

# LIVRET D'AVENTURE

---

L'ART  
DE RÉGNER

LANFEUST  
Le Troiz

## L'art de régner

Aventure supplémentaire de **Lanfeust de Troy, Chapitre Premier : Evilhène**, vous permettant de découvrir deux lieux de l'île, l'Avant-poste et le Gouffre. **L'Art de régner** se situe la veille au soir de la grande aventure disponible dans la boîte du **Chapitre premier**. Nous vous conseillons de jouer la grande aventure avant celle-ci pour plus de cohérence dans l'histoire.

Ce livret n'est pas dans la boîte de jeu, il a été écrit en supplément, par Nathalie et Rémi Saunier, dans l'univers de *Lanfeust de Troy* de Arleston et Tarquin. Ce scénario sera exclusivement joué lors d'événements organisés par Oka Luda, ou mis à disposition en téléchargement sur le site [okaluda.fr](http://okaluda.fr).

**Pour jouer l'aventure, vous devez suivre les règles spéciales suivantes :**

- Certains chapitres vous demanderont de faire des choix et vous orienteront sur un chapitre à lire, et ainsi de suite.
- D'autres chapitres vous donneront rendez-vous dans un lieu précis (case). Rejoignez ce lieu avant de lire la suite. Vous pouvez utiliser un marque-page pour retrouver la page une fois arrivé au lieu de rendez-vous.
- Si vous avez un nombre de tour limité pour réaliser un défi, entourez la case correspondante sur la piste de tour.
- Le premier joueur peut maintenant lire le chapitre 1 de ce livret.



## I

### Avant-poste

Vous venez de finir le campement dans les ruines. On est en fin d'après-midi et vous avez largement le temps d'aller chasser quelques bestioles histoire de goûter à la cuisine locale. Vous laissez C'ian se reposer au campement et suivez un petit sentier au nord qui arrive sur une prairie marécageuse. Plus loin, vous voyez des bâtiments abandonnés, plus loin encore, vous apercevez une forêt tropicale qui semble impénétrable. De la maison en ruine située sur la gauche, vous parviennent des cris d'enfants apeurés.

- ♦ Intrigué, vous allez voir de quoi il retourne. Lisez le chapitre **7**
- ♦ Ou bien, vous estimez que ce sont encore des gamins qui font les andouilles. Lisez le chapitre **5**

## 2

Vous décidez d'intervenir. En effet, ces encapuchonnés semblent vraiment trop louches et vous vous lancez à leur poursuite.

Pour les rattraper, les héros doivent atteindre une case du pont de bois en 4 tours de jeu maximum :

- ♦ Si vous avez réussi, lisez le chapitre **20**
- ♦ Si vous avez échoué, lisez le chapitre **16**

Glissez le marque-page ici et reprenez vos explorations.

## 3

Quand vous arrivez devant la maison, la grille est grande ouverte. Des personnes habillées de robes noires et de cagoules de bourreau sont en train d'attacher deux adolescents. L'un des deux est un garçon qui pleure à chaudes larmes, un bâillon sur la bouche, l'autre est une fille inconsciente. L'un des hommes vous aperçoit et, prenant une posture d'autorité, vous interpelle :

— *Vous, les gueux, dégagez de là sinon vous aurez affaire au servent de Gral, la reine du noir cœur.*

- ♦ Si vous vous écarterez et les laissez passer, lisez le chapitre **12**
- ♦ Si vous décidez de les attaquer, lisez le chapitre **8**

Le combat fut terriblement dangereux et il s'en est fallu de peu pour que vous le perdiez. Ces hommes utilisent d'étranges filets très gluants, ce qui aurait pu vous être fatal sans le pouvoir de gel de Cixi et la force d'Hébus.

Sur les 7 hommes et femmes qui composaient ce groupe, ils n'en reste que deux en vie. Mais acculés et se voyant condamnés, ils se poignardent alors mutuellement en hurlant "Gloire à Gral !". Alors qu'ils expirent leur dernier souffle, une étrange magie quitte leur corps et se répand autour de vous. Du fait de leur sacrifice une malédiction semble maintenant vous affecter : vous êtes condamnés à rétrécir petit à petit chaque jour. D'après votre ressenti, une centaine de jours et vous n'existerez plus.

Heureusement Nicolède est un maître en magie et il met fin à l'affolement général en déclarant, après quelques instants de réflexion :

— *Comme les fanatiques sont morts et que la malédiction persiste, il doit exister un focus magique quelque part. Si on le détruit, la magie disparaîtra. À nous de trouver ce lieu !*

Vous détachez les adolescents et tout en essayant de réveiller celle qui est inconsciente, vous tenter de calmer celui qui pleure.

Malheureusement, tous les héros perdent 1 cœur.

- ♦ Si vous fouillez les corps, lisez le chapitre **21**
- ♦ Si vous interrogez les adolescents, lisez le chapitre **24**

Vous décidez de continuer à chasser sans tenir compte des cris.

