez la porte qui s'ouvre dans un grincement effroyable. Un tumulte à l'intérieur vous avertit de la présence de gardes. Vous reculez dans l'ombre, prêt à les recevoir comme il se doit. Continuez au [137](#).

141

Vous êtes libres. Remontant des geôles, vous explorez plus avant la tour de garde.

Vous avez de la chance. Si jadis une petite compagnie d'une dizaine d'hommes pouvait séjourner dans ce poste de guet, il semble que les deux gardes que vous avez neutralisés constituaient le peu d'hommes encore en poste ici. Sans doute la défaite de Mordred a-t-elle entraîné une vague de désertions qui pour l'heure fait tout à fait votre affaire.

Vous mettez la main sur des uniformes ainsi qu'une carte de la région indiquant les autres tours de garde et les itinéraires des patrouilles. Une idée de plan commence à germer dans votre esprit.

Le lendemain, après une bonne nuit de repos – vous récupérez votre total de points de vie de départ – vous prenez la route du château de Mordred. Lancelot, trop affaibli par sa captivité, ne peut vous accompagner. Il promet de prendre la route de Camelot dès qu'il s'en sentira capable.

Allez au [127](#).

142

Vous vous avancez prudemment, prenant garde à toujours progresser avec un mur dans le dos, essayant autant que possible de ne pas être vu des hauteurs du donjon. Grand bien vous en prend puisque de là où vous êtes, vous remarquez deux gargouilles de pierre qui semblent bien monter la garde. Est-ce le fruit de votre imagination mais il vous semble en avoir vu une bouger. Votre vue et l'atmosphère du lieu vous jouent sans doute un vilain tour. Il n'y a que dans les contes de fées que les gargouilles de pierre s'animent et attaquent l'imprudent chevalier. D'un geste presque inconscient, vous passez votre main dans votre cou et prenez une profonde respiration. Votre main moite de sueur sur la poignée d'EJ, vous continuez à avancer d'un pas circonspect vers l'escalier menant au donjon. Allez au [147](#).

143

Ces souterrains sont un véritable labyrinthe et vous tremblez à l'idée de tous les malheureux aventuriers qui se sont très certainement égarés dans ce dédale. Pourtant, la chance semble vous sourire : le passage que vous venez d'emprunter vous mène à une échelle de pierre. Gravissant prestement les échelons taillés dans le roc, vous aboutissez derrière un panneau de bois qui pivote sous votre poussée. Cette porte secrète donne dans un espace réduit encombré de seaux, de torchons et de balais. Vous êtes dans un débarras. Poussant la porte, vous vous retrouvez dans un vaste hall d'où part un imposant escalier. En face, une autre porte, fermée. A gauche, une ouverture en arcade donnant sur la cour intérieure du château. Vous êtes vraisemblablement dans le vestibule principale du donjon. Qu'allez-vous faire ? Gravir l'escalier, dans ce cas allez au [153](#). Ou pousser la porte en face de vous ? Dans ce cas, rendez-vous au [161](#).

144

« Vous êtes paumé », commente EJ.

Dans quelques jours, vous allez tomber à court d'eau et de vivres. La mort par inanition est lente et douloureuse mais inexorable. Votre carcasse famélique n'a plus qu'à se traîner jusqu'au [14](#).

145

Lancez deux dés comme pour un combat. Vous frappez avec un 7 et la porte possède l'équivalent de 5 points de vie. Vaincre la porte équivaut à la défoncer. Vous pourrez alors pénétrer dans la pièce en allant au [163](#). Vous pouvez aussi renoncer en retournant au [148](#) pour faire un autre choix.

Si vous ne réussissez pas à défoncer la porte en deux coups d'épaule, un bruit effroyable se fait entendre du côté de l'escalier. Allez au [157](#).

146

La porte semble bloquée. Allez-vous la pousser d'un coup d'épaule. Si c'est votre choix, allez au [156](#). Sinon vous pouvez aussi renoncer en allant au [164](#) faire un autre choix.

147

Et flûte... vous n'aviez pas rêvé. Ces satanés gargouilles ont bougé. Croassant tels des corbeaux, battant l'air de leurs ailes membraneuses, les deux gargouilles quittent leurs socles.

Les deux créatures de pierre fondent sur vous et tentent de vous agripper de leurs griffes d'améthyste acérés. Les gargouilles possèdent 20 points de vie et frappent avec 8. Le feu ne semble pas les affecter et même EJ semble impuissante face à elles. Vous devrez faire un 7 pour les atteindre. Si vous voulez avoir une chance d'atteindre l'escalier du donjon et d'en franchir la porte, vous devrez remporter deux assauts consécutifs, sans quoi les gargouilles continueront à vous barrer la route. Si vous réussissez à remporter deux assauts, allez au [154](#). Dans le cas contraire, sauf si vous détruisez les deux harpies de pierre, et dans ce cas rendez-vous au [159](#), vous

succomberez très certainement sous les griffes minérales des deux monstres. Il ne vous restera plus que le [14](#) comme tragique alternative, si on peut dire.

148

Vous avez réussi à pénétrer dans le donjon. Vous êtes dans une grande salle avec droite et à gauche des portes imposantes et fermées. Devant vous, un escalier monte à l'assaut des étages.

Personne. Un silence angoissant règne ici.

« Mmmmh ça sent le piège à plein nez », ricane EJ.

Vous savez bien qu'une épée n'a pas de nez mais vous savez aussi qu'EJ a toujours eu du flair pour détecter les coups fourrés. Aussi vous avancez-vous très prudemment, à l'affût du moindre bruit et du moindre mouvement suspect. Allez-vous gravir l'escalier ? Dans ce cas, allez au [153](#).

Vous pouvez aussi tenter d'ouvrir la porte de droite. Si c'est votre choix, continuez au [158](#).

Si vous préférez tenter votre chance avec la porte de gauche, rendez-vous au [161](#).

149

Comme vous le pensiez, le sentier devient un escalier qui vous conduit au fond des douves.

La brume omniprésente cachait une ravine en pente raide et l'embouchure à sec de quelque égout.

Vous faufilant, vous pénétrez dans ce qui semble bien être un passage menant au cœur du château.

Lancez un dé. Sur un score de 1,2 ou 3, allez au [162](#). Un score de 4, 5 ou 6 vous conduit au [143](#).

150

La cour du château pourrait accueillir un terrain de Pogolfit ; mais qui voudrait venir jouer un match de Pogolfit dans un lieu aussi sinistre. Les murs du château sont tellement hauts que la cour est perpétuellement plongée dans l'ombre. Il règne ici un froid humide qui a tôt fait de percer vos vêtements. Une sueur froide coule le long de votre cou tandis qu'un frisson irréprouvable vous secoue de la tête aux pieds. Cela ne vous dit rien qui vaille.

Autour de vous, des portes béantes, plongées dans l'obscurité. Au-dessus de vous, les flèches des tours se détachent sur un ciel plombé. Les remparts sont désertes. Seules les gargouilles qui garnissent le donjon qui vous fait face semblent vous observer de leurs yeux de pierre.

Est-ce que vous avez rêvé ou l'un d'elle a bougé ? Votre vue et l'atmosphère du lieu vous jouent sans doute un vilain tour. Il n'y a que dans les contes de fées que les gargouilles de pierre s'animent et attaquent l'imprudent chevalier. D'un geste presque inconscient, vous passez votre main dans votre cou et prenez une profonde respiration. Votre main moite de sueur sur la poignée d'EJ, vous continuez à avancer d'un pas circonspect vers l'escalier menant au donjon. Allez au [147](#).

151

Alors que vous poussez la porte de la seconde chambre à droite, vous entendez clairement les ronflements d'un dormeur, d'où l'écriteau « Ne pas déranger ». La pièce est plongée dans la pénombre et de lourdes et épaisses tentures sont tirées sur les fenêtres. C'est à peine si vous devinez la lumière du jour perçant ça et là au bord des rideaux.

Au centre, un grand lit à baldaquins et dans la couche, un homme allongé, les mains sur la poitrine, entortillées dans une longue barbe blanche. Il porte une ample robe au motif compliqué mais dont vous ne pouvez devenir les détails à cause du manque de lumière. Au pied du lit, un bâton et un chapeau pointu... « Merlin.. ? », vous exclamez-vous, médusé.

« Ainsi donc voilà où était passé ce vieux fou », commente EJ.

A votre grande surprise, c'est bien l'enchanteur Merlin qui repose devant vous.

Vous vous approchez du vieil homme dont le sommeil ne semble aucunement troublé par votre présence. Il continue consciencieusement de ronfler tout son saoul. Il semble être sous l'emprise d'un puissant sortilège, l'œuvre de Morgane à n'en pas douter. Comment briser le sortilège ?

Si vous possédez un réveil matin, sortez le de votre sac et allez en [169](#).

Vous pouvez aussi saisir le vieil homme par les épaules et le secouer très fort. Si vous optez pour cette méthode de réveil, allez au [173](#). Vous pouvez aussi ouvrir les rideaux pour laisser entrer la lumière du jour. Pour ce faire, continuez au [166](#).

152

Vous vous retrouvez dans une pièce richement meublée avec au centre un dais surplombant un trône sur lequel est affalé un homme. La tête penchée en avant, il somnole. Sous sa tunique entrouverte, vous devinez de larges pansements tâchés de sang séché.

Dans un coin de la pièce, deux larges tables couvertes d'alambics et de grimoires et, vous tournant le dos, une femme voûtée, à la chevelure sombre piquetée de blanc.

Votre irruption soudaine dans la pièce la fait se retourner. Elle pousse un cri de surprise qui fait sursauter l'homme sur le trône : « Par Satan et ses démons ! »

Vous êtes en présence de Mordred et de sa mère Morgane, la fée maléfique.

La main sur le pommeau de votre épée, vous prenez néanmoins la peine de vous présenter, parce qu'on n'est pas des sauvages.

Le vieille, dans un rictus effroyable, éructe : « Ainsi donc tu es Pip, le fameux chevalier. J'ai entendu parler de toi et de tes exploits. J'imagine que tu es venu jusqu'ici pour lever la malédiction. Tu n'es pas de taille face à ma magie. Je crains fort de devoir te tuer ou plutôt de te transformer en crapaud... » Et sur ces mots, elle entame une sinistre incantation.

De son côté Mordred tente de se lever et de se saisir de son épée.

Vous allez devoir affronter deux adversaires.

Mordred est très affaibli par sa blessure. Il ne possède que 10 Points de Vie et frappe avec un 8. S'il tombe à 5 Points de Vie ou moins, il perdra connaissance.

Morgane quant à elle possède 40 Points de Vie et frappe avec un 7. En fait, elle ne frappe pas vraiment mais tente de lancer un sortilège de transformation à votre rencontre. Si elle réussit à vous toucher à trois reprises, outre les Points de Vie perdus, vous commencerez à vous transformer en crapaud. Une fois la transformation entamée, il vous faudra compter 3 rounds supplémentaires, après quoi vous serez un crapaud, incapable de brandir EJ. Si cela devait arriver, il ne vous resterait plus qu'à aller au [14](#) car Morgane n'hésiterait pas à vous écrabouiller d'un coup de talon ou à vous attraper pour vous jeter dans un chaudron de soupe chaude. A moins qu'elle ne vous garde dans un bocal. Si vous réussissez à vaincre la sorcière, allez au [174](#).

153

Si vous avez déjà affronté et vaincu le garde de fer, vous gravissez l'escalier pour aboutir dans un couloir aux multiples portes à droite et à gauche. Au bout du couloir un autre escalier permettant d'accéder à l'étage supérieur.

Si vous n'avez pas encore fait la connaissance du gardien de fer, c'est le moment de dégainer EJ.

Descendant l'escalier d'un pas saccadé, un chevalier en armure s'avance vers vous, brandissant un masse d'armes. Dans une succession de grincements effroyables, l'armure maudite brandit une lourde hache et tente de vous couper en deux. Vous allez devoir affronter ce gardien de fer et de rouille. Il frappe avec 8 et possède 30 points de vie. Sur un double 6, vous réussissez à faire basculer votre adversaire dans l'escalier. Rebondissant de marche en marche, les pièces d'armure se désolidarisent, éparpillant le gardien de fer en mille morceaux.

Si vous sortez vivant de ce combat, continuez en [164](#) pour explorer ce premier étage.

154

Moulinant tant et plus de votre épée, vous franchissez le barrage des gargouilles. Votre course effrénée vous mène en haut de l'escalier, à l'entrée du donjon. Les gargouilles rebroussement chemin. Sans doute ne sont-elles affectées qu'à la garde de la cour. Dieu seul sait les périls qui vous

attendent encore dans les couloirs de ce damné donjon. Continuez au [148](#).

155

La porte n'est pas verrouillée et vous la poussez du plat de la main, pénétrant dans ce qui semble bien être une chambre à coucher. De vastes tentures et des tapis coûteux couvrent les murs de la pièce. Au centre, un large lit à baldaquins, une couche moelleuse et accueillante, des draps propres et des couvertures de laine. Vous vous sentez soudain très fatigué, épuisé même par ce long voyage jusqu'ici, d'ailleurs depuis combien de jours et surtout nuits n'avez-vous plus dormi dans un lit digne de ce nom. Faites un jet de dés (2 dés). Sur un résultat inférieur à 7, allez au [167](#). Si la somme des dés est supérieur ou égal à 7, continuez au [172](#).

156

Vous reculez un peu puis dans un élan franc et viril, vous percutez la porte, qui cède sous votre poussée. Derrière la porte, un immense vide noir et sans fond, une obscurité infinie dans laquelle vous chutez sans pouvoir vous rattraper à rien. En quelques instants, vous perdez de vue la porte laissée entrouverte et la lumière du couloir. La nuit vous avale alors que vous poussez un long cri d'effroi. Vous continuez votre chute jusqu'au [14](#).

157

Descendant l'escalier d'un pas saccadé, un chevalier en armure s'avance vers vous, brandissant un masse d'armes. Dans une succession de grincements effroyables, l'armure maudite vous charge séant. Vous allez devoir affronter ce gardien de fer et de rouille. Il frappe avec 8 et possède 30 points de vie. Si vous sortez vivant de cet échauffourée, vous pouvez retourner au [145](#) pour terminer de défoncer cette maudite porte, à moins que vous ne préfériez aller au [148](#) et faire un autre choix.

158

Vous ouvrez la porte de droite : c'est un réduit où ont été remisés des seaux, des torchons et des serpillières, en fait un placard à balais. Vous refermez le débarras et retournez au [148](#) pour un autre choix.

159

Votre ultime coup d'épée pulvérise la dernière gargouille, la réduisant à l'état de gravier. Vous ne vous attardez pas plus longtemps à découvert et gravissez d'un pas assuré l'escalier menant à la porte du donjon. Dieu seul sait quels périls qui vous attendent encore dans les couloirs de ce damné donjon. Votre aventure continue en [148](#).

160

L'entrée du château n'est pas gardée. Qui serait assez fou pour s'aventurer dans un tel endroit.

« Vous pardi », répond EJ d'un air taquin.

Vous ne voyez personne mais vous sentez peser sur vous le regard inquisiteur de quelque observateur caché et hostile. C'est du moins l'impression que vous avez alors que vous franchissez d'un pas prudent les grilles du château. Allez-vous vous avancer dans la cour intérieure qui vous semble déserte, dans ce cas allez au [150](#). Ou préférez-vous peut-être la prudence en longeant les murs par le côté gauche de la cour, et dans cas rendez-vous au [142](#).

161

La porte de gauche est fermée. Peut-être qu'un violent coup d'épaule pourrait lui faire entendre raison. Si vous voulez défoncer la porte, allez au [145](#). Vous pouvez aussi laisser tomber et retourner au [148](#) pour un autre choix.

162

Ces souterrains sont un véritable labyrinthe et vous tremblez à l'idée de tous les malheureux aventuriers qui se sont très certainement égarés dans ce dédale. Vous tournez et tournez sans cesse, empruntant maints couloirs sombres qui semblent tous se ressembler. Diantre, quelle ironie. Arriver jusqu'ici et se perdre bêtement dans un stupide labyrinthe. C'est hélas votre tragique destin. A force de tourner, vous avez perdu la notion du temps. Chaque passage vous semble à la fois familier et nouveau. Rendez-vous au [144](#).

163

Cette porte fermait l'accès à un poste de garde, heureusement inoccupé. Une table, quelques tabourets, un grabat et un râtelier, rien de bien intéressant si ce n'est une arbalète et une poignée de carreaux. Vous pouvez prendre l'arbalète et la fixer dans votre dos ; vous glissez les carreaux dans votre ceinturon. Déçu par un si piteux butin, vous retournez au [148](#).

164

Un couloir s'étire devant vous. En face, un escalier donnant accès à l'étage supérieur. De part et d'autres du couloir, plusieurs portes, deux de chaque côté pour être précis. Elles sont toutes fermées. A la poignée de l'une d'elles, la seconde à votre droite, un petit carton noté « Ne pas déranger ». Quelle porte allez-vous ouvrir ? La première à droite, allez au [155](#). La seconde à droite, celle avec l'écrêteau, rendez-vous au [151](#). La première porte à gauche ? Dans ce cas, allez au [146](#). Si votre choix se porte sur la deuxième porte à gauche, avancez-vous jusqu'au [170](#). Si vous préférez traverser le couloir et gravir l'escalier vers le second étage, allez au [171](#).

165

« Hein... Oohhh... Qui va là ». Merlin s'éveille d'un coup, jetant des regards hallucinés autour de lui. Vous vous demandez un instant s'il vous reconnaît. « Ah c'est toi mon garçon », finit-il par dire. « Au Diable les lits trop moelleux. Ce voyage depuis Camelot m'a épuisé à tel point que je n'ai pas pu résister à piquer un petit roupillon. D'ailleurs quelle heure est-il ? » Sur ces mots, vous racontez toute votre aventure à Merlin, votre retour à Avalon et tout et tout. La mine grave, Merlin commente : « Diantre... ainsi donc tu as eu ma lettre... je suppose bien que oui si tu es là... Il n'y a pas un instant à perdre. Morgane et Mordred se sont retranchés dans la pièce la plus haute du donjon et il convient de les en déloger. Mais on ne peut emprunter l'escalier qui est enchanté. Je vais donc lancer un sort sur toi pour te téléporter directement auprès d'eux. » « Il te faudra terrasser Morgane pour lever la malédiction. Armé d'EJ, tu devrais tout à fait t'en sortir je pense. » Vous n'avez guère le temps de mettre en doute ce plan audacieux que Merlin prononce la formule de téléportation. La pièce semble tourner autour de vous, vous êtes pris de vertige pendant quelques secondes. Téléportez vous au [152](#).

166

D'un geste ample, vous tirez sur les lourds rideaux et laissez entrer un rayon de soleil qui vient frapper Merlin en pleine face. Les ronflements cessent mais le vieux mage ne se réveille pas. Il grommelle quelques propos inintelligibles puis se retourne, tournant le dos à la fenêtre. « Qu'est-ce que tu croyais », réclame EJ. « Ce n'est pas Nosférax... il ne va pas sauter en l'air dès qu'on l'expose au soleil ». De fait, les ronflements reprennent. Retournez au [151](#) pour tenter autre chose.

167

Exténué, vous vous allongez sur le lit ; un peu de repos vous fera sans doute du bien avant de

continuer votre quête. A peine avez-vous posé votre tête sur l'oreiller que vos paupières se font lourdes et que vous plongez dans un sommeil sans rêve... pour l'éternité. Bien que vivant, votre quête s'arrête ici. Vous allez reposer ici, dans ce lit ensorcelé, jusqu'à la fin des temps ou jusqu'à ce que quelqu'un vienne vous réveiller, ce qui est peu probable et sera sans doute bien trop tard. Vous ne le savez pas mais vous avez échoué. Vous n'êtes pas mort mais c'est tout comme. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre au funeste [14](#). Bonne nuit !

168

Vous gravissez plusieurs volées de marches, franchissant plusieurs paliers sans trouver aucune autre issue ni aucune porte. Rebroussant chemin, vous vous rendez compte que les paliers se succèdent sans jamais revenir dans le couloir que vous venez de quitter. Vous ne pouvez plus redescendre et l'ascension vous semble sans fin, les marches succédant aux marches et les paliers aux paliers. Vous êtes fait comme un rat. L'escalier magique sera votre tombeau. Il ne vous reste plus qu'à attendre la mort puis de vous rendre vers la seule issue possible, le tragique paragraphe [14](#).

169

Vous remontez le réveil matin et régler l'heure de la sonnerie. Vous le posez sur la petite console qui fait office de table de chevet. Quelques tic-tac plus tard, une sonnerie stridente retentit, arrachant brutalement Merlin de son sommeil. Continuez au [165](#).

170

Personne n'a pris les poussières dans cette pièce depuis des lustres. Une épaisse couche de poussière et des toiles d'araignée recouvrent les meubles.

« Beurk... », soupire EJ.

Vous vous souvenez alors que votre fidèle glaive ne craint rien si ce n'est les arachnides. Une phobie qui risque bien de vous coûter la vie puisqu'un spécimen particulièrement gros s'avance vers vous d'un fond de la pièce. Vous tentez de fermer la porte mais de longs fils collants la maintiennent ouverte. Vous allez devoir combattre la bestiole. Elle possède 40 Points de Vie et vous frappe avec un 7. Sur un double 6, elle vous entortille dans sa toile, vous transformant en cocon-garde-manger. Encore une chose, EJ détestant les araignées, elle ne frappera qu'avec un 8. Un dernier détail : les araignées craignent le feu. S'il vous reste des boules de feu, n'hésitez pas. Je dis ça, je dis rien. Conseil d'ami. Si vous en sortez vivant, vous retournez dans le couloir au [164](#), pour un choix plus judicieux.

171

En passant devant la seconde porte à droite, celle marquée « Ne pas déranger », vous entendez un puissant ronflement. Si vous changez d'avis et voulez entrer dans la pièce, allez au [151](#).

Si vous préférez laisser cette porte et gravir l'escalier, continuez au [168](#).

172

Vous avez bien failli succomber au charme de ce lit ensorcelé. Vous secouez la tête, vous passez une main sur le visage et rebroussez chemin, fermant la porte derrière vous. Vous voici de retour dans le couloir. A vous de décider ce que vous allez faire. Continuez au [164](#).

173

Saisissant Merlin par les épaules, vous le secouez, d'abord doucement. Ses ronflements cessent mais, mis à part un froncement de sourcils, il ne semble pas réagir.

« Pour l'amour du Ciel, Merlin... réveillez-vous », dites-vous en le secouant de plus belle, cette fois sans ménagement. Allez sans attendre au [165](#).

La vieille sorcière gît au sol, vaincue, à côté de son fils bâtard Mordred (peut-être n'est-il pas mort mais simplement évanoui).

Au moment où la fée rendait son dernier soupir, vous avez senti comme une onde de choc, un tremblement imperceptible de la réalité. Une manifestation magique et inexplicable.

A vos côtés, le vieux Merlin s'est matérialisé. Il pose une main paternelle sur votre épaule.

« La malédiction est levée. Il est temps de rentrer à Camelot. »

L'instant d'après, vous êtes de retour à Camelot. Allez au paragraphe suivant : le triomphe de Pip.

Le triomphe de Pip

Quelques jours après votre retour triomphal à Camelot, le roi qui s'est miraculeusement remis de sa blessure – ce qui n'est pas étonnant puisque vous avez mis un terme au puissant charme que Mordred et Morgane avaient jeté sur le royaume – vous convie à un banquet, en votre honneur.

Autour de la table, les quelques chevaliers rescapés : le fidèle Lancelot, revenu de sa lointaine prison, et l'inoxydable Pellinore, et bien entendu Merlin et son apprentie Cody. Vos parents adoptifs, Mary et John, ont eux aussi été conviés.

Une fois de plus, vous avez sauvé le royaume d'Avalon d'un grand péril.

Affrontant maints dangers, vous êtes venu à bout de la maléfique fée Morgane et avez levé la malédiction. Mordred, brisé, a finalement été banni du royaume, le roi Arthur lui permettant de rester dans son sinistre château de Cambrie mais avec l'interdiction formelle de jamais le quitter.

D'après ce que vous avez compris de l'affaire, Merlin s'est débrouillé pour jeter un sort sur le donjon, rendant impossible toute tentative d'évasion. Une forme d'assignation à résidence magique.

En ce qui vous concerne, cette aventure est finie, classée. Vous voilà libre de regagner votre époque, ce lointain futur où tout semble si compliqué... jusqu'à ce que Merlin ne requiert à nouveau vos services pour quelque quête périlleuse. Mais ça, seul l'avenir nous le dira.

Fin

FEUILLE D'AVENTURE

POINTS DE VIE DE PIP

TOTAL DE DÉPART :

TOTAL ACTUEL :

POINTS D'EXPÉRIENCE

(20 POINTS D'EXPÉRIENCE = 1 POINT DE VIE PERMANENT) :

ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ	NOTES