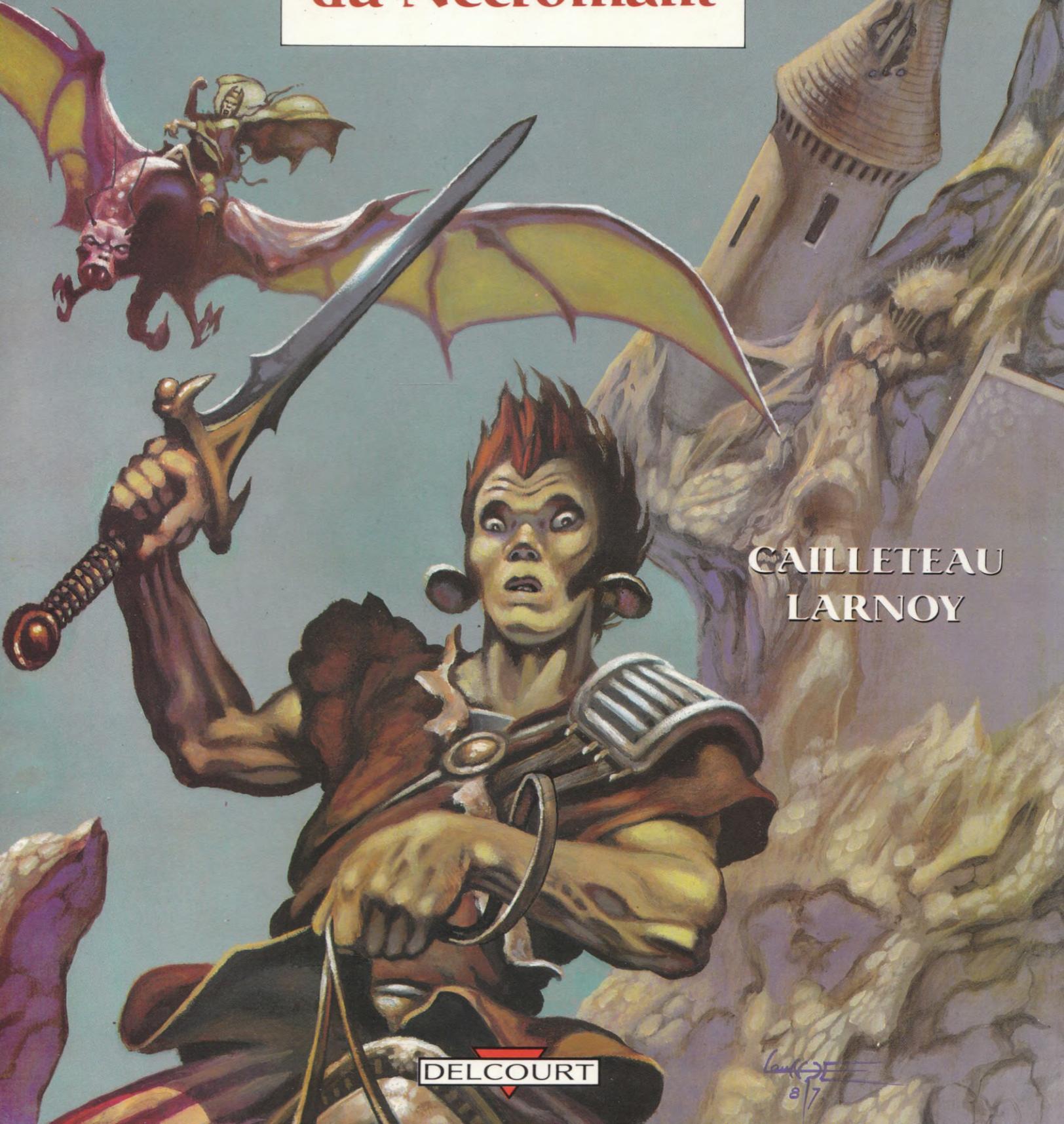




B D  
INTERACTIVE

# La Sphère du Nécromant



CAILLETEAU  
LARNOY

DELACOURT

*Handwritten signature and number 8/7*





QUE FAIRE  
MAINTENANT?



VOUS ÊTES TURLOGH LE RÔDEUR!...

# La Sphère du Nécromant

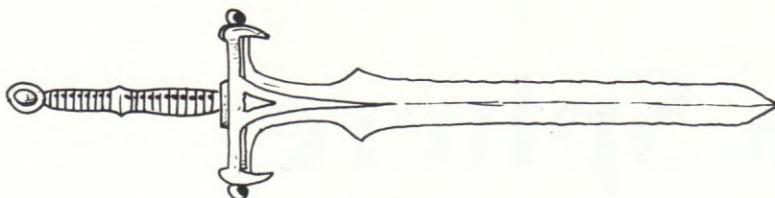


scénario et dialogues  
**CAILLETEAU**

dessins  
**LARNOY**

DEL COURT

# REGLES



Règles? Pour la première fois, ce mot apparaît en ouverture d'un album de bande dessinée. Si vous avez cru, en achetant cet ouvrage, pouvoir vous caler confortablement dans un fauteuil et suivre d'un œil narquois les pérégrinations d'un héros devant se tirer tout seul des guêpiers dans lesquels il s'est fourré, vous allez avoir des surprises de taille...

Tenez-le vous pour dit: cette fois, le héros, c'est vous! Et c'est vous seul qui, au fil des pages, déciderez où vous mettrez les pieds, quelles causes vous embrasserez, et quels monstres glauques se délecteront de vos abatis.

Pour arriver entier à la dernière page, ne comptez que sur votre astuce et votre bravoure. Mais n'espérez pas que les auteurs aient songé à vous faciliter la tâche: ce sont de dangereux tueurs psychopathes!

## Matériel nécessaire pour jouer

- Un crayon à papier.
- Une gomme.
- Une feuille de papier pour vos notes personnelles.
- 3 dés à 6 faces (facultatifs mais bien pratiques!).

## Turlogh le rôdeur, baron de Penroth

**V**ous êtes Turlogh, un rôdeur, un coureur des bois. Vous savez vous déplacer en silence et sans laisser la moindre trace. Vous connaissez le nom et les propriétés de tout ce qui pousse dans la forêt car vous avez passé toute votre enfance élevé parmi les druides. Le jour de votre majorité, ceux-ci vous ont initié aux arcanes inférieures de la magie druidique avant de vous envoyer parfaire votre éducation en parcourant le vaste monde.

Au fil de vos voyages, vous avez appris le métier des armes dans lequel vous vous êtes révélé redoutable. En le quittant lorsqu'il n'eut plus rien à vous apprendre, votre maître d'armes, le vieux Delkhurd, vous prédit un avenir glorieux. Vous ne deviez pas le faire mentir!

Le destin mit un beau jour sur votre route le prince Ydahaut Ar Dinlach et sa petite troupe de fidèles compagnons. Dès votre première rencontre, vous êtes devenus une paire d'amis inséparables et c'est côte à côte que vous vous êtes battus pour reconquérir le trône usurpé du défunt père d'Ydahaut. C'est vous-même qui avez posé la couronne du royaume de Thoz sur le royal front de votre ami. En gage de reconnaissance, il vous a fait baron de Penroth, une petite province couverte de forêts mais d'un intérêt stratégique capital pour la défense de Thoz.

Aujourd'hui, une nouvelle fois, le roi a besoin de vous...

## Comment jouer

**N**e lisez surtout pas cet album d'une seule traite! Les trois premières pages se lisent comme une bande dessinée "normale", mais très vite, il vous faudra entrer dans le dédale de l'interactivité. C'est en fait très simple. Les pages de l'album sont divisées en séquences numérotées. En dessous de chaque séquence, un texte vous indique les choix qui vous sont offerts, suivis des numéros de séquence correspondant. Il vous suffit alors de vous rendre à la séquence choisie, et de répéter le processus jusqu'au terme de votre aventure.

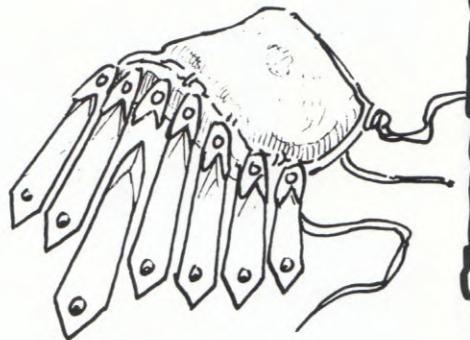
Si par malheur vous laissez votre peau en cours de route, repartez à zéro en essayant de tirer parti de vos erreurs...



## Les dés

**P**our définir les caractéristiques de votre personnage, passer certains tests ou régler l'issue d'un combat, vous aurez besoin de vous procurer trois dés à six faces (ou un seul que vous pourrez lancer plusieurs fois).

Si vous n'avez pas de dés sous la main, ouvrez l'album au hasard et notez le résultat du dé imprimé en bas de chaque page. Répétez l'opération deux ou trois fois si nécessaire. Vous rencontrerez parfois les abréviations "1d6", "2d6" ou "3d6", elles signifient que vous devez lancer 1 dé à 6 faces, ou 2, ou 3.



## Les caractéristiques de Turlogh

**M**aintenant que vous connaissez Turlogh, il va falloir l'ajuster à votre propre "pointure", c'est-à-dire définir les différentes caractéristiques qui feront l'originalité et la force de VOTRE Turlogh par rapport à tous ces aventuriers en pantoufles qui se croient capables de faire mieux qu'un vieux baroudeur comme vous!

En dernière page de garde se trouve une fiche de personnages sur laquelle vous allez noter ces caractéristiques ainsi que les armes et l'équipement que vous transportez (avec un crayon à papier si vous tenez à votre album). Vous tiendrez cette fiche à jour au fur et à mesure du jeu.

– La force de Turlogh se détermine en lançant 2d6 et en ajoutant 6 au score obtenu (2d6+6). Plus le chiffre est important et plus vous êtes costaud!

– Sa chance (êtes-vous un veinard ou traînez-vous la poisse collée à vos bottes?) se tire aussi avec 2d6+6.

– Son agilité idem (êtes-vous un lourdaud ou êtes-vous capable de marcher sur un fil ou d'esquiver une flèche?).

– La "valeur au combat" de Turlogh définit son degré d'efficacité au combat (voir chapitre "combat"). Lancez toujours 2d6+6.

– Les points de vie (voir chapitre "combat") ne se calculent pas de la même façon. Etant un héros et donc un dur à cuire, vous possédez déjà un minimum de 23 points de vie auquel vous ajouterez le résultat de 2d6.

Nous n'avons pas jugé utile d'introduire une caractéristique nommée intelligence. Turlogh va devoir se contenter de la vôtre, ne le décevez pas!

## Les tests

**D**ans certaines situations, il vous sera demandé de faire un test de force, de chance ou d'agilité de façon à déterminer votre aptitude à mener à bien une action faisant appel à une de ces qualités.

Vous jetterez alors 3d6 et comparerez le chiffre obtenu à votre score dans la caractéristique concernée. Si le résultat des dés est inférieur à votre caractéristique, le test sera réussi, s'il est égal ou supérieur le test sera raté.

Un test est parfois assorti de bonus ou de malus afin de mieux simuler le degré de difficulté de l'action en question (bonus +2, malus -1, etc.). Dans ce cas, vous ajouterez le bonus ou soustrairez le malus indiqué à votre caractéristique avant de la comparer au résultat des 3d6.

## Les sorts

**V**ous n'avez jamais été très attiré par le surnaturel. Votre goût pour la vie au grand air vous a toujours porté à envisager avec frisson d'ennui la perspective de passer le plus clair de votre temps à vous abîmer la vue en déchiffrant les pages jaunies de vieux grimoires poussiéreux.

Néanmoins vous avez été initié aux arcanes inférieures de la magie druidique. Vous n'étiez pas à proprement parler ce qu'on a coutume d'appeler un bon élève et votre maître se serait arraché les cheveux plus d'une fois s'il n'avait pas fait vœu de se raser la tête. En définitive vous n'avez retenu que trois sorts et ce sont les seuls que vous savez utiliser sans provoquer de catastrophe.

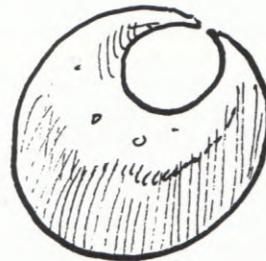
– Le sort de protection : l'arme absolue pour se protéger des tracasseries d'une sorcière de village qui vous a dans le nez! Contre les sortilèges de magiciens professionnels, son efficacité n'est pas absolument garantie. Son incantation a au moins l'avantage d'être facilement mémorisable : *Râal Parathna Bereth Orgill!*

– "La main qui mord" : Un trait de flammes part de chacun des doigts de votre main droite et va exploser sur votre adversaire. Très spectaculaire, la main qui mord ne cause pas toujours les mêmes dégâts (jetez 3d6). Pour réchauffer l'ambiance!

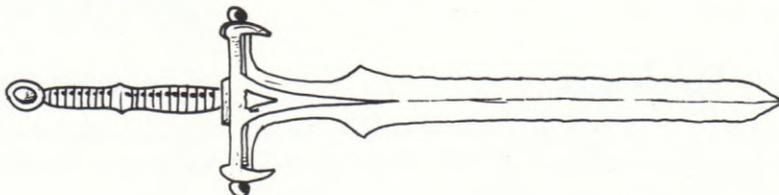
– L'appel du "Sah Mû" : Le grand Sah Mû est une entité bénéfique vivant sur un autre plan d'existence. Ce sort vous permet (en prononçant mentalement le Nombre Sacré associé à Sah Mû dans le livre du Grand Tout) d'entrer en contact avec lui et de lui demander de guérir vos blessures. Dans la pratique, vous jetterez 3d6 et les ajouterez à vos points de vie, sans jamais pouvoir dépasser leur nombre défini au paragraphe "caractéristiques".

Vous pouvez utiliser ce sort à n'importe quel moment de l'aventure, excepté dans les séquences où vous vous battez. Il ne vous sera possible d'invoquer Sah Mû que quatre fois au cours de votre quête car il a autre chose à faire que de s'occuper sans arrêt de vos plaies et bosses! Vous pouvez toutefois gagner une cinquième intervention de sa part si vous renoncez au sort de "main qui mord" avant de commencer à jouer, ce qui lui témoignera de votre bonne volonté.

En temps voulu, il vous sera indiqué dans les instructions de bas de séquence quand vous pourrez lancer le sort de protection ou la main qui mord.



# REGLES



## Les combats

**L**'époque de Turlogh est une époque rude et sauvage et il faut dire que vous avez le chic pour vous attirer des ennuis! Vous allez donc être souvent amené à tirer l'épée face à des gens mal disposés à votre égard. Dans ces cas-là, vous trouverez la valeur au combat et les points de vie de votre adversaire notés dans les instructions de fin de séquence.

Vous jetterez 2d6 et en ajouterez le résultat à votre propre valeur au combat, puis vous jetterez 2d6 pour votre adversaire et les ajouterez à sa valeur au combat. Vous aurez alors sous les yeux deux nombres que vous comparerez. Le vainqueur de l'échange sera celui qui aura réalisé le nombre le plus grand, auquel sera soustrait le nombre le plus petit pour définir les dégâts du coup porté. Il ne vous restera plus qu'à soustraire aux points de vie du perdant la différence ainsi obtenue.

Vous répèterez l'opération jusqu'à ce que vos points de vie ou ceux de votre adversaire tombent à zéro. Celui-ci sera alors mort.

Il peut vous arriver d'avoir à combattre deux adversaires en même temps (les lâches!). Vous procéderez comme indiqué plus haut pour le premier adversaire (lancer de dés puis détermination des dégâts) puis vous ferez de même avec le second en enlevant 1 au résultat de vos 2d6 car on est toujours désavantagé lorsqu'on est inférieur en nombre. Vous n'aurez plus qu'à recommencer pour un nouvel échange de coups jusqu'à ce que vous en ayez tué un. Après quoi, vous pourrez reprendre la procédure de combat normale.

À chaque échange vous pourrez choisir l'adversaire sur lequel vous frapperez avec un malus.

Nous vous conseillons vivement de tout noter sur une feuille à part au fur et à mesure d'un combat.

Vous combattrez toujours avec votre épée. Vous n'utiliserez vos autres armes que quand les instructions de bas de séquence vous en donneront le choix.