Entourez la 3<sup>e</sup> case tour de jeu.

À la fin du troisième tour, lisez le chapitre **15**

Glissez le marque-page ici et reprenez vos explorations.

**6**

Arrivé à l'endroit indiqué par la jeune fille, vous ne voyez personne. Pas de sorcière, pas de cabane, rien... À part, peut-être, ce champignon bleu ? Qui grossit ? De plus en plus vite !!

Le voilà qui fait 2 mètres de haut !

Pendant que vous êtes tous à regarder le champignon, un éclat de rire déchire le silence : un chat vient d'apparaître assis à son sommet. Un chat avec une fourrure d'un bleu crépusculaire et aussi grand qu'un homme, mais le plus étonnant est le sourire qu'il vous adresse, le sourire d'un chat qui vient de trouver une souris.

— *Chalut les amis, miaule le chat, en quoi puis-je vous aider ?*

— *Bonjour, dit poliment Lanfeust, une jeune fille nous a dit qu'une sorcière habitait par ici, vous la connaissez peut-être ?*

— *Ho, oui, je la connais très bien, mais vous aussi d'ailleurs, ajoute le chat dont le sourire s'élargit encore plus. C'est elle !* Miaule le chat en désignant Cixi de sa grosse patoune.

Résultat du dé du joueur actif, pair ou impair :

- ♦ Si votre dé est impair, lisez le chapitre **25**
- ♦ Si votre dé est pair, lisez le chapitre **18**

**7**

Vous décidez d'aller voir de plus près ce qu'il se passe !

Vous devez atteindre la case indiquée sur l'image ci-contre avant le tour 5 sans ouvrir la grille (sur la piste de tour, entourez la case 5).

- ♦ Si vous réussissez, lisez le chapitre **3**
- ♦ Sinon, lisez le chapitre **11**

Glissez le marque-page ici et reprenez vos explorations.



## 8

	12 ou -	13-19	20 ou +
	11 ou -	12-18	19 ou +
	10 ou -	11-19	19 ou +
	10 ou -	11-19	19 ou +
Gain Coût	5	4	6
Chapitre :	4	14	10

Le combat s'engage, ils sont très nombreux et vous manquez de place.

Pour les combattre, le héros suivant doit obligatoirement indiquer une case de passage autour de la dernière exploration du héros actif et dessiner une exploration de 3 ou 4D. En cas d'échec, subissez les éventuelles conséquences indiquées ci-contre (perte de cœurs mais sans aucun gain d'Xp), sans dessiner aucune exploration. Le héros suivant devra essayer à son tour dans les mêmes conditions jusqu'à ce que l'un réussisse ou que tous aient essayé.

Lisez alors le chapitre en fonction de la réussite du dernier combattant.

## 9

Une patrouille de fanatiques vous aperçoit et vous attaque sans autre forme de procès.

### Fanatique Gracleux



	14 ou -	15-19	20 ou +
	11 ou -	12-18	19 ou +
	12 ou -	13-18	19 ou +
Gain Coût	1	3	5

Si il y a deux 6 ou + parmi les dés, pour tous les héros.

Si le héros a gagné 5 Xp au combat, il ne marque pas son tour de jeu (c'est un bonus pour l'équipe).

**Rappel :** Si ce n'est pas déjà fait, vous devez explorer la case du coffre et lire le chapitre 30

Pour les combats de cette zone :

- ♦ Si votre dé est impair, lisez le chapitre **9**
- ♦ Si votre dé est pair, lisez le chapitre **22**



Glissez le marque-page ici et reprenez vos explorations.

**10**

Le combat fut amusant.

Ces hommes utilisent d'étranges filets très gluants, ce qui aurait pu vous être fatal sans le pouvoir de gel de Cixi et la force d'Hébus.

Sur les 7 hommes et femmes qui composaient ce groupe, ils n'en reste que deux en vie. Mais acculés et se voyant condamnés, ils se poignardent alors mutuellement en hurlant "Gloire à Gral !" Alors qu'ils expirent leur dernier souffle, une étrange magie quitte leur corps et se répand autour de vous. Du fait de leur sacrifice une malédiction semble maintenant vous affecter : vous êtes condamnés à rétrécir petit à petit chaque jour. D'après votre ressenti, une centaine de jours et vous n'existerez plus.

Heureusement Nicolède est un maître en magie et il met fin à l'affolement général en déclarant, après quelques instants de réflexion :

— *Comme les fanatiques sont morts et que la malédiction persiste, il doit exister un focus magique quelque part. Si on le détruit, la magie disparaîtra. À nous de trouver ce lieu !*

Vous détachez les adolescents et tout en essayant de réveiller celle qui est inconsciente, vous tenter de calmer celui qui pleure.

Les autres héros que le héros actif gagnent 2 Xp.

