

PIRANHA

Belgique 210 FB
Suisse 10 FS
Canada 4,95 \$C

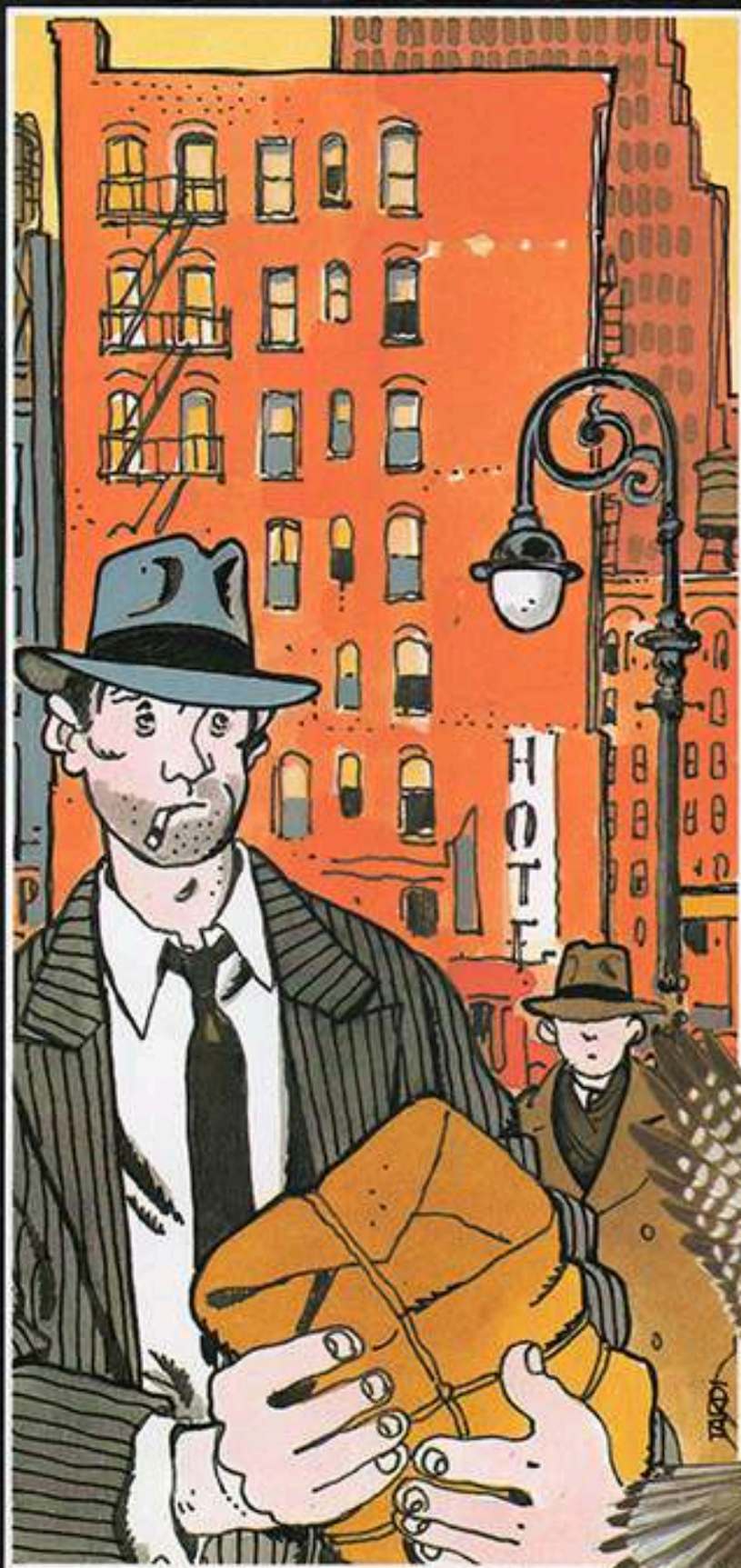
Dossier LES REFUGIES

Un roman complet
TONGRE
d'Yves Frémion



Une nouvelle
inédite
de **ROALD DAHL**
LE CYGNE

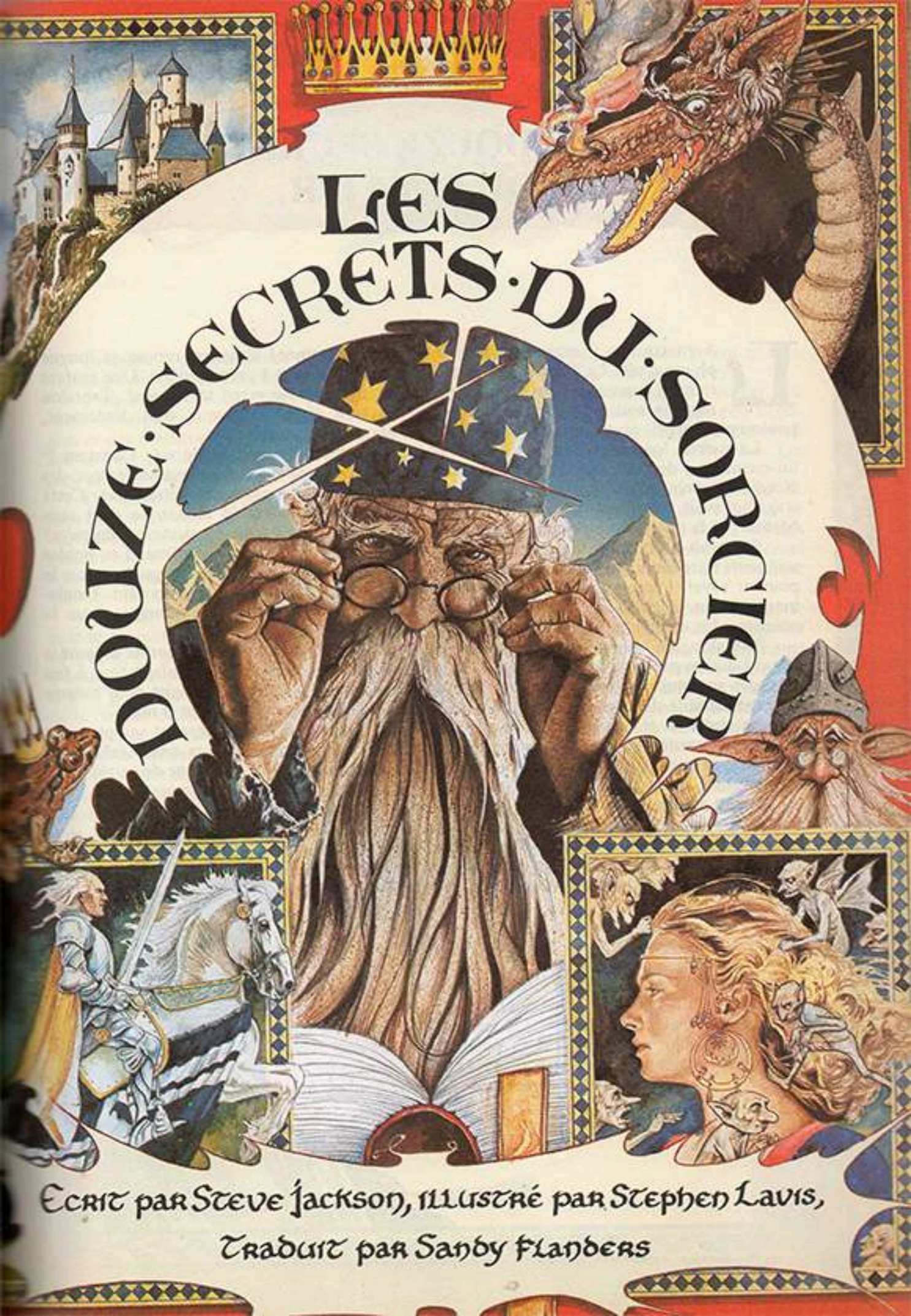
Une série noire
de **DASHIELL
HAMMETT**
illustrée par
TARDI



Une aventure
dont VOUS êtes
le héros
**LES DOUZE
SECRETS
DU SORCIER**
de Steve Jackson

Un livre raconté
KES



The book cover is a vibrant collage of fantasy illustrations. At the top center is a golden crown. In the top left, a castle with blue-roofed towers sits on a cliffside. In the top right, a dragon's head with a yellow and orange flame-breath is shown. The central focus is a large, detailed illustration of an elderly wizard with a long white beard, wearing a blue hat with yellow stars and round glasses, holding a book open. The title 'LES DOUZE SECRETS DU SORCIER' is written in a large, black, serif font, curving around the wizard. To the right of the wizard is a smaller illustration of a goblin-like character with a pointed hat. In the bottom left, a knight in blue and yellow armor rides a white horse. In the bottom right, a woman's profile is shown with intricate, glowing patterns on her face and neck, surrounded by small, winged creatures. The entire cover is framed by decorative borders with diamond and floral patterns.

LES
DOUZE SECRETS DU SORCIER

ÉCRIT PAR STEVE JACKSON, ILLUSTRÉ PAR STEPHEN LAVIS,
TRADUIT PAR SANDY FLANDERS

LES DOUZE SECRETS DU SORCIER

LA guerre des Quatre Royaumes était enfin terminée! Tantalon reposa sa longue plume d'oie. Le Traité de Paix âprement négocié était à présent signé. Une fanfare retentit tandis que les trois seigneurs et le vénérable mage se levaient. Tantalon regarda sortir de la salle du conseil ses trois anciens ennemis, puis, lentement, posément, il reprit place sur son trône et poussa un profond soupir...

La guerre, longue et meurtrière, avait coûté inutilement des milliers de vies. Constant I^{er} lui-même, roi de Gallantaria, ainsi que son épouse, la reine, avaient été massacrés par des Nordistes après qu'on leur eut tendu une embuscade dans la passe de l'Etrangloir. Cette tragédie avait durement éprouvé le royaume de Gallantaria, car le monarque était sans héritier, et la question se posait désormais : qui allait prendre en main les destinées du pays?

On avait alors réuni de toute urgence les chevaliers du Conseil Suprême. Les nobles seigneurs s'étaient ardemment querellés pour savoir à qui devait revenir la charge d'exercer le pouvoir royal. Pendant deux jours et deux nuits, le débat s'était poursuivi en vain. Finalement, ce fut le chevalier Viseur de Ramière, le seigneur à la barbe, qui suggéra que la couronne fût confiée à Tantalon, grand mage de la cour.

Tantalon, un homme sage dont personne n'eût songé à mettre en question la loyauté à l'égard du royaume, avait consacré sa vie aux arts de la mystique et se montrait tout à fait étranger aux ambitions terrestres des chefs politiques. Il était donc tout désigné pour assurer la responsabilité du pouvoir et tout le monde eut tôt fait de s'accorder sur son nom.

Le choix se révéla judicieux. Le mage, en effet, était un fin stratège et ses plans de bataille ne tardèrent pas à transformer le cours de la guerre. En deux ans, Gallantaria démontra sa supériorité et les trois autres royaumes n'eurent d'autre choix que de se résoudre à l'armistice. La guerre, cependant, avait épuisé Tantalon et il sentait ses forces faiblir.

Quant au Traité de Paix, bien que signé en bonne et due forme, il était à craindre qu'il ne durât pas plus d'une année. Il y avait à cela une bonne raison : l'instabilité et l'esprit de revanche qui régnaient dans le royaume voisin d'Arthebrice laissaient présager que l'accord conclu ne serait pas longtemps respecté.





Tantalon avait conscience qu'il lui fallait au plus vite trouver un successeur avant que les chevaliers du Conseil Suprême ne parviennent, à force d'intrigues, à usurper le trône.

C'était l'une des difficultés qu'il devait résoudre, mais il y en avait beaucoup d'autres. Au cours de la guerre, les affaires intérieures du royaume s'étaient trouvées quelque peu négligées et des mesures d'urgence s'imposaient. Mais les questions à régler étaient si nombreuses que le vieil homme ne savait par où commencer. Tantalon s'absorba dans ses pensées. De quoi allait-il s'occuper en priorité ?