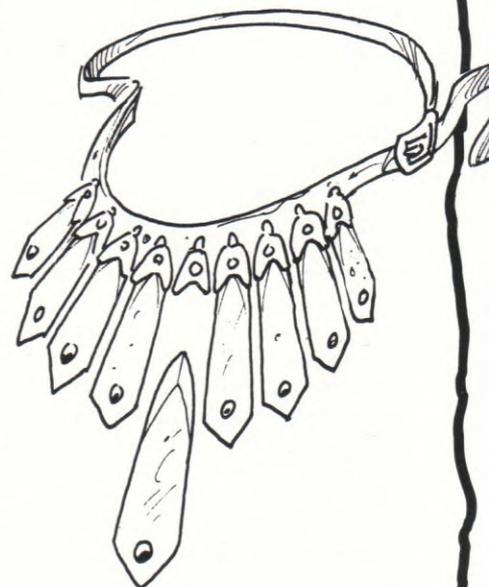
## L'équipement

**A**u cours de votre aventure, vous trouverez des objets que vous déciderez peut-être de garder sur vous. Si vous le faites, il vous faudra les noter sur la fiche de personnages qui se trouve en dernière page de garde. Tout ce qui ne se trouve pas sur votre fiche est considéré comme n'étant pas en votre possession. Pour commencer, il est grand temps de vous équiper.

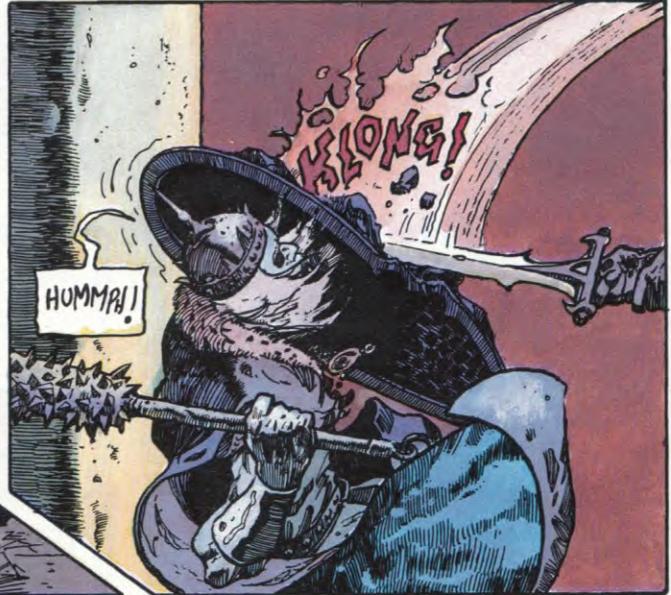
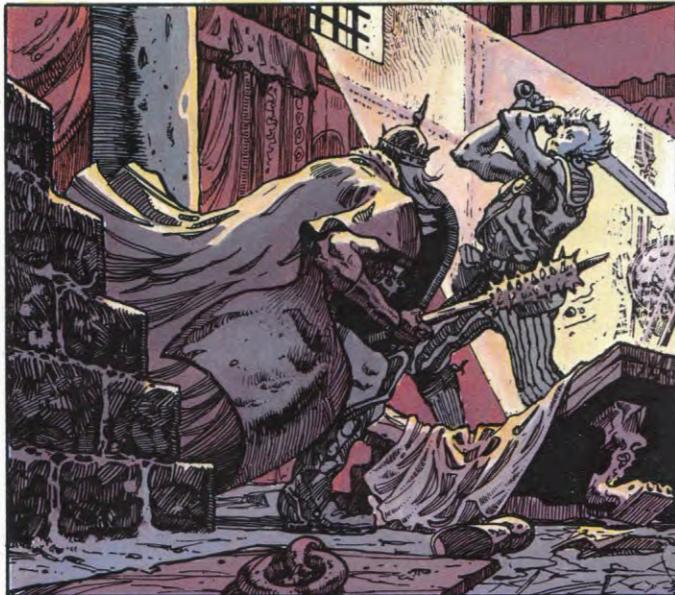
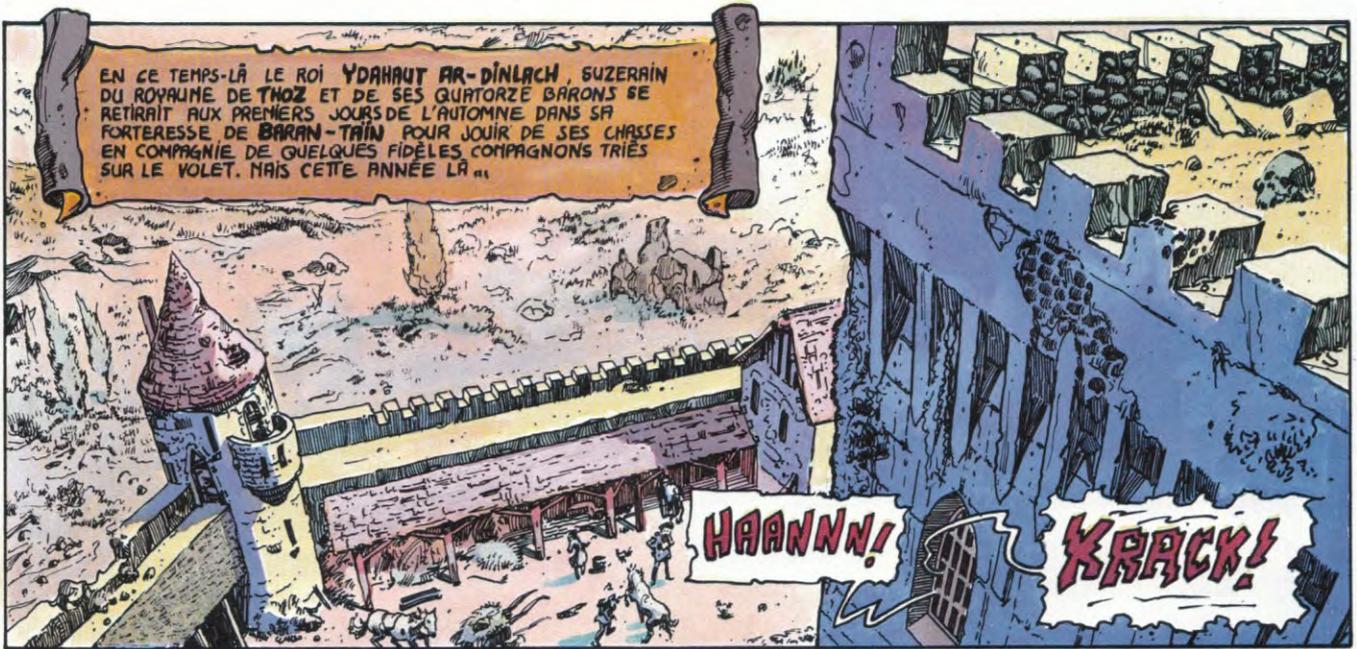
À part vos vêtements et de menus objets usuels sans importance qui traînent au fond de vos poches, vous débuterez cette histoire avec l'équipement suivant (prenez le réflexe de les noter sur votre feuille de personnages):

- Votre cheval, une bête fidèle, robuste et rapide.
- Votre épée, "Stainlech", cadeau personnel du roi Ydahaut Ar-Dinlach sur laquelle vous lui avez prêté serment d'allégeance. Vous y tenez comme à la prunelle de vos yeux.
- Des shurikens, petits disques de métal aux bords tranchants comme des rasoirs que l'on lance sur ses adversaires. Vous en avez appris le maniement auprès de votre ancien maître d'armes, Delkhurd, un petit homme discret mais redoutable aux yeux étrangement bridés (sa mère aurait été violentée par un démon venu de l'Est).
- Une "cote de lames", située sous votre pourpoint, composée de lames détachables individuellement. Une mauvaise surprise pour ceux qui vous croyaient désarmé!
- Un arc et un carquois. Ce n'est pas votre arme favorite mais vous l'emportez surtout pour chasser quand vous partez pour les longues randonnées que vous affectionnez.

Ca y est! Vous êtes maintenant équipé de pied en cap et vous en savez assez pour voler de vos propres ailes. Commencez votre aventure à la page suivante et soyez sur vos gardes!



EN CE TEMPS-LÀ LE ROI YDAHAUT AR-DINLACH, SUZÉRAÏN DU ROYAUME DE THOZ ET DE SES QUATORZE BARONS SE RETIRAIT AUX PREMIERS JOURS DE L'AUTOMNE DANS SA FORTERESSE DE BARAN-TAIN POUR JOUIR DE SES CHASSES EN COMPAGNIE DE QUELQUES FIDÈLES COMPAGNONS TRIÉS SUR LE VOLET. MAIS CETTE ANNÉE LÀ...





HA! HA! HA! HA! HA! HA!  
HA!



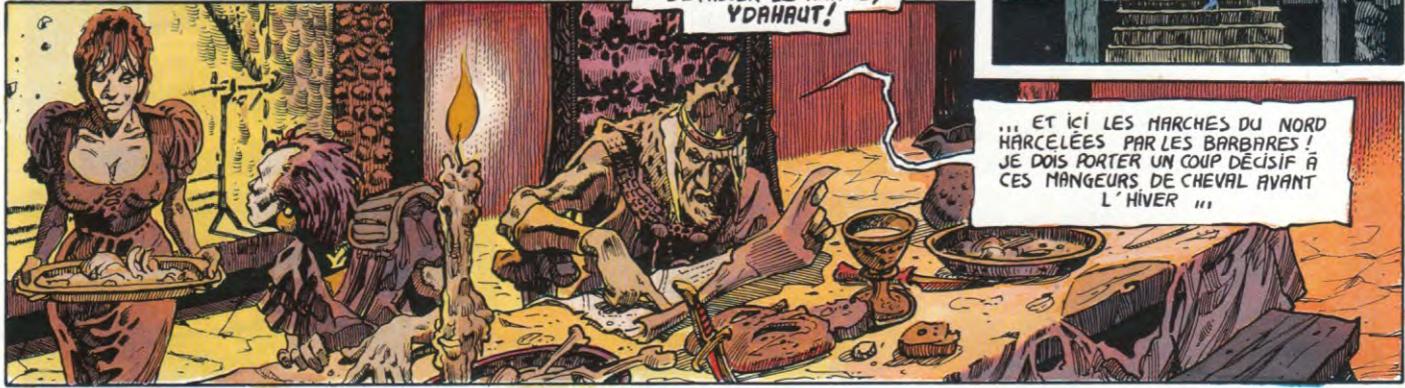
PAR LES CORNES DES SEPT DÉMONS! LA POLITIQUE M'A ROUILLÉ LES ARTICULATIONS IL FUT UN TEMPS OÙ C'EST MOI QUI T'INFLIGEIS PAR-REILLES LEÇONS!

L'ÉLÈVE SE DOIT DE DÉPASSER LE MAÎTRE, YDAHAUT!



SOIT! MAIS JE N'AI PAS ARRACHÉ TURLOGH DE PENROTH AUX AFFAIRES DE SA BARONNIE POUR RECEVOIR UN COURS D'ESCRIME. J'AI À T'ENTREtenir D'UNE MISSION DE CONFIANCE!

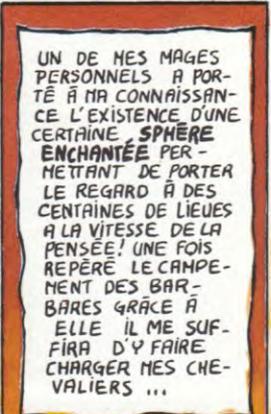
CET EXERCICE M'A OUVERT L'APPÉTIT! PARLONS-EN PLUTÔT AUTOUR D'UN SOLIDE QUARTIER DE BŒUF!



... ET ICI LES MARCHES DU NORD HARCELÉES PAR LES BARBARES! JE DOIS PORTER UN COUP DÉCISIF À CES MANGEURS DE CHEVAL AVANT L'HIVER ...



... CAR LEUR PRÉSENCE ME CONTRAINT À CLOUER À LA FRONTIÈRE DES TROUPES QUI ME SERAIENT PRODIGIEUSEMENT UTILES POUR REFROIDIR LES VELLÊTES DE REBELLION DE QUELQUES-UNS DE MES BARONS TROP AMBITIEUX!



UN DE MES MAGES PERSONNELS A PORTÉ À MA CONNAISSANCE L'EXISTENCE D'UNE CERTAINE SPHÈRE ENCHANTÉE PERMETTANT DE PORTER LE REGARD À DES CENTAINES DE LIEUES À LA VITESSE DE LA PENSÉE! UNE FOIS REPÉRÉ LE CAMPement DES BARBARES GRÂCE À ELLE IL ME SUFFIRA D'Y FAIRE CHARGER MES CHEVALIERS ...



... ET JE POURRAI ENFIN ME CONSACRER À REPRENDRE EN MAIN MES "FIDÈLES ET LOYAUX" VASSAUX! BIEN SÛR CETTE SPHÈRE EST ACTUELLEMENT EN LA POSSESSION DU NÉCROMANT SKROFUL ET GARDÉE AU CŒUR DE SON CHÂTEAU DOMINANT LA JADIS FIÈRE CITÉ D'YRKRAATSK QUI PLOÏE AUJOURD'HUI SOUS LE JOUG DE SES SERVITEURS DÉMONIAQUES ...



... MAIS TON BRAS M'A PROUVÉ TOUT À L'HEURE QU'IL SAURAIT SE JOUER DE TELS PETITS INCONVÉNIENTS SANS FAILLIR! ACCEPTERAIS-TU D'ALLER ME QUÉRIR CET OBJET, TURLOGH MON AMI?

TURLOGH!

Pop! AHÈM... OUI BIEN SÛR!

MAIS... HEU, DE QUOI SAÏT-IL AU JUSTE?



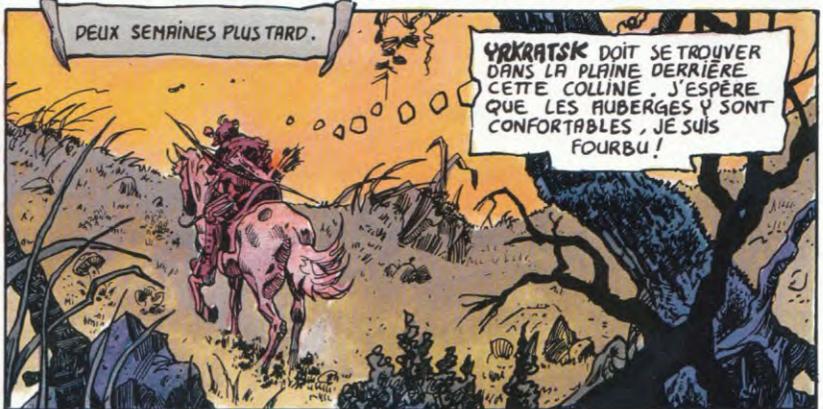


À L'AUBE...

GRRMBL!  
SI JE TENAIS  
AU BOUT DE MON  
ÉPÉE CELUI QUI  
A INVENTÉ LA  
PAROLE!  
DONNÉE!