- ♦ Si vous fouillez les corps, lisez le chapitre **21**
- ♦ Si vous interrogez les adolescents, lisez le chapitre **24**

## II

Quand vous arrivez non loin de la maison en ruine vous apercevez un groupe de personnes habillées de longues robes sombres et coiffées de cagoules assorties. Ils portent deux enfants sur leurs épaules.

L'un est inconscient alors que l'autre n'arrête pas de gigoter tout en poussant des cris inintelligibles. Ils franchissent rapidement un petit pont de bois.

- ♦ Si vous décidez de les poursuivre, lisez le chapitre 2
- ♦ Si cela ne vous concerne vraiment pas, lisez le chapitre 13

## 12

Nicolède, d'un signe de tête, vous indique de ne rien faire et dit avec un sourire complice :

— *Je suis sûr qu'ils l'ont bien mérité pour être ligotés comme cela ! Mais j'aimerais vous posez une question :*

— *Nous venons d'arriver sur l'île, vous représentez quelle autorité ?*

- ♦ Lisez le chapitre 31

— *Où les emmenez-vous et qu'ont-ils fait pour être ainsi ligotés ?*

- ♦ Lisez le chapitre 28

## 13

Très rapidement vous voyez le groupe disparaître et le silence qui suit est bien pesant... Vous repérez les traces d'un spitulek pelucheux, vous reprenez votre chasse en oubliant rapidement les étranges événements survenus plutôt.

L'aventure **"L'art de régner"** se termine pour vous.

Vous passez maintenant en mode Exploration libre. Bonne partie à vous !

## 14

Le combat fut dangereux, bien qu'ils n'aient pas fait le poids.

Ces hommes utilisent d'étranges filets très gluants, ce qui aurait pu vous être fatal sans le pouvoir de gel de Cixi et la force d'Hébus.

Sur les 7 hommes et femmes qui composaient ce groupe, ils n'en reste que deux en vie. Mais acculés et se voyant condamnés, ils se poignardent alors mutuellement en hurlant "Gloire à Gral !" Alors qu'ils expirent leur dernier souffle, une étrange magie quitte leur corps et se répand autour de vous. Du fait de leur sacrifice une malédiction semble maintenant vous affecter : vous

êtes condamnés à rétrécir petit à petit chaque jour. D'après votre ressenti, une centaine de jours et vous n'existerez plus.

Heureusement Nicolède est un maître en magie et il met fin à l'affolement général en déclarant, après quelques instants de réflexion :

— *Comme les fanatiques sont morts et que la malédiction persiste, il doit exister un focus magique quelque part. Si on le détruit, la magie disparaîtra. À nous de trouver ce lieu !*

Vous détachez les adolescents et tout en essayant de réveiller celle qui est inconsciente, vous tenter de calmer celui qui pleure.

- ♦ Si vous fouillez les corps, lisez le chapitre **21**
- ♦ Si vous interrogez les adolescents, lisez le chapitre **24**

## 15

Vous apercevez un groupe de personnes habillées de longues robes sombres et coiffées de cagoules assorties. Ils portent deux enfants sur leurs épaules.

L'un est inconscient alors que l'autre n'arrête pas de gigoter tout en poussant des cris inintelligibles. Ils franchissent rapidement un petit pont de bois.

- ♦ Si vous décidez de les poursuivre, lisez le chapitre **2**
- ♦ Si cela ne vous concerne vraiment pas, lisez le chapitre **13**

## 16

Malgré vos efforts vous n'avez pas été assez rapides et vous voyez le groupe disparaître et le silence qui suit est bien pesant.

Le héros suivant doit tenter de suivre leur trace. Il devra faire une exploration de 3 ou 4 D mais avec une valeur totale inférieure ou égale à 16 :

- ♦ Si vous avez réussi, lisez le chapitre **23**
- ♦ Sinon :

Vous repérez les traces d'un spitulek pelucheux et vous reprenez votre chasse en oubliant rapidement les étranges événements survenus plutôt.

L'aventure **"L'art de régner"** se termine pour vous.

Vous passez maintenant en mode Exploration libre. Bonne partie à vous !

Une araignée géante descend du plafond. Vous comprenez sans mal en la voyant pourquoi elle est nommée la reine des araignées. Dès qu'elle arrive au sol, le combat s'engage.

- Si votre exploration est de 1 case, vous avez un bonus de +6 au combat
- Si votre exploration est de 2 cases, vous avez un bonus de +4 au combat
- Si votre exploration est de 3 cases, vous avez un bonus de +2 au combat
- Si votre exploration est de 4 cases, vous n'avez aucun bonus.

### Gral



	14 OU -	15 à 22	23 OU +
	12 OU -	13 à 20	21 OU +
	13 OU -	14 à 18	19 OU +
Gain Coût	4	6	8

pour tous les autres héros

Chaque héros devra combattre Gral après le premier héros. Ces héros ne feront plus d'exploration, mais juste la somme des 4D sans bénéficier des bonus d'exploration ci-dessus.

