BD INTERACTIVE

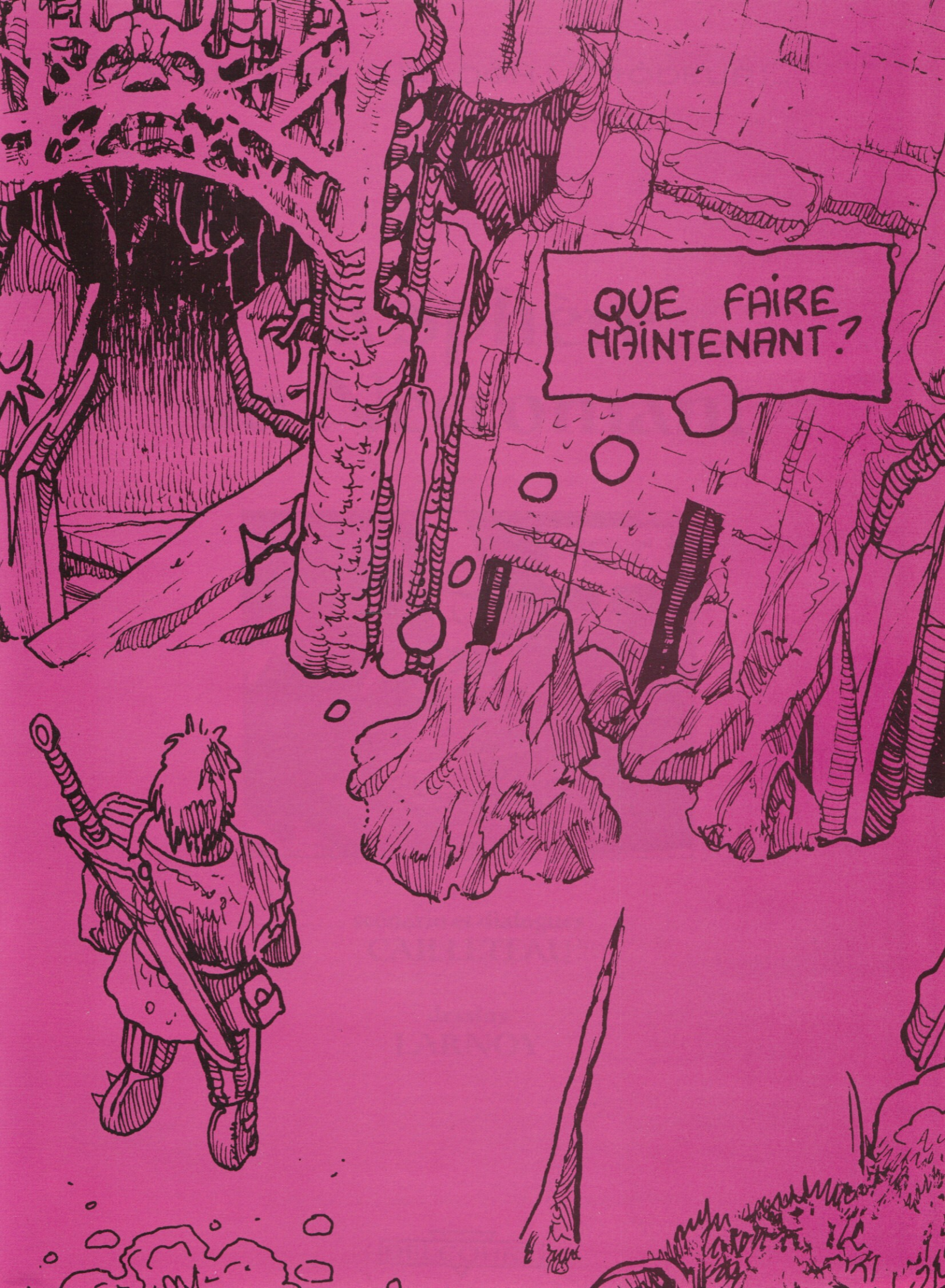
La Sphère du Nécromant



CAILLETEAU
LARNOY

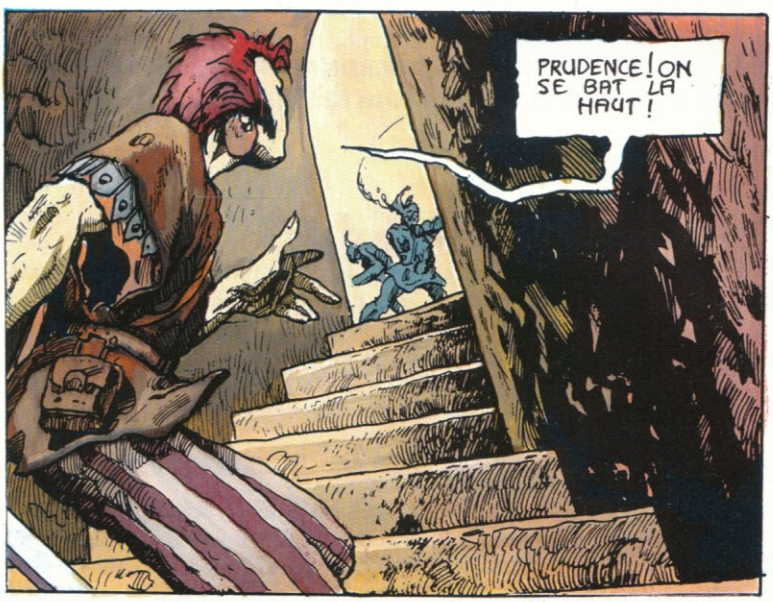
DELCOURT




QUE FAIRE MAINTENANT?

VOUS ÊTES TURLOGH LE RÔDEUR !...

La Sphère du Nécromant

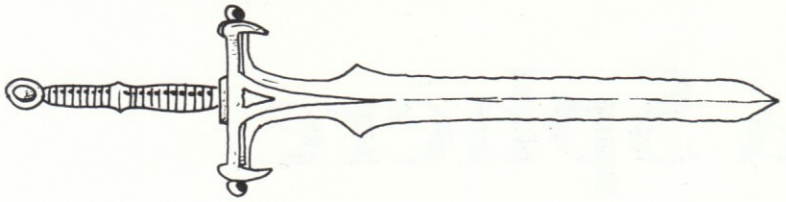


scénario et dialogues
CAILLETEAU

dessins
LARNOY

DELCOURT

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

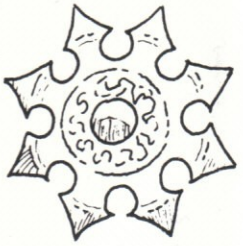
- Un crayon à papier.
- Une gomme.
- Une feuille de papier pour vos notes personnelles.
- 3 dés à 6 faces (facultatifs mais bien pratiques!).

Turlogh le rôdeur, baron de Penroth

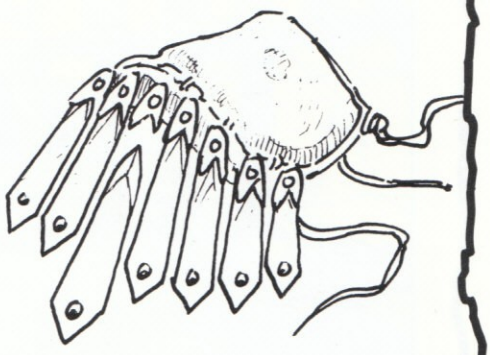
Vous êtes Turlogh, un rôdeur, un coureur des bois. Vous savez vous déplacer en silence et sans laisser la moindre trace. Vous connaissez le nom et les propriétés de tout ce qui pousse dans la forêt car vous avez passé toute votre enfance élevé parmi les druides. Le jour de votre majorité, ceux-ci vous 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

Ne 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



Pour 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

Maintenant 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

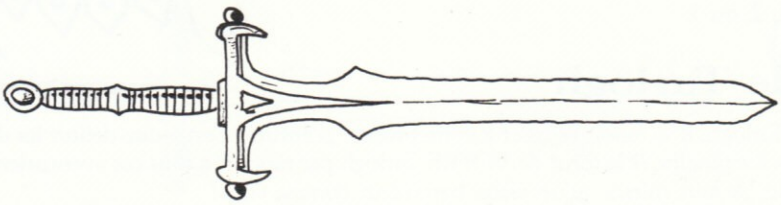
Dans certaines situations, il vous sera demandé de faire un test de force, de chance ou d'agilité de façon à déterminer votre aptitude à mener à bien une action faisant appel à une de ces qualités.
Vous jetterez alors 3d6 et comparerez le chiffre obtenu à votre score dans la caractéristique concernée. 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



Vous 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: *Rââl 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.

A 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

Au 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. A 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.

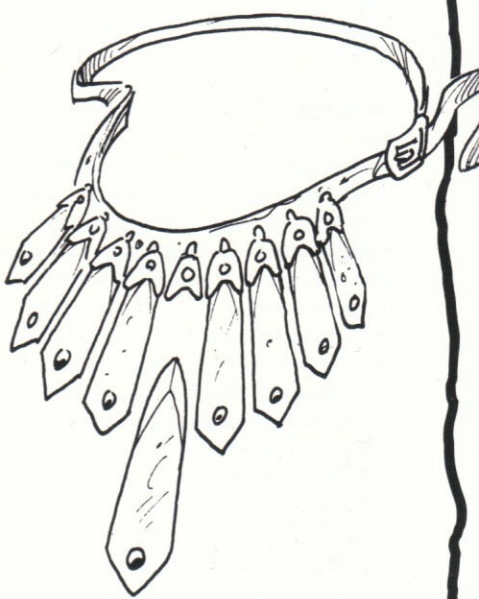
– Votre épée, "Stainlech", cadeau personnel du roi Ydahaut Ar-Dinlach sur laquelle vous lui avez prêté serment d'allégeance. Vous y tenez comme à la prunelle de vos yeux.

– 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, SUZERAIN DU ROYAUME DE THOZ ET DE SES QUATORZE BARONS SE RETIRAIT AUX PREMIERS JOURS DE L'AUTOMNE DANS SA FORTERESSE DE BARAN-TAÏN POUR JOUIR DE SES CHASSES EN COMPAGNIE DE QUELQUES FIDÈLES COMPAGNONS TRIÉS SUR LE VOLET. MAIS CETTE ANNÉE LÀ...
HAANNN!
KRACK!
KLONG!
HUMMA!!
PENROTH!
TCHAC!

HA! HA! 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'INFLIGEHIS PAREILLES LEÇONS!

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

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

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

... 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 VELLÉITÉS 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 ...

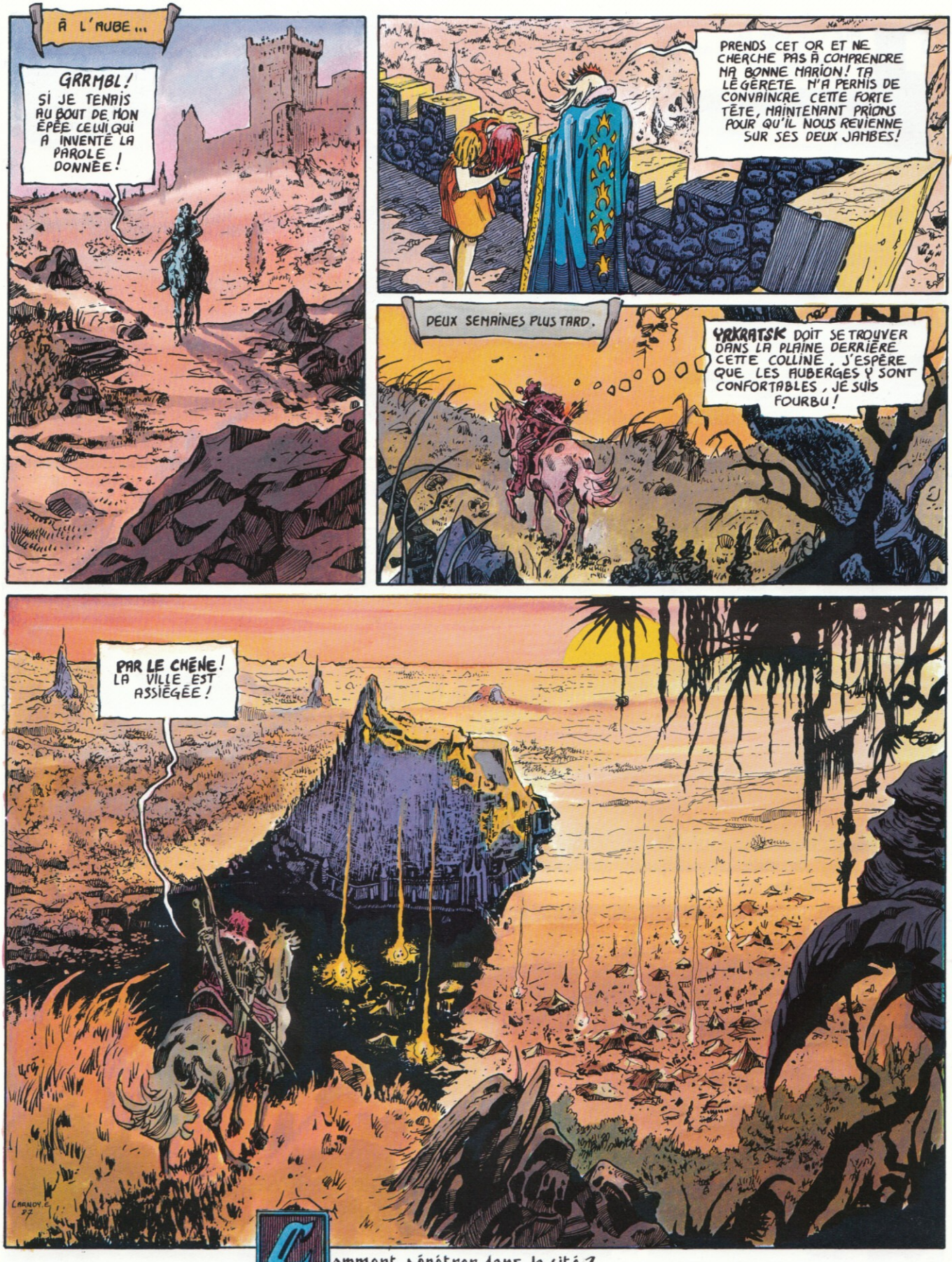
... ET JE POURRAI ENFIN ME CONSACRER À REPRENDRE EN MAIN MES "FIDÈLES ET LOYAUX" VASSAUX! BIEN SÛR CETTE SPHÈRE EST ACTUELLEMENT EN LA POSSESSION DU NÉCROMANT **SKROFUL**, ET GARDÉE AU COEUR DE SON CHÂTEAU DOMINANT LA JADIS FIÈRE CITÉ D'**YRKRATSK** QUI PLOIE AUJOURD'HUI SOUS LE JOUG DE SES SERVITEURS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

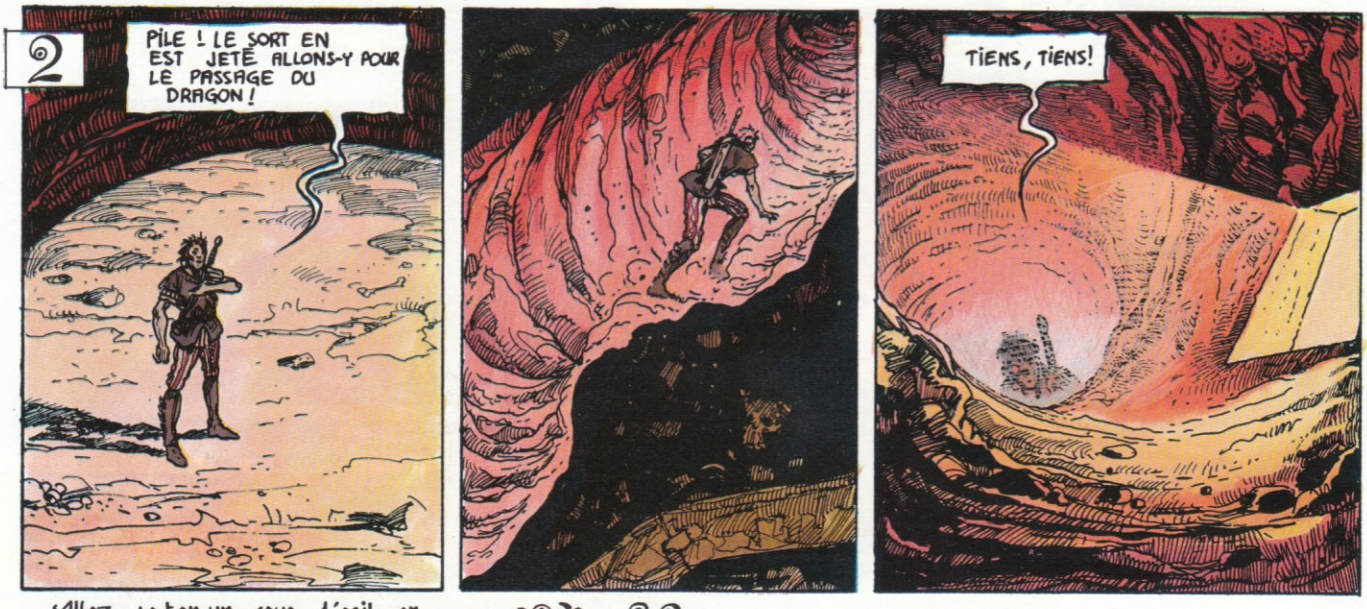
MAIS... HEU, DE QUOI S'AGIT-IL AU JUSTE?



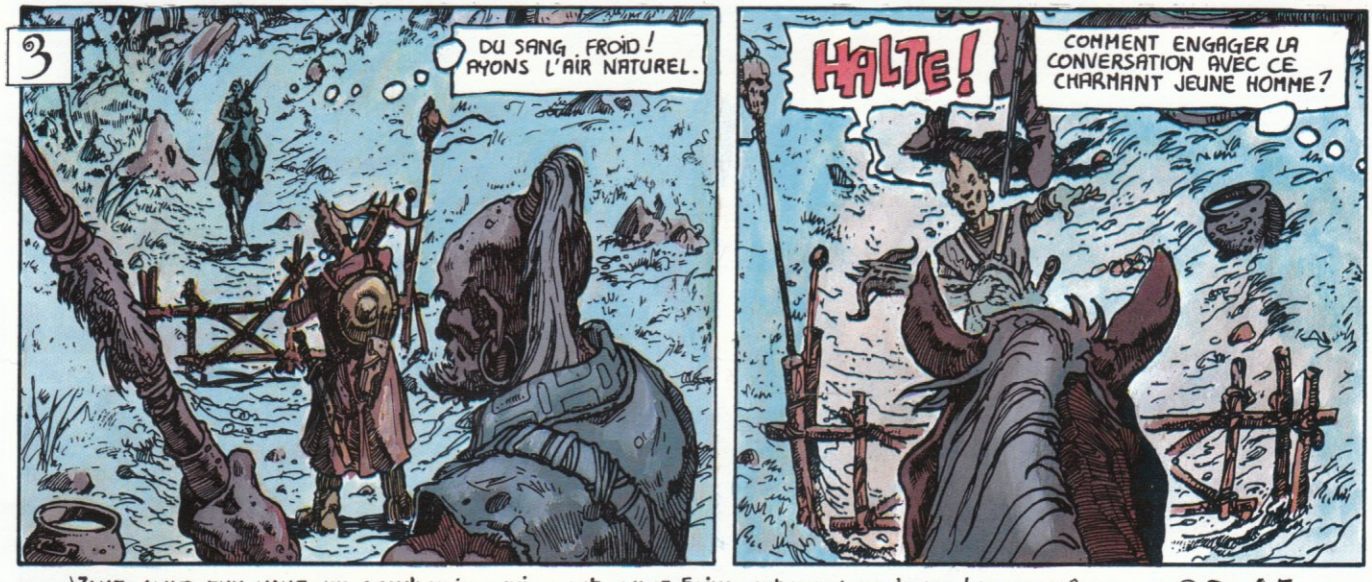
Comment pénétrer dans la cité ?

Vous profitez de l'obscurité pour approcher les remparts et voir s'il est possible de les franchir ➔ 9

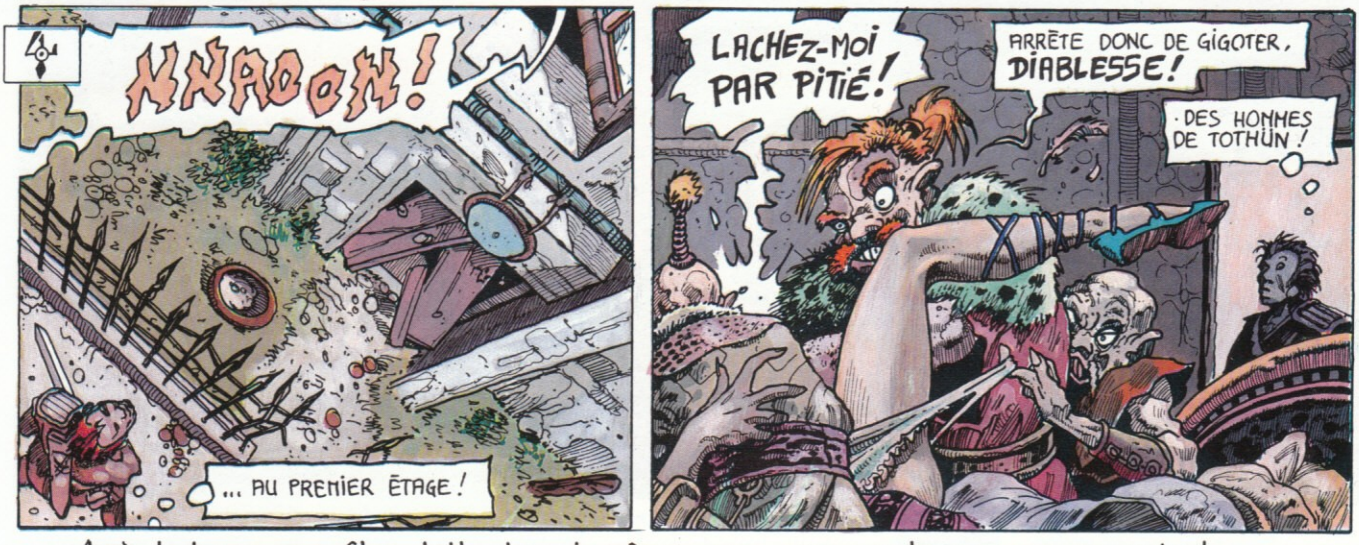
Vous préférez vous présenter au camp des assiégeants afin de vous enrôler comme mercenaire pour tirer parti de l'assaut qui s'annonce pour les jours prochains ➔ 59



Allez jeter un coup d'œil en ➤ 32

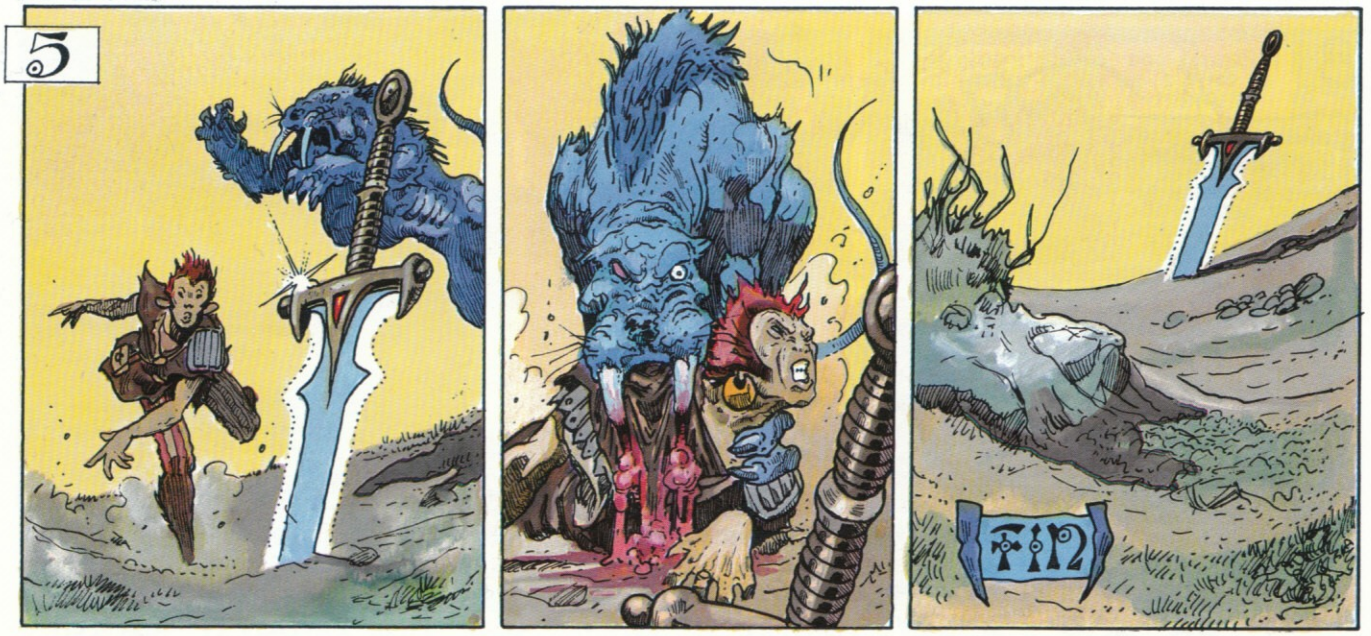


Vous avez sur vous un parchemin qui peut vous faire entrer dans leurs bonnes grâces ➤ 47
Sinon ➤ 22



Après tout vous vous êtes battu dans le même camp que ces hommes : ça rapproche ! Vous leurs prêtez main-forte dans leur besogne ➤ 10
Les monstres! vous leur tombez dessus à bras raccourci ! ➤ 25

5

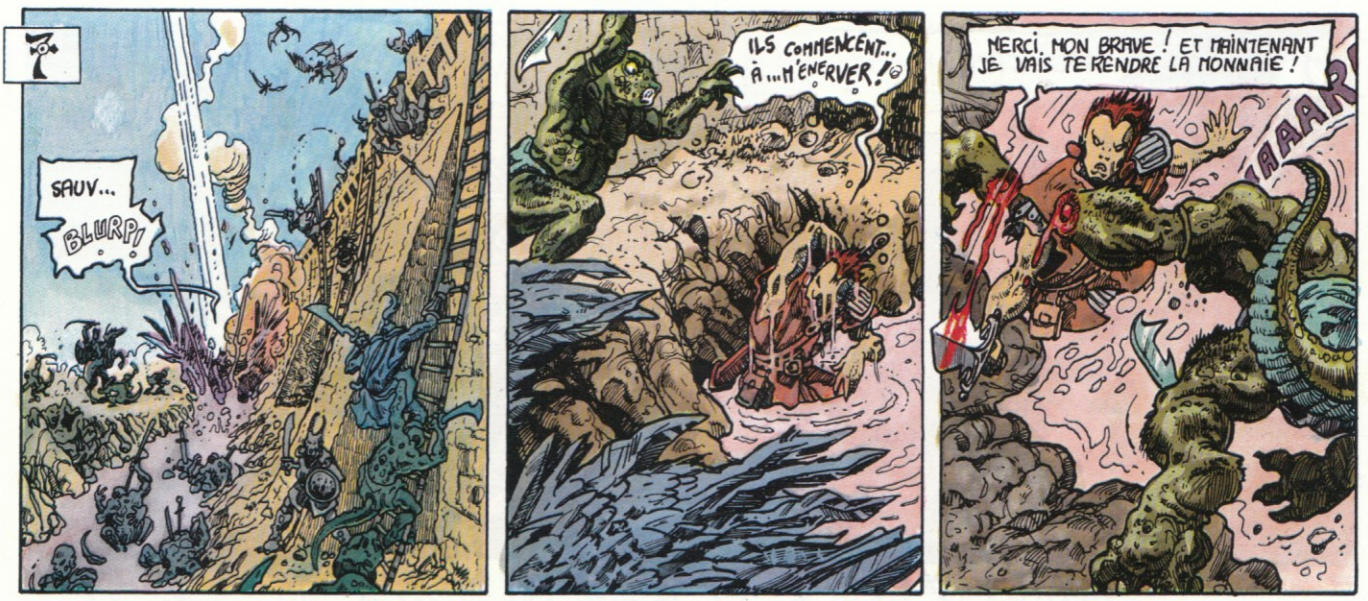


6



Vous regardez autour de vous en 48

7



Défoulez-vous en 45

8



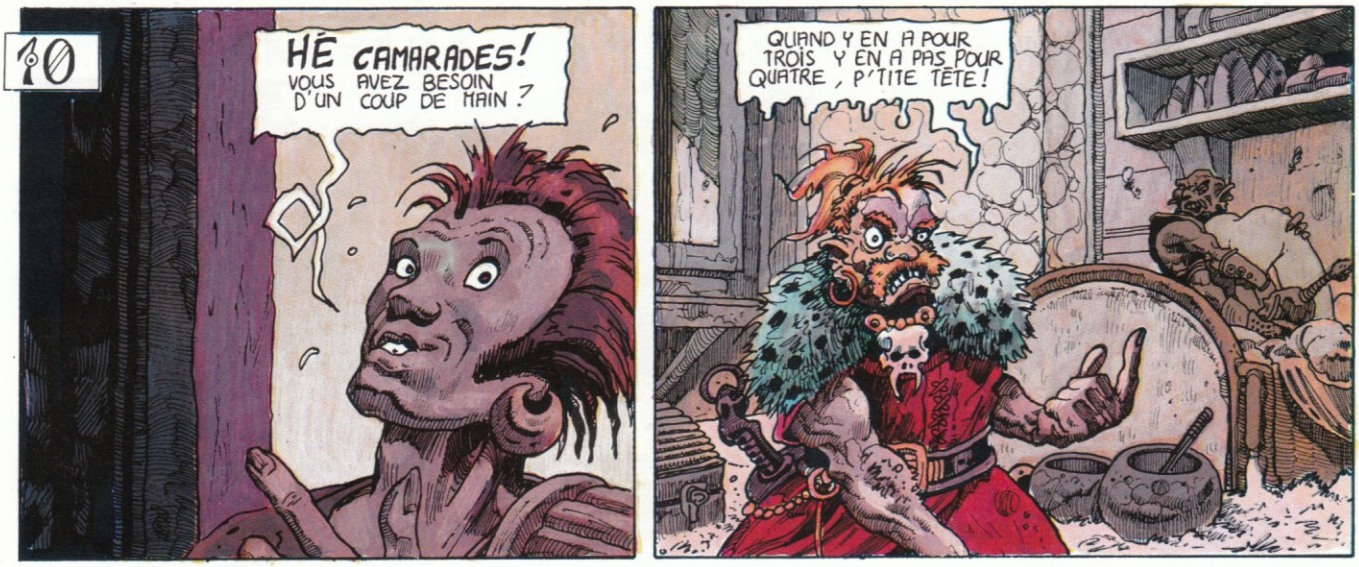
Lancez une pièce en l'air et rattrapez-la ! Si c'est pile vous prenez le passage du dragon en ➤ 2 Si c'est face vous vous lancez dans le couloir en ➤ 72 (sur la tranche vous perdez 300 points de vie !). SPÉCIAL : Notez à part le nombre de vos points de vie à ce stade de l'aventure, cela pourrait vous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

9



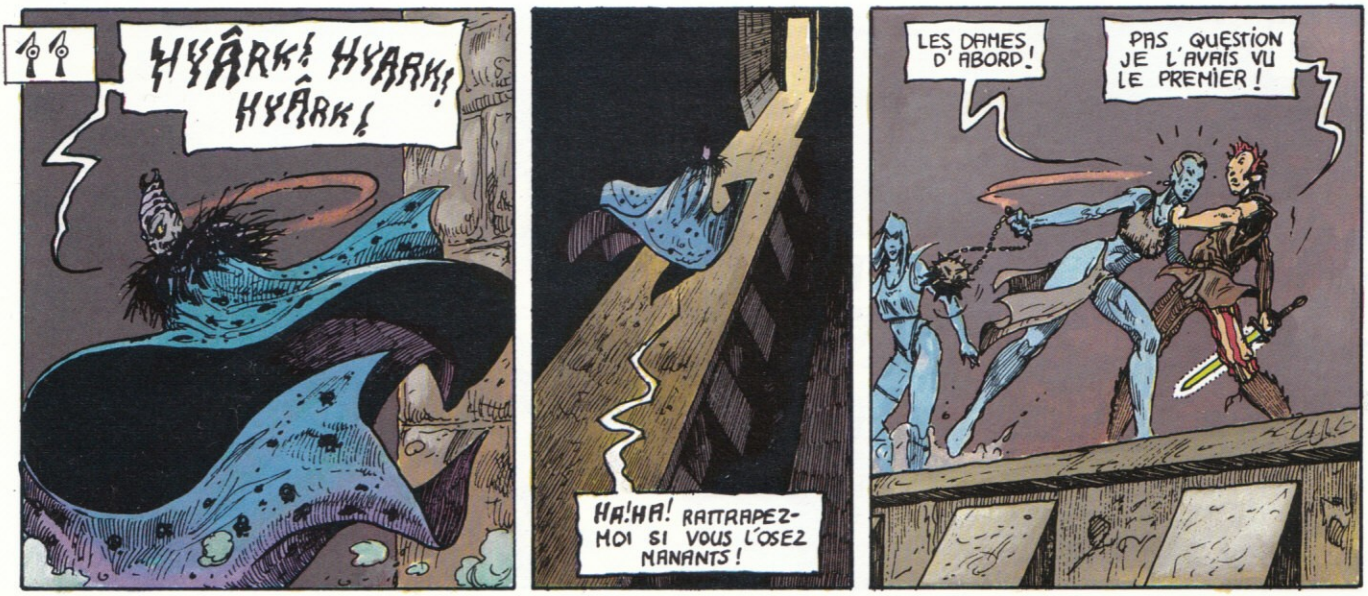
Vous attachez votre cheval et continuez ➤ 40 Vous faites demi-tour et retournez vers le campement ➤ 59

10



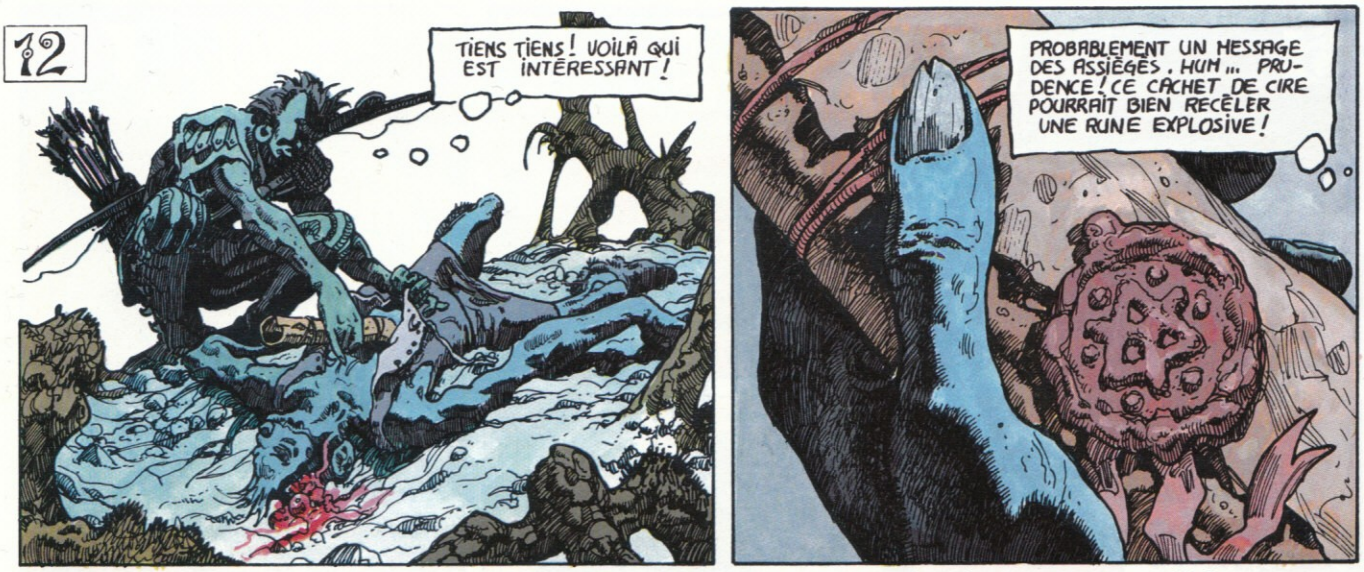
Vous l'avez bien cherché ! Les violeurs ne sont pas des gens avec qui s'allonger ! Allez en ➤ 56

11



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

12

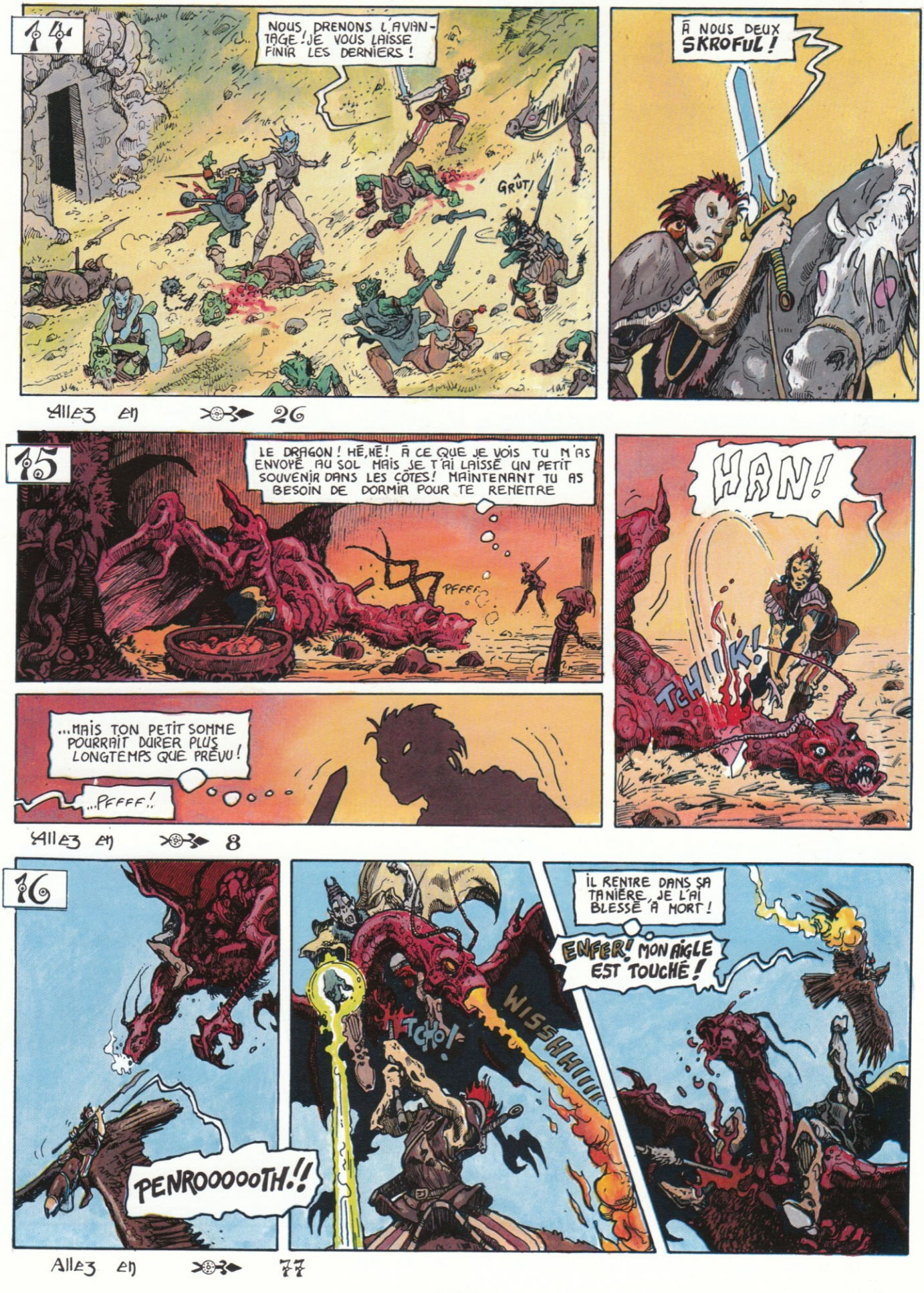


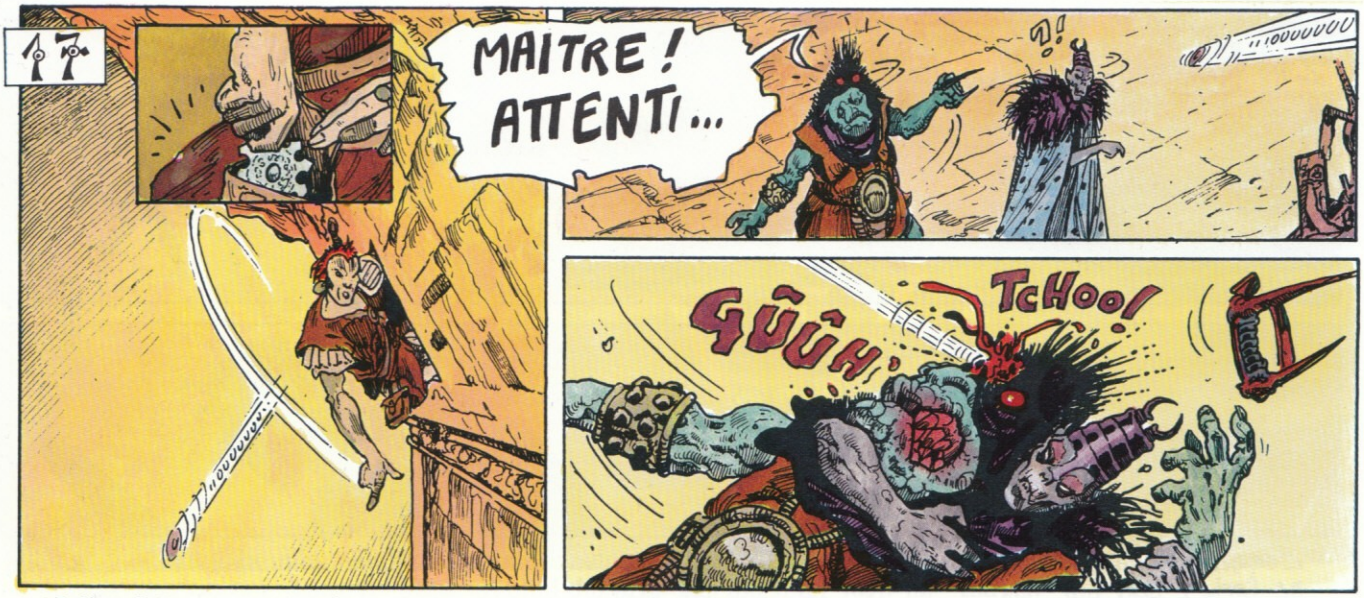
Vous vous jetez un sort de protection et ouvrez le parchemin ➤ 100
Vous allez vers le campement ➤ 59

13



Le prêtre a fait du bon travail : jetez 2 d6 et ajoutez-les aux points de vie qui vous restaient, puis continuez en ➤ 98


14
NOUS PRENONS L'AVANTAGE ! JE VOUS LAISSE FINIR LES DERNIERS !
GRÛT!
Á NOUS DEUX SKROFUL !
ALLEZ EN 26
15
LE DRAGON ! HÉ, HÉ ! Á 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 REMETTRE
PFFFF
HAN!
TCHIIK!
...MAIS TON PETIT SOMME POURRAIT DURER PLUS LONGTEMPS QUE PRÉVU !
...PFFFF !
ALLEZ EN 8
16
PENROOOOOTH !!
TCHO!
WISSHHHH
IL RENTRE DANS SA TANIÈRE, JE L'AI BLESSÉ Á MORT !
ENFER ! MON AIGLE EST TOUCHÉ !
ALLEZ EN 77



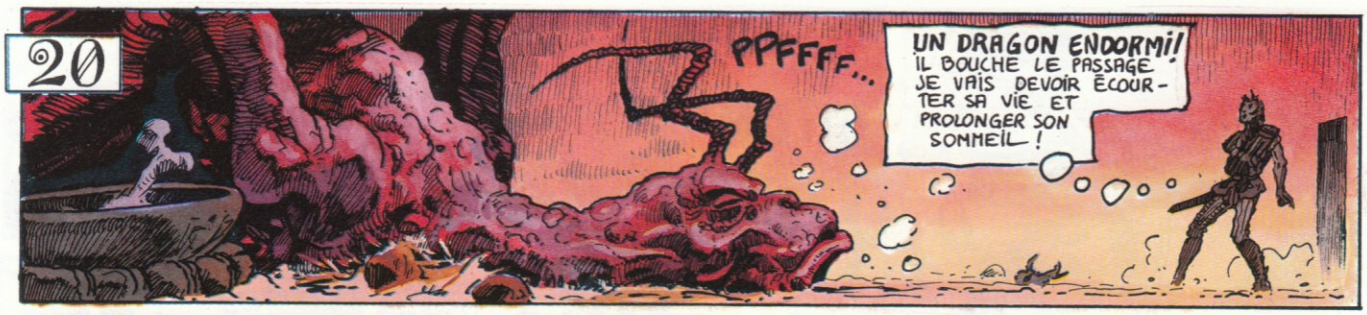
Cette fois vous bondissez dans la pièce ! ➤ 90



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 préfériez définitivement la manière forte en ➤ 6)

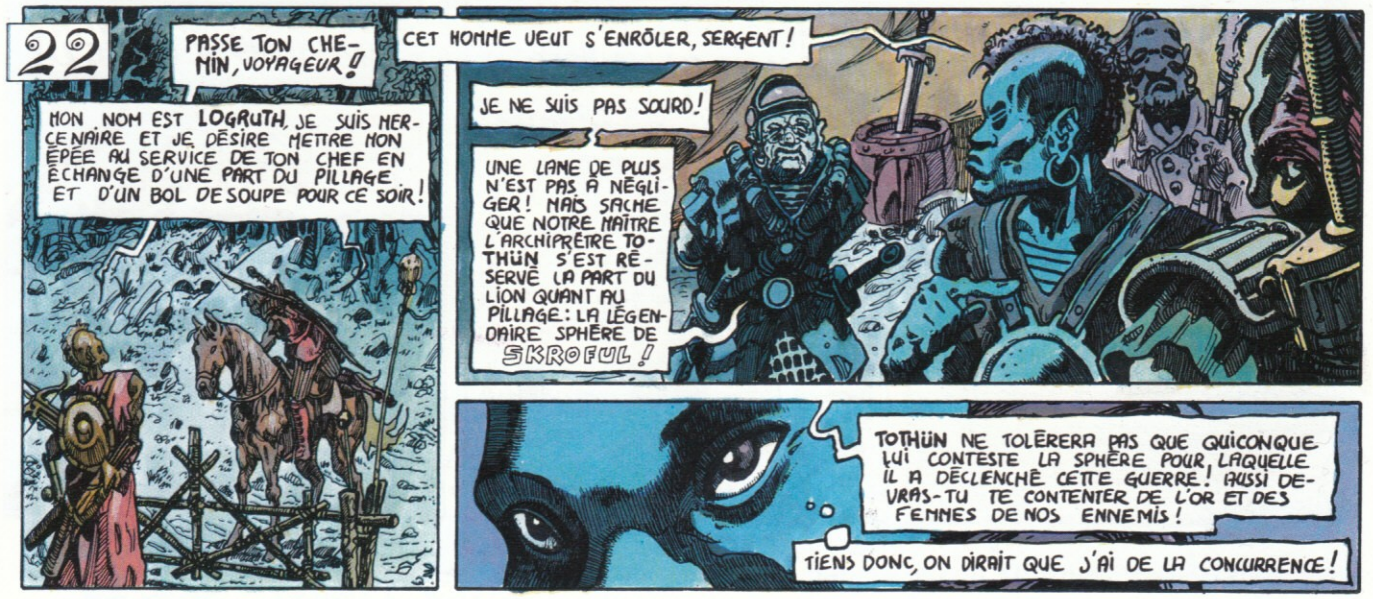


Si vous avez vu ce que recèlent les douves en 40
vous pouvez choisir de laisser partir les autres devant ➤ 61
Sinon, ou si vous vous sentez en forme pour quelques passes d'armes ! ➤ 53

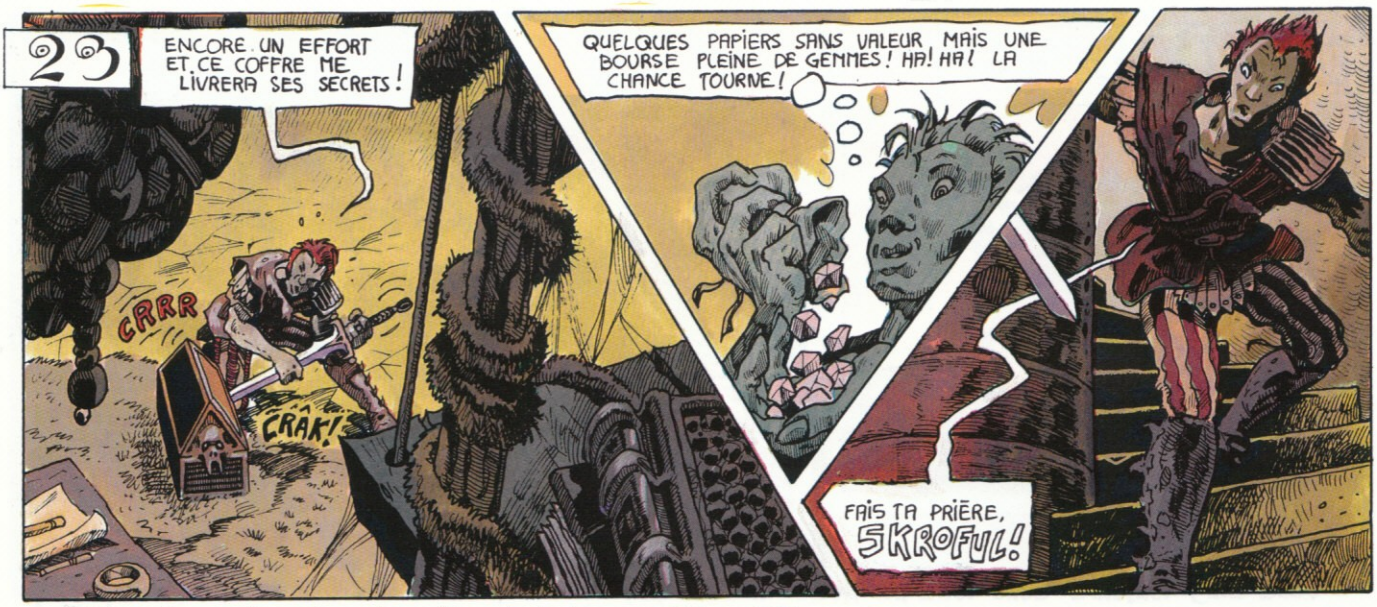


Comme vous avez raison ! D'ailleurs faites donc un test d'agilité pour voir si vous ne feriez pas par hasard un faux pas un peu bruyant !
S'il est réussi ➔ 34 S'il est manqué ➔ 43

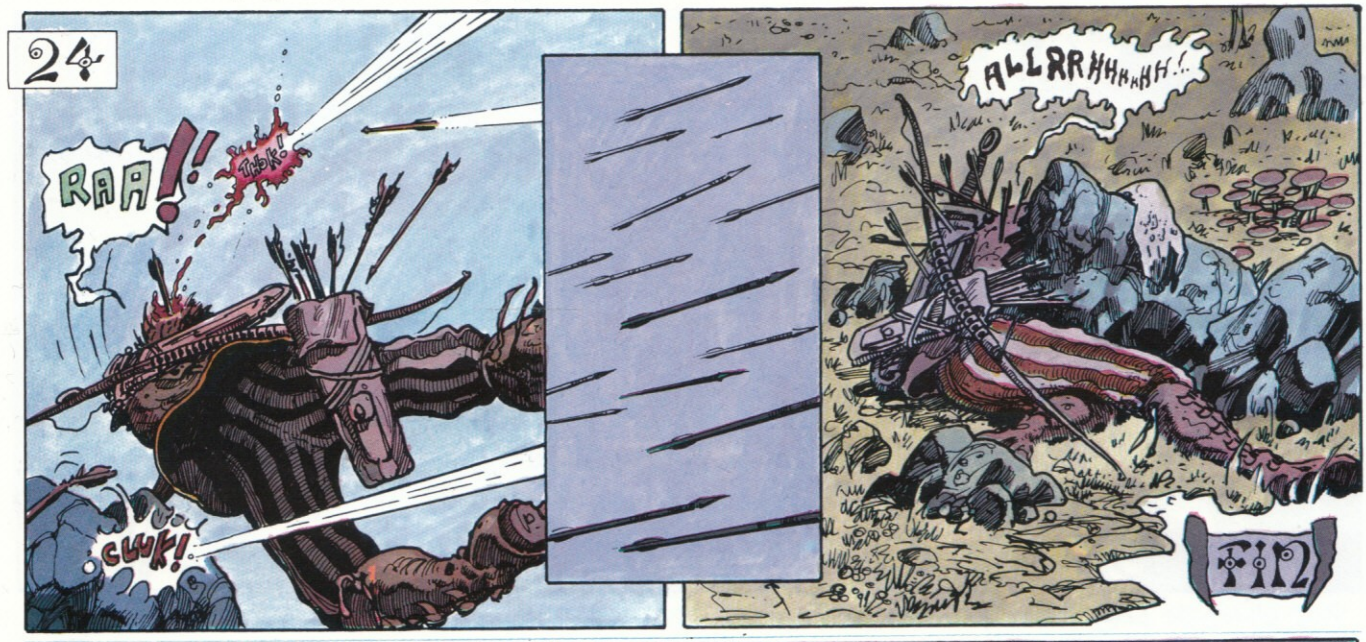




Allez en ➔ 51



Vous descendez dans la salle principale ➤ 60





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 / pdv : 17 ⟩
Vous les tuez tous les trois. ➤ 114 Ils ont raison de vous. ➤ 56

26



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

27



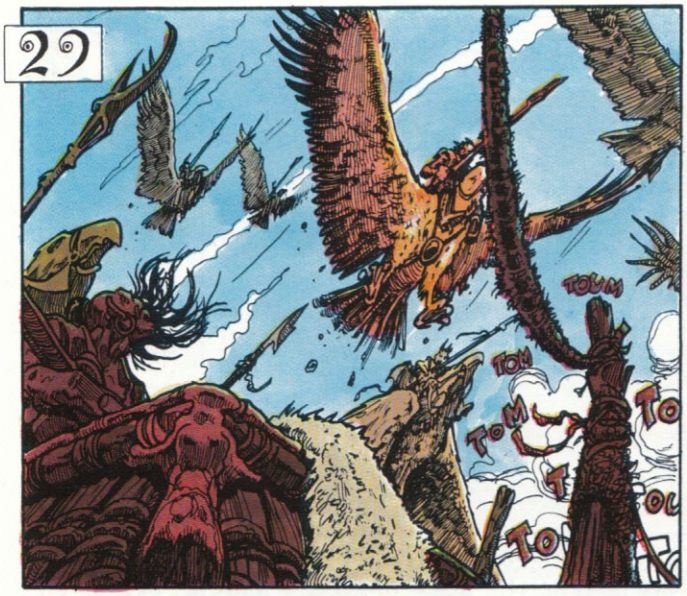
Vous placez le pendentif contre votre poitrine et vous retournez en ➤ 46

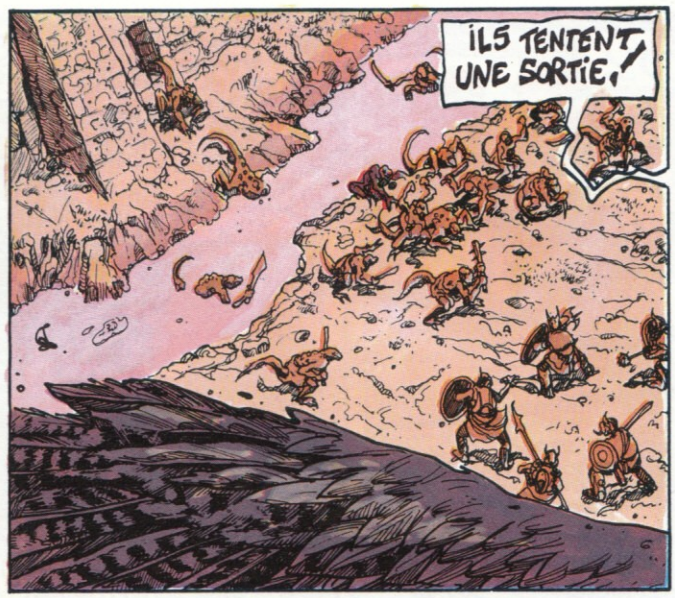
28



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

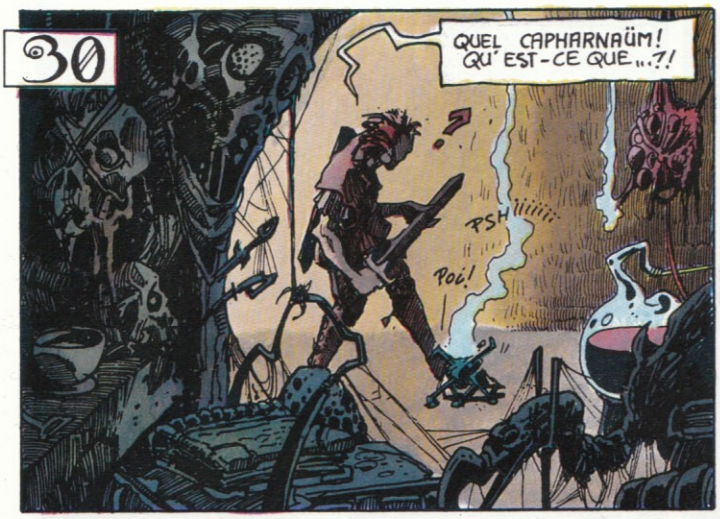
29





Allez en 62

30





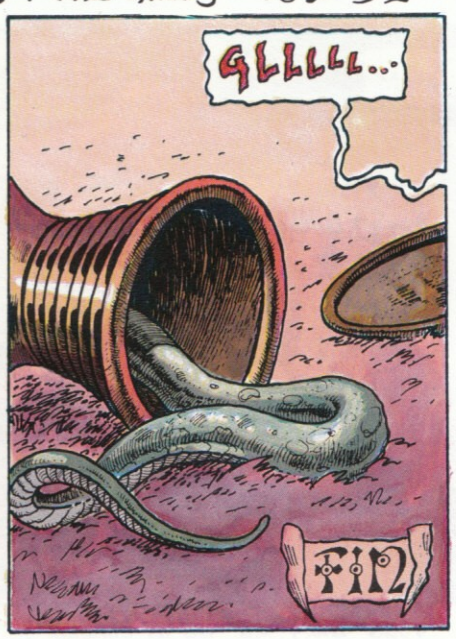


Vous répondez à sa question et engagez une conversation prudente pour gagner du temps. Vous trouverez bien un moyen d'éviter le combat 44. Discuter avec un démon est une chose périlleuse car c'est mettre votre âme à portée de ses griffes. Vous fonlez dedans! Penroth! Il a une valeur au combat de 14 et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

31







32

?!

REMUEZ-VOUS, MISÉRABLES VERMINES IL FAUT LIQUIDER TOUTES CES PRISONNIÈRES AVANT DE FUIR PAR LE SOUTERRAIN!

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

ARRHHH...

HO!

Ils ne vous ont pas vu ! Vous en profitez pour lancer un de vos shurikens meurtriers sur Skroful ➤ 17
Cette fois vous le tenez! Vous bondissez dans la plèle pour lui régler son compte ➤ 90

33

SCHTOK

TEL EST LE SORT DES VOLEURS DE CHEVAUX À PENROTH!

Vous le fouillez ➤ 12
Vous montez en selle et allez vers le campement ➤ 59

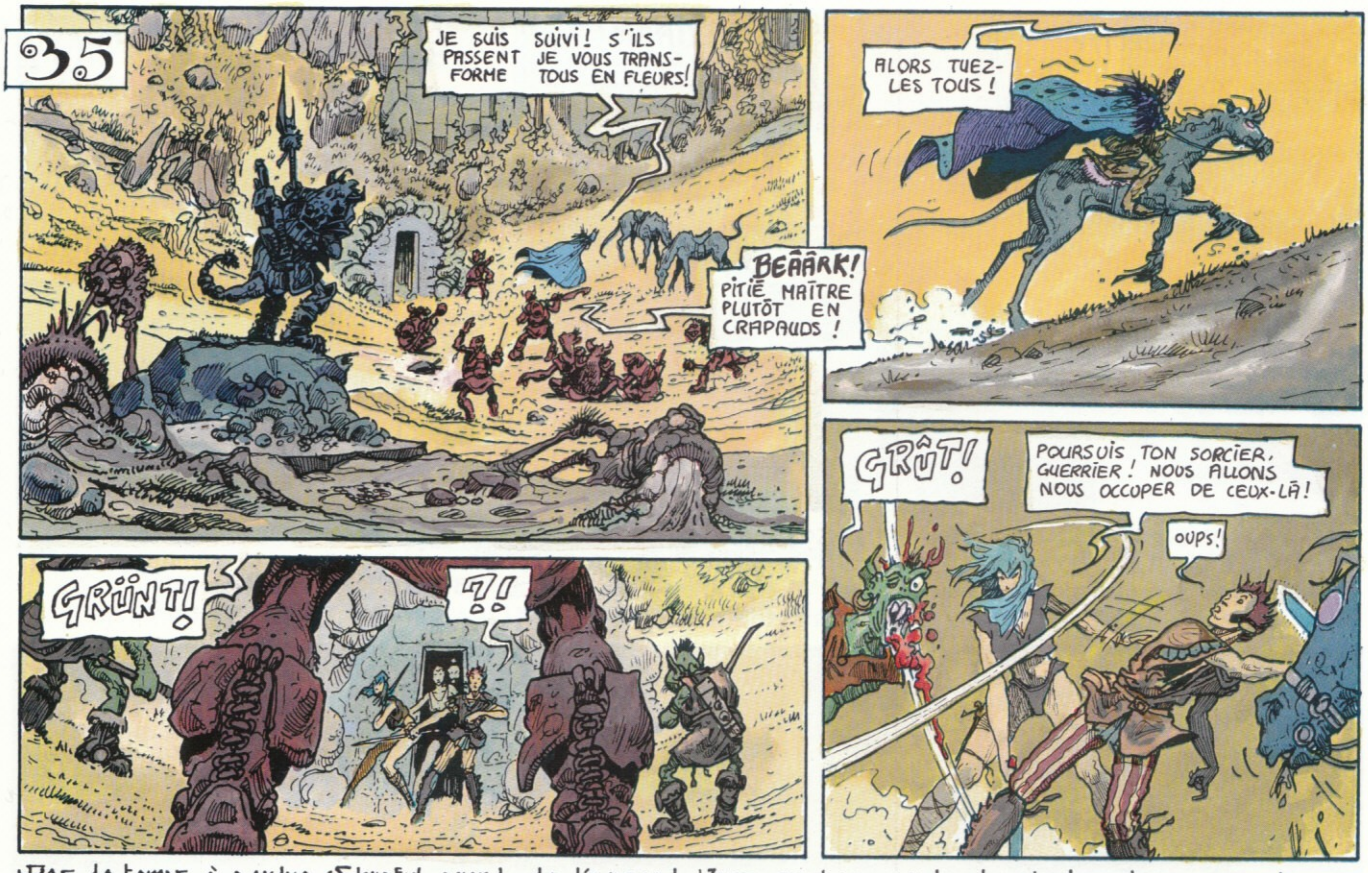
34

ZZZZ

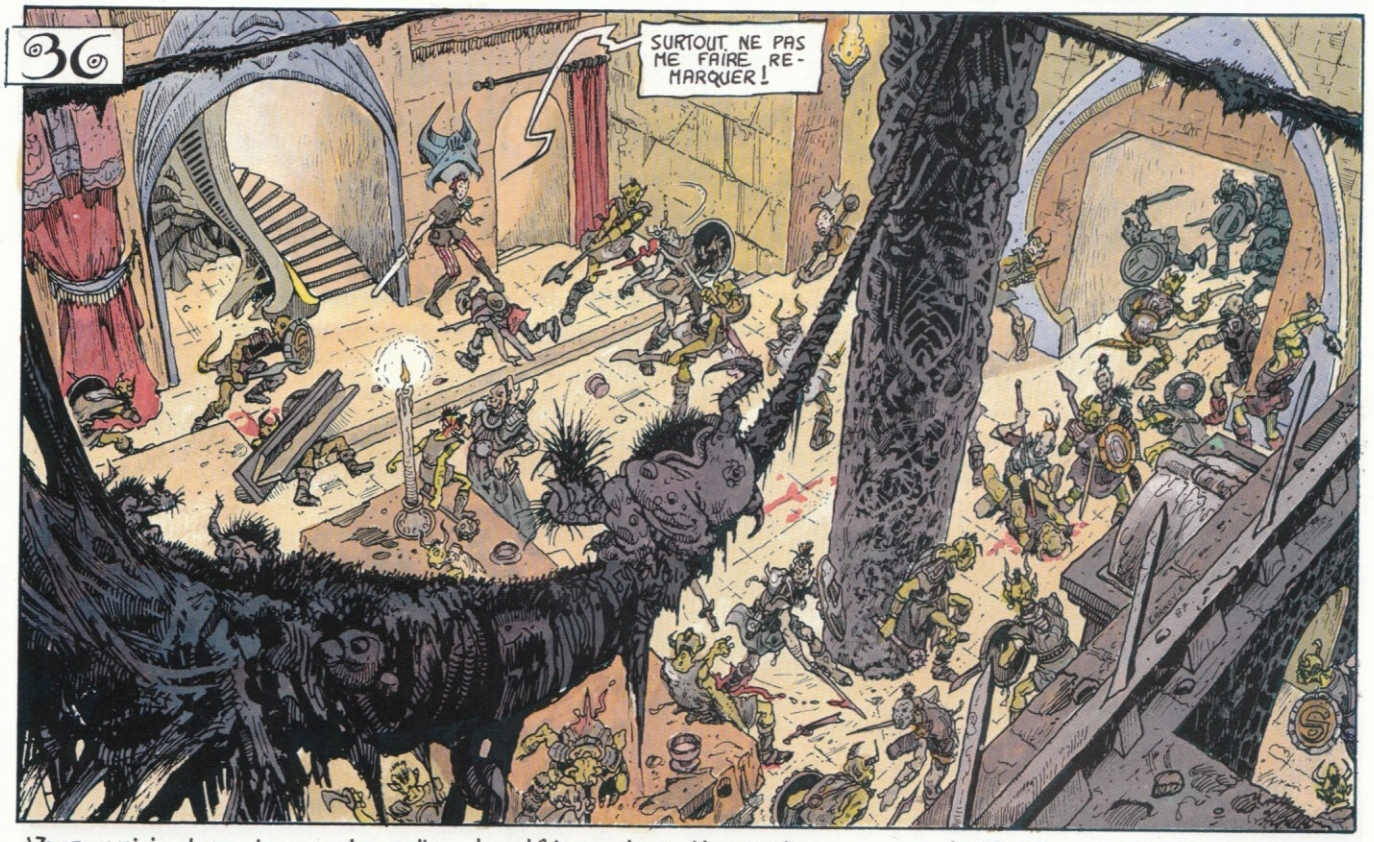
BONNE NUIT! HA! HA!

POOUFF

Vous avez eu de la chance ! Continuez en ➤ 8



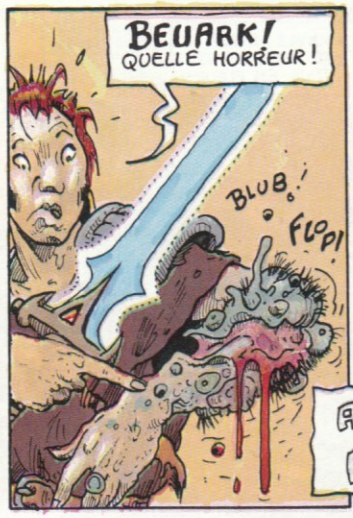
Pas de temps à perdre, Skroful prend de l'avance ! Vous sautez sur le cheval et partez au grand galop ⋙ 26 . Et puis quoi encore ! Si on les laissait faire, les femmes partiraient aux croisades à notre place et nous mettraient des ceintures de chasteté ! Vous combattez avec elles en ⋙ 14



Vous voici dans la grande salle du château investie par les troupes de Tothun . 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

37

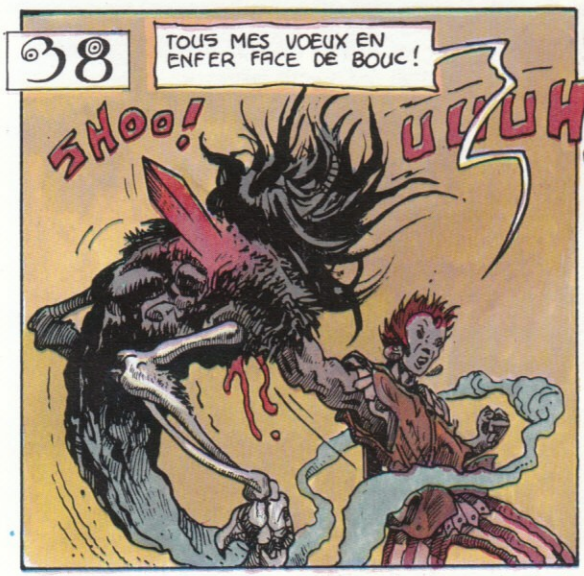


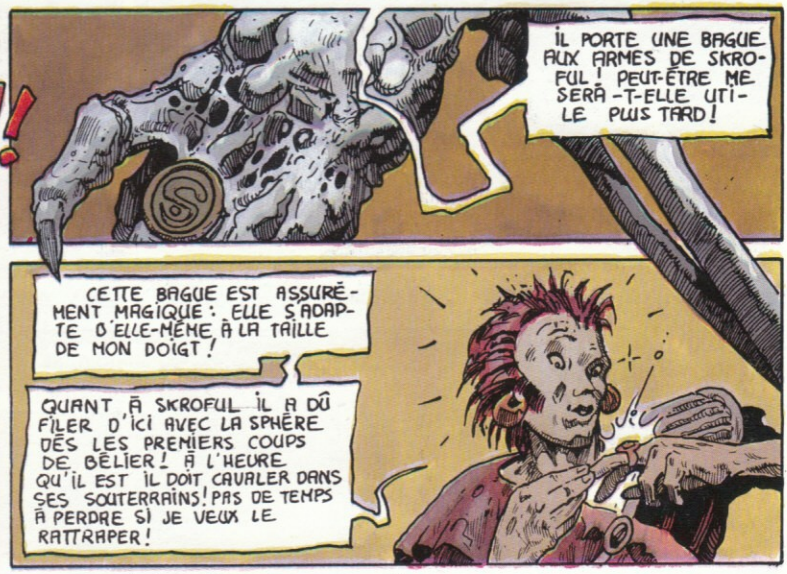




Les griffes de Skroful sont empoisonnées et votre bras gauche est maintenant hors de combat. Décomptez - vous les points de vie de cette blessure comme une blessure normale mais soustrayez 1 à votre valeur au combat jusqu'à votre victoire ➤ 63 Ou votre défaite ➤ 104

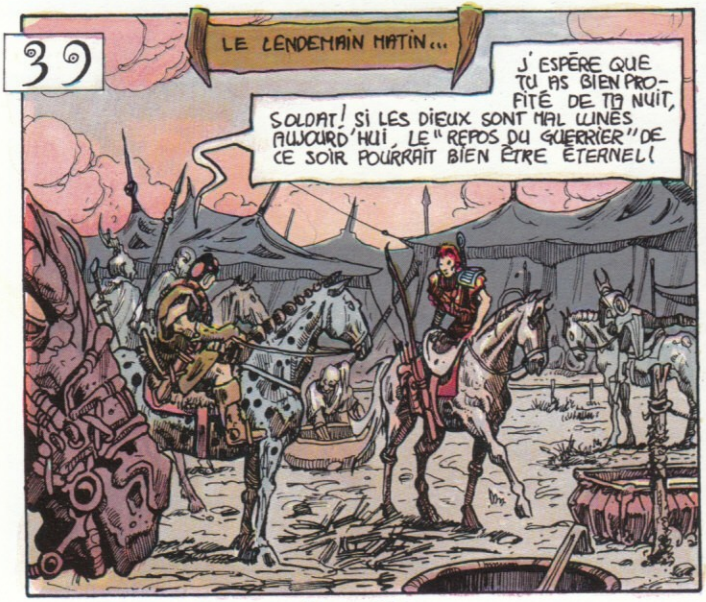
38





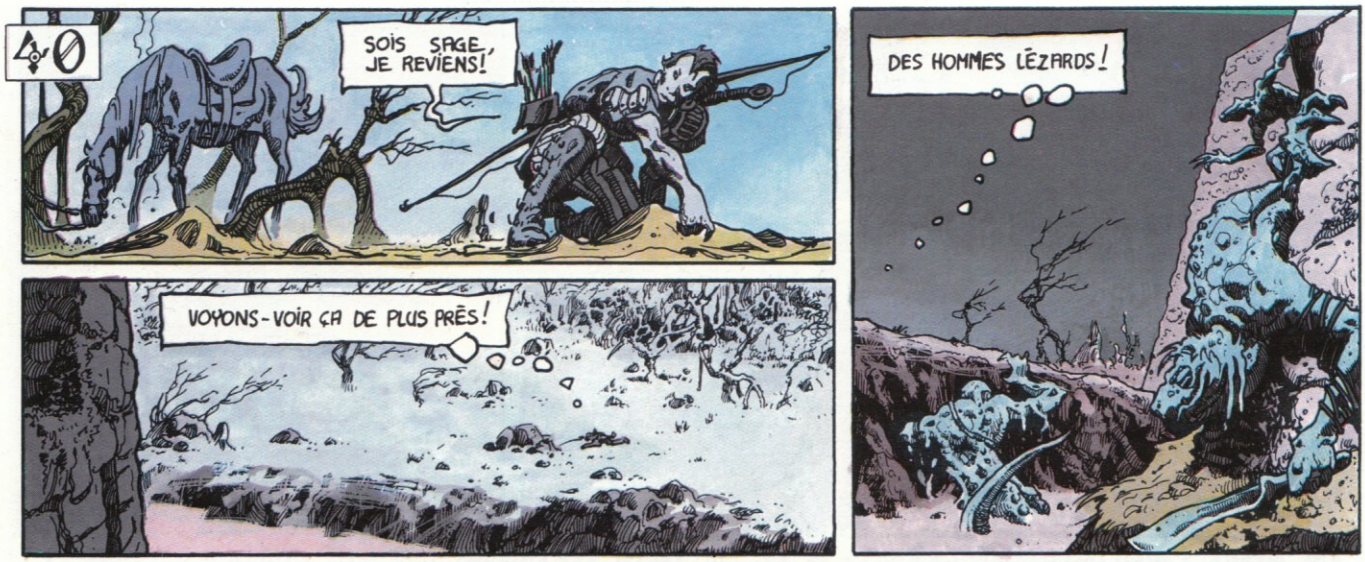
Vous redescendez dans la salle principale pour rejoindre l'escalier menant sous les fondations ➤ 60 Vous fouillez la pièce avant de partir ➤ 23

39

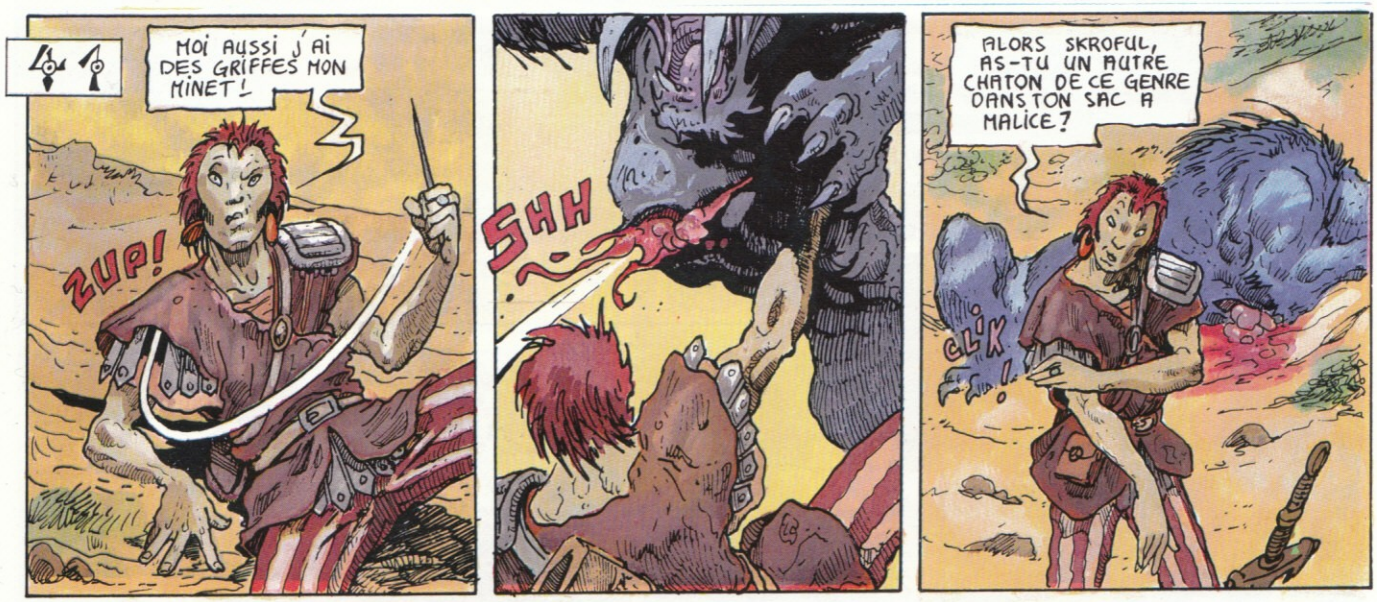




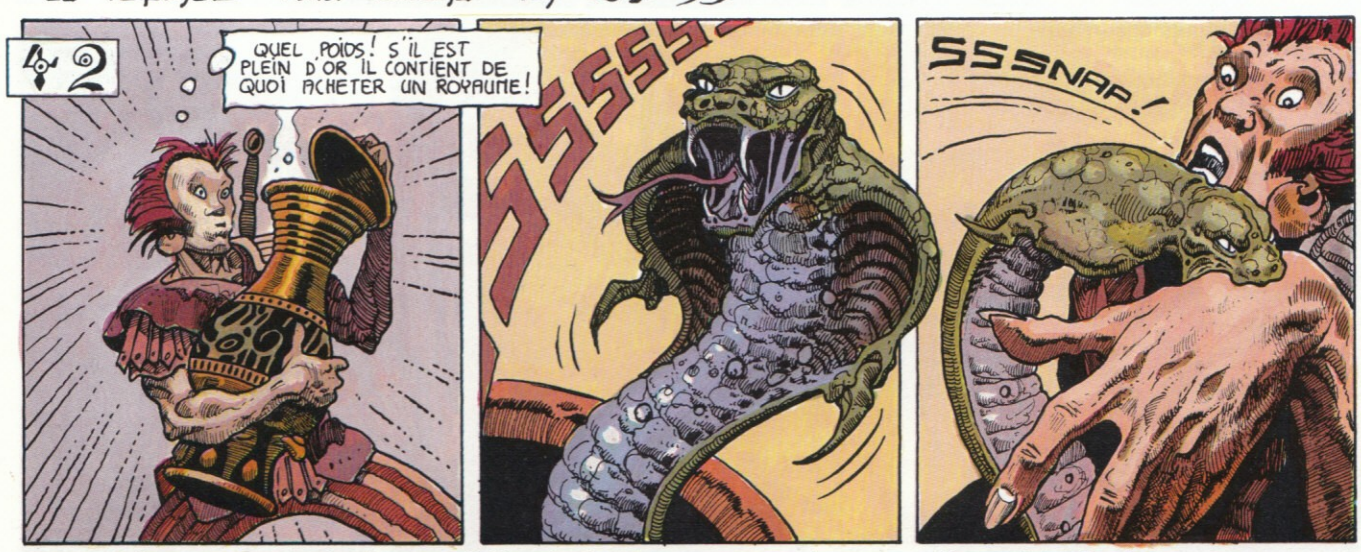
Allez en ➤ 89



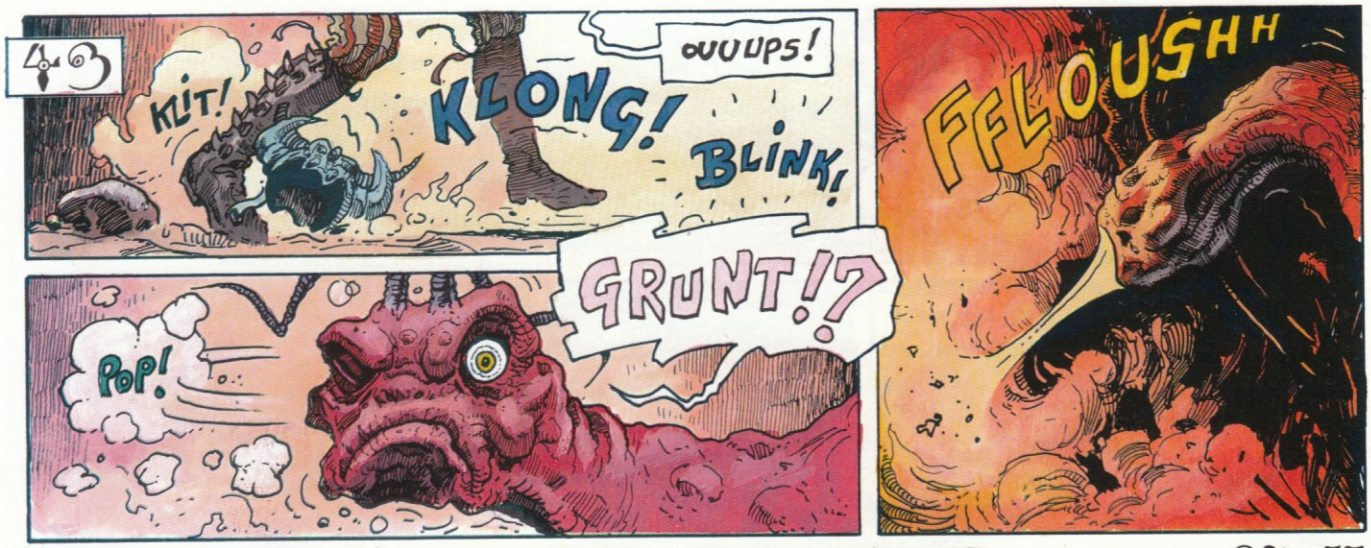
Vous passez en force parmi eux et escaladez les remparts ➤ 97
Vous rejoignez votre cheval et direction le campement ➤ 115



La réponse vous attend en ➤ 99

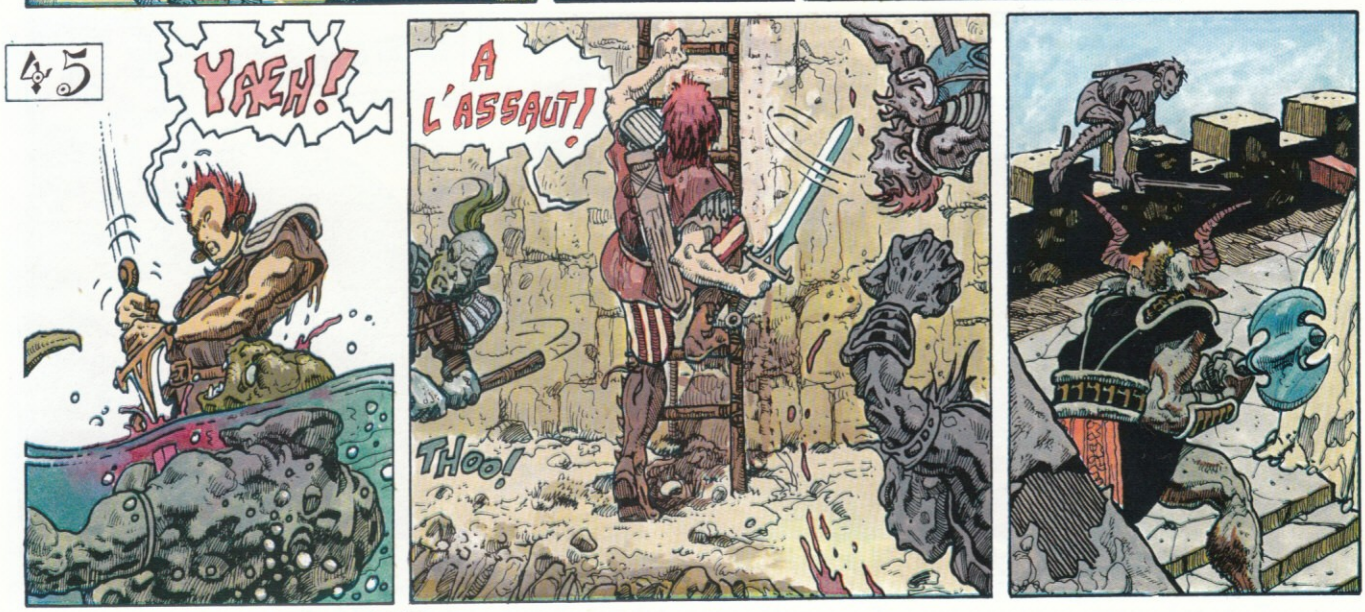


Faites un test de chance. S'il est réussi vous ne perdez que 5 points de vie et vous rejetez vase et serpent avant de courir dans la rue ➤ 101
S'il est raté ou si les 5 points vous ont été fatals ➤ 31

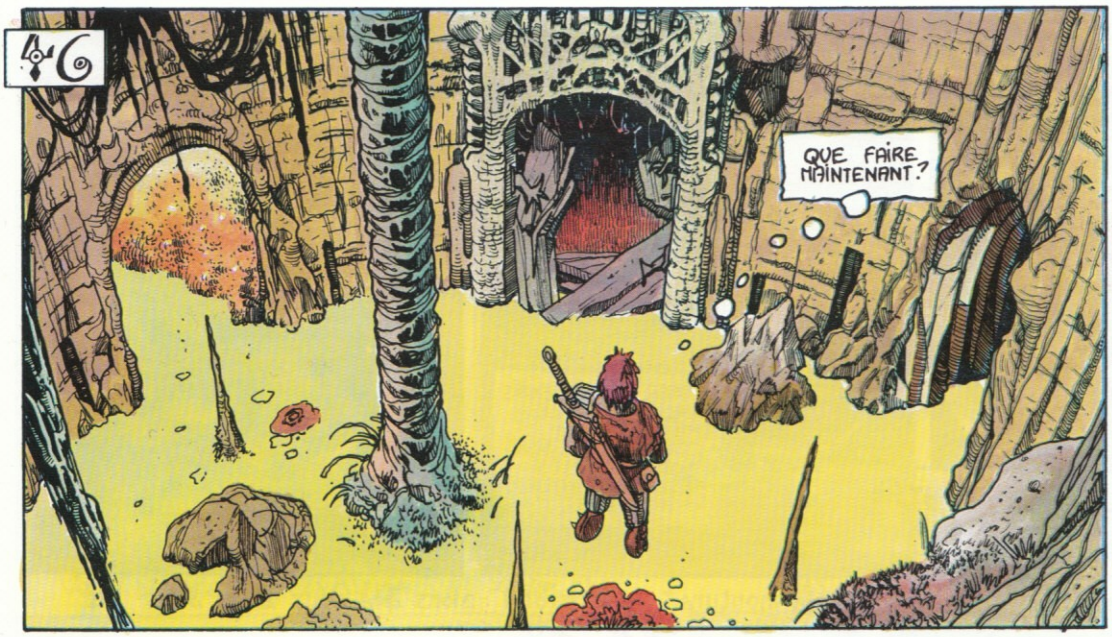


Ça chauffe sérieusement ! Vous encaissez 2 d 6 de dégats par brûlures. Si vous en mourez ➤ 55
Mais si vous survivez vous n'avez plus le choix : il faut combattre. Le dragon a une valeur au combat de 11 et 16 points de vie. Si vous le tuez ➤ 66 . S'il vous achève ➤ 55





Allez en ➤ 109



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. ⋙ 88











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



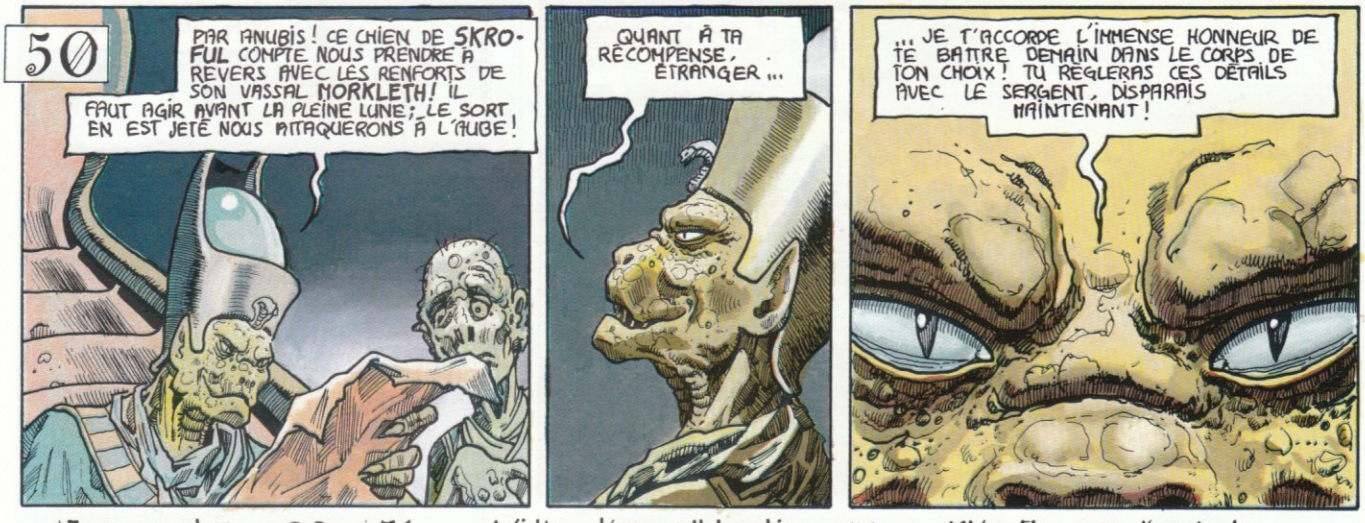
Si vous vous êtes fait descendre par la "monture" de Skroful alors que vous étiez dans les troupes aériennes ➤ 45 Sinon ➤ 20

49



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

50

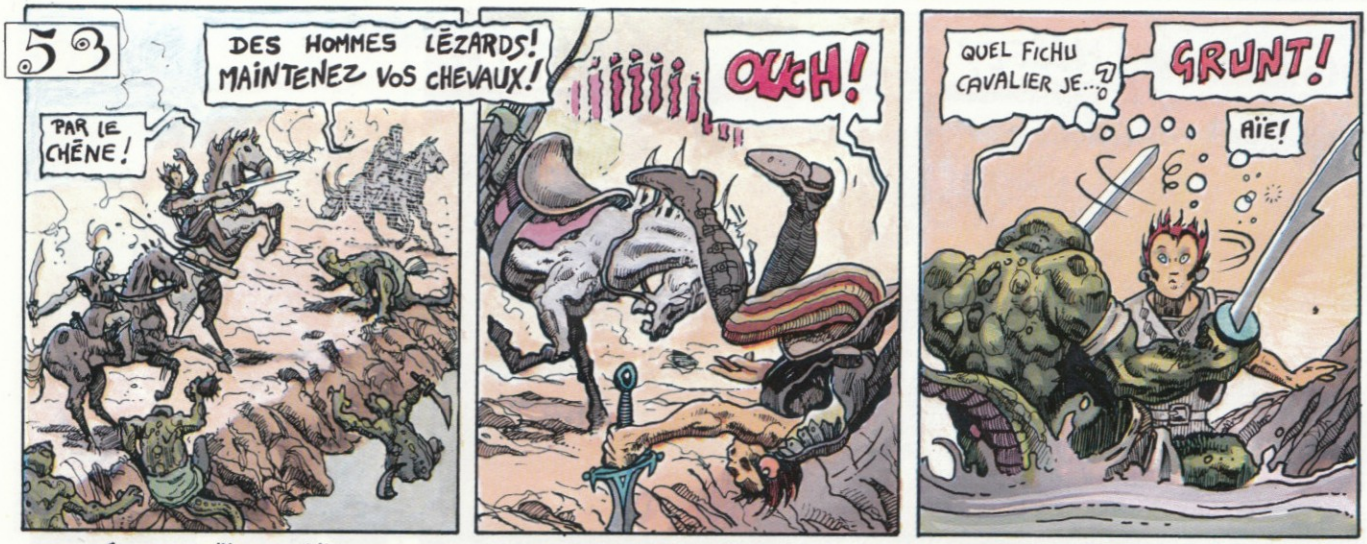


Vous acceptez ➤ 54 L'idée d'une collaboration avec le Khéfis vous dégoute! Pourtant votre tâche pourrait s'en trouver grandement allégée si le chacal était capable de respecter un pacte au moins une fois dans sa vie! Vous lui dévoilez votre mission et lui faites une proposition ➤ 83

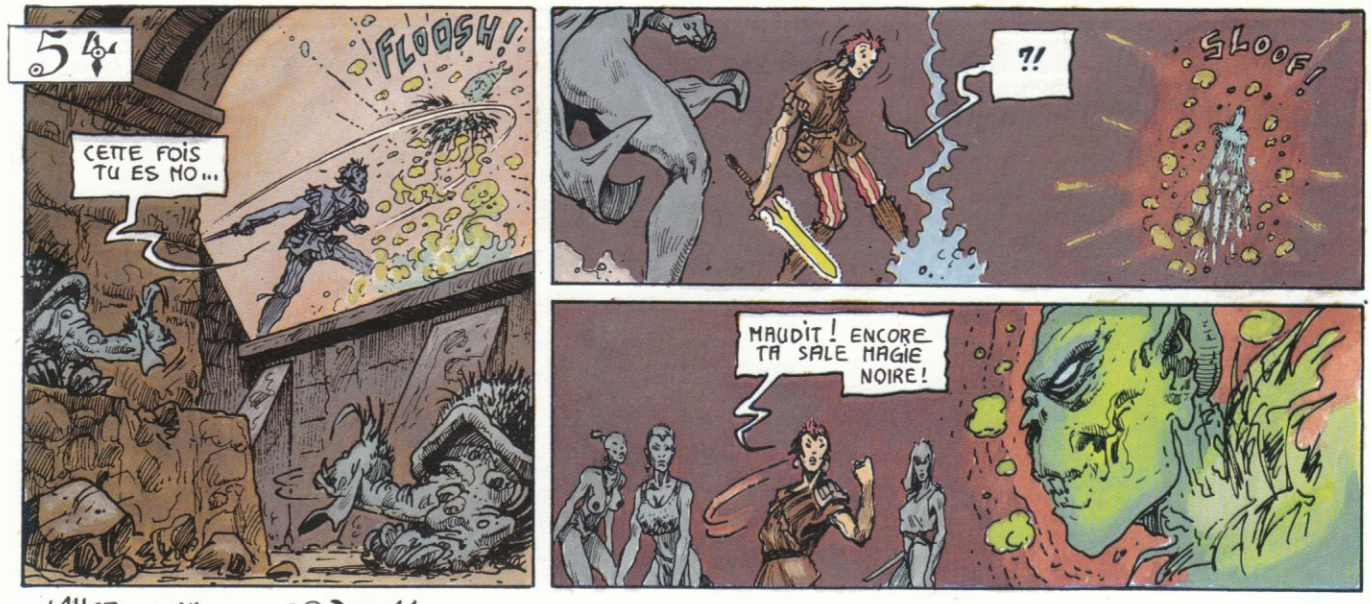


Vous préférez la cavalerie ➤ 39 les troupes aériennes ➤ 28

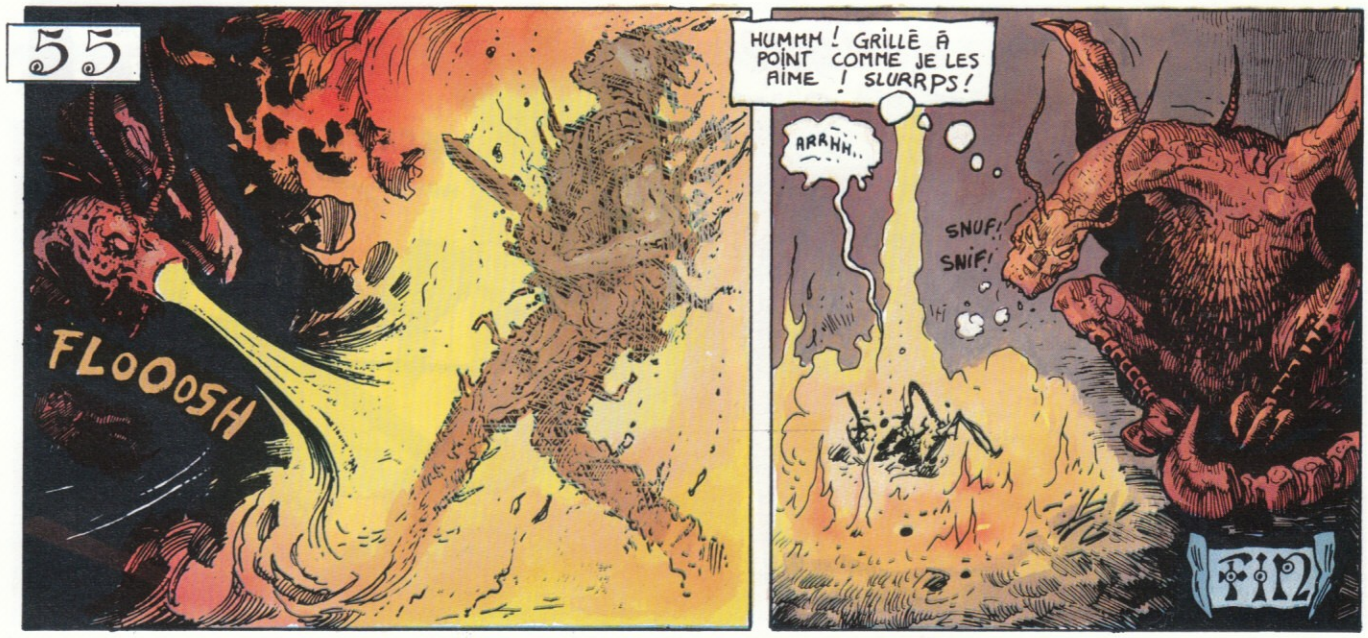


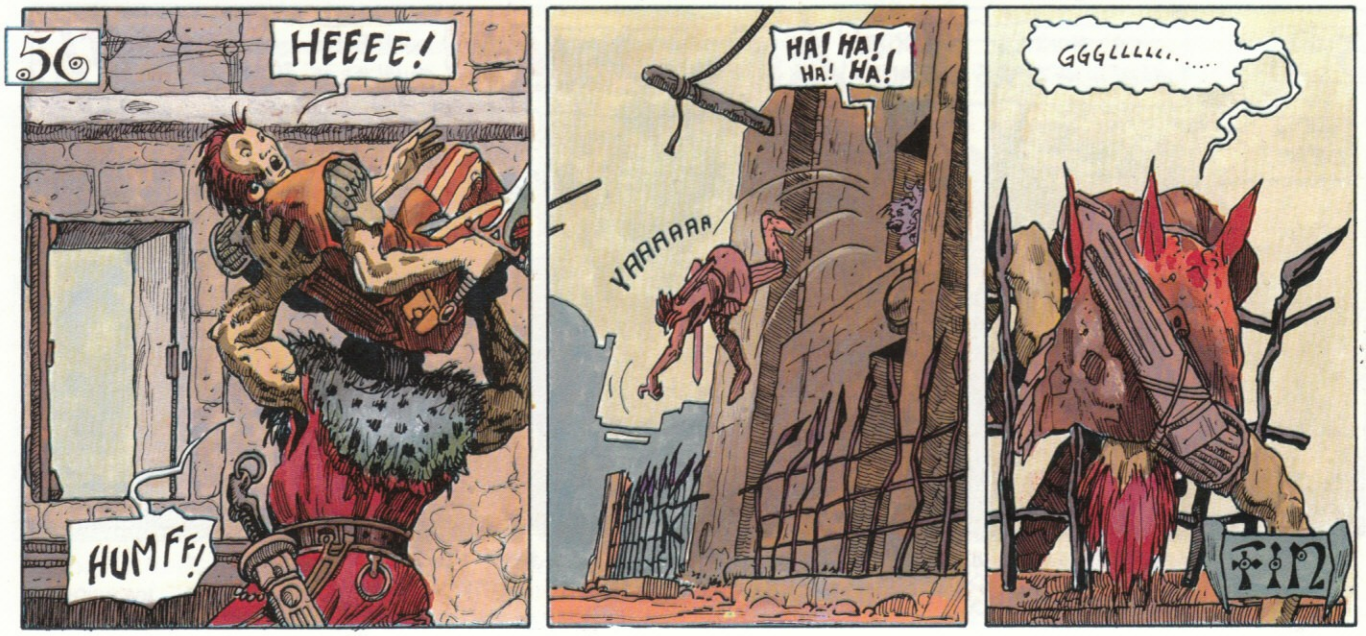


Ce maudit reptile a une valeur au combat de 14 pour un total de 10 points de vie. Pourfendez-le! Si vous gagnez ➤ 45
S'il a votre peau ➤ 95


54
FLOOSH!
CETTE FOIS TU ES MO...
?!
SLOOF!
MAUDIT ! ENCORE TA SALE MAGIE NOIRE !

ALLEZ EN 44


55
FLOOOSH
HUMMM ! GRILLÉ À POINT COMME JE LES AIME ! SLURRPS !
ARRHH..
SNUF! SNIF!
FIN


56
HEEEE!
HUMFF!
HA! HA! HA! HA!
VARRRRR
GGGLLLLL.....
FIN

57





Vous gardez le silence ➤ 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 ce serpent va payer! ➤ 112

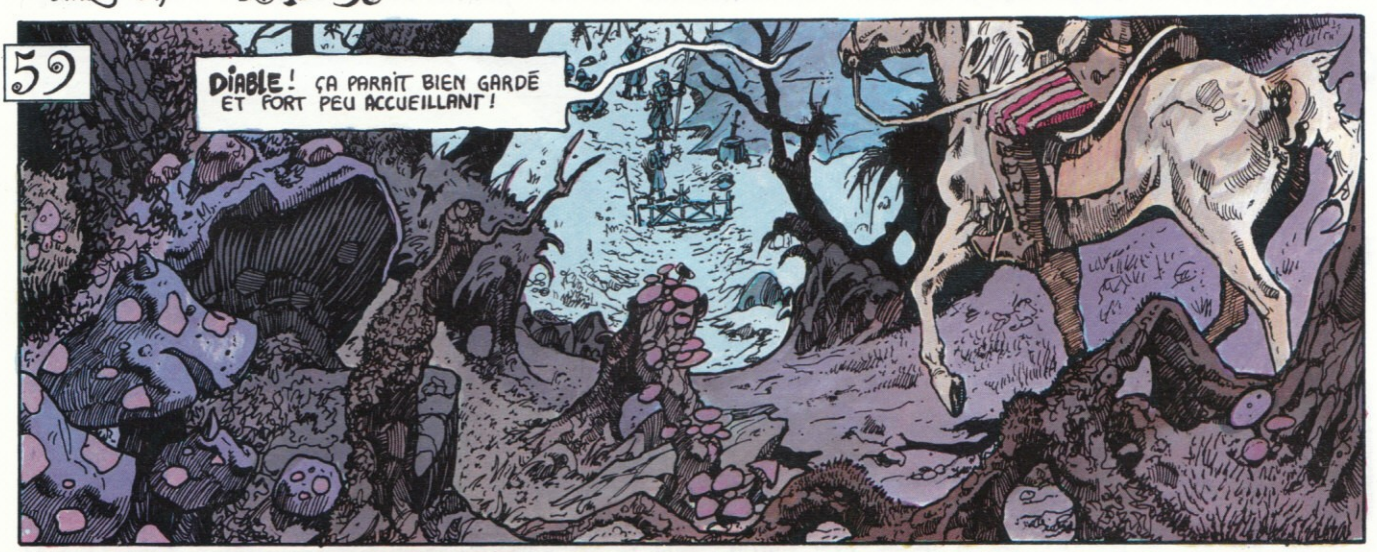
58





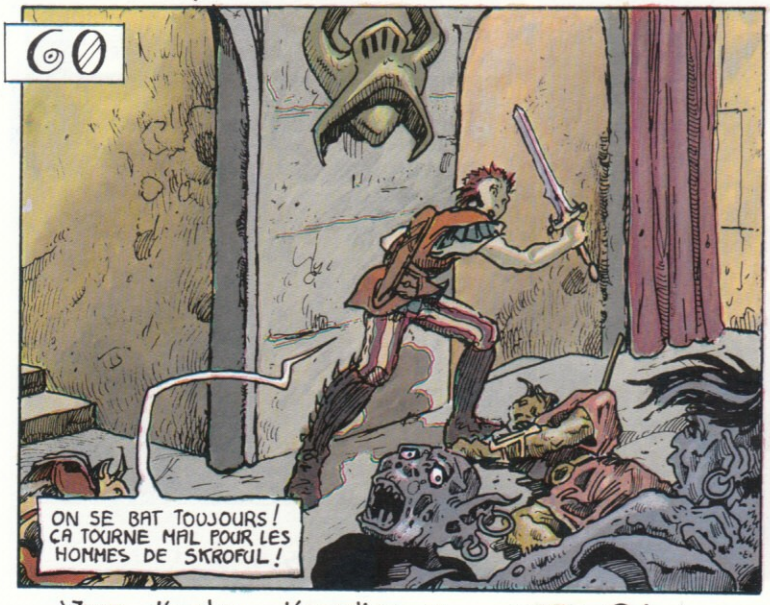
Allez en ➤ 36

59



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

60





Vous dévalez l'escalier en ➤ 91

61

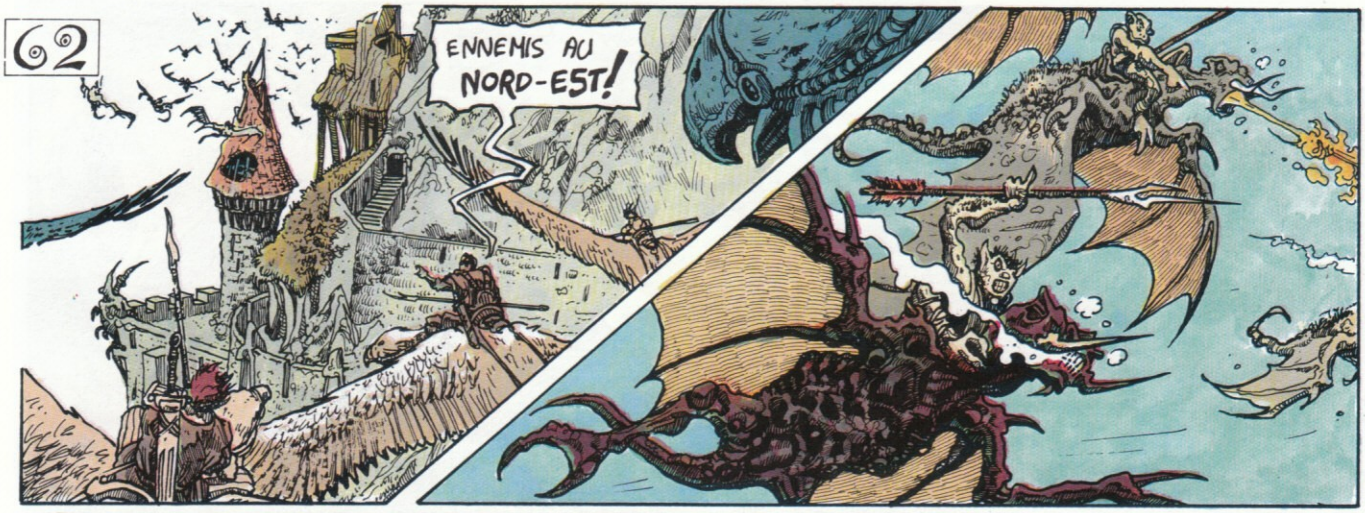






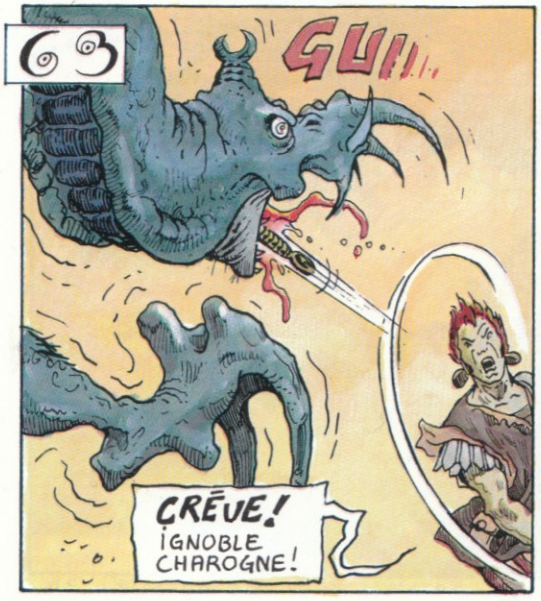
Allez en ➤ 45

62



Votre but est de profiter de la mêlée pour entrer dans la ville, pas de vous faire tuer pour Tothün! Si vous avez fait un vol d'essai sur votre aigle, vous pouvez prendre de l'altitude et éviter le combat ➤ 80
Sinon, ou si vous préférez en découdre ➤ 74

63



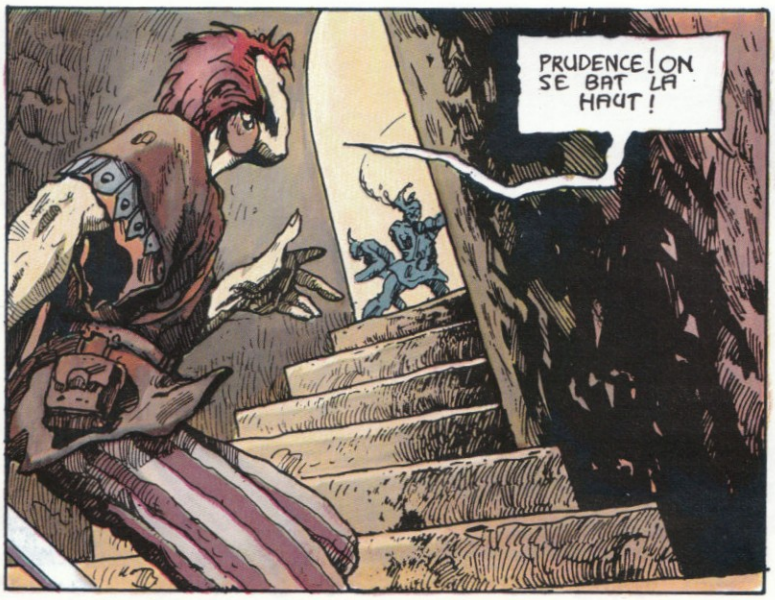




Vous l'avez eu ! Récupérez votre épée et allez en  117

64





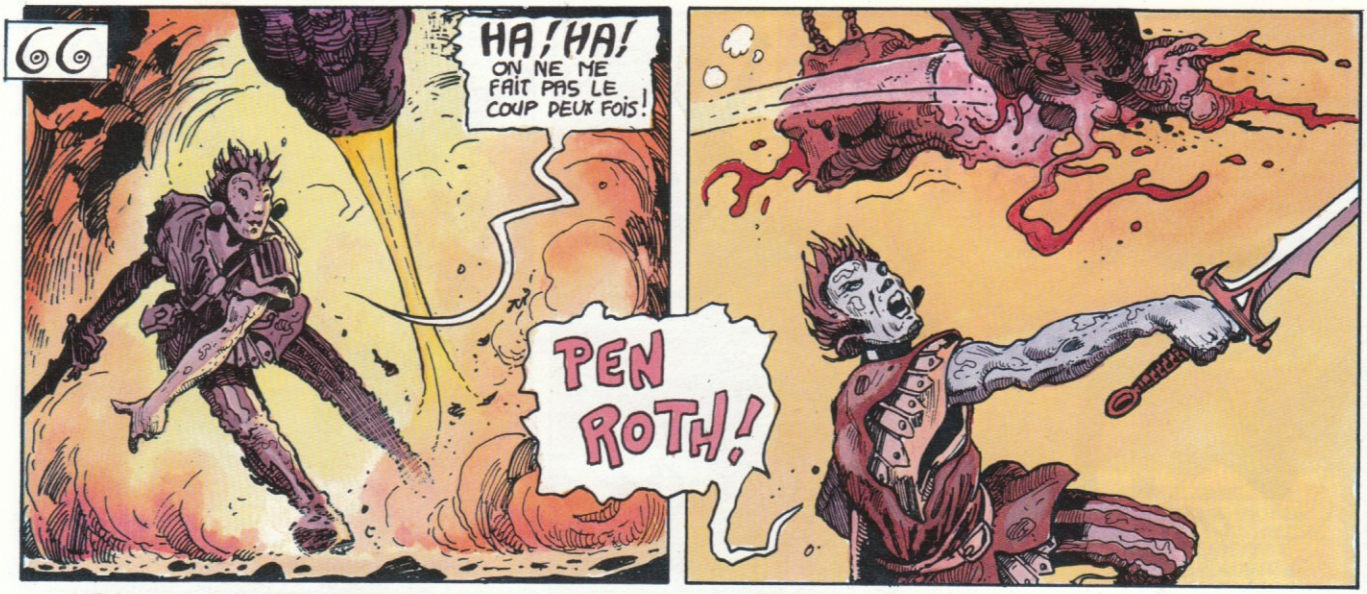
Vous arrivez en haut de l'escalier et le spectacle qui s'offre à vous se trouve en 36

65



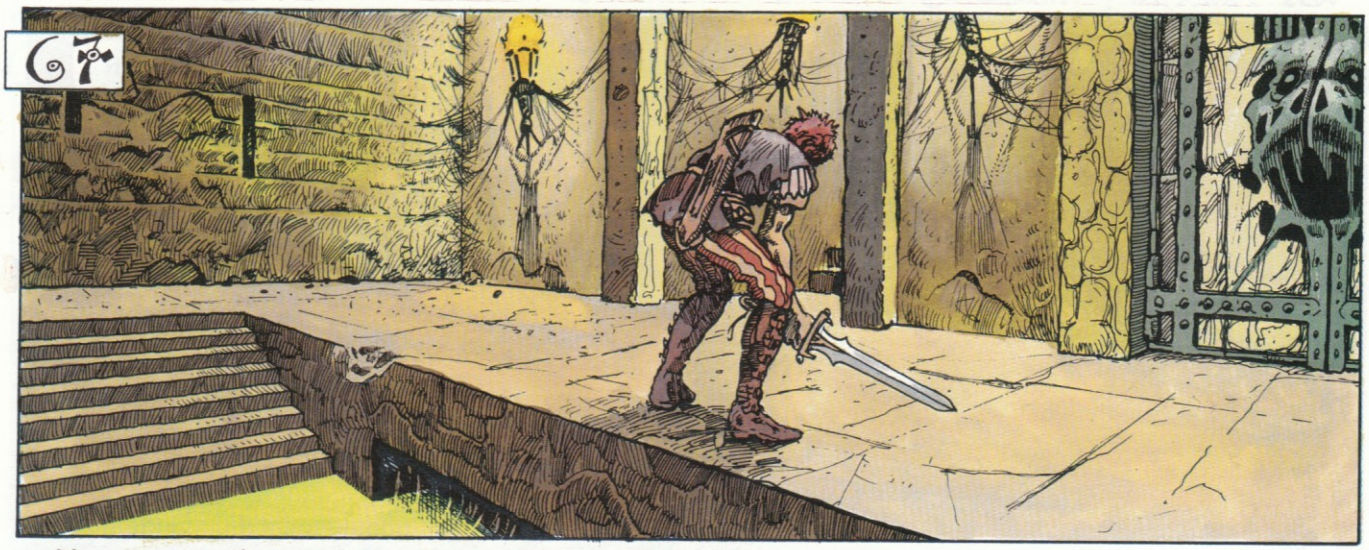
Vous êtes verni ! vous vous en tirez avec seulement deux dents et treize points de vie en moins. Ne vous décomptez que les points de vie et débrouillez-vous avec le minotaure en 109

66



Bien joué ! Allez savourer votre victoire en ➤ 8

67



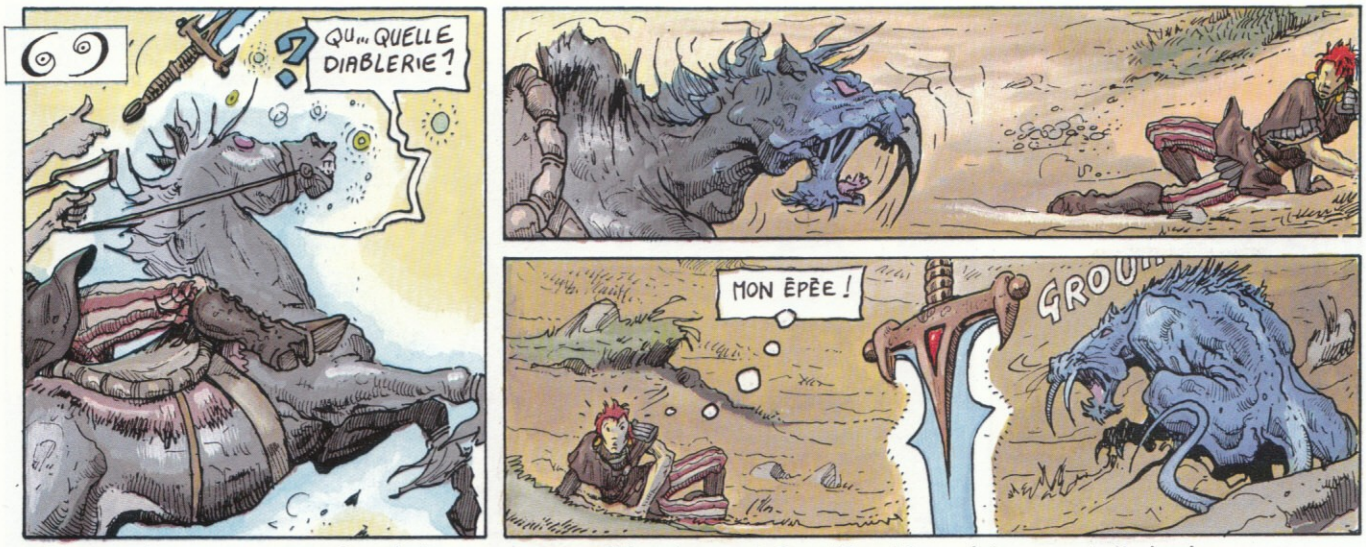
Si vous possédez la bague aux armoiries de Skroful, allez en ➤ 94
Vous montez l'escalier ➤ 64 · Vous tentez d'ouvrir la porte de pierre mais elle reste obstinément fermée et vous prenez finalement l'escalier ➤ 64

68