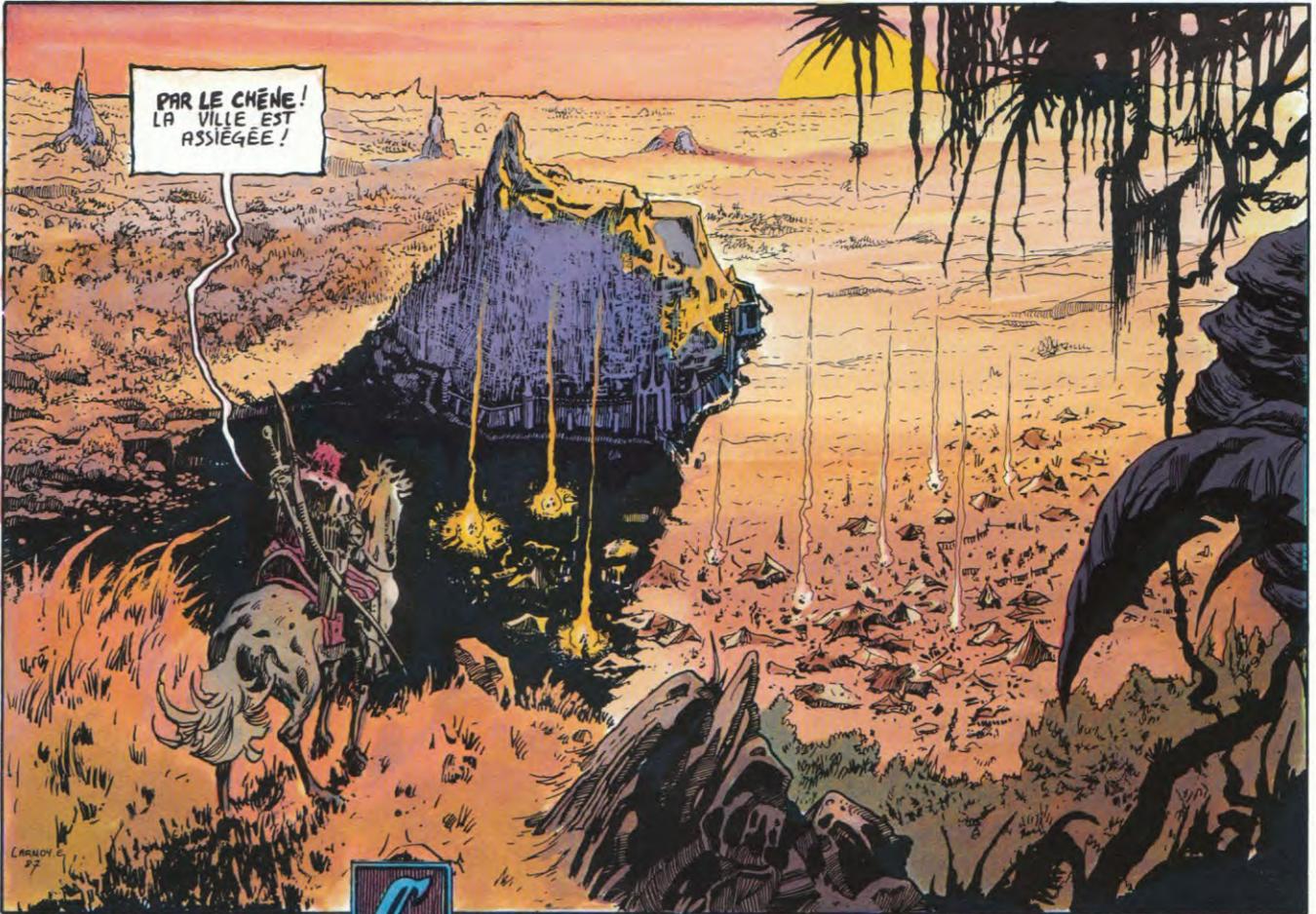


PRENDS CET OR ET NE  
CHERCHE PAS À COMPRENDRE  
MA BONNE MARION! TA  
LÉGÈRETE M'A PERMIS DE  
CONVAINCRE CETTE FORTE  
TÊTE, MAINTENANT PRIONS  
POUR QU'IL NOUS REVienne  
SUR SES DEUX JAMBES!



DEUX SEMAINES PLUS TARD.

YKRATSK DOIT SE TROUVER  
DANS LA PLAINE DERRIÈRE  
CETTE COLLINE. J'ESPÈRE  
QUE LES AUBERGES Y SONT  
CONFORTABLES, JE SUIS  
FOURBU!



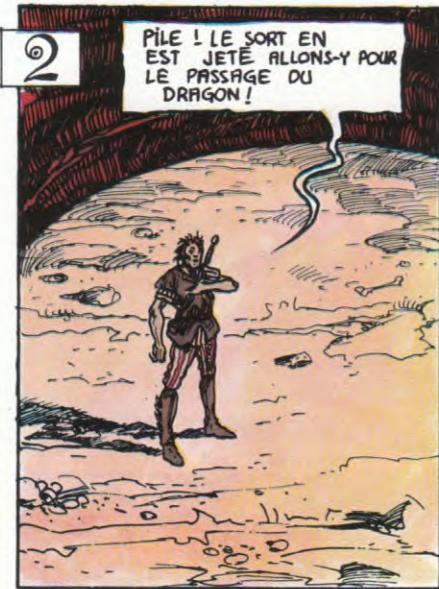
PAR LE CHÈNE!  
LA VILLE EST  
ASSIÉGÉE!



Comment pénétrer dans la cité ?

Vous profitez de l'obscurité pour approcher les remparts et voir s'il est possible de les franchir 9  
 Vous préférez vous présenter au camp des assiégeants afin de vous enrôler comme mercenaire pour  
 tirer parti de l'assaut qui s'annonce pour les jours prochains 59





Allez jeter un coup d'œil en

32



Vous avez sur vous un parchemin qui peut vous faire entrer dans leurs bonnes grâces

47

Si non 22



Après tout vous vous êtes battu dans le même camp que les hommes : ça rapproche !  
 Vous leurs prêtez main-forte dans leur besogne  
 les monstres ! vous leur tombez dessus à bras raccourci !

25



5



6



ET VOILÀ LE TRAVAIL! MAIS ÇA NE ME DIT TOUJOURS PAS OÙ EST PASSÉ MON NECROMANT!



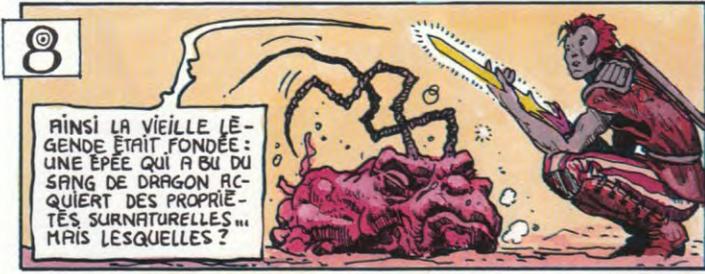
Vous regardez autour de vous en  48

7



Défaulez - vous en  45





8

AINSI LA VIEILLE LÉGENDE ÉTAIT FONDÉE : UNE ÉPÉE QUI A BUI DU SANG DE DRAGON ACQUIERT DES PROPRIÉTÉS SURNATURELLES... MAIS LESQUELLES ?



ON VERRA ÇA PLUS TARD ! PENDANT QUE JE ME POSE DES QUESTIONS MON AMI SKROFUL PREND DE L'AVANCE ! EN ROUTE !



LE PASSAGE DE DROITE DEVAIT PERMETTRE AU DRAGON D'ACCÉDER À LA SURFACE MAIS JE NE VOIS PAS OU PEUT BIEN MENER LE COULOIR DE GAUCHE ! QUANT À DEVINER LEQUEL IL A PU EMPRUNTER... AUTANT TIRER À PILE OU FACE !

Lancez une pièce en l'air et rattrapez-la ! Si c'est pile vous prenez le passage du dragon en 2 Si c'est face vous vous lancez dans le couloir en 72 (sur la tranche vous perdez 300 points de vie !). SPÉCIAL : Notez à part le nombre de vos points de vie à ce stade de l'aventure, cela pourrait vous servir plus tard.



9

HUMPH ! CES BOIS ONT BEAU ÊTRE ON NE PEUT PLUS MALSAINS, ILS ME PROTÈGENT AU MOINS DES REGARDS INDISCRETS !



DEUX CENTS MÈTRES À DECOUVERT ! SI JE VEUX ALLER PLUS LOIN SANS ME FAIRE REMARQUER JE VAIS DEVOIR LAISSER LA MA MONTURE !

Vous attachez votre cheval et continuez vers le campement 40 Vous faites demi-tour et retournez 59



10

HÉ CAMARADES ! VOUS AVEZ BESOIN D'UN COUP DE MAIN ?



QUAND Y EN A POUR TROIS Y EN A PAS POUR QUATRE, P'TITE TÊTE !

Vous l'avez bien cherché ! les voleurs ne sont pas des gens avec qui s'acquinier ! Allez en 56





Une fois le problème réglé vous continuez la poursuite jusqu'en 35

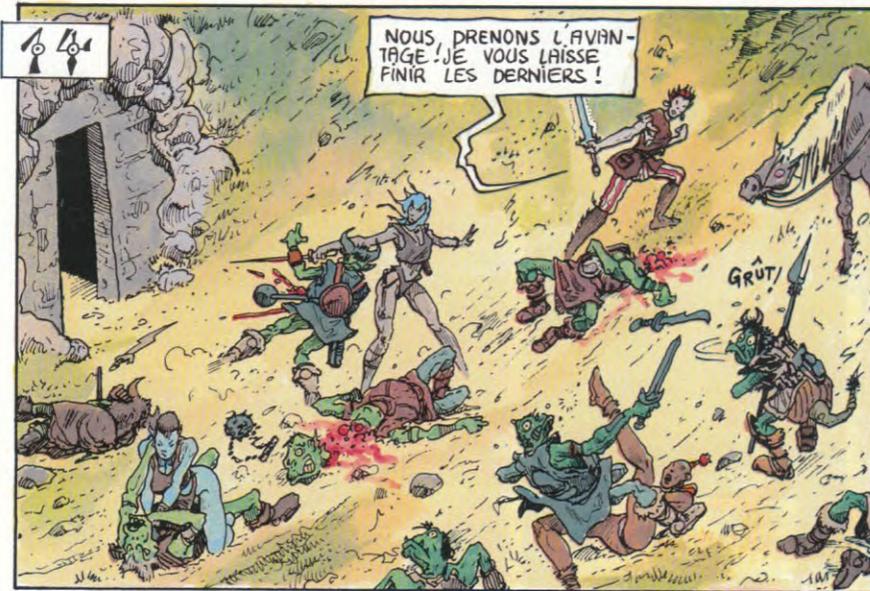


Vous vous jetez un sort de protection et ouvrez le parchemin  
Vous allez vers le campement 100



Le prêtre a fait du bon travail: jetez 2 d 6 et ajoutez-les aux points de vie qui vous restaient, puis continuez en 98





NOUS DRENONS L'AVANTAGE ! JE VOUS LAISSE FINIR LES DERNIERS !

GRUT!



À NOUS DEUX SKROFUL !

14 21 26



LE DRAGON ! HÉ, HÉ ! À CE QUE JE VOIS TU M'AS ENVOYÉ AU SOL MAIS JE T'AI LAISSÉ UN PETIT SOUVENIR DANS LES CÔTES ! MAINTENANT TU AS BESOIN DE DORMIR POUR TE RENDRE

PEFFF!



...MAIS TON PETIT SOMME POURRAIT DURER PLUS LONGTEMPS QUE PRÉVU !

...PEFFF!!

15 21 8



PENROOOOOTH!!



IL RENTRE DANS SA TANIÈRE, JE L'AI BLESSÉ À MORT !

ENFER ! MON AIGLE EST TOUCHÉ !

TCHO!

WISSHHHH!

16 21 77





Cette fois vous bondissez dans la piège! ➡ 90

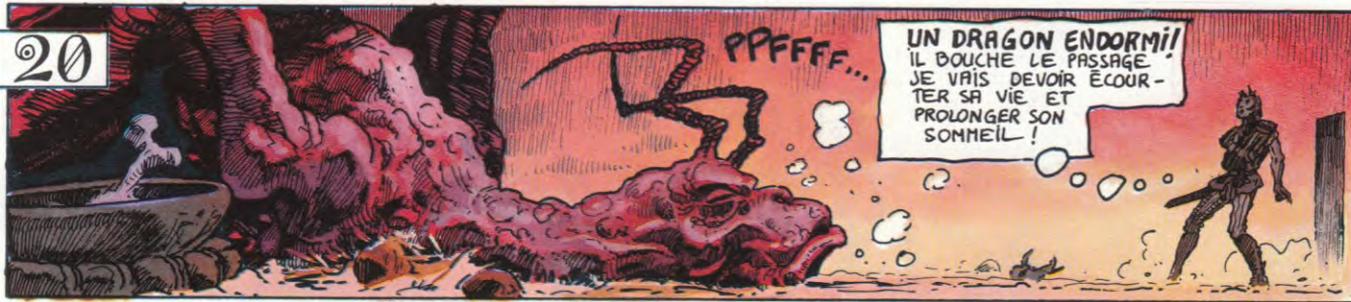


Quand vous en aurez fini avec les lourdauds il en restera à peine de quoi jouer aux osselets! Votre épée va les renvoyer en enfer! ➡ 6 Si vous possédez le pendentif trouvé sur la victime de la limace géante vous êtes pris d'une subite inspiration et le brandissez devant vous ➡ 108 (à moins que vous ne préférerez définitivement la manière forte en ➡ 6)



Si vous avez vu ce que révèlent les douves en 40 vous pouvez choisir de laisser partir les autres devant ➡ 61 Sinon, ou si vous vous sentez en forme pour quelques passées d'armes! ➡ 53





UN DRAGON ENDORMI!  
IL BOUCHE LE PASSAGE  
JE VAIS DEVOIR ÉCOUR-  
TER SA VIE ET  
PROLONGER SON  
SOMMEIL!

PPFFFF...

TOUT DOUX  
TURLOGH, LE,  
MOINDRE BRUIT  
POURRAIT REVEILLER  
CETTE BESTIOLE!

Comme vous avez raison ! D'ailleurs faites donc un test d'agileté pour voir si vous ne feriez pas par hasard un faux pas un peu bruyant !  
S'il est réussi ➡ 34 S'il est manqué ➡ 43



NOOOONN!

SSHHHHH!

ARGH!

SHHHHHSSHH

PPSSHHHH

FIN

PASSE TON CHE-  
MIN, VOYAGEUR!

CET HOMME VEUT S'ENRÔLER, SERGENT!

MON NOM EST LOGRUTH, JE SUIS HER-  
CENNAIRE ET JE DESIRE METTRE MON  
ÉPÉE AU SERVICE DE TON CHEF EN  
ÉCHANGE D'UNE PART DU PILLAGE  
ET D'UN BOL DE SOUPE POUR CE SOIR!

JE NE SUIS PAS SOURD!

UNE LANE DE PLUS  
N'EST PAS À NÉGLI-  
GER! MAIS SACHE  
QUE NOTRE MAÎTRE  
L'ARCHIPÊTRE TO-  
THÛN S'EST RÉ-  
SERVÉ LA PART DU  
PILLAGE: LA LÉGEN-  
DAIRE SPHÈRE DE  
SKROFUL!

TOTHÛN NE TOLÉRERA PAS QUE QUICONQUE  
LUI CONTESTE LA SPHÈRE POUR LAQUELLE  
IL A DÉCLENCHÉ CETTE GUERRE! AUSSI DE-  
VRAIS-TU TE CONTENTER DE L'OR ET DES  
FEMMES DE NOS ENNEMIS!

TIENS DONC, ON DIRAIT QUE J'AI DE LA CONCURRENCE!



23

ENCORE UN EFFORT ET CE COFFRE ME LIVRERA SES SECRETS!

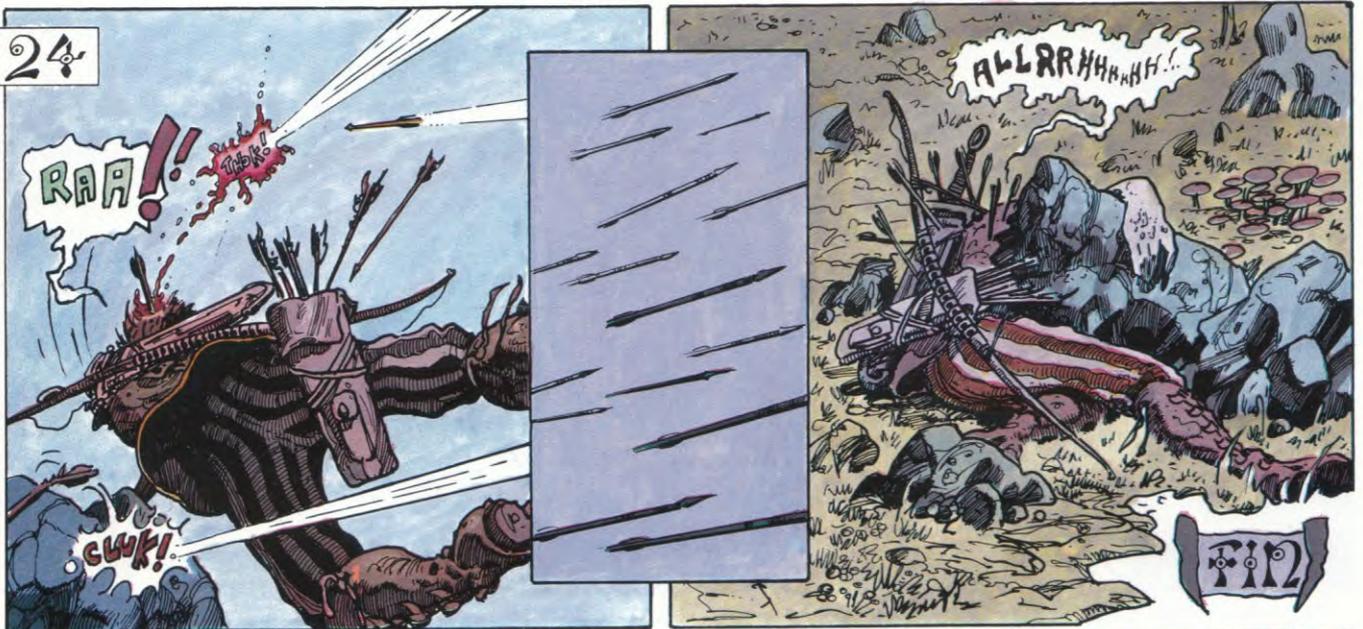
QUELQUES PAPIERS SANS VALEUR MAIS UNE BOURSE PLEINE DE GEMMES! HA! HA! LA CHANCE TOURNE!

FAIS TA PRIÈRE, SKROFUL!



Vous descendez dans la salle principale 60

24



25

DÉFENDEZ-VOUS CHACALS! VOYONS-VOIR SI VOUS ÊTES AUSSI COURAGEUX FACE À UN HOMME ARMÉ.

DE QUOI JE ME MÊLE? TU LA VEUX POUR TOI TOUT SEUL?

TU VAS REPARTIR LES TRIPES À LA MAIN, BEAU GOSSE!

LA FERME TOI!

iiiiiiiiiiiiiiiiiiii PAF!



Vous allez les massacrer! vous combattez d'abord les deux petits en même temps. Le premier a une valeur au combat de 12 et 8 points de vie, le second a 13 au combat et 7 points de vie. Ensuite occupez-vous du colosse (combat : 11 / p.v. : 17) Vous les tuez tous les trois. 114 Ils ont raison de vous. 56



26

QUELLES COMBATANTES!  
JE LEUR OFFRIRAI LA  
TÊTE DE SKROFUL!



HA! HA!  
JE GAGNE DU TER-  
RAIN! MAIS QUE...  
IL S'EST ARRÊTÉ!



ALAKRAM  
≈ ≈ ≈ ≈ ≈  
POLY-MOR-  
III PHIS ≈ ≈

Vous avez toujours sous votre pourpoint le talisman trouvé près de la limace 47 en 27  
Il vous protège du pire ☉➔ 84 Sinon les ennuis vous attendent en ☉➔ 69

27



TEN-  
ROTH!



SANS DOUTE UNE  
VICTIME DE CETTE  
MONSTRUOSITE!

TIENS? QU'EST  
CE QUE C'EST QUE  
ÇA?



ÇA DOIT VALOIR  
SON PESANT D'OR!  
JE VAIS LE PORTER  
SOUS MON POURPOINT!

Vous placez le pendentif contre votre poitrine et vous retournez en ☉➔ 46

28

LE LENDEMAIN MATIN ...



VOICI TA MON-  
TURE, SOLDAT!

BEL ANIMAL! IL  
A L'AIR FOUXEUX!



MMH... OUF!

C'EST UN RAPACE, IL  
N'EST PAS AUSSI  
DOCILE QU'UN CHE-  
VAL! ATTACHE BIEN  
LA CEINTURE DE TA  
SELLE SI TU VEUX  
RESTER SUR  
SON DOS!

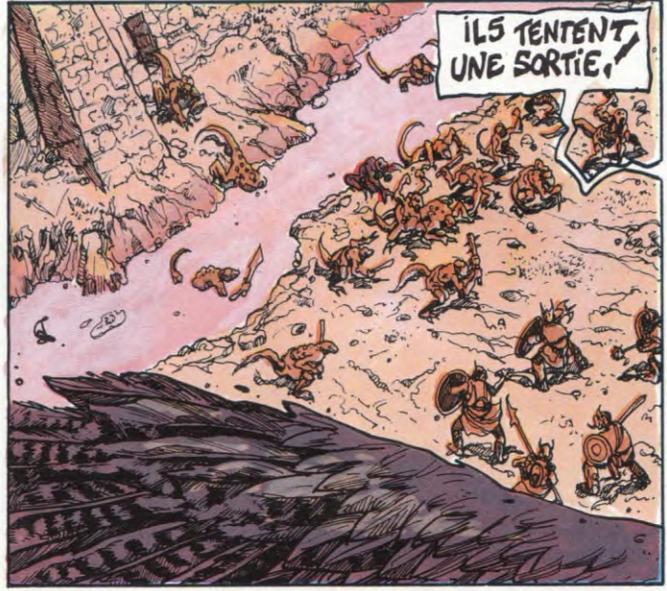
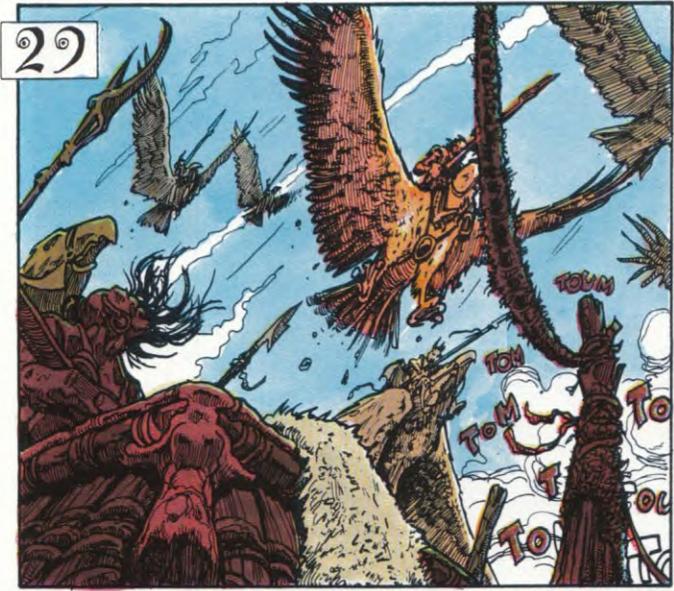


SERRE-LA BIEN!  
VOILA! MAINTENANT  
JE TE CONSEILLERAI  
DE FAIRE UN PETIT  
VOL D'ESSAI POUR  
LE PRENDRE EN  
MAIN AVANT, LE  
COMBAT!

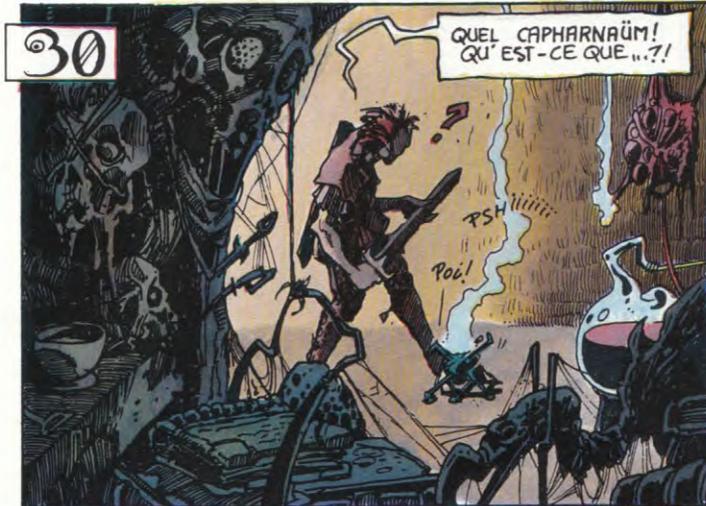
GARDE TES CONSEILS,  
SERGENT! JE SUIS  
LE MEILLEUR CA-  
VALIER DU ROY-  
AUME DE THOZ!

Il vous prend pour un bleu! vous partez directement au combat ☉➔ 89  
Vous n'avez jamais monté pareil destrier, tout compte fait vous vous  
rajoutez à l'avis du sergent ☉➔ 92

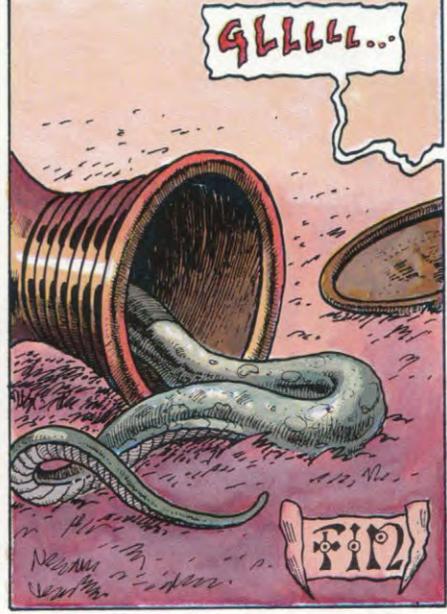




Allez en ☉ 62



Vous répondez à sa question et engagez une conversation prudente pour gagner du temps. Vous trouverez bien un moyen d'éviter le combat ☉ 44. Disputer avec un démon est une chose périlleuse car c'est mettre votre âme à portée de ses griffes. Vous foncez dedans! Penroth! Il a une valeur au combat de 14 et 12 points de vie. Vous le tuez ☉ 38. Vous mourrez ☉ 52





Ils ne vous ont pas vu ! Vous en profitez pour lancer un de vos shurikens meurtriers sur Skroful Cette fois vous le tenez ! Vous bondissez dans la pièce pour lui régler son compte



Vous le fouillez Vous montez en selle et allez vers le campement



Vous avez eu de la chance ! Continuez en



35



JE SUIS SUIVI! S'ILS PASSENT JE VOUS TRANS-FORME TOUS EN FLEURS!

BEAARK!  
PITIÉ MAÎTRE  
PLUTÔT EN  
CRAPAUDS!



ALORS TUEZ-LES TOUS!



GRINT!

?!?



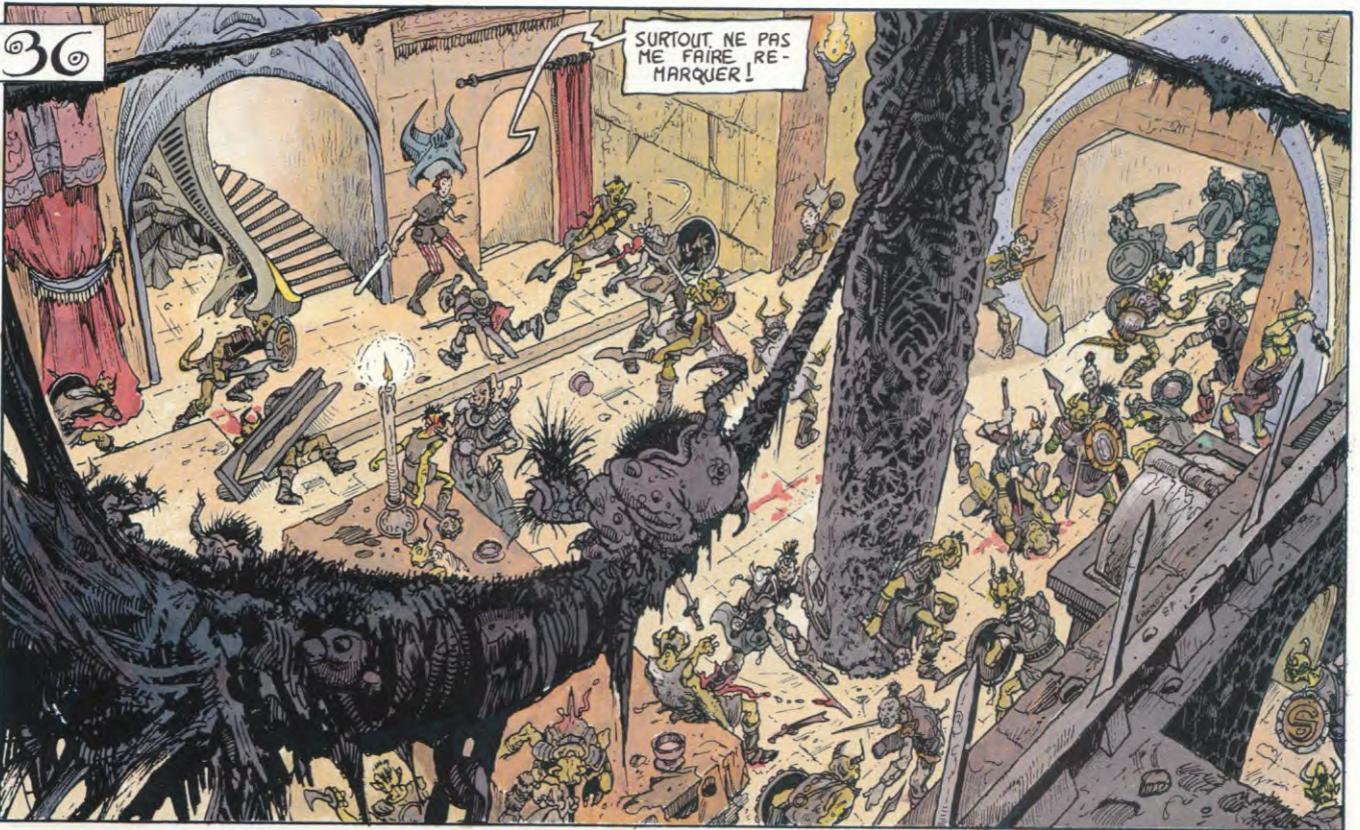
GRÛT!

POURSUIS TON SORCIER, GUERRIER! NOUS ALLONS NOUS OCCUPER DE CEUX-LÀ!

oups!

Pas de temps à perdre, Skroful prend de l'avance! Vous sautez sur le cheval et partez au grand galop ☉➔ 26. Et puis quoi encore! Si on les laissait faire, les femmes partiraient aux croisades à notre place et nous mettraient des ceintures de chasteté! Vous combattez avec elles en ☉➔ 14

36



SURTOUT NE PAS ME FAIRE RE-MARQUER!

Vous voici dans la grande salle du château investie par les troupes de Tothün. la bataille fait rage et les fidèles de Skroful se défendent avec l'énergie du désespoir. Vous prenez la porte de droite donnant sur un escalier qui semble mener sous les fondations ☉➔ 94. Vous empruntez l'escalier de gauche qui monte dans la tour principale ☉➔ 75





Les griffes de Skroful sont empoisonnées et votre bras gauche est maintenant hors de combat. Décomptez-vous les points de vie de cette blessure comme une blessure normale mais soustrayez 1 à votre valeur au combat jusqu'à votre victoire ➤ 63 ou votre défaite ➤ 104.



Vous redescendez dans la salle principale pour rejoindre l'escalier menant sous les fondations ➤ 60 Vous fouillez la pièce avant de partir ➤ 23





Vous passez en force parmi eux et escaladez les remparts 97  
 Vous rejoignez votre cheval et direction le campement 115

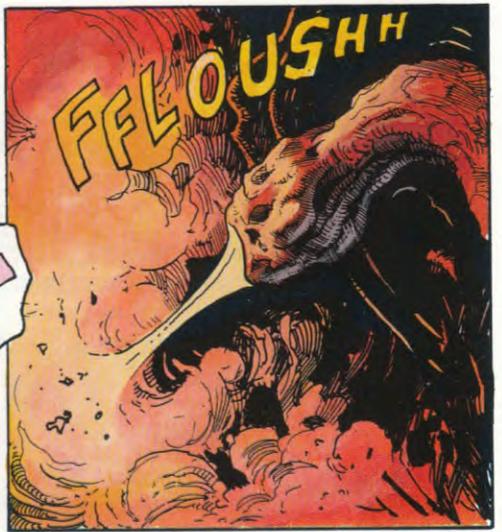


La réponse vous attend en 99



Faites un test de chance. Si il est réussi vous ne perdez que 5 points de vie et vous rejetez vase et serpent avant de courir dans la rue 101  
 Si il est raté ou si les 5 points vous ont été fatals 91





Ca chauffe sérieusement! Vous encaissez 2 d 6 de dégâts par brûlures. Si vous en mourez  $\otimes \rightarrow 55$  Mais si vous survivez vous n'avez plus le choix : il faut combattre. Le dragon a une valeur au combat de 44 et 46 points de vie. Si vous le tuez  $\otimes \rightarrow 66$  . Si il vous achève  $\otimes \rightarrow 55$





il est encore temps de faire demi-tour ! Qui sait quels dangers vous menacent sous terre ? Vous refaites le parcours en sens inverse et retournez manier le bélier en 58

Vous prenez le couloir qui semble continuer

Si vous passez ici pour la première fois vous pouvez emprunter la porte à l'arche sculptée pour explorer la pièce que vous entrevoyez derrière.

JE VIENS EN AMI, SERGENT ! J'AI INTERCEPTÉ UN MESSAGER DES ASSIÉGÉS QUI TENTAIT DE PASSER À TRAVERS VOS LIGNES. IL AVAIT SUR LUI CE PARCHEMIN MAIS JE NE LE RETIENDRAI QU'EN MAINS PROPRES À VOTRE CHEF !



HA! HA! JE VOIS QUE TU ES UN HOMME RUSÉ ! TU NE VEUX PAS LAISSER FILER LA RÉCOMPENSE QUE VA TE DONNER NOTRE MAÎTRE, L'ARCHIPRÊTRE TOTHÛN !

TU AS VU JUSTE ET J'ESPÈRE QU'IL SAURA SE MONTRER GÉNÉREUX !

CELA SE POURRAIT... TOUT COMME SA CRUAUTÉ, N'AURAIT PAS DE LIMITES SI TU TE RÉVÉLAIS ÊTRE UN ESPION DE SKROFUL !

C'EST ICI, TIENS TOI BIEN ET IL NE T'ARRIVERA RIEN... SAUF SI TU N'ES PAS CE QUE TU PRÉTENDS !

IL BLUFFE POUR OBSERVER MA RÉACTION ! POURTANT L'ARCHIPRÊTRE TOTHÛN POURRAIT BIEN UTILISER QUELQUE SORCELLERIE AFIN DE ME DÉMASQUER... DE TOUTE FAÇON, IL EST TROP TARD POUR FAIRE DEMI-TOUR, MAIS...

PAR LE CHIÈNE ! QUELLE ARMÉE ! JE NE VOUDRAIS PAS ÊTRE SOLDAT D'UN ENNEMI DE CE TOTHÛN !

RUSÉ ET SAGE PAR DESSUS LE MARCHÉ ! SI TA LAME EST PUSSI VIVE QUE TA CERVELLE TU AURAS TA PLACE PARMİ NOUS !



Vous serrez les dents et entrez dans la tente 57 C'est sûr, l'archiprêtre va vous confondre ! Prenant vos jambes à votre cou, vous filez vers la sortie du camp 79





48

UN PASSAGE SECRET! IL EST FORCÉMENT PASSÉ PAR LÀ, PAS DE TEMPS À PERDRE!



ENFER! SI JE TENAIS L'ARCHITECTE DE CE CHÂTEAU JE LUI FERAIS PASSER SON GÔÛT POUR LES ESCALIERS INTERHINABLES!



CETTE LUEUR ROUGE, ON DIRAIT...

Si vous vous êtes fait descendre par la "monture" de Skroful alors que vous étiez dans les troupes aériennes ➤ 15 Sinon ➤ 20



49

MAIS N'OUBLIE PAS QU'UN DÉMON GARDE CET ENDROIT MAUDIT!

IL EST AUSSI ÉCRIT QUE TON COURAGE SERA RÉCOMPENSÉ!

COMMENT CELA ?



Ainsi...MMMMM...



PLUS TARD...

A NOUS DEUX SKROFUL!

Rien ne semble plus pouvoir vous résister! Allez en ➤ 74



50

PAR ANUBIS! CE CHIEN DE SKROFUL COMPTE NOUS PRENDRE À REVERS AVEC LES RENFORTS DE SON VASSAL NORKLETH! IL FAUT AGIR AVANT LA PLEINE LUNE; LE SORT EN EST JETÉ NOUS ATTAQUERONS À L'AUBE!



QUANT À TA RÉCOMPENSE, ÉTRANGER...



... JE T'ACCORDE L'IMMENSE HONNEUR DE TE BATTRE DEMAIN DANS LE CORPS DE TON CHOIX! TU RÉGLERAS CES DÉTAILS AVEC LE SERGENT, DISPARAIS MAINTENANT!

Vous acceptez ➤ 51 L'idée d'une collaboration avec le Khénafis vous dégoûte! Pourtant votre tâche pourrait s'en trouver grandement allégée si le chaval était capable de respecter un pacte au moins une fois dans sa vie! Vous lui dévoilez votre mission et lui faites une proposition ➤ 83



51

TU N'AS L'AIR D'UN SOLIDE GAILLARD ET TU POSSEDES UN BON CHEVAL! TU AURAS TA PLACE EN PREMIÈRE LIGNE DANS NOTRE CAVALERIE SI TU LE DESIRES...



Vous préférez la cavalerie

39

... MAIS SI TU N'AS PAS FROID AUX YEUX TU T'ENGAGERAS, DANS NOS TROUPES AÉRIENNES, L'ARME SECRÈTE DE TOTOUN. LES PERTES Y ONT ÉTÉ LOURDES CES TEMPS-CI ET PEU DE GUERRIERS OSENT CHEVAUCHER LES AIGLES GÉANTS ISSUS DE L'ÉLEVAGE DE NOTRE MAÎTRE!



ALORS! DECIDE-TOI SOLDAT! L'ATTAQUE EST POUR DEMAIN!

HUM... LES DEUX SOLUTIONS ONT LEURS AVANTAGES. À CHEVAL JE NE CRAINS PERSONNE ET JE SERAI SANS DOUTE UN DES PREMIERS À ENTRER DANS LA VILLE, MAIS AVEC UN DE CES AIGLES JE POURRAI PEUT-ÊTRE ME POSER DIRECTEMENT SUR UNE DES TOURS DU CHÂTEAU DE SKROFUL!



les troupes aériennes

28

52

HUNGK!



TU SERAS MON ESCLAVE EN ENFER, PETIT VER ROSE!

SCROT N!  
MIAM!  
SLURPS!

FIN!

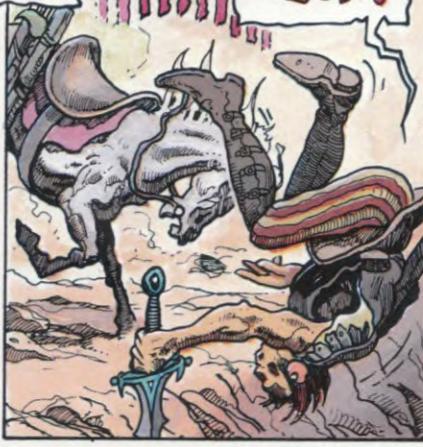
53

DES HOMMES LÉZARDS! MAINTENEZ VOS CHEVAUX!

OUH!



PAR LE CHÊNE!



QUEL FICHU CAVALIER JE...?

GRUNT!



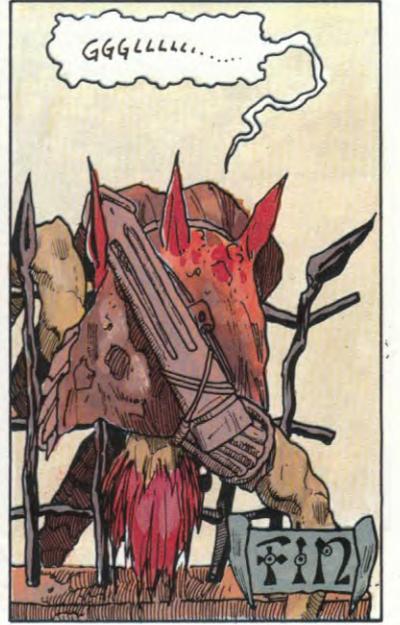
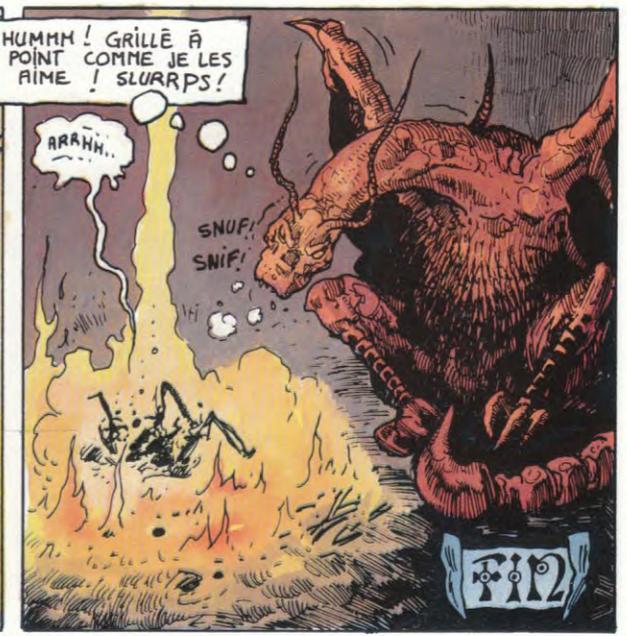
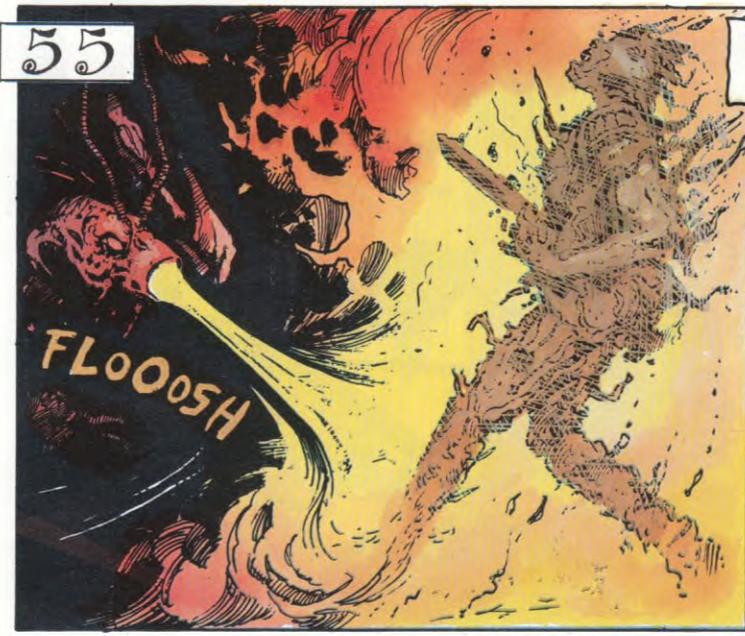
Aïe!

Ce maudit reptile a une valeur au combat de 14 pour un total de 10 points de vie. Pour fendez-le! Si vous gagnez 45 et il a votre peau 95





ALLÉZ EN



57

PARDONNE CETTE INTRUSION, Ô VÉNÉRE, MAIS CET HOMME PRÉTEND AVOIR OCCIS UN MESSAGER DE L'ENNEMI ET DESIRE TE RENETTRE LE PARCHEMIN QU'IL A TROUVÉ SUR LUI!

QU'IL APPROCHE!

KHÉNAFIS L'ÉGORGEUR!



VOYONS VOIR SI LE CONTENU DE CECI MÉRITE QUELQUES PIÈCES DE CUIVRE.

AINSI CE CHIEN AUX CROCS SANGUANTS A CHANGÉ DE NOM POUR NE PAS AVOIR À RÉPONDRE DE SES CRIMES!



Vous gardez le silence >3> 50

Il y a seulement cinq ans que l'armée de ce monstre a ravagé le royaume de Thoz avant d'être repoussée par les fiers chevaliers du roi Ydahaut. Cette fois vous le tenez et quelles qu'en soient les conséquences le serpent va payer! >3> 112

58

UN COUP DE MAIN, CAMARADES!



EN AVANT!

CRAC!



Allez en >3> 36

59

DIABLE! ÇA PARAÎT BIEN GARDÉ ET FORT PEU ACCUEILLANT!



Vous préférez vous introduire dans la ville (choix interdit si vous avez déjà tué) >3> 9  
Vous vous présentez au poste de garde sous prétexte de vous enrôler >3> 9  
Progressant de rocher en rocher, vous allez voir de plus près >3> 70



60



ON SE BAT TOUJOURS / ÇA TOURNE MAL POUR LES HOMMES DE SKROFUL!



NOUS NOUS RENDONS!

IL FAUT FAIRE VITE! TOTHIÛN NE VA PAS TARDER À SE METTRE À LA RECHERCHE DU NÉCROMANT!

Vous dévalez l'escalier en >>> 94

61



JE NE SUIS PAS LÀ POUR ME FAIRE TUER! MIEUX VAUT LES LAISSER S'OC-CUPER DES HOMMES LÉZARDS!

HOOOO!



J'AI BIEN FAIT! ÇA A L'AIR DE CHAUFFER!

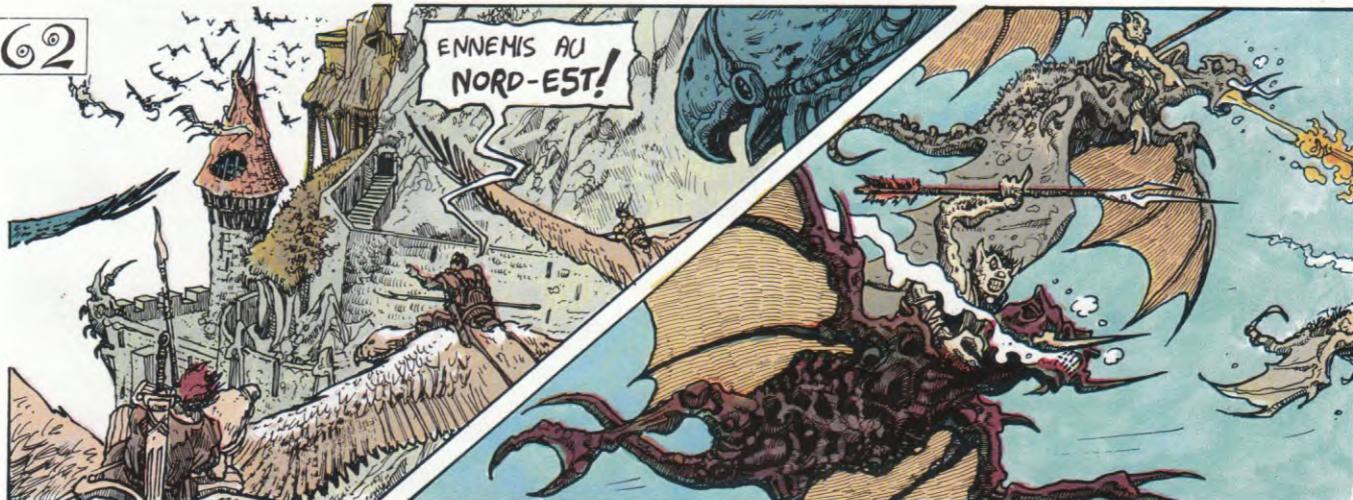


LE PREMIER CHOC EST PASSÉ, ALLONS-Y!

MILLE DÉMONS! J'AI PARLÉ TROP VITE!

Allez en >>> 45

62



ENNEMIS AU NORD-EST!

Votre but est de profiter de la mêlée pour entrer dans la ville, pas de vous faire tuer pour Tothiûn! Si vous avez fait un vol d'essai sur votre aigle, vous pouvez prendre de l'altitude et éviter le combat. Sinon, ou si vous préférez en découdre

>>> 80 >>> 74

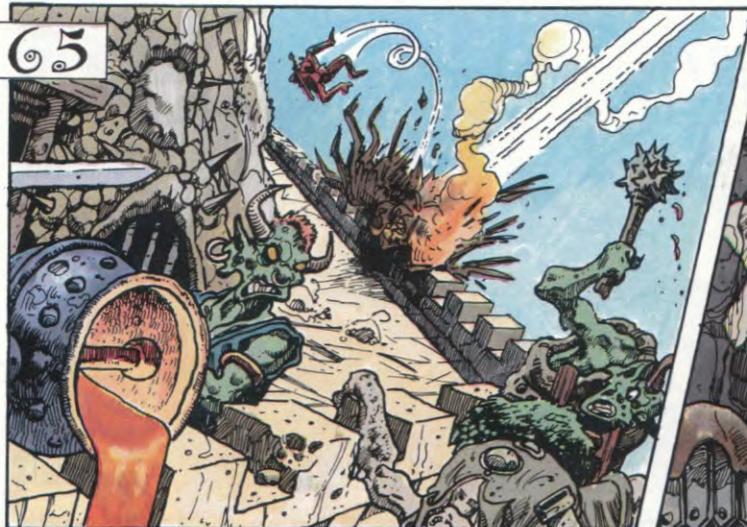




Vous l'avez eu ! Récupérez votre épée et allez en 447

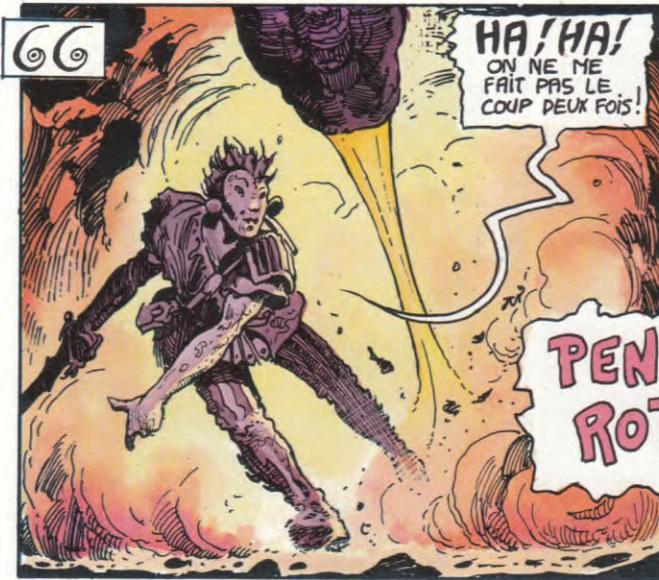


Vous arrivez en haut de l'escalier et le spectacle qui s'offre à vous se trouve en 36

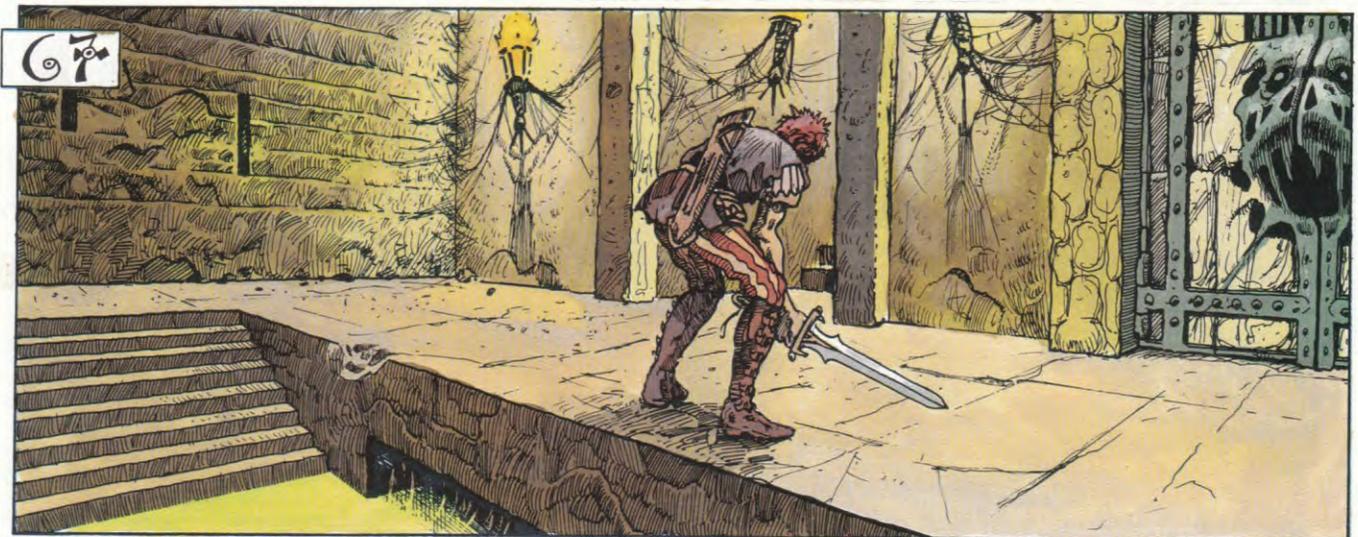


Vous êtes verni ! vous vous en tirez avec seulement deux dents et treize points de vie en moins. Ne vous décomptez que les points de vie et débrouillez-vous avec le mjotaure en 109





Bien joué ! Allez savourer votre victoire en 8

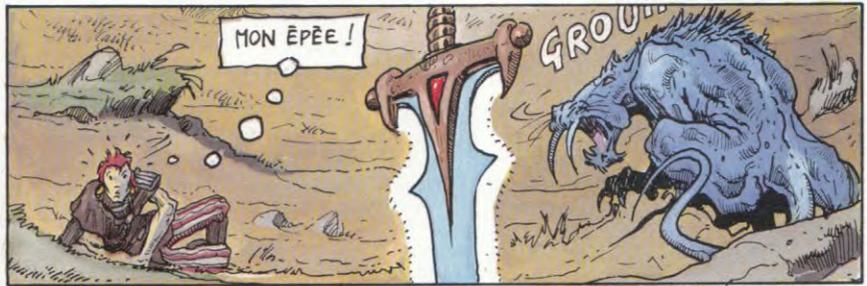


Si vous possédez la bague aux ampoires de Skroful, allez en 94  
Vous montez l'escalier 64. Vous tentez d'ouvrir la porte de pierre mais elle  
reste obstinément fermée et vous prenez finalement l'escalier 64



Vous allez lui rendre la monnaie de sa pièce ! combattez le !  
Le centaure a une valeur au combat de 11 et un total de 16 points  
Si vous le tuez 19  
S'il vous taille en pièces 95

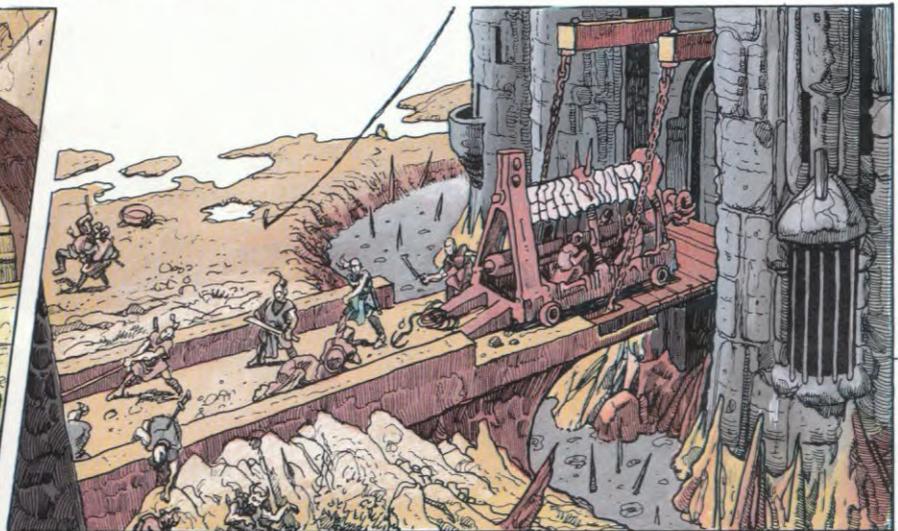




Vous plongez vers votre épée pour vous défendre >3> 5 . Vous laissera-t-il le temps de l'atteindre ? Vous préférez employer une arme moins efficace mais que vous avez sous la main : les poignards de votre cotte de lames >3> 44

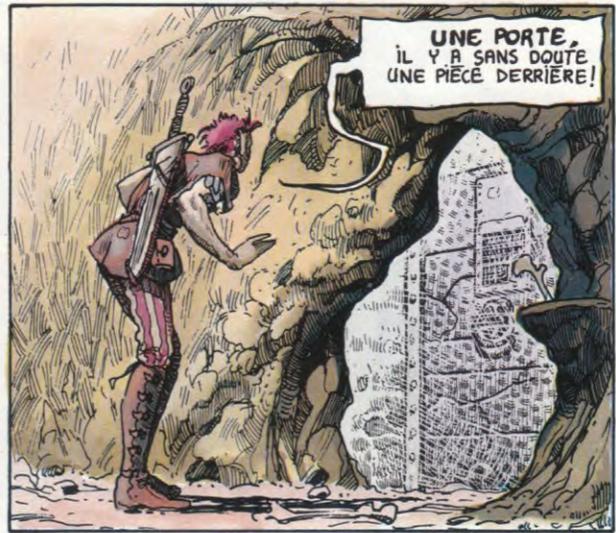


Vous vous présentez donc au poste de garde >3> 9  
Au risque d'être repéré vous approchez encore >3> 106



Vous voilà enfin devant le château de Skroful ! Si vous vous joignez aux hommes qui manient le bélier pour enfoncer la porte >3> 58 Vous préférez entrer dans les douves et y chercher un éventuel conduit pour vous infiltrer à l'intérieur >3> 105





Vous poussez la porte brutalement afin de pouvoir surprendre d'éventuels ennemis postés derrière ➤ 78 . Vous préférez d'abord coller votre oreille contre la porte pour vous faire une idée de ce qui vous attend ➤ 84



Poursuivez cette passionnante conversation en ➤ 49



Allez en ➤ 77





... 6, 7,  
8, 9,  
10...

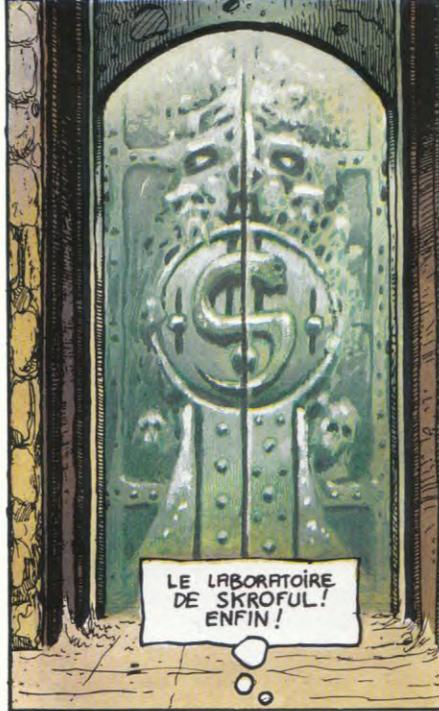


... 596 ...  
PFF ...  
597 ...  
... PFFF  
598 ...  
OUF,  
J'ARRIVE  
AU SOMMET!



VOILÀ POUR T'APPRENDRE  
À ME RESPECTER, VERMISSEAU!

CRASH



LE LABORATOIRE  
DE SKROFUL!  
ENFIN!

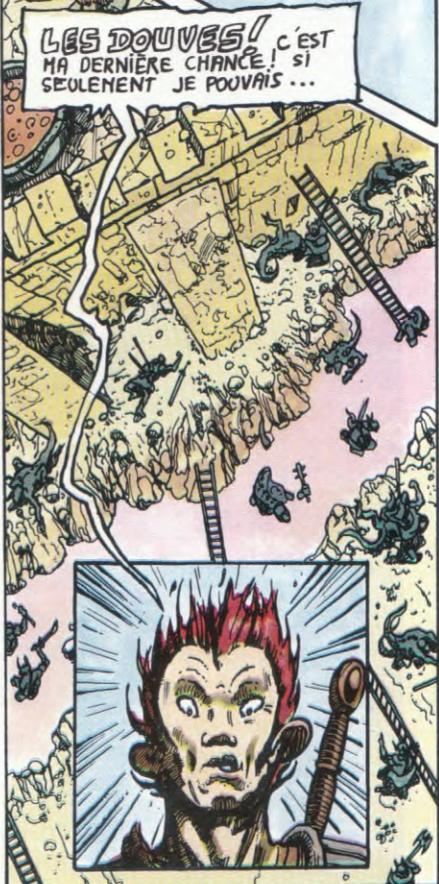


HA!  
HO!  
HA!  
HO!  
HA!  
HO!

BLURB!



L'AILE GAUCHE  
EST EN FLAMMES!  
JE SUIS FICHU!



LES DOUVES! C'EST  
MA DERNIÈRE CHANCE! SI  
SEULEMENT JE POUVAIS ...

Vous rassemblez votre courage et  
poussez la porte ➤ 30  
"Hum... peut-être vaudrait il mieux  
explorer le reste du château d'a-  
bord! Ça pourrait être dan-  
gereux! Vous redescendez  
prudemment en ➤ 36

Faites un test chance, bonus  
+ 3 si vous avez fait un vol  
d'essai en 92, sinon seu-  
lement + 2.  
S'il est réussi ➤ 7  
S'il est manqué ➤ 65





Ha, ha! Vous allez faire du beefsteack haché avec les lèche-bottes!

116



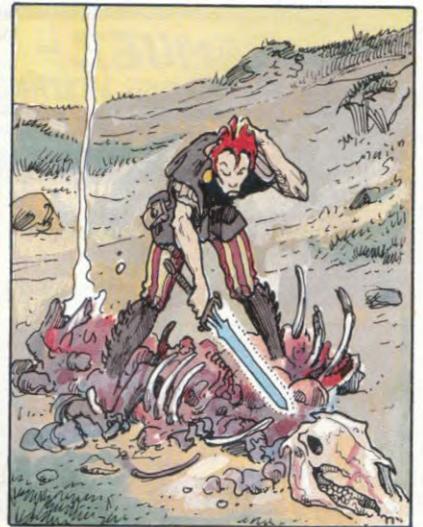
Vous préférez affronter cinquante ptéranodons plutôt qu'un dragon monté par un archimage  
 Vous rejoignez la mêlée 74  
 C'est le moment ou jamais! Vous l'attaquez 16



81

7

QU... QUELLE  
DIABLERIE?



Quand on sait que vous aviez un talisman pour vous protéger mieux vaut ne pas imaginer ce qui se serait passé sans lui ! Vous reprenez vos esprits et revenez à Skroful. ☉➡☉ 99

82

**SHCRATCH!**



IL Y A LONGTEMPS QU'ON  
N'A PAS FAIT LE MÉNAGE  
PAR ICI!



LE CHÈNE SOIT LOUË,  
LE PASSAGE REMONTE  
ENFIN ET CETTE ÉTRANGE  
MOUSSE DIFFUSE UN  
PEU DE LUMIÈRE ! TIENS,  
ON DIRAIT QU'IL Y A UNE  
SALLE PAR LÀ!

Continuez votre progression en ☉➡☉ 46

83

DOIS-JE T'APPELER **TOTHÛN** OU **KHENAFIS**, PRÊTRE ? QUANT À MOI MON NOM EST **TURLOGH**, BARON DE PENROTH ET GRAND ÉCLAIREUR DU ROYAUME DE **THOZ** ! MAIS OUBLIONS NOS QUERELLES...



J'AI JURÉ À MON ROI **YDAHAUT AR-DINLACH** DE LUI RAPPORTER LA SPHÈRE QUE TU CONVOTES ! UNISSONS NOS ÉPÉES POUR LA PRENDRE À **SKROFUL**, ENSUITE NOUS NOUS AFFRONTERONS LOYALEMENT ET LA SPHÈRE IRA AU VAINQUEUR !



HARF! HARF!  
HARF! HARF!

Allez en ☉➡☉ 76



84

**REMUEZ-VOUS!**

**MISÉRABLES VERMINES!** IL FAUT LIQUIDER TOUTES CES PRISONNIÈRES AVANT DE FUIR PAR LE SOUTERRAIN!

PARDONNEZ-NOUS Ô MAÎTRE ! NOUS ALLONS LES EGORGER DEUX PAR DEUX SI TELLE EST VOTRE VOLONTÉ!



**PITIE!**  
**NAN! EEEYAAAAH!**



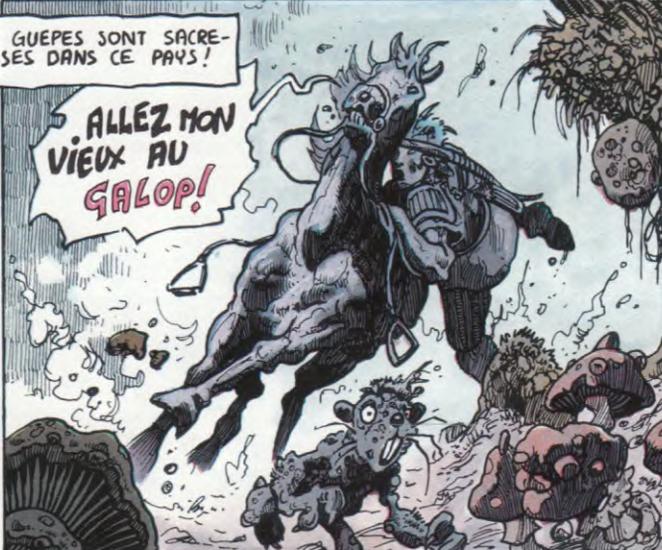
Votre sang ne fait qu'un tour, vous faites irruption dans la pièce! ➤ 78

85

BRRR! LES GUEPES SONT SACREMENT GROSSES DANS CE PAYS!

ALLEZ MON VIEUX AU GALOP!

HA! HA!  
HA! HA!



À cette distance, ils ne vous ont probablement pas observé assez longtemps pour pouvoir vous reconnaître. Vous revenez un peu plus tard ➤ 9

86

HUMMM!  
BELLE PIÈCE!

**CRACK!**



ALLEZ EN! ➤ 42



87



JE VAIS RÉPENDRE  
TES ENTRAILLES  
FÉTIDES SUR LE SOL  
SKROFUL!



MAUDIT!

Sous sa forme monstrueuse, Skroful a une valeur au combat de 14 et 25 points de vie. Combattez-le jusqu'à ce que vous receviez votre première blessure et faites alors un test d'agilité avec un malus égal au nombre de points que vous encaissez. Il est réussi  $\rightarrow 110$ . Il est raté  $\rightarrow 37$ .

88



SATANÉS  
BOUTS DE BOIS!



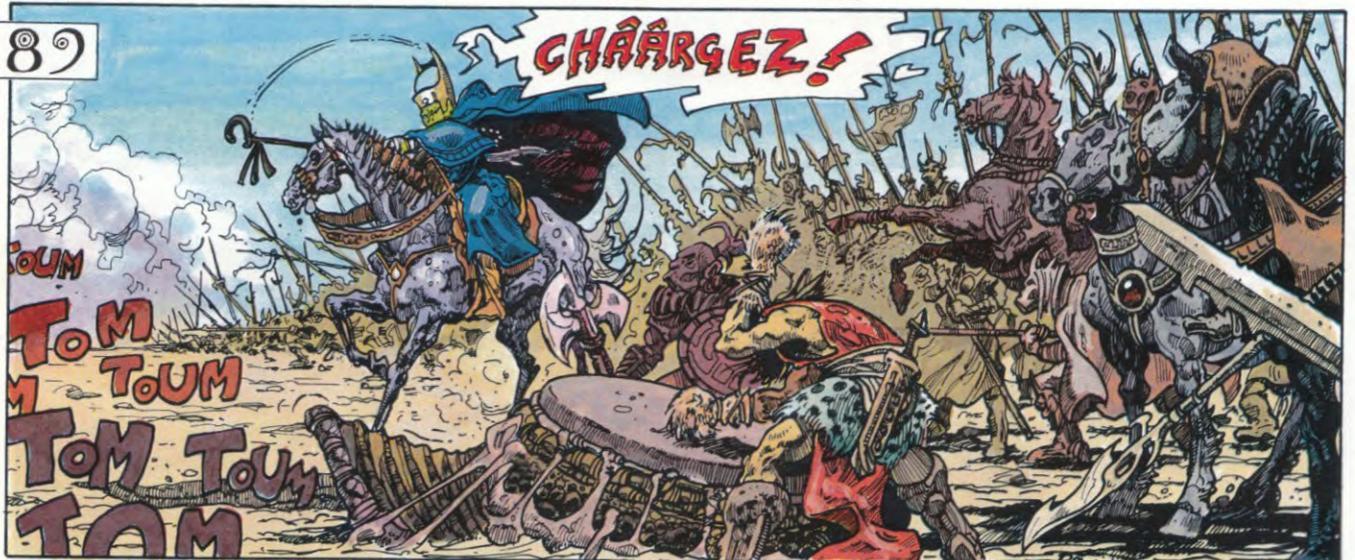
BLEB, LLLUHII



MILLE DIABLES!

Trop tard pour fuir! battez-vous et sauvez votre peau en essayant d'éviter les jets d'acide que crache le monstre. Il a une valeur au combat de 9 et 30 points de vie. Si vous faites tuer  $\rightarrow 21$ . Si vous échouez  $\rightarrow 27$ .

89



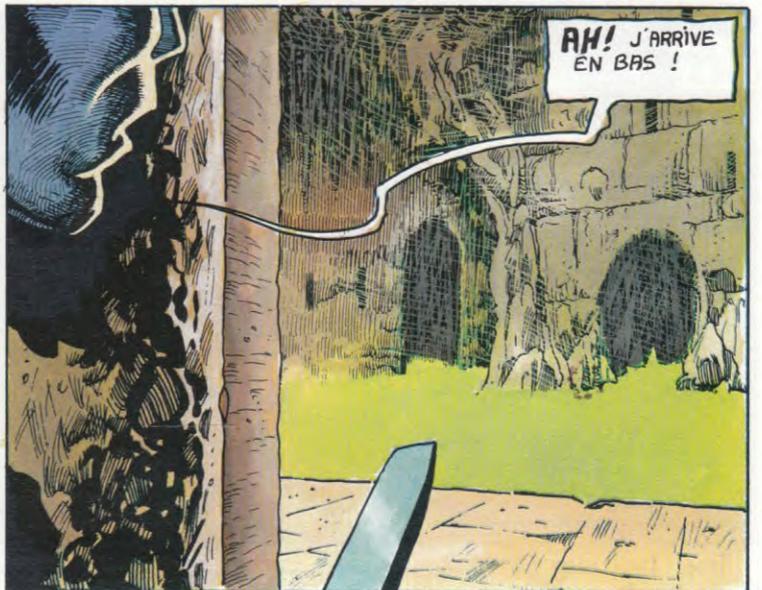
CHARGEZ!

Vous êtes dans la cavalerie  $\rightarrow 68$   
Vous êtes dans les troupes aériennes  $\rightarrow 29$

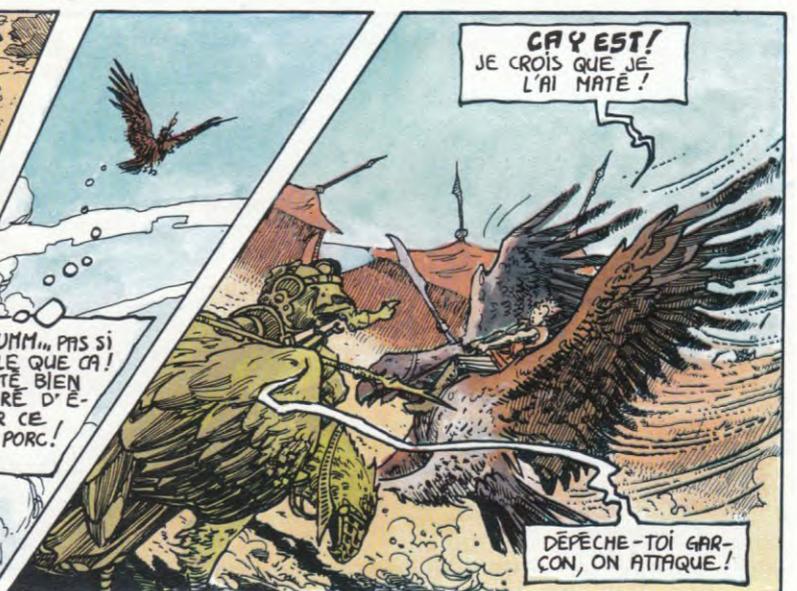




4uel dezonfle! ☉➡ 116

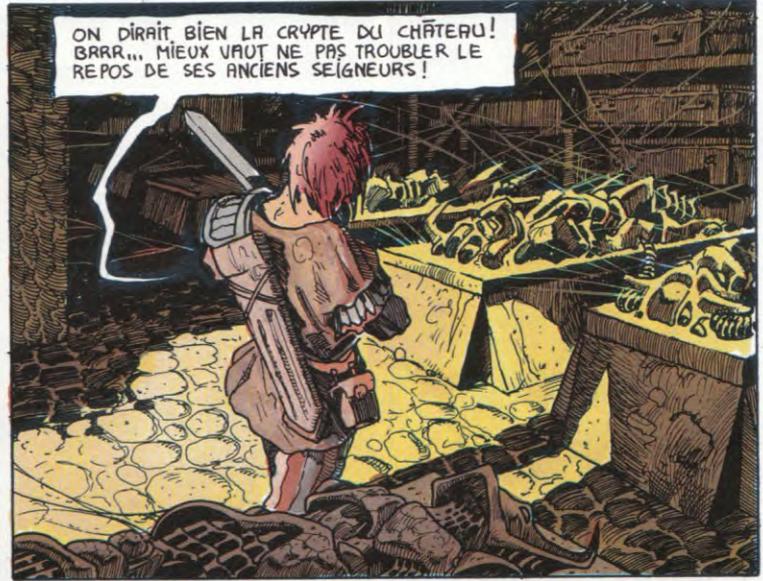


41123 21 ☉➡ 67



41123 21 ☉➡ 89





ALLA3 A1) > 18



96

QUE?... TOUT S'ESTOMPE AUTOUR DE MOI!..... JE ... IL M'ENVOIE AILLEURS!



J'AI... J'AI DÉJÀ VÉCU ÇA!

C'EST CELA, SON SORTILÈGE M'A RENVOYÉ DANS LE PASSÉ!

Vous ne vous en tirez pas si mal ! Skroful n'a fait que vous renvoyer quelques minutes dans le passé, vous voici à nouveau en 8, reprenez votre personnage dans l'état que vous avez noté en y passant pour la première fois et essayez une autre méthode.

97

GRUNTHA! OTHORE DULL!

MALÉDICTION! JE SUIS FAIT!



ILS SONT TROP NOMBREUX!



98

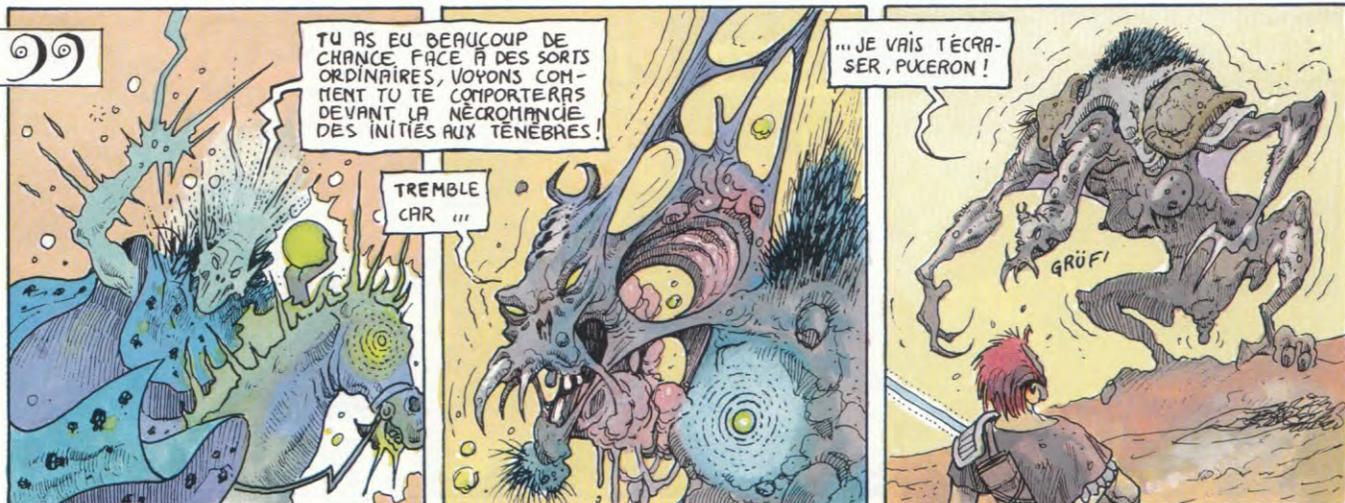
PAR LE CHÊNE! LE PILLAGE VA, BON TRAIN PAR CI!



Vous en profitez pour entrer dans une maison et vous remplir les poches avant de poursuivre: toujours ça de pris à Skroful! ➡ 86 Le pillage vous dégoûte et votre mission ne souffre pas d'attente. Vous continuez. ➡ 101



99



TU AS EU BEAUCOUP DE CHANCE FACE À DES SORTS ORDINAIRES, VOYONS COMMENT TU TE COMPORTEERAS DEVANT LA NÉCROMANCIE DES INITIÉS AUX TÉNÉBRES!

TREMBLE CAR !!!

... JE VAIS T'ÉCRASER, PUCERON!

GRÜF!

Vous aussi connaissez quelques tours! Vous lui lancez votre sort de "main qui mord" si vous le possédez >3> 109. Vous doutez de l'efficacité de votre magie face à la science et préférez utiliser votre épée, là au moins il ne vous surpasse pas! >3> 87. Vous avez renoncé à la main qui mord avant votre départ >3> 87

100



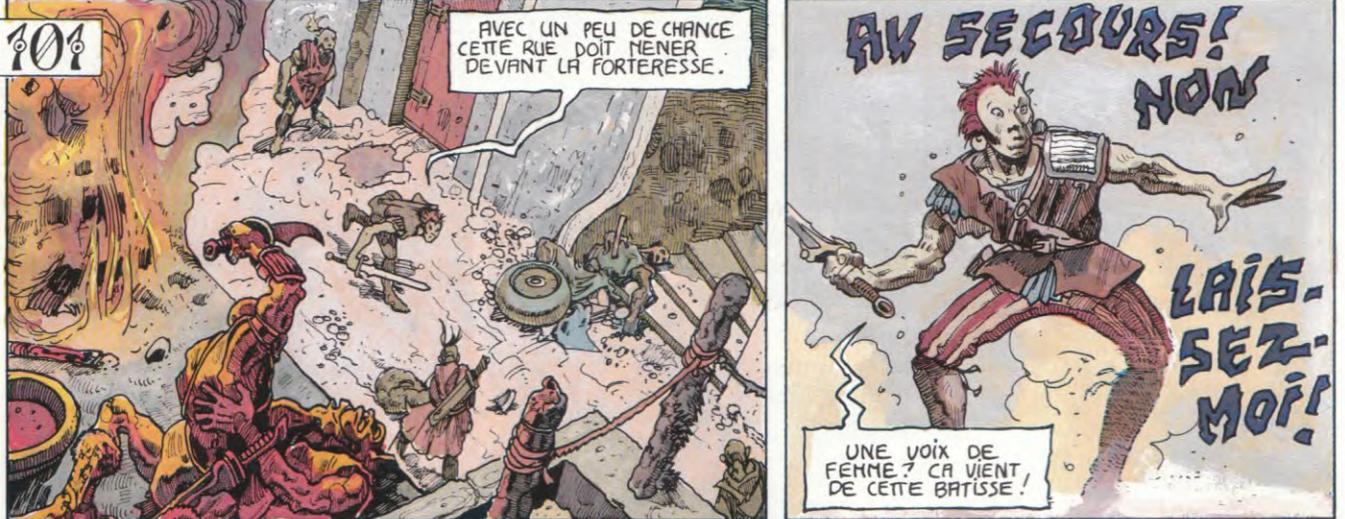
RÂÂÂ PARATHMA BERSTH ORGILL!

J'AVAIS RAISON: LE CACHET ÉTAIT BIEN ENSORCELÉ! DIEU SAIT À QUOI J'AI ÉCHAPPÉ!

PAR LE GUI DU NÉKRAL! L'ÉCRITURE OCCULTE DES MAGES! SKAOFUL CONFIRME À SON VASSAL MORKLETH QU'IL ATTEND LA PLEINE LUNE POUR FAIRE APPARAÎTRE UN BROUILLARD ACIDE DANS LA PLAINE AU MOMENT DE L'ARRIVÉE DES TROUPES DE RENFORT. DANS DEUX JOURS! VOILÀ UNE INFORMATION QUI VAUT SON PESANT D'OR!

Vous glissez le parchemin sous votre pourpoint et rayez votre sort de protection contre la magie. Vous allez au campement >3> 59

101



AVEC UN PEU DE CHANCE CETTE RUE DOIT MENER DEVANT LA FORTERESSE.

AH SECOURS! NON

LAISSEZ-MOI!

UNE VOIX DE FEMME? CA VIENT DE CETTE BATISSE!

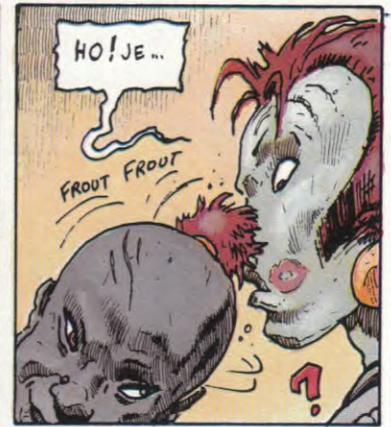
Il ne sera pas dit que Turloah de Fenroth sera sourd à l'appel d'une femme en détresse! Vous volez à son secours! >3> 4. Vous avez déjà pris assez de retard, vous poursuivrez votre chemin >3> 71





MERCI BEAU CHEVALIER!

HMHHFF.



HO! JE...

FROOT FROOT

?



EN AVANT!  
MORT À SKROFUL!



LA SPHÈRE MAGIQUE EST À MOI SEUL  
ET NUL NE M'EN DÉPOSSÈDERA HA! HA!  
FOI DE SKROFUL!

ATTENTION!

RETRO ≡  
TEMPORIS ≡  
NEP KA NEP  
≡ HERA! ≡



Vous l'attaquez



Vous reculez prudemment



GOÛTE À LA MAGIE  
DES DRUIDES DE  
PENROTH...



TCHO TCHO



AËK!

... ET À LA  
MORSURE DE  
L'ACIER DE SES  
FORGERONS!



Et maintenant étripiez-le! Allez en 87 et, grâce aux dégats de la "main qui mord" jetez 3 d6 et retirez-les à Skroful avant de commencer le combat



104



105



Mieux vaut retourner au belier et affronter la garde de Skroful que de rentrer là-dedans ! ➤ 58  
 Vous tentez d'arracher la grille ! Faites un test de force (vous avez droit à deux tentatives), en cas d'échec vous retournez au belier en 58. Si vous réussissez vous pénétrez dans le boyau en ➤ 82

106



Faites un test chance, bonus + 1. S'il est réussi ➤ 85  
 S'il est manqué ➤ 24





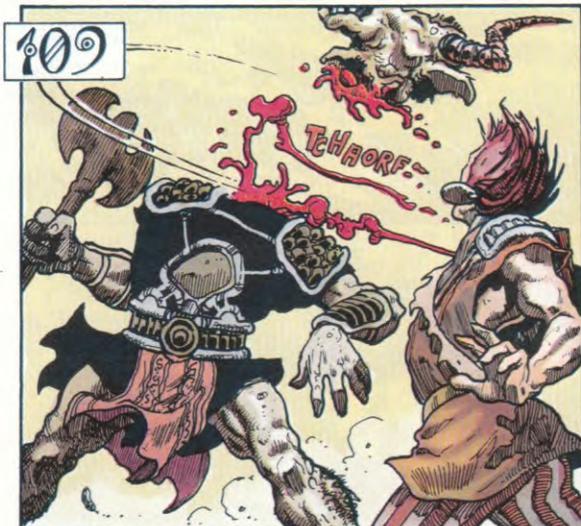
LA SPHERE MAGIQUE EST A MOI SEUL ET NUL NE M'EN DEPOSSÉDERA, HA! HA! FOI DE SKROFUL!

REPRO ≡ TEMPORIS ≡ KET KA KET ≡ KERA! ≡

Votre précipitation vous a peut-être un peu entraîné, vous vous êtes laissé surprendre. Allez en ☉➤ 96



Vous rangez le pendentif sous votre pourpoint et regardez autour de vous en ☉➤ 48



Vous cherchez le plus court chemin pour vous rendre à la forteresse ☉➤ 98  
Un jeune acolyte de Tothün distribue des soins aux blessés non loin de vous.  
Vous estimez en avoir besoin. ☉➤ 19





110

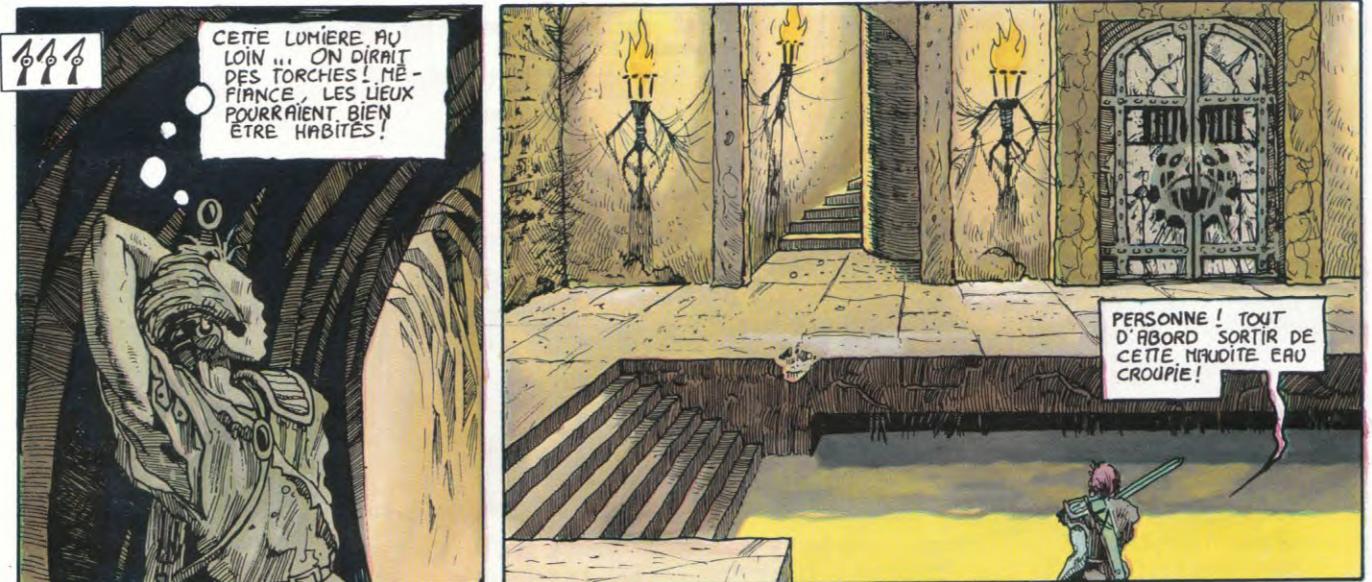
TIENS MINABLE!

HA! HA! UNE SIMPLE ÉGRATIGNURE, SKAOFUL! MAIS JE VAIS TE LA RENDRE AU CENTUPLE!

oops!

HURF!  
HURF!

Retirez-vous tout de même les points de cette blessure et reprenez le combat jusqu'à votre victoire ☉☞ 63. Ou votre défaite ☉☞ 404



111

CETTE LUMIÈRE AU LOIN... ON DIRAIT DES TORCHES! MÉFIANCE, LES LIEUX POURRAIENT BIEN ÊTRE HABITÉS!

PERSONNE! TOUT D'ABORD SORTIR DE CETTE MAUVAISE EAU CROÛPIE!

Vous montez les marches et allez en ☉☞ 67



112

TON NOM N'EST PROTÉGÉ PLUS KHENAFIS. LES ÂMES DE TES INNOCENTES VICTIMES VONT SE REPAÎTRE DE TON SANG!  
YARRH!

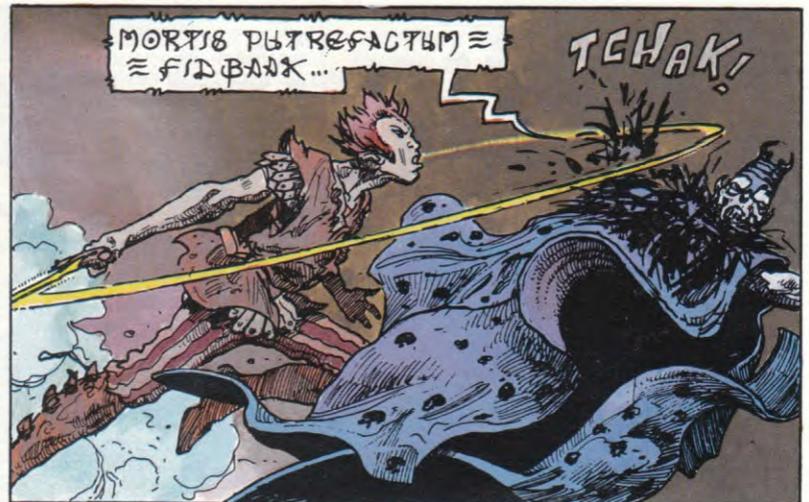
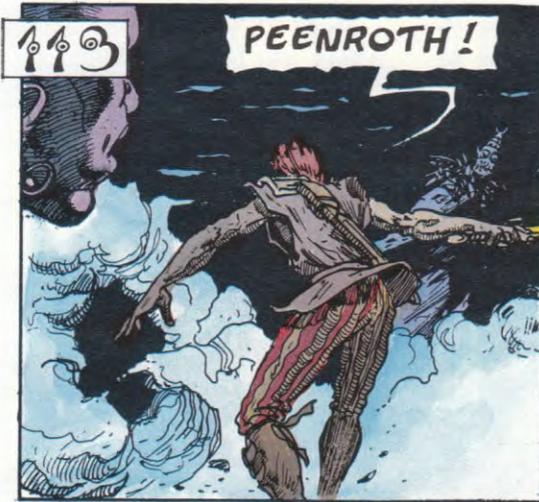


MEURS!

HARF! HARF!  
HARF! HARF!

Allez en ☉☞ 76

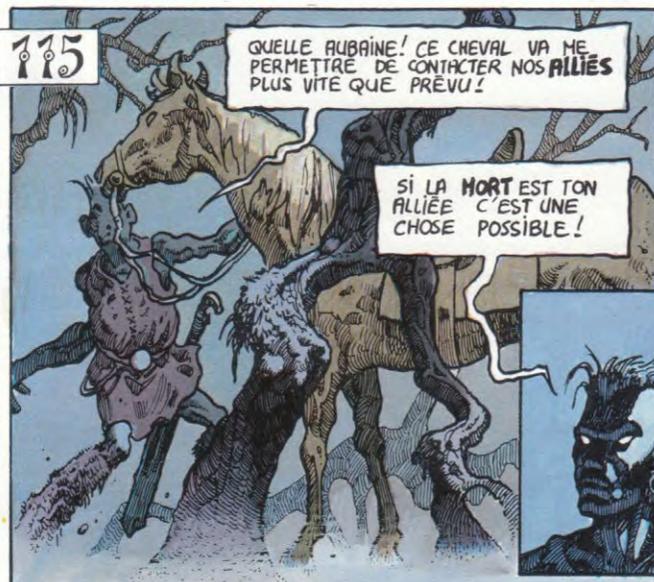




Skroful a eu le temps de lancer un sort qui fait que vous engraissez 3 points de vie chaque fois que vous le manquez. Il a une valeur au combat de 15 et un nombre de points de vie inconnu pour l'instant. Dès que vous l'aurez touché une fois allez en ➤➤ 54. Si vous périssez avant allez en ➤➤ 93

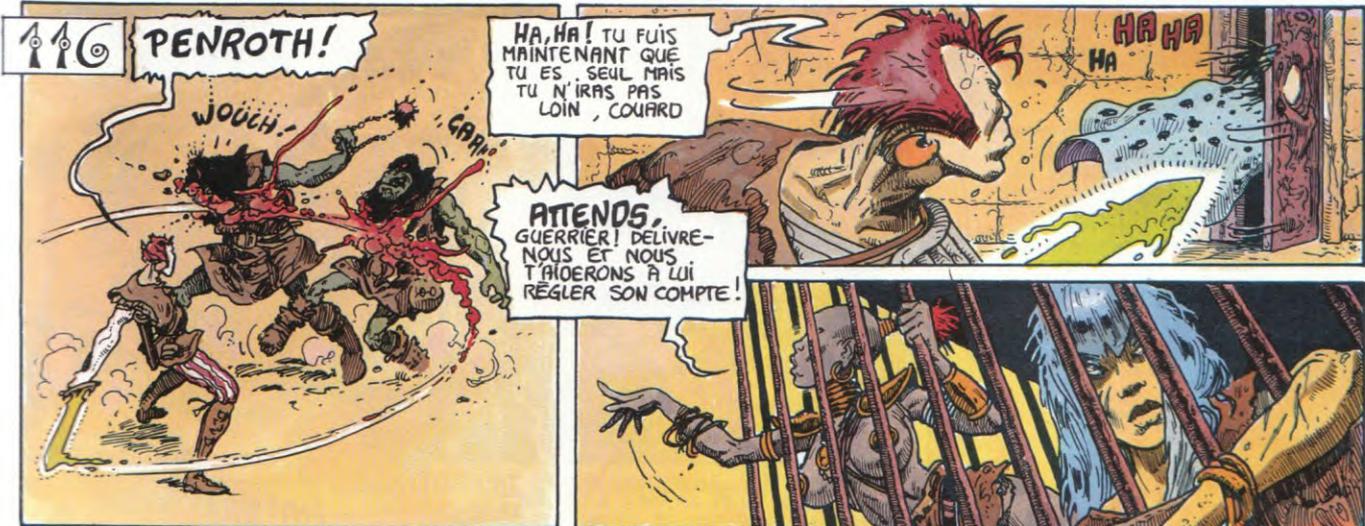


Vous acceptez sa proposition ➤➤ 73 Vous n'avez plus de temps à perdre avec des superstitions de bonne femme! Il est plus urgent de retourner à votre mission. Vous la quittez satisfait d'avoir fait votre devoir ➤➤ 74



Allez en ➤➤ 93





116

**PENROTH!**

JOUCH

GAH

HA, HA! TU FUIS MAINTENANT QUE TU ES SEUL MAIS TU N'IRAS PAS LOIN, COUARD

HA HA HA

**ATTENDS, GUERRIER! DELIVRE-NOUS ET NOUS T'AIDERONS A LUI RÉGLER SON COMPTE!**

En vous battant vous avez constaté que votre épée magique augmentait votre valeur au combat de 2 points lorsque vous l'utilisez. tenez-en compte dorénavant. Vous courez après skroful ➤➤ 107  
 Vous prenez la clé sur un des bourreaux et ouvrez la grille ➤➤ 102



117

ET VOILÀ LA RAISON DE TOUTES CES TUERIES!

J'ESPÈRE QUE LES POUVOIRS DE CE BIBELOTT SONT À LA HAUTEUR DU MAL QUE JE ME SUIS DONNÉ POUR M'EN EMPARER!

HMM! VOYONS... PEUT-ÊTRE SUFFIT-IL DE SE CONCEN-TRER SUR LE LIEU OU LA PERSONNE QUE L'ON VEUT OBSERVER! À SON INSU! LE ROI PAR EXEMPLE.

PAR LE CHÈNE! ON DIRAIT QUE... ÇA MARCHE!



HUM... JE VOIS... LES AFFAIRES D'ÉTAT!

... ET DIRE QUE PENDANT CE TEMPS LA MOITIÉ DE CE MAUDIT PAYS CHERCHAIT À MÉTRIPER!



# FIN?

Dans une bande dessinée interactive,  
ce mot n'a pas cours.

Il vous est en effet possible de poursuivre  
vos aventures en vous procurant  
la disquette informatique  
**TURLOGH LE RÔDEUR**  
éditée par Cobrasoft.



Cette nouvelle odyssée  
vous mènera au château de Nuch'Quariat,  
qu'il vous faudra défendre  
contre les forces du mal.  
Des gobelins, un ogre, un ours géant  
et bien d'autres  
sympathiques créatures vous attendent...

L'aventure continue!

©1987 GUY DELCOURT PRODUCTIONS  
Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction  
réservés pour tous pays.  
35, rue de Douai - 75009 Paris - Tél. : 48 74 02 36.  
Dépôt légal : Octobre 1987. ISBN : 2-906187-08-9

Conception graphique : Jean-Christophe CAMUS

Diffusion :  
Vents d'Ouest Diffusion



Realisation Partenaires  
Imprimé en France

MAURY-IMPRIMEUR S.A. - 45330 MALESHERBES



# Turlogh le rôdeur

<b>CARACTÉRISTIQUES</b>				<b>POINTS DE VIE</b>
<b>FORCE</b>	<b>CHANCE</b>	<b>AGILITÉ</b>	<b>VALEUR AU COMBAT</b>	
<b>ÉQUIPEMENT</b>				
<b>ARMES</b>		<b>DIVERS</b>		
<b>SORTS</b>		<b>NOTES</b>		

# Devenez héros de BD!

Attention, l'album que vous avez entre les mains n'est pas une bande dessinée ordinaire!

Par un phénomène mystérieux appelé "interactivité", vous allez en effet vous métamorphoser en héros de BD. Dès la page 1, vous voilà revêtu de la tunique et des armes de Türlogh de Penroth, rôdeur de son état, chargé par son suzerain d'arracher une sphère magique des griffes du Nécromant Skroful.

Devenir personnage de bande dessinée: un vieux rêve réalisé? Sans doute, mais vous constaterez très vite que ce n'est pas un métier de tout repos.

Car ici, l'immunité dont jouissent traditionnellement les héros a été levée. A la moindre inattention, vous pouvez périr abominablement, transpercé par une volée de flèches, dévoré par un monstre gluant, ou encore empalé sur la grille d'un château...

Alors, allez-vous attaquer la forteresse ennemie à cheval ou sur un aigle géant? Répondrez-vous aux appels d'une jouvencelle en détresse? Tenterez-vous de hacher menu le dragon du sorcier? Seuls votre astuce et votre courage peuvent vous permettre de vous sortir vivant de ce guépier.

A vous d'agir: renoncez à votre confort de lecteur, ouvrez ce livre... et jouez les héros!

*A paraître  
dans la même collection:*

**Vous êtes Adam Drake dans...  
LA CITADELLE POURPRE**

par Terpant,  
Doug Headline et Salvetti



9 782906 187078

**TURLOGH**

**LE RÔDEUR**

**LA SPHÈRE DU NÉCRONANT**

**CAILLEAU ET LARNOY**