Glissez le marque-page ici et combattez Gral chacun votre tour.

Alors qu'un "Pouich" sonore retentit lorsque la massue de Hébus finit de briser une patte de Gral pour la suçoter, vous sentez comme une pression disparaître autour de vous.

— *Voilà c'est fini, dit Nicolède, cette araignée était le focus magique, en la tuant nous avons mis fin à la malédiction.*

Vous décidez alors de quitter le temple, lisez le chapitre **37**

Toutes les têtes se tournent vers Cixi. Sous les regards étonnés, voire accusateurs, de ses amis, elle recule de quelques pas.

— *Je l'ai toujours su*, déclara Hébus avec un grand sourire.

— *Mais n'importe quoi*, se défend Cixi, *vous n'allez pas croire cette peluche géante de fête foraine.*

Vous vous retournez vers le chat qui vous regarde toujours avec son sourire démesuré quand le champignon commence à bouger, comme pris de convulsion. Un bras, puis un autre apparaissent de chaque côté du pied. D'une de ses mains nouvellement acquises, le champignon relève le bord de son chapeau pour laisser apparaître un visage qui rit de bon cœur.

— *Haaa lala, si vous aviez pu voir vos têtes, vous ririez autant que moi*, finit-il, en vous faisant un clin d'œil.

Le champignon fait alors place à une magnifique jeune sorcière toute habillée de violet et coiffée d'un grand chapeau assorti.

— *Je suis Recika Arétomins*, déclare la sorcière.

Alors que Cixi se jette dans les bras de la sorcière comme si elles étaient les meilleures amies du monde et que Nicolède incline la tête pour la saluer, Lanfeust et Hébus échangent des regards d'incompréhension.

— *C'est la déesse du rire, de la joie de vivre mais aussi des farces, indique le sage aux deux compères.*

Après de courtes retrouvailles, les héros expliquent à la déesse qu'ils sont maudits et n'ont plus qu'une centaine de jours avant de disparaître définitivement.

— *Disparaître ?*, s'offusque la déesse, *mais ce n'est pas possible ! Il vous faut atteindre au plus vite le temple de Gral. Vous en trouverez l'entrée au nord-ouest du gouffre, au fond d'un coffre. J'espère que vous n'avez pas peur des araignées ou de leurs serviteurs car le fond du gouffre en est rempli, et...*

— *Il est temps de partir maîtresse*, dit le chat en lui coupant la parole.

— *Tu as raison, mon bon Capitaine.* Elle se retourne vers vous pour ajouter,

— *Surtout n'approchez pas de...*

Mais avant même d'avoir pu finir sa phrase, elle disparaît avec son chat. Toutefois, en guise de cadeau d'adieu, vous avez reçu un sentiment de bien-être des plus reposants : Cixi, Nicolède et Lanfeust ont l'impression de sortir d'une très agréable soirée, où ils auraient bien mangé, bien bu et surtout bien ri. Alors qu'Hébus, lui, a la sensation d'avoir plongé dans un tas de fumier bien frais, entouré de centaines de mouches, après s'être défoulé dans une énorme baston.

- Chaque héros est soigné d'un cœur et gagne 6 Xp.

Votre objectif est désormais d'aller dans le Gouffre et d'explorer la case du coffre. Vous lirez alors le chapitre **30**  
(notez ce numéro sur la case du coffre sur la carte du gouffre).



Attention : pour les combats de la zone 3 du Gouffre, ne piochez pas de cartes Combat, mais rendez-vous au chapitre correspondant à la valeur paire ou impaire de votre D.

- Si votre dé est impair, lisez le chapitre **9**
- Si votre dé est pair, lisez le chapitre **22**

Glissez le marque-page ici et reprenez vos explorations.

**19**

Vous avez finalement perdu la trace du groupe, mais vous repérez les traces d'un spitulek pelucheux. Comme quoi, tout n'est pas perdu ! Vous reprenez votre chasse en oubliant rapidement les étranges événements survenus plutôt.

L'aventure **"L'art de régner"** se termine pour vous.  
Vous passez maintenant en mode Exploration libre.  
Bonne partie à vous !

**20**

L'un des hommes vous aperçoit et en prenant une posture d'autorité vous interpelle.  
— Vous, les gueux, dégagez de là sinon vous aurez affaire au servent de Gral, la reine du noir cœur !

- Si vous vous écarterez et les laissez partir, lisez le chapitre **12**
- Si vous décidez de les attaquer, lisez le chapitre **8**

## 21

Rapidement vous fouillez les corps. La récolte n'est pas bien grande. Vous trouvez 12 dragons d'or à vous partager et un petit parchemin plié en 4.

Cixi, qui s'y connaît bien en tissu, regarde d'un air dédaigneux les toges et dit :

— C'est de la toile de chanvre teintée avec de l'encre. En plus elle est recouverte d'une poussière de roche. Ils doivent passer leur temps à se rouler par terre pour être dans cet état, ajoutez-elle en fronçant le nez.

*La cérémonie de la ponte a lieu ce soir. Venez avec les enfants dont les pouvoirs viennent d'apparaître.*



Sombre Pierre

- Vous pouvez interroger les adolescents. Lisez le chapitre 24
- Ou continuer vos explorations.

## 22

Vous êtes rentrés dans le territoire des araignées Shinsto et elles vont le défendre. Des dizaines d'araignées vous tombent dessus, le combat sera acharné.

- **À la fin d'un combat, si le héros actif subit une blessure :**

Les araignées vous poursuivent car elles pensent pouvoir l'emporter.

Le héros suivant doit alors commencer son tour en combattant ces mêmes araignées.

Il fait son exploration normalement, mais commence par les combattre.

<b>SHINSTO</b> <b>FLEUR DE NUIT</b> 		10 ou -	11-18	19 ou +
		9 ou -	10-17	18 ou +
		8 ou -	9-17	18 ou +
	Gain Coût	3	2	4

- **À la fin d'un combat, si le héros actif n'est pas blessé :**

Elles ont compris qu'elles ne sont pas assez fortes pour vous battre et s'enfuient.

**Rappel :** Si ce n'est pas déjà fait, vous devez explorer la case du coffre et lire le chapitre 30



**Rappel :** pour les combats de cette zone :

- Si votre dé est impair, lisez le chapitre 9
- Si votre dé est pair, lisez le chapitre 22

Glissez le marque-page ici et reprenez vos explorations.

## 23

Alors que vous cherchez des traces du passage du groupe, vous découvrez une de leurs cagoules au sol. Avec cette chaleur cela ne vous étonne pas que l'un d'entre eux l'ait enlevée et par chance elle est tombée par terre. Elle est faite d'un tissu grossier teinté en noir qui est recouvert d'une fine poussière grise. Cette poussière pourrait provenir de la roche au centre de l'île. En vous dépêchant vous arriverez peut-être à les rattraper à l'entrée du gouffre

Vous avez 5 tours de jeu pour arriver dans cette zone. (Entourez la case correspondante sur la piste des tours)

- Si vous réussissez à arriver dans cette zone avant la fin des 5 tours, lisez le chapitre 33
- Sinon, lisez le chapitre 19

Glissez le marque-page ici et reprenez vos explorations.



Nicolède regarde les deux adolescents.

Il passe la main derrière la tête de la jeune fille et constate qu'un des hommes lui a offert une belle bosse. Il fouille sa sacoche et en ressort un petit flacon qui lui passe sous le nez. Celle-ci ouvre les yeux et reprend conscience instantanément. Prête à se battre pour survivre, elle commence à concentrer son pouvoir, mais elle constate que la situation a bien changé. Devant le visage bienveillant de Nicolède et le sourire charmant de Lanfeust, elle contrôle et réprime son pouvoir avant qu'il ne se déclenche.

— *Où est mon frère ?* demande-t-elle en grimaçant de douleur.

— *Ma fille s'occupe de lui,* répond l'ancêtre en montrant le jeune garçon qui avait fini par s'endormir.

— *Qui sont ces gens et pourquoi enlèvent-ils des adolescents ?* questionne Lanfeust.

— *Ce sont des fanatiques, des serviteurs de Gral, la reine araignée. Cela fait un an qu'ils ont commencé à enlever des adolescents, on ne sait pas pourquoi.*

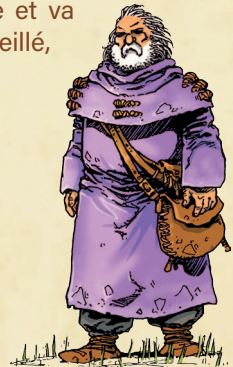
— *Et les autorités ne font rien pour arrêter ces fanatiques ? Sais-tu où on peut les trouver ? Ils nous ont maudit avant de mourir et pour briser cette malédiction, nous devons les retrouver.*

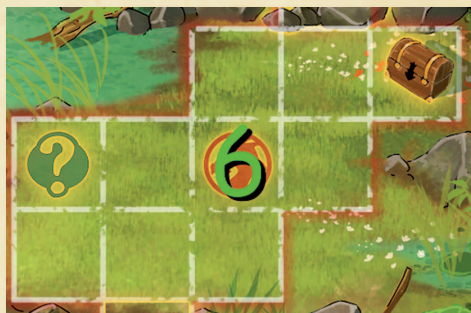
— *On dit que le comte est gravement malade et le chambellan ne veut rien faire contre les disciples de Gral. Il prétend que ce n'est qu'une invention des gueux pour ne pas travailler aux champs. Mais il se trompe. Pour le reste, il paraît que le temple de Gral serait dans la partie nord du gouffre.*

— *Merci jeune fille, reposez-vous un moment puis retournez chez vous. Nous, on va aller rendre visite à ces fanatiques.*

— *Attendez, pour trouver l'entrée secrète du temple dans le gouffre, il vous faut rencontrer une vieille sorcière pas très loin d'ici, à l'est, elle connaît énormément de choses sur cette île.*

Nicolède remercie la jeune fille d'un hochement de tête et va rejoindre Lanfeust, Hébus et Cixi que le jeune garçon, réveillé, ne quitte plus des yeux.





Pour rencontrer la sorcière, si vous ne l'avez déjà fait explorez la case indiquée ci-contre. Y inscrire le N°6.

- Une fois la case atteinte, ne pas faire de combat mais lisez le chapitre 6
- Si vous avez déjà exploré cette case, lisez directement le chapitre 6
- Pour fouiller les corps, si cela n'a pas déjà été fait, lisez le chapitre 21

## 25

Toutes les têtes se tournent vers Cixi étonnée.

— *Mais mon papounet, tu ne reconnais pas ta fille ? fait-elle en battant des cils. Et toi, mon petit Lanfeust chéri, tu ne reconnais pas ta future femme ?* ajoute-t-elle en prenant une posture aguicheuse.

Lanfeust devient quelque peu rouge pivoine, Nicolède et Hébus, surpris, échangent quelques regards ne sachant pas quoi en penser. Ils entendent alors Cixi éclater de rire, mais le son vient du champignon sur lequel le chat, toujours assis, a entrepris de faire sa toilette. Juste à côté de lui, l'air se met à onduler, pour finalement laisser apparaître une autre Cixi, morte de rire devant les têtes déconfites des héros. Ceux-ci, n'y comprennent plus rien. C'est alors qu'à la place de la nouvelle Cixi apparaît une magnifique jeune sorcière tout habillée de violet et coiffée d'un grand chapeau assorti.

— *Je suis Recika Arétomins*, déclare la sorcière.

Alors que Cixi se jette dans ses bras de la sorcière comme si elles étaient les meilleures amies du monde et que Nicolède incline la tête pour la saluer, Lanfeust et Hébus échangent des regards d'incompréhension.

— *C'est la déesse du rire, de la joie de vivre mais aussi des farces, indique le sage aux deux compères.*

Après de courtes retrouvailles, les héros expliquent à la déesse qu'ils sont maudits et n'ont plus qu'une centaine de jours avant de disparaître définitivement.

— *Disparaître ?*, s'offusque la déesse, *mais ce n'est pas possible ! Il vous faut atteindre au plus vite le temple de Gral. Vous en trouverez l'entrée au nord-ouest du gouffre, au fond d'un coffre. J'espère que vous n'avez pas peur des araignées ou de leurs serviteurs car le fond du gouffre en est rempli et...*

— *Il est temps de partir maîtresse*, la coupa le chat.

— *Tu as raison, mon bon Capitaine.* Elle se retourne vers vous pour ajouter.

— *Surtout n'approchez pas de...*

Mais avant même d'avoir pu finir sa phrase, elle disparaît avec son chat. Mais en guise de cadeau d'adieu, vous avez reçu un sentiment de bien-être des plus reposants : Cixi, Nicolède et Lanfeust ont l'impression de sortir d'une très agréable soirée, où ils auraient bien mangé, bien bu et surtout bien ri. Alors qu'Hébus, lui, a la sensation d'avoir plongé dans un tas de fumier bien frais, entouré de centaines de mouches, après s'être défoulé dans une énorme baston.

- Chaque héros est soigné d'un cœur et gagne 6 Xp.

Votre objectif est désormais d'aller dans le Gouffre et d'explorer la case du coffre. Vous lirez alors le chapitre **30**

(notez ce numéro sur la case du coffre sur la carte du gouffre).



Attention : pour les combats de la zone 3 du Gouffre, ne piochez pas de cartes Combat, mais rendez-vous au chapitre correspondant à la valeur paire ou impaire de votre D.

- Si votre dé est impair, lisez le chapitre **9**
- Si votre dé est pair, lisez le chapitre **22**

Glissez le marque-page ici et reprenez vos explorations.



## 26

Le temple dédié à Gral est sombre. Seuls les braseros de part et d'autre d'un autel taillé dans une roche d'un noir profond l'éclairent. En y regardant de plus près, sa couleur est peut-être due uniquement au sang qui l'a abreuvé depuis bien trop longtemps. Derrière ce bloc sinistre, un prêtre encapuchonné psalmodie des paroles incompréhensibles, tenant un couteau à bout de bras. Mais, ce qui retient le plus votre attention, c'est le corps attaché à l'autel et qui attend la mort en hurlant de terreur.

- ♦ Si vous êtes arrivé au 18<sup>e</sup> tour ou avant, lisez le chapitre **36**
- ♦ Si vous êtes arrivé après le 18<sup>e</sup> tour, lisez le chapitre **29**

## 27

Dans ce coin sombre du temple se trouve un coffre caché à la vue de tous. À l'intérieur vous trouvez 20 dragons d'or, 3 potions de soin et un orbe du petit magot, à partager.

- ♦ Reprenez vos explorations

## 28

— *Cela ne vous regarde pas, étranger, dit une voix de femme. Ils ont été choisis pour honorer la reine Gral et leur sacrifice en son nom sera chanté pour les siècles à venir, ajoute-t-elle avec ferveur.*

— *Mais s'ils ne veulent pas ? demande doucement Nicolède.*

— *Ils n'ont pas le choix, c'est leur destin que d'aller dans le gouffre, répond-elle d'une voix énervée.*

— *Tu parles trop, la gronde une autre femme. Maintenant, il va falloir les tuer, et il ne nous reste pas beaucoup de temps pour rejoindre le temple.*

Puis, elle se met à hurler "**TUEZ LES ! TUEZ LES TOUS !**" en vous désignant du doigt.

- ♦ Lisez le chapitre **8**

Plusieurs corps ensanglantés gisent au pied de l'autel, ces vies ne peuvent plus être sauvées. Frissonnant de rage, vous vous concentrez et distinguez non loin du prêtre prêt à sacrifier un autre enfant, deux ou trois gamins se serrant les uns contre les autres, gémissant et pleurant, n'osant pas regarder ce qui va arriver à leur compagnon d'infortune.

- ♦ Libérer l'enfant avant qu'il ne soit trop tard.
- ♦ Comparez la somme de vos 4D pour un test de Force.



Vous n'avez pas été assez rapide. Alors que le prêtre plante son poignard dans le ventre du sacrifié, il vous voit arriver. Les yeux injectés de sang par sa folie, il décide qu'il est temps d'écourter la cérémonie, de prendre ses jambes à son cou et de fuir derrière l'araignée géante qui descend du plafond.



Vous avez été assez rapide pour empêcher le prêtre d'éventrer le gamin, mais malgré tout, le poignard a fini sa course dans sa cuisse. Le prêtre, trop absorbé par ses incantations, ne vous a vu arriver qu'au dernier moment. Il décide qu'il est temps d'écourter la cérémonie, et, prenant ses jambes à son cou, il fuit derrière l'araignée géante qui descend du plafond.



Vous avez été assez rapide pour empêcher le prêtre d'éventrer l'enfant, car celui-ci, trop absorbé par sa transe, ne vous a vu arriver qu'au dernier moment. Il décide alors, qu'il est temps d'écourter la cérémonie et de prendre ses jambes à son cou. Vous arrivez malgré tout à agripper sa cagoule, mais, se débattant comme un beau diable, il parvient à se dégager pour fuir derrière l'araignée géante qui descend du plafond. Vous n'avez eu que le temps de voir une grande tignasse blonde.

- ♦ Reprenez vos explorations.

## 30

Devant vous, posé devant une paroi rocheuse, se trouve un coffre. Un grand coffre fait d'un bois très sombre. Il est décoré d'un bas-relief représentant une araignée géante entourée par des centaines d'araignées plus petites et d'humains encore plus petits qui semblent la vénérer. Il se dégage de ce coffre une sensation des plus malsaines.

- Si vous ouvrez le coffre, lisez le chapitre **35**
- Si vous observez en détail le bas-relief, lisez le chapitre **32**

## 31

— *Nous sommes les fidèles de la toute puissante Gral, dit l'un des hommes cagoulés, et toute chose qui vit sur cette île est soumise à son grand disciple Sombre Pierre. Donnez-nous votre or et partez, nous n'avons pas le temps de nous amuser, on nous attend ce soir.*

- Si vous leur donnez le dé du joueur actif en or, lisez le chapitre **34**
- Si vous les attaquez, lisez le chapitre **8**

## 32

En regardant en détail le coffre, on peut voir que sous l'araignée, se trouvent des humains de petite taille entourés de toutes sortes d'araignées plus grandes qu'eux. Plus vous le regardez et plus vous avez l'impression que les éléments de la scène bougent.

Résultat du dé du joueur actif, pair ou impair :

- Si votre dé est impair : le héros perd un cœur d'effroi devant ce spectacle.
- Si votre dé est pair : cette vision met le héros dans une rage folle, vous gagnez un bonus de +4 à utiliser lors d'un prochain combat (marquez sur votre fiche le +4 et effacez-le quand vous l'utiliserez).
- Lisez ensuite le chapitre **35**

33

Vous finissez par rattraper l'étrange groupe mais l'un des hommes vous aperçoit et, prenant une posture d'autorité, vous interpelle.

— *Vous, les gueux, dégagez de là, sinon vous aurez affaire au servent de Gral, la reine du noir cœur.*

Nicolède, d'un signe de tête, vous indique de ne rien faire et dit avec un sourire complice :

— *Les enfants que vous maltraitez, je suppose qu'ils l'ont bien mérité. Mais j'aimerais vous posez une question :*

— *Nous venons d'arriver sur l'île, vous représentez quelle autorité ?*

♦ Lisez le chapitre 31

— *Où les emmenez-vous et qu'ont-ils fait pour être ainsi ligotés ?*

♦ Lisez le chapitre 28

34

Nicolède, d'un signe de tête donne son accord à Lanfeust, qui, avec un petit geste d'agacement, fouille dans une bourse pour donner l'or au fanatique. Celui-ci prend les pièces qu'il fait aussitôt disparaître dans une de ses poches.

— *Merci à vous, mais peut être seriez-vous intéressés pour assister à la cérémonie de ce soir ? Gral va pondre ses œufs, ce qui n'arrive que deux fois par an.*

— *Ça serait fantastique, commente Nicolède, et ça se passe où ?*

— *Le temple est au, Aaaarrgggg !!*

Vous voyez la pointe d'une lance sortir de la poitrine de l'homme à qui vous parlez. Celui-ci, étonné, regarde, incrédule, le sang couler de sa blessure, puis il s'effondre au sol, révélant une fanatique de petite stature qui tient le manche de la lance. D'un coup sec, elle dégage l'arme et dit :

— *Je lui avais bien dit de la fermer sinon je le tuerais, mais c'était plus fort que lui.*

*Malheureusement, il en a déjà trop dit. À l'ATTAQUE ! hurle-t-elle avant de tenter de vous transpercer de sa lance.*

♦ Lisez le chapitre 8



## 35

Le coffre n'est pas fermé à clef et s'ouvre dans un silence de mort. Des toiles d'araignée en tapissent les moindres recoins. En les brûlant un peu avec votre torche, vous avez la surprise de découvrir dans le fond du coffre un escalier qui s'enfonce dans les profondeurs de la terre.

- Prenez la carte Paysage "L'art de régner" et placez-la sous la pochette plastique, au centre du plateau "Gouffre" comme ci-contre.
- Explorez normalement sur cette carte. Quand vous arrivez sur une case qui contient un numéro, lisez le chapitre correspondant.



## 36

En plus de l'adolescent sur l'autel, vous pouvez voir non loin du prêtre, quatre ou cinq gamins, se serrant les uns contre les autres, gémissant et pleurant, n'osant pas regarder ce qui va arriver à leur compagnon d'infortune.

- Libérer la victime avant qu'il ne soit trop tard
- Comparez la somme de vos 4D pour un test de Force.



Vous n'avez pas été assez rapide, et le prêtre a le temps d'abattre son poignard dans le ventre du sacrifié. Comme il vous voit arriver tel un ange vengeur, il décide qu'il est temps d'écourter la cérémonie, de prendre ses jambes à son cou et de fuir derrière l'araignée géante qui descend du plafond.



Vous avez été assez rapide pour empêcher le prêtre d'éventrer l'adolescent, mais malgré tout, le poignard a fini sa course dans sa cuisse. Le prêtre, trop absorbé par sa cérémonie, ne vous a vu arriver qu'au dernier moment. Il décide qu'il est temps d'écourter le rituel, et, prenant ses jambes à son cou, il fuit derrière l'araignée géante qui descend du plafond.



Vous avez été assez rapide pour empêcher le prêtre d'éventrer l'enfant, car celui-ci, trop absorbé par sa transe, ne vous a vu arriver qu'au dernier moment. Il décide alors qu'il est temps d'écourter la cérémonie et de prendre ses jambes à son cou. Vous arrivez malgré tout à agripper sa cagoule, mais, se débattant comme un beau diable, il parvient à se dégager pour fuir derrière l'araignée géante qui descend du plafond. Vous n'avez eu que le temps de voir une grande tignasse blonde.

- ♦ Reprenez vos explorations.

## 37

Le combat est fini, Gral la reine des araignées n'est plus !

Bien que des araignées se soient échappées par des fissures dans le mur du fond, cette menace est écartée pour les habitants de l'île.

Après avoir observé les éléments dans le temple, Nicolède finit par dire.

— *Quels monstres stupides ! Ils pensaient qu'en plaçant leurs oeufs dans le ventre d'adolescents qui viennent tout juste d'acquérir des pouvoirs, les araignées développeraient les mêmes pouvoirs. C'est insensé et ça ne marche absolument pas comme ça, ajoute-t-il en secouant la tête.*

Les héros aident les enfants survivants à sortir du gouffre. Une fois dehors, ceux-ci partent en courant vers le réconfort de leur famille. Vous décidez alors de rentrer tranquillement vers le campement tout en chassant un peu pour le repas du soir.

— *Bé, il faut bien manger, dit Hébus, moi, tous ces combats, ça m'a ouvert l'appétit...*

### Fin de l'aventure "L'art de régner"





Auteurs : Nathalie et Rémi Saunier

© Arleston/Tarquin