De toute évidence, il était impératif de retrouver le plus vite possible le Cristal de Suprématie ; c'était ainsi qu'on appelait le joyau de la régence qui avait été volé sur le territoire de Mouchetrelle alors qu'on le transportait au château de Lenderelle. Les voleurs avaient caché par mégarde le précieux bijou dans le labyrinthe du Minotaure, et le cruel homme-taureau s'en était aussitôt emparé. Il était urgent à présent de rendre à la cour cet héritage de la lignée royale de Gallantaria.

Par ailleurs, l'hiver approchait et il fallait nourrir le peuple. Or les sorciers de l'Infra-monde avaient lâché à proximité de la côte le féroce Poisson-Diable qui éventrait les bateaux de pêche et pouvait à sa guise dévorer un homme entier. Depuis ce jour, les pêcheurs n'osaient plus prendre la mer. Tantalon pensa qu'il devrait peut-être se rendre lui-même sur la côte pour débarrasser la région du monstre. Mais, dans le même temps, il fallait s'occuper de la récolte de blé : l'année précédente, en effet, le fleuve Andile avait débordé de son lit et noyé les champs, détruisant ainsi la moisson. Si l'on voulait éviter une nouvelle inondation à l'automne prochain, il était indispensable de maîtriser les flots de l'Andile. Un nouveau barrage venait d'être construit, mais Tantalon n'était pas certain qu'il suffise à contenir la crue et, cette fois encore, il se demanda s'il ne valait pas mieux aller s'assurer lui-même de son efficacité. Ou peut-être serait-il possible de faire venir du blé d'Ocrepierre, l'un des royaumes voisins ? Hélas ! l'effort de guerre avait singulièrement entamé les finances publiques. Alors ? lever des impôts ? Il ne fallait pas y penser : c'était condamner à la famine les paysans les plus pauvres. Les réserves d'or, cependant, étaient au plus bas et... *les réserves d'or ?*

Tantalon se sentit soudain saisi de fureur à la pensée du monstre pillard qui se terrait dans les monts de Roquenpointe. Le Dragon de Soufre — c'était le nom de la créature — s'appropriait sans vergogne les richesses amassées à grand-peine par les habitants de la vallée de l'Eau-Blanche. Mais personne ne se serait risqué à aller le défier dans sa tanière des contreforts, ou tout au moins, personne qui fût sain d'esprit, sauf, peut-être, le puissant Cornolan, preux guerrier de Forretagne. Tantalon se rappela alors que Cornolan n'était plus. Sa bravoure à la bataille d'Asquine avait valu une grande victoire au royaume de Gallantaria, mais elle avait aussi coûté la vie à l'homme de bronze. Il était d'ailleurs temps de le nommer chevalier à titre posthume pour honorer sa mémoire et sa veuve. Cornolan avait été un vaillant soldat qui jamais ne s'était incliné devant quelque monstre ou sorcier que ce fût. Tantalon aurait eu grand besoin de lui à la cour en ces temps si troublés...



Le vieux mage reporta ses pensées sur ses autres seigneurs. Il y avait peu d'espoir de révoir jamais vivant le chevalier Viseur de Ramière, le Miséricordieux, dont la générosité coutumière l'avait fait tomber dans un piège pourtant simple. Alors qu'il s'en allait vers l'est défendre les monts de la Sorcière, il avait mis pied à terre et s'était approché d'une mendiante encapuchonnée pour déposer une pièce dans sa sébile. Mais, à ce moment, la sournoise créature avait rabattu son capuchon, révélant une tête aux cheveux de serpents : c'était Méduse, la Gorgone. Le regard implacable de la fausse mendiante avait aussitôt changé en pierre le malheureux chevalier sous les yeux même des ses soldats atterrés.

Tantalón se rappela également le hardi chevalier de Grisétable, capturé par des pirates tandis qu'il remontait le fleuve des Confins. Il était depuis retenu prisonnier au château de Phelbégor. Il fallait envoyer au plus tôt un détachement de soldats pour le libérer. Et puis, il y avait Oscar.

Tantalón grinça des dents en évoquant son nom : le « roi » Oscar ! Celui-là, le vieux mage se promettait bien d'aller le dénicher dans son trou, quel que fût l'endroit où il avait pu trouver refuge. Deux ans de guerre n'avaient pas suffi à effacer le souvenir de la trahison d'Oscar à la Passe de l'Etrangloir et le félon n'échapperait pas à la justice. Gordefaud, l'aveugle visionnaire, ou les Quatre Princes sauraient peut-être découvrir sa retraite ; ils étaient tous originaires du nord du royaume. Mais les Princes de Mouchetrelle avaient été faits prisonniers par les prêtres de la nuit et, là encore, il faudrait envoyer une expédition pour les délivrer.

Pourrait-on jamais débarrasser le royaume de Gallantaria de tout le mal qui pesait sur lui ? Une des premières mesures à prendre serait aussi de châtier la ville de Bassezaud, ce repaire de vermines. Tantalón soupira. Il y avait tant et tant à faire...

Toutes ces pensées et bien d'autres encore tourmentaient le vieil homme tandis qu'il s'accordait quelques instants de repos après la cérémonie de signature du traité. Enfin, Tantalón se leva de son trône. Il venait de prendre une décision.

Trois jours plus tard, des cavaliers dépêchés aux quatre coins du royaume annoncèrent qu'un défi était lancé par le mage à quiconque se sentait une âme de héros. Et bientôt, toutes sortes d'aventuriers en quête de bonne fortune affluèrent de partout, convergeant vers les portes du Château Royal de Lenderelle.

Tantalón estimait que la cour avait besoin d'un sang nouveau, d'autres idées, de visages différents, en bref, d'un nouveau souffle de vie. Il avait alors établi une liste de douze tâches à accomplir qui mettraient à l'épreuve les esprits les plus sagaces, les plus avisés et les plus audacieux du royaume. Ces douze tâches se combinaient en une grande aventure qui donnerait à chacun l'occasion d'aller aux limites de lui-même.



Tantalon, cependant, ne se faisait guère d'illusions : il était peu probable que quelqu'un fût capable de mener à bien cette longue quête. Il conservait pourtant, tout au fond de lui, une vague lueur d'espoir...

Tandis que des centaines de candidats cheminent vers le Château Royal pour relever le défi, VOUS arrivez vous-même à la cour de mage. Tantalon vous reçoit en personne et vous confie un rouleau de parchemin sur lequel il a consigné le détail des douze tâches. Chacune d'elles se présente sous la forme d'une énigme qui exigera de vous toute la sagesse et l'ingéniosité dont vous pourrez faire preuve. Ces énigmes ont, en outre, un point commun : *leur solution est représentée à chaque fois par un chiffre!* Quiconque aura découvert les douze chiffres répondant aux douze questions pourra revenir à la cour en réclamant la récompense promise par Tantalon.

Sortirez-vous vainqueur du grand défi lancé par le mage? Avez-vous la valeur, la sagesse et la volonté nécessaires pour triompher des douze tâches? A vous d'en donner la preuve en essayant de découvrir ce que, dans tous le royaume, on nomme déjà...



Arrachez aux tourments de
bourreaux implacables
Un noble chevalier
Seigneur de Grisétable

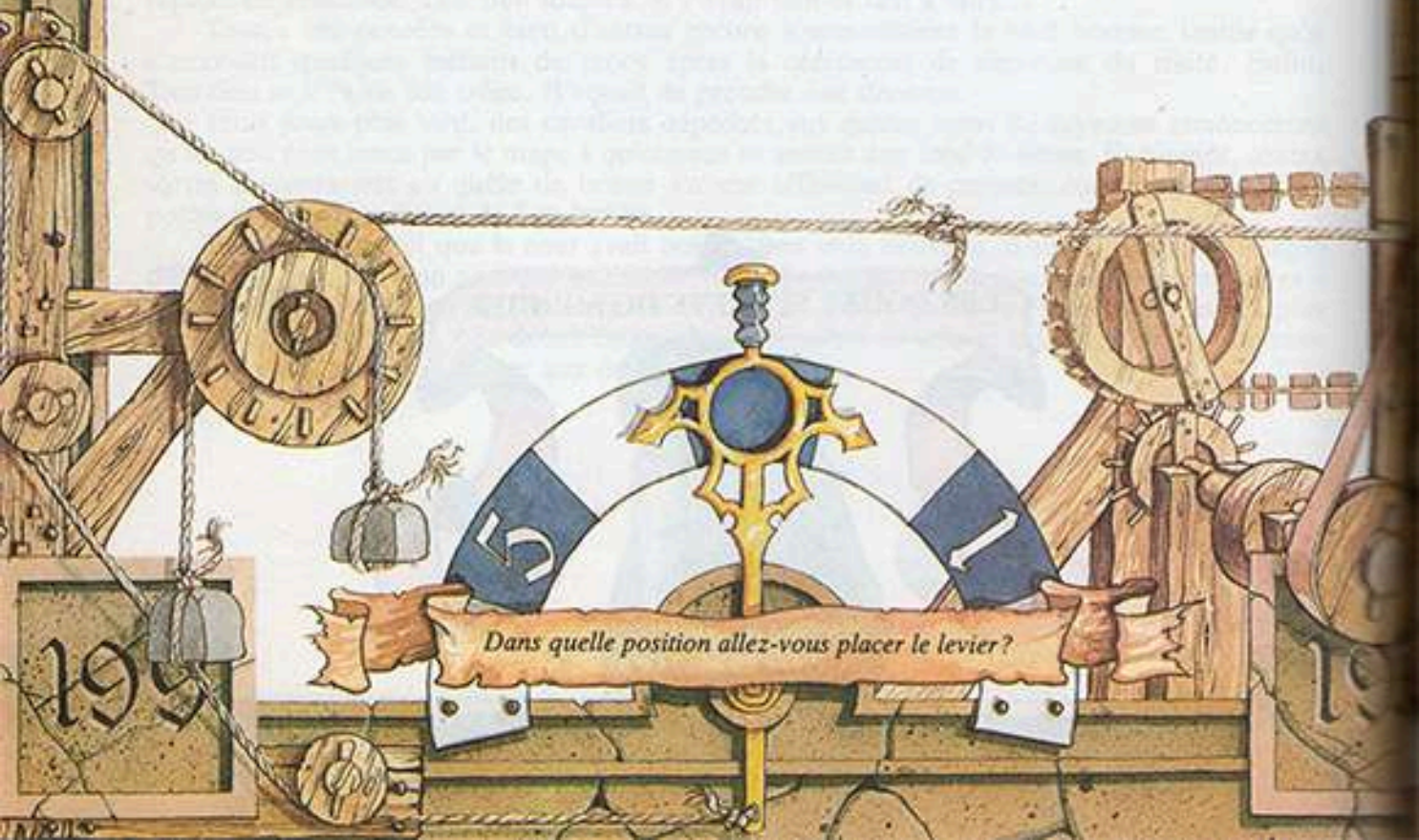
DÈS votre arrivée à la fourche d'Andile, le port le plus proche du château de Lenderelle, vous vous mettez en quête d'un bateau sur lequel vous embarquer. Il vous faut, en effet, descendre le fleuve Andile vers son embouchure, puis suivre la côte jusqu'au fleuve des Confins, sur la rive duquel se dresse le château de Phelbégor où le chevalier de Grisétable est retenu prisonnier. Car votre première tâche consiste à libérer ce noble seigneur qui croupit misérablement dans un sombre cachot. Bientôt, vous découvrirez un navire marchand qui s'appête à quitter le port pour le fleuve des Confins, et le capitaine Jarret qui le commande accepte de vous prendre à son bord.

Le voyage se déroule sans incident, et, après plusieurs jours de navigation, le château de Phelbégor apparaît devant vous.

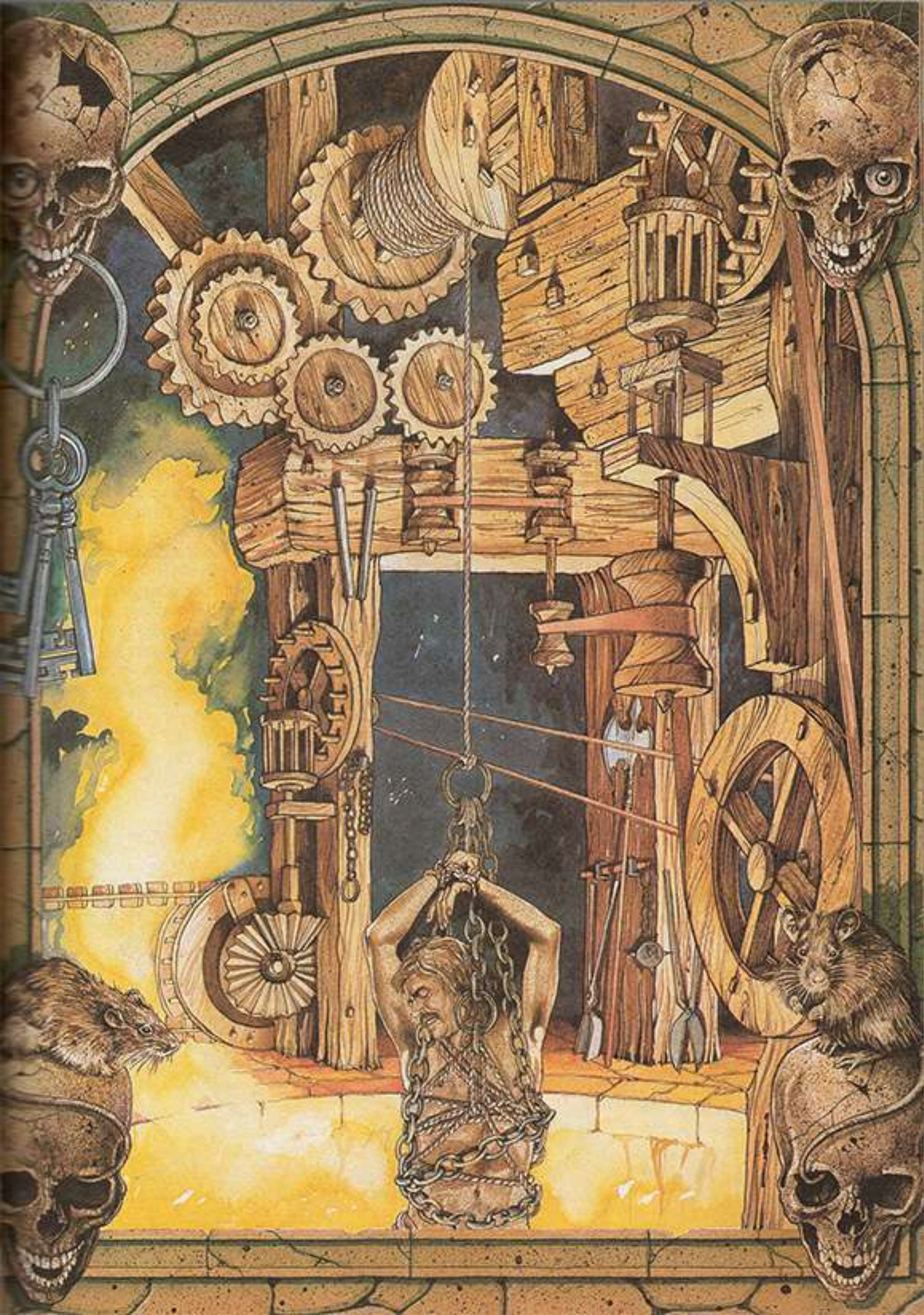
— C'est là que le malheureux chevalier a été enfermé, vous murmure le capitaine Jarret, visiblement impressionné par les sinistres contours de la place forte. Il naviguait en compagnie du seigneur Clarence du Cygnet lorsque des pirates les ont attaqués. Voyez ce grand chêne, devant la façade, vous trouverez à proximité un passage qui mène dans les souterrains du château. Bonne chance...

Peu après avoir débarqué, vous découvrez en effet au pied de l'arbre un boyau étroit qui s'enfonce dans les profondeurs, et, quelques instants plus tard, vous atteignez un souterrain plongé dans la pénombre. Guidé par de faibles gémissements, vous ouvrez une porte qui donne sur une salle de torture : c'est là que se trouve le chevalier de Grisétable, suspendu à une corde reliée à un système compliqué de poulies. Sous les pieds du chevalier s'ouvre une fosse au fond de laquelle brûle un feu d'enfer. Un levier permet d'actionner les poulies. En le tirant dans un sens, vous hisserez le chevalier hors de la fosse et lui sauverez ainsi la vie. En le tirant dans l'autre, vous précitez le malheureux dans les flammes.

Pourrez-vous sauver le chevalier de Grisétable ?



Dans quelle position allez-vous placer le levier ?

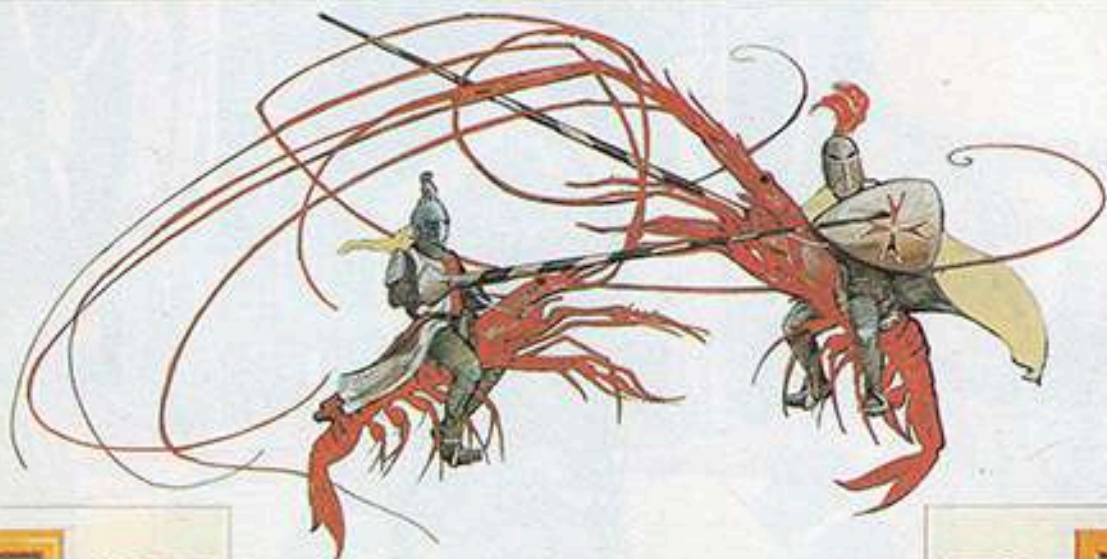


Il vous faut maintenant combattre un
grand fléau
C'est le diable de mer, terreur de
Bourgaillaux

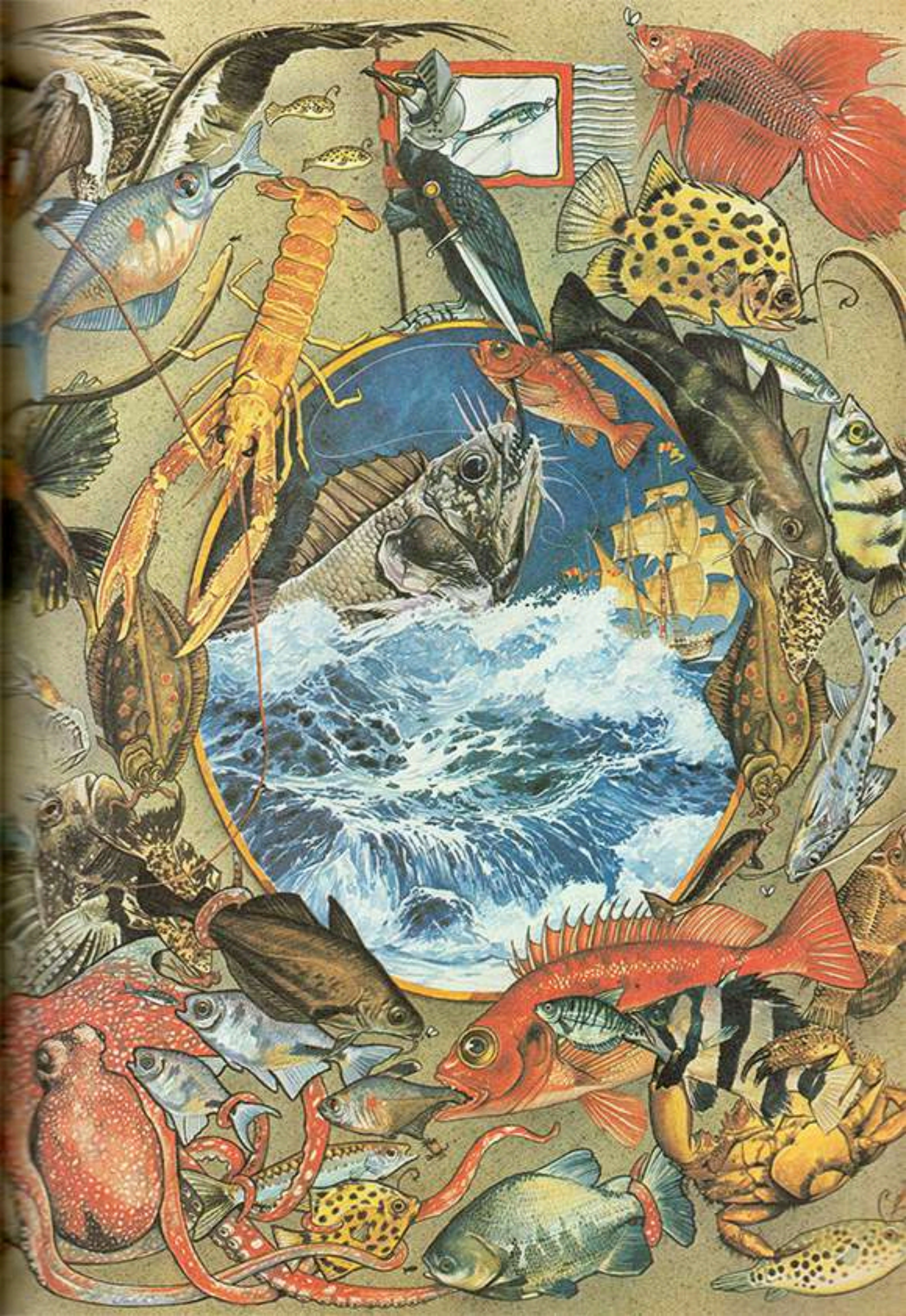
VOTRE deuxième tâche — éliminer le Poisson-Diable — vous conduit à Bourgaillaux, une ville fortifiée à l'embouchure du fleuve Andile. La nuit vient de tomber et vous décidez de dîner à l'auberge du port. Lorsque vous révélez la nature de votre mission, les habitués du lieu vous regardent avec des yeux ronds.


— Et on viendra nous dire après cela que Tantalou est un sage! s'exclame un vieux pêcheur. Laissez-moi rire! Tout d'abord, il envoie ce jeune freluquet, un certain chevalier de la *Loupe*, rétablir l'ordre dans le repaire de vermines. "Prenez garde, car j'ouvre l'œil", menaçait le seigneur de la *Loupe*, mais la vermine a continué à pulluler dans son repaire, avec ou sans chevalier. Et voici que Tantalou vous confie, à vous, la tâche de nous débarrasser du Poisson-Diable! Comme si vous étiez de taille à vous mesurer à lui alors qu'aucun pêcheur professionnel, même parmi les plus chevronnés, ne se risquerait à tenter de l'attraper! Le vieux mage est sénile, à n'en pas douter!

Plus tard dans la soirée, tandis que vous êtes étendu dans votre lit, vous réfléchissez au meilleur moyen de capturer le Poisson-Diable. Pour y arriver, il vous faut observer de quel appât il est friand, puis découvrir ensuite quel autre appât vous devrez utiliser pour pêcher sa proie favorite et ainsi de suite. D'appât en appât, vous reconstituerez alors une chaîne alimentaire dont le premier maillon sera soit un vairon (les minuscules poissons noirs), soit un ver, soit une mouche, soit un plus gros poisson ou un crustacé. Essayez de déterminer de quel appât initial vous aurez besoin pour suivre la chaîne alimentaire qui mène à la proie du Poisson-Diable, puis achetez cet appât en sachant qu'un vairon coûte 3 pièces de cuivre, un ver 2 pièces, une mouche 6 pièces et un gros poisson ou un crustacé 7 pièces.



Choisissez votre appât initial avec soin.
Combien de pièces de cuivre va-t-il vous coûter?





**Harpie de Bassezaud, sorcière ignoble et vile
Capturez la Furie qui s'enfuit dans la ville**

Le lendemain, une fête est organisée en votre honneur dans la ville de Bourgaillaux pour vous remercier d'avoir débarrassé la mer du Poisson-Diable. L'apothicaire local vous offre en guise de cadeau une petite fiole contenant un liquide.

— C'est une potion d'invisibilité, vous explique-t-il. Je sais que vous allez devoir pénétrer dans la tanière de l'un de ces monstres cracheurs de feu. Buvez ce liquide juste avant, et la créature ainsi ne pourra vous voir.

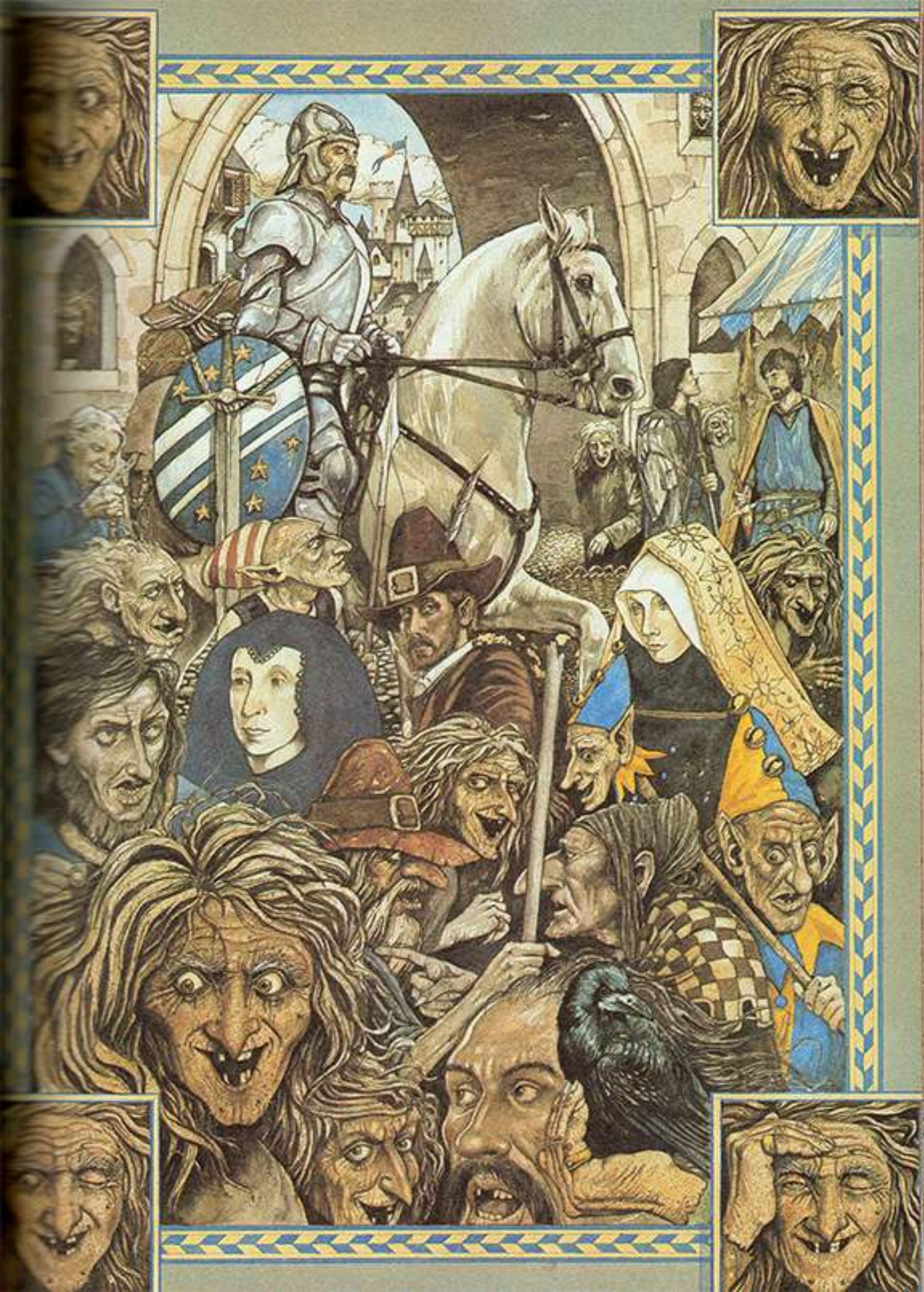
Au matin, vous poursuivez votre voyage le long du fleuve de Bassezaud en direction de la ville du même nom. C'est là le plus répugnant repaire de vermines du royaume, où se rassemble tout ce que les alentours comptent de canailles, de voleurs et d'assassins.

La Furie est une sorcière diaboliquement habile qui fait peser une menace constante sur les mages bienfaisants de Gallantaria. Vous avez pour tâche de la capturer et vous décidez de la prendre par surprise en la neutralisant avant qu'elle n'ait pu faire usage de ses pouvoirs. Vous approchant silencieusement de sa demeure, vous jetez un coup d'œil par la fenêtre : elle s'est assoupie dans un fauteuil ! Vous ouvrez alors la porte à la volée et vous faites irruption dans la pièce. Mais, en un éclair, la silhouette endormie a disparu ! Un éclat de rire retentit derrière vous, et vous faites volte-face...

La Furie, poussant des gloussements démoniaques, descend les marches du perron et s'enfuit dans la rue. Vous avez été berné ! Cette vieille femme clopinante n'est cependant pas de taille à vous distancer et vous vous élancez vers elle. Mais un instant plus tard, vous vous figez sur place, incrédule devant le spectacle qui s'offre à vous.

Deux sorcières parfaitement identiques courent en effet le long de la rue. Presque aussitôt, un nouveau sosie de la Furie apparaît et les trois créatures tournent le coin en direction de la place du Marché. Vous reprenez vos esprits et vous vous lancez à leur poursuite. Mais, lorsque vous parvenez à votre tour sur la place, tous vos espoirs s'envolent, car la sorcière a multiplié les images d'elle-même et un bon nombre de ses sosies sont ainsi dispersés aux quatre coins du marché. Comment l'attraper, à présent ? Votre seule chance d'y arriver consiste à capturer chaque image de la furie.





Quatre doctes savants que l'on dit
fort habiles
N'ont pas su retenir les eaux du
fleuve Andile

EN dépit de diverses tentatives, il a été impossible jusqu'à présent de contenir les débordements du fleuve Andile. La force du courant a, en effet, emporté tous les barrages construits à ce jour. Quelques-uns des plus grands esprits du royaume, spécialistes d'architecture, d'agronomie, ou même de magie, ont été sollicités pour trouver le moyen d'empêcher les eaux du fleuve d'inonder les champs alentour et de détruire les récoltes. Mais tous ont échoué, et les flots n'ont jamais pu être maîtrisés.

Lorsque vous arrivez devant le barrage nouvellement édifié, quatre vénérables savants sont en train de se disputer âprement, et vous vous mêlez à la discussion dans l'espoir de leur être de quelque utilité.

Leur théorie semble excellente : plutôt que de vouloir arrêter complètement le cours du fleuve, ils ont estimé plus rationnel de *contrôler* son débit et ils ont donc construit un barrage à cet effet. Huit vannes que l'on peut ouvrir ou fermer à volonté canalisent les eaux dans un système complexe de tuyaux, et les flots de l'Andile s'écoulent ainsi paisiblement le long de ces multiples conduits. Hélas ! les savants ont perdu le plan des canalisations. Pour savoir à présent quelles sont les vannes qu'il faut ouvrir ou fermer pour contrôler les eaux du fleuve, il leur faudrait purement et simplement démonter le barrage !

La seule chose qui soit certaine, pour l'instant, c'est que trois vannes seulement sont ouvertes ; en les fermant, le fleuve Andile cesserait donc de couler. A votre avis, quelles sont les vannes qu'il faudrait fermer pour parvenir à ce résultat ?



Quelle est la somme des chiffres inscrits
sur les trois vannes qui sont ouvertes ?



Dérobez son tas d'or à ce
Dragon de Soufre
Pillard impénitent caché
au fond d'un gouffre

IL faut être d'une singulière témérité pour s'aventurer au sud des contreforts de Roquenpointe. Des créatures gigantesques, pachydermes d'un autre âge, se sont en effet installées là au cours des siècles, se partageant ces montagnes au prix d'impitoyables rivalités qui s'apaisèrent peu à peu pour donner enfin naissance à un équilibre précaire.

La ville de Clissedon constitue le dernier avant-poste de civilisation avant d'arriver au pied des sombres falaises. Dans la taverne locale, *Le Cochonnet soiffard*, vous rencontrez un certain Chaussebul : il s'agit d'un nain vif et fringant, grand amateur de bière forte. Les habitants de Clissedon sont célèbres pour leur pingrerie, et Chaussebul ne fait pas exception à la règle : c'est donc vous qui payez la bière.

Ce que vous révèle le nain vaut bien cependant quelques chopes car il connaît bien la région ainsi que nombre de grands seigneurs du royaume : Oscar de Caspres et Davina, son épouse malade ; le chevalier Viseur de Ramière et son frère jumeau, le seigneur de la Loupe ; il a même rencontré le chevalier de Grisétable et son demi-cousin, Clarence du Cygnet. Chaussebul vous parle d'eux abondamment et vous indique également la route que vous devrez suivre en direction du nord pour atteindre la tanière du Dragon de Soufre.

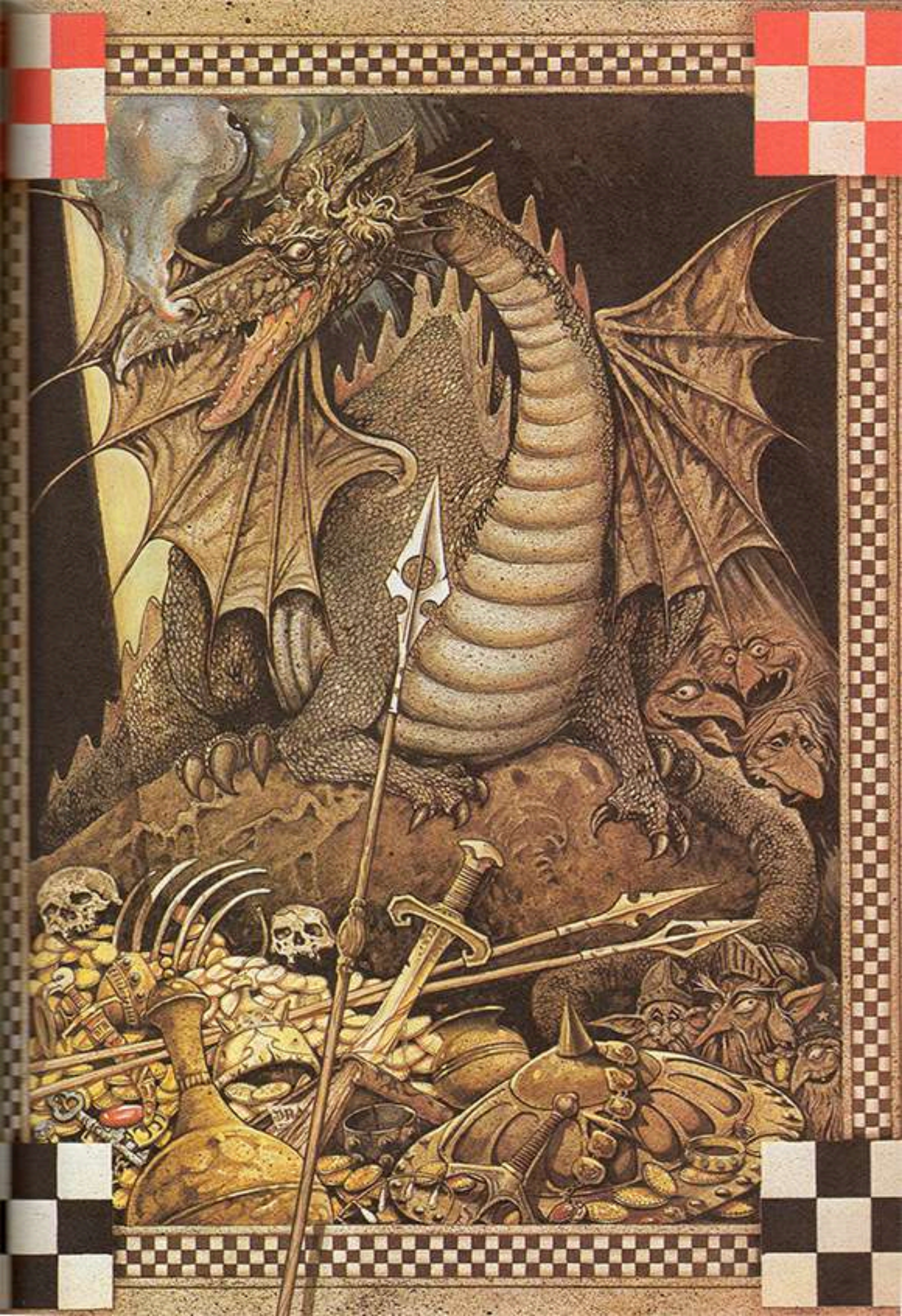
Suivant ses conseils, vous arrivez le lendemain devant le repaire de la créature. L'après-midi touche à sa fin lorsque vous apercevez, au flanc d'une montagne surplombant un gouffre, l'entrée béante d'une grotte peu profonde, mais d'une largeur impressionnante. Un ronflement sonore s'en élève, confirmant vos soupçons : le Dragon est chez lui !


En apercevant pour la première fois l'ignoble créature, vous sentez votre cœur battre plus fort : le monstre, en effet, est installé sur un énorme tas d'or, d'argent, de pierres précieuses et de bijoux. Heureusement, vous avez emporté avec vous la fiole que vous a donnée l'apothicaire de Bourgaillaux et vous vous hâtez d'avaler la potion.

Avec précaution, vous entrez alors dans la grotte du Dragon. La potion a fait son effet ! La créature ne peut vous voir et vous profitez de votre invisibilité provisoire pour ramasser le trésor.



Combien y a-t-il de pièces d'or
dans le trésor du dragon ?





**Princes de Mouchetrelle
enchaînés par magie
Enfin revient l'espoir
qu'on vous rende à la vie**


A l'aube du lendemain, vous repartez vers le nord-est en direction du fleuve Verbak. Les Princes de Mouchetrelle, qu'il vous faut à présent délivrer, sont retenus prisonniers dans un temple en ruine, sur la rive du fleuve, par des adorateurs de la Lune, originaires de Phalanx. Lorsque vient la nuit, les malheureux captifs doivent subir d'effroyables tourments; le jour, ils sont gardés par de gigantesques Crapauds Cornus.

Vous arrivez devant le temple vers le milieu de l'après-midi et vous trouvez l'entrée à proximité d'un arbre dans le feuillage duquel bourdonne un essaim d'abeilles affairées autour de leur nid. Vous descendez alors les marches d'un escalier délabré qui mène dans des souterrains et, bientôt, à l'extrémité d'un passage étroit, vous découvrez les princes de Mouchetrelle.

Les infortunés seigneurs sont victimes d'un sort de magie noire : ils ont été transformés en grenouilles et se trouvent désormais enfermés tout au bout d'un étroit souterrain qui se termine en cul-de-sac. Là, quatre Crapauds Cornus les surveillent patiemment sans les lâcher du regard. Une grille vous empêche de pénétrer dans le passage, mais si crapauds et grenouilles échangeaient leurs places respectives, les Princes, sous leur forme actuelle, pourraient sans difficultés sauter entre les barreaux et s'échapper.

Vous n'ignorez pas que les Crapauds Cornus sont des animaux voraces et que les insectes constituent leur nourriture favorite. Vous vous hâtez donc de remonter l'escalier pour aller décrocher de l'arbre le nid d'abeilles que vous aviez remarqué en entrant. Vous jetez ensuite cet amas d'insectes bourdonnants dans le souterrain en faisant en sorte qu'il atterrisse *derrière* les nobles grenouilles. L'apparition soudaine des abeilles aiguise aussitôt l'appétit des crapauds.

Votre plan va-t-il marcher? Vous criez aux quatre princes de suivre exactement vos instructions. Les crapauds vont sauter en direction des abeilles qui se trouvent derrière les grenouilles et les princes devraient ainsi pouvoir changer de place avec eux, ce qui leur permettrait de s'enfuir à travers la grille. Pour cela, il faut observer la règle suivante : chaque batracien doit obligatoirement se déplacer vers l'avant et il ne peut sauter que sur une dalle vide, que cette dalle se trouve immédiatement devant lui ou qu'il lui soit nécessaire pour l'atteindre de bondir par-dessus une créature qui lui fait face. Les princes-grenouilles, plus rapides que les crapauds, auront toujours l'initiative et pourront occuper une dalle vide *avant* l'un quelconque de leurs géoliers. Lorsqu'ils voudront qu'un crapaud bondisse sur une dalle, il leur suffira d'attendre que la créature le fasse. Bien entendu, il ne pourra jamais y avoir deux créatures sur une même dalle. Au début, vous recommandez aux Princes d'attendre; un instant plus tard, le premier crapaud saute sur la dalle qui se trouve juste devant lui, entre les deux rangées de batraciens. A vous maintenant d'organiser la fuite des Princes de Mouchetrelle.



*Combien de sauts (en tout) les Princes devront-ils faire
pour changer de place avec les crapauds?*



Osez déposséder de la pierre royale Le cruel Minotaure au cœur de son dédale

DÈS que vous avez remonté l'escalier vers la lumière du jour, les quatre petites grenouilles blotties entre vos mains, une métamorphose spectaculaire se produit. Lorsque les rayons du soleil viennent caresser la peau rugueuse des batraciens, ces derniers se transforment peu à peu en quatre jeunes hommes de belle allure. Les Princes ont retrouvé leur apparence habituelle et ne savent comment vous manifester leur gratitude. Vous leur parlez alors de votre septième tâche : reprendre le Cristal de Suprématie au terrible Minotaure.

— C'est là une entreprise redoutable, avertit le Prince Asmurk. Nous connaissons le minotaure, mes frères et moi ; la créature habite un labyrinthe souterrain, là où le lit du fleuve Andile s'élargit.

A ce moment, le plus jeune des quatre Princes murmure quelque chose à l'oreille d'Asmurk qui acquiesce d'un signe de tête.

— Mon jeune frère, reprend ce dernier, suggère que vous vous adressiez à Gordefaud, le Visionnaire. Bien qu'il soit aveugle, il a de grands pouvoirs de clairvoyance. Suivez l'Andile jusqu'à son embouchure, vous trouverez la maison de Gordefaud. Dites-lui que c'est Asmurk, prince de l'Echiquier, qui vous envoie. Peut-être pourra-t-il vous aider.

Vous remerciez les quatre Princes et vous vous remettez en chemin. Après une longue marche, vous finissez par découvrir laasure du vieil homme qui vous accueille avec effusion lorsque vous mentionnez le nom du prince Asmurk et vous invite à passer la nuit chez lui.

— Vous êtes sans nul doute un vaillant aventurier ! s'exclame l'aveugle après avoir écouté le récit de vos exploits. Mais il vous faudra plus de courage encore pour affronter l'homme-taureau et lui reprendre le joyau de la régence. Quatre chemins mènent au cœur du labyrinthe où vit la créature et un seul d'entre eux n'est pas gardé. Les autres sont truffés de pièges mortels. Si vous trouvez le bon chemin, vous pourrez alors surprendre le monstre et le vaincre. J'ignore quel est ce chemin, je puis seulement vous dire ceci : le Globe de Shantos, façonné dans du cristal bleu, porte le chiffre clé, celui qui donne accès au repaire du Minotaure. Mais attention, il existe d'autres globes de cristal bleu qui, eux, n'ont aucune valeur...

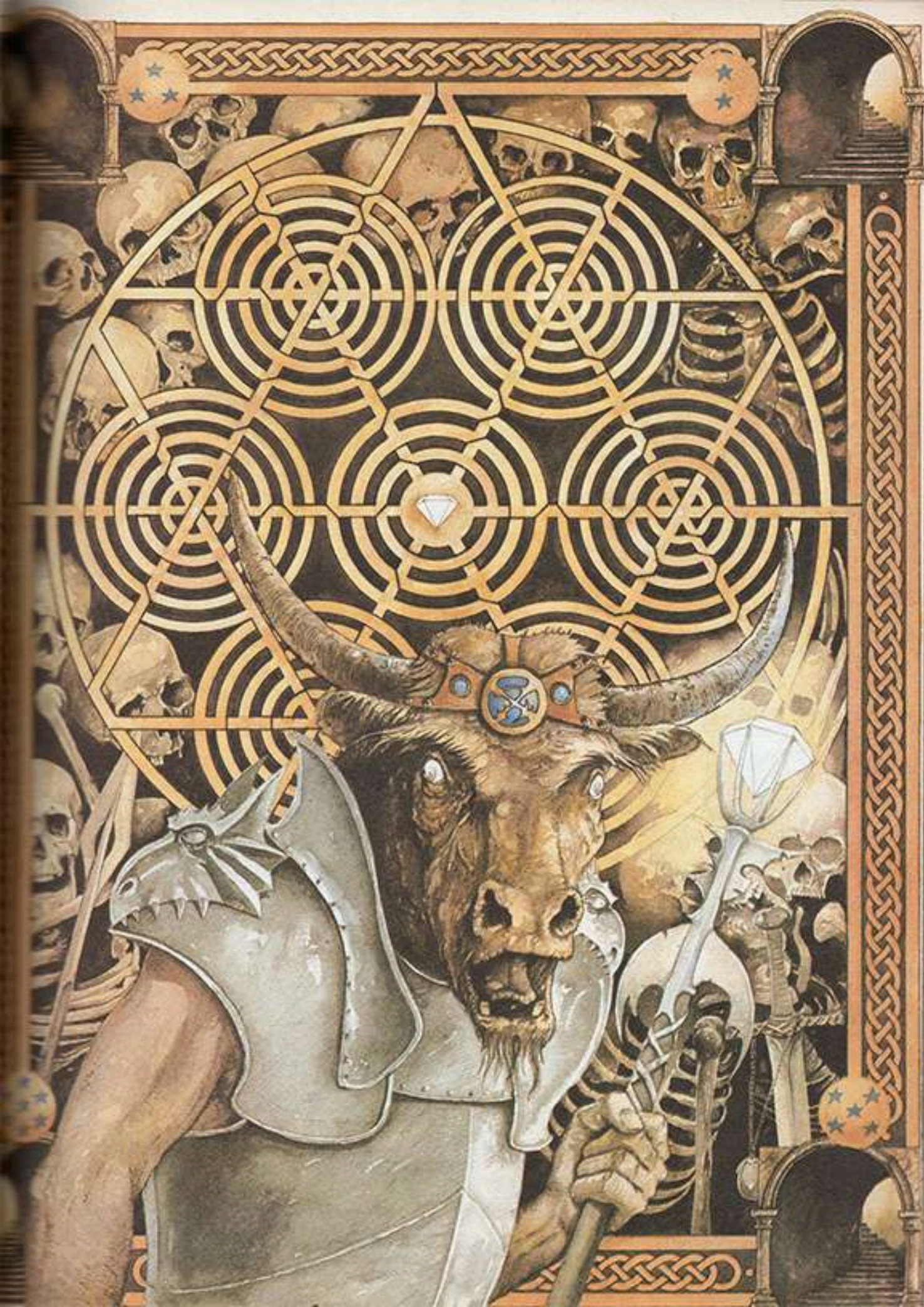
Le lendemain, avant que vous preniez congé, Gordefaud vous confie un rouleau de parchemin.

— Emportez-le avec vous, dit-il, et étudiez-le bien : c'est un plan du labyrinthe, il vous aidera à parvenir jusqu'au joyau. Je sais, par ailleurs, que la suite de votre voyage vous mènera à Caspres. L'objet que vous devez retrouver a été volé par un certain Morphus. Il vous faudra chercher cet homme.

Un peu plus tard, vous atteignez la grotte dans laquelle se cache le Minotaure, au fond de son dédale, et vous vous arrêtez pour étudier le plan que vous a donné l'aimable Gordefaud. Laquelle des quatre entrées allez-vous choisir ?



Combien d'étoiles marquent l'entrée du bon chemin ?



**Cherchez l'Anneau Tintant,
mais soyez avisé
Car il a le pouvoir de se bien déguiser**

EN émergeant du labyrinthe, vous vous mettez aussitôt en chemin pour Caspres. C'est là que vous devrez accomplir votre prochaine tâche : retrouver l'Anneau Tintant.

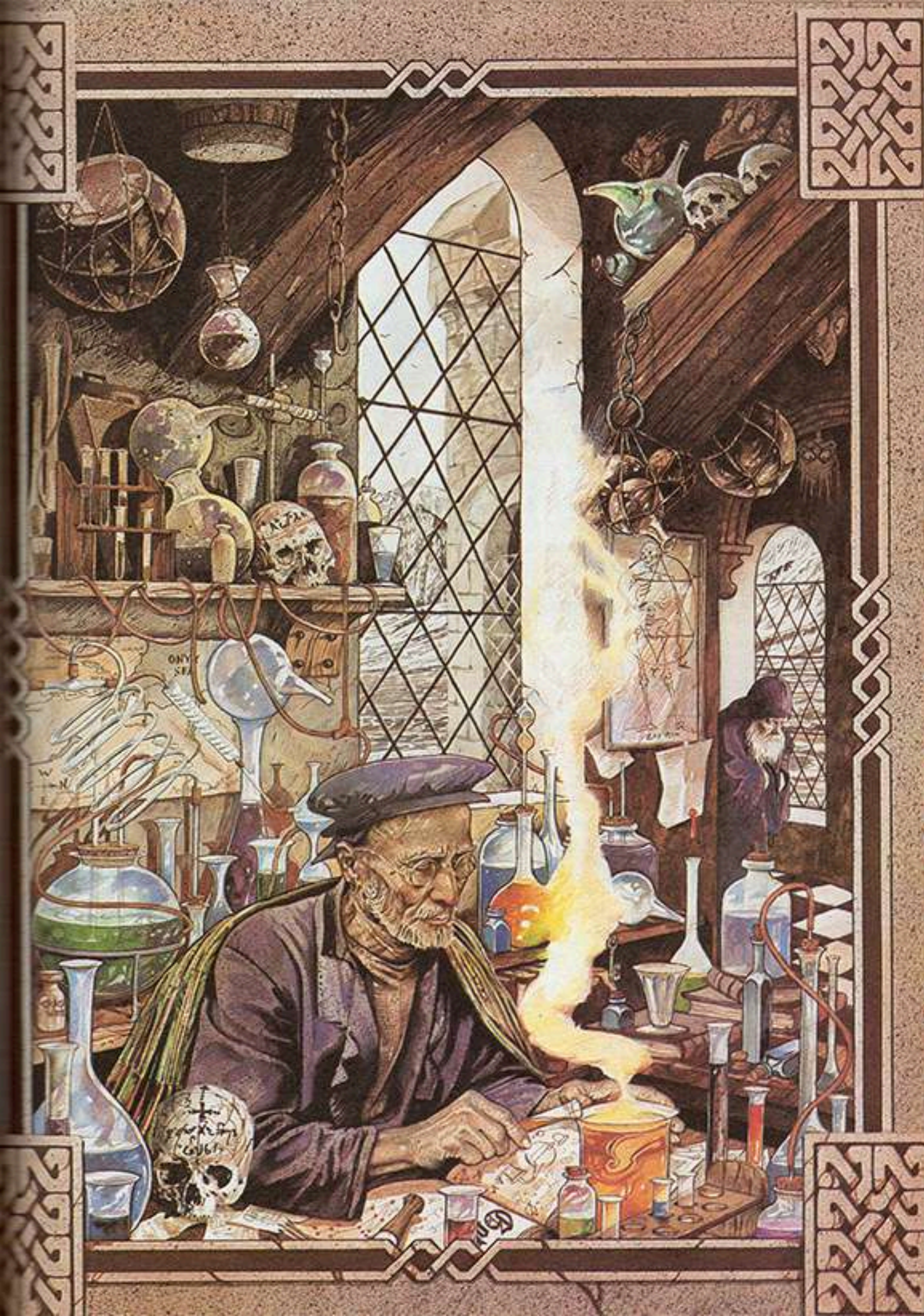
Cet anneau a été fabriqué par des sorciers de l'Inframonde, une ancienne communauté de mages malfaisants qui vivaient jadis sur les hauteurs des monts de Roquenpointe. L'Anneau Tintant qui représente, à n'en pas douter, leur réalisation la plus achevée a été volé il y a longtemps déjà par le dénommé Zarl, un nécromancien de Caspres. Or ce joyau donne à celui qui le possède un pouvoir si puissant que le royaume restera menacé tant qu'on ne l'aura pas rapporté au Château de Lenderelle où il doit être soigneusement conservé. A la mort de Zarl, l'anneau disparut. Il n'y a rien là de très surprenant lorsqu'on connaît les propriétés singulières de l'étrange objet : tel un caméléon, il a la particularité de se fondre dans le décor où il se trouve, devenant ainsi presque impossible à découvrir.

Dès votre arrivée dans la ville, vous suivez le conseil de Gordefaud et vous cherchez le laboratoire de Morphus, l'alchimiste à qui Zarl a légué tous ses biens par testament. L'entreprise présente quelque difficulté, car les habitants de Caspres sont terrorisés par les pouvoirs de Morphus et personne ne veut vous indiquer où se trouve son laboratoire. Vous finissez malgré tout par rencontrer un misérable vagabond du nom de Chagg qui, en échange de 2 pièces de cuivre, accepte de vous donner le renseignement.

Lorsque vous arrivez enfin à la demeure de Morphus, ce dernier vous déclare ne rien savoir de l'anneau. Il pense que l'objet a été perdu définitivement à la mort de Zarl. Mais sans doute s'agit-il là d'un mensonge.

Saurez-vous retrouver l'anneau tintant ?

*Si vous parvenez à découvrir l'Anneau Tintant,
il vous sera possible de répondre à cette question :
combien de pierres sont incrustées dans ce joyau ?*



En exil s'est enfui Oscar le roi félon,
Découvrez sa cachette
au creux de ce vallon

DEPUIS le drame de la Passe de l'Etrangleoir, Oscar a été surnommé « le Traître ». Ayant conclu une perfide alliance avec le régent d'Arthebrice, Oscar avait imaginé un plan pour tuer son propre roi, Constant I^{er}. C'est au cours de la deuxième année de guerre qu'il avait organisé l'infâme guet-apens. En ce jour fatal, Oscar escortait lui-même le roi Constant I^{er} qui avait quitté le nord du royaume et chevauchait vers Forretagne en compagnie de la reine. Lorsque le monarque et son épouse eurent atteint la passe de l'Etrangleoir, une troupe de rebelles nordistes les attaquèrent et les tuèrent sauvagement. Ce fut Oscar en personne qui donna le coup de grâce au malheureux souverain.

Le félon eut alors l'audace de se proclamer roi à la place de sa victime, mais sa trahison ne tarda pas à être connue, et il dut s'enfuir en pleine campagne. D'après la rumeur, il se cacherait à présent entre la ville de Caspres et le fleuve Verbak.

Il vous faut maintenant retrouver Oscar et, quittant Caspres, vous vous dirigez vers le village de l'Echiquier. En cours de route, vous ne parvenez à réunir que de maigres indices dont vous devrez cependant vous contenter pour essayer de découvrir le refuge du traître.

En fuyant Caspres, le « roi » Oscar retrouva lady Davina, sa « reine », en un lieu secret situé quelque part aux environs du mont de la Croche. Tous deux chevauchèrent de nuit pour rejoindre l'abbaye de Chamalles où les attendait un certain Lepion, un ancien fou du roi qui, après avoir essuyé de nombreux échecs, s'était résolu à entrer dans les ordres. Lepion escorta le couple félon jusqu'au manoir de Grisenuée, résidence du seigneur des Grignottes, chevalier de Chamalles et cavalier hors pair. Mais ce dernier ne put héberger bien longtemps les fugitifs car, deux jours plus tard, une troupe de loyalistes était signalée à proximité, se dirigeant vers le manoir.

Depuis, on a perdu la trace d'Oscar. Où pourrait-il bien être à présent ? Après avoir jeté un dernier regard vers les tours de Caspres, vous étudiez soigneusement la carte que vous avez sous les yeux : la cachette du traître y figure.



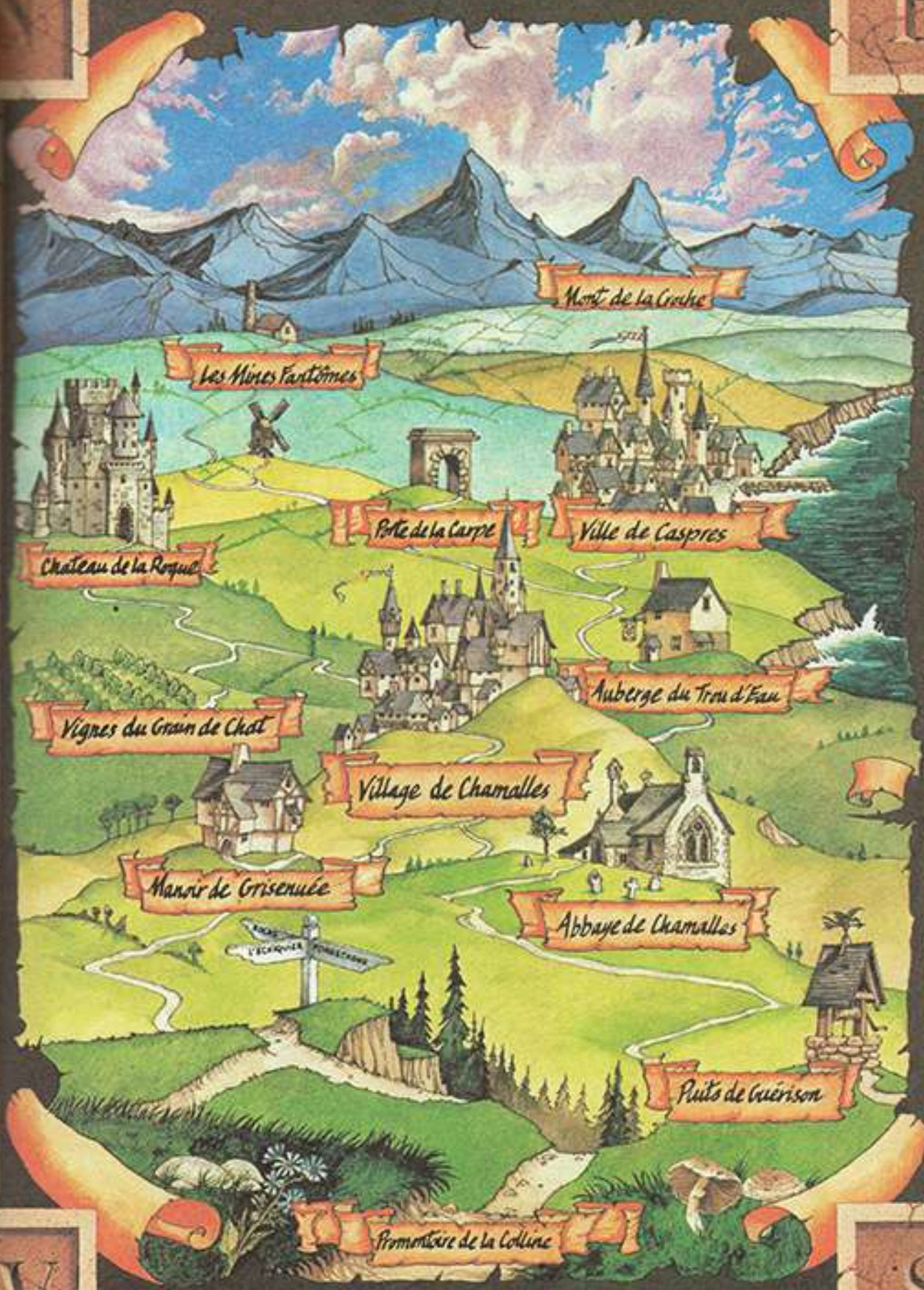
Si vous parvenez à découvrir le refuge d'Oscar,
faites la somme des chiffres correspondant
aux coordonnées de l'endroit.

2

3

4

E



6

5

4

3

2

1

W

S

2

3

4

Pour trouver la Croix d'Or,
mettez-vous en campagne
Vous la rapporterez aux gens de Forretagne

POUR vous acquitter de votre prochaine tâche, vous repartez vers le sud-ouest en direction de la ville de Forretagne. Cette fois, il s'agit de découvrir le trésor de Cornolan, un vaillant officier dont la bravoure pendant la guerre est déjà entrée dans la légende du peuple de Forretagne. Pendant des siècles, à n'en pas douter, on se rappellera ses actions d'éclat. Hélas! le noble combattant a laissé sa vie sur le champ de bataille.

Craignant une invasion, Cornolan avait pris la précaution de cacher son trésor constitué de richesses arrachées à l'ennemi. Ce butin ainsi que la légendaire Croix d'Or ont été soigneusement enterrés pour les soustraire aux convoitises. Par malheur, Cornolan est mort prématurément sans avoir eu le temps de révéler à quiconque l'endroit où reposait le trésor.

A Forretagne, vous rencontrez Sérendra, la veuve du courageux soldat. Se prenant d'amitié pour vous, elle décide de vous confier le seul document qui puisse mener au trésor de son mari : il s'agit d'un morceau de parchemin sur lequel ont été tracé une carte et un message.

Le lendemain, au lever du soleil, vous vous rendez sur la lande de Vent-de-Mort que représente la carte. Saurez-vous découvrir le trésor?

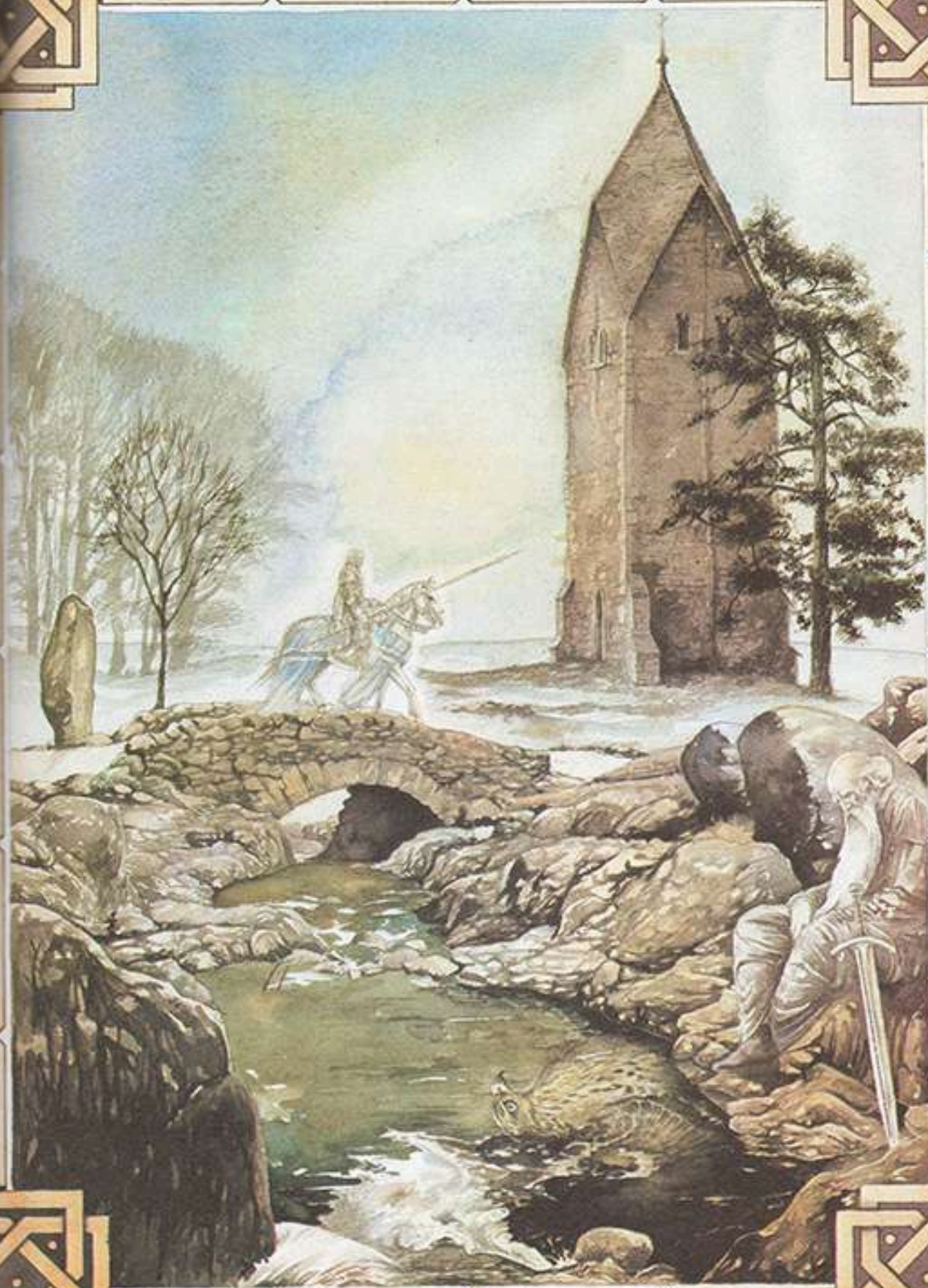
TROUVEZ CELUI QUI SE CACHE À DEMI, DE LÀ, MARCHEZ VERS LE PLUS PROCHE CHEMIN, SUIVEZ-LE À DROITE JUSQU'À ATTEINDRE UN POINT, REMONTEZ ALORS LE COURANT, LORSQUE LES DEUX ÉDIFICES SERONT EN LIGNE DROITE, PARTEZ DE CE POINT EN DIRECTION DE L'EST ET CONTINUEZ JUSQU'AU CHEMIN. À MI-DISTANCE ENTRE L'ENDROIT OÙ VOUS SEREZ PARVENU ET LE PLUS PROCHE ÉDIFICE, CREUSEZ SOUS UN BUISSON.



Si vous parvenez à retrouver le trésor,
il vous sera possible de répondre à cette question ;
combien d'arbres poussent à côté du plus grand
arbre situé non loin du trésor ?

L'Esprit de Cornolan

Vienbra hanter à jamais quiconque déturrera ces richesses par cupidité. Ce que l'on trouvera appartient de plein droit au peuple de Forretagne.



C'est Cassandre à présent
qui appelle au secours
Elle est à Cambrelieu,
enfermée dans la tour

LORSQUE vous revenez à Forretagne avec le trésor de Cornolan, les habitants de la ville vous réservent un accueil enthousiaste. Dans votre for intérieur, vous saluez alors la sagesse de Tantalou : pour redonner confiance en l'avenir au peuple de Forretagne, dont la ville a été ravagée par la guerre et le plus grand héros tué au combat, il fallait que le trésor fût rapporté non par un quelconque aventurier assoiffé d'or, mais par un courageux serviteur du royaume aux ambitions plus nobles.

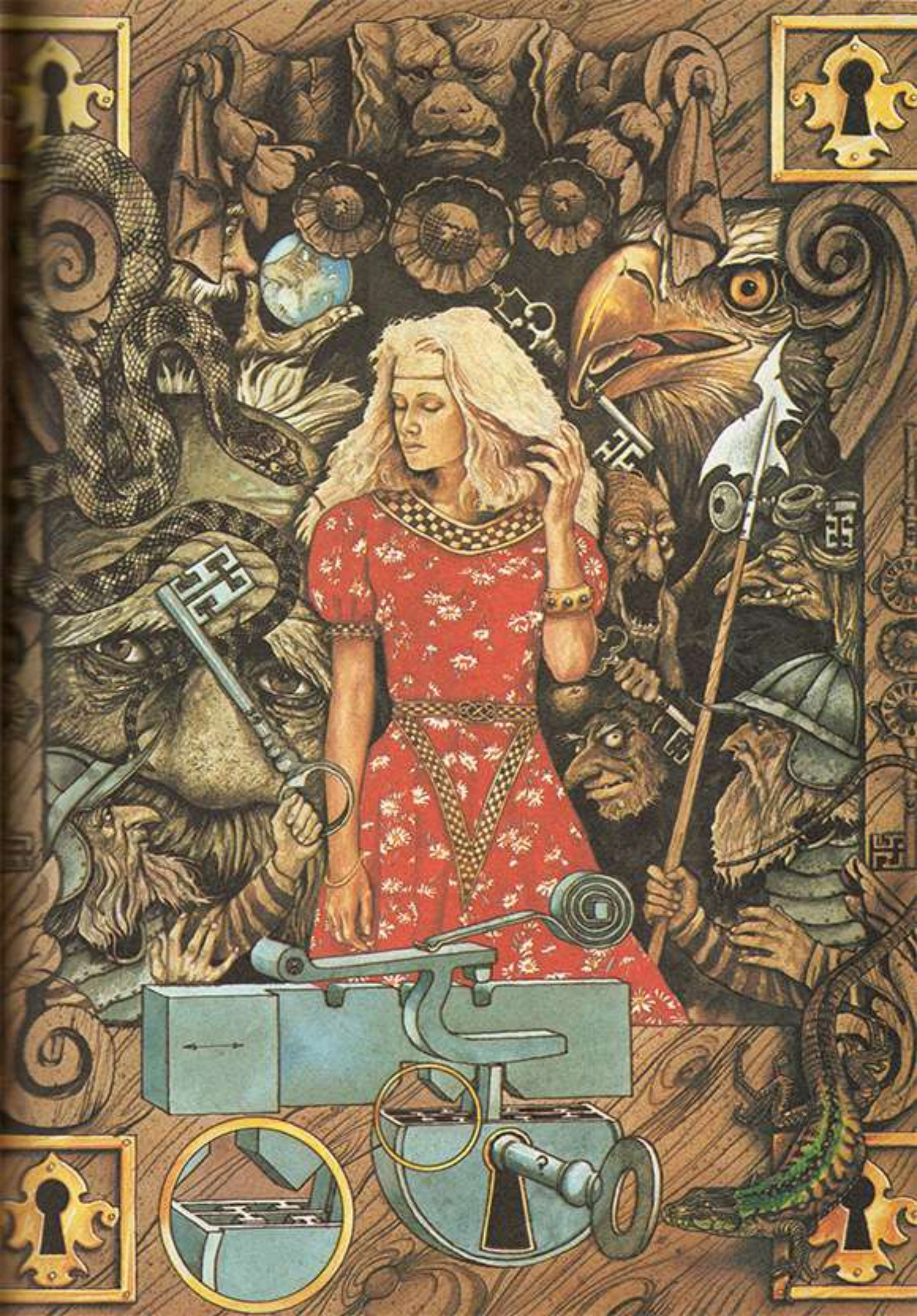
Sérendra se précipite vers vous, les larmes aux yeux : vous venez, en effet, de rendre un grand hommage à la mémoire de son époux en permettant à ses compatriotes de profiter des bienfaits de sa fortune. Vous passez la nuit parmi les bonnes gens de Forretagne, puis vous repartez le lendemain matin pour accomplir votre avant-dernière tâche. En gage de leur reconnaissance, les habitants de la ville vous offrent au moment de votre départ un magnifique miroir d'argent qui vous sera utile dans la suite de votre quête.

Le voyage que vous entreprenez à présent le long du fleuve Andile constitue une véritable épreuve. Après avoir longtemps cheminé, vous traversez le fleuve sur un bateau, puis vous poursuivez votre route en direction de la rivière Cambre.

Ce cours d'eau, affluent de l'Andile, coule vers l'est en traversant Cambrelieu, une petite ville bâtie auprès d'un gué qui permet de traverser la rivière. Il y a plusieurs années, cependant, que Cambrelieu a été désertée : sa situation proche de la frontière de Gallantaria et des monts de la Sorcière la rendait, en effet, particulièrement vulnérable. Les créatures malfaisantes, dont les montagnes sont peuplées, n'ont jamais hésité à s'aventurer jusqu'à la ville et c'est là que la belle Cassandre, noble dame de la cour, a été capturée, puis emprisonnée par des Gremlins qui la tourmentent à plaisir.

Lorsque vous arrivez dans la ville pour délivrer la malheureuse captive, vous ne décelez aucun signe de vie. A quelque distance, la tour s'élève, menaçante. Vous en approchez alors pour constater qu'elle n'est pas gardée et vous ne tardez pas à comprendre pourquoi : la porte est verrouillée par une serrure si robuste qu'il n'est nul besoin de géolier pour empêcher la prisonnière de s'enfuir.

Pensez-vous avoir trouvé au cours de votre voyage la clé qui permettrait d'ouvrir la porte ?



L'effroyable méduse
au seigneur de Ramière
A lancé son regard
qui l'a changé en pierre

POUR votre dernière tâche, vous allez devoir affronter la hideuse Gorgone qui vit à l'est de Shatteluc, au pied des monts de la Sorcière. Fort heureusement, le miroir d'argent que vous ont offert les habitants de Forretagne va vous protéger de l'horrible monstre. Si vous parvenez à tuer la Gorgone, il ne vous sera pas trop difficile de libérer le chevalier Viseur de Ramière qui a été pétrifié par la créature. Il n'est pas rare, en effet, que la Gorgone se prenne d'amour pour ses malheureuses victimes; c'est pourquoi elle conserve toujours des philtres qui permettent de neutraliser les effets de son terrible pouvoir : celui de changer en pierre tout être vivant qui la regarde dans les yeux. La nuit tombe tandis que vous suivez le chemin qui mène au repaire de la Méduse, une grotte profonde creusée dans la paroi rocheuse d'une falaise.

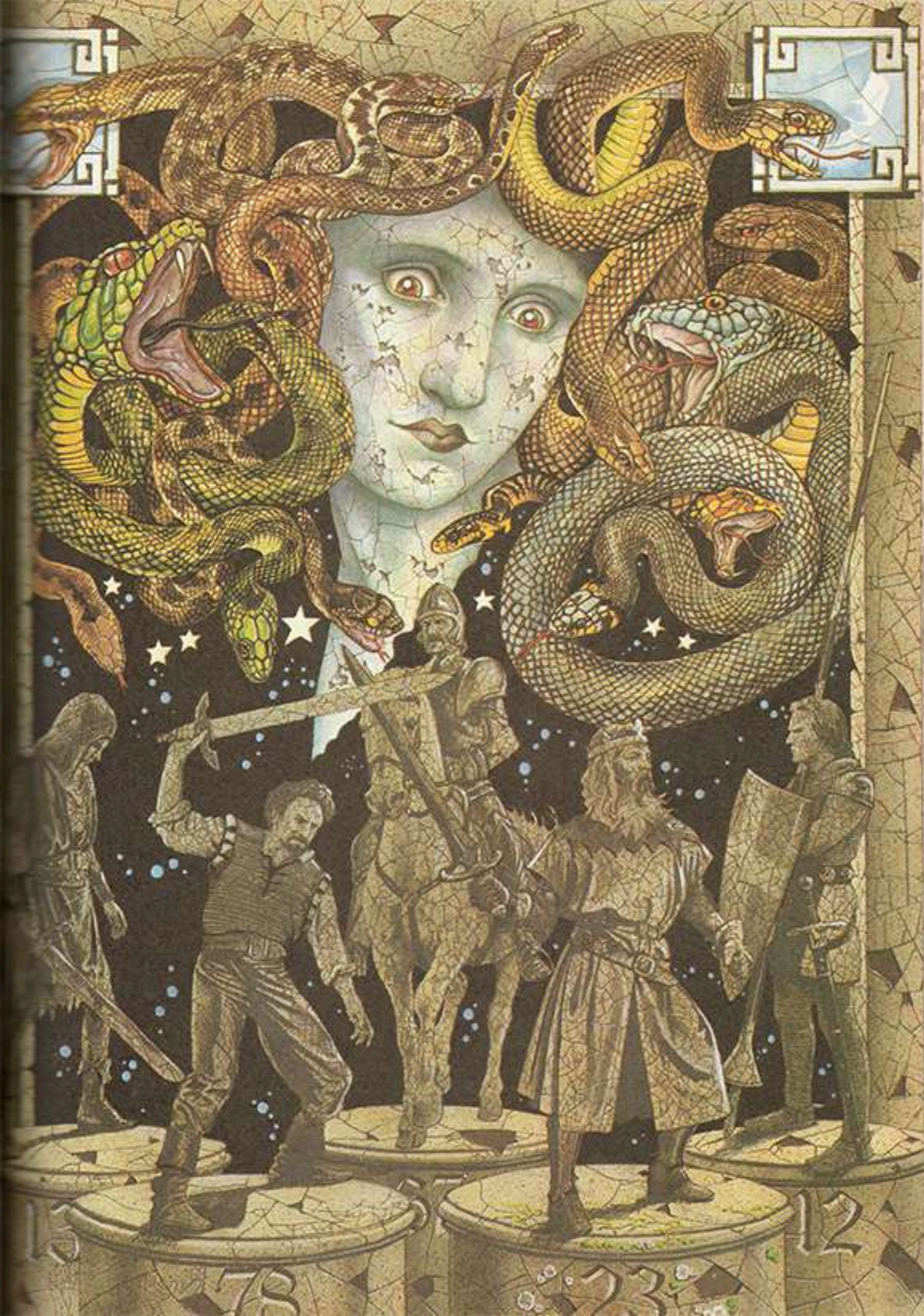
Soudain, la Gorgone apparaît mais vous tendez aussitôt votre miroir. La créature pousse alors un hurlement de douleur en subissant les effets de son propre regard. Quelques instants plus tard, elle se tient immobile devant vous, transformée à son tour en une statue de pierre.

Quelque peu imprudemment, vous cherchez à tâtons le précieux antidote. Vous ne tardez pas à le trouver, mais, dans l'obscurité, vous trébuchez et vous renversez les fioles qui se brisent en tombant par terre. Vous parvenez cependant à rattraper au vol l'un des flacons que vous conservez soigneusement entre vos mains. Bientôt, vous découvrez l'endroit où les victimes de l'immonde créature sont enfermées. Sept courageux guerriers sont ainsi pétrifiés sur des socles, dans la position qu'ils avaient au moment où leurs yeux ont croisé le regard fatal. Malheureusement, votre antidote ne vous permettra de rendre à la vie qu'une seule de ces statues.

Parviendrez-vous à identifier le chevalier Viseur de Ramière et à le délivrer de son tragique destin ?



Quel est le numéro de la statue
qui vous semble être le chevalier ?





Triomphant, vous pouvez à présent revenir à la cour, prêt à annoncer fièrement votre succès au vieux mage. Hélas! une mauvaise surprise vous attend...

— Vous n'êtes donc pas au courant? interroge le garde en faction devant la porte du château de Lenderelle. Tantalou n'est plus, notre bon maître a rendu l'âme il y a deux jours!

En entendant la nouvelle, un frisson glacé vous parcourt tout entier. *Tantalou mort?* C'est impossible. Avec tristesse, vous révélez alors au garde la raison de votre présence.

— Quoi? *Vous avez donc accompli les douze tâches?* s'exclame le soldat. Dans ce cas, attendez un instant, il faut que j'annonce votre arrivée.

En grand émoi, le garde disparaît à l'intérieur du château et, quelques minutes plus tard, un seigneur de haute taille, aux cheveux blonds et clairsemés, vient à votre rencontre.

— Soyez le bienvenu, ami, dit-il. Je suis le chevalier Ray Raynaires, ministre de la cour. Vous venez, je crois, d'apprendre le triste événement. Le château de Lenderelle est en deuil, mais peut-être les nouvelles que vous nous apportez susciteront-elles quelque espoir? Avez-vous donc réussi à accomplir seul ce qui semblait impossible?

Pénétrant dans le château en compagnie du chevalier, vous lui faites le récit de vos aventures. Le noble seigneur vous écoute en silence, visiblement fasciné par les divers épisodes de votre quête. Lorsque vous en avez terminé, il vous conduit dans une antichambre.

— Avant sa mort, explique le chevalier Ray Raynaires, Tantalou m'a confié un coffret en me donnant pour instructions de le remettre en main propre à quiconque reviendrait vainqueur de la quête des douze secrets. Aussi est-ce à vous, ami, que je confie à mon tour ce coffret en formulant le vœu que son contenu vous apporte bonne fortune et serve également le royaume de Gallantaria.

Ayant ainsi parlé, le chevalier vous laisse seul. Tremblant d'émotion, vous ouvrez aussitôt le coffret : vous y trouvez un parchemin et une poignée de pierres de runes. En vous demandant ce que tout cela peut bien signifier, vous déroulez lentement le parchemin.

Vous avez donc accompli douze tâches, mais en voici une treizième, la dernière, qui vous indiquera si oui ou non vous avez pleinement réussi votre mission.

Saurez-vous déchiffrer le dernier message de Tantalou? Etes-vous véritablement digne de l'honneur réservé au vainqueur? Etes-vous bel et bien l'indiscutable champion du royaume de Gallantaria?

A vous de découvrir si vous méritez vraiment d'entrer dans l'histoire comme celui qui aura su percer...

Les douze secrets du sorcier

225

271

253

223

243

238

242

26

Moi, Tantalon, je meurs, ombre parmi les ombres,
 Tandis qu'en plein chaos le vieux royaume sombre.
 Un espoir, cependant, me dit qu'un audacieux
 Saura de nos malheurs se montrer victorieux.
 Tu as dû, étranger, accomplir douze tâches
 Sans qu'à aucun moment ton effort se relâche,
 Mais voici le plus dur : à ces douze questions,
 Un chiffre chaque fois donnait la solution,
 Fais la somme à présent de ces douze réponses
 Puis, avec attention, entends ce que j'annonce :
 Portant un numéro, figure à chaque coin
 Une pierre de rune, examine avec soin
 Celle qui correspond à ta somme finale,
 Si tu ne t'es trompé, ta marche triomphale
 Fera de toi, de pierre en pierre, un vrai vainqueur.
 Aide-toi pour cela du dit d'un vieux pêcheur
 En sachant qu'ouvrir l'œil est de bonne pratique
 Mais que l'œil a besoin du mot en italique.
 Puisse faire le ciel qu'aucun nombre soit faux
 Parmi ceux qu'exigeait chacun de tes travaux,
 Car c'est en déchiffrant des runes le grimoire
 Que tu verras s'ouvrir le chemin de la gloire.

Tantalon de Gallantaria



VANITEUX ET SOTS, VERRONT ICI LA FIN DE LEUR QUÊTE.
SEUL UN VÉRITABLE HÉROS PARVIENDRA AU BUT ULTIME.