

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

J. H. Brennan

Frankenstein le Maudit



Exxivante!



folio
junior

Parco

J.H. Brennan

Frankenstein le Maudit

Epouvante *1/2*

Traduit de l'anglais par Henri Robillot

Illustrations de Tim Sell

Gallimard

Extraits du journal de M. le Baron	
Viktor Frankenstein	11
L'aventure	14
Caractéristiques du personnage	14
Combats	15
Fuite	16
Thérapeutique	17
Psi	18
A vous de jouer !	19
Les régions polaires	20
Description des différents lieux de l'aventure	21
Frankenstein le Maudit	35
Feuille d'Aventure de Frankenstein	229
Feuille d'Aventure du monstre	232

Extraits du journal de M. le baron Viktor Frankenstein

Documents découverts dans les ruines du Château de Schwartzstein (automne 1985)

15 janvier

La créature s'est échappée !

Je ne sais plus que faire. Je croyais l'avoir enfermée en lieu sûr mais elle a acquis une force qui dépasse tout ce que j'avais pu imaginer. Le monstre a rompu les énormes chaînes qui le retenaient prisonnier comme s'il se fût agi de simples morceaux de ficelle. Les fers qu'il portait aux poignets et aux chevilles ne sont plus que débris de métal tordu, abandonnés sur les marches de pierre. La massive porte de chêne cloutée a été arrachée de ses gonds et projetée à travers le caveau avec une telle violence qu'elle a littéralement volé en éclats. Et la créature a disparu...

Peut-être s'est-elle blessée en se libérant car j'ai relevé des traces de sang noirci le long du sombre couloir et sur les marches de l'escalier en colimaçon qui donne accès aux souterrains. En suivant ces traces, et grâce aux indices recueillis le long du trajet, je crois avoir compris ce qui s'est passé.

Après avoir démoli la porte de sa cellule, la monstrueuse créature que j'ai eu le malheur de créer a suivi le couloir et gravi l'escalier. Elle s'est ainsi retrouvée dans le dédale de pièces et de galeries qui occupe le rez-de-chaussée du château. Il semble que le monstre soit ensuite parvenu aux cuisines où il a rencontré mes chiens-loups. Je les ai trouvés ce matin morts tous les deux, les reins brisés. Ils détestaient ma créature et l'ont sans nul doute attaquée.

De toute évidence, c'était moi que le monstre cherchait car sa piste menait ensuite aux étages supérieurs et passait à quelques mètres de la chambre où je dormais. Il n'y est pas entré cependant et j'en remercie le ciel car il m'aurait, à coup sûr, mis en pièces. Le monstre a donc continué à monter pour aboutir sur les remparts dominant le lac. De là, il a sauté, voué — pensais-je — à une mort certaine. Mais je me trompais. Certes, un tel bond aurait été fatal à n'importe lequel de nos semblables. Pourtant, comme je recherchais le cadavre sur les bords du lac, certains signes m'ont apporté la preuve qu'après avoir plongé dans l'eau sombre des douves il en est ressorti à quelque distance, près d'une pinède. De là, il a suivi un sentier menant hors du domaine.

22 janvier

La mort du gardien (je n'ai jamais vu un corps aussi atrocement mutilé) me persuade que, pendant un certain temps, le monstre s'est réfugié dans les docks ; il lui était facile de se dissimuler dans ce vaste labyrinthe d'impasses et d'entrepôts où il pouvait tout à loisir dérober les quelques aliments nécessaires à sa subsistance. Se cache-t-il toujours dans les alentours ? J'en doute. Car ici, on parle moins du gardien assassiné, quelle qu'ait été l'horreur du crime, que de ce navire en partance qui a, paraît-il, embarqué *quelque chose* — une *chose* dont aucun document ne fait état. Quant à moi, je suis convaincu qu'il s'agit du monstre que j'ai créé. Ce navire est celui d'une expédition scientifique d'exploration des régions polaires. Il a pris la mer avant que j'aie pu avertir le capitaine qu'il transportait à son bord un si redoutable passager, mais je vais me mettre à la poursuite du bateau ; moi seul, en effet, suis responsable de ma créature. La Malédiction de Frankenstein, seul Viktor Frankenstein peut l'assumer.

L'aventure

Ce livre est un *jeu* : vous ne vous contentez pas de le lire, vous y participez. Vous aurez besoin pour cela d'une paire de dés, de papier et d'un crayon. Une calculatrice de poche pourra être utile, mais nullement indispensable.

Vous aurez également besoin de POINTS DE VIE, qui seront la mesure de votre capacité de survie au cours de cette aventure et sans lesquels vous serez condamné à une mort certaine. *Vous commencez votre aventure avec 100 POINTS DE VIE.*

Caractéristiques du personnage

Le héros que vous allez créer pour cette aventure devra faire preuve des aptitudes suivantes :

RAPIDITE. COURAGE. FORCE. HABILETE. PSI.

Les quatre premières s'expliquent d'elles-mêmes. La lettre grecque PSI symbolise, quant à elle, *les facultés psychiques* de votre personnage, ses capacités à réaliser des prouesses extraordinaires telles que lire dans les pensées de quelqu'un, prévoir l'avenir ou attaquer des adversaires par sa seule puissance mentale. Pour déterminer vos Caractéristiques, lancez un dé pour chacune d'elles et notez le nombre de points obtenus. Le chiffre moyen est 3. Tout chiffre supérieur à 3 est de bon augure. Si vous tirez plusieurs chiffres inférieurs à 3, vous risquez de connaître bien des déboires

Combats

Vous serez parfois appelé à défendre votre vie. Au cours d'un affrontement physique, les combats se déroulent de la façon suivante :

1. Lancez un dé pour votre adversaire et un pour vous-même. Ajoutez aux chiffres obtenus le total de RAPIDITE et de COURAGE de chacun des combattants. Celui qui obtiendra le chiffre le plus élevé portera le premier coup. Si les deux totaux sont identiques, lancez à nouveau les deux dés.

2. Pour porter un coup, lancez les *deux*. Si vous obtenez moins de 6, le coup aura manqué son but. Si vous obtenez 6 ou plus, le coup aura porté. Il vous faudra également lancer les dés pour votre adversaire en lui appliquant la même règle.

3. Pour déterminer la gravité de la blessure infligée par un coup que vous avez porté, ajoutez au chiffre donné par les dés votre total de FORCE et d'HABILETE, puis déduisez la somme de ces chiffres des POINTS DE VIE de votre adversaire. Si c'est vous qui recevez un coup, procédez de la même manière mais en inversant les rôles.

Lorsque votre total de POINTS DE VIE tombe à 0, votre personnage est mort. Il en est, bien entendu, de même pour vos adversaires : lorsque leurs propres POINTS DE VIE tombent à 0, cela signifie que vous les avez tués.

Fuite

La Fuite peut parfois être préférable au combat, par exemple si l'adversaire est particulièrement dangereux ou si votre total de POINTS DE VIE est faible. Lorsque vous choisissez la Fuite, lancez deux dés : le succès de votre tentative dépendra du chiffre obtenu.

De 9 à 12, vous gagnez sans encombre l'une des issues permettant de quitter le lieu où vous vous trouvez.

De 5 à 8, vous pouvez Fuir, mais seulement en retournant au paragraphe où vous vous trouviez précédemment. Il est donc essentiel de toujours noter de quel paragraphe vous venez. De plus, dans un tel cas, votre adversaire vous portera un coup sans que vous puissiez

riposter et vous infligera une blessure qui vous coûtera le double des points déterminés par les dés; c'est là l'inconvénient d'être frappé dans le dos.

De 2 à 4, votre adversaire vous coupe la retraite, ce qui rend toute Fuite impossible et vous porte automatiquement un coup qui *doublera* la perte de points subie par vous.

C'est le prix qu'il vous faudra payer pour vous être laissé prendre de vitesse.

Remarque : si votre tentative de Fuite est couronnée de succès mais que le paragraphe où vous vous trouvez ne comporte pas d'issue directe, retournez au paragraphe d'où vous veniez. La Fuite ne peut être tentée *qu'avant* d'engager un combat, jamais au cours d'un combat.

Thérapeutique

Si un combat vous a fait perdre quelques POINTS DE VIE, ne vous tracassez pas trop : vos blessures cicatriseront d'elles-mêmes; vous récupérez en effet 3 POINTS DE VIE au début de chaque nouveau paragraphe.

Si vous avez perdu *beaucoup* de POINTS DE VIE, VOUS serez probablement obligé d'avoir recours à des MEDICAMENTS, ce qui risque d'être dangereux, ou au TRAITEMENT NATUREL, ce qui est *toujours* dangereux.

Médicaments

Il se peut que vous découvriez des MEDICAMENTS au cours de votre aventure. Dans ce cas, le mode d'emploi figurera sur le flacon (juste au-dessous du crâne et des tibias entrecroisés).

Traitement naturel

Pour avoir recours au TRAITEMENT NATUREL, lancez deux dés. Au-dessus de 6, le nombre de points obtenus s'ajoute à votre total actuel de POINTS DE VIE. Si vous faites 6 ou moins, ce chiffre est *déduit* de votre total actuel de POINTS DE VIE. Réfléchissez et vous comprendrez qu'une tentative manquée de TRAITEMENT NATUREL peut vous être fatale. *En aucun cas vous ne pouvez avoir recours à un MEDICAMENT ou au TRAITEMENT NATUREL durant un combat.*

Aussi efficace que soit votre traitement, votre nombre de POINTS DE VIE ne doit jamais dépasser 100.

Psi

Le recours aux facultés PSI est encore plus délicat que l'usage des THERAPEUTIQUES décrites ci-dessus. Au début de l'aventure, vous déterminez avec un dé l'étendue de vos facultés PSI. Chaque fois que vous faites appel à ces facultés, vous perdez 1 point de votre total de PSI. Lorsque ce total est réduit à 0, vous pouvez continuer à employer vos aptitudes PSI. mais au prix redoutable de 20 POINTS DE VIE à chaque fois que vous les utilisez.

A vous de jouer !

Si vous avez déjà lu des « Livres dont *vous* êtes le Héros », vous savez que l'aventure que vous allez vivre vous fera suivre un itinéraire constitué de paragraphes numérotés. Cet ouvrage ne fait pas exception à la règle, mais il présente quelques différences notables dans la manière de l'appliquer. Ainsi avant que l'aventure proprement dite ne commence, tous les Lieux que vous serez amené à traverser ont été décrits dans 32 paragraphes distincts. Dès que vous vous engagerez dans votre aventure, les Lieux dans lesquels se déroulent les divers épisodes seront indiqués par leurs noms et leurs numéros de référence. Vous devrez alors vous reporter à ces numéros de Lieux pour savoir où vous vous trouvez exactement. Mais, attention : lorsque vous consultez la description d'un Lieu, notez bien le paragraphe d'où vous venez pour pouvoir y retourner ensuite. A mesure que vous progresserez dans votre aventure, tous ces Lieux deviendront de plus en plus familiers et, très vite, vous n'aurez plus besoin de vous reporter à leur description pour savoir où vous êtes. Ce procédé, spécialement conçu pour la série « Épouvante ! », permet de développer dans le même nombre de pages une aventure plus variée et plus intéressante. On a pu ainsi aménager en un seul volume une double aventure qui vous offre la possibilité d'incarner à votre gré deux personnages bien différents : le monstre créé par Frankenstein ou Viktor Frankenstein lui-même.

Les régions polaires

Il fait froid. Un froid comme vous n'en avez jamais connu. Il pénètre vos vêtements et anéantit le peu de chaleur qui vous restait. Vos membres sont endoloris, à demi paralysés, et vous avez l'impression qu'ils ont doublé de volume. Devant vous s'étend à perte de vue une région désolée, couverte de neige et de glace. Dans le vent qui gémit sans relâche, telles les plaintes déchirantes d'une multitude d'âmes en détresse, tourbillonnent des flocons blancs annonciateurs d'une tourmente prochaine. Jamais vous ne vous êtes senti aussi seul. Vous fermez les yeux pour rassembler vos souvenirs, mais il ne vous vient à l'esprit que des images de destruction, de crime et de mort. Après un interminable voyage en mer qui ne vous a laissé d'autres loisirs que de ressasser vos plus sombres pensées, vous voici maintenant perdu dans cet enfer glacé. Comment en êtes-vous arrivé là ? Pourquoi les dieux qui président à votre destinée cherchent-ils à vous punir si cruellement ?

Si vous avez choisi d'être le monstre créé par Viktor Frankenstein, rendez-vous au 1. Si vous êtes Frankenstein lui-même, rendez-vous au 2.

Description des différents lieux de l'aventure

1

Navire prisonnier des glaces

Au-dessus de vous se dessine le flanc de métal d'un grand navire pris de la proue à la poupe dans un énorme bloc de glace. Le remous des eaux polaires, loin dans les profondeurs de l'Océan, soulève la banquise qui serre comme un étau la coque du bâtiment ; chaque mouvement de la glace arrache à la masse de tôle des grincements métalliques qui résonnent comme des cris de douleur. Le pont est désert ; aucun signe de vie ne se manifeste derrière les hublots semblables à des yeux d'aveugle. Cinq mètres plus loin, on remarque une échelle de corde chargée de givre. Elle est accrochée au pont principal et son extrémité pend à un mètre au-dessus de la banquise.

2

Cavernes de glace

Une falaise luisante se dresse devant vous, percée de quatre ouvertures qui forment des taches sombres. Par un curieux effet de lumière, la surface de cette muraille glacée et les entrées des quatre grottes se combinent pour former une sorte de crâne gigantesque tourné vers les étendues polaires.

3

Montagnes de glace

Au nord s'élève, loin au-dessus de vous, une chaîne montagneuse qui semble surgir de l'Enfer. Les pentes intérieures sont couvertes de glaces éternelles mais, plus haut, se dressent des contreforts de roche nue et grise que couronnent les faibles lueurs d'une lave encore bouillonnante. Partout flotte l'odeur du soufre, même ici dans les régions les plus basses où les champs de neige sont poudrés de cendres. Les montagnes grondent et rugissent, tels des géants à l'agonie.

4

Déserts glacés

Tout autour de vous s'étirent à l'infini des étendues neigeuses, un univers de désolation balayé sans relâche par des rafales de vent.

5

Cabane de rondins

Totalement isolée au milieu des neiges se dresse une cabane de rondins dont les fissures ont été obturées par des bourrelets de goudron auquel le gel a donné la dureté de la pierre. Tout

près, à demi enfouies dans une congère, sont empilées des bûches, précieux combustible permettant de lutter contre les rigueurs d'un hiver perpétuel.

La porte de la cabane est solidement fermée et tendue de peaux de bêtes. La seule fenêtre visible, masquée d'un volet, ne permet pas de voir à l'intérieur.

6

Sources thermales

A votre grande stupeur, vous sentez une onde de chaleur vous submerger tandis que vous contemplez les eaux bouillonnantes de plusieurs sources thermales disposées sur une surface d'un demi-hectare environ. Dans l'air chargé de vapeurs humides flotte l'odeur acre et métallique de sels minéraux.

7

Banc de brume permanent

Le brouillard s'étend devant vous comme une muraille opaque et incurvée qui délimite une vaste zone de la banquise.

8

Banquise rompue

Sous vos pieds, le sol a perdu son immobilité. Partout dans la glace s'ouvrent des fissures et des rigoles. A mesure que vous avancez, vous constatez que la banquise se disloque. Elle forme à présent une mosaïque d'îlots et de bancs de glace serrés les uns contre les autres, mais qui peu à peu s'écartent et se dispersent, rendant votre progression de plus en plus périlleuse.

9

Cité perdue

Au-dessous de vous, dans un immense amphithéâtre naturel apparaissent les avenues, les places et les jardins d'une antique cité qui ne figure sur aucune carte et dont aucun explorateur ou aventurier n'a jamais fait mention.

La plupart des bâtiments sont en ruine ; ils se sont lézardés puis écroulés sous reflet du gel continu, mais certains d'entre eux sont encore debout, vestiges de pierre d'un autre temps où la température était sans doute plus clémente pour les hommes. Même de loin, on se rend compte qu'il s'agit là d'une architecture grandiose, témoignage d'une civilisation lointaine dont l'histoire n'a conservé aucune trace.

10

Village esquimau

La surface de la neige se soulève en d'étranges monticules ; en vous approchant, vous constatez qu'il s'agit de dômes de petite taille, à la base desquels s'ouvrent d'étroits tunnels permettant à un être humain de ramper à l'intérieur. Ce sont sans nul doute les fameux igloos qui servent d'abri aux Esquimaux.



5 Isolée au milieu des neiges se dresse une cabane de rondins.

11

Sur le pont

Le grand navire est immobilisé dans un axe nord-est sud-ouest. Au centre du pont s'ouvre une large écoutille tandis qu'une autre, plus petite, est aménagée à l'arrière. A l'avant, deux volées de marches de bois donnent accès à la passerelle et au gaillard d'avant. Une porte, également en bois, les sépare.

12

Cabine du capitaine

Confortable et d'une propreté parfaite, la cabine aux cloisons de bois poli embaume la cire. Un placard contenant des cartes et du rhum y a été aménagé. Près de la porte, un globe indique les principales routes maritimes. Sur une table est étalée une carte à grande échelle des régions arctiques ; une règle, une équerre et un sextant sont posés dessus.

13

Cale du navire

Une échelle de corde descend du pont supérieur dans le fond d'une énorme cale. Autrefois, ce vaste espace devait être rempli de grains provenant des terres à blé du Canada, ou de sucre de La Barbade. Aujourd'hui, divisée en compartiments, cette cale contient toutes les provisions nécessaires pour un voyage prolongé dans l'Arctique.

14

Ancre du navire

Des traces de lutte sont nettement visibles sur cette partie du pont. L'énorme ancre a été déplacée mais non mouillée, et des fragments d'une manille brisée sont éparpillés sur le pont. Plus étrange encore, deux maillons de la chaîne d'ancre, chacun plus gros que le bras d'un homme, ont été cassés net, comme fétus de paille.

15

coursive

La porte s'ouvre sur un étroit escalier qui mène à une coursive sur laquelle donnent, de part et d'autre, des cabines aux portes entrouvertes.

16

Passerelle

Elle offre un spectacle de désolation. Les cartes marines déchirées ont été réduites à l'état de confettis et la roue du gouvernail a été mise en pièces. Le tube du porte-voix est arraché de la cloison et la porte d'accès pend lamentablement à ses gonds arrachés

17

Cabine vide

La cabine est petite, très propre — et vide. Par son unique hublot, on aperçoit le paysage désolé de l'Arctique.

18

route

Les vestiges d'une route ancienne descendent des hauteurs vers la ville. Les dalles sont fissurées et brisées par endroits, mais ni neige ni glace ne les recouvrent. On dirait qu'un mystérieux courant souterrain les réchauffe en permanence.

19

Édifice dans la ville

Aujourd'hui encore, bien qu'elle soit en ruine, la structure de l'édifice révèle l'art de ceux qui ont présidé à sa construction. Les blocs de pierre pesant au moins cinq tonnes qui forment les pans de mur sont si parfaitement ajustés que l'on ne pourrait même pas glisser entre eux une carte à jouer. Avec de tels monuments, la cité a sans doute été l'une des merveilles du monde, portant témoignage de l'ingéniosité et de la maîtrise des hommes. Aujourd'hui déserté et abandonné, l'édifice ne cesse cependant de se dégrader. Car si les citernes d'eau chaude souterraines lui évitent d'être enneigé, rien ne peut arrêter les lents ravages du temps; le granité lui-même finit par tomber en poussière.

20

Place des Quatre-Temples

Bien qu'il soit difficile de redécouvrir le plan d'ensemble de la ville, il est probable que cette place est située en son centre. Les dalles qui subsistent sur le sol sont apparemment en marbre, mais un marbre d'une variété inconnue car plusieurs de ses fragments sont veinés d'or massif. La place est bordée de quatre grands temples en forme de L, dont trois semblent avoir été restaurés avec soin. De cette place panent quatre routes vers les quatre points cardinaux.

21

Grande Avenue

De quelles merveilles cette avenue a dû être le théâtre au temps où la ville était habitée ! Processions de prêtres... carrosses de rois... défilés de légions... affluence de marchands... La chaussée est vaste et encore praticable. Elle descend progressivement d'un monticule neigeux à l'ouest jusqu'à l'ultime construction de la ville à l'est.

22

Bâtiment en ruine

Impossible de savoir quel rôle jouait cet édifice au temps de sa splendeur. Il n'en reste guère que la structure, remplie de débris, et les vestiges des anciens murs intérieurs sont à peine visibles.

23

Monument

Placé exactement au centre du carrefour sur un piédestal de granité couleur chocolat, c'est une statue pratiquement intacte représentant une sorte de patriarche biblique. La haute silhouette barbue porte une robe flottante et tient un bâton dans sa main droite. Ses yeux mi-clos tournés à l'est, vers la grande avenue, observent le décor d'un regard aveugle. De la main gauche pend un rouleau de parchemin finement ouvragé.



14 L'énorme ancre a été déplacée sur cette partie du pont.

24

Tour cruciforme

Jadis, c'était à coup sûr un poste d'observation militaire. Aujourd'hui encore, c'est une construction très haute même s'il ne reste plus trace des niveaux supérieurs tombés en ruine. Les branches du bâtiment en forme de croix sont orientées vers les quatre points cardinaux. Une porte est aménagée à l'extrémité de chacune d'elles. Au sud, cependant l'entrée est obstruée par un éboulis de pierres.

25

Amas de pierres

Jadis, des bâtiments se dressaient en ce lieu ainsi qu'en témoignent les blocs de pierre qui émergent des ruines mais il n'en subsiste pas même les contours. Seul demeure cet énorme amas de pierres et de débris interdisant tout passage vers le sud.

26

Maison Carrée

Ici s'élève une curieuse construction en forme de cube avec un toit intact par endroits. Des ouvertures béantes indiquent l'emplacement de portes et de fenêtres depuis longtemps disparues. L'intérieur se compose d'une pièce unique avec, au sol, des restes de mosaïque et une fresque à peine visible sur le mur nord. En Rapprochant, on constate que cette fresque représente une scène religieuse. De hautes silhouettes d'hommes barbus et vêtus de robes portent un coffre de bois richement sculpté attaché entre deux brancards. Cette procession semble se dérouler entre une place centrale et un bâtiment semblable à celui dans lequel vous venez d'entrer. Presque au milieu de la pièce vous distinguez les contours d'une sorte de trappe mais l'anneau qui permettait de la soulever a disparu.

27

Temples primitifs

De tous les bâtiments que vous avez vus dans cette cité perdue, ces quatre-là sont, de loin, les mieux conservés. Leurs toits sont en bon état et leurs porches en colonnades encadrent des portes dont les panneaux, bien que vermoulus, sont restés presque entiers. Il est étonnant que le bois ait résisté à un tel climat ; il a cependant perdu sa solidité d'origine et aucune de ces portes ne peut vous empêcher de passer. Dressés aux quatre coins de la place centrale, ces temples ont chacun la forme d'un L, et leurs entrées donnent toutes sur cette même place. Chaque temple est en granité mais ils sont tous différents les uns des autres. Celui qui est situé au nord-ouest est de couleur rougeâtre ; celui du nord-est a des teintes bleutées ; celui du sud-ouest des reflets verts et celui du sud-est en granité noir, poli comme de l'obsidienne.

28

Musée

Privé de toit et ouvert à tous vents depuis des siècles, cet édifice n'est certes plus ce qu'il était mais les vestiges de sa splendeur suffisent à faire naître en vous un sentiment d'exaltation.

Éparpillés parmi les ruines, vous découvrez en effet des objets d'art et des statuettes d'une si extraordinaire variété qu'ils appartenaient sans nul doute à un ancien musée ou à une prestigieuse collection privée. Les statuettes, encore plus intéressantes que le reste, donnent une idée de la culture qui fit jadis surgir cette cité au milieu des neiges polaires. Elles évoquent une race d'hommes de haute stature aux traits nettement sémitiques, et certaines d'entre elles représentent des artisans maniant des instruments révélateurs d'une technique très avancée.

A côté des statuettes, vous découvrez une boîte de lave sculptée, semble-t-il, qui contient des rouleaux de parchemin en parfait état de conservation. Votre enthousiasme s'évanouit très vite cependant car vous ne tardez pas à vous rendre compte qu'il vous est impossible de les déchiffrer.

29

Intérieur du temple de granité rouge

Des pans d'un mur intérieur se sont écroulés, mais c'est une tout autre particularité qui retient votre attention : la grande salle du temple est en effet dominée par une sculpture géante représentant un aigle perché sur une branche, prêt à bondir sur sa victime. Tout autour, des niches murales sont occupées par les effigies d'autres oiseaux de proie — milans, faucons, hiboux — pour la plupart brisées ou mutilées mais témoignant d'un grand talent artistique.

30

Intérieur du temple de granité vert

Il ne subsiste pas grand-chose des aménagements originaux du temple, mais un détail attire aussitôt votre attention : d'une sorte de fissure naturelle du granité, qui semble faire partie du décor, s'échappent des flammes dansantes aux reflets verts et brillants. Autour de cette fissure, leurs faces reptiliennes étincelant de leurs d'émeraude, une vingtaine de dragons de pierre, longs chacun de près de un mètre, sont disposés en cercle.

31

Intérieur du temple de granité bleu

Fendant un instant, vous êtes déconcerté par le spectacle qui s'offre à vous. Peu à peu, vous comprenez cependant que vous vous trouvez devant les restes d'une immense fontaine à sec depuis longtemps que surmonte la statue brisée d'un dauphin.

32

Intérieur du temple de granité noir

La demi-obscurité à l'intérieur de ce bâtiment est oppressante. La surface de la pierre elle-même semble absorber la lumière, ce qui vous donne l'impression de marcher dans les profondeurs d'une caverne.

Dans cette pénombre, votre vision imprécise est limitée à une courte distance. Les parois de ce sanctuaire sont comme rongées par l'érosion et les murs intérieurs sont réduits à l'état de gravats noirs. Mais sur l'un de ces amas de débris se dresse une sculpture représentant un gnome ricanant.

Tout en observant le paysage, vous tripotez avec nervosité la tête du boulon qui vous traverse le cou et vous grattez les points de suture qui empêchent votre oreille droite de se détacher. Il n'y a pas grand-chose à voir. La toundra figée par le gel s'étend à l'infini et les empreintes de vos pas ont été effacées par la dernière chute de neige. Votre cerveau, prélevé sur le rejeton malchanceux d'un bûcheron attardé, fonctionne — au mieux — par intermittence ; or, pour l'instant, il est si frigorifié qu'il se refuse à tout service. Vous n'avez aucune idée de l'endroit d'où vous venez ni de celui où vous allez. Cependant, dans votre engourdissement, vous vous rappelez vaguement que vous êtes poursuivi par votre créateur, le baron Viktor Frankenstein qui, après avoir joué auprès de vous le rôle de père, est devenu votre plus mortel ennemi. Vous flairez l'air environnant : des odeurs de phoque et d'ours vous parviennent. Vous vous mettez alors à piétiner sur place jusqu'à ce que vos mouvements vous réchauffent suffisamment la cervelle pour ranimer un peu votre mémoire. Votre créateur n'a pas l'esprit très clair. Car, enfin, qui d'autre qu'un fou pourrait imaginer que vous, pâle créature à deux pattes errant parmi les glaces, puissiez représenter une menace pour l'humanité ? Il vous faut cependant accepter les faits : vous êtes pourchassé par un dément redoutable qui tentera sans nul doute de vous tuer si jamais il vous rattrape. A moins, bien entendu, que vous ne le supprimez le premier !

Vous faites jouer vos muscles (qui, soit dit en passant, sont d'une taille impressionnante) et vous fronchez vos sourcils proéminents dans un intense effort de réflexion. Finalement, vous êtes une sorte de Pro- méthée moderne : vous avez un destin, quelques talents appréciables et vous disposez par surcroît d'un bon nombre d'accessoires fort utiles. Commençons par la liste de ces accessoires. D'abord, comme tout monstre de bonne facture, vous avez été doté par votre créateur d'un jeu de pièces détachées dont voici le détail :

Un cœur;

Une tête ;

Un foie ;

Des intestins (une longueur de 9 mètres pour être précis);

Un pied gauche.

Notez-les dans votre Inventaire. Vous pourrez vous en servir de la manière suivante : *Le cœur* : lorsque vous déciderez d'en faire usage, vous retrouverez votre total initial de POINTS DE VIE. Vous ne pourrez l'utiliser qu'une seule fois, cependant, et à condition qu'il vous reste un souffle de vie. Si vous vous faites tuer, il ne vous sera plus d'aucun secours.

La tête : vous disposez d'une tête de rechange pour remplacer celle que vous avez actuellement sur les épaules. Lorsque vous vous en servirez, elle doublera le total de POINTS DE VIE qui sera le vôtre à ce moment-là (sans jamais excéder votre total de départ). Cette tête supplémentaire est, bien entendu, unique ; vous

ne l'utiliserez donc qu'une seule fois au cours de votre aventure. Un détail pratique en passant : puisque vous pouvez compter sur votre tête de secours, il devient inutile de vous laver la figure, ce qui vous fera gagner du temps le matin. *Le foie* : lancez un dé pour savoir à combien de reprises votre foie de rechange pourra se régénérer. Vous gagnerez 30 POINTS DE VIE chaque fois que vous déciderez de l'utiliser. Vous pourrez faire usage de la faculté de régénération de ce précieux viscère autant de fois que le chiffre donné par le dé. *Les intestins* : chaque mètre d'intestin vous fait gagner 7 POINTS DE VIE. Quand vous aurez utilisé la totalité des 9 mètres, il n'en restera rien. *Le pied gauche* : vous pourrez vous en servir pour remplacer l'un quelconque de vos deux pieds si l'un de ceux-ci venait à se détacher ; il vous restituera les POINTS DE VIE que vous aurez perdus à la suite de cet accident. Toutefois, si vous vous retrouvez avec deux pieds gauches, vous devrez réduire de moitié votre total de RAPIDITE ainsi que votre total d'ADRESSE.

Vous avez, bien entendu, le droit de faire usage de l'une ou l'autre de ces pièces détachées quand bon vous semblera, sauf au cours d'un combat. Dans vos poches, vous pourrez également emporter trois des objets suivants (à votre choix) :

- 15 mètres de Corde ;
- une Boîte d'Allumettes ;
- un Maillet ;
- un Sac de Clous ;
- une Hache ;
- une Scie ;
- un Couteau ;
- du Papier de Verre ;
- une Bouteille de Vin ;
- un exemplaire du *Times*.

Venons-en maintenant à vos talents. Vos aptitudes PSI sont les suivantes :

- Terreur;
- Soif de sang ;
- Affection.

La *Terreur* est une arme très efficace dans un combat.

Si vous l'utilisez, votre adversaire tremblera de peur à tel point que le prochain coup qu'il vous portera restera sans effet.

La *Soif de sang* vous stimule avec tant de force que vous infligerez à votre adversaire une double pénalité si vous parvenez à le blesser lors de l'assaut suivant.

L'*Affection* est un talent inhabituel qui transformera parfois vos adversaires en amis (provisaires). Si vous décidez d'en faire usage, lancez un dé. Si vous obtenez moins de 4, vous aurez gaspillé votre PSI en pure perte. Si vous faites 4 ou plus, votre ennemi se dérobera ou cessera son attaque, vous permettant ainsi de poursuivre votre chemin comme si vous aviez gagné le combat. Le baron, bien entendu, reste inaccessible à votre pouvoir d'Affection.

Et maintenant, si vous souhaitez aller vers le nord, rendez-vous au [3](#) : vers le sud, rendez-vous au [5](#) ; à l'est, rendez-vous au [7](#) ; vers l'ouest, rendez-vous au [9](#).

2

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Votre regard vigilant ne cesse de scruter l'étendue désolée. Là-bas, quelque part, se cache le monstre que vous avez créé. Aux confins du cercle polaire, il observe, il attend ; une seule idée l'anime : détruire l'homme qui lui a donné naissance. Lui, c'est le monstre et cet homme, c'est **vous**, le baron Frankenstein, savant, chirurgien, inventeur. C'est dans votre esprit qu'a germé l'idée morbide de fabriquer une créature vivante à partir de cadavres. C'est vous qui avez capté la foudre du ciel pour animer votre création. C'est vous qui avez poussé le terrible en : « Abra Cadaver » tandis que le monstre se levait de sa table d'opération et tentait de vous prendre à la gorge. Pour la première fois, vous avez compris ce jour-là que quelque chose allait mal. Depuis, votre seul but dans l'existence a été de retrouver et de détruire l'abominable créature. Maintenant, enfin, vous avez retrouvé sa trace dans l'Arctique. Mais, avant de vous lancer dans l'aventure, il est bon que vous en sachiez un peu plus sur Viktor Frankenstein. En particulier, sur ses facultés PSI et les quelques objets qu'il pourra emporter avec lui au milieu des neiges polaires. En tant que Viktor, vos aptitudes PSI sont :

a) Savoir fou ;

Création de monstres :

Protection corporelle.

Le Savoir fou est une faculté PSI particulièrement intéressante dont les résultats sont imprévisibles. Pour l'exercer, il vous faut tout d'abord réduire votre total de PSI (ou de POINTS DE VIE) en suivant la règle indiquée, puis lancer un dé. Selon le chiffre obtenu, voici ce qui se passera : *Chiffre*

1 : Vous faites apparaître une éprouvette remplie d'un liquide fumant qui, une fois avalé, doublera votre total de points de FORCE le temps d'un combat (vous devrez subir un effet secondaire qui consistera en la pousse soudaine d'une épaisse toison sur votre visage).

2 : Vous créez un arc électrique dont la trajectoire atteindra infailliblement votre adversaire en lui coûtant la perte de 25 POINTS DE VIE.

3 : Vous vous mettez à jacasser avec une telle volubilité que votre total de RAPIDITE est réduit à zéro pendant la durée d'un combat. Cela signifie que votre adversaire pourra vous frapper deux fois pour chacun des coups que vous lui porterez.

4 : Votre adversaire tombe endormi pour la durée du combat, ce qui vous permet de le transformer en glace pilée. à moins que, charitable, vous ne lui laissiez la vie sauve. Vous reprendrez alors joyeusement votre chemin, satisfait de votre victoire.

5 : Vous vous endormez pour la durée du combat, ce qui permet cette fois à votre adversaire de vous transformer en glace pilée.

6 : Une violente explosion se produit à proximité. Dans ce cas, vous devez à nouveau lancer le dé. Si vous obtenez un chiffre de 1 à 4, votre ennemi est anéanti. Si vous faites 5 ou 6, c'est vous qui êtes pulvérisé.

La Création de monstres est un aspect mineur du talent qui vous a mené à la fâcheuse situation où vous vous trouvez. En utilisant ce pouvoir PSI, vous créez instantanément un petit monstre disposant de 25 POINTS DE VIE et d'aptitudes moyennes (3 points pour chaque). Le petit être combattra alors à vos côtés jusqu'à ce que mort s'ensuive. *La Protection corporelle* est une technique PSI de défense qui réduit de moitié les effets des blessures que vous recevez lors d'un combat. Si vous souhaitez faire usage de ce talent à plusieurs reprises, vous devrez à chaque fois réduire votre total de PSI OU de POINTS DE VIE selon la règle en vigueur. Autre chose encore : vous pourrez choisir six des objets figurant dans la liste suivante et les emporter avec vous au long de votre aventure :

un Pic à glace ;

une Corde (1 rouleau de 15 mètres);

un Couteau de poche ;

une Bouteille de vin millésimé ;

Le Manchester Guardian ;

un flacon de laudanum (il contient six doses dont chacune, une fois absorbée, vous permettra de récupérer autant de POINTS DE VIE que le chiffre obtenu en lançant les dés 2 fois de suite) ;

une Boîte d'allumettes ;

des Chaussettes de laine ;

une Tente ;

un Casque de spéléologue ;

un Maillet ;

une livre de Clous.

Cher Viktor, vous devez maintenant décider de la direction que vous allez prendre. Dans cet univers désolé, tout est uniforme. Pour aller vers le nord, il faut vous rendre au [4](#) ; vers le sud, au [6](#) ; vers l'ouest au [8](#) ; vers l'est au [10](#).

3

Banc de brouillard — [Lieu 7](#)

Vous hésitez. Personne n'aime être perdu dans le brouillard, or c'est une véritable purée de pois qui s'étend devant vous. Une purée de pois qui, bizarrement, semble résister à de fortes rafales de vent.

Si vous décidez d'aller vers le nord, rendez vous au [11](#) ; vers le sud, rendez-vous au [15](#) ; vers l'est, rendez-vous au [17](#) ; vers l'ouest, rendez-vous au [19](#).

4

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Une masse imposante se déplace au loin devant vous. Vous vous arrêtez et vous faites quelques pas prudents dans l'espoir de mieux voir. Fugitivement, vous distinguez une silhouette mouvante qui pourrait être celle d'un géant. Cette créature, quelle qu'elle soit, ne semble pas vous avoir repéré et s'éloigne vers le nord.

Vous pouvez la suivre en vous rendant au [12](#). Si vous préférez prendre la direction du sud, rendez-vous au [16](#) Si vous décidez plutôt d'aller vers l'ouest rendez- vous au [8](#) Enfin, vous vous dirigerez vers l'est en vous rendant au [10](#).

5

Banquise rompue — [Lieu 8](#)

Étant donné votre taille et votre poids, vous voilà en mauvaise posture. Sous vos pieds, en effet, la glace craque de façon alarmante. Vous pivotez sur vos talons et vous lentez de revenir sur vos pas. Mais les craquements se font de plus en plus forts.

Vous avez une chance de sortir vivant de cette situation aussi fâcheuse qu'inattendue. Lancez deux dés. Si vous obtenez 10,11 ou 12, la glace se fissure et vous sombrez dans les profondeurs glaciales du [13](#). Tout autre chiffre vous permet de reprendre avec prudence votre route vers le nord en vous rendant au [15](#), vers l'ouest en vous rendant au [23](#) ou vers l'est en vous rendant au [25](#).

6

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Vous poursuivez sans trêve votre marche en avant.

Comme toujours, vous pouvez choisir votre voie. Vers le nord en vous rendant au [16](#). vers le sud en vous rendant au [18](#). vers l'ouest en vous rendant au [20](#). vers l'est en vous rendant au [22](#).

7

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Voici bien le genre de décor ou, faute de vous montrer très vigilant, vous risquez de vous perdre à jamais.

Si vous voulez aller vers l'ouest, rendez-vous au [15](#) ; vers le nord, rendez-vous au [17](#) ; vers le sud. rendez- vous au [25](#) ; vers l'est, rendez-vous au [27](#).

8

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Le froid intense commence à vous pénétrer jusqu'aux os ; vous poursuivez cependant votre chemin, n'ayant en tête que le but de votre mission.

Si vous vous laissez entraîner vers l'ouest, rendez-vous au [24](#); vers l'est, rendez-vous au [16](#); vers le nord, rendez-vous au [26](#) ; vers le sud, rendez-vous au [28](#).

9

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

L'endroit où vous vous trouvez ne présente aucun intérêt. Mieux vaut continuer sans vous arrêter, mais dans quelle direction ?

Si vous souhaitez aller vers le nord, rendez-vous au [19](#) ; vers le sud. rendez-vous au [23](#) ; vers l'est, rendez- vous au [15](#) ; vers l'ouest, rendez-vous au [29](#).

10

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Rien ici ne mérite de retenir votre attention — pas le moindre signe de passage d'un monstre. Hâtez-vous donc de poursuivre votre route...

... vers l'ouest, en vous rendant au [16](#) ; vers l'est, en vous rendant au [30](#) ; vers le nord, en vous rendant au [32](#) ; vers le sud, en vous rendant au [34](#).

11

Dans le brouillard — Lieu imprécis

Le brouillard vous enveloppe comme une couverture grisâtre et vous voyez à peine à un mètre devant vous. Le silence de l'Arctique s'appesantit et l'humidité pénètre vos vêtements, vous glaçant jusqu'aux os. Vous hésitez. Il serait si facile de se perdre à jamais dans ce terrible brouillard. A moins que ce ne soit déjà fait..

Si vous souhaitez aller vers le sud, rendez-vous au [3](#) ; vers le nord, rendez-vous au [21](#) ; vers l'ouest, rendez-vous au [31](#) ; vers l'est, rendez-vous au [33](#).



12 *Un ours blanc d'humeur grincheuse est résolu à vous mettre en pièces.*

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Vous suivez la créature durant des kilomètres jusqu'à ce que, franchissant une crête, elle disparaisse de l'autre côté. Soucieux de ne pas perdre sa trace, vous hâtez le pas. Quelques instants plus tard, vous atteignez le faite à votre tour et vous découvrez que la créature vous y attend !

Une bonne nouvelle (éventuelle): il ne s'agit pas de votre monstre mais d'un ours blanc d'humeur grincheuse. résolu à vous mettre en pièces. L'ours possède: 3 POINTS DE RAPIDITE, 5 POINTS DE COURAGE, 6 POINTS DE FORCE, 3 D"HABILETE, 0 de PSI et 45 POINTS

DE VIE. Si l'animal parvient à vous hacher menu, rendez-vous au [14](#). Si vous en réchappez, vous pouvez aller vers le nord en vous rendant au [36](#) ; vers le sud en vous rendant au [38](#) . vers l'ouest en vous rendant au [40](#) ou vers l'est en vous rendant au [42](#).

Mort — Lieu inconnu *

Bien qu'il soit difficile de se prononcer au sujet d'une créature telle que vous, fabriquée de pièces et de morceaux, vous êtes théoriquement mort. Dans l'hypothèse où l'état de défunt ne vous conviendrait pas, il ne vous resterait plus qu'à calculer de nouveaux totaux d'aptitude en lançant les dés et à récupérer 100 nouveaux POINTS DE VIE pour reprendre votre aventure au [1](#). Tous les objets que vous auriez pu rassembler jusqu'ici sont malheureusement perdus mais personne ne vous empêchera d'utiliser les cartes que vous avez pu tracer.

Mort — Lieu inconnu

Voici qui coupe court à vos espoirs de poursuivre une longue existence et de l'achever par une fin paisible. Vous ne faites plus partie des vivants. Au cas où la mort vous paraîtrait trop désagréable, il vous faudrait à nouveau calculer vos totaux d'aptitude en lançant les dés, récupérer 100 nouveaux POINTS DE VIE, remettre votre cœur en marche et reprendre l'aventure au [2](#). Vous n'êtes pas autorisé à conserver les objets que vous avez pu amasser jusqu'ici mais vous pouvez tirer le meilleur parti des canes que vous avez peut-être tracées.

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

La monotonie sans fin du paysage de la toundra fait naître en vous une impression de déjà vu. Vous continuez à avancer à pas trébuchants.

Mais dans quelle direction : vers le nord, rendez-vous au [3](#) ; vers le sud, rendez-vous au [5](#) ; vers l'ouest, rendez-vous au [9](#) ; vers l'est, rendez-vous au [7](#).

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Tout ce que vous pouvez faire ici, c'est continuer à marcher.

Mais dans quelle direction : vers le nord, rendez-vous au [4](#); vers le sud, rendez-vous au [6](#) ; vers l'ouest, rendez-vous au [8](#) ; vers l'est, rendez-vous au [10](#).

17

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Des traces de passages récents sont visibles dans la neige mais tellement confuses qu'il est impossible d'en déceler la direction et l'origine.

Si vous vouliez aller vers le nord, rendez-vous au [33](#) ; vers le sud, rendez-vous au [7](#); vers l'ouest, rendez-vous au [3](#) ; vers l'est, rendez-vous au [35](#). La nature du terrain vous permet également ici de prendre la direction du nord-ouest en vous rendant au [11](#), du sud-ouest en vous rendant au [15](#) ou du sud-est en vous rendant au [27](#).

18

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Un lièvre des neiges montre fugitivement le bout de son museau avant de disparaître dans son trou.

Vous avez le choix entre prendre la direction du sud (rendez-vous au [44](#)), de l'ouest (rendez-vous au [46](#)), de l'est (rendez-vous au [48](#)/ du nord (rendez-vous au [6](#)). La nature du terrain vous permet également ici d'aller au nord-est en vous rendant au [34](#) ou au nord-ouest en vous rendant au [20](#).

19

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Vous commencez à vous demander si vous n'êtes pas bel et bien perdu.

Pourtant, vous n'avez pas d'autre solution que de persévérer. Si vous voulez vous diriger vers l'ouest, rendez-vous au [37](#) ; vers le nord, rendez-vous au [31](#) ; vers le sud, rendez-vous au [9](#). vers l'est, rendez-vous au [3](#). La nature du terrain vous permet également ici d'aller au nord-est en vous rendant au [11](#) ou au sud-ouest en vous rendant au [29](#).

20

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Attention, cher Viktor, il y a un loup dans le secteur ! Un seul loup, heureusement, et non pas une meute. Mais votre surprise est telle de trouver cet animal si loin dans le nord, qu'il vous impressionne autant qu'une horde de fauves.

Allons, ne perdez pas espoir... Le loup possède 5 points de rapidité, 5 points de courage, 4 points de force, 3 points d'habileté, 0 point de psi et 25 points de vie. Les blessures qu'il vous inflige vous coûtent 5 points supplémentaires de pénalité en raison de sa faim (de loup). S'il vous tue, il mangera ce qu'il pourra

et enterrera le reste au [14](#). Si vous en réchappez, vous pouvez vous diriger vers le nord en vous rendant au [28](#) ; vers le sud en vous rendant au [46](#) ; vers l'est en vous rendant au [6](#) ; vers l'ouest en vous rendant au [50](#) La nature du terrain vous permet également ici d'aller au nord-est (rendez-vous au [16](#)) ou au sud-est (rendez-vous au [18](#)).

21

Dans le brouillard — Lieu imprécis

Le brouillard vous enveloppe comme une couverture grisâtre et vous voyez à peine à un mètre devant vous. Le silence de l'Arctique s'appesantit et l'humidité pénètre vos vêtements, vous glaçant jusqu'aux os. Vous hésitez. Il serait si facile de se perdre à jamais dans ce terrible brouillard... A moins que ce ne soit déjà fait..

Si vous souhaitez vous diriger vers le nord, rendez-vous au [39](#); vers le sud, rendez-vous au [11](#) ; vers l'ouest, rendez-vous au [41](#) ; vers l'est, rendez-vous au [43](#). La nature du terrain vous permet également ici d'aller au sud-ouest (rendez-vous au [31](#)) ou au sud-est (rendez-vous au [33](#)).

22

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

La progression devient ici un peu plus difficile et vos choix sont plus limités que d'habitude.

*En fait, **VOUS** pouvez seulement vous diriger soit vers l'ouest en vous rendant au [6](#), soit vers le sud en vous rendant au [48](#), soit vers le sud-ouest en vous rendant au [18](#), soit vers le nord-est en vous rendant au [10](#).*

23

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Des formations rocheuses verglacées rendent ici la progression difficile.

Si difficile que vous pouvez seulement aller vers le nord en vous rendant au [9](#) ; vers l'ouest en vous rendant au [45](#) ; vers l'est en vous rendant au [5](#) ou vers le sud-ouest en vous rendant au [47](#).

24

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

La progression ici est difficile, et vos choix limités.

Si vous souhaitez vous diriger vers le sud, rendez-vous au [50](#) ; vers l'est, rendez-vous au [8](#) ; vers le sud-est, rendez-vous au [20](#).

25

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Le terrain est ici presque impraticable et le choix de votre direction réduit d'autant.

Vous pouvez cependant aller vers l'ouest en vous rendant au [5](#) ; vers le nord en vous rendant au [7](#) ; vers le nord-est en vous rendant au [27](#) ; vers le sud-est en vous rendant au [49](#).

26

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Selon la légende, certaines zones désolées de l'Arctique peuvent faire sombrer les hommes dans la folie. Peut-être vous trouvez-vous précisément dans l'une d'elles?

Pour sortir d'ici, vous pouvez vous diriger vers le nord en vous rendant au [52](#) ; vers le nord-est en vous rendant au [54](#) ; vers le sud en vous rendant au [8](#) ou vers l'ouest en vous rendant au [56](#).

27

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Rien ne bouge et votre œil perçant ne distingue pas la moindre trace d'animal.

Vous pouvez aller vers le nord en vous rendant au [35](#) ; vers le nord-ouest en vous rendant au [17](#) ; vers le sud-ouest en vous rendant au [25](#) ; vers le sud en vous rendant au [49](#) ou vers l'est en vous rendant au [51](#).

28

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Le terrain devient de plus en plus accidenté à tel point que vous n'avancez presque plus.

Vous n'avez plus de choix qu'entre deux solutions: allez au nord en vous rendant au [8](#) ou au sud-ouest en vous rendant au [20](#).

29

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Le vent souffle une rafale de neige qui vous aveugle un court instant. Mais quand vous recouvrez la vue, le paysage devant vous n'a pas changé.

Vous pouvez aller soit au nord (rendez-vous au [37](#)/ soit au sud (rendez-vous au [45](#)/ soit à l'est (rendez-vous au [9](#)/ soit à l'ouest (rendez-vous au [53](#)).

30

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

La progression devient de plus en plus ardue parmi ces éboulis rocheux qui vous barrent le passage de tous côtés.

Vous pouvez aller soit au nord (rendez-vous au [54](#)/ soit à l'est (rendez-vous au [58](#)/

31

Brouillard — Lieu imprécis

Le brouillard est ici tellement épais que vous ne voyez même pas votre main levée devant vos yeux.

Vous pouvez errer à tâtons en direction du sud (rendez-vous au [19](#)), vers le nord (rendez-vous au [41](#)), vers l'est (rendez-vous au [11](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [37](#)).

32

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Jamais cette étendue désolée, jonchée de blocs rocheux et striée de crevasses profondes, ne vous aura paru aussi infranchissable.

Vous pouvez cependant aller au nord-est en vous rendant au [54](#), au sud en vous rendant au [10](#) ou au nord-ouest en vous rendant au [36](#)

33

Brouillard — Lieu imprécis

Le brouillard est ici si épais que vous ne voyez même pas votre main levée devant vos yeux.

Vous pouvez errer à tâtons vers le sud en vous rendant au [17](#). vers le nord en vous rendant au [43](#), vers l'ouest en vous rendant au [11](#), vers le nord-ouest en vous rendant au [21](#).

34

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Une fois de plus, le cheminement devient difficile et vous ne pouvez choisir qu'entre les directions suivantes :

Au sud. rendez-vous au [48](#) ; au sud-ouest, rendez-vous au [22](#) ; au nord-est, rendez-vous au [58](#).

35

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Un objet sombre est à demi enfoui dans la neige. Vous vous approchez et vous découvrez l'effigie d'un être humain qui, à en juger par ce qui dépasse de la



36 Des ondes de chaleur étouffante descendent
des sommets volcaniques.

neige, doit mesurer de un mètre à un mètre vingt En fait, c'est une statue de femme aux yeux bridés d'Orientale, sculptée dans une pierre luisante et noire, sans doute de l'obsidienne.

Vous pouvez donner libre cours à vos instincts violents en réduisant la statue en poussière (rendez-vous pour cela au [55](#)/ Si vous préférez satisfaire votre curiosité en la dégageant avec précaution de la neige, rendez- vous au [59](#). Vous pouvez aussi la laisser sur place et reprendre votre route : vers l'ouest en vous rendant au [17](#), vers le sud en vous rendant au [27](#), vers le nord- ouest en vous rendant au [33](#), vers le sud-est en vous rendant au [51](#) ou vers le nord-est en vous rendant au [37](#).

36

Montagnes de glace — [Lieu 3](#)

L'endroit vous paraît d'emblée oppressant, chargé de menaces. Même ici. dans la plaine, des ondes de chaleur étouffante descendent des sommets volcaniques aux cratères grondants chargés de miasmes sulfureux et putrides. Tous vos sens en alerte vous incitent à revenir sur vos pas pour fuir les périls que vous réservent à coup sur ces montagnes.

Et pourtant, c'est précisément au cœur de montagnes semblables que risque de se cacher le monstre malfaisant que vous avez créé. Mais vous êtes, comme toujours, libre de votre décision. Vous pouvez vous réfugier soit au sud en vous rendant au [4](#). soit au sud-est en vous rendant au [32](#). soit au sud-ouest en vous rendant au [52](#). Si vous souhaitez cependant entreprendre des recherches dans ces montagnes infernales, vous pouvez commencer à les escalader en vous rendant au [60](#).

37

Massif rocheux — Lieu non répertorié

Un massif rocheux escarpé vous barre le passage ; il a un aspect si étrange que vous en avez le souffle coupé. Un instant, vous vous croyez devant un ouvrage dû à la main de l'homme. Des tours et des flèches finement modelées se dressent vers le ciel hors de leur socle de neige éternelle, comme des minarets de mosquée. De plus près, cependant, l'illusion se dissipe. Vous vous trouvez, non pas devant des constructions insolites, mais face à une bizarrerie de la nature née des métamorphoses auxquelles les convulsions volcaniques ont soumis la roche... *Pi-ong!*

Tandis que vous contemplez, fasciné, ces formations étranges, une balle vous siffle à l'oreille et ricoche sur un rocher. Votre créateur, le baron Frankenstein, vous a rattrapé ! Vous faites aussitôt volte-face mais le savant fou est invisible. Impossible de le combattre ici. Vous ne pouvez que prendre la fuite, mais dans quelle direction ? Vaut-il mieux vous perdre dans la toundra ou parmi les aiguilles et les clochetons rocheux ?

Vous pouvez pénétrer dans le massif rocheux en vous rendant au [61](#). Si vous préférez vous diriger vers l'est, rendez-vous au [19](#) ; vers le sud, rendez-vous au [29](#).

38

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Fatigué, frigorifié, vous poursuivez votre route. Votre progression devient de plus en plus ardue, ce qui ne vous laisse guère de choix quant à la direction à prendre.

Vous pouvez vous diriger vers le sud en vous rendant au [16](#), vers l'ouest en vous rendant au [8](#), vers l'est en vous rendant au [10](#) ou vers le nord-est en vous rendant au [54](#). En somme, vos difficultés ne sont pas vraiment insolubles.

39

Sources thermales — [Lieu 6](#)

Quel endroit pour prendre un bain ! (Et quelle étrange façon de se réchauffer !) Pas étonnant que le brouillard soit aussi épais autour de vous. Le contact de l'air brûlant, chargé d'humidité, qui émane des sources avec les vents glacés de l'Arctique explique le phénomène. Vous vous avancez au bord d'un des bassins à l'eau bouillonnante pour l'examiner de plus près. Il s'en élève des nuées de vapeur comme d'un pudding sorti du bain-marie. Distraitement, vous commencez à vous débarrasser des haillons qui vous tiennent lieu de vêtements...

Voyons, avez-vous vraiment l'intention de vous baigner dans ce bassin d'eau minérale bouillonnante ou désirez-vous seulement laver vos vêtements (qui, il faut en convenir, dégagent une odeur peu agréable). Vous pouvez prendre un bain en vous rendant au [63](#), laver vos vêtements en vous rendant au [65](#), faire l'un et l'autre en vous rendant au [67](#) ou renoncer à toute velléité d'ablutions et vous rendre au [69](#).

40

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Le sol sous vos pieds n'est pas sûr, et vous vous rendez vite compte que le terrain est truffé de fissures et de crevasses partiellement cachées par la neige. Vos appréhensions se confirment lorsque vous butez contre le cadavre à demi enfoui d'un esquimau, mort depuis longtemps, mais parfaitement conservé par le froid polaire. Vous pensez un instant qu'il s'agit d'une nouvelle victime du monstre, mais en y regardant de plus près, vous découvrez que le malheureux s'est simplement cassé la jambe dans une crevasse : incapable de bouger il est mort sur place. Dans ses fourrures, vous trouvez un récipient fait d'une défense de phoque évidée et contenant un liquide visqueux et noir.

Si vous voulez vous risquer à boire ce liquide, vous pouvez le faire en vous rendant au [62](#). Sinon, jetez le récipient et continuez à progresser avec prudence vers l'ouest (la seule route à peu près sûre) en vous rendant au [26](#).

41

Brouillard — Lieu imprécis

Le brouillard est ici tellement épais que vous ne voyez même pas votre main levée devant vos yeux.

Vous pouvez errer à tâtons vers le sud en vous rendant au [31](#), vers l'est en vous rendant au [21](#), vers le nord en vous rendant au [71](#) ou vers l'ouest en vous rendant au [73](#).

42

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Il y a du sang sur la neige ! Vous suivez les traces rouges et vous découvrez bientôt les restes répugnants de ce qui fut un homme, réduit maintenant à l'état de carcasse disloquée, déchiquetée — pensez- vous — par l'ours même que vous venez de tuer. Horrifié, vous vous détournez et, ce faisant, vous apercevez du coin de l'œil un petit sac de cuir non loin du cadavre mutilé. Lorsque vous vous penchez pour l'examiner, vous constatez qu'il contient trois petits cailloux polis, une belle plume d'oiseau, un carré de fourrure grise et une courte baguette entortillée dans une lanière de cuir. Tout au fond du sac, vous trouvez un petit morceau d'ambre et un cube d'une matière qui dégage une odeur acre et caractéristique. Vous reculez d'un pas. Sans le moindre doute, il s'agit d'un sac à remèdes, ce qui signifie que ce corps mis en pièces est celui d'un chaman de la toundra, l'un des sorciers les plus puissants des régions septentrionales.

Ainsi se pose pour vous la question suivante : faut-il ramasser ce sac et courir de sérieux risques (lesquels ?) en vous rendant au [64](#) ? Ou mieux vaut-il abandonner cet objet et poursuivre votre route en vous rendant au [66](#) ?

43

Dans le brouillard — Lieu imprécis

Vos doigts tâtonnants rencontrent les dures aspérités du roc et il est clair que votre progression s'en ressent.

En fait, vous n'avez d'autre choix que d'aller vers le sud en vous rendant au [33](#), vers l'ouest en vous rendant au [21](#) ou vers le nord-ouest en vous rendant au [71](#).

44

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Un pâle rayon de soleil se reflète sur quelque chose dans la neige. Un instant vous vous croyez le jouet de votre imagination, puis votre impression fugitive se confirme et vous vous agenouillez pour voir l'objet de plus près. C'est un petit éclat de verre coloré. Vous allez vous redresser, déçu, quand vous prenez

conscience de l'importance de votre découverte. Sans valeur par lui-même, ce fragment de verre témoigne du passage récent de quelqu'un d'autre en ces lieux. Vous vous levez et vous regardez autour de vous. Les seules traces visibles sont les vôtres, mais la roche, au nord de l'endroit où se trouve le bout de verre, semble avoir été légèrement éraflée.

Tout cela ne vous aide guère dans le choix de la direction à prendre. Vous pouvez aller soit au nord en vous rendant au [18](#), soit au sud en vous rendant au [68](#), soit à l'ouest en vous rendant au [70](#), soit à l'est en vous rendant au [72](#).

45

Cavernes de glace — [Lieu 2](#)

Plus vous regardez, plus l'illusion se renforce jusqu'à ce que la certitude s'impose à vous : vous vous trouvez bien devant un crâne gigantesque. Étrangement, ce spectacle vous reconforte quelque peu, comme si vous aviez reçu une lettre d'un être cher.

Mais vous ne savez toujours pas s'il faut ou non pénétrer dans ces cavernes et si oui, par laquelle des quatre entrées ? Si vous décidez que le moment n'est pas plus mal choisi qu'un autre pour vous enfoncer sous terre, rendez-vous au [75](#). Vous pouvez aussi vous diriger vers le nord en vous rendant au [29](#), vers l'est en vous rendant au [23](#) ou vers le sud en vous rendant au [77](#).

46

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Cette route semble ne mener nulle part et, comme à l'accoutumée, lorsqu'un tel cas se présente, le terrain vous permet de prendre n'importe quelle direction.

Vous pouvez aller vers le nord en vous rendant au [20](#) ; vers le sud en vous rendant au [70](#) ; vers le sud-est en vous rendant au [44](#) ; vers le nord-ouest en vous rendant au [50](#) ; vers le nord-est en vous rendant au [6](#) ou vers l'ouest en vous rendant au [74](#).

47

Cabane de rondins — [Lieu 5](#)

Avec impatience, vous dégagez les peaux et vous découvrez, derrière, une porte de bois massif. D'une puissante détente de votre poing musculeux, vous enfon...
Annie!

Vous frottez vos jointures endolories, tout en considérant les sourcils froncés, le panneau qui a résisté à votre coup de bélier sans bouger d'un millimètre. N'ayant rien de mieux à faire en attendant que la douleur s'atténue, vous étudiez le bout de papier fixé à la porte à l'aide d'un énorme clou rouillé. Il y est écrit ceci en majuscules :



Comme il vous est sans doute impossible d'entrer dans la cabane, vous pouvez aller au nord en vous rendant au [77](#), au nord-est en vous rendant au [23](#), au sud en vous rendant au [81](#), à l'ouest en vous rendant au [83](#) ou à l'est en vous rendant au [85](#).

48

Cavernes de glace — [Lieu 2](#)

Quel endroit rébarbatif! Vous vous déplacez pour changer de perspective, mais l'illusion de la présence d'un crâne n'en est que renforcée.

Si vous avez envie de pénétrer dans les cavernes, l'occasion vous en est offerte en vous rendant au [76](#). Si vous préférez les éviter, vous pouvez toujours aller au nord en vous rendant au [34](#), au sud en vous rendant au [72](#), à l'ouest en vous rendant au [18](#) ou au sud-ouest en vous rendant au [44](#).

49

Village esquimau — [Lieu 10](#)

Vous regardez autour de vous. Pas la moindre trace du baron Frankenstein — ni, d'ailleurs, de qui que ce soit d'autre, mais seul un idiot ou un monstre aurait l'idée de se promener par un temps pareil ; il est donc bien possible que les villageois se terrent chez eux.

Si vous éprouvez l'envie de rechercher la compagnie d'un être humain, vous pouvez entrer dans le village en vous rendant au [87](#). Sinon, vous pouvez le contourner au sud en vous rendant au [91](#), au nord en vous rendant au [27](#) ou au nord-ouest en vous rendant au [25](#).

50

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Le vent vous apporte de lointains effluves marins, mais d'où viennent-ils au juste ? Vous êtes incapable de le savoir.

Vous pouvez toutefois aller vers le nord en vous rendant au [24](#) ; vers le sud en vous rendant au [74](#) ; vers le sud-est en vous rendant au [46](#) ; vers l'est en vous rendant au [20](#) ; vers le nord-est en vous rendant au [8](#) ; vers le sud-ouest en vous rendant au [78](#) ou vers l'ouest en vous rendant au [84](#).

51

Crevasse béante — Lieu non répertorié

Le passage à l'est est coupé par une crevasse béante. Vous vous approchez du bord et vous jetez un coup d'oeil vers le fond pour voir s'il n'y a pas moyen de la franchir en descendant le long des parois pour remonter de l'autre côté. Mais voici que, surgie des profondeurs, se dresse une énorme tête ! Vous n'avez jamais rien vu d'aussi bizarre, d'aussi repoussant depuis la dernière fois que vous vous êtes regardé dans la glace. Cette tête aux yeux rouges et flamboyants (de la taille et de la forme d'une pastèque) surmonte un corps sinueux couvert d'écaillés blanchâtres. La gueule largement ouverte laisse voir une double rangée de crocs acérés qui n'ont rien de rassurant. Vous venez de découvrir un Wyrm, créature arctique quasi légendaire dont l'haleine est, dit-on, aussi dangereuse que la morsure d'un cobra. Vous reculez d'un pas, mais il est trop tard pour fuir. Le Wyrm se rue sur vous à une vitesse foudroyante.

C'est la rencontre d'un monstre avec un autre. Le Wyrm possède 6 POINTS DE RAPIDITE, 3 de COURAGE, 6 de FORCE, 3 D'HABILETE, 0 de PSI. Il dispose également de 55 POINTS DE VIE. En dehors des pénalités habituelles que peut vous causer cette créature, elle a de surcroît la faculté de vous envelopper de son souffle si les dés lui donnent 12. Votre peau, votre chair, votre squelette seront alors liquéfiés sous l'effet de son haleine empoisonnée, et vous vous retrouverez réduit en un tas gélatineux vert et fumant. Si cette rencontre vous tue. rendez-vous au [13](#). Si vous survivez, rendez-vous au [89](#).

52

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Votre progression devient de plus en plus ardue, et les directions qui s'offrent à vous sont très limitées.

Vous pouvez aller au sud-ouest en vous rendant au [56](#), au nord-est en vous rendant au [36](#) ou au sud en vous rendant au [26](#).

53

Déserts glacés — [Lieu 4](#)



51 *Voici que, surgie des profondeurs, se dresse une énorme tête !*

Il y a ici des traces de passage bien visibles. En examinant la neige, vous découvrirez les vestiges d'un campement. Un objet, sur le sol, attire alors votre attention. Vous vous penchez pour le ramasser. C'est une pièce de monnaie porte-bonheur... et vous la reconnaissez aussitôt. Une larme perle à votre paupière, tombe en gelant instantanément et se brise sur un rocher avec un tintement musical. Cette pièce appartenait à l'homme qui vous a créé, le baron Viktor Frankenstein. Une onde de tristesse vous envahit. Hélas ! vous et papa (comme vous l'appeliez affectueusement) n'étiez jamais tout à fait d'accord, peut-être en raison de vos différences de taille. Et le jour où vous lui avez, par accident, rompu la cage thoracique en voulant l'étreindre avec tendresse, il vous a renié à jamais et a entrepris de vous pourchasser comme un chien enragé. Mais, malgré tout, il reste pour vous un papa. Le reverrez-vous jamais ?

Pas au cours de cette aventure, espérons-le, car il semble bien résolu à vous détruire, mais vous pouvez garder sa pièce porte-bonheur, une pièce inestimable qui vous permettra désormais d'ajouter 2 points à tous les chiffres que vous donneront les dés. Vous pouvez à présent vous diriger vers le nord-est en vous rendant au [37](#), vers l'est en vous rendant au [29](#), vers le sud-est en vous rendant au [45](#). vers le sud-ouest en vous rendant au [93](#) ou vers l'ouest en vous rendant au [97](#).

54

Massif rocheux — Lieu non répertorié

Voici votre route barrée par un massif rocheux escarpé que les éruptions volcaniques ont modelé en tourelles et en flèches dressées vers le ciel comme des minarets de mosquée.

A partir de ce lieu étrange, vous pouvez vous diriger vers le sud en vous rendant au [30](#), le sud-ouest en vous rendant au [32](#) ou le sud-est en vous rendant au [26](#). Et bien qu'il semble improbable que vous souhaitiez explorer le massif rocheux lui-même, vous pouvez néanmoins le faire en vous rendant au [80](#).

55

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Serrant avec énergie votre poing énorme, vous l'abattez avec une force surhumaine sur la statue d'obsidienne...

... qui éclate avec assez de violence pour que le souffle de l'explosion vous expédie au [13](#).

56

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

La progression devient malaisée (et la température de plus en plus froide).

Vous n'avez le choix qu'entre quatre directions : le nord-est, (rendez-vous au [52](#)), l'est (rendez-vous au [26](#)), le sud-est (rendez-vous au [24](#)) et l'ouest (rendez-vous au [82](#)).

57

Il se passe quelque chose de singulier. Tandis que vous cheminez péniblement, le blizzard se met à souffler, vous contraignant à vous arrêter, le dos tourné aux rafales mais, au bout d'un moment, vous vous rendez compte que l'intensité du vent glacial reste parfaitement constante. Avec précaution, vous revenez sur vos pas en reculant de quelques mètres et vous découvrez que le blizzard ne souffle qu'au point précis que vous venez de quitter. Vous décrivez alors un cercle et vous constatez qu'en effet ce vent permanent continue à souffler juste devant vous.

Si vous voulez tenter votre chance en l'affrontant, rendez-vous au [95](#). sinon vous pouvez l'éviter en allant au sud (rendez-vous au [51](#)) ou au sud-ouest (rendez-vous au [35](#)).

Droit devant vous surgit le monstre ! Sa haute silhouette avec le boulon brillant sur le côté du cou ne laisse aucun doute quant à son identité. Avec un cri étranglé, vous vous ruez en avant, résolu à livrer bataille et à débarrasser à jamais le monde de cette abominable créature... et vous vous retrouvez enfoui dans une congère de neige. A demi étouffé, vous vous débattiez pour vous dégager et vous vous apercevez alors que ce que vous preniez pour le monstre n'était qu'un bonhomme de neige à son effigie. La créature devient de plus en plus rusée et donc d'autant plus dangereuse. Il faudra vous montrer de plus en plus circonspect... en admettant, bien sûr. que vous sortiez de votre prison de neige.

El rien n'est moins certain. Lancez deux dés. Si vous obtenez moins de 3. vous périssez étouffé. De 3 à 6, vous gelez. Dans l'un et l'autre cas. rendez-vous au [14](#). De 7 à 12. vous parvenez à émerger avec la possibilité d'aller soit au nord-ouest (rendez-vous au [54](#)), soit au sud-ouest (rendez-vous au [34](#)), soit à l'ouest (rendez-vous au [30](#)), soit à l'est (rendez-vous au [86](#)).

A gestes mesurés, vous grattez la neige et la glace, puis avec soin vous dégagez la statue. Elle est étonnamment légère pour sa taille et à peine l'avez-vous sortie de la neige qu'en émane une lueur sombre et ardente. De surprise, vous manquez de la laisser tomber. Sous vos doigts, la statue est parcourue de vibrations légères puis elle émet un bourdonnement étouffé. Son rayonnement s'accroît jusqu'à ce qu'elle et vous soyez auréolés d'une sorte de luminescence noire qui prend la forme d'un œuf géant. A l'intérieur de ce cocon, vous éprouvez une sensation étrange, certes, mais pas désagréable. Votre vision s'est modifiée comme si le décor environnant était baigné d'un clair de lune... avec cette différence que tout ce qui vous entoure semble illuminé de l'intérieur. Un sentiment de bien-être vous envahit et vous souriez. Une voix résonne alors



60 Vous venez, semble-t-il, de rencontrer un Yéti, mais parfois baptisé l'Abominable homme des neiges.

dans votre tête : « Songe au roi qui transformait en or tout ce qu'il touchait car son nom est le mot de passe ! » Le roi ? Le mot de passe ? Donnant accès à quoi, à qui ? Et d'où vient cette voix ? Peu importe. La lumière noire s'estompe, le bourdonnement s'éteint, la statue devient froide et inerte. Vous la reposez sur le sol en fronçant les sourcils.

Quel mystère ! Le mot de passe pourrait vous être utile si vous parveniez à le découvrir. En attendant, il vous suffit de faire jouer vos muscles pour vous rendre compte qu'en dépit des POINTS DE VIE que vous avez pu perdre au cours de cette aventure, vous avez retrouvé le total de 100 dont vous disposiez au départ. Vous pouvez à présent vous diriger vers l'ouest en vous rendant au [17](#), vers le sud en vous rendant au [27](#), vers le nord-ouest en VOUS rendant au [33](#), vers le sud-est en vous rendant au [51](#) ou vers le nord-est en vous rendant au [57](#).

60

Montagnes de glace — [Lieu 3](#)

Vous commencez à grimper, bataillant à la fois contre les obstacles que vous oppose le terrain et ceux que vous présente votre bon sens. A mesure que vous vous élevez, vous vous sentez envahi d'une étrange sensation : celle d'être suivi. Vous promenez un rapide regard autour de vous mais vous ne voyez rien. Peut-être n'êtes-vous que le jouet de votre imagination qu'influence l'aspect rébarbatif des lieux ? A moins qu'à force de respirer des miasmes sulfureux vous ne soyez en proie à de vagues hallucinations. Vous haussez donc les épaules et vous hâtez l'allure. Un bruit s'élève alors derrière vous. A peine vous êtes-vous retourné que vous voilà attaqué par une créature simiesque dotée de pieds, de mains et de crocs énormes.

Vous venez, semble-t-il, de rencontrer un Yéti. parfois baptisé l'Abominable homme des neiges, une créature devant laquelle votre monstre s'enfuirait probablement sans demander son reste. Ce Yéti possède 2 POINTS DE RAPIDITE, 5 de COURAGE, 6 de FORCE, 3 D'HABILETE, 0 de PSI et 60 POINTS DE VIE. Il est très affamé et nullement végétarien. Si le Yéti vous tue. rendez-vous au [14](#) Si vous survivez, rendez-vous au [88](#).

61

Massifs rocheux — Lieu non répertorié

La progression est ici malaisée pour une créature de votre gabarit et, bien souvent, vous devez vous faire le plus petit possible pour franchir des fissures terriblement étroites...

... si étroites, en vérité, que vous risquez d'en rester prisonnier. Lancez deux dés. Si vous obtenez un chiffre de 2 à 4, vous êtes bel et bien coincé et vous perdez 15 POINTS DE VIE. Si vous en mourez, rendez-vous au [13](#). Sinon, ou si vous obtenez tout autre chiffre, vous pouvez vous enfoncer plus profondément dans le massif rocheux en vous rendant au [99](#).

62

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Le liquide sombre provoque une sensation de brûlure le long de votre tube digestif. Votre estomac se noue et une explosion silencieuse se produit alors dans votre tête. Votre vision décline puis retrouve brusquement toute son acuité. A votre grande surprise, vous vous sentez très bien, voire en pleine forme.

*Ce qui n'a rien de surprenant, étant donné que vous avez absorbé l'un des plus puissants remèdes concevables. Si vous avez jusqu'ici perdu des POINTS DE VIE, vous les retrouvez intacts. De plus, lors de votre prochain combat, à moins d'être tué, tous les POINTS DE VIE que **vous** pourriez perdre vous seront automatiquement restitués à la fin de l'affrontement (mais seulement pour cet unique combat). Sur cette note optimiste, vous pouvez suivre le seul itinéraire sûr pour partir d'ici, c'est-à-dire celui qui mène vers l'ouest (rendez-vous au [26](#)).*

63

Sources thermales — [Lieu 6](#)

Rejetant à la fois prudence et vêtements, en vous tenant le nez d'une main, vous sautez à pieds joints dans la fosse bouillonnante. Quelques minutes plus tard, vous continuez à vous enfoncer dans l'eau mais, par bonheur, papa baron vous a transplanté des poumons démesurés quand il vous a fabriqué, si bien que vous ne souffrez pas de cette descente prolongée ;

bientôt votre densité naturelle vous fait remonter vers la surface comme un bouchon. Vous émergez, vous prenez une profonde inspiration et vous vous mettez à chanter tout en vous débarrassant de la crasse accumulée sur votre épiderme et en savourant la chaleur de l'eau après une si longue marche dans le froid. Mais, soudain, vous remarquez trois des brutes du baron qui vous contemplent en ricanant du sommet d'un rocher tout proche !

*C'est ce **qu'**on appelle être pris au piège ! Chacun des trois personnages possède 3 POINTS DE RAPIDITE, 2 de COURAGE, 3 de FORCE, 2 d'"HABILETE, 0 de PSI et 30 POINTS DE VIE. Chaque brute est armée d'une dague qui vous enlève 5 points supplémentaires toutes les fois que vous recevez une blessure. Tous trois en veulent à voire scalp, le savant fou en personne leur ayant offert en échange des primes considérables. Et pour aggraver encore la situation, les deux premiers, profitant du bénéfice de la surprise, vous porteront automatiquement le premier coup. Reste cependant une nouvelle encourageante. Les sels minéraux contenus dans les sources ont porté à 6 votre total de FORCE ainsi que celui de RAPIDITE pour la durée de ce combat. De plus un léger effet de calcification vous permettra de réduire de 3 points toute pénalité consécutive aux blessures que vous recevrez au cours de cet affrontement. Si les brutes du baron vous tuent, ils toucheront leurs primes après avoir jeté votre cadavre au [13](#). Si vous survivez, rendez-vous au [101](#).*

64

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Votre main se referme sur le sac. Aussitôt, vous vous sentez tout étourdi, le monde se met à tourner à l'envers, la terre tremble sous vos pieds. Au-dessus de

vous, des créatures mythiques — pégases, griffons, dragons même — tournoient et tourbillonnaient dans le ciel de plomb. Quelque substance, dans le sac. vous a chaviré l'esprit.

Heureusement, vous avez encore le temps de l'abandonner en vous rendant au [90](#). Mais si vous préférez tenter la chance, vous pouvez insister et vous rendre au [92](#).

65

Sources thermales — [Lieu 6](#)

Vous ôtez rapidement vos vêtements et vous les plongez dans la source bouillonnante... où ils se désintègrent en un clin d'oeil ! Vous contemplez avec horreur les lambeaux de tissu flottants en train de se dissoudre ; le plus gros ne dépasse pas la taille d'un timbre-poste ! Puis vous considérez vos grandes jambes velues, vos énormes pieds nus en vous demandant comment vous sortir de cette situation. Tourner en rond n'est déjà pas drôle, mais tourner en rond tout nu en plein Arctique confine au suicide. Vous n'êtes pas mal ici pour l'instant car les sources thermales entretiennent une certaine chaleur autour de vous, mais à peine vous serez-vous éloigné que vous gèlerez aussitôt. Vous regardez autour de vous (sans grand espoir) mais il n'y a personne en vue. Assis sur un rocher dans une pose qui rappelle celle du penseur de Rodin, vous vous demandez comment vous en sortir.

Mais vous avez beau vous creuser la tête, vos choix restent très limités. Vous pourriez tenter d'appeler au secours en vous rendant au [103](#) car l'Arctique est certainement rempli de braves gens prêts à aider un monstre en tenue d'Adam. A moins que vous n'essayiez de vous suicider en sautant dans la source bouillonnante (rendez-vous pour cela au [109](#),) ; après tout, c'est un moyen sûr de vous retrouver au [13](#) sans prendre froid.

66

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Accablé, vous continuez à cheminer péniblement.

Si vous souhaitez vous diriger vers l'est, rendez-vous au [32](#), vers le sud-est. rendez-vous au [10](#). vers le nord-est, rendez-vous au [54](#).

67

Sources thermales — [Lieu 6](#)

Étant un monstre foncièrement paresseux, vous vous pincez le nez entre le pouce et l'index de la main gauche et vous sautez dans la fosse bouillonnante tout habillé. Vous constatez alors que vos vêtements se désintègrent rapidement ! Un instant, vous barbotez dans l'eau, stupéfait. Les derniers lambeaux de tissu que vous portiez sur la peau ont disparu et vous vous retrouvez nu comme un nouveau-né. hideux et gigantesque. Vous avez aussitôt la seule réaction logique en semblable circonstance : vous êtes saisi de panique. Si l'eau de source peut avoir un tel effet sur vos vêtements, qu'allez-vous devenir, vous ? Vos énormes mains agrippent le bord tandis que vous tentez de vous hisser au-dehors mais, dans votre fiévreuse agitation, vous manquez votre prise et vous retombez en arrière. Affolé, vous faites une nouvelle tentative... puis vous vous rendez vaguement

compte que si l'eau bouillonnante a désintégré vos vêtements, elle est pour vous-même inoffensive. Votre panique s'atténue et vous vous laissez aller au confort du bain chaud pour réfléchir. La situation est sérieuse. Vous êtes privé de vêtements. A peine vous serez-vous écarté de la source thermale que vous serez comme mort : en effet arpenter les étendues glacées de l'Arctique nu comme un ver est rarement recommandé dans les manuels d'exploration. Par ailleurs, que pouvez-vous faire ? Vous vous hissez enfin hors du bassin et vous vous accroupissez sur le bord pour réfléchir à nouveau.

Mais vos choix sont strictement limités. Vous pouvez tenter d'appeler au secours en vous rendant au [103](#) ou vous pouvez essayer de vous suicider en sautant dans la source bouillonnante (rendez-vous au [109](#)) après tout, c'est un moyen sûr de vous rendre au [13](#) sans prendre froid.

68

Cahane de rondins — [Lieu 5](#)

Vous écartez les peaux suspendues et vous découvrez une porte de bois massive sur laquelle est épinglée une note portant ces mots :

LA CLEF DE LA PORTE EST SOUS LE PAILLASSON.

Vous jetez un coup d'œil alentour. Pas de paillason. Sous le coup de l'inspiration, vous retournez la note. Au dos est écrit :

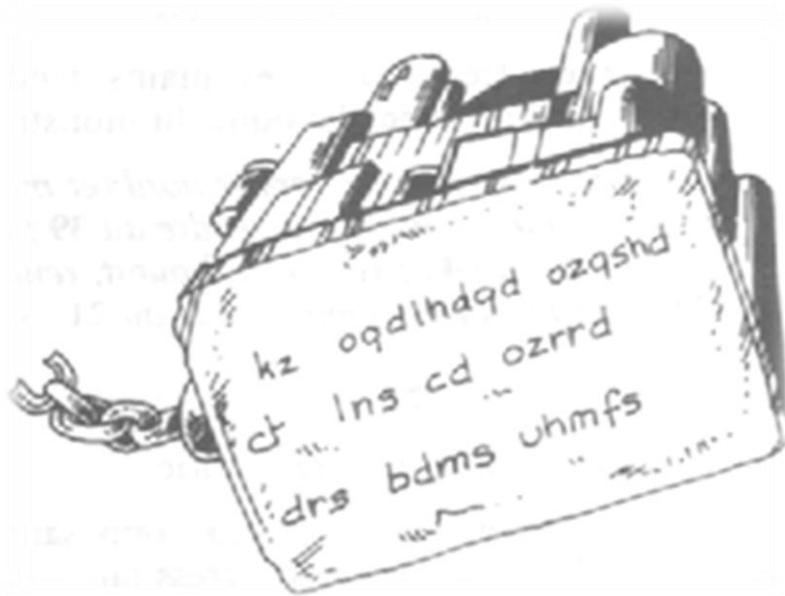
LE PAILLASSON EST DANS LES CAVERNES.

Si vous êtes allé dans les cavernes, que vous ayez trouvé le paillason et récupéré la clef, vous pouvez l'utiliser pour ouvrir la porte (rendez-vous au [94](#)). Sinon, vous pouvez, au choix, prendre la direction du nord (rendez-vous au [44](#)), du nord-est (rendez-vous au [70](#)), ou du nord-ouest (retidez-vous au [72](#)).

69

Sources thermales — [Lieu 6](#)

Contournant avec précaution les sources, vous vous livrez à un examen approfondi des environs. Au-delà d'une crête rocheuse, vous découvrez les traces manifestes et récentes du passage de plusieurs hommes. S'agissait-il des hommes de main du baron ? Sans le moindre doute. Parmi les déchets qu'ils ont abandonnés se trouve une dent de cachalot sculptée à l'image de sa demeure ancestrale. Vous regardez avec attention tout autour de vous dans la crainte que ces êtres malfaisants soient restés dans les parages mais vous ne décelez aucun signe de danger. Étant un collectionneur fervent de souvenirs maritimes et autres bibelots, vous êtes sur le point de glisser la dent de cachalot dans votre poche, lorsque vous remarquez, gravé sous l'objet, le message suivant :



Passionnant ! Mais où cela vous mène-t-il ? Si vous avez changé d'idée et que vous souhaitez de nouveau prendre un bain, vous pouvez le faire en vous rendant au [63](#), vous pouvez également laver vos vêtements au [65](#) ou faire les deux au [67](#). Par ailleurs, vous avez la possibilité de partir soit vers le nord (rendez-vous au [105](#)/ soit vers le sud (rendez-vous au [21](#)/ soit vers le sud ouesi (rendez-vous au [41](#)), soit vers le sud-est (rendez-vous au [43](#)/

70

Côte — Lieu non répertorié

Les eaux grises et glaciales de l'Arctique s'étendent à l'infini devant vous, opposant une barrière infranchissable à toute progression.

Vous pouvez, cependant, vous diriger vers le nord en vous rendant au [46](#), vers le nord-ouest en vous rendant au [74](#) ou vers l'est en vous rendant au [44](#).

71

Brouillard — Lieu imprécis

Vous avancez en trébuchant, les mains tendues devant vous dans l'attitude classique du monstre.

Si vous souhaitez vous diriger vers le nord (et même vers le nord-est) vous pouvez vous rendre au [39](#) ; vers le sud, rendez-vous au [41](#) ; vers le sud-ouest, rendez-vous au [73](#) ; vers le sud-est rendez-vous au [21](#).

72

Côte — Lieu non répertorié

L'océan Arctique s'étend sous vos yeux, opposant un obstacle infranchissable à toute progression.

Toutefois, vous pouvez vous diriger vers le nord en vous rendant au [48](#), vers l'ouest en vous rendant au [44](#) ou vers le nord-ouest en vous rendant au [18](#).

Falaise — Lieu non répertorié

Nom d'un homme ! Vous oscillez à l'extrême bord d'une falaise abrupte, haute de plus de trois cents mètres.

Le moment tombe à pic (c'est le cas de le dire) pour savoir si vous êtes ou non sujet au vertige. Lancez deux dès. Si vous obtenez moins de 6, vous basculez dans le vide en poussant un cri à glacer le sang et vous allez vous écraser au fond de l'abîme (rendez-vous au [13](#)). Si vous faites 6 ou plus, vous pouvez vous écarter du bord et partir vers le nord-est en vous rendant au [71](#), vers l'est en vous rendant au [41](#), vers le sud-est en vous rendant au [31](#) ou vers le sud-ouest en vous rendant au [37](#).

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Une énorme empreinte de pied est visible dans la neige. Votre monstre? Une autre créature? Vous vous penchez pour mieux examiner l'empreinte et vous voilà féroce ment attaqué par-derrière !

Vous n'êtes pas attaqué par la créature qui a laissé cette trace, mais par un fauve bien plus dangereux : un Reiz polaire. Inconnu des zoologistes, évoqué parfois dans de sombres légendes, le Reiz est un animal à six pattes, blanc de neige, croisement entre le lion et le bœuf avec des dents comme des poignards, une crinière opulente et des pattes de devant armées de griffes redoutables. Le Reiz possède 6 POINTS DE RAPIDITE, 6 de COURAGE, 6 de FORCE, 4 d'HABII ETE, 1 de PSI plus 70 POINTS DE VIE. Son pouvoir PSI est la MORT INSTANTANEE qu'il inflige lorsque les dès lui donnent 12 et qui vous expédie droit au [14](#) Comme il vous a attaqué par-derrière, il frappe le premier en raison de l'effet de surprise. Si le Reiz vous tue, rendez-vous donc au [14](#). Si vous survivez, rendez-vous au [96](#).

Cavernes de glace — [Lieu 2](#)

Vous faites quelques pas en avant, puis vous hésitez. Quatre entrées s'offrent à vous, toutes d'accès facile. Laquelle allez-vous choisir ?



74 *Le Reiz est un croisement entre le lion et le bœuf
avec des dents comme des poignards.*

Ces entrées constituent les orifices du crâne. Vous pouvez entrer par l'œil droit (rendez-vous au [107](#)); par l'œil gauche (rendez-vous au [111](#)), par le nez (rendez-vous au [115](#); ou par la bouche (rendez-vous au [121](#)).

76

Cavernes de glace — [Lieu 2](#)

Prudemment, vous étudiez ces quatre entrées. Selon que vous choisirez l'une ou l'autre, vous vous retrouverez dans des endroits tout à fait différents.

Ces entrées formant les orifices du crâne, vous pouvez opter pour l'œil gauche (rendez-vous au [98](#)). / l'œil droit (rendez-vous au [102](#)), le nez (rendez-vous au [106](#); ou la bouche (rendez-vous au [112](#)).

77

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

La toundra paraît s'étendre à l'infini au point que vous en arrivez presque à perdre votre sens de l'orientation.

Presque, mais pas tout à fait. Il vous en reste suffisamment en effet pour comprendre que vous pouvez vous diriger vers le nord en vous rendant au [45](#), vers le sud en vous rendant au [47](#) ou vers le nord-ouest en vous rendant au [93](#).

78

Côte — Lieu non répertorié

Le sombre océan glacial Arctique s'étend sans fin devant vous, opposant un obstacle infranchissable à toute progression.

Vous pouvez toutefois vous diriger vers le nord en vous rendant au [84](#), vers le nord-est en vous rendant au [50](#), vers l'est en vous rendant au [74](#) ou vers le sud-est en vous rendant au [70](#).

79

Cabane de rondins — [Lieu 5](#)

La clef tourne sans effort dans la serrure et la porte s'ouvre en grinçant. A l'intérieur, la cabane est sombre et sinistre mais, ayant repéré l'emplacement de la fenêtre close, vous vous en approchez sans hésiter. — Empoignez-le !

La voix familière de votre créateur vient de retentir ; il est surexcité à l'idée d'avoir enfin rattrapé son monstre préféré. Vous faites volte-face pour vous défendre.

Il y a trois des brutes du baron dans la cabane. Chacune possède : 3 POINTS DE RAPIDITE, 4 de COURAGE, 3 de FORCE, 4 D'HABILITE, 0 de PSI plus 25 POINTS DE VIE. Chacune est armée d'un cabillot qui vous inflige 5 points de pénalité supplémentaires à chaque fois que vous recevrez une blessure. Le baron Frankenstein lui-même ne participe pas à l'attaque et s'enfuira si vous semblez avoir le dessus. Si vous perdez, votre corps sera conservé dans un cercueil de verre et votre esprit s'envolera vers le [13](#). Si vous survivez, rendez-vous au [113](#).

Massif rocheux — Lieu non répertorié

Une fois au cœur du massif, votre impression de vous trouver dans un décor des Mille et Une Nuits s'accroît si bien que c'est presque sans surprise que vous heurtez du pied une antique lampe à huile en bronze de style nettement oriental. Vous vous penchez pour la ramasser. A part sa poignée brisée, cette lampe paraît encore utilisable. Mais que peut-elle bien faire là, si loin du brûlant royaume désertique où elle a été fabriquée ?

Bonne question, en effet, mais une autre se pose, plus urgente: avez-vous la bouteille de produit pour la frotter ? Si oui, rendez-vous au [100](#). Sinon, vous pouvez continuer à explorer le massif rocheux en vous rendant au [104](#).

81

Côte — Lieu non répertorié

L'Arctique aux eaux glacées s'étend à perte de vue devant vous, opposant un obstacle infranchissable à toute progression.

Vous pouvez, cependant, vous diriger vers le nord-ouest en vous rendant au [83](#), vers le nord en vous rendant au [47](#) ou vers le nord-est en vous rendant au [85](#).

82

Côte — Lieu non répertorié

L'Océan glacial, hostile et immense, s'étend devant vous, menaçant, opposant un obstacle infranchissable à toute progression.

Toutefois, vous pouvez vous diriger vers le sud-est en vous rendant au [24](#) ou vers l'est en vous rendant au [56](#).

83

Côte — Lieu non répertorié

La sinistre et glaciale étendue de l'océan Arctique s'étend devant vous, opposant un obstacle infranchissable à toute progression.

Néanmoins, vous pouvez vous diriger vers le nord-est en vous rendant au [77](#), vers l'est en vous rendant au [47](#) ou vers le sud-est en vous rendant au [81](#).

84

Navire prisonnier des glaces — [Lieu 1](#)

Est-ce à bord de ce navire que vous êtes venu ? Le froid a incontestablement commencé à annihiler plusieurs de vos centres cérébraux car vous êtes incapable de vous le rappeler. De l'immense coque immobilisée par la banquise, vous n'avez pas l'ombre d'un souvenir. Mais, de toute façon, un choix immédiat s'impose à vous. Allez-vous ou non tenter de monter à bord ? A pas prudents, vous faites le tour du bateau, mais vous ne décelez pas le moindre signe de vie.

Et vous voilà de nouveau au pied du mur. Quelle décision prendre ? Si vous êtes prêt à prendre le risque de grimper à l'échelle de corde verglacée, rendez-vous au [108](#). Vous pouvez aussi abandonner le navire à son destin et vous diriger vers le sud en vous rendant au [78](#), vers l'est en vous rendant au [50](#) ou vers le nord-est en vous rendant au [24](#).

85

Côte — Lieu non répertorié

Hostile et lugubre, l'océan Arctique s'étend devant vous, opposant un obstacle infranchissable à toute progression.

Vous pouvez cependant vous diriger vers le sud-ouest en vous rendant au [81](#), vers l'ouest en vous rendant au [47](#) ou vers le nord-ouest en vous rendant au [23](#).

86

Crête cristalline — Lieu aux confins du monde

Vous vous arrêtez, frappé de stupeur. Devant vous, à l'est, mais s'étirant du nord au sud à perte de vue, se dresse une crête rocheuse qui semble hérissée de purs diamants, reflétant la lumière du ciel en une multitude de scintillements et faisant naître alentour de chatoyants arcs-en-ciel. Qu'il s'agisse d'un phénomène naturel, vous en êtes certain, mais vous n'avez jamais rien vu de semblable jusqu'à présent. Vous reprenez votre marche en vous demandant s'il s'agit d'une formation glaciaire inhabituelle mais, vous étant rapproché, vous découvrez bientôt que ces énormes cristaux ne sont pas constitués de glace (ni, hélas ! de diamants) mais de quartz.

Vous pouvez tenter de franchir la crête à l'est en vous rendant au [110](#) ou de la longer vers le nord pour trouver un passage plus facile (rendez-vous au [114](#)) ou vers le sud dans le même but (rendez-vous au [118](#)). Vous pouvez aussi, bien entendu, vous diriger vers l'ouest en vous rendant au [58](#).

87

Village esquimau — [Lieu 10](#)

Vous faites quelques pas en avant. « Holà ! criez-vous. Il y a quelqu'un? » Des guerriers esquimaux, armés de harpons menaçants, sortent alors de leurs igloos et vous encerclent. Ils semblent sur leurs gardes, inquiets mais résolus. Vous vous immobilisez, ne souhaitant nullement vous retrouver empalé sur un harpon.

Vous êtes un Yéti ? s'enquiert l'un des hommes, un grand barbu qui paraît être le chef.

Non, bien sûr, répliquez-vous vivement.

Alors, qui êtes-vous ?

Je suis un monstre, marmonnez-vous d'un ton gêné.

Un quoi ? demande-t-il, interloqué.

Un monstre ! répétez-vous, haussant la voix. Une série d'exclamations étouffées monte du cercle des guerriers vêtus de peaux de phoque. Gardant leurs harpons brandis, ils entament une discussion animée dans une langue que vous ne

comprenez pas jusqu'à ce qu'une grosse femme sortie d'un igloo se fraie un passage à coups de coude parmi ses congénères.

Attention ! s'écrie le chef. Il est peut-être dangereux. Nous pensons que c'est un Yéti, mais il prétend qu'il est un monstre.

Bien sûr que c'est un monstre ! lance la femme. A-t-on jamais vu un Yéti avec un boulon dans le cou ? (Elle donne une gifle à l'un des guerriers qui, sous le choc, s'affale dans la neige.) Abaissez vos harpons. En voilà une façon d'accueillir un étranger !

Si nous rangeons nos harpons, il risque de nous attaquer.

S'il attaque, je me charge de lui, assure la grosse femme d'un ton sans réplique.

A contrecœur, les guerriers abaissent lentement leurs harpons.

Si vous voulez profiter de la situation pour passer à l'attaque et prendre la femme en otage, rendez-vous au [117](#). Si vous préférez vous en tenir à des relations pacifiques, rendez-vous au [119](#).

88

Montagnes de glace — [Lieu 3](#)

Votre curiosité scientifique vous pousse à examiner soigneusement le gigantesque cadavre. Vous pourriez en effet y prélever quelques organes, viscères et autres appendices, qui vous serviraient plus tard à réaliser d'intéressantes transplantations. La seule chose digne d'intérêt que vous découvrirez, cependant, consiste en un petit sac de toile accroché dans le dos de la créature et que son épaisse toison dissimule presque entièrement. En ouvrant le sac avec prudence, vous constatez qu'il contient une petite statuette de jade délicatement ouvragée, représentant un dragon chinois. C'est là un travail de grande qualité, d'une minutie qui révèle un réel talent artistique et il ne fait aucun doute qu'il s'agit d'un objet de valeur. Mais que fait donc une statuette chinoise en plein désert arctique — et transportée par un Yéti, de surcroît !

Cette mystérieuse question restera peut-être à jamais sans réponse, ce qui ne doit pas vous empêcher de poursuivre votre chemin. Vous prenez la statuette et vous faites votre choix : si vous souhaitez continuer à escalader ces redoutables montagnes, rendez-vous au [120](#). Si vous préférez vous en détourner pour vous diriger vers le sud, rendez-vous au [4](#). vers le sud-est, rendez-vous au [32](#), vers le sud-ouest, rendez-vous au [52](#).

89

Crevasse béante — Lieu non répertorié

Légèrement essoufflé par vos efforts, vous revenez vers le bord et vous constatez qu'une colonie entière de Wyrms de l'Arctique escalade les parois verticales de la crevasse en montant vers vous. Vous êtes, semble-t-il, tombé dans l'une des régions les plus dangereuses du Grand Nord avec bien peu de chances de pouvoir poursuivre votre route vers l'est. Il vous reste cependant un peu de temps avant que les Wyrms vous atteignent et vous le mettez judicieusement à profit pour extraire de la mâchoire de la créature que vous venez de tuer l'un de ses crocs affûtés comme des rasoirs. Utilisé en guise de couteau dans un

combat, ce croc vous permettra d'infliger 5 points supplémentaires de pénalité à chaque fois que vous blesserez un adversaire.

Maintenant, vous avez tout intérêt à filer d'ici avant que les Wyrms ne vous sautent dessus. Vous avez le choix entre l'ouest (rendez-vous au [27](#)), le nord (rendez-vous au [57](#)) ou le nord-ouest (rendez-vous au [35](#)).

90

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Le sac siffle et se tord sur lui-même en touchant le sol comme s'il contenait une créature vivante, peut-être un serpent ; mais peu intéressé par ce phénomène, vous préférez vous éloigner sans un regard en arrière.

Vous pouvez vous diriger vers l'est en vous rendant au [32](#), vers le sud-est en vous rendant au [10](#), ou vers le nord-est en vous rendant au [54](#).

91

Côte — Lieu non répertorié

L'océan Arctique, glacial et gris, s'étend lugubre devant vous, opposant un obstacle infranchissable à votre progression.

Vous pouvez prendre la direction en vous rendant au [49](#), ou de l'est en vous rendant au [51](#).

92

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Pendant un instant, vous êtes au bord de l'évanouissement. Puis soudain, votre vertige se dissipe et une curieuse (mais délicieuse) sensation de chaleur vous envahit de la tête aux pieds.

Voici résolue, cher Baron, la question des sous-vêtements thermiques. A partir de maintenant, quoi qu'il arrive, le froid de l'Arctique restera sur vous sans effet et tout ennemi utilisant contre vous l'arme du froid le fera en pure perte. Et, maintenant, dénouez donc votre cravate, déboulez votre chemise et dirigez-vous résolument vers l'est en vous rendant au [32](#), à moins que vous ne préfériez le sud-est (rendez-vous au [10](#)) ou le nord-est (rendez-vous au [54](#)).

93

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

A force de marcher, vous constatez que votre pied gauche, qui n'a jamais très bien tenu, commence à avoir du jeu ; en donnant quelques coups bien placés, vous parvenez cependant à le remettre en place.

Même après avoir réussi à réparer votre pied gauche, vos possibilités de choix restent limitées : vous pouvez vous diriger vers le sud-ouest en vous rendant au [125](#), vers le nord-ouest en vous rendant au [97](#) ou vers le nord-est en vous rendant au [53](#).

94

A l'intérieur, il fait si sombre que vous vous cognez douloureusement le tibia contre un pied de table avant de réussir à ouvrir les volets de l'unique fenêtre ; un peu de lumière entre et vous jetez un coup d'œil autour de vous. La cabane, sommairement meublée, semble inoccupée depuis longtemps. Sans doute a-t-elle été bâtie par un trappeur solitaire ou un ermite amateur de grand froid ? A première vue, rien d'utilisable dans ce réduit, mais le contenu d'un petit coffre de bois ouvert attire votre attention. Vous y découvrez une très jolie statuette en pierre représentant une femme ailée dont les yeux sont faits de cristal délicatement serti. Vous soulevez la statuette et vous remarquez au-dessous un livre à la reliure de cuir, qui se révèle être un antique journal intime. Bien des pages manquent et, sur le peu qui reste, l'encre à demi effacée rend l'écriture à peine lisible. Pourtant, ces bribes de mots vous laissent pressentir une histoire passionnante. L'auteur du journal reste mystérieux mais il connaissait parfaitement les régions polaires et semble y avoir passé de nombreuses années. Comment a-t-il survécu ? Autre énigme insondable, pensez-vous, jusqu'au moment où vous tombez sur un passage fascinant décrivant une cité perdue, loin vers l'Orient, «au-delà des Arêtes de Cristal », selon les termes mêmes du journal. Il y figure même une vague carte indiquant la route à suivre pour gagner cette cité, une route apparemment aussi tortueuse que dangereuse.

mais sur laquelle vous pouvez être tenté de vous aventurer en vous rendant au [116](#). A moins que vous ne quittiez la cabane pour aller vers le nord (rendez-vous au [44](#)), le nord-ouest (rendez-vous au [70](#)) le nord-est rendez-vous au [12](#)) ou le sud (rendez-vous au [122](#))

95

Dans le blizzard — Lieu perdu

La tempête fait rage autour de vous. Vous voyez à peine à quelques mètres et vous perdez tout sens de l'orientation. Courageusement, vous tentez d'avancer mais vous comprenez très vite que vous auriez grand tort de vous obstiner. En désespoir de cause, vous vous efforcez de revenir sur vos pas pour essayer de retrouver un lieu sûr.

Hélas ! vous n'échappez à la tourmente que pour vous enfoncer, frissonnant, dans les ténèbres du [13](#).

96

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

Vous considérez l'étrange cadavre, vous demandant comment vous avez trouvé la force et le courage de tuer un pareil adversaire. Puis une lueur jaillit dans votre mémoire. Vers la fin du combat, quand il devenait évident que vous alliez l'emporter, le Reiz a essayé de fuir vers le nord-ouest, voie de retraite particulièrement ardue étant donné la topographie des lieux. Pourquoi la créature voulait-elle s'échapper de ce côté ?

Si vous êtes vraiment curieux, vous pouvez tenter vous-même de vous diriger vers le nord-ouest en vous rendant au [84](#). Mais, comme vous risquez de tomber sur un autre Reiz, peut-être vaut-il mieux aller vers l'ouest en vous rendant au [78](#), vers le nord en vous rendant au [50](#), vers l'est en vous rendant au [46](#), vers le nord-est en vous rendant au [20](#) ou vers le sud-est en vous rendant au [70](#).

97

Côte — Lieu non répertorié

La houle glaciale de l'Arctique ondule à perte de vue devant vous, opposant une barrière infranchissable à votre passage.

D'ici vous pouvez vous diriger vers l'est en vous rendant au [53](#), vers le sud-est en vous rendant au [93](#) ou, par un long chemin, vers le nord-est en vous rendant au [37](#).

98

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

A pas prudents, vous pénétrez dans la caverne formée par l'œil gauche du crâne. Au-delà de la vaste ouverture circulaire, le passage se rétrécit pour se transformer en un long boyau sinueux qui finit par s'orienter vers le nord. Même dans les étranglements du couloir subsiste une vague clarté car des parois, du sol et de la voûte des cavernes, émane une pâle lueur verdâtre que réfléchissent les facettes des formations cristallines. Vous parvenez bientôt à un croisement en forme de T dont les branches s'orientent vers l'est et vers l'ouest.

Si vous souhaitez vous diriger vers l'ouest, rendez-vous au [124](#); vers l'est, rendez-vous au [126](#). Vous pouvez également quitter ces cavernes en revenant sur vos pas jusqu'au [48](#); là vous aurez la possibilité de choisir une autre entrée ou de prendre une toute autre direction.

99

Massif rocheux — Lieu non répertorié

Voilà qui est étrange... Quelqu'un est passé ici avant vous et a laissé des graffiti sur les rochers. Sourcils froncés, vous tentez de déchiffrer les mots à demi effacés.

Apparemment, il s'agit d'une poésie :

*Aux monts de la folie, vous trouverez la clé
Qui du voyageur solitaire ouvre la
destinée
Alors vers le sud, à travers mille enfers glacés
Gagnez la cabane où
vous guettera le danger
Puis, au-delà, ces lieux rayonnants de chaleur
Où toute
neige fond comme beurre
Et là, vous apprendrez ce qu'il vous faut savoir
Pour vaincre et surmonter les heures les plus noires.*

Ces vers sont pour le moins boiteux, mais c'est un effort méritoire que de les avoir gravés dans la pierre glacée. Et les conseils qu'ils donnent sont sans doute utiles.

Sinon, vous aurez fait tout ce voyage en pure perte car toute progression en avant vous est interdite. Heureusement, vous pouvez être à peu près certain d'avoir maintenant semé votre créateur, et vous pouvez donc revenir sur vos pas pour vous éloigner de ces montagnes et vous diriger soit vers l'est (rendez-vous au [19](#)), soit vers le sud (rendez-vous au [29](#)).

100

Massif rocheux — Lieu non répertorié

Quelle absurdité — vous n'êtes pas un personnage de conte de fées ! Vous êtes le baron Frankenstein, grand savant et génial fabricant de monstres. Et, pourtant, vous voilà Dieu sait où, en train de frotter avec énergie une vieille lampe à huile comme un pauvre berger superstitieux sur les bords de la mer Morte. Quelle occupation stupide ! Qu'en attendez-vous donc ? Croyez-vous sincèrement qu'un nuage de fumée va s'élever de la lampe et prendre la forme d'un énorme Djinn sorti tout droit des Mille et Une Nuits ? Vous imaginez-vous, par hasard... Eh, dites donc, voilà justement que s'échappe de la lampe un peu de fumée ! Vous cessez aussitôt de frotter, mais la fumée continue à monter en spirale et se répand bientôt en

un nuage tournoyant... Peut-être la chaleur engendrée par le frottement a-t-elle déclenché la combustion d'un reste d'huile à l'intérieur de la lampe ? Il doit y avoir une explication scienti... Mais non : les volutes de fumée composent peu à peu la silhouette d'un Djinn à la peau verte, enturbanné, barbu et brandissant un cimenterre, tel qu'on en voit dans les illustrations des contes persans. La créature s'incline devant vous :

Formule un vœu, ô Tout-Puissant, il sera exaucé, dit-elle.

Parfait, répondez-vous, sautant aussitôt sur l'occasion. Je voudrais justement...

Mais le géant vous interrompt :

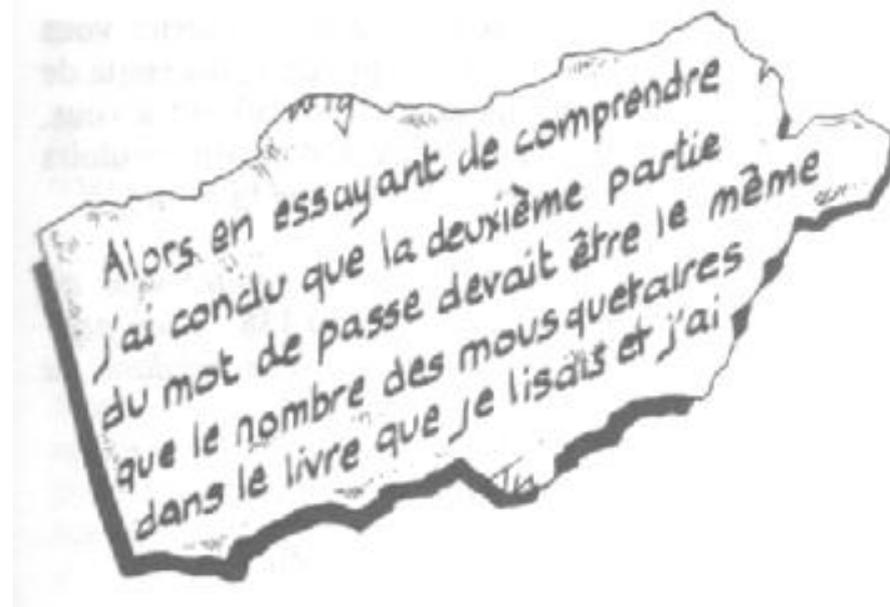
A condition, bien entendu, que tu puisses me vaincre en combat singulier...

Aladin n'avait jamais connu de telles difficultés. Si vous voulez vraiment vous mesurer à cet ènergumène, vous pouvez le faire en vous rendant au [128](#). Si vous préférez vous abstenir, jetez simplement la lampe et quittez le massif rocheux en direction du sud (rendez-vous au [30](#)), du sud-ouest (rendez-vous au [32](#)) ou du sud-est (rendez-vous au [26](#)).



100 Les volutes de fumée composent peu à peu la silhouette d'un Djinn brandissant un cimenterre.

Vous vous mettez à piétiner les corps, pris d'une crise de rage homicide, quand vous remarquez un bout de papier tombé de la poche d'une des brutes. Vous le ramassez et vous constatez qu'il s'agit d'un fragment d'une lettre qu'il a écrit à une de ses amies domiciliée au Venezuela. Et vous lisez ces mots :



Voilà qui ne vous avance guère, apparemment, mais dans un endroit pareil, il est difficile de savoir quel renseignement peut être utile ou non.

En attendant, vous feriez bien de filer d'ici avant d'avoir de nouveaux ennuis. Vous pouvez vous diriger vers le nord en vous rendant au [105](#) vers le sud en vous rendant au [21](#), vers le sud-ouest en vous rendant au [41](#), ou vers le sud-est en vous rendant au [43](#).

Vous venez de pénétrer dans une vaste caverne baignée d'une luminescence émanant des parois et qu'amplifient la glace et les multiples formations cristallines qui la reflètent. Vous avancez dans la caverne, remarquant à certains signes à peine perceptibles que quelqu'un d'autre vous a précédé sur les lieux, mais quand ? Vous seriez bien en peine de le dire. En vous approchant du fond de la caverne, vous vous rendez brusquement compte de la nécessité de prendre une décision. Deux sorties s'offrent à vous, l'une et l'autre donnant accès à d'étroits couloirs éclairés de la même lueur irréaliste que la grotte.

L'une de ces issues mène au nord (rendez-vous au [130](#)). L'autre à l'est (rendez-vous au [138](#)). Vous pouvez aussi sortir de la caverne en vous rendant au [48](#)

Sources thermales — [Lieu 6](#)

Au secours ! criez-vous.

Et votre voix étranglée éveille les échos qui se propagent parmi les étendues polaires, provoquant des fissures dans la glace et des avalanches au flanc des montagnes lointaines.

Au secours ! î ! répétez-vous, la voix brisée. Au secours !

Et si vous cessiez un peu ce tapage ? Suggère une voix fluette, montant d'un endroit situé à proximité de votre cheville. Commencez donc par vous couvrir ! Vous êtes indécent !

C'est bien là l'ennui, répondez-vous en baissant les yeux sur le Gnome arctique que vous découvrez à vos pieds. Tous mes vêtements ont été détruits et, sans eux, je vais probablement mourir gelé.

Le Gnome, dont les propres vêtements sont beaucoup trop petits pour vous, se gratte pensivement derrière l'oreille.

Je suppose que vous les avez trempés dans la source, dit-il. Cette eau-là réduirait tout en charpie. Et pourtant, vous ne pouvez pas rester ainsi tout nu : vous allez faire peur aux pingouins. Seriez-vous prêt à sacrifier 10 de vos POINTS DE VIE en échange d'un bon coslume ?

Si vous êtes d'accord, rendez-vous au [127](#). Sinon, il ne vous reste plus qu'à vous rendre au [131](#).

Massif rocheux — Lieu non répertorié

Après vous être faufile entre deux blocs, vous vous retrouvez soudain en terrain dégagé, vacillant au bord d'une pente raide et glissante qui paraît se prolonger sur des kilomètres. Vous faites un bond en arrière, vous vous cognez la tête contre le rocher, vous pivotez sur vous-même, vous perdez l'équilibre puis vous basculez en avant, la tête la première. Aussitôt, vous vous mettez à glisser vers le sud comme sur un toboggan, en allant de plus en plus vite.

Lancez deux dès et doublez le chiffre obtenu pour savoir combien ce petit voyage éclair va vous coûter de POINTS DE VIE. Si le résultat vous tue, rendez-vous au [14](#) Si vous survivez, vous continuez à glisser au sud jusqu'au [30](#).

Montagne de glace — [Lieu 3](#)

Quel superbe décor ! Pour la première fois depuis votre arrivée dans l'Arctique, vous avez trouvé un endroit qui vous rappelle — vaguement — votre pays.

Si vous désirez explorer plus en profondeur ces montagnes accueillantes, vous pouvez le faire en vous rendant au [129](#). Sinon, il ne vous reste plus qu'à vous diriger vers le sud en vous rendant au [71](#).

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

La caverne dans laquelle vous venez d'entrer est toute petite, éclairée par une luminescence émanant des murs et qui baigne tout le décor d'une lueur verdâtre. La seule issue est un passage s'ouvrant dans la paroi nord : en suivant cette voie, vous avez bientôt le choix entre trois directions différentes.

Si vous voulez vous diriger vers le nord, rendez-vous au [132](#); vers le nord-est, rendez-vous au [136](#); vers l'est rendez-vous au [148](#). A moins que vous ne préféreriez quitter la caverne en vous rendant au [48](#).

107

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Vous venez d'entrer dans une vaste caverne baignée d'une luminescence émanant des parois et qu'amplifient la glace et les multiples formations cristallines qui la reflètent. Vous avancez dans la caverne, remarquant à certains signes, à peine perceptibles, que quelqu'un vous a précédé sur les lieux, mais quand ? Vous seriez bien en peine de le dire. En arrivant près du fond de la caverne, vous vous rendez brusquement compte de la nécessité de prendre une décision. Deux sorties s'offrent à vous, l'une et l'autre donnant accès à d'étroits couloirs éclairés de la même lueur irréaliste.

Si vous voulez aller au nord, rendez-vous au [133](#) ; à l'est, rendez-vous au [139](#). Vous avez, par ailleurs, encore le temps de quitter ces cavernes et de choisir une autre destination en vous rendant au [45](#).

108

Sur le pont — [Lieu 11](#)

Il règne sur le bateau un silence total, surnaturel. On a l'impression de se trouver au bord du vaisseau fantôme. Plus sinistres encore sont les traces manifestes de violence — un lourd cabillot de bois brisé, un canot de sauvetage fracassé — qui ne font qu'accroître votre anxiété.

En dépit de vos appréhensions, vous pouvez choisir d'explorer ce navire abandonné en vous rendant au [134](#). A moins que vous ne préféreriez dévaler l'échelle de corde pour filer vers le sud (rendez-vous au [78](#)), vers l'est (rendez-vous au [50](#).' ou vers le nord-est (rendez-vous au [24](#)).

109

Sources thermales — [Lieu 6](#)

— Adieu monde cruel! vous écriez-vous avec emphase en sautant, nu, dans la source bouillonnante.

Vous coulez à pic comme une pierre, l'esprit traversé d'atroces visions de mort. Mais quelques secondes plus tard, à votre grande surprise, vous vous sentez emporté par un courant sous-marin qui vous entraîne en tournoyant vers les

profondeurs puis vous précipitez au sud, dans un maelström terrifiant où, les poumons près d'éclater, vous sombrez dans le néant...

... mais non pas — bizarrement — le néant du 13. Tout au contraire, vous reprenez vos esprits en vous rendant au [135](#).

110

Crête cristalline — Lieu aux confins du monde

Une heure plus tard, à bout de forces, vous devez reconnaître que vos tentatives pour franchir la crête sont vouées à l'échec. L'obstacle est insurmontable. Seul un oiseau pourrait le vaincre.

Il vous reste cependant une possibilité de la franchir au nord en vous rendant au [114](#) ou au sud en vous rendant au [118](#). Par ailleurs, vous pouvez toujours vous diriger vers l'ouest en vous rendant au [58](#).

111

Cavernes de glace — [Lieu 2](#)

La vaste entrée se rétrécit presque aussitôt et se réduit à un étroit boyau baigné d'une lueur verdâtre émanant de micro-organismes luminescents accrochés aux aspérités rocheuses. Vous vous dirigez vers le nord le long du passage et vous parvenez à une voie transversale dont les branches s'orientent à l'ouest et à l'est. Mais cet embranchement est gardé ! Vous vous arrêtez, stupéfait. Cette région polaire est, en principe, inhabitée, mis à part de rares esquimaux et quelques savants fous accompagnés de leurs gardes du corps. Néanmoins, à quelques mètres de vous armés de lances et la mine résolue, se tiennent deux minuscules humanoïdes qui vous lancent des regards furibonds.

Halte ! commente l'un.

Qui va là ? demande l'autre.

Ami ou ennemi ? reprend le premier.

Si vous cherchez à passer outre, c'est à vos risques et périls, observe le second.

Qui êtes-vous ? de mandez-vous. (Puis, réflexion faite, vous rectifiez :) Vous êtes *quoi* ?

Je suis Harkoon Galhcus Bindemere, répond celui qui a parlé le premier. Mon compagnon est Verdun Van Bloot. Et d'abord, qu'entendez-vous par « vous êtes *quoi* ? »

Vous n'avez pas l'air humain, remarquez-vous.

Vous ne vous êtes pas regardé ! rétorque Verdun Van Bloot. Au moins, nous, nous n'avons pas de boulons dans le cou et des pieds disproportionnés.

Ne te moque pas de lui. conseille Harkoon Gallicus Bindemere. S'il est laid et stupide. ce n'est pas sa faute. (Il vous gratifie alors d'un sourire horrible.) Nous sommes des Trolls polaires, mon bon monsieur. et nous sommes de faction pour garder ce passage.

Quel passage ? demandez-vous.



111 *A quelques mètres de vous se tiennent deux minuscules humanoïdes armés de lances.*

Le passage qui permet de continuer plus loin, idiot ! grogne Verdun avec humeur. Si vous n'avez pas le mot de passe, vous ne faites pas un pas de plus.

Quelle histoire ! Si vous connaissez ce stupide mot de passe, prononcez-le rapidement et laissez là ces deux attardés. Sinon, vous pouvez toujours revenir au [45](#) et choisir une autre entrée ou bien abandonner tout à fait les cavernes. D'autre part, vous avez également tout loisir de vous servir de vos grands pieds pour piétiner ces deux jeunes présomptueux, rendez-vous pour cela au [137](#).

112

Cavernes de glace — [Lieu 2](#)

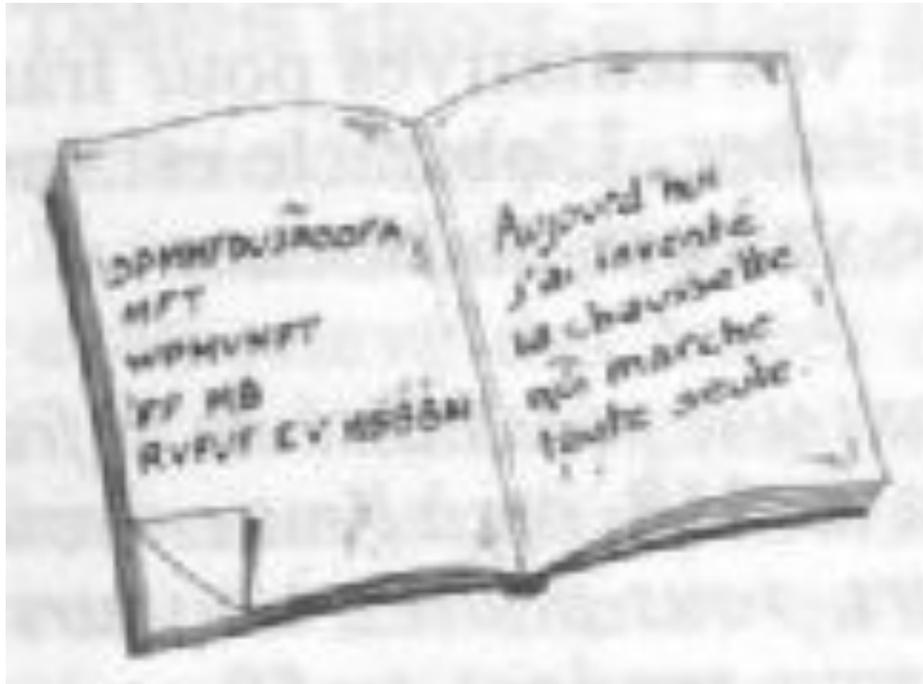
Tandis que vous pénétrez dans la caverne en forme de bouche, il vous vient une idée incongrue. Et si la « bouche » se refermait, la mâchoire du crâne vous réduisant en hachis ⁿ Charmante perspective ! Vous vous enfoncez dans la caverne et, hanté par votre crainte, vous ne cessez de jeter autour de vous des regards anxieux. Mais la caverne ne vous dévore pas. Elle reste immobile. La «bouche» n'est qu'une grotte peu profonde avec une entrée unique et pas d'autre issue. Êtes-vous soulagé ou déçu ? Vous ne savez pas trop.

Quoi qu'il en soit, vous n'avez pas d'autre choix que de retourner au [48](#) pour prendre une autre entrée, à moins que vous ne préfériez abandonner tout à fait ces cavernes.

113

Cabane de rondins — [Lieu 5](#)

Après la bataille, il ne reste rien des rares meubles qui se trouvaient dans la cabane. Vous frayant un passage parmi les débris, votre attention est attirée par une sorte de bourse, peut-être tombée (peut-être pas), de la poche du baron pendant la bagarre. Vous la ramassez et vous constatez qu'elle contient une modeste somme en billets de banque d'Amérique du Sud. un petit daguerréotype peint à la main, représentant un poisson rouge aux yeux proéminents et un carnet. Rejetant l'argent et le poisson, sans intérêt pour vous, vous vous mettez à feuilleter le carnet. Certaines notes sont codées, d'autres plutôt obscures.



Mais le texte qui vous semble le plus intéressant est celui qui porte en titre :

MOT DE PASSE

La seconde partie du mot de passe pour ceux qui ne l'ont pas encore découverte est un nombre premier impair qui, doublé et ajouté à lui-même, devient le dernier de tous les nombres à un chiffre. Après l'avoir trouvé, ajoutez ce secret à la première partie du mot de passe et, méprisant les Trolls, rendez-vous directement au numéro obtenu.

Voilà précisément le genre de message qui vaut à ces aventures une si fâcheuse réputation ; par ailleurs, comme vous pouvez le constater en étudiant le reste du carnet, vous n'apprendrez rien de plus.

Ce qui ne vous laisse pas d'autre choix que de quitter la cabane après vous être donné tant de mal pour y entrer ; si vous souhaitez vous diriger vers le sud, rendez-vous au [81](#) ; vers l'ouest, rendez-vous au [83](#) ; vers l'est, rendez-vous au [85](#) ; vers le nord, rendez-vous au [77](#) ; vers le nord-est, rendez-vous au [23](#).

114

Crête cristalline — Lieu aux confins du monde

Une heure plus tard, à bout de forces, vous devez reconnaître que vos tentatives pour franchir la crête sont vouées à l'échec. L'obstacle est insurmontable. Seul pourrait le vaincre un oiseau.

Il reste cependant une possibilité de la franchir au sud en vous rendant au [118](#), ou à l'est en vous rendant au [110](#). Par ailleurs, vous pouvez toujours vous diriger vers l'ouest en vous rendant au [58](#).

115

Cavernes de glace — [Lieu 2](#)

Vous pénétrez dans la caverne où règne un éclairage irréel diffusé par des lichens verts luminescents qui tapissent les parois, le sol et la voûte et vous découvrez qu'elle se rétrécit pour ne plus former qu'un étroit boyau orienté vers le nord. Mais ce passage, au bout de quelques mètres, s'interrompt brusquement. A l'examen, vous découvrirez qu'il a été délibérément condamné à l'aide d'un énorme bloc de rocher.

Vous pouvez toujours retourner au [45](#) et choisir une autre entrée (ou abandonner tout à fait les cavernes si vous préférez). Mais si vous voulez poursuivre vers le nord, autant vous souvenir que vous êtes un énorme monstre pour qui un rocher, si gros soit-il, ne devrait pas être un obstacle insurmontable. Pour fendre en deux ce bloc d'un coup de karaté, il vous suffit de lancer un dé. Si le résultat est inférieur à votre total de POINTS DE FORCE, le rocher se fendra, vous permettant de vous rendre au [141](#). Vous avez droit à trois essais pour tenter de fendre le rocher. Dans le cas d'un triple échec, vous devez retourner au [45](#) et choisir une autre direction.

116

Déserts glacés — [Lieu 4](#)

La progression est ici bien plus ardue que ne le laissait supposer la carte. Mais par deux fois au fil des heures, vous avez relevé des traces du passage de votre monstre : d'énormes empreintes de pied dans la neige, des ébarbures de métal provenant du boulon planté en travers de son cou et qu'il a dû gratter machinalement, un ou deux vestiges d'organes internes qui se sont détachés du corps et sont tombés dans la neige, laissant présager le pire. Vous êtes sur la bonne piste, c'est indiscutable. Et la cane que vous serrez dans votre main droite vous permettra de vous y maintenir. Peu après vous être reposé, le temps d'une brève tempête de neige, vous pénétrez dans un tunnel qui vous mène à des kilomètres vers l'est et dont vous ressortez au-delà d'une crête cristalline d'où jaillissent de tous côtés des reflets d'arc-en-ciel. A partir de là, vous ne cessez de prendre de la hauteur, tout en continuant à progresser en direction de l'est.

Cette longue marche va vous conduire droit au [140](#).

117

Village esquimau — [Lieu 10](#)

Roaaarrrr !

Tel est le rugissement que vous émettez en vous ruant en avant, le visage crispé par une terrifiante grimace, un rictus découvrant vos dents, pour prendre en otage la malheureuse jeune femme esquimaude. Mais, d'un bond, elle échappe à vos énormes mains tendues, se hisse vers vous et, prestement, dévisse le boulon qui dépasse de votre cou ! Vous restez un instant pétrifié, paralysé d'horreur. Puis le monde se met à tourner autour de vous, tandis que votre tête se détache et tombe.

Une mésaventure qui vous envoie tout droit au [13](#).

118

Crête cristalline — Lieu aux confins du monde

Une heure plus tard, à bout de forces, vous devez reconnaître que vos tentatives pour franchir la crête sont vouées à l'échec. L'obstacle est insurmontable. Seul pourrait le vaincre un oiseau.

Il vous reste cependant une possibilité de la franchir au nord (rendez-vous au 114) ou de vous diriger vers l'est (rendez-vous au 110);. Par ailleurs, vous pouvez également aller vers l'ouest en vous rendant au 58.

119

Village esquimau — [Lieu 10](#)

Quelques instants plus tard, les hommes du village commencent à reculer lentement, impressionnés par les regards furieux que leur lance la femme. L'un après l'autre, ils reprennent (à contrecœur) leurs tâches quotidiennes, vous laissant seul avec elle. L'air rusé, elle vous dévisage :

Vous êtes marié ? s'enquiert-elle.

Oui ! mentez-vous vivement, sachant par vos lectures à quelles extrémités les femmes esquimaudes peuvent se porter pour se procurer un mari.

Elle hausse les épaules :

Domage ! Je vous aurais fait une proposition que vous n'auriez pas pu refuser. Enfin, il faut que vous mangiez quelque chose. Je peux dégeler un peu de gras de baleine.

Sur quoi, elle tourne les talons et disparaît dans le tunnel donnant accès à son igloo.

Si vous en avez le courage, vous pouvez la suivre au [143](#) Sinon vous êtes libre de quitter le village en vous dirigeant vers le sud (rendez-vous au [91](#)), vers le nord rendez-vous au [27](#)), vers le nord-ouest (rendez-vous au [25](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [51](#)).

120

Montagnes de glace— [Lieu 3](#)

A mesure que vous vous enfoncez et que vous vous élevez dans les montagnes, votre progression se fait plus ardue. En revanche, contrairement à tous les usages, la température devient plus clémente avec l'altitude, à tel point que, bientôt, vous vous débarrassez de votre équipement polaire. Vous êtes même contraint de vous arrêter tous les quarts d'heure pour vous éponger le front.

Avez-vous l'intention de continuer à grimper jusqu'à ce que vous ayez fondu ? Si oui, poursuivez votre ascension en vous rendant au [142](#). Mais vous pouvez toujours renoncer et mettre le cap au sud en vous rendant au [4](#), au sud-est en vous rendant au [32](#) ou au sud-ouest en vous rendant au [52](#).

121

Cavernes de glace — [Lieu 2](#)

Vous pénétrez dans la bouche béante... Et les mâchoires se referment brusquement, vous réduisant en bouillie !

C'est du moins l'impression que vous ressentez. En réalité, vous avez été sans doute pris dans une avalanche de pierres. Mais, écrabouillé ou mâché, ce qui reste de vous ne peut que se retrouver au [13](#).

122

Côte — Lieu non répertorié

L'océan Arctique aux eaux glaciales s'étend devant vous, morne et morose, opposant une barrière infranchissable. *Vous pouvez toutefois vous diriger vers le nord en vous rendant au [68](#), vers le nord-ouest en vous rendant au [70](#) ou vers le nord-est en vous rendant au [72](#).*

123

Galerie souterraine — Lieu non répertorié

Les Trolls polaires font un pas de côté et vous saluent joyeusement.

4. Suivez mes conseils et allez vers l'est, dit Harkoon Gallicus Bindemere, tandis que vous vous engagez dans la galerie transversale est-ouest.

5. Ou vers l'ouest, ajoute Verdun Van Bloot — ce qui ne vous aide guère.

L'un et l'autre vous grimacent d'horribles sourires.

Mais lequel de ces deux conseils suivre ? Pour aller à l'ouest, il faut vous rendre au [145](#) et au [155](#) pour aller à l'est.

124

Galerie souterraine — Lieu non répertorié

La galene s'oriente vers l'ouest sur une cinquantaine de mètres, puis croise une voie transversale orientée nord-sud.

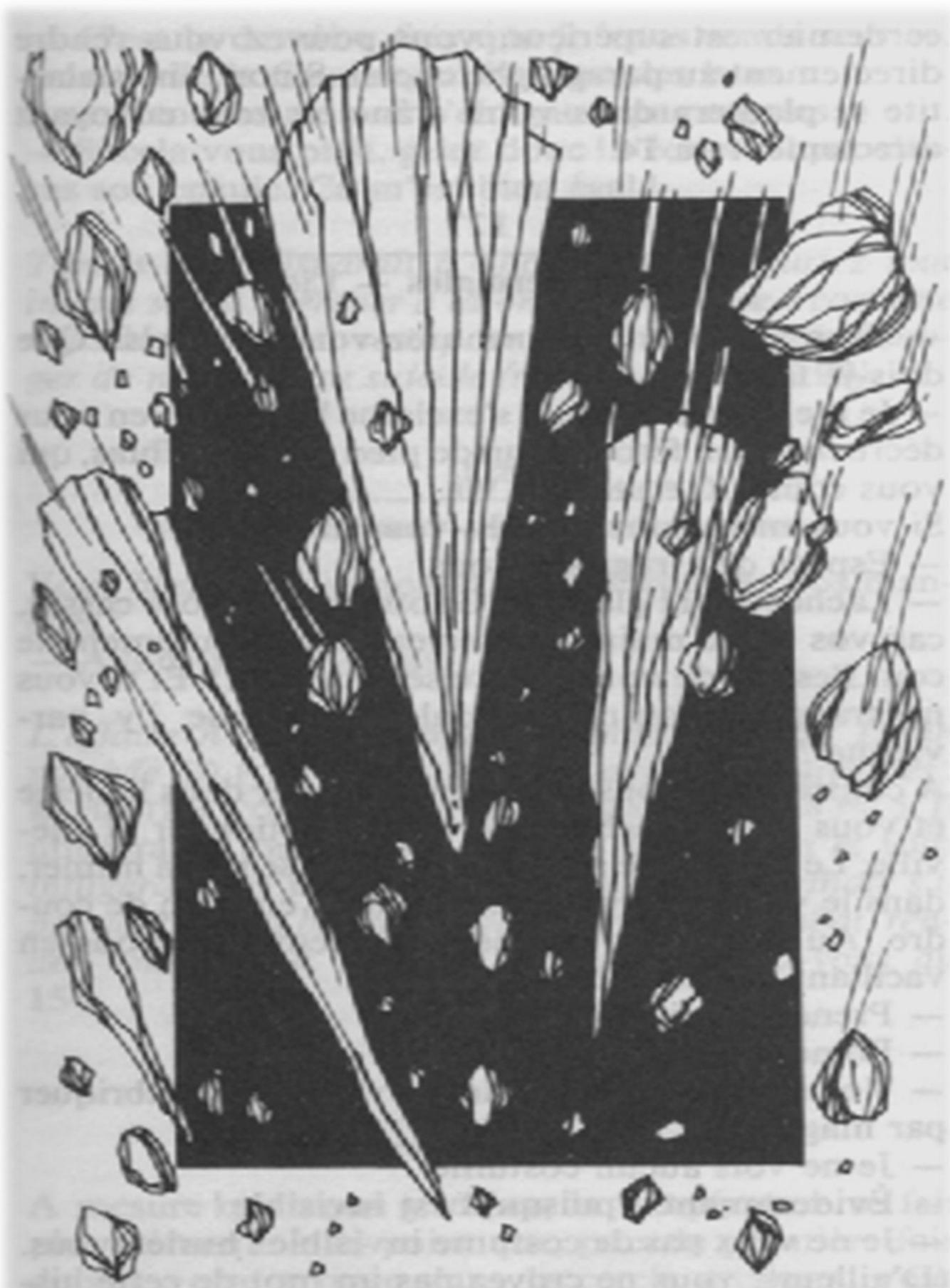
Pour aller au nord, rendez-vous au [144](#) ; au sud, rendez-vous au [150](#). A moins que vous ne préfériez revenir en arrière vers l'est en vous rendant au [98](#)

125

Navire pris par les glaces — [Lieu 1](#)

Votre premier réflexe est de vous cacher mais, doué d'un flair infallible (votre nez a été transplanté de la truffe d'un chien de chasse), vous pressentez que le navire doit être désert. Bien entendu, vous avez déjà commis des erreurs d'odorat, et une méprise en cet instant nsquerait de vous livrer au baron Frankenstein, l'homme qui a juré de vous détruire.

Si vous choisissez la prudence, vous pouvez toujours aller vers le nord en vous rendant au [97](#), vers le sud-est en vous rendant au [83](#), ou vers le nord-est en vous rendant au [93](#). Mais si vous tenez à escalader cette échelle de corde, rendez-vous plutôt au [147](#).



126 *Vous évitez de justesse une stalactite acérée comme un poignard qui se fracasse à vos pieds.*

Caverne — Lieu non répertorié

Vous arrivez dans une caverne impressionnante, dont la haute voûte est festonnée de stalactites de glace. Un rapide coup d'œil circulaire vous permet de dénombrer quatre issues : à l'ouest, au sud, au nord-ouest et au nord-est. *Sssss... Crrrac!*

D'un bond en arrière, vous évitez de justesse une stalactite acérée comme un poignard qui, décrochée de la voûte, se fracasse à vos pieds. *Sssss... Crrrac!* En voilà une autre, plus grande, plus dangereuse et plus proche encore que la précédente !

Mieux vaut ne pas vous attarder ici ou vous allez vous retrouver embroché de haut en bas. Vous pouvez vous échapper par l'ouest en vous rendant au [146](#), par le sud en vous rendant au [152](#), par le nord-ouest en vous rendant au [166](#), ou par le nord-est en vous rendant au [178](#). Mais avant de prendre l'une ou l'autre de ces directions, vous devez d'abord lancer un dé et comparer le résultat avec votre total de points de RAPIDITE. Si ce dernier est supérieur, vous pouvez vous rendre directement au paragraphe choisi. Sinon, une stalactite se plantera dans votre crâne en vous envoyant directement au [14](#).

Sources thermales — [Lieu 6](#)

Bon, d'accord, murmurez-vous, indécis. Que dois-je faire ?

Je me charge de tout ! s'exclame le Gnome en vous décrochant un féroce coup de pied dans les tibias, qui vous coûte 10 POINTS DE VIE.

Si vous en mourez, rendez-vous au 13.

Espèce de... rugissez-vous.

Lâchez-moi ! glapit le Gnome d'une voix cassée, car vos deux mains lui serrent dangereusement le cou. J'essaie de vous rendre service, non ? Et si vous m'étranglez, comment voulez-vous que j'y parvienne ?

A contrecœur, vous le laissez retomber dans la neige et vous vous penchez pour vous frictionner la cheville. Le Gnome se relève, furieux, et se met à mimer, dans le vide, les gestes d'un homme en train de coudre. Au bout d'un moment, il vient vers vous en vacillant, les bras tendus :

Prenez-le, dit-il.

Prendre quoi ?

Votre nouveau costume. Je viens de le fabriquer par magie.

Je ne vois aucun costume.

Évidemment... puisqu'il est invisible !

Je ne veux pas de costume invisible ! hurlez-vous. (D'ailleurs, vous ne croyez pas un mot de cette histoire à dormir debout.) Je serais absolument indécent avec un costume invisible !

C'est la dernière fois que je vous rends service, grommelle le Gnome, en baissant les bras.

Il se détourne alors et s'éloigne à pas rageurs.

Si cela vous plaît, gelez donc ! s'écrie-t-il par-dessus son épaule. Ça m'est bien égal !

Tandis qu'il disparaît à l'horizon, vous auriez tout intérêt soit à chercher à tâtons sur le sol ce « costume invisible » (rendez-vous pour cela au [149](#)), soit à songer de nouveau au suicide (rendez-vous au [109](#))

128

Massif rocheux — Lieu non répertorié

Vous ôtez votre veston et vous retrouvez vos manches :
Allons-y, dites-vous.

L'affaire n'est pas simple, cependant, car le Djinn possède 50 POINTS DE VIE et les aptitudes suivantes : RAPIDITE 3, COURAGE 5, FORCE 6, HABILITE 4 et PSI 5. Il utilisera sa formule PSI tous les deux coups et vous infligera alors une pénalité double de la normale s'il parvient à vous blesser. Si vous perdez ce combat, rendez-vous au [14](#) Si vous survivez, rendez-vous au [154](#).

129

Montagnes de glace — [Lieu 3](#)

A mesure que vous grimpez, la température se fait plus clémente à tel point que, pour la première fois depuis votre arrivée dans le cercle arctique, vous avez chaud. Vous vous sentez également mal à l'aise sans trop savoir pourquoi. Aucun signe du baron ou de ses hommes n'est visible sur ces hauteurs, et le sol nu est trop ingrat pour permettre la survie de grands animaux; vous ne courez donc que des dangers minimes. Peut-être un excès de fatigue vous rend-il simplement un peu nerveux ? Vous décidez de chercher un endroit propice pour vous reposer et, après avoir encore gagné de l'altitude, vous remarquez l'entrée d'une grotte à l'est ; pour y accéder, il faut traverser un éboulis de cailloux qui crissent sous les pas. ce qui vous permettrait d'entendre arriver quiconque s'aventurerait à proximité. C'est l'endroit rêvé pour faire un somme et vous franchissez donc l'éboulis en direction de la grotte. Mais, parvenu à une vingtaine de mètres du but, vous vous arrêtez net, soudain inquiet. Une lueur bleuâtre qu'on dirait surnaturelle jaillit de l'entrée de la caverne. Sourcils froncés, vous scrutez la sombre ouverture béante ; le phénomène se reproduit aussitôt ! Une sorte d'éclair bleu zèbre l'intérieur de la grotte. Vous n'êtes pas témoin d'une activité volcanique : la couleur et la nature de la lumière seraient tout autres. Alors, de quoi peut-il bien s'agir ? Peut-être la grotte est-elle hantée et assistez-vous aux ébats de fantômes ?

Le seul moyen de vous en assurer, c'est d'entrer dans la caverne, ce que vous pouvez faire en vous rendant au [151](#). Vous pouvez également poursuivre l'exploration des montagnes en vous rendant au [153](#) ou leur tourner le dos en vous dirigeant vers le sud (rendez-vous dans ce cas au [71](#)).

130

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Le passage orienté nord-sud est fermé au nord par une porte ! Une porte ? Dans un réseau de cavernes au cœur de l'Arctique ? Au sud, le passage donne sur une autre caverne ; entre la porte et cette caverne, des embranchements mènent en direction du sud-ouest et du nord-est.

Si vous souhaitez vous diriger vers le sud, rendez-vous au [102](#) ; vers le nord, en direction de cette porte étrange, rendez-vous au [156](#). Vous pouvez également vous engager sur l'embranchement qui mène au sud-ouest (rendez-vous au [178](#), ou sur celui qui mène au nord-est (rendez-vous au [162](#))

131

Sources thermales — [Lieu 6](#)

Le Gnome vous considère avec stupeur. — Vous devez avoir le quotient intellectuel d'une botte d'adjudant, remarque-t-il. (Puis, remontant son pantalon, il ajoute :) J'ai l'impression que je vais devoir vous protéger contre vous-même, espèce de grand niais !
Sur quoi, il se rue sur vous avec violence.

Le Gnome possède 40 POINTS DE VIE, 4 de RAPIDITE 6 de COURAGE 2 de FORCE, 4 D'HABILETE et 6 de PSI. S'il parvient à vous retrancher 10 ou plus de vos POINTS DE VIE, il rompra le combat et s'esquivera, auquel cas vous vous rendrez au [157](#). Si vous le tuez avant, il utilisera son pouvoir PSI pour ressusciter avec son total de POINTS DE VIE et poursuivre le combat. Au cas improbable où vous arriveriez à le tuer sept fois sans perdre 10 POINTS DE VIE, VOUS mourrez certainement de remords et, par conséquent, vous n'aurez plus qu'à vous rendre au [13](#).

132

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Le passage est orienté nord-sud ; une solide porte de bois massif est aménagée dans le mur ouest.

Vous pouvez essayer d'ouvrir cette porte en vous rendant au [158](#), si vous préférez vous diriger vers le nord, rendez-vous au [164](#), vers le sud rendez-vous au [106](#).

133

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Le passage orienté nord-sud est fermé au nord par une porte ! Une porte ? Dans un réseau de cavernes au cœur de l'Arctique ? Au sud, le passage donne sur une autre caverne ; entre la porte et cette caverne, des embranchements mènent en direction du sud-ouest et du nord-est. Toutefois, avant de pouvoir choisir où



133 *Vous êtes attaqué par une sorte de chauve-souris préhistorique géante à ailes blanches.*

vous rendre, vous allez devoir affronter la créature ailée qui vole vers vous à grande allure.

Il ne s'agit pas d'un pingouin. Vous êtes attaqué par un Sreek de l'Arctique qui, plus qu'un oiseau, est une sorte de chauve-souris préhistorique géante à ailes blanches. Ce spécimen possède 25 POINTS DE VIE, 6 de RAPIDITE, 3 de COURAGE, 5 de FORCE, 3 D'HABILETE et 0 de PSI. Elle est très difficile à combattre en raison de sa vitesse en vol. de sa mobilité et de sa couleur et il vous faudra donc obtenir 8 ou plus pour l'atteindre. En outre, elle est porteuse de germes et. si les dés lui donnent 12. elle vous transmettra la lèpre polaire, hé oui ça s attrape la bas aussi ! qui vous fera perdre 5 POINTS DE VIE à chaque assaut jusqu'à ce que vous soyez immunisé à la fin du combat. Si cette horrible créature vous tue, rendez-vous au [13](#). Si vous survivez, rendez-vous au [159](#).

134

Sur le pont — [Lieu 11](#)

Votre décision est prise, vous regardez autour de vous pour voir par quelle partie du navire vous allez commencer votre exploration.

Vous trouverez l'écouille au milieu du navire au [160](#). la poupe au [168](#) et la porte de bois au [170](#). Pour atteindre les marches, il faut vous rendre au [176](#). A moins que vous ne préfériez quitter le navire pour aller vers le sud (rendez-vous au [78](#)) vers l'est (rendez-vous au [50](#)) ou le nord-est (rendez-vous au [24](#)).

135

Cavernes de glace — [Lieu 2](#)

Frissonnant, vous ouvrez les yeux et vous regardez autour de vous. Derrière, un trou profond est creusé dans la glace dont la surface commence déjà à regeler. Vous êtes toujours nu, glacé jusqu'aux os et raide comme un réverbère. La source thermale a dû vous entraîner dans un courant souterrain qui vous a amené jusqu'ici. Et comme si vous n'aviez pas assez d'ennuis, à moins d'un mètre de vous se tient un ours polaire à la mine rébarbative.

L'ours possède 30 POINTS DE VIE, 3 de RAPIDITE, 5 de COURAGE, 6 de FORCE, 5 D'HABILETE et 0 de PSI ; si les dés lui donnent 12, il vous arrache net le pied droit, ce qui vous coûte 15 POINTS DE VIE. Par ailleurs, vous êtes maintenant tellement frigorifié que vos points de FORCE et de RAPIDITE sont réduits de moitié et qu'il vous faut obtenir 8 ou plus pour blesser l'ours. Si le plantigrade vous tue, rendez-vous au [13](#). Si c'est vous qui le tuez et que vous disposiez d'un couteau, vous pouvez lui prendre sa peau pour vous en vêtir et vous rendre ensuite au [161](#). Si vous n'avez pas de couteau, inutile de tuer l'ours car vous mourrez gelé (au [13](#)) aussitôt après.

136

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Le passage suit une pente ascendante en direction du nord ; mais une centaine de mètres plus loin, il est soudain obstrué par un éboulement. A deux mètres de

l'obstacle, cependant, un tapis-brosse a été posé sur le sol glissant ! Vous vous en approchez — et tout à coup des barreaux d'acier s'abattent de la voûte, vous barrant le passage. Vous regardez autour de vous. Dans la paroi nord s'encastre une sorte de panneau avec un trou de serrure cylindrique.

Si, par hasard, vous disposez d'une tige qu'on puisse insérer dans cette serrure cylindrique, vous pouvez le faire en vous rendant au [172](#). Sinon, vous n'avez plus qu'à retourner au [106](#).

137

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

— Attention, petits êtres ridicules ! vous écriez-vous d'un ton menaçant en vous ruant avec fureur sur Harkoon Gallicus Bindemere et son compagnon, Verdun Van Bloot.

Vous espérez que, impressionnés par votre taille, votre laideur et votre force, ils vont prendre leurs jambes à leur cou. Hélas ! ils se contentent de vous observer d'un œil froid et, dès que vous êtes à leur portée, ils jettent leurs lances sur vous avec une précision redoutable.

Ces satanées lances vont vous coûter 20 POINTS de VIE chacune, soit 40 en tout. Si vous succombez, rendez- vous au [13](#). Si par hasard vous survivez, vos ennuis ne font que commencer. Chaque Troll possède en effet 99 POINTS DE VIE, 6 POINTS DE RAPIDITE, 6 de COURAGE, 4 de FORCE, 6 d'HABILETE et 6 de PSI. AU cas où wus parviendriez à tuer l'un ou l'autre, ses aptitudes PSI lui assureraient une résurrection immédiate avec un total de POINTS DE VIE doublé. La seule bonne nouvelle dans tout ce gâchis, c'est qu'ils vous permettront de rompre le combat à tout moment, à condition que vous vous rendiez au [45](#).

138

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Le passage orienté est-ouest débouche à l'ouest sur une caverne et, à l'est, sur un croisement en forme de T d'où part un autre couloir.

Si vous souhaitez vous diriger vers l'ouest, rendez- vous au [102](#) ; vers l'est, rendez-vous au [174](#).

139

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Le passage orienté est-ouest débouche à l'ouest sur une caverne et, à l'est, sur un croisement en forme de T d'où part un autre couloir.

Si vous voulez aller vers l'ouest, rendez-vous au [107](#) ; vers l'est, rendez-vous au [163](#).

140

Cité perdue — [Lieu 9](#)

Quel endroit fascinant ! Et peut-être bien dangereux. Dieu sait (et le Diable aussi) quels dangers vous y attendent. En tout cas, il en est un bien précis, c'est le monstre terrifiant que vous avez créé, le monstre de Frankenstein, sans

oublier tous les autres périls qui vous guettent dans le Grand Nord. Mais quelles que soient ces menaces, vous devez poursuivre votre chemin. Cherchant une route qui vous donne accès à la cité même, vous parvenez devant une stèle de pierre dressée sur son socle de glace. L'inscription qu'elle porte, à demi-effacée par le temps, est encore lisible:



Au-delà de la stèle divergent deux chemins, l'un allant à gauche, l'autre à droite.

Si vous voulez prendre le chemin de gauche, rendez- vous au [180](#) ; si vous préférez celui de droite, rendez- vous au [186](#).

141

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Vous vous trouvez dans un couloir orienté nord-sud. Au sud, le passage donne sur une caverne, au nord sur des marches qui descendent. Une porte de bois massive s'encadre dans la paroi ouest du passage où s'amorcent deux embranchements, vers l'est et le nord-est.

Si vous décidez d'aller vers le sud, rendez-vous au [165](#) ; vers le nord, rendez-vous au [167](#) ; vers l'est, rendez-vous au [169](#); vers le nord-est, rendez-vous au [171](#). Si la porte vous intéresse davantage, rendez-vous au [173](#).

142

Montagnes de glace — [Lieu 3](#)

A cette altitude règne une chaleur quasi tropicale. Le sol, quant à lui, est recouvert de poussières volcaniques qui tombent en pluie autour de vous. La chaleur vous fait ruisseler de sueur mais... la statue du dragon s'est mise à

bouger ! Affolé, vous lâchez l'objet en vous demandant si les vapeurs sulfureuses ne vous donnent pas des hallucinations. Mais ce n'est pas le cas : la créature déploie ses ailes de chauve-souris, tourne la tête et vous fixe avec des yeux étincelants. attestant qu'elle est bien en vie !

Bien sûr, vous n'avez pas affaire à un dragon de taille réelle, donc si vous l'attaquez rapidement en vous rendant au [182](#). vous devriez en avoir raison sans grand mal. Si, en revanche, vous attendez qu'il soit lui-même prêt à attaquer (en vous rendant au [194](#)) vous risquez des ennuis, malgré sa petite taille. Mais vous êtes, comme toujours, libre de votre choix.

143

Dans l'igloo — Lieu situé dans le village esquimau

Il fait bien plus chaud que vous ne l'auriez jamais imaginé à l'intérieur de l'igloo. Le mobilier, rationnel, se compose d'une grande table, constituée d'un bloc de glace, et de deux fauteuils garnis de peaux de phoque.

6. Je sais, dit la femme, tout est en désordre ! Inutile de me le faire remarquer.

7. Je n'y avais même pas fait attention, répondez-vous avec la plus grande sincérité.

Mais elle continue comme si vous n'aviez rien dit :

8. Ce qui manque, surtout ce sont les outils. Pas moyen de s'en procurer ici, aussi en est-on réduit à fabriquer des objets avec de la neige et de la glace. Souvent, je me dis que je donnerais bien mon bras droit en échange d'une bonne scie, d'un marteau ou de vrais clous.

Voilà un intéressant aperçu des difficultés que peuvent éprouver certaines peuplades lointaines. Et une occasion de vous féliciter de votre chance, vous, dont le seul souci consiste à tenter d'échapper à cet homme qui vous a fabriqué et qui veut votre mort. Si vous possédez une scie, un marteau, des clous et que vous soyez prêt à les offrir à une dame esquimaude, rendez-vous au [175](#). Sinon vous poursuivrez votre chemin sans avoir pu ou voulu accomplir ce geste généreux, rendez-vous alors au [181](#).

144

Salle souterraine — Lieu non répertorié

Vous vous retrouvez à l'entrée d'une vaste salle souterraine dont les parois. le sol et la voûte taillés dans la glace présentent des formes beaucoup trop régulières pour être naturelles. Des galeries partent de cette salle au nord, au sud et à l'est mais, avant de pouvoir les atteindre, il vous faudra d'abord décider de la conduite à tenir face à la créature qui vient de se dresser au centre de la salle et tourne son énorme tête vers vous. Si vous étiez plus crédule, vous prendriez ce monstre pour un dragon de glace mythologique car, mis à part son souffle



144 *Ce survivant de la préhistoire ne semble pas d'un naturel accommodant.*

brûlant, il correspond tout à fait aux descriptions classiques: corps reptilien, courtes ailes de chauve-souris, épaisse peau blanche écailleuse, queue hérissée de dards et regard bleu glacial. Mais vous savez fort bien que les dragons n'existent pas et vous concluez donc qu'il s'agit d'un survivant égaré de l'ère lointaine des dinosaures, un vestige préhistorique ayant miraculeusement échappé à l'extinction de son espèce. Vous regardez le monstre qui s'approche avec un certain détachement qui trahit en vous l'homme de science. Peut-être s'agit-il d'un ptérodactyle puisqu'il est ailé ? Son corps cependant rappelle plutôt celui du tyranno-saure. D'un autre côté...

*Mais peut-être vaudrait-il mieux commencer par combattre la créature en remettant à plus tard les spéculations paléontologiques, d'autant que ce survivant de la préhistoire qui vous domine de toute sa hauteur ne semble pas d'un naturel accommodant. Il possède **6** points dans toutes ses aptitudes (PSI excepté où il n'en a que 2) et un capital de 60 POINTS DE VIE. En outre, bien que les dragons n'existent pas, il utilisera l'un de ses points de PSI pour cracher du feu si jamais les dès lui donnent un chiffre supérieur à 10 et vous perdrez alors d'un coup 20 POINTS DE VIE .si vous survivez a cette rencontre,ce qui m etonnerait ,a part si vous trichez au dé ,rendez vous au [184](#) sinon on se donne ,comme d hab,rendez-vous au [14](#).*

145

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Très vite, vous arrivez à un autre croisement où vous découvrez un nouveau couloir orienté nord-sud. Vous jetez un coup d'œil de part et d'autre en tendant l'oreille mais, à part un bruit de gouttes tombant au loin, le silence est total.

Quelle que puisse être votre indécision, il vous faut choisir une direction et vous diriger soit vers le nord en vous rendant au [177](#), soit vers le sud en vous rendant au [183](#). Vous pouvez aussi aller vers l'est en vous rendant au [155](#) ou vers le sud-est en passant devant les Trolls, ce qui vous fera sortir des cavernes et vous conduira au [75](#).

146

Galerie souterraine — Lieu non répertorié

Le passage dans lequel vous venez de pénétrer est orienté est-ouest. A l'est, il donne sur une vaste caverne ; à l'ouest, il débouche sur une galerie transversale. A mi-distance, un autre passage mène vers le sud. Mais, pour l'instant, vous ne vous souciez guère de ces détails car votre odorat vient de déceler l'odeur proche d'une de ces rares créatures, mais dangereuses, qu'on appelle les Chats polaires. Ces animaux, apparentés aux léopards, sont si bien adaptés à leur milieu qu'il est impossible de les voir sauf lorsqu'ils décident de se montrer ; mais surtout, ils comptent parmi les plus redoutables créatures de la faune arctique. Vous hésitez. Vous avez beau écarquiller les yeux, vous ne voyez rien. Mais l'odeur persistante... ainsi qu'un très léger mais inquiétant crissement de griffe sur la glace vous rappellent la présence toute proche du terrible animal.

Votre flair ne vous a pas trompé. L'espèce de boule de poils qui se rue sur vous comme l'éclair est bel et bien un Chat polaire. Doté de 6 POINTS DE VITESSE, 6 de COURAGE, 4 de FORCE, 4 'HABILETE et 0 de PSI. il possède un total de 20 POINTS DE VIE mais il est si difficile à voir qu'il vous faut, pour l'atteindre, obtenir aux dés 9 ou plus ; par ailleurs, ses griffes acérées vous causent 2 points supplémentaires de pénalité à chaque fois qu'il vous blesse. Si vous survivez à son attaque, vous pourrez vous diriger vers l'est en vous rendant au [126](#), vers l'ouest en vous rendant au [124](#) ou encore prendre le couloir sud qui vous conduira au [98](#).

147

Sur le pont — [Lieu 11](#)

Votre tête massive tourne sur vos épaules tandis que vous jetez un regard autour de vous tout en vous interrogeant sur la direction à prendre. Le pont est désert et vous ne remarquez aucun signe de vie.

*Mais peut-être avez-vous envie d'explorer les lieux ? Vous pouvez vous approcher de l'écoutille au milieu du navire en vous rendant au [179](#) ou de la poupe en vous rendant au [185](#) Vous pouvez également monter sur la passerelle en vous rendant au [189](#) ou bien ouvrir la porte entre les marches en vous rendant au [195](#). A moins que vous ne préfériez quitter le navire pour vous diriger **vers** le nord (rendez-vous au [97](#)), le sud-est (rendez-vous au [83](#)) ou le nord-est (rendez-vous au [93](#)).*

148

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Le passage devient extrêmement étroit tout en s'orientant vers Test où il débouche sur un escalier dont les marches de pierre inégales s'enfoncent dans le sol.

Ces marches sont si étroites que vous serez obligé d'avancer en crabe pour les descendre — ce que vous pouvez faire si vous en avez le courage en vous rendant au [188](#). Si vous préférez éviter l'escalier, allez à l'ouest et rejoignez l'embranchement d'où vous pourrez vous diriger vers le nord en vous rendant au [132](#), le nord-est en vous rendant au [136](#) ou le sud pour quitter les cavernes (rendez-vous au [48](#)).

149

Sources thermales — [Lieu 6](#)

Vous palpez le sol autour de vous, en vous trouvant parfaitement ridicule, jusqu'au moment où vos mains agrippent quelque chose... qui vous semble être au toucher un tissu épais, bien que vos yeux ne discernent pas la moindre forme. Cette découverte a provoqué en vous un sentiment d'excitation ; vous continuez à promener vos doigts sur le tissu : de toute évidence, il s'agit là d'une sorte de veste. Poursuivant alors votre exploration tactile, vous trouvez cette fois un pantalon. Vous endossez aussitôt ce costume et, quelques instants plus tard, vous sentez nettement réchauffé. Tous vos ennuis ne sont pas termi-

nés pour autant car votre apparence, impressionnante d'ordinaire, est devenue à présent choquante et même indécente, le costume que vous venez de passer restant parfaitement invisible. Pendant un instant, vous envisagez de vous résigner à cette situation, songeant que si vous rencontrez à nouveau le Dr Frankenstein. il en mourra peut-être de saisissement. Mais votre bon sens reprend le dessus et, mû par une inspiration soudaine, vous gagnez le bord d'une des sources thermales, vous vous allongez sur le sol et vous vous roulez dans la boue. Votre idée porte ses fruits. La pellicule de boue qui recouvre maintenant vos vêtements les a rendus visibles et, même si vous n'avez pas vraiment l'air de sortir de chez le meilleur tailleur de Londres, votre tenue est au moins correcte.

Vous êtes également prêt à vous remettre en roule. Si vous souhaitez poursuivre la visite de cette région thermale, rendez-vous au [69](#). Si vous préférez vous en éloigner au plus vite, vous pouvez vous diriger vers le nord en vous rendant au [105](#), vers le sud en vous rendant au [21](#). vers le sud-ouest en vous rendant au [41](#) ou vers le sud-est en vous rendant au [43](#).

150

Galerie souterraine — Lieu non répertorié

Bravo, cher Baron, vous avez plongé à pieds joints dans une fosse ! Le sol s'est dérobé sous vos pas et vous vous êtes retrouvé au fond.

Il n est pas du tout certain que vous puissiez ressortir de là. Essayez quand même, cependant. Pour cela, il vous suffit de lancer deux dés. puis d'ajouter 10 au résultat ; vous perdrez alors autant de POINTS DE VIE que le total obtenu. Si cette arithmétique vous tue, rendez-vous au [14](#). Sinon, vous pouvez vous hisser hors du trou et retourner au [124](#) ou prendre le temps de fouiller la fosse en vous rendant au [190](#).

151

caverne — Lieu situé dans les montagnes de glace

D'un pas résolu, vous pénétrez dans la caverne et... vous vous immobilisez presque aussitôt, non pas parce que vous avez changé d'avis, mais parce que vous ne pouvez pas faire autrement. A l'entrée est. en effet, tendue une toile d'araignée semblable à celle qu'on voit dans nos jardins, mais si solide et gluante que vous vous y êtes empêtré comme une mouche. Vous avez beau gonfler vos muscles puissants pour tenter de vous libérer, rien n'y fait : la toile s'étire, mais ne cède pas. Vous avez d'ailleurs eu tort de manifester votre présence en vous débattant ainsi, car vous voyez maintenant cheminer vers vous, le long des fils de la toile, une Araignée de la taille d'un épagneul breton. Frappé d'une inspiration subite, vous comprenez que les éclairs bleuâtres sont des émanations d'électricité statique, phénomène naturel sans doute, mis à profit par l'Araignée pour attirer dans ses rets les victimes trop curieuses.

Si vous étiez libre de vos mouvements, vous pourriez vous tirer d'affaire, mais prisonnier comme vous l'êtes, cette Araignée géante n 'a plus qu 'à vous ajouter à la liste de ses provisions et à vous dévorer petit à petit au cours des six prochains mois (vous serez, en effet, bien conservé par le froid). Toutefois, si par hasard vous disposez d'une bouteille de vin et d'un journal, un ingénieur

stratagème vous permettra peut-être d'échapper à ce sort tragique (rendez-vous au [191](#)). Sinon, attendez six mois puis rendez-vous au [13](#).

152

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Ce passage sinueux vous mène vers le sud pendant quelques mètres puis devient si étroit que vous êtes obligé d'avancer en crabe en rentrant votre estomac pour continuer votre chemin. Hélas ! tous vos efforts ne vous conduisent qu'à une étroite fissure située au-dessus du nez de la boîte crânienne.

La peste soit de ce maudit boyau ! Vous pouvez, si vous le voulez, revenir en arrière jusqu'à la caverne aux stalactites en vous rendant au [126](#) et y tenter votre chance. Vous pouvez aussi vous laisser glisser jusqu'au sol et décider d'explorer une autre grotte que vous choisirez au [48](#).

153

Montagnes de glace — [Lieu 3](#)

Vous vous efforcez d'avancer coûte que coûte jusqu'au moment où toute progression devient impossible; vous êtes alors sur le point de faire demi-tour lorsque votre œil perçant (celui que le baron vous a greffé en choisissant un aigle comme donneur) aperçoit sur la droite un curieux objet à demi-enfoui dans le sol. Prestement, vous le déterrez : à coup sûr, vous n'avez jamais rien vu de semblable, c'est une courte tige métallique arrondie en bulbe à chaque extrémité et dotée d'une série de bagues de cuivre enfilées sur toute sa longueur. Une petite plaque sertie dans l'un des bulbes porte cette inscription :

GENERATEUR PSIONIQUE (*fabriqué en Serbo- Croatie*)

A l'autre extrémité est écrit, au-dessus d'une mince fente : « Insérez les piles psioniques ici. »

Si, par hasard, vous avez sur vous des piles psioniques, insérez-les à l'endroit indiqué, notez le numéro du paragraphe où vous vous trouvez, puis rendez-vous au [193](#) où vous sera expliqué le mode de fonctionnement du générateur. Sinon, dans l'impossibilité d'avancer, vous n'aurez plus qu'à revenir au [129](#) pour y choisir une nouvelle destination.

154

Massif rocheux — Lieu non répertorié

Tandis que vous réduisez à néant les derniers POINTS DE VIE du Djinn, la créature se mue en un nuage de fumée qui se résorbe à l'intérieur de la lampe. Vous contemplez celle-ci un instant puis vous vous mettez à la froter énergiquement. La fumée en ressort comme tout à l'heure et ses contours dessinent à nouveau la même silhouette verdâtre et imposante.

9. Formule un vœu, ô Tout-Puissant, il sera exaucé, dit le Djinn. (Et il ajoute:) A condition, bien entendu, que tu sois prêt à me combattre.

10. Hé là, une minute ! protestez-vous. Vous m'avez déjà fait le coup !

11. Peut-être, remarque le Djinn, mais il est dans ma nature, lorsque je sors de la lampe de livrer aussitôt bataille. Si vous aviez des ennemis dans les parages, je les combattrais certainement pour votre compte. Dans la situation présente, cependant, c'est vous que je dois affronter, sinon je ne pourrais plus jamais retourner dans cette stupide lampe ! Mais comme vous vous êtes montré d'une belle vaillance, je suis prêt cette fois à me battre avec une main attachée dans le dos...

il ressort de cette conversation que vous pourriez utiliser le Djinn comme chien de garde si vous frottez la lampe à un moment où des ennemis vous menacent. Mais comme vous venez de la froter en l'absence de tout adversaire, vous voilà obligé de combattre à nouveau le Djinn. Si vous êtes décidé à courir ce risque, rendez-vous au [192](#). Si vous estimez qu'il vaut mieux vous abstenir, affaibli comme vous l'êtes, vous pouvez jeter la lampe et vous diriger vers le sud en vous rendant au [30](#), vers le sud-ouest en vous rendant au [32](#) ou vers le sud-est en vous rendant au [26](#).

155

Caverne — Lieu non répertorié

Lorsque vous émergez du passage, vous vous retrouvez dans une caverne dont la haute voûte est festonnée de stalactites de glace et de calcaire. Votre œil d'aigle enregistre aussitôt deux faits essentiels. Primo, la caverne possède quatre issues : à l'est, au sud, au nord-ouest, au nord-est. Secundo, plusieurs des stalactites ne tiennent que par miracle et quiconque passerait au-dessous risquerait de se retrouver littéralement cloué au sol par une de ces gigantesques aiguilles. Bien entendu, vous n'avez pas l'intention de vous aventurer à proximité des plus dangereuses et vous regardez donc autour de vous dans l'espoir de découvrir un indice qui vous aiderait à choisir la meilleure direction à prendre. Mais il n'y a rien d'intéressant dans cette caverne, mis à part, en son centre, un lézard blanc géant pourvu d'ailes et perché haut sur un rocher. Vous vous détournez alors en vous demandant... Hé ! Mais au fait ! Un lézard blanc géant et pourvu d'ailes, avez-vous dit ? Vous faites aussitôt volte-face, tandis que le monstre prend son vol. Il s'agit là d'un dragon de glace, vous en mettriez votre main au feu...

Deux choix s'offrent à vous : fuir ou combattre. Vous pouvez vous enfuir en vous rendant au [197](#) ou combattre en vous rendant au [213](#).

156

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Comme c'est gentil ! Quelqu'un a disposé un tapis-brosse juste devant la porte pour vous accueillir. Mû par une intuition, vous soulevez du bout du pied un coin du tapis. Une clef luisante apparaît. C'est étonnant le nombre de gens qui glissent leurs clefs sous le paillason — le premier endroit où vont regarder les cambrioleurs et les aventuriers. Prestement, vous ramassez la clef et vous bondissez vers la porte pour l'ouvrir. Mais il n'y a pas de trou de serrure. Interloqué vous considérez le panneau : la porte n'a ni verrou ni poignée, mais

elle est dotée d'une petite fente située très haut au-dessus de votre tête. Sous la fente, une plaque métallique précise :

POUR PIECES OCTOGONALES EXCLUSIVEMENT FONCTIONNE AVEC TROIS UNITES

Consortium Universel des Appareils à Jetons de New York

Au-dessous est épinglé le message suivant inscrit sur un bout de carton :

9/14/21/20/9/12/5 3/8/5/18/3/8/5/18
16/9/5/3/5/19 20/15/21/20/5/19 13/1/14/7/5/5/19
16/1/18 12/5/19 13/15/14/19/20/18/5/19

Sans doute a-t-il été rédigé par un mathématicien ?

Si vous avez sur vous trois pièces octogonales, vous pouvez les insérer dans la fente en vous rendant au [196](#). Si vous n'avez pas de pièces, empochez la clef et choisissez la direction à prendre. Pour aller au sud, rendez-vous au [102](#) ; au sud-ouest, rendez-vous au [178](#) ; au nord-est, rendez-vous au [162](#).

157

Sources thermales — [Lieu 6](#)

Vous poursuivez le Gnome pendant quelques mètres mais la bise de l'Arctique a tôt fait de vous rappeler que vous n'êtes pas en état de vous promener impunément à l'air libre.

Reviens ici ! hurlez-vous. Je vais te mettre en pièces !

Occupez-vous plutôt de votre costume! vous lance-t-il. Il est derrière vous !

Vous jetez un coup d'œil par-dessus votre épaule.

Non, il n'y est pas ! répliquez-vous alors.

Mais si, puisque je vous le dis ! C'est un costume invisible! s'écrie le Gnome qui disparaît dans un repli de terrain.

Encore une fois, vous regardez en arrière mais sans apercevoir le moindre morceau de tissu, ce qui après tout n'aurait rien d'anormal s'il vous a dit la vérité.

La vie est pleine de difficultés, absurdes la plupart du temps. Si vous acceptez l'idée de passer pour un parfait idiot, vous êtes libre de rechercher ce fameux «costume invisible» au [149](#). Vous êtes également libre d'envisager à nouveau votre projet de suicide, rendez-vous pour cela au [109](#).

158

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

La porte s'ouvre sans effort et vous vous retrouvez au pied d'un escalier montant vers l'ouest, tandis qu'au bas des marches un couloir transversal s'oriente dans un axe nord-sud.

Au sud, le couloir vous mène au [106](#). Au nord, au [164](#) Si vous gravissez l'escalier, vous aboutirez au [198](#).

159

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Si vous n'étiez pas un monstre remarquablement bien constitué, vous seriez maintenant à bout de forces. Mais, en fait, vous vous sentez en pleine forme et prêt à affronter une escadrille de Dragons (ou presque). Heureusement, il n'y a pas de Dragons dans les parages et vous n'avez donc rien d'autre à faire qu'à choisir votre nouvelle destination.

Si vous souhaitez vous diriger vers le sud, rendez-vous au [107](#) ; vers le nord, rendez-vous au [199](#). Les autres couloirs mènent au nord-est (rendez-vous au [205](#)) et au sud-ouest (rendez-vous au [155](#)).

160

Cale du navire — [Lieu 13](#)

Avec difficulté, vous repoussez le panneau de l'écoutille pour mieux examiner l'échelle. Elle ne vous semble pas en très bon état ! Sans doute usée par le temps, elle aurait besoin de quelques réparations.

Dans ces conditions, peut-être vaut-il mieux ne pas prendre le risque de descendre dans la cale ? Vous pouvez cependant le faire en vous rendant au [200](#). Vous pouvez aussi tenter (mais est-ce plus sûr?) d'explorer l'arrière du navire en vous rendant au [168](#), d'inspecter la porte de bois en vous rendant au [170](#) ou les marches en vous rendant au [176](#). A moins que vous ne préfériez prendre un peu de distance et faire un tout autre choix en vous rendant au [108](#).

161

Cavernes de glace — [Lieu 2](#)

Toujours frissonnant, vous dépouillez l'ours et vous taillez dans sa peau une veste et un pantalon que vous revêtez avec soulagement. Sans doute n'êtes-vous pas d'une élégance raffinée mais, au moins, vous avez maintenant assez chaud pour survivre. Vous vous relevez et vous examinez attentivement les environs avant de choisir votre nouvelle destination.

Un choix que vous allez pouvoir faire en vous rendant au [45](#).

162

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Le couloir commence à monter et la pente s'accroît peu à peu au point que votre progression devient réellement malaisée. Les difficultés tiennent autant à la nature glissante du sol glacé qu'à la raideur de la déclivité. Vous persévérez cependant...

... du moins, jusqu'à ce que vous glissiez en retombant tout en bas de la pente, ce qui vous ramène au [130](#)

163

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Le passage nord-sud débouche au sud sur une grande salle ; vers le nord, il tourne cependant à angle droit pour s'orienter vers l'est.

Si vous souhaitez vous diriger vers le sud. rendez-vous au [201](#) ; si vous préférez le nord, rendez-vous au [207](#).

164

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Des marches grossièrement taillées descendent jusqu'à la rive d'un vaste lac souterrain. La vague luminescence qui émane des voûtes de la caverne se reflète faiblement à la surface de l'eau immobile et sombre. Une barque délabrée et disjointe, peinte en noir et décorée d'une tête de mort argentée, est amarrée au bord de l'eau. Vous ne pouvez pas vous empêcher de frissonner.

Quand vous aurez cessé de frissonner, vous pourrez soit utiliser cette embarcation sinistre en vous rendant au [202](#), soit revenir sur vos pas en vous rendant au [132](#).

165

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Vous venez de pénétrer dans une caverne où filtre la lumière du jour par une ouverture située au sud. Au nord, un passage donne accès à l'unique issue.

Si vous prenez la direction du sud. vous sortirez des cavernes en vous rendant au [45](#). Au nord, le passage vous conduira au [141](#).

166

Couloir souterrain — Lieu non répertorié

Le passage que vous venez d'emprunter forme un coude et comporte une issue orientée à l'ouest, une autre au sud-est. *La sortie ouest vous conduit à une grande salle carrée /rendez-vous au [144](#)). La sortie sud-est mène à une caverne (rendez-vous au [126](#)).*

167

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Des marches grossièrement taillées descendent jusqu'à la rive d'un vaste lac souterrain. La vague luminescence qui émane des voûtes de la caverne se reflète faiblement à la surface de l'eau immobile et sombre. Une barque



168 *Les traits de l'homme sont si émaciés que l'on pourrait se croire en présence d'un cadavre.*

délabrée et disjointe, peinte en noir et décorée d'une tête de mort argentée, est amarrée au nord de l'eau. Peut-être s'agit-il là d'un daguerréotype représentant le propriétaire, un personnage long et maigre vêtu d'une robe de moine le capuchon relevé, qui se tient accroupi à l'arrière de cette coquille de noix vermoulue. Les traits de l'homme sont si pâles et émaciés que l'on pourrait se croire en présence d'un cadavre.

Je vous fais traverser, noble sire? propose-t-il d'une voix sépulcrale.

Traverser... traverser... traverser... répète l'écho.

Ce n'est pas cher, ajouta-t-il. Et il sourit. *Pas cher... pas cher... pas cher...* répercute l'écho.

Combien ? demandez-vous, soupçonneux.

Vous ne le saurez que si vous décidez de monter dans ma barque, répliqua-t-il. (Et il ajoute avec un petit rire :) Faites-moi confiance.

Qui êtes-vous au juste? interrogez-vous, mal à l'aise.

Je m'appelle Charles Hubert Aron, répond-il. Peut-être est-il sincère ? En tout cas, son nom n'évoque rien pour vous.

Une question se pose : êtes-vous prêt à vous fier à ce particulier et à monter dans sa barque qui prend l'eau ? Si oui, rendez-vous au [203](#). Sinon, vous pouvez toujours revenir sur vos pas et remonter les marches jusqu'au [141](#).

168

Ancre du navire — [Lieu 14](#)

Une seule créature était capable de briser ces maillons de chaîne : le monstre que vous avez créé ! Des scènes de violence se sont déroulées ici même. Vous examinez les lieux avec soin mais sans rien découvrir de plus et vous êtes sur le point de repartir quand une idée vous vient à l'esprit : peut-être y a-t-il quelque chose sous l'ancre ?

Peut-être... mais êtes-vous assez fort pour la soulever ? Lancez un dé et comparez le résultat avec votre total actuel de FORCE. Si celui-ci est plus élevé que le chiffre obtenu rendez-vous au [204](#). Sinon, rendez-vous au [208](#).

169

Couloir souterrain — Lieu non répertorié

La branche est du passage, orienté est-ouest, oblique brusquement vers le sud et débouche sur un escalier abrupt et inégal qui descend dans l'obscurité. Parvenu au sommet des marches, vous hésitez. Des profondeurs ne vous parvient que le bruit d'une respiration haletante.

Alors allez-vous descendre cet escalier? Si oui, rendez-vous au [209](#). Sinon revenez sur vos pas et choisissez une autre direction en vous rendant au [141](#).

170

Coursive — [Lieu 15](#)

Circonspect, vous avancez, l'oreille aux aguets, mais vous n'entendez rien. Parvenu à la première porte, vous l'ouvrez en la poussant doucement. Puis, retenant votre souffle, vous jetez un coup d'oeil à l'intérieur. C'est une cabine vide, assez grande pour loger quatre hommes d'équipage mais très sommairement meublée et ne contenant rien d'intéressant pour vous. Vous poursuivez votre exploration, toujours avec la même prudence, mais vous avez beau pousser de nombreuses portes, vous ne trouvez que des cabines d'homme d'équipage.

Vous risquez de perdre beaucoup de temps ici. Si vous décidez d'abandonner, vous pouvez regagner le pont en vous rendant au [108](#). Vous aurez alors tout loisir d'explorer une autre partie du navire ou de choisir une tout autre direction. Mais si vous tenez à poursuivre votre visite des cabines, vous pouvez le faire en vous rendant au [206](#).

171

Couloir souterrain — Lieu non répertorié

Le sol glacé monte progressivement et vous avez de plus en plus de mal à ne pas glisser en arrière. Au bout d'un moment, vous vous rendez compte que vous allez être condamné à faire du surplace. Par bonheur, vous êtes un monstre colossal dans un couloir plutôt étroit, si bien qu'en progressant à reculons, bras et jambes écartés, vous réussissez à avancer centimètre par centimètre en vous tenant aux parois du couloir. Vous vous trouvez dans cette position grotesque, un sourire satisfait sur les lèvres lorsqu'un Yrm volant vous attaque.

*L'Yrm volant (ou Rayon polaire, comme on l'appelle parfois) est une espèce de poisson plat et blanc qui glisse dans l'air plus qu'il ne vole et se livre à deux formes d'attaque : le choc électrique qu'il vous inflige lorsque les dés lui donnent 8 ou plus (et qui vous coûte 10POINT DE VIE; **OU** l'étouffement qu'il pratique quand il obtient 12 aux dès. L'étouffement est fatal à son adversaire (vous en l'occurrence) mais il ne peut faire usage de cette faculté au cours des 3 premiers assauts. Vous avez donc tout intérêt à le tuer vite. L'Yrm possède 30 POINTS DE VIE, 2 de RAPIDITE, 4 de COURAGE, 5 de FORCE, 4 D'HABIILETE, 0 de PSI. Si l'Yrm vous tue. rendez-vous au [13](#). Si vous survivez, rendez vous au [211](#).*

172

Couloir souterrain — Lieu non répertorié

Avec précaution, vous enfoncez l'extrémité de la baguette d'argent dans le trou de la serrure. Aussitôt, les barreaux de métal s'escamotent. Vivement, vous empoignez le tapis-brosse, certain de trouver dessous une clef, mais il n'y a là qu'un bout de papier portant un message écrit, pour une fois, en clair :



Eh bien, voilà qui est bon à savoir car vous possédez précisément une baguette d'argent ! Encore faut-il, bien sûr, que vous sachiez où dénicher cette cité perdue. ce qui n'est pas le cas pour l'instant. Vous n'avez plus à présent qu'à vous laisser glisser jusqu'en bas de la pente, ce qui vous ramènera au [106](#).

173

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

La porte s'ouvre sur une volée de marches qui montent vers un passage orienté est-ouest.

Si vous grimpez cet escalier, vous aboutirez au [207](#). Si vous préférez vous abstenir, vous pouvez toujours vous diriger vers le nord en vous rendant au [167](#), vers le sud en vous rendant au [165](#), vers l'est en vous rendant au [169](#) ou vers le nord-est en vous rendant au [171](#).

174

Couloir souterrain — Lieu non répertorié

Au sud. le passage orienté nord-sud débouche sur une grande salle. Au nord, il tourne vers l'est à angle droit. Là, un autre passage permet d'aller vers l'ouest.

Si vous décidez d'aller vers l'ouest, rendez-vous au [138](#) ; vers le nord, rendez-vous au [198](#). Vous pouvez aussi explorer la salle située au sud en vous rendant au [210](#).

175

Dans l'igloo — Lieu situé dans le village esquimau

Elle considère vos cadeaux avec la mine de quelqu'un à qui la générosité n'est pas familière.

C'est extraordinairement gentil de votre part, dit- elle. Si vous étiez moins vilain, je vous embrasserais.

Pas la peine ! Vous hâtez-vous de répondre. Ne sombrons pas dans l'outrance ! Vous avez tout à fait raison, reprend-elle. Mais il faut que vous acceptiez un don symbolique en échange, c'est pour moi une question de dignité. Et, là-dessus, elle vous glisse de force dans la main une curieuse pièce octogonale.

Saisissez-la et filez avant que l'esquimaude ne redevienne trop sentimentale. Il est douteux que vous ayez l'occasion de dépenser une pièce aussi bizarre, mais sait-on jamais, peut-être se révélera-t-elle précieuse un jour ? D'ici là, ayant quitté l'atmosphère douillette de l'igloo, vous pouvez fuir le village en prenant la direction du sud (rendez-vous au [91](#)), du nord (rendez-vous au [21](#)), du nord-ouest (rendez-vous au [25](#)) ou de l'est (rendez-vous au [51](#)).

176

Passerelle — [Lieu 16](#)

Le spectacle de désolation qui s'étale sous vos yeux ne peut signifier qu'une chose : votre monstre est passé par ici... et peut-être récemment. La créature née de vos mains a-t-elle massacré tout l'équipage du navire ? A moins que les marins, en l'apercevant, ne se soient sauvés comme des lapins ? Ces mystères ne seront peut-être jamais résolus. Entre-temps, une rapide exploration de l'épave vous permet de découvrir un fragment de cane marine qui, à l'examen, se révèle plutôt être une carte terrestre. Mais quel territoire couvre-t-elle ? Autre mystère. Elle semble en effet représenter en majeure partie les régions polaires ; or elle indique l'emplacement d'une ville nommée Mytharenum. Vous n'avez jamais entendu parler de cette cité, mais, de toute façon il vous paraît tout à fait impossible qu'une ville ait jamais pu être édifiée sous ces latitudes arctiques.

Il n'y a pas grand-chose d'autre à découvrir par ici. Mieux vaut retourner sur le pont en vous rendant au [134](#) et choisir là une nouvelle destination.

177

Salle dans la caverne — Lieu non répertorié

Vous venez d'entrer dans une vaste salle souterraine taillée dans la glace mais aux formes si régulières, si géométriques qu'elle ne peut pas être un produit de la nature. En outre, quelqu'un est passé ici avant vous — et récemment : près du centre de la salle, en effet, maintenue par une pierre, vous découvrez une feuille de papier sur laquelle est écrit ce message :



Vous avez du mal à contenir votre émotion en lisant ce texte signé par votre créateur, votre père adoptif, e baron Viktor Frankenstein en personne ! Un message de l'homme qui vous a fabriqué. Peut-être veut-il se racheter ? Vous êtes en train de considérer ce bout de papier avec un sourire niais lorsqu'un Dragon de glace s'abat sur vous.

Le Dragon possède 60 POINTS DE VIE, 6 de RAPIDITE, 6 de COURAGE, 6 d'ENDURANCE, 6 D'ADRESSE, 2 de PSI. Sa faculté PSI consiste à cracher un jet de flammes qui vous coûtera 20 POINTS DE VIE. Il pourra faire usage de cette arme redoutable si les dés lui donnent 10 ou plus. Si le Dragon vous tue. rendez-vous au [13](#). Si vous survivez, rendez-vous au [215](#).

178

Couloir souterrain — Lieu non répertorié

Le passage orienté nord-est sud-ouest aboutit dans sa partie nord-est à un autre passage orienté nord-sud celui-là. La partie sud-ouest mène à une caverne.

Vous voilà donc face à un double choix : si vous voulez explorer le couloir nord-sud, rendez-vous au [130](#) ; si vous préférez explorer la caverne, rendez-vous au [126](#).

179

Cale du navire — [Lieu 13](#)

Vous flairez l'air qui vous entoure et votre nez ultrasensible (le donneur était un chien de chasse) vous indique qu'il n'y a dans la cale que des aliments. Résolu à perdre le moins de temps possible, vous refermez l'écouille; vous vous relevez ensuite et vous cherchez du regard un endroit plus intéressant à explorer.

Vous pourrez faire voire choux au [147](#).

180

Hardiment, vous vous engagez sur la route... Mais une poigne de fer vous emprisonne aussitôt la cheville ! Vous baissez les yeux, stupéfait. Ce n'est pas une main humaine qui vous a saisi, mais une sorte de plante en forme de main qui vous agrippe avec une férocité préoccupante. Vous vous débattiez pour libérer votre pied, mais cette plante étrange (la seule que vous ayez rencontrée dans le cercle arctique) resserre encore son étreinte. Vous vous agenouillez alors pour arracher ces espèces de tentacules qui vous retiennent prisonnier mais vous vous sentez bientôt empoigné aux genoux par une seconde plante préhensile. Vous tendez la main pour vous libérer : une troisième plante vous immobilise le poignet.

Et vous allez rester dans cette fâcheuse position, vous débattant pour commencer, puis faiblissant sous cette impitoyable étreinte végétale jusqu'à ce que la faim et les intempéries vous envoient au [14](#) où vous serez enfin délivré de vos tourments.

181

Dans l'igloo — Lieu situé dans le village esquimau

— Voyons, dit la femme, puis-je vous offrir quelque chose à manger ? Une tranche de gras de baleine cru ou un morceau de nageoire de phoque salé ? Vous vous mettez à loucher malgré vous et vous avalez votre salive bruyamment avant de vous rappeler que vous aviez justement un rendez-vous urgent quelque part.

— Je suis désolé, dites-vous poliment, mais figurez-vous que je suis attendu... et déjà en retard ! Sur quoi, vous vous précipitez hors de l'igloo une main plaquée sur la bouche.

Une fois votre envie de vomir dissipée, vous pouvez quitter le village par le sud (rendez-vous au [91](#)), le nord (rendez-vous au [27](#)), le nord-ouest (rendez-vous au [25](#)) ou l'est (rendez-vous au [51](#)).

182

Montagnes de glace — [Lieu 3](#)

Vous sautez d'un bond sur la créature, bien décidé à étouffer dans l'œuf toute velléité agressive.

Ce qui ne devrait pas présenter de difficulté car, diminué comme il l'est, le Dragon ne possède plus que 10 POINTS DE VIE et 1 point seulement dans chacune de ses caractéristiques. Si la créature vous tue (ce qui, reconnaissons-le, est fort improbable) rendez-vous au [14](#). Si vous tuez le Dragon, il se volatilise en vous laissant libre d'aller vers le sud (rendez-vous au [4](#)), le sud-est (rendez-vous au [32](#); ou le sud-ouest (rendez-vous au [52](#)).

183

Caverne circulaire — Lieu non répertorié

Un grillage métallique scellé au sol de la caverne en recouvre toute la surface. A travers cette grille, vous distinguez clairement une fosse profonde dont le fond est garni de pieux acérés. Dans la paroi, à quelque distance de rentrée, se trouve un levier.

L'ennui, c'est que, pour pouvoir atteindre ce levier, il vous faut marcher sur la grille, ce qui ne vous tente guère, étant donné ce que vous avez vu au fond de la fosse. La caverne n'a qu'une issue qui vous ramène au [145](#) et vous pouvez l'emprunter si vous le désirez. Mais si vous décidez malgré tout de vous risquer sur la grille, rendez-vous au [217](#).

184

Salle souterraine — Lieu non répertorié

Une petite baguette d'argent est posée sur l'aire où nichait la créature et vous la subtilisez. Vous êtes sur le point de partir quand une idée vous vient à l'esprit. Vous avez sûrement des devoirs envers les aventuriers susceptibles de suivre la même route que vous. Or la caverne est dangereuse et un mot d'avertissement peut sauver une vie. D'un autre côté, une mise en garde risque de ne pas être prise au sérieux. Sourcils froncés, vous ruminez ce dilemme jusqu'à ce que vous trouviez enfin la solution ! Si vous codez votre message, il sera sûrement examiné avec attention. Donc, d'une écriture bien lisible, en lettres capitales, vous écrivez :

BUUFOUJPO ! DBWFS0F EV ESBHPO

Après avoir placé le papier en évidence, vous quittez les lieux.

Vous pouvez aller vers le nord en vous rendant au [212](#) ou vers le sud en vous rendant au [124](#). A l'est le couloir oblique bientôt vers le sud-est et, pour prendre cette direction, rendez-vous au [126](#).

185

Ancre du navire — [Lieu 14](#)

Vous contemplez les maillons brisés et un vague souvenir prend alors forme dans les molles circonvolutions de votre cerveau transplanté. Êtes-vous déjà venu ici ? En tout cas, si c'est vous qui avez rompu cette chaîne, vous deviez être dans une belle fureur ou peut-être frappé de folie (car la démence, dit-on, vous donne la force de dix monstres). Mais, quelle que soit la vérité, tout cela n'est déjà plus que de l'histoire ancienne.

Donc, ne vous attardez pas ici. Vous pouvez examiner l'écoutille au milieu du navire en vous rendant au [179](#), monter sur la passerelle (rendez-vous au [189](#)), ouvrir la porte entre les marches (rendez-vous au [195](#)) ou encore quitter le bateau pour vous diriger vers le nord rendez-vous au [97](#), le sud-est (rendez-vous au [83](#)) ou le nord-est (rendez-vous au [93](#)).

186

Sur la route — [Lieu 18](#)

Tandis que vous vous engagez sur cette ancienne route, vous êtes soudain frappé par la force de votre destinée : il devient clair dans votre esprit que vous

avez accompli un acte décisif dont va dépendre tout votre avenir. A titre d'expérience, vous faites mine de revenir sur vos pas et vous découvrez alors avec stupeur que, derrière vous, le passage est à présent totalement obstrué par un glissement de terrain qui s'est produit dans un silence total ! Votre intuition, semble-t-il, ne vous trompait pas.

ne pouvant aller nulle part, le seul choix qui s'offre à vous est de vous rendre au [214](#)... dans la cité perdue!

187

Passerelle — [Lieu 16](#)

Avec un faible déclic, la boîte s'ouvre. A l'intérieur, se trouve une toute petite sphère, un savon apparemment, mais duquel émane un parfum si délicieux et pénétrant que vous en avez la tête qui tourne. Vous refermez la boîte avec soin tandis que, sur votre visage d'une incroyable laideur, s'étale un sourire béat.

Il n'y a d'ailleurs là rien d'étonnant car le parfum contient une drogue propre à rendre la plus féroce des bêtes sauvages si débonnaire qu'elle refusera de se battre et vous laissera passer. Vous pouvez utiliser cette petite sphère au cours de trois combats avant que son parfum ne s'évente. La trouvaille est intéressante mais, puisqu'il n'y a rien d'autre ici, autant quitter la passerelle. Vous pourrez ensuite décider d'explorer l'écoutille en vous rendant au [179](#), la poupe du navire en vous rendant au [185](#). ou la porte entre les marches (rendez-vous au [195](#)). Si vous préférez quitter le navire, vous pouvez vous diriger vers le nord en vous rendant au [97](#). le sud-est en vous rendant au [83](#) ou le nord-est en vous rendant au [93](#).

188

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Vous descendez la dernière marche... et vous plongez directement à travers le sol pour vous écraser sept mètres plus bas. au fond d'une caverne.

Cette chute inattendue vous fait perdre autant de POINTS DE VIE que la somme des chiffres obtenus en lançant 2 dés 2 fois de suite. Si vous en mourez, rendez-vous au [14](#). Sinon, vous pouvez aller vous épouser au [216](#).

189

Passerelle — [Lieu 16](#)

On dirait qu'on a beaucoup bu ici et qu'on s'y est bagarré. Mais quel qu'ait été le motif de la rixe, les participants ont vidé les lieux depuis longtemps. Vous fouillez les débris et examinez quelques cartes déchirées qui vous indiquent que vous vous trouvez dans les régions polaires, ce que vous savez déjà. Vous êtes sur le point de quitter la passerelle quand votre oeil d'aigle repère un coffret de céramique délicatement ouvragé. Avec les plus grandes précautions, car le coffret est fragile comme une coquille d'œuf, vous essayez d'en faire jouer la serrure.

Mais réussirez-vous à l'ouvrir sans le casser ? Lancez un dé et comparez le résultat avec votre total de POINTS D'HABILETE. Si ce dernier est supérieur au chiffre obtenu, rendez-vous au [187](#). Si les deux chiffres sont égaux, relancez le

dé. Si le chiffre donné par le dé dépasse votre total D'HABILETE, la boîte tombe en poussière, son contenu est détruit et il ne vous reste plus qu'à quitter la passerelle pour aller explorer soit l'écouille (rendez-vous au [179](#)), soit la poupe du navire (rendez-vous au [185](#)), soit la porte entre les marches (rendez-vous au [195](#)). Si vous préférez quitter le navire, vous pouvez vous diriger vers le nord (rendez-vous au [97](#)), le sud-est (rendez-vous au [83](#)) ou le nord-est (rendez-vous au [93](#)).

190

Fond de la fosse — Lieu non répertorié

Après l'avoir méthodiquement fouillée pendant dix minutes, vous avez découvert trois araignées, un rat mon, un reste de sandwich moisi jeté par un aventurier qui vous a précédé, une châtaigne desséchée, un bout de ficelle avec un nœud à une extrémité, un clou (tordu), un peu de sciure, un sac de papier crevé, une sorte de joint de métal, l'étiquette déchirée d'un paquet de gutta-percha, une bouteille de laudanum vide et une boule de gomme.

Vous pouvez empocher tout ou partie de cet assortiment avant de retourner au [124](#).

191

Caverne — Lieu non répertorié

Rapidement (car l'araignée approche comme une fusée), vous arrachez d'un coup de dents le bouchon de la bouteille de vin et vous utilisez son contenu pour humecter la page des sports de votre numéro du *Times* avec laquelle vous enveloppez ensuite la bouteille. Étonné d'avoir pu acquérir une telle connaissance de l'électricité en regardant simplement le baron donner la vie à votre corps, vous brandissez cette bouteille de Leyde improvisée ; l'électricité statique forme alors autour d'elle un halo accompagné d'un étrange son de cloche qui se répercute dans toute la caverne. Si votre manège l'inquiète, l'araignée n'en laisse rien paraître et se prépare à faire un dernier bond vers votre veine jugulaire à moins qu'elle ne préfère recourir à l'une des nombreuses autres méthodes d'attaque que les araignées géantes pratiquent couramment. Mais lorsque la redoutable créature est si proche de vous que vous sentez déjà son souffle brûlant sur votre joue, vous abaissez la bouteille. *Zzzzzzzst !*

Un éclair jailli de la bouteille de vin volatilise l'araignée et sa toile, vous laissant libre d'explorer la caverne dans laquelle vous trouvez, les ossements mis à part, une petite bourse de cuir contenant une clef munie d'une étiquette. Sur cette étiquette est écrit : « Cabane. Porte de devant. » A côté de la bourse sont posés deux objets métalliques plats qui portent l'indication suivante :



191 *Si votre manège l'inquiète, l'araignée n'en laisse rien paraître et se prépare à vous attaquer.*

PILES PSIONIQUES

C^{ie} G^{ale} des Piles Psioniques

Grand Rapids, Michigan

Si, par hasard, vous avez sur vous un générateur psionique (en particulier, le modèle de fabrication serbo- croate), mettez les piles en place, notez le numéro du paragraphe où vous vous trouvez. puis rendez-vous au [193](#) pour y lire le mode d'emploi de l'appareil. Comme il n'y a, semble-t-il, rien d'autre d'intéressant ici, vous pouvez quitter la caverne et poursuivre votre exploration des montagnes en vous rendant au [153](#) ou vous en éloigner en direction du sud, rendez-vous pour cela au [71](#).

192

Massif rocheux — Lieu non répertorié

Sans entrain (et avec un sentiment très net de déjà vu), vous vous précipitez vers le Djinn gigantesque.

Qui, vous vous en souvenez peut être, possède 50 POINTS DE VIE, 3 de RAPIDITE, 5 de COURAGE, 6 de FORCE, 4 D"HABILETE et 5 de PSI. Rappelez-vous aussi que cette créature utilisera ses facultés PSI tous les deux coups dans l'espoir de doubler les points de pénalité que vous perdrez à chaque blessure reçue. Si vous perdez ce second combat, rendez-vous au [14](#). Si vous gagnez, le Djinn se battra désormais à vos côtés jusqu'à ce qu'il soit tué Il ne pourra pas, cependant, vous apporter son aide au-delà de 6 combats, même s'il est toujours en vie. Si vous êtes vainqueur, prenez la lampe et choisissez votre direction : le sud (rendez-vous au [30](#)), le sud-ouest (rendez-vous au [32](#)) ou le sud-est (rendez-vous au [26](#)).

193

Mode d'emploi — Lieu particulier

Espérons que vos piles ne sont pas trop usées, en attendant de le savoir, placez l'une des extrémités renflées du générateur psionique contre votre tempe droite, puis tournez les bagues; vous expédieriez alors dans votre cerveau une charge d'énergie pure, qui réduira de 1 point vos totaux de RAPIDITE, de COURAGE, de FORCE ET D'HABILETE, mais *doublera* votre total initial de PSI. Pour savoir le nombre de charges encore utilisables dans vos piles psioniques, lancez un dé et notez le résultat.

Maintenant, retournez au paragraphe où vous vous trouviez et amusez-vous bien avec votre nouveau générateur.

194

Montagnes de glace — [Lieu 3](#)

Dans un grand fracas de battements d'aile, la créature prend son vol, tourbillonne au-dessus de votre tête puis s'abat comme un cerf-volant. Elle plonge sur vous, griffes en avant, mais fait un brusque crochet sans vous attaquer. L'instant d'après, elle s'immobilise, perchée sur un rocher. Le Léopard géant penche la tête de côté, et ses yeux noirs et luisants vous observent alors avec curiosité. *J'étais gelé*, prononce l'écho d'une voix dans votre tête.

Vous regardez autour de vous. Cette voix, bien qu'elle ait résonné dans votre tête, est si nette et distincte que vous seriez prêt à jurer qu'elle vient de tout près de vous.

Vous m'avez délivré, poursuit la voix.

Qui êtes-vous? demandez-vous à voix haute, tout en vous rendant compte que vous êtes en communication télépathique avec quelqu'un... ou quelque chose !

Le Dragon saute à bas de son rocher et vient vers vous en se pavanant comme un étrange oiseau. *Je suis le Wozrekk,* dit la voix. *Je vous accompagne à Xanthine.*

Wozrekk ? vous étonnez-vous. Xanthine ? Mais la voix ne répond pas. Le Dragon s'immobilise à quelques mètres de distance et vous considère à nouveau d'un œil curieux.

Curieux phénomène, cher Baron. Vous allez rapidement découvrir que, désormais, cette créature va vous suivre partout, volant sans se lasser et ne vous quittant que pour aller chercher de temps en temps sa pitance. Elle ne vous aidera dans aucun combat, ne s'en prendra jamais à vos ennemis mais elle vous accompagnera au besoin jusqu'au 14 et même au-delà. Espérons, toutefois, que vous ne connaîtrez pas le 14 avant longtemps. Entre-temps, vous découvrirez que la route gravissant les montagnes devient vite impraticable et qu'il ne vous reste pas d'autre choix que d'aller au sud (rendez-vous au [4](#)), au sud-est (rendez-vous au [32](#)) ou au sud-ouest (rendez-vous au [52](#))

195

Cursive — [Lieu 15](#)

Sapristi ! Il y a un marin ivre là-dedans. Il titube vers vous, la mine agressive, brandissant d'une main un cabillot et de l'autre un hachoir, tout en vociférant d'horribles menaces. Il vous a, semble-t-il, pris par erreur pour sa belle-mère.

Vous ne tenez pas particulièrement à faire du mal à ce pochard stupide, mais vous n'avez d'autre choix que de le combattre en sachant que son hachoir augmentera de 5 points la pénalité que vous subirez à chaque blessure reçue. Le marin possède 25 POINTS DE VIE mais ses diverses capacités sont toutes réduites à 1 (et A 0 en PSI) par la boisson. Si le marin vous tue, rendez-vous AU [13](#). Si vous survivez, vous vous retrouverez au [219](#)

196

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Vous insérez dans la fente les trois pièces octogonales. A l'instant où tombe la troisième, s'élève un grincement produit par des rouages en mouvement. Une voix sépulcrale déclare alors : — Tricheur ! Il n'existe aucune possibilité de rassembler trois pièces octogonales au cours de cette aventure !

Vous reculez, pris d'une peur subite... Trop tard ! Une lame mortelle, propulsée par quelque mécanisme infernal, jaillit d'une fente pratiquée dans la porte et vous transperce le cœur.

Toute discussion est inutile, sauf peut-être au [14](#).

197

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Vous bondissez en avant, tel un lapin pris de panique, et, à la vitesse de la lumière, vous distancez sans peine le monstrueux Lézard.

Dans l'effolement de votre fuite, cependant, vous ne savez pas trop où vous avez échoué quand l'épuisement vous contraint à vous arrêter. Lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, rendez-vous au [75](#). Si vous faites 3 ou 4, rendez-vous au [177](#). Si vous faites 5 ou 6, rendez-vous au [141](#).

198

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Vous venez d'atteindre une bifurcation dont une branche est orientée nord-sud et l'autre est-ouest. Un passage menant vers l'ouest part de la branche nord-sud ; vers le sud, on arrive dans une salle. La branche est-ouest du couloir, quant à elle, aboutit à un escalier qui descend.

Vous pouvez atteindre cette salle située au sud en vous rendant au [210](#) ou prendre le passage menant vers l'ouest en vous rendant au [138](#). tandis qu'en descendant l'escalier vous parviendrez à une porte au-delà de laquelle vous aboutirez au [132](#).

199

Couloir souterrain — Lieu non répertorié

La porte n'a ni serrure ni poignée. Mais au niveau de votre épaule, une fente y est aménagée, au-dessous de laquelle une plaque métallique précise :

PIECES OCTOGONALES SEULEMENT. EN INTRODUIRE TROIS

Si, par hasard, vous avez sur vous trois pièces octogonales. insérez-les dans la fente et rendez-vous au [221](#). Si vous n'en avez pas, il ne vous reste plus qu'à retourner au [159](#) pour faire un autre choix.

200

Cale du navire — [Lieu 13](#)

Vous vous trouvez à mi-hauteur de l'échelle quand un craquement inquiétant vous arrête. En dépit de votre immobilité, l'échelle oscille légèrement. Vous jetez un coup d'œil au-dessus de vous et vous constatez que les fibres effrangées de la corde cèdent l'une après l'autre en émettant une succession de bruits caractéristiques. Rapide comme l'éclair, vous remontez l'échelle dans l'espoir de vous mettre en sûreté...

Vous touchez au but lorsque, soudain, la corde cède ; vous replongez alors vers le fond de la cale où, la nuque rompue par votre chute, vous n'avez plus qu'à vous précipiter au [14](#).

201

Salle souterraine — Lieu non répertorié

Ces cavernes deviennent de plus en plus étranges. Vous venez de pénétrer dans une salle manifestement due à la main de l'homme ; la voûte, le sol, les murs ont, en effet, été construits à l'aide de pierres et de dalles. L'entrée (qui se trouve être aussi l'unique sortie) était visiblement fermée de lourds barreaux métalliques semblables à ceux d'une prison; il ne reste cependant de ces barreaux que des débris, comme si un être d'une forme herculéenne les avait arrachés, mais il y a sans doute longtemps que le fait s'est produit car les morceaux de métal sont rongés par la rouille, et la salle est vide.

Ce qui ne vous laisse guère d'autre choix que de revenir sur vos pas en vous rendant au [163](#).

202

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

En montant à bord de cette embarcation sinistre, vous découvrez que vous la partagez avec un crâne d'argent, une réplique du dessin que vous aviez remarqué sur la coque. L'objet semble de grand prix mais comme vous vous baissez pour le ramasser, vous constatez qu'il est solidement fixé au fond du bateau. Remettant à plus tard la recherche de la solution de l'énigme du crâne inamovible, vous commencez à ramer pour traverser le lac. La barque glisse sans heurt, et les avirons brassent l'eau avec un bruit apaisant, si apaisant que vous prêtez à peine attention à un léger frottement contre votre pied. Mais comme ce contact persiste, vous baissez les yeux et vous constatez que le crâne d'argent s'est déplacé pour venir se coller contre vos orteils. Vous fronchez les sourcils et vous vous penchez pour le ramasser à nouveau... et le crâne vous mord sauvagement !

Mauvaises nouvelles, cher Baron. Le crâne d'argent possède 50 POINTS DE VIE, 5 de RAPIDITE, 5 de COURAGE, 5 de FORCE, 5 d'HABILETE et 0 de PSI. Il va d'abord tenter de vous dévorer le pied. S'il y parvient, rendez-vous au [14](#). Mais même si vous survivez, la barque aura été tellement endommagée dans la bagarre qu'il ne vous reste plus qu'à nager avec énergie vers la rive pour revenir au [132](#).

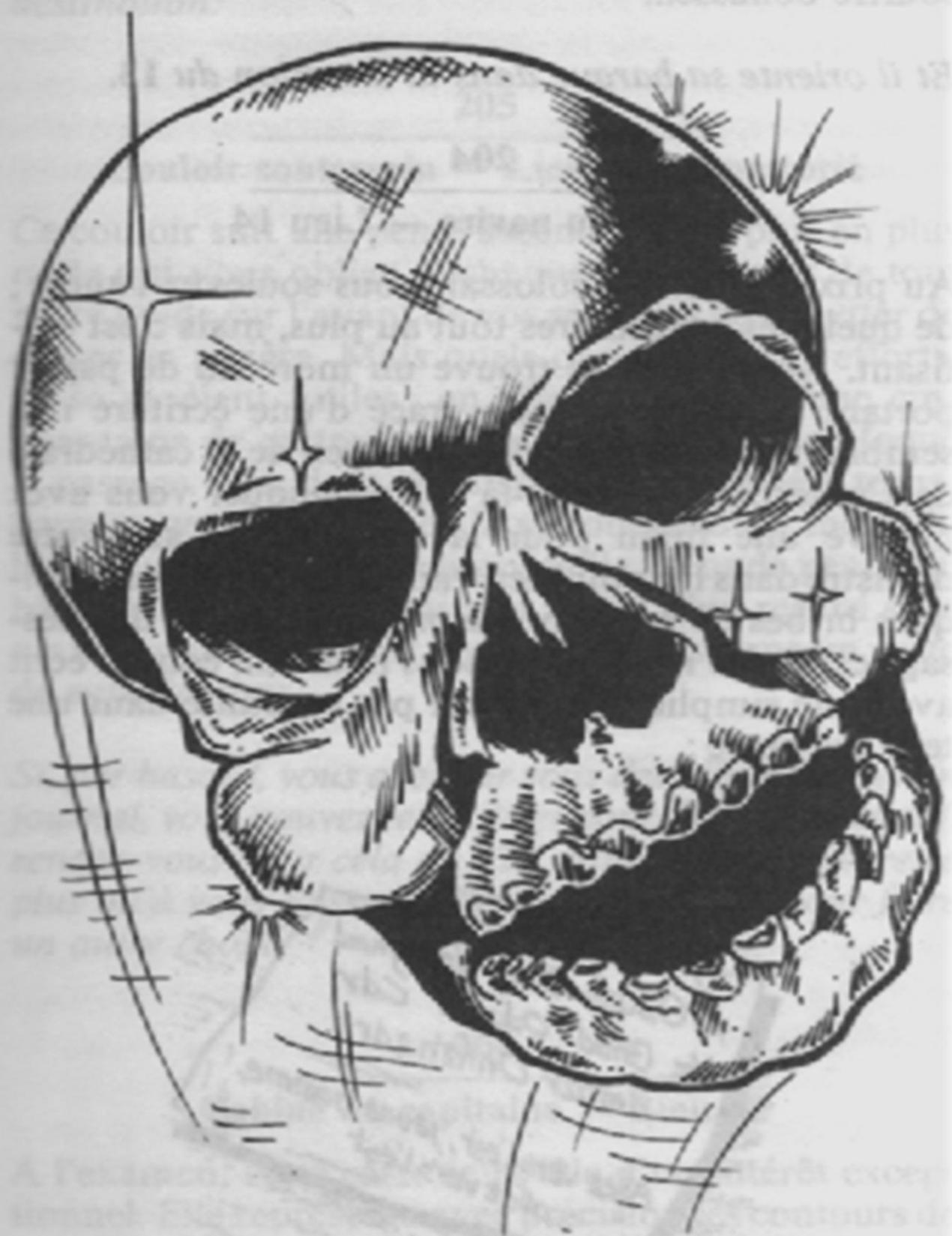
203

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Une fois décidé, vous sautez dans la barque avec une sorte d'insouciance résignée.

Très bien, M. Aron, lancez-vous d'un ton assuré. Quel est votre tarif ?

Mais C. H. Aron se contente de vous gratifier d'un sourire bonasse...



202 Vous constatez que le crâne est solidement fixé
au fond du bateau.

Et il oriente sa barque dans la direction du [13](#).

204

Ancre du navire — [Lieu 14](#)

Au prix d'un effort colossal, vous soulevez l'ancre ; de quelques centimètres tout au plus, mais c'est suffisant. Au-dessous se trouve un morceau de papier portant un message codé, tracé d'une écriture ressemblant beaucoup à celle du doyen de la cathédrale de Canterbury — celui-là même auquel vous avez prélevé une main pour la transplanter sur votre monstre dans l'espoir bien vain de lui inculquer quelques bribes de religion. La première partie du message est codée mais au-dessous figure un conseil écrit avec une simplicité qui n'est pas courante dans une telle aventure :



Que ce message vous soit utile ou non, dites-vous bien que vous ne trouverez rien d'autre. Vous n'avez donc plus qu'à retourner au [134](#) pour y choisir une autre destination.

205

Couloir souterrain — Lieu non répertorié

Ce couloir suit une pente ascendante de plus en plus raide qui vous oblige, à chaque pas, à peser de tout votre poids sur l'avant de vos semelles pour éviter de glisser en arrière. Mais quels que soient vos efforts, ils se révèlent futiles ; en effet, au bout d'une cinquantaine de mètres, une formation de glace bloque le passage. Pris dans l'épaisseur de la matière transparente, vous distinguez la silhouette d'un individu hirsute, aux sourcils en broussaille, vêtu de peaux de

bêtes, un bâton à la main, et fixant d'un regard sans vie le monde extérieur, les bras tendus dans un geste de supplication.

Si, par hasard, vous avez sur vous des allumettes et un journal, vous pouvez les utiliser pour dégeler ce captif, rendez-vous pour cela au [223](#). Sinon, il ne vous reste plus qu'à vous laisser glisser jusqu'au [159](#) pour faire un autre choix.

206

Cabine du capitaine — [Lieu 12](#)

A l'examen, cette carte se révèle d'un intérêt exceptionnel. Elle représente avec précision les contours de la côte et plusieurs sites à l'intérieur des terres mais elle indique également, à l'est, une cité nommée Xanthine, ce qui relève de la pure imagination car comment une ville pourrait-elle exister dans les étendues désolées de l'Arctique? D'ailleurs, vous n'auriez accordé aucune attention à ce lieu imaginaire, si vous n'aviez remarqué tout à côté une empreinte de doigt qui provient — cela ne fait aucun doute — de l'index de feu le doyen de Canterbury, celui-là même auquel vous avez transplanté une main sur votre monstre. Faut-il en conclure que votre créature se cache actuellement dans la cité perdue ? Même si cette ville est imaginaire, le monstre (dont le cerveau d'emprunt fonctionne parfois avec une extrême lenteur) a pu croire à son existence et se diriger vers l'est dans l'espoir de la découvrir. De toute façon, la carte et l'empreinte constituent des indices capitaux.

Puisqu'il n'y a rien d'autre d'intéressant en ce lieu, regagnez donc le [134](#) pour y choisir une autre destination.

207

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Vous venez d'atteindre une bifurcation dont une branche est orientée nord-sud et l'autre est-ouest. La branche nord-sud donne sur un passage transversal orienté à l'ouest. Au sud, elle débouche dans une salle. La branche est-ouest du couloir aboutit à un escalier qui descend.

En bas des marches de cet escalier se trouve une porte que vous pouvez franchir en vous rendant au [141](#). Si vous vous intéressez plutôt au passage orienté à l'ouest, rendez-vous au [139](#) ; par ailleurs, vous pouvez entrer dans la salle située au sud en vous rendant au [201](#).

208

Ancre du navire — [Lieu 14](#)

Rassemblant toutes vos forces pour essayer de soulever l'ancre, vous poursuivez votre effort. *Craaaak ! Aie !* Vous venez de vous faire une hernie à moins qu'il ne s'agisse d'un claquage, ou d'une vertèbre déplacée. En tout cas, c'est terriblement douloureux...

... si douloureux que vous avez bel et bien perdu 10 POINTS DE VIE en fournissant cet effort inutile. Si cet accident vous tue, rendez-vous au [14](#). Sinon, vous constaterez, à votre grand dépit, que l'ancre n'a pas bougé d'un

millimètre. Vous pouvez, au choix, refaire une tentative en vous rendant au [168](#) ou y renoncer en vous rendant au [134](#) pour prendre une autre décision.

209

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Vous atteignez le bas des marches et comme le sol paraît suffisamment ferme sous vos pieds, vous continuez à avancer. Mais... *Eaaaaaaaaahhhh... Flac !*

Cette chute vous coûte 15 POINTS DE VIE. SI VOUS n'y survivez pas. rendez-vous au [13](#). Sinon, vous vous ^trouvez gisant au [75](#). Rendez-vous donc au [75](#) et choisissez l'entrée que vous allez emprunter.

210

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

La salle n'est pas aussi ouverte qu'elle le paraissait. En fait, elle est même inaccessible car, s'il n'y a pas de porte, en revanche, de lourds barreaux en condamnent l'accès. Cette pièce a été entièrement construite à l'aide de pierres et de dalles. Vous approchez à pas prudents, vous interrogeant avec méfiance sur la signification de ces barreaux. Mais alors que vous n'en êtes plus qu'à quelques mètres, une créature de la taille et de la carrure d'un gorille des montagnes jaillit du fond de la pièce et se rue sur vous avec une telle violence que les barreaux en vibrent et plient même légèrement mais, Dieu merci, sans céder. Vous reculez d'un bond. La créature, en dépit de certaines similitudes superficielles, n'est pas un gorille. D'abord elle est beaucoup trop grande et, en outre, d'un blanc crémeux de la tête aux pieds, couleur inconnue chez les gorilles. Ses yeux roses vous lancent des regards haineux et ses muscles se gonflent sous les efforts qu'elle fournit pour tordre les barreaux. Derrière la créature, vous distinguez un coffre de marin. A côté des barreaux se trouve un levier, rouillé, mais apparemment en parfait état de fonctionnement.

Si vous désirez examiner le coffre, il vous faudra affronter l'énorme créature qui, à la perspective de vous broyer entre ses énormes pattes, salive déjà. Le levier commande peut-être (ou pas) l'ouverture des barreaux ; si vous voulez vous en assurer, rendez-vous au [218](#) Mais si vous décidez de vous désintéresser tout à la fois du coffre et du monstre, vous pouvez opérer une retraite stratégique en vous rendant au [174](#).

211

Couloir souterrain — Lieu non répertorié

C'était bien la peine! Après tous ces obstacles, le couloir s'achève en cul-de-sac au-delà d'un tas de débris qui, d'après vous, doit être un nid d'Yrm. Ruminant cette déception, vous tournez les talons pour revenir sur vos pas quand vous apercevez de votre œil d'aigle une pièce octogonale au creux du nid. Avec quelque difficulté, vous la ramassez...

... avant de revenir au [141](#) pour y choisir une autre destination.

212

Longue galerie — Lieu non répertorié

Un bref couloir venant du sud débouche directement dans une impressionnante galerie naturelle, orientée est-ouest, qui s'orne de spectaculaires efflorescences glaciaires jaillissant de toutes parts. Cette explosion de formes extravagantes évoque l'œuvre d'un artiste pris de démence. Vous avancez de quelques pas et vous vous trouvez aussitôt sous le charme d'un tintement cristallin dont l'écho se répercute le long de la galerie, si bien que vous êtes incapable d'en déceler la source.

Qui est là? lancez-vous, prêtant l'oreille à l'écho.

Là... là... là... résonne l'écho.

Il n'y a personne ? reprenez-vous avec l'impression de jouer au médium dans une séance de spiritisme.

Sonne... sonne... sonne...

Je suis tout seul dans cette galerie ? interrogez- vous, en commençant à prendre plaisir à ce jeu. *Non... non... non...* répond l'écho.

Soudain sur vos gardes, vous faites un bond en arrière, mais rien ne se produit et personne ne vous attaque.

Ce qui ne veut pas dire que vous pouvez vous hasarder plus avant dans la galerie sans courir le risque d'une agression ; si vous voulez prendre ce risque, rendez- vous au [220](#). En revanche, si vous estimez que la discrétion est la facette la plus séduisante de la folie, vous préférerez sans nul doute revenir en arrière, vers le sud en vous rendant au [224](#).

213

Caverne — Lieu non répertorié

Aaaargh !

Avec un rugissement puissant (ou peut-être un simple cri étranglé — le doute subsiste sur ce point), vous vous ruez sur le Dragon de rArctique.

Ce Dragon possède 60 POINTS DE VIE, 5 de RAPIDITE, 5 de COURAGE, 6 de FORCE, 3 D'HABILETE et 0 de PSI. Bonne nouvelle, il est d'une espèce qui ne crache pas le feu. Mauvaise nouvelle, il peut exhaler une haleine tellement répugnante qu'elle vous transformera instantanément en bloc de glace si les dés donnent 11 ou 12 à la créature. Si le Dragon vous tue, rendez-vous au [13](#). Sinon, rendez-vous au [225](#)

214

Plan de la ville — La cité perdue de Xanthine

Il semble que vous ayez enfin découvert le moyen d'entrer dans la cité perdue de Xanthine. cher Baron. Et il y a de fortes chances pour que votre monstre s'y cache. Vous pouvez fouiller la ville à votre gré. Rendez-vous simplement au paragraphe correspondant à l'endroit que vous souhaitez explorer et dont le numéro figure sur le plan.

215

Salle souterraine — Lieu non répertorié

Vacillant légèrement, vous ramassez le message du baron pour le conserver à titre de souvenir. Sous le papier, vous trouvez alors une curieuse pièce octogonale que vous empochez.

Ce chapardage perpétré, vous pouvez maintenant quitter la caverne et vous diriger vers le nord (rendez-vous au [227](#)), le sud (rendez-vous au [145](#)) ou l'est (rendez-vous au [155](#)).

216

Cavernes de glace — [Lieu 2](#)

Vous revenez à vous et vous constatez que vous êtes resté quelque temps sans connaissance au fond de la caverne qui représente la bouche du rocher en forme de crâne; la voûte de cette grotte comporte une ouverture béante. Mais ce trou inaccessible mis à part, la seule issue est celle par laquelle vous êtes entré.

Et que vous avez intérêt à emprunter pour retourner au [48](#) faire un autre choix.

217

Caverne circulaire — Lieu non répertorié

liniaaaarhh... Craaac... Chlaaac... Flac ! Ces bruits accompagnent votre plongeon vers les pieux acérés où vous allez vous empaler, la grille ayant soudain cédé sous vos pieds. Mais ce n'est qu'une chute imaginaire, le résultat d'une paranoïa causée par l'excitation et les péripéties de votre aventure. En fait, la grille vous porte sans fléchir, tandis que vous vous dirigez vers le levier... et que vous tendez la main pour le saisir...

Croyez-vous que ce soit bien sage ? Vous avez franchi la grille sain et sauf mais à vos pieds les pieux dressés au fond de la fosse sont toujours aussi menaçants. Si vous tenez absolument à manipuler le levier, allez le faire au [229](#). Mais vous avez encore le temps de revenir au [145](#) où vous pourrez faire un autre choix en toute tranquillité

218

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

D'un geste courageux, vous tirez le levier. Puis, vous considérez d'un air idiot l'objet qui vous est resté dans la main. Les barreaux n'ont pas bougé mais, du fond de la cellule, s'élèvent les hululements d'une sirène. Ce bruit qui devient de plus en plus fort et de plus en plus strident exaspère la créature blanche qui se remet à secouer les barreaux avec une fureur accrue. Vous reculez, effrayé ;

les hurlements de la sirène vous font tourner la tête. La créature empoigne alors le coffre de marin et s'en sert comme un bélier pour essayer de faire céder les barreaux ; le coffre se fracasse et répand sur le sol une quantité de pièces d'or qui paierait largement la rançon d'un roi. Les barreaux tiennent encore, mais à peine. La sirène retentit de plus belle. Vous vous sentez au bord de l'évanouissement. La créature rugit, se martèle la poitrine et se rue sur les barreaux, tête en avant. Le sol tremble sous l'impact et les barreaux plient. Vous faites volte-face pour prendre la fuite mais vos jambes ont du mal à vous porter. Tout tourne autour de vous. Une fois encore, la créature se jette contre les barreaux en poussant de tels rugissements qu'ils couvrent presque le bruit de la sirène. Vous entendez un craquement métallique alarmant mais si les barreaux ont cédé, vous avez cessé de vous en soucier. Les hurlements de la sirène ont en effet atteint la limite du supportable et vous sombrez doucement dans le néant.

Quel désastre ! La seule bonne nouvelle, c'est que vous ne vous réveillez pas au 14 mais au [232](#).

219

Coursive — [Lieu 15](#)

Vous enjambez le corps prostré du marin, mais il revient suffisamment à lui pour vous empoigner la cheville — signe qu'une dose suffisante de rhum confère à celui qui en est imbibé une sorte d'immortalité.

Alors, tu te crois très fort, hein ? bafouille-t-il.

Lâchez ma cheville ! marmonnez-vous en lançant des ruades énergiques pour essayer de vous libérer, mais sans succès.

En tout cas, le baron te surveille, poursuit l'ivrogne, et tu n'arriveras pas à t'épacher... heu... à t'échapper !

Si vous ne me lâchez pas, je vous tue ! vous criez-vous, furieux.

Mais l'homme est trop ivre pour vous entendre.

Le seul moyen de t'en sortir, c'est de b... bouler son cadeau.

Sur quoi, il s'effondre à nouveau et se met à ronfler bruyamment.

Bouler son cadeau ? Comment boule-t-on un cadeau ? Mais, pour l'instant, d'autres soucis plus urgents que d'obscurs propos d'ivrogne vous préoccupent. Par exemple, faut-il continuer à explorer le pont inférieur du bateau en vous rendant au [235](#) ou retourner au [147](#) pour y faire un autre choix ?

220

Longue galerie — Lieu non répertorié

Vous faites un pas en avant.

Attention... attention... attention... chuchote à votre oreille une sorte d'écho.

Qui êtes-vous ? chuchotez-vous à votre tour, en vous demandant vaguement pourquoi, lorsque quelqu'un vous parle à voix basse, vous vous croyez obligé de répondre de même au lieu de répondre sur un ton normal.

Je suis le répondeur ! murmure l'écho, et il ajoute : *Répondeur... répondeur...*

Qu'est-ce que ça signifie ? demandez-vous en fronçant les sourcils.

Ça signifie que je répondrai à trois questions et vous en avez déjà gaspillé deux.

Mais pas du tout ! protestez-vous.

Qui êtes-vous ? Et qu'est-ce que ça signifie ? Voilà vos questions, non ? Et j'y ai répondu, non ? Il vous en reste donc une à poser, susurre l'écho, très sûr de lui.

Où se cache le monstre que j'ai créé ? Où puis-je le trouver ? demandez-vous sans hésiter, résolu à ne pas perdre cette dernière chance.

Du calme, murmure l'écho... du calme... du calme. L'horrible créature se cache dans la cité perdue de Xanthine au-delà de la crête de cristal, à l'est, et plus précisément dans les profondeurs du Temple Noir, situé à l'angle sud-ouest de la place des quatre temples sur la grande avenue qui traverse la ville d'est en ouest...

Mais comment me rendre à cette citée perdue ? vous écriez-vous.

Trois questions permises seulement... trois... trois... répond l'écho, affaibli.

Hé ! Une minute !

Mais il est trop tard : mis à part le bruit que vous faites vous-même, la longue galerie est plongée dans un profond silence.

Un rapide examen des lieux vous permet de constater que la galerie n'a d'autre issue que son entrée vers laquelle vous revenez donc en vous rendant au [224](#).

221

Couloir souterrain — Lieu non répertorié

Vrrrr... Grrrr... crrac... chlaac... Vlan! Vous vous apprêtez à fuir, affolé par ces bruits étranges, quand la porte se rabat vers l'intérieur soulevant un épais nuage de poussière qui vous aveugle et vous étouffe à demi. Mais, rapidement, ce nuage se dissipe, découvrant à vos yeux une petite salle carrée au nord de laquelle des marches de bois vermoulues descendent dans l'obscurité. L'idée d'emprunter cet escalier ne vous sourit guère mais, au moment où vous allez vous en détourner, vous apercevez soudain sur la deuxième marche une casquette.

C'est, à coup sûr, celle d'un des hommes du baron ; si vous voulez suivre cette piste, rendez-vous au [231](#). Vous n'êtes cependant pas le moins du monde obligé de descendre cet escalier et vous pouvez retourner au [159](#) pour faire un autre choix. Mais sachez que la porte se refermera alors brusquement derrière vous et que vous aurez peut-être bien du mal à retrouver trois autres pièces pour l'ouvrir à nouveau.

222

Grande Avenue — [Lieu 21](#)

De l'endroit où vous vous trouvez, vous voyez clairement la quasi-totalité de l'avenue. A l'ouest est érigée une statue monumentale représentant un personnage en longue robe; une large place encadrée d'imposants bâtiments sépare l'artère en deux parties.

Bien que la ville semble déserte, il est toujours possible qu'elle soit hantée par des fantômes. Lancez deux dès. Si vous obtenez 8 ou plus, cette possibilité va se transformer en réalité, auquel cas il vous faudra relancer un dé pour connaître le nombre de fantômes que vous allez affronter. Chaque fantôme possède 20 POINTS DE VIE, 3 de RAPIDITE, 3 de COURAGE, 3 de FORCE, 3 d'HABILITE, 0 de PSI (si vous êtes accompagné d'un Wozrekk, cette utile créature va dévorer un nombre de fantômes égal au chiffre obtenu en lançant un dé, vous laissant face à face avec ceux qui restent — s'il en reste...). Si les fantômes vous tuent, rendez-vous au [14](#). Si vous survivez, ou si vous ne rencontrez aucun fantôme, vous pouvez retourner au [214](#) et choisir une nouvelle destination sur le pian.

223

Couloir souterrain — Lieu non répertorié

A mesure que la glace fond, le corps de l'homme des cavernes vire peu à peu du bleu à une agréable teinte marron, puis un de ses yeux s'ouvre et vous dévisage sans aménité.

Hugga-Mugga, grogne l'homme des cavernes.

Vous êtes vivant ! vous exclamez-vous, feignant une surprise que vous n'éprouvez pas vraiment car il n'est pas rare, au cours d'une aventure comme celle-ci, de voir ressusciter un homme des cavernes dégelé même si ce miracle provoque le scepticisme de la science orthodoxe.

Ouiche ! dit l'homme des cavernes.

Et vous parlez ma langue ! vous écriez-vous, cette fois sincèrement stupéfait.

Ouiche ! répète l'homme des cavernes.

Incroyable ! vous étonnez-vous. Vous êtes sans doute resté congelé dans cette glace pendant des milliers — des millions peut-être — d'années, et non seulement vous avez survécu, mais encore vous parlez très correctement le français !

Ouiche ! fait l'homme des cavernes en grimaçant un sourire.

Et vous vous appelez comment? demandez-vous, ravi.

Ouiche ! dit l'homme des cavernes. Votre enthousiasme s'atténue quelque peu.

Vous ne parlez pas vraiment français? demandez-vous.

Ouiche! répond l'homme des cavernes. (Et il ajoute :) Hugga-Mugga.

Tout cela est édifiant, mais à quoi va vous mener ce prodige linguistique ? L'homme des cavernes possède 30 POINTS DE VIE 2 de RAPIDITE, 6 de COURAGE, 6 de FORCE, 5 d'HABILETE et 0 de PSI. Son gourdin lui permet d'augmenter de 3 points la pénalité qu'il inflige à chaque coup porté dans un combat. Si vous le souhaitez, il vous accompagnera et se battra pour vous jusqu'à la mort, mais la médaille a son revers. En effet, si vous franchissez six paragraphes sans avoir à combattre, au septième, accablé d'ennui, il vous attaquera féroceement jusqu'à ce que l'un de vous succombe. Si vous préférez éviter ce genre de mésaventure,



vous pouvez toujours le planter là en l'abandonnant à son destin. Quoi qu'il en soit, vous voilà maintenant contraint de vous laisser glisser jusqu'au [159](#) pour y choisir une nouvelle destination.

224

Salle souterraine — Lieu non répertorié

Passablement nerveux, vous pénétrez dans une vaste salle souterraine dont les parois, le sol et la voûte taillés dans la glace ont des formes par trop régulières pour être d'origine naturelle. Des couloirs s'y amorcent en direction du nord, du sud et de l'est, et le cadavre d'un énorme Dragon de glace gît sur le sol, ailes déployées.

Si vous souhaitez vous diriger vers le nord, rendez - vous au [212](#) ; vers le sud, rendez-vous au [124](#) ou vers l'est en faisant d'abord un crochet vers le sud-est, rendez-vous au [126](#).

225

Caverne — Lieu non répertorié

Vous brisez une stalactite et, dans un ultime accès de rage, vous la plantez dans le corps du Dragon. Vous jetez ensuite un coup d'œil autour de vous pour voir s'il y a d'autres créatures féroces à combattre. Heureusement, il n'y en a pas ; en revanche, votre oeil d'aigle aperçoit une curieuse pièce octogonale que vous escamotez vivement avec l'infaillible instinct prédateur d'un véritable aventurier.

Vous pouvez maintenant choisir une des deux issues. Si vous allez vers l'ouest, rendez-vous au [123](#) ; au sud, rendez-vous au [233](#); au nord-ouest puis à l'ouest, rendez-vous au [177](#), au nord-est, rendez-vous au [159](#).

226

Amas de pierres — [Lieu 25](#)

Au nord, vous voyez la grande avenue et, au nord- est, la place des Quatre-Temples. Ces lieux paraissent l'un et l'autre beaucoup plus hospitaliers que celui où vous vous trouvez car ces pierres grouillent de Rats polaires, chacun de la taille d'un matou...

... et dont certains n'attendent qu'une occasion pour vous attaquer. Lancez un dé pour savoir combien de Rats essaieront de vous grignoter quelques points de vie. Chacun de ces rongeurs possède 10 POINTS DE VIE, 5 de RAPIDITE, 3 de COURAGE, 2 de FORCE, 3 D"HABILITE et 0 de PSI. Si les Rats vous tuent, rendez-vous au [14](#). si vous survivez, rendez-vous au [244](#).

227

longue galerie — Lieu non répertorié

Un tronçon de couloir venant du sud vous amène directement dans une galerie naturelle orientée est- ouest où se déploient de merveilleuses efflorescences glaciaires qui s'entrelacent en des formes baroques qu'on pourrait prendre pour l'œuvre de quelque artiste pris de folie. Du coin de l'œil, vous voyez alors bouger l'une de ces formes étranges.

Peut-être est-il grand temps de sortir d'ici, c'est-à-dire de vous diriger vers le sud en vous rendant au [237](#) ? Mais si vous voulez poursuivre votre exploration, rendez-vous au plutôt [241](#).

228

Monument — [Lieu 23](#)

Mû par une soudain impulsion, vous vous approchez et vous constatez que le parchemin porte une inscription à demi effacée par le temps, mais délicatement ciselée dans la pierre. Elle est écrite dans une langue qui vous est à la fois étrangère et familière. Le message dit :

TENTION BELLADONE MYR HORREUR PAS MI-TOUR

Vous le lisez sans rien y comprendre, puis vous remarquez, à la base du piédestal, une mince gorge creuse dans la pierre, comme si la statue pouvait pivoter sur elle-même. D'un geste spontané, vous tendez la main pour la pousser — et, en effet, elle pivote sans le moindre effort. Lorsqu'elle se trouve face à l'ouest, une sorte de porte s'ouvre dans le piédestal avec un grincement. Vous jetez un coup d'œil. Quelques marches de pierre (quatre au plus) descendent jusqu'à un couloir dallé qui s'enfonce dans l'obscurité.

Voulez-vous explorer ce sombre couloir qui, peut-être, ne mène nulle part ? Si oui, rendez-vous au [246](#). Sinon, vous pouvez faire tourner le monument jusqu'à ce qu'il reprenne sa position initiale, fermant ainsi le passage secret ; après quoi, vous n'aurez qu'à choisir une nouvelle destination au [214](#).

229

Caverne circulaire — Lieu non répertorié *Splat l*

Ce bruit conclut votre chute sur les pieux acérés où vous vous empalez, lorsque la grille s'ouvre sous vos pieds. Et, cette fois, vous n'êtes pas le jouet de votre imagination.

Rendez-vous, pieusement, au [13](#).

230

Bâtiment carré — [Lieu 26](#)

Avec curiosité, vous examinez rabattant de la trappe. Sur les bords, la pierre est rongée par le temps, si bien qu'avec un léger effort vous devriez pouvoir la soulever. Mais alors que vous vous penchez pour passer à l'action, un grattement sinistre vous parvient à l'oreille. Ce bruit vient précisément de dessous la trappe...

Dieu seul sait ce que vous allez laisser sortir en ouvrant cette trappe, mais vous pouvez vous y risquer en vous rendant au [248](#). Sinon, vous êtes tout à fait libre de choisir une autre destination en retournant consulter la carte du [214](#).

231

Couloir souterrain — Lieu non répertorié

Comme vous quittez l'escalier de bois pour vous engager dans le couloir, la première dalle de pierre bouge légèrement sous vos pieds; vous entendez alors,

un raclement et un grand fracas. Vous faites volte-face et vous constatez qu'un énorme bloc de pierre est tombé sur la dernière marche de bois, la réduisant en miettes et empêchant toute retraite. Sans espoir de revenir en arrière, vous devez nécessairement continuer à avancer et vous constatez très vite que le couloir que vous suivez descend en pente régulière. Au bout d'une cinquantaine de mètres, vous découvrez une deuxième casquette sous laquelle se trouve encore, semble-t-il, la tête de son propriétaire. En l'inspectant de plus près, cependant, vous apercevez qu'il s'agit d'un navet à demi dévoré. Quelques mètres au-delà du navet, le couloir bute contre une porte massive solidement verrouillée. Selon votre habitude en présence d'obstacles de cette nature, vous essayez de l'enfoncer à coups de tête. La porte refuse de céder mais, sous le choc, apparaît un petit tableau qui porte une série de boutons numérotés :

1 2 3 4 5

6 7 8 9 0

Sous les boutons, un voyageur négligeant a griffonné la note suivante :

POUR OBTENIR LA COMBINAISON. COMPLETEZ CETTE SERIE :

3 7 15 31 63 127

Dès que vous aurez découvert le nombre qui complète la série, poussez les boutons correspondants du tableau. La porte s'ouvrira alors et vous pourrez ainsi vous rendre au paragraphe portant le numéro que vous avez découvert.

232

Dans les cavernes — Lieu non répertorié

Incroyable ! Les barreaux ont été tordus, forcés, descellés avec une telle force qu'il n'en reste que des débris de métal. L'espèce de gorille blanc a disparu, ainsi que le coffre de marin (encore qu'il en subsiste quelques vestiges derrière vous le long du passage). Mais le plus prodigieux, c'est que vous soyez encore vivant. Il s'en est fallu d'un cheveu.

Estimez-vous heureux et retournez au [174](#).

233

Cavernes de glace — [Lieu 2](#)

Miséricorde, vous tombez ! Vous avez suivi le passage au sud, vers ce qui vous semblait être la lumière du jour puis, lorsque vous en avez atteint l'extrémité, vous avez perdu pied sur un sol terriblement glissant ; maintenant, vous tombez le long d'une falaise vers la mon. Ou peut-être pas : vous venez, en effet, d'atterrir en douceur sur une congère de neige à l'extérieur des cavernes de glace, mais vous ne pouvez plus remonter jusqu'à l'entrée de l'étroit passage d'où vous avez basculé dans le vide.

*Il ne vous reste plus **Qu'**à pénétrer à nouveau dans les cavernes en vous rendant au [75](#) à moins que vous ne préfériez leur tourner le dos pour aller choisir une nouvelle destination au [45](#).*

Tour cruciforme — [Lieu 24](#)

Si l'une des entrées est bloquée, les autres en revanche sont ouvertes, ce qui vous donne tout loisir de pénétrer dans la tour si vous le désirez. Auparavant, toutefois, il faudra résoudre une petite difficulté...

Bien que la ville semble déserte, il est possible qu'elle soit hantée par des fantômes. Lancez deux dès. Si vous obtenez 8 ou plus, cette possibilité va se transformer en réalité ; auquel cas il faudra relancer un dé pour connaître le nombre de fantômes que vous allez affronter. Chacun d'eux possède 20 POINTS DE VIE, 3 de COURAGE, 3 de RAPIDITE, 3 de FORCE, 3 d'HABILETE, 0 de PSI si vous êtes accompagné d'un Wozrekk, cette précieuse créature détruira un nombre de fantômes égal au chiffre obtenu en lançant un dé, vous laissant face à face avec ceux qui restent — s'il en reste...). Si les fantômes vous tuent, rendez-vous au [14](#). Si vous survivez — ou si vous ne rencontrez aucun fantôme — , vous pouvez accéder à la tour cruciforme en choisissant votre entrée au [250](#) ou revenir à la carte du [214](#) pour explorer un autre endroit.

Cabine vide — [Lieu 17](#)

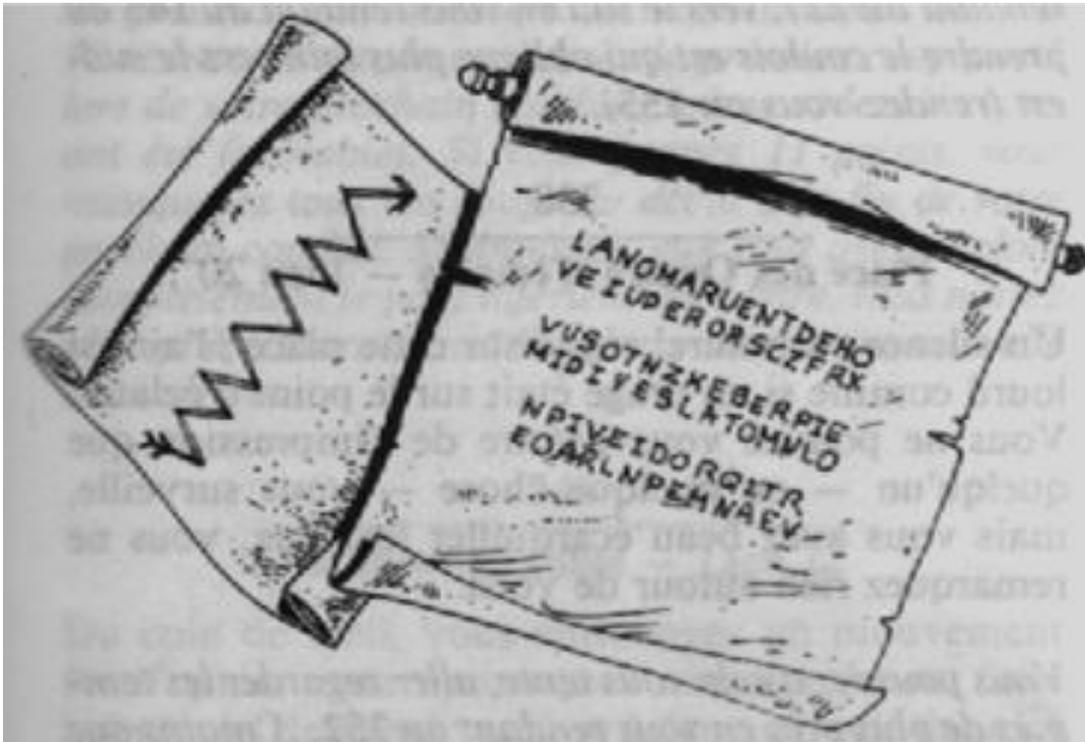
Vous avez l'impression d'en être à votre dix millième cabine vide mais, en monstre consciencieux et méthodique, vous ne l'en inspectez pas moins avec soin, en mettant tout sens dessus dessous dans votre recherche frénétique d'indices. Hélas ! en vain...

Vous n'avez vraiment plus rien à faire ici mais si vous voulez à tout prix poursuivre votre exploration, rendez-vous au [239](#). Sinon vous pouvez retourner au [147](#) pour y faire un autre choix.

Musée - [Lieu 28](#)

Peut-être serez-vous finalement capable de déchiffrer ce qui est écrit en faisant preuve d'un peu d'application et de réflexion ? L'un des parchemins — le plus curieux de la collection — ne porte qu'un diagramme dont la signification est peut-être d'ordre religieux.

Sur le parchemin voisin figure un message codé :



Après avoir examiné ces parchemins vous vous penchez sur les autres, mais le temps a totalement effacé des passages entiers et, si astucieux que vous soyez, vous n'avez pratiquement aucune chance de découvrir les secrets qu'ils peuvent receler.

Autrement dit, il ne vous reste plus qu'à retourner au [214](#) pour y étudier la carte et choisir une nouvelle destination.

237

Salle souterraine — Lieu non répertorié

Vous venez de pénétrer dans une vaste salle souterraine entièrement taillée dans la glace mais aux formes si régulières et géométriques qu'elle ne peut pas être un accident de la nature. Le cadavre d'un Dragon de glace fraîchement tué est en train de geler sur le sol.

Vous pouvez quitter cette salle vers le nord en vous rendant au [227](#), vers le sud en vous rendant au [145](#) ou prendre le couloir est qui oblique plus loin vers le sud-est (rendez-vous au [155](#))

238

Place des Quatre -Temples ~ [Lieu 20](#)

Un silence surnaturel règne sur cette place ; l'air est lourd comme si un orage était sur le point d'éclater. Vous ne pouvez vous défaire de l'impression que quelqu'un — ou quelque chose — vous surveille, mais vous avez beau écarquiller les yeux, vous ne remarquez rien autour de vous.

Vous pouvez, si cela vous tente, aller regarder les temples déplus près en vous rendant au [252](#). A moins que vous ne jugiez plus sage de prendre de la distance et d'aller choisir une autre destination sur la carte au [214](#)

Cabine du capitaine — [Lieu 12](#)

Grâce à votre obstination, il semble que vous ayez atteint une cabine plus luxueuse mais cela vous sera-t-il plus utile ? Néanmoins, vous fouillez avec soin cette cabine ; et si les cartes ne vous apprennent rien que vous ne sachiez déjà, vous découvrez dans un buffet une bouteille de cognac médicinal !

Ce qui cache peut être un piège, même si la trouvaille est amusante. Tout d'abord, cette bouteille vous fournira 20 doses curatives. qui vous rendront chacune autant de POINTS DE VIE que le chiffre obtenu en lançant 2 dès. Cependant, si une dose vous fait récupérer

7 POINTS DE VIE ou plus, vous vous trouverez alors dans un fâcheux état d'ébriété Si vous obtenez de 7 à 10 POINTS DE VIE, vous raterez le premier coup porté lors de votre prochain combat, même si les dés vous ont été favorables. Si vous gagnez 11 points, vous manquerez tous vos coups du début à la fin de votre prochain combat. Maintenant que vous avez exploré complètement le pont inférieur du navire, vous n'avez plus qu'à retourner au [147](#) pour y choisir une nouvelle destination.

Bâtiment en ruine — [Lieu 22](#)

Du coin de l'œil, vous entrevoyez un mouvement furtif puis vous remarquez simultanément une grande clef de métal verdâtre à demi enfouie dans les débris et, tout à côté, un Rat albinos encore plus grand que la clé se tient aux aguets.

Vous n'avez aucune raison de courir le risque d'une morsure de Rat pour une vieille clef rouille liée : vous pouvez donc rapidement retourner au [214](#) et choisir une autre destination. Mais, si vous voulez vraiment la clef, il vous faudra combattre le Rat qui, s'il ne possède que 15 POINTS DE VIE, 5 de RAPIDITE, 3 de COURAGE, 2 de FORCE, 3 (/HABILETE et 0 de PSI, est porteur de la peste (ils 'agit d'un Rat polaire, pour être précis). Si les dés donnent 11 ou 12 au Rat, celui-ci vous aura contaminé. Vous perdez alors 5 POINTS DE VIE supplémentaires à chaque assaut ; mais il y a encore : lorsque le combat aura pris fin, vous continuerez, en cas de victoire, à perdre 5 POINTS DE vie à chaque fois que vous vous rendrez à un nouveau paragraphe et ce, jusqu'à ce que vous ayez la possibilité de prendre une triple dose de potion curative. Si le Rat (ou la peste) vous tue, rendez-vous au [14](#). Si vous survivez, vous pouvez prendre la clef verte avant de vous rendre au [214](#) pour y choisir une autre destination.



240 *Un Rat albinos encore plus grand que la clé
se tient aux aguets.*

Longue galerie — Lieu non répertorié

En vous engageant dans la galerie, vous êtes frappé par l'étrange écho qui résonne sous vos pas. Le mouvement qui a déjà attiré votre attention se reproduit un peu plus loin. Vous continuez à avancer.

Hissssss !

Vous pivotez sur vous-même à ce bruit dont l'écho se répercute autour de vous. Vous vous apercevez maintenant que la galerie n'a pas d'autre issue que celle par où vous êtes entré. Une sorte de toile d'araignée vous effleure le visage, mais vous ne voyez rien. Vous vous tournez à demi, pris d'une panique grandissante.

— Combats-moi, chuchote une **voix à** votre oreille.

Vous percevez alors un autre mouvement furtif à votre droite.

Si vous voulez relever le défi lancé par cette voix chuchotante, vous pouvez rester dans la longue galerie pour voir ce qui va se passer (rendez-vous au [243](#)). Mais vous avez encore le temps de vous esquiver en direction du sud (rendez-vous au [237](#)).

Édifice dans la ville — [Lieu 19](#)

Vous vous approchez pour inspecter ce chef-d'œuvre d'architecture et de technique. Ce faisant, vous entrevoyez un fugitif reflet métallique à environ un mètre cinquante au-dessus de votre tête, dans l'un des pans de mur encore debout. Intrigué, vous grimpez sur une pile de débris instable et, en dépit des glissades répétées, vous parvenez suffisamment haut pour distinguer une clef de métal bleu coincée dans une fissure entre deux gros blocs de pierre. Une intéressante difficulté, toutefois, reste à résoudre. Car pour atteindre la clef, vous devrez introduire dans la fissure votre main, votre poignet et une partie de votre avant-bras. L'espace est certes suffisant mais, maintenant que vous voilà tout près du mur, vous remarquez que les pierres sont en équilibre précaire. A la moindre secousse, semble-t-il, le bloc supérieur est prêt à tomber, entraînant la chute de tout le mur ; dans ce cas, il est clair que votre bras sera écrasé. Vous considérez l'ouverture en vous demandant si cette clef bleue vous tente au point de risquer une mort lente et douloureuse pour vous l'approprier.

Alors, qu'en pensez-vous ? Vous pouvez renoncer à la clef, du moins pour l'instant, et retourner au [214](#) pour y choisir une nouvelle (et moins périlleuse) destination. Mais si vous êtes résolu à vous emparer de cette clef tout de suite, glissez avec une extrême précaution votre main entre les deux blocs puis, de votre main libre, lancez deux dés. Si vous obtenez un chiffre inférieur à 6, vous pouvez sans danger sortir la clef avant de vous rendre au [214](#). Si vous faites 6, il vous faut relancer les dés. De 7 à 9, la pierre bascule et vous écrase le bras, vous coûtant 15 POINTS DE VIE (si cela vous tue, rendez-vous au [14](#)). En outre, vous manquerez systématiquement une fois sur deux les coups que vous porterez au cours de chacun de vos trois combats suivants. Si vous obtenez de 10 à 12, votre bras sera broyé et, pris au piège, il ne vous restera plus qu'à

mourir de faim ou à le couper si vous avez un couteau sur vous, ce qui entraînera votre mort par hémorragie.

Dans ces deux derniers cas. vous vous rendez au [14](#). Bonne chance !

243

Longue galerie — Lieu non répertorié

C'est bon ! rugissez-vous soudain. En garde !

Ce disant vous émettez un hurlement sauvage et vous vous frappez la poitrine comme un gorille des montagnes, en bondissant lourdement sur place et en faisant des grimaces hideuses.

Sus à l'ennemi ! vociférez-vous à la façon des preux chevaliers du Moyen-Age.

Pivotant sur le pied gauche, vous détendez violemment la jambe droite et vous percutez un rocher de forme bizarre qui explose sous le choc, projetant de toutes parts des éclats de pierre et provoquant un effondrement de la voûte.

Allez, venez là, que je vous massacre et que je vous arrache les membres un à un !

L'écho de votre voix déclenche des vibrations qui entraînent un nouvel éboulement de la voûte, si bien qu'au bout d'un moment vous êtes pris sous une grêle de pierres et de fragments de glace. Vous vous mettez à courir en tous sens dans la galerie, en poussant des hurlements, tandis que le boulon qui vous traverse le cou vibre de façon alarmante. Puis vous vous arrêtez, décontenancé. Il ne s'est rien passé de particulier. Vous n'avez subi aucune attaque. L'écho semble même s'atténuer.

Peut-être avez-vous fait une peur bleue à... à vous ne savez qui ou quoi. En tout cas, voilà pour vous une autre occasion de battre en retraite vers le sud en vous rendant au [237](#), mais si vous souhaitez prolonger votre séjour dans la longue galerie, rendez-vous au [245](#).

244

Amas de pierres — [Lieu 25](#)

Tandis que le dernier Rat détale sans demander son reste, un éclair métallique parmi les débris attire votre attention. Vous hésitez un instant à l'envie de vous en approcher car l'endroit grouille peut-être encore de Rats. Mais votre curiosité finit par prendre le dessus et vous écartez les pierres amassées pour voir de quoi il s'agit. C'est une énorme clef en métal ouvragé. Autour de sa tige est enroulé un aspic polaire rayé bleu et blanc.

Toujours des ennemis, décidément ! Vous pouvez abandonner cette clef et vous rendre au [214](#) pour y choisir une nouvelle destination. Mais si vous tenez à vous l'approprier, lancez deux dès. Si vous obtenez moins de 6, prenez la clef, il ne vous arrivera rien. Si vous faites un 6, relancez les dés. Si vous obtenez de 7 à 10, le Serpent vous égratigne la main et vous fait perdre 15 POINTS DE VIE ; si cela vous tue rendez-vous au [14](#). Sinon, prenez la clef et filez. Si vous faites 11 ou 12, une morsure fatale — et atrocement douloureuse par surcroît — vous emporte droit au [14](#).

Longue galerie — Lieu non répertorié

— Sortez, sortez qui que vous soyez ! vous criez- vous, à peu près convaincu maintenant qu'il n'y a personne. Allez ! Montrez seulement le bout de votre nez et je vous l'arrache aussitôt ! Vous allez et venez le long de la galerie, gesticulant avec véhémence et chantant des chansons à faire rougir un hussard. Allons, venez-y, mazette ! Faces de rat ! hurlez- vous sur un ton de défi. De quoi avez-vous peur ? Je ne suis qu'un pauvre petit monstre avec de grands pieds !

Mais, en dépit de toute cette agitation, rien ne se produit. Avec un haussement d'épaules, vous vous détournez pour vous en aller...

... vers le sud, en vous rendant au [247](#).

Monument — [Lieu 23](#)

Vous pénétrez dans le couloir et vous avancez avec prudence mais à peine avez-vous parcouru quelques mètres qu'un raclement subit vous fait faire volte- face : une énorme dalle vous interdit à présent toute retraite. Vous examinez cette dalle avec soin mais elle bloque totalement le passage. Vous pesez dessus de toutes vos forces ; elle ne bouge pas d'un millimètre et vous ne décelez aucun mécanisme susceptible de la faire pivoter. Avec un haussement d'épaules résigné, vous vous détournez donc et vous vous éloignez le long du couloir. Puisque vous ne pouvez revenir sur vos pas, il ne vous reste plus qu'à aller de l'avant.

Quelques heures plus tard, vous progressez toujours. Apparemment, le couloir est plus ou moins orienté vers l'ouest mais rien n'indique où il mène. Enfin, après avoir marché une éternité, vous remarquez que le couloir commence à monter. Cinq cents mètres plus loin, la pente s'accentue jusqu'à ce qu'elle devienne si abrupte que les bâtisseurs du passage ont été contraints de prévoir des paliers et même des marches pour qu'il soit possible d'avancer. Les marches viennent buter contre une dalle de pierre, identique à celle qui barre le passage à l'autre bout, mais à côté de celle-ci se trouve un levier avec ce message codé : ZERIT. Haussant les épaules, vous « zériter » le levier. La dalle bascule immédiatement et vous vous retrouvez devant les étendues désolées de l'Arctique qui vous sont si familières. Vous sortez et le passage se referme derrière vous dans un grincement de rouages.

Et vous voilà perdu au [30](#).

Longue galerie — Lieu non répertorié

Au même instant, trois formes bizarres se jettent sur vous, mordant, déchiquetant, tailladant, frappant à qui mieux mieux.

Voilà qui vous apprendra à vous montrer prudent et plus discret ! Chaque forme bizarre possède 20 POINTS DE VIE, 3 de RAPIDITE, 3 de COURAGE, 3 de FORCE, 3 d'HABILETE, 0 de PSI et elles vous attaqueront tour à tour. Si elles parviennent à vous tuer, rendez-vous au [13](#). Si vous survivez à cette agression, rendez-vous au [249](#).

248

Batiment carré — [Lieu 26](#)

Au mépris de toute prudence, vous ouvrez la trappe. Une forme blanchâtre s'agite dans des profondeurs obscures. Avec précaution, vous vous penchez pour mieux voir. Il n'y a pas de marches (peut-être y en a-t-il eu autrefois?) mais, en faisant un petit saut dans le vide, il est facile d'atteindre un couloir taillé dans la pierre. La forme blanche que vous avez entrevue a disparu : vous avez l'impression d'avoir aperçu une créature aux yeux rouges et aux gestes remarquablement vifs. Mais votre visibilité étant réduite à quelques mètres, il vous est impossible de dire si la créature s'est enfuie ou si elle est tapie dans l'obscurité.

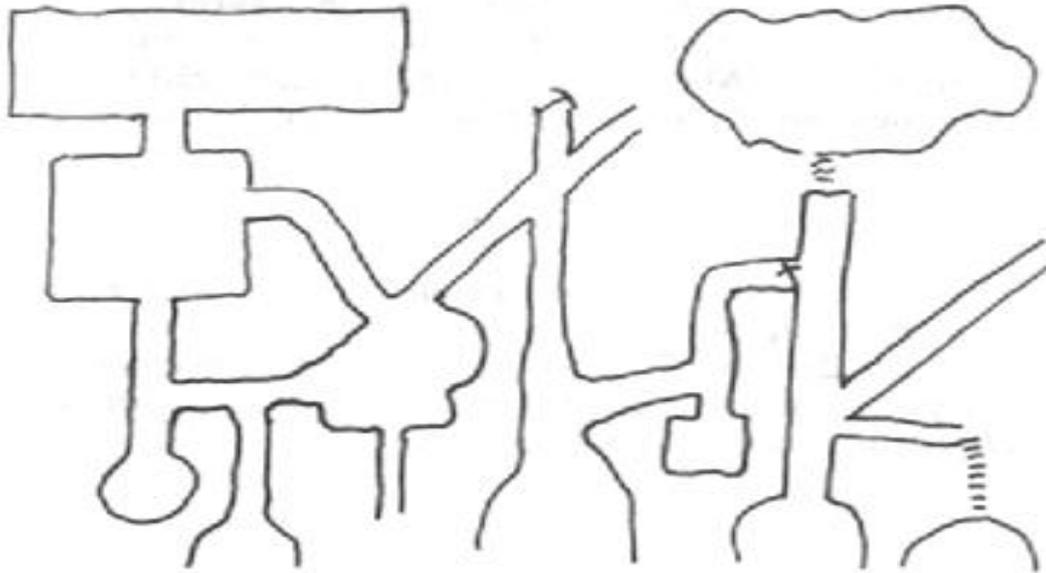
Vous avez, bien sûr, un moyen de le savoir : sauter par la trappe et tenter votre chance. Dans ce cas, rendez- vous au [254](#), mais vous pouvez aussi refermer la trappe et retourner au [214](#) pour y étudier la carte et choisir une nouvelle destination.

249

longue galerie — Lieu non répertorié

Tandis que la dernière des trois formes expire, une plainte déchirante, jaillie des étranges formations qui tapissent la galerie, vous fait courir un frisson le long de l'échiné et déclenche dans le boulon de votre cou des vibrations alarmantes. L'endroit est incontestablement malsain.

Malsain ? Pas vraiment car deux des formes bizarres que vous avez tuées ont laissé tomber des fioles de potion curative, chacune contenant autant de doses que le chiffre obtenu en lançant un dé. chaque dose vous rendra autant de POINTS DE VIE que le chiffre obtenu en lançant 2 dés. En outre, la troisième forme tient un parchemin sur lequel a été esquissé un plan sans légende — un plan de quoi ? A vous de le découvrir... En attendant, vous êtes libre de ramasser votre butin et de vous diriger vers le sud en vous rendant au [237](#).



250

Tour cruciforme — [Lieu 24](#)

A peine entré dans la tour, vous faites volte-face et vous tentez d'en sortir le plus vite possible. Mais vous n'êtes pas assez rapide, semble-t-il. La tour, vous l'avez découvert en y pénétrant, est devenue l'ancre d'une meute de Loups-Garous humanoïdes velus, aux mâchoires proéminentes garnies d'incisives de la taille d'un poignard. Il y a trois créatures en tout alignées près d'un coffret de cristal contenant une clef de métal noir mat.

Vous pouvez encore battre en retraite à condition de faire preuve de quelques flagorneries à l'égard des lycanthropes qui vous permettront alors de partir ;

dans ce cas, vous irez choisir une autre destination au [214](#). Si, toutefois, vous tenez à vous approprier la clef noire, il vous faudra combattre. Chaque Loup-Garou polaire ne possède que 15 POINTS DE VIE, 4 de RAPIDITE, 3 de COURAGE, 4 de FORCE, 2 d'HABILETE, 0 de PSI, mais il est capable de vous ouvrir la gorge (en vous tuant instantanément) si les dès lui donnent 12. Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [14](#). Si vous survivez, vous pouvez prendre la clef (et le coffret, si cela vous chante) avant d'aller consulter votre carte de la ville au [214](#).

251

Couloir souterrain — Lieu non répertorié

Le couloir s'étrangle par endroits et se met à descendre en pente raide. La progression devient difficile étant donné l'humidité du sol. Bientôt, en effet, vous barbotez dans de véritables flaques et vous glissez sur des paquets d'algues. L'odeur du sel est de plus en plus forte. Vous entendez alors un bruit, un grondement lointain assez semblable au tonnerre, et vous sentez le sol vibrer légèrement sous vos pieds. Vous forcez l'allure un moment, puis mû par une sorte d'instinct de conservation, vous faites demi-tour pour essayer de sortir de



250 *La tour est devenue l'ancre d'une meute
de Loups-Garous humanoïdes.*

là. Vous courez presque lorsqu'une lame de fond envahit le couloir et vous engloutit.

Une fois revenu à la surface, vous pouvez vous laisser dériver jusqu'au [13](#).

252

Temples — [Lieu 27](#)

Vous vous rapprochez à pas mesurés et vous comprenez alors que vous vous êtes peut-être trompé en croyant l'accès des temples aisé. Les portes d'origine sont en effet brisées mais, un peu au-delà, ont été fixées de nouvelles portes de métal munies de serrures impressionnantes.

Rien ne vous empêche de retourner au [214](#) et d'y choisir une nouvelle destination. Mais si vous possédez la clef de la couleur correspondante, vous pouvez entrer dans l'un des quatre temples. Vous trouverez le temple vert au [256](#), le bleu au [258](#), le rouge au [260](#) et le noir au [262](#).

253

Couloir souterrain — Lieu non répertorié

Le couloir s'étrangle par endroits et se met à descendre en pente raide. La progression devient difficile, étant donné l'humidité du sol. Bientôt, en effet, vous barbotez dans de véritables flaques et vous glissez sur des paquets d'algues. L'odeur du sel est de plus en plus forte. Vous entendez alors un bruit, un grondement lointain semblable au tonnerre et vous sentez le sol vibrer légèrement sous vos pieds. Mais vous forcez l'allure et vous parvenez à un passage qui donne dans une caverne oblongue orientée vers le nord. Ce passage est en partie obstrué par un bloc rocheux laissant une ouverture suffisante pour permettre de voir ce qu'il y a derrière mais trop exigüe pour que vous puissiez la franchir.

Peut-être, cependant, êtes-vous capable de déplacer le bloc rocheux ? Lancez un dé et comparez le résultat obtenu avec votre total de FORCE. Si ce dernier est supérieur, vous pouvez déplacer immédiatement le bloc et vous rendre au [257](#). SI votre FORCE est inférieure au chiffre indiqué par le dé, le bloc rocheux ne bouge pas. Dans ce dernier cas, vous pouvez bien sûr refaire un essai, mais après trois tentatives infructueuses, la fatigue vous fera perdre 5 POINTS DE VIE.

254

Couloir souterrain — Lieu non répertorié

Vous vous laissez tomber dans le trou, atterrissant avec la souplesse d'un chat et, en un instant, vous prenez votre meilleure position de combat. Mais personne ne vous attaque. Dès que vos yeux se sont habitués à la demi-obscurité, vous distinguez l'amorce d'un étroit couloir orienté vers l'ouest où s'éloigne sans bruit l'espèce de singe blanc que vous avez entrevu plus tôt. Vous décidez de le suivre avec prudence. Pour autant que vous puissiez en juger, le couloir continue vers l'ouest sur plusieurs centaines de mètres, puis se met à monter. La blanche créature simiesque se maintient à bonne distance devant vous, ne vous

laissant apercevoir que fugitivement sa silhouette. Vous accélérez le pas sans soupçonner le moindre danger quand, avec une foudroyante soudaineté, deux gardes armés munis de cuirasses surgissent de niches aménagées dans les parois latérales du couloir et bloquent le passage. Vous les regardez, stupéfait. Bien que cela semble impossible, ils portent des épées et ressemblent en tout point à des légionnaires de l'ancienne Rome. Mais, Romains ou pas, ils parlent un langage qui vous est familier car l'un d'eux vous pose la question cruciale : — Le mot de passe est-il supérieur à un ?

Et vous allez être contraint de répondre à cette question. Si vous pensez que le mot de passe est supérieur à un, rendez-vous au [264](#). Si vous croyez qu'il est inférieur (encore que la chose paraisse difficilement concevable), rendez-vous au [270](#). Si vous ignorez le mot de passe et ne voulez pas risquer de vous tromper, es deux individus vous permettront de battre en retraite et de sortir du couloir pour aller choisir une autre destination au [214](#).

255

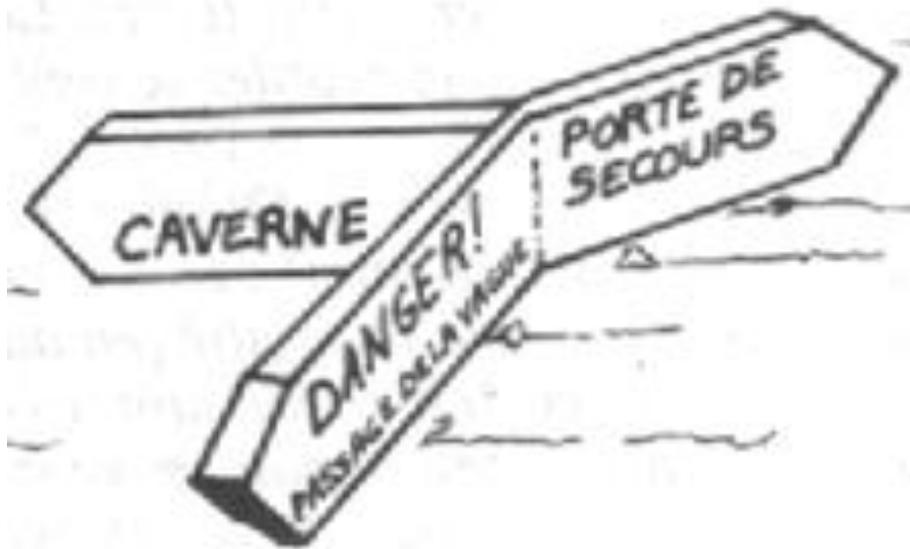
Couloir souterrain — Lieu non répertorié

Mors que vous pressez le dernier bouton, la porte s'ouvre sans bruit, laissant échapper les effluves d'une brise de mer. Vous vous trouvez devant un passage naturel parmi les rochers. Une pancarte de bois derrière la porte indique :

CAVERNE DES CONTREBANDIERS

La flèche est pointée vers le passage mais comme la pancarte a visiblement été brisée et abandonnée sur le sol, rien ne prouve l'exactitude de cette indication. Vous franchissez le seuil et la porte à commande digitale se referme, toujours sans bruit, vous coupant toute retraite. Sans autre choix possible, vous suivez sur quelques mètres le passage orienté au nord puis vous arrivez devant une bifurcation dont les branches s'orientent au nord-ouest et au nord-est. A ce croisement, une pancarte à trois volets avertit d'un danger qui menace dans l'un des passages. Mais dans La pancarte a été arrachée de son poteau comme celle qui indiquait la CAVERNE DES CONTREBANDIERS. Vous n'avez donc aucun moyen de savoir dans lequel des deux couloirs se cache le danger.

Cependant, il vous faut maintenant choisir entre le passage nord-ouest (rendez-vous au [251](#)) et le passage nord-est (rendez-vous au [253](#))



256

Intérieur du temple de granité vert — [Lieu 30](#)

Fasciné, vous avancez vers la flamme qui vient de jaillir comme provoquée par votre entrée. Les reflets dansants du feu donnent une curieuse illusion de vie et de mouvement aux Dragons de pierre, mais c'est ailleurs que se porte votre attention : un subtil regain d'intensité lumineuse fait, en effet, apparaître devant le cercle des Dragons éclairés par les flammes la plus grosse émeraude que vous ayez jamais vue — une pierre précieuse de la taille d'un œuf d'autruche et, pourtant, si finement taillée que l'éclat coruscant de ses facettes rivalise avec celui du feu. Vous vous en approchez donc, captivé et... l'illusion devient réalité. Fouettant soudain l'air de leurs queues écailleuses les Dragons bondissent pour vous attaquer.

Mais, Dieu merci, pas tous en même temps. Lancez un dé pour savoir combien de ces reptiles se sont soudain animés. Chacun possède 15 POINTS DE VIE, 5 de RAPIDITE, 5 de COURAGE, 5 de FORCE, 3 d'HABILETE, 0 de PSI. Si vous êtes accompagné d'un Wozrekk, cette précieuse créature en éliminera la moitié (en admettant qu'il y en ait plus d'un et en arrondissant le compte si vous en affrontez un nombre impair) et vous laissera le soin de combattre les autres. Si les Dragons vous tuent, rendez-vous au [14](#). Si vous survivez, le rayonnement des flammes vertes vous rendra votre total de POINTS DE VIE et vous pourrez emporter l'émeraude au [214](#) où vous choisirez une nouvelle destination.

257

longue salle — Lieu non répertorié

Tandis que vous la traversez, vous vous rendez compte que cette salle a servi de garde-manger. Plusieurs douzaines de futs et quantité de tonnelets plus petits sont rangés avec soin contre les murs. Puisqu'il n'y a aucune autre issue que celle par où vous êtes entré, vous prenez le temps d'examiner les lieux avant de ressortir. Les futs contiennent des produits variés : quelques-uns de l'eau, d'autres du rhum (qui dégage une odeur répugnante), d'autres du sucre ou du cacao en poudre et trois un intéressant liquide vert qui se révèle être du jus de citron (de citron vert, naturellement). Les tonnelets sont beaucoup plus petits

que les fûts (vous pourriez prendre aisément le plus grand d'une seule main), le premier que vous examinez contient du sel. Les autres, sans exception, sont pleins d'une poudre gris foncé que vous ne parvenez pas à identifier.

Voulez-vous prendre le risque d'étudier la nature de cette poudre (rendez-vous au [269](#)) ou préférez-vous d'abord la regarder de plus près en approchant une lampe ou une torche (rendez-vous au [259](#)) ? Si vous préférez ne pas vous y intéresser, rendez-vous au [261](#).

258

Intérieur du temple de granité bleu — [Lieu 31](#)

Lorsque vous vous avancez, le Dauphin prononce un mot :
Halte!

Vous obtempérez, plus surpris qu'impressionné. Le Dauphin n'est pas revenu à la vie, il n'a subi aucune métamorphose, ce n'est toujours qu'une statue de pierre brisée, mais la voix provient pourtant bien de sa bouche entrouverte. Tandis que vous vous interrogez sur ce mystère, vous remarquez que le sol ondule vaguement sous vos pieds : en reculant, vous découvrez que la dalle sur laquelle vous vous teniez oscille légèrement. La voix s'élève à nouveau :

Halte!

Il semble que la voix et les mouvements de la pierre soient liés comme si vos pas déclenchaient l'avertissement. Vous avancez alors vers la dalle suivante. Aussitôt, la voix s'élève à nouveau :

Vous allez attirer sur vous les plus grands dangers à moins que vous ne sachiez résoudre l'énigme inscrite sur mon socle.

Vous jetez un coup d'œil à la base du piédestal sur lequel repose le Dauphin. Rien n'y est écrit mais à proximité se trouve une plaque de métal tordue, apparemment arrachée au socle. Vous parvenez à déchiffrer les mots suivants : « Dans le temple du Dauphin, les fidèles en robe grise ont fait vœu de dire la vérité en toutes circonstances alors que les fidèles en robe rouge ont fait vœu de toujours mentir. Si vous rencontrez un homme sans robe affirmant qu'il a entendu un membre de la congrégation admettre qu'il est un menteur, pouvez-vous dire quelle est la couleur de la robe que cet homme devrait porter? » Intéressant problème de logique qui ne devrait pas vous concerner — du moins, est-ce votre opinion — jusqu'à ce que vous avanciez de nouveau et que le Dauphin mécanique lance :

Maintenant, donnez votre réponse, sinon sortez ou mourez !

Si vous écoutez le Dauphin, vous allez au-devant de graves ennuis. Vous pouvez quitter le temple en vous rendant au [214](#) pour y choisir une nouvelle destination. Mais si vous avez envie de répondre, réfléchissez bien : si vous croyez que la robe de cet homme devrait être grise, rendez-vous au [266](#), si vous estimez qu'elle devrait être rouge, rendez-vous au [272](#). Vous pouvez aussi vous abstenir de répondre et poursuivre votre chemin, auquel cas vous devrez vous rendre au [274](#).

259

Longue salle — Lieu non répertorié

Boum !

Le visage noirci, vous vous retrouvez, les vêtements en lambeaux, au [13](#).

260

Intérieur du temple de granité rouge — [Lieu 29](#)

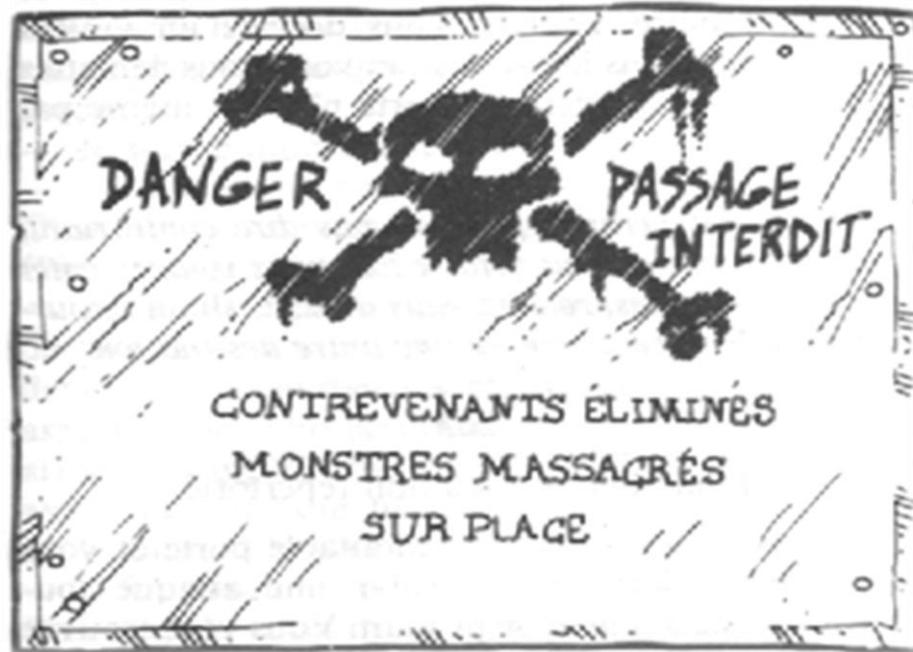
Vous vous approchez et vous remarquez un nid au creux de la branche fourchue où est perché l'aigle ; en avançant encore d'un pas, vous apercevez dans le nid un gros œuf d'or étincelant incrusté de bijoux. Vous vous immobilisez et votre œil brille du même éclat que cet objet, car vous avez rarement vu quelque chose d'aussi beau — ou de plus précieux. Entre nous, vous pourriez en un clin d'œil grimper sur l'arbre de pierre et escamoter l'œuf. Vous vous préparez à exécuter ce projet lorsque l'immense aigle de pierre déploie ses ailes ! Stupéfait, vous ne pouvez en croire vos yeux. Cette créature n'a pas pu ainsi, par miracle, naître à la vie. Vous avez d'ailleurs raison : le cœur encore battant, vous découvrez que l'oiseau de pierre est en fait mû par un mécanisme d'une remarquable ingéniosité, sans doute destiné à impressionner autrefois les fidèles du culte que l'on célébrait ici. Vous faites un nouveau pas en avant, avec plus d'assurance cette fois et vous constatez que l'oiseau articulé est mis en mouvement par la pression de vos pieds sur certaines dalles du sol. Rempli d'admiration pour les créateurs d'une machine dont le mécanisme a ainsi défié les siècles, vous vous dressez d'un bond pour empoigner la branche et vous hisser au niveau du nid. Et l'aigle vous attaque !

Situation périlleuse, cher Baron. Vous ne pouvez certainement pas combattre un aigle mécanique comme un ours polaire. En fait, vous aurez beau vous agiter, vous ne parviendrez à neutraliser l'aigle que si vous obtenez un 12 qui bloquera totalement la machinerie et paralysera le grand automate volant. Jusque-là, l'oiseau vous infligera à chaque lancer de dés une blessure qui vous coûtera 7 POINTS DE VIE quel que soit le chiffre obtenu (en dehors du 12 qui vous sauve, bien sur). Si vous êtes tué dans cette étrange rencontre, rendez-vous au [14](#). Si vous survivez, emparez-vous de l'œuf d'or et rendez-vous au [214](#) pour y choisir une nouvelle destination.

261

Longue salle — Lieu non répertorié

Vous continuez à examiner les fûts pendant un moment (en négligeant les tonnelets) ; vous ne découvrez rien de nouveau quant à leur contenu, mais vous apercevez que certains d'entre eux masquent des issues permettant de sortir de la salle. Deux rangées de ces fûts cachent une porte dans le mur nord, tandis qu'à l'est un autre fut dissimule un boyau où l'on pourrait tout juste ramper. Ni l'une ni l'autre de ces issues ne sont très engageantes. Sur la porte nord, une pancarte fixée à l'aide de punaises et portant un crâne rouge avec des tibias en croix vous donne cet avertissement chargé de menaces :



Par ailleurs, le boyau est si petit que vous pourrez à peine vous y engager à quatre pattes et si noir que vous ignorez tout de ce qui peut vous y attendre ; il faudra y avancer à tâtons si vous décidez de l'emprunter.

Vous pouvez, bien sûr, retourner d'où vous venez et prendre le passage nord en vous rendant au [251](#). Mais si vous tenez à jouer les héros, vous pouvez tenter de franchir la porte ornée du crâne et des tibias en vous rendant au [263](#) ou vous aventurer dans le boyau (rendez-vous au [265](#))

262

Porte du temple noir — Lieu situé sur la place

Vous glissez la clef noire dans la serrure mais la porte résiste. La clef tourne pourtant sans effort comme vous l'espérez mais la porte refuse de bouger, fut-ce d'un millimètre. Excédé, vous donnez un violent coup de pied dans le panneau et vous vous démettez à moitié le gros orteil. La porte n'en est même pas ébranlée.

Voilà qui est bizarre, pour ne pas dire contrariant, mais que pouvez-vous y faire? Si vous voulez visiter les autres temples, rendez-vous au [252](#), sinon retournez au [214](#) et choisissez-y une autre destination.

263

Poulailler — Lieu non répertorié

Vous ouvrez à la volée la redoutable porte et vous sautez en arrière, prêt à subir une attaque foudroyante, mais rien ne se produit. Vous vous trouvez à l'entrée d'une pièce jonchée de paille d'où vous parvient un concert de caquètements satisfaits. Avec prudence, vous jetez un coup d'œil à l'intérieur. Vous êtes sur le seuil d'un poulailler d'environ trois mètres sur trois dans lequel trois poules grattent le sol. Ce tableau champêtre pourrait être charmant s'il n'était pas souterrain et si les poules n'étaient pas gardées par une des créatures les plus

horribles que vous ayez jamais vues. Apparemment, il s'agit d'un croisement entre un gorille et un crapaud ; le monstre est doté par surcroît de serres acérées, d'énormes crocs et d'une queue hérissée de dards. Bref, c'est un être qui semble capable d'éventrer un éléphant pour son petit déjeuner et de dévorer une horde de lions pour le dessert. Les poules, toutefois, ne paraissent nullement la redouter et l'une d'entre elles est même en train de lui donner des coups de bec sur une patte. Encouragé par l'exemple de cette courageuse volaille, vous demandez :

Qui êtes-vous ?

Votre voix haut perchée a eu du mal à franchir votre gorge, mais le gardien du poulailler semble l'avoir perçue :

Je suis le monstre de Frankenstein, répond-il.

Certainement pas, ripostez-vous d'un ton sec. C'est moi (Vous vous martelez fièrement la poitrine.) C'est moi, le monstre de Frankenstein.

Je suis le monstre de Frankenstein numéro un, déclare la créature sans se démonter. Vous, vous devez être le numéro sept, si j'en juge par votre aspect un peu plus aérodynamique, mais moins bien armé. Je suppose que vous essayez de lui échapper avant qu'il ne vous tue.

Comment le savez-vous ?

il finit toujours par s'en prendre à ses monstres. Qui, d'après vous, m'a bouclé avec ces poules stupi- des?

Alors, vous êtes son prisonnier ? Êtes-vous prêt à m'aider si je vous libère ?

Ça dépend, répond votre collègue monstre.

De quoi ? demandez-vous.

De votre astuce. Je n'ai pas l'habitude de m'allier au premier écervelé qui franchit cette porte.

L'astuce, je n'en manque pas, répliquez-vous.

On verra ça, dit le monstre. Donnez-moi donc la réponse à cette question : Combien d'œufs ces poules vont-elles pondre en huit jours ?

Ça, je ne peux pas vous le dire î vous criez-vous. Il me faut davantage d'indications.

D'accord. (Le monstre hausse les épaules et grince des crocs de façon alarmante.) Je vais vous fournir un indice. Avec cette race de poules, une poule et demie pond un œuf et demi en un jour et demi. Alors j'écoute : Ça donnera combien d'œufs en huit jours ?

Vos choix sont limités. Tout d'abord, vous pouvez claquer la porte et regagner joyeusement le [261](#) pour y choisir une nouvelle direction. Vous pouvez aussi expliquer à votre frère de sang ce qu'il peut faire de sa devinette idiote en vous rendant au [271](#). Vous pouvez aussi donner la bonne réponse à la question, ajouter un, puis ajouter deux siècles, ajouter encore un autre demi-siècle et vous rendre au paragraphe correspondant au chiffre que votre puissant effort de calcul vous aura amené à découvrir.

Les gardiens légionnaires se regardent entre eux. Puis ils se tournent vers vous, hochent lentement la tête et s'approchent avec, dans les yeux, une lueur qui vous laisse comprendre que vous allez avoir de très graves ennuis.

— Je voulais dire non, répondez-vous vivement. Non, il n'est pas plus grand que un. Évidemment non. Comment serait-ce possible ? Il est inférieur à un, bien sûr. C'est ce que je voulais dire, je le savais très bien. Pourquoi me regardez-vous comme ça ? Vous continuez à bafouiller ainsi tout en sachant qu'ils ne seront pas dupes. Et, en effet, les gardes tirent leurs épées puis marchent sur vous avec une précision militaire. Dans un instant, il va falloir livrer combat.

Et ne pas le perdre. Chaque garde possède 50 POINTS DE VIE, 4 de RAPIDITE, 3 de COURAGE, 5 de FORCE, 5 d'HABILETE, 0 de PSI. Grâce à leurs épées, chaque coup qu'ils vous portent vous inflige 3 points de pénalité supplémentaires et si les dés donnent 12 à l'un d'eux, vous êtes mort. S'ils vous tuent, rendez-vous au [14](#). Au cas improbable où vous parviendriez à survivre, rendez-vous au [268](#).

265

Boyau — Lieu non répertorié

Avec appréhension, vous vous laissez tomber à quatre pattes pour pénétrer dans le boyau. Il fait très noir à l'intérieur, d'autant que, très vite, ce tunnel exigu se met à tourner comme un serpent pris de démangeaisons. Bientôt, vous vous demandez ce que vous pouvez bien faire là, mais vous vous apercevez alors qu'il est impossible de faire demi-tour et de revenir en arrière. Plus loin, le passage forme un coude à angle droit et devient si étroit que vous ne pouvez plus bouger du tout.

Quelle triste façon de terminer une aventure mourir de faim au fond d'un trou ! Mais peut-être vous reste-t-il une chance ? Si vous êtes accompagné d'un collègue monstre (qui couvre vos arrières, pour ainsi dire), il est assez fort pour vous pousser le long du boyau comme un bouchon. Si vous êtes seul, peut-être êtes-vous assez fort vous-même pour vous en tirer sans aide ? Lancez un dé et comparez le résultat obtenu avec votre total de FORCE. Si ce dernier est supérieur, vous pouvez vous rendre au [273](#). Si votre total de FORCE est inférieur ou égal au chiffre obtenu, il vous reste peut-être assez de points D'HABILETE pour vous tirer d'affaire. Lancez à nouveau un dé et comparez le résultat obtenu avec votre total D'HABILETE. Si ce dernier est supérieur, rendez-vous au [273](#). Sinon, votre dernière chance consiste précisément... à avoir de la chance. Cette fois, lancez deux dés. Si vous obtenez 7 ou plus, rendez-vous au [273](#). Si les dés vous donnent un chiffre inférieur c'est bien regrettable, car alors vous vous retrouverez définitivement coincé, ce qui vous expédiera au [13](#).

266

Intérieur du temple de granité bleu — [Lieu 31](#)

Vous toussotez, la gorge sèche. Entre nous, à quoi bon vous creuser la tête pour chercher la réponse à cette énigme ? Vous n'êtes pas un indigène superstitieux qui prendrait un Dauphin de pierre pour un dieu tout-puissant. Vous êtes un savant civilisé qui s'amuse avec un automate. Néanmoins, votre voix est un peu tendue lorsque vous articulez votre réponse. Aussitôt, la dalle sous vos pieds se

dérobe et vous plongez droit au fond d'un puits où nage tout un banc de poissons d'une espèce rarissime : les Piranhas de l'Arctique. Tout en tombant, vous entendez un mot dont l'écho se répercute : Faux î

Comme vous ne tenez pas à savoir ce qui va se passer quand vous allez rencontrer les Piranhas, rendez-vous simplement au [14](#).

267

Poulailler — Lieu non répertorié

12. Jarnidieu ! s'exclame d'une voix admirative votre confrère en monstruosité. Comment avez-vous trouvé ?

Très simple, répondez-vous avec un léger sourire. Une poule et demie pond un œuf et demi en un jour et demi, m'avez-vous dit, par conséquent, trois poules pondront trois œufs en un jour et demi. Une simple règle de trois nous permet d'en conclure que ces trois poules pondront en tout deux œufs par jour, soit seize œufs en huit jours.

— Eh bien, dites-moi ! s'exclame votre collègue avec un sifflement émerveillé. Le baron a dû vous donner un cerveau de premier ordre. Pour le mien, il a choisi un charançon comme donneur. Mais je suis quand même assez malin pour savoir reconnaître un allié de valeur. Aussi, comptez sur moi pour vous accompagner et vous aider autant que je le pourrai.

Voilà une offre fort avantageuse. Votre collègue monstre, en dépit de son cerveau de coléoptère, possède 50 POINTS DE VIE, 3 de RAPIDITE, 5 de COURAGE, 6 de FORCE, 3 d'"HABILETE et 0 de PSI. Il est prêt à se battre pour vous jusqu'à la mort et peut même vous assister en d'autres occasions. A présent, puisqu'il n'y a pas d'autre moyen pour sortir du poulailler, vous pouvez soit essayer de passer par le boyau en vous rendant au [265](#). soi! revenir sur vos pas jusqu'à l'embranchement où vous prendrez le couloir nord- ouest en vous rendant au [251](#).

268

Couloir souterrain — Lieu non répertorié

Très éprouvé, mais vainqueur, vous enjambez les corps des gardes sans oublier de ramasser l'une de leurs épées (qui vous permettra d'infliger 3 points de pénalité supplémentaires à chaque fois que vous blesserez désormais un adversaire. Le passage continue sur une vingtaine de mètres avant d'aboutir à une porte noire verrouillée (vous vous en apercevez en essayant vainement de l'ouvrir à coups de pied).

Si vous avez sur vous une clef noire, vous pouvez ouvrir la porte et la franchir en vous rendant au [276](#). Privé de cette clef, il ne vous reste qu'à revenir en arrière et à retourner au [214](#) pour y choisir une nouvelle destination.

269

Longue salle — Lieu non répertorié

Boum !

La saveur de cette poudre est infecte et l'infime quantité que vous avez goûtée a explosé avec assez de violence pour vous déboucher les sinus. Vous vacillez en avant, les yeux roulant dans leurs orbites. C'est bien de la poudre à canon ! Et il y en a assez pour vous réduire en fumée, vous et tous les personnages de l'aventure. Avidement, vous saisissez l'un des tonnelets. Son contenu vous rendra à coup sûr de précieux services lorsque vous lancerez votre assaut final contre le baron Frankenstein.

Étant ainsi puissamment armé, vous pouvez poursuivre votre exploration en vous rendant au [261](#).

270

Couloir souterrain — Lieu non répertorié

Les gardes à la mine rébarbative vous saluent d'un air morne et rentrent dans leurs niches, vous laissant libre de poursuivre votre route le long du couloir. Le passage continue sur une vingtaine de mètres avant d'aboutir à une porte noire verrouillée (vous vous en apercevez en essayant vainement de l'ouvrir à coups de pied).

Si vous avez sur vous une clef noire, vous pouvez ouvrir la porte et la franchir en vous rendant au [276](#).

Privé de cette clef, il ne vous reste plus qu'à revenir en arrière au [214](#) pour y choisir une nouvelle destination.

271

Poulailler — Lieu non répertorié

— Vous savez ce que vous pouvez en faire de votre devinette, crâne de piaf? lancez-vous sans vous embarrasser de vaines politesses. Eh bien, vous pouvez en faire des papillotes ! Si vous croyez que j'ai du temps à consacrer à vos énigmes d'attardé mental... A ce moment, votre collègue monstre vous interrompt brutalement en vous sautant dessus et en vous martelant le crâne à coups de poing.

Le monstre possède 50 POINTS DE VIE, 3 de RAPIDITE, 5 de COURAGE, 6 de FORCE, 3 d'HABILETE et 0 de PSI. Il n'aime pas être insulté et quand on le traite d'attardé mental, il est prêt à se battre jusqu'à la mort. Si c'est vous qui mourez, rendez-vous au [13](#). Si vous survivez, vous pouvez essayer d'emprunter le boyau en vous rendant au [265](#) ou revenir en arrière jusqu'au croisement où vous pourrez prendre le couloir nord-ouest (rendez-vous au [251](#))

272

Intérieur du temple de granité bleu — [Lieu 31](#)

Avec anxiété, vous donnez votre réponse, en vous demandant pourquoi vous éprouvez soudain une telle nervosité. Pendant un instant, rien ne se passe, mais bientôt vous percevez un léger grincement émanant de la bouche du Dauphin d'où jaillit presque au même moment un énorme saphir d'un éclat incomparable. Vous le contemplez un moment sans voix, puis vous vous avancez sans réfléchir pour vous en emparer. Voilà qui est bien imprudent. Mieux vaut se

montrer plus circonspect en un tel lieu. Mais rassurez-vous ; en fait, aucun piège ne vous guette, nul garde caché ne vous attaque et le saphir, plus gros qu'un œuf de canard, est à vous !

Ne trouvant rien d'autre d'intéressant dans ce temple (après avoir subtilisé le saphir, vous l'avez fouillé de fond en comble), vous ne pouvez que retourner au [214](#) pour y choisir une nouvelle destination.

273

Lagon arctique — Lieu non répertorié

Le jour ! Vous en croyez à peine vos yeux. Rampant aussi vite que vous le pouvez, vous atteignez l'extrémité de cet étroit boyau et vous parvenez au sommet d'une falaise abrupte dominant un lagon dont l'eau, malgré sa température polaire, n'est pas gelée. Dans le lagon, voiles ferlées, une goélette est au mouillage. Même à cette distance, votre œil d'aigle peut lire le nom peint sur la coque : *le Chasseur de monstres* ; il s'agit donc bien du navire du baron Frankenstein ; c'est ce bateau qui lui sert de quartier général, c'est de là qu'il est si souvent parti à la recherche de votre (monstrueuse) personne. Mais un plan vient de germer dans votre tête : si vous détruisez le navire (qui semble pour l'instant désert, ce qui vous évitera d'avoir à massacrer l'équipage), la carrière arctique du baron sera terminée et vous serez libre alors de mener l'existence paisible à laquelle aspire tout monstre normalement (?) constitué. Au bas du sentier qui descend le long de la falaise, un canot est amarré. Il n'est pas gardé et vous pourrez donc vous en servir pour atteindre le bateau. Il reste à imaginer un moyen de le couler... Un moyen ? Il en existe un tout à fait radical : il suffit que vous disposiez d'un tonnelet de poudre...

Si justement vous en avez un avec vous, descendez très prudemment) la falaise, prenez le canot et ramez jusqu 'au navire en vous rendant au [275](#). Sinon vous n 'aurez pas d'autre choix que de revenir en arrière en rampant le long du boyau et de chercher un tonneau de poudre, peut-être dans la longue salle qui se trouve au [257](#).

274

Intérieur du temple de granité bleu — [Lieu 31](#)

Aussitôt, la dalle sur laquelle vous vous tenez se dérobe sous vos pieds et vous tombez au fond d'un puits où nage tout un banc de poissons d'une espèce rarissime : des Piranhas de l'Arctique. Pendant votre chute, vous entendez un mot dont l'écho se répercute au-dessus de vous : Présomptueux !

Comme vous ne tenez pas à savoir ce qui va se passer quand vous rencontrerez les Piranhas, rendez-vous simplement au [14](#).

275

Sur le bateau de Frankenstein — Lieu situé sur le lagon secret

Quand vous parvenez au flanc du navire, la chance vous sourit toujours. En effet, une échelle de corde est accrochée, affleurant la surface de l'eau. Calant

soigneusement le tonnelet sur votre épaule, vous grimpez rapidement les échelons et vous enjambez le bastingage. Là, malheureusement, la chance vous abandonne complètement. Car planté devant vous, à quelques mètres, et vous foudroyant du regard, se dresse le baron Frankenstein en personne.

Qui, étant fou, possède la force de dix hommes (enfin, disons deux) sans compter qu'il tient un pistolet à la main. Les caractéristiques du baron sont les suivantes : 75 POINTS DE VIE, 3 de RAPIDITE, 5 de COURAGE, 12 de FORCE, 3 d'HABILETE, 0 de PSI. Son pistolet vous tuera net si la balle vous atteint, mais il lui faut pour cela que les dès lui donnent 9 ou plus et il ne peut tirer qu'une fois. Si le baron vous tue — et il va sûrement essayer de le faire —, rendez-vous au [13](#). Si vous survivez, vous aurez peut-être la possibilité de faire sauter son navire en vous rendant au [277](#).

276

Intérieur du temple de granité noir — [Lieu 32](#)

Le Gnome est le cadet de vos soucis. Car le grand singe blanc qui filait devant vous dans le couloir a réapparu, rejoint par une douzaine de ses congénères, créatures agiles, efflanquées et sans poil, aux yeux rosés et féroces. Et les voilà qui s'alignent devant vous, tendant la main comme des mendiants.

Vous... vous désirez ? demandez vous d'un ton prudent, sachant que vous ne pouvez tenir tête tout seul à un si grand nombre d'adversaires.

Les blanches créatures ne parlent pas, ne bougent pas. Mais derrière eux s'élève une voix profonde et sonore.

Ils veulent des cadeaux. Ils sont immortels et dressés à ne laisser entrer personne dans le temple sans recevoir d'offrandes.

Vous regardez autour de vous, cherchant à situer l'origine de cette voix puis, comme vous baissez les yeux, vous remarquez un petit bonhomme trapu qui aurait pu servir de modèle pour la statue du Gnome.

Qui êtes-vous ? demandez vous.

Le gardien, répond-il de la même voix résonnante. Voilà tout ce qui reste de ma civilisation, à part ces Therns, naturellement.

Quel genre de cadeaux veulent-ils ?

Il leur faut un œuf d'or, un gros saphir et une émeraude géante.

Sinon ?

Sinon, ils vous tueront si vous essayez de passer. Je n'y peux rien. C'est dans leur nature. Ils ont tué le dernier étranger qui s'est présenté et il était autrement plus grand et plus impressionnant que vous. Plus grand et plus impressionnant... ?

Il n'avait pas un boulon dans le cou, par hasard ? demandez-vous vivement.

Attendez... Voyons un peu... Mais oui, il en avait un. Du moins, il me semble bien ! Je peux vérifier si vous voulez. Le corps est dans la chambre froide. là-bas derrière.

C'est votre monstre ! Pas d'erreur ! Mis hors d'état de nuire par ces Therns ! Et son corps est toujours là, à portée de main ! Vous allez pouvoir lui greffer un nouveau cerveau plus raisonnable et reprendre vos expériences ! Quel coup de chance !

Puis-je disposer du corps ? demandez-vous avec- anxiété, négligeant les mains tendues des Therns.

Il faudra passer sur le mien ! riposte le Gnome. Je m'ennuie à périr ici, avec les Therns pour seule compagnie.

D'accord, répondez-vous. Battons-nous !

Mais avant d'en venir aux mains, il vous faut d'abord franchir le barrage des Therns. Si vous avez sur vous un œuf d'or, l'éméraude et le saphir exigés, vous pouvez vous rendre directement au [278](#). Sinon, il ne vous reste qu'à tourner les talons pour regagner le [214](#) où vous consulerez le plan de la ville pour aller vous mettre en quête de l'œuf et des pierres précieuses.

277

A bord du navire de Frankenstein — Lieu situé sur le lagon secret

Vous jetez le cadavre du savant fou par-dessus bord avec un sentiment de soulagement et une satisfaction non dissimulée, puis vous placez le tonnelet de poudre au beau milieu du navire. A l'aide d'une vieille chaussette du baron, vous fabriquez une mèche suffisamment longue pour avoir le temps de vous mettre à l'abri avant l'explosion. Puis, après un rapide coup d'œil pour vérifier qu'il n'y a personne à bord, vous allumez la chaussette. Elle se met à brûler beaucoup plus vite que vous ne pensiez, en émettant un panache de fumée qui dégage une odeur rance. Vous contemplez un instant la mèche enflammée puis vous vous précipitez dans votre barque. Tandis que vous ramez avec énergie, le crépitement de la flamme consumant la chaussette parvient à vos oreilles. Parviendrez-vous à vous éloigner suffisamment avant l'explosion ? Vous êtes un monstre bien bâti et les épreuves endurées au cours de votre aventure ont encore renforcé vos muscles d'acier. Vos avirons plongent dans l'eau à la vitesse des ailes d'un moulin à vent un jour de tempête et le canot traverse le lagon à la vitesse approximative de 108 nœuds. Vous vous échouez alors sur la plage avec une telle force que le fond de la barque est éventré. Le choc vous projette sur le sable, vous vous relevez et vous

plongez derrière un rocher pour vous mettre à l'abri. il était temps ! Avec un bref éclair, le tonneau de poudre explose et aussitôt après une énorme déflagration retentit. Toutes les réserves de poudre du navire (elles devaient être considérables) viennent de sauter et, sous la violence de l'explosion, des débris de la goélette volatilisée jaillissent de toutes parts ; l'onde de choc provoque la formation d'une énorme vague qui traverse le lagon et vient inonder la plage. Vous êtes trempé mais ce n'est pas cela qui peut tempérer votre enthousiasme car, à la surface du lagon, toute trace du navire a disparu. Vous avez donc pleinement réussi. Les monstres, vos frères, ont marqué un point grâce à vous. Voilà le monde (et en particulier les mers) débarrassé du savant le plus insensé qu'il ait jamais vu naître. Son bateau est détruit et vous êtes enfin libre de vous installer ici pour y vivre en paix, à l'abri des persécutions. D'un geste plein d'allégresse, vous faites tourner entre vos doigts le boulon qui vous traverse le cou puis vous partez d'un pied léger vers un avenir radieux.

Maintenant que votre aventure s'est achevée sur un aussi beau succès, pourquoi ne pas recommencer à zéro pour tenter de triompher avec encore plus d'éclat dans le rôle, cette fois, du baron Frankenstein ?

278

Intérieur du temple de granité noir — [Lieu 32](#)

Les Therns s'écartent en n'accordant plus d'attention qu'à leurs somptueux cadeaux. Vous vous avancez alors et, derrière la statue du Gnome, vous découvrez un bloc de glace dans lequel se dresse, en parfait état de conservation, la silhouette familière de votre monstre. Votre cœur bat d'un sentiment tout paternel, car si cette créature était malfaisante, dangereuse et laide à faire peur, elle n'en était pas moins votre fierté et votre joie. Si vous réussissez à la ramener vers la civilisation après avoir victorieusement livré ce dernier combat, vous pourrez lui implanter un nouveau cerveau en le prélevant cette fois sur un individu plus raisonnable et vous lui trouverez également une tête moins rébarbative. Quelques mois de travail et diverses pièces détachées dénichées dans les cimetières vous permettront de créer le monstre le plus séduisant et le mieux éduqué de la Terre. Mais pour l'instant, attention au petit monstre qui s'avance vers vous en se dandinant.

Le gardien n'a rien d'impressionnant au premier abord. Il ne possède que 20 POINTS DE VIE, 3 de RAPIDITE, 3 de COURAGE, 3 de FORCE, 3 d'HABILETE, 0 de PSI. Mais commencez donc par lancer un dé ; la petite créature aura la faculté de ressusciter autant de fois que le chiffre obtenu : et à chaque fois, vous devrez le tuer à nouveau jusqu'à ce qu'elle reste définitivement morte. Si vous ne parvenez pas à vous en débarrasser, il faudra hélas ! vous rendre au [14](#). Si vous survivez, vous n'avez qu'un pas à franchir pour vous rendre au [279](#).

279

Intérieur du temple de granit noir — [Lieu 32](#)

Enjambant le cadavre du gardien qui, cette fois ne ressuscitera plus, vous marchez fièrement vers le bloc de glace emprisonnant le monstre prodigieux que vous avez créé. Vous contemplez avec attendrissement ce visage hideux, songeant déjà à sa métamorphose qui lui vaudra une carrière fulgurante au cinéma, dans le rôle de Dracula par exemple ou tout autre personnage similaire. Vous vous sentez rempli d'orgueil ; vous avez en effet surmonté tous les obstacles et réussi à suivre puis à traquer le fils prodigue jusqu'aux confins de la Terre et même au-delà. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à le ramener chez vous. Et à le refaire plus grand, plus fort, meilleur (et, souhaitons-le plus obéissant) qu'avant !

Quand vous aurez créé ce chef-d'œuvre, vous aurez peut-être envie de devenir votre propre monstre en reprenant tout à zéro pour revivre une nouvelle aventure, vue cette fois du côté de la créature que vous avez traquée avec tant d'acharnement...

Feuille d'Aventure de Frankenstein

POINTS DE VIE

Au départ :100

Actuels :

CARACTERISTIQUES

Frankenstein

RAPIDITE

COURAGE

FORCE

HABILETE

PSI

EQUIPEMENT Médicaments :

Combats livrés par Frankenstein

<p>Adversaire</p> <p>Paragraphe POINTS DE VIE Caractéristique* RAPIDITÉ COURAGE FORCE HABILETÉ PSI Résultats</p>	<p>Adversaire</p> <p>Paragraphe POINTS DE VIE Caractéristiques RAPIDITÉ COURAGE FORCE HABILETÉ PSI Résultats</p>	<p>Adversaire</p> <p>Paragraphe POINTS DE VIE Caractéristiques RAPIDITÉ COURAGE FORCE HABILETÉ PSI Résultats</p>
<p>Adversaire</p> <p>Paragraphe POINTS DE VIE Caractéristiques RAPIDITÉ COURAGE FORCE HABILETÉ PSI Résultat»</p>	<p>Adversaire</p> <p>Paragraphe POINTS DE VIE Caractéristiques RAPIDITÉ COURAGE FORCE HABILETÉ PSI Résultats</p>	<p>Adversaire</p> <p>Paragraphe POINTS DE VIE Caractéristiques RAPIDITÉ COURAGE FORCE HABILETÉ PSI Résultats</p>
<p>Adversaire</p> <p>Paragraphe POINTS DE VIE Caractéristiques RAPIDITÉ COURAGE FORCE HABILETÉ PSI Résultat u</p>	<p>Adversaire</p> <p>Paragraphe POINTS DE VIE Caractéristiques RAPIDITÉ COURAGE FORCE HABILETÉ PSI Résultats</p>	<p>Adversaire</p> <p>Paragraphe POINTS DE VIE Caractéristiques RAPIDITÉ COURAGE FORCE HABILETÉ PSI Résultats</p>
<p>Adversaire</p> <p>Paragraphe POINTS DE VIE Caractéristiques RAPIDITÉ COURAGE FORCE HABILETÉ PSI Résultat»</p>	<p>Adversaire</p> <p>Paragraphe POINTS DE VIE Caractéristiques RAPIDITÉ COURAGE FORCE HABILETÉ PSI Résultats</p>	<p>Adversaire</p> <p>Paragraphe POINTS DE VIE Caractéristiques RAPIDITÉ COURAGE FORCE HABILETÉ PSI Résultats</p>

Parcours de Chasse de Frankenstein

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50
51	52	53	54	55
56	57	58	59	60
61	62	63	64	65
66	67	68	69	70
71	72	73	74	75
76	77	78	79	80
81	82	83	84	85
86	87	88	89	90
91	92	93	94	95
96	97	98	99	100

Feuille d'Aventure du Monstre

POINTS DE VIE
 Au départ : 100
 Actuels :

CARACTÉRISTIQUES

Le Monstre

RAPIDITÉ
 COURAGE
 FORCE
 HABILITÉ
 PSI

ÉQUIPEMENT
 Médicaments :

Combats livrés par le Monstre

Adversaire Paragraphe POINTS DE VIE Caractéristiques RAPIDITÉ COURAGE FORCE HABILITÉ PSI Résultats	Adversaire Paragraphe POINTS DE VIE Caractéristiques RAPIDITÉ COURAGE FORCE HABILITÉ PSI Résultats	Adversaire Paragraphe POINTS DE VIE Caractéristiques RAPIDITÉ COURAGE FORCE HABILITÉ PSI Résultats
Adversaire Paragraphe POINTS DE VIE Caractéristiques RAPIDITÉ COURAGE FORCE HABILITÉ PSI Résultats	Adversaire Paragraphe POINTS DE VIE Caractéristiques RAPIDITÉ COURAGE FORCE HABILITÉ PSI Résultats	Adversaire Paragraphe POINTS DE VIE Caractéristiques RAPIDITÉ COURAGE FORCE HABILITÉ PSI Résultats
Adversaire Paragraphe POINTS DE VIE Caractéristiques RAPIDITÉ COURAGE FORCE HABILITÉ PSI Résultats	Adversaire Paragraphe POINTS DE VIE Caractéristiques RAPIDITÉ COURAGE FORCE HABILITÉ PSI Résultats	Adversaire Paragraphe POINTS DE VIE Caractéristiques RAPIDITÉ COURAGE FORCE HABILITÉ PSI Résultats
Adversaire Paragraphe POINTS DE VIE Caractéristiques RAPIDITÉ COURAGE FORCE HABILITÉ PSI Résultats	Adversaire Paragraphe POINTS DE VIE Caractéristiques RAPIDITÉ COURAGE FORCE HABILITÉ PSI Résultats	Adversaire Paragraphe POINTS DE VIE Caractéristiques RAPIDITÉ COURAGE FORCE HABILITÉ PSI Résultats

Frankenstein le Maudit

Epouvante!/2



Traduit de l'anglais
par Henri Robillot

Le monstre du baron Viktor Frankenstein – une hideuse créature fabriquée à partir de cadavres humains – s'est échappé du souterrain où son maître le retenait prisonnier. Il erre à présent dans les vastes déserts de l'Arctique qu'il a réussi à atteindre en s'embarquant sur un navire. Une lutte sans merci s'engage alors entre le monstre épris de liberté et le savant fou qui s'est promis de rattraper et d'abattre l'être terrifiant qu'il a créé.

Dans cette aventure infernale, VOUS pouvez choisir le personnage que vous voulez incarner : le monstre ou son maître. Dans l'un et l'autre cas, sachez que la mort vous guette...

Deux dés, un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous aurez besoin pour vivre cette aventure. VOUS seul déciderez de la route à suivre, des risques à courir et des créatures à combattre. Alors, bonne chance...

Illustrations intérieures de Tim Sell



9 782070 334025

ISBN 2-07-033402-3



folio junior



A 33402
catégorie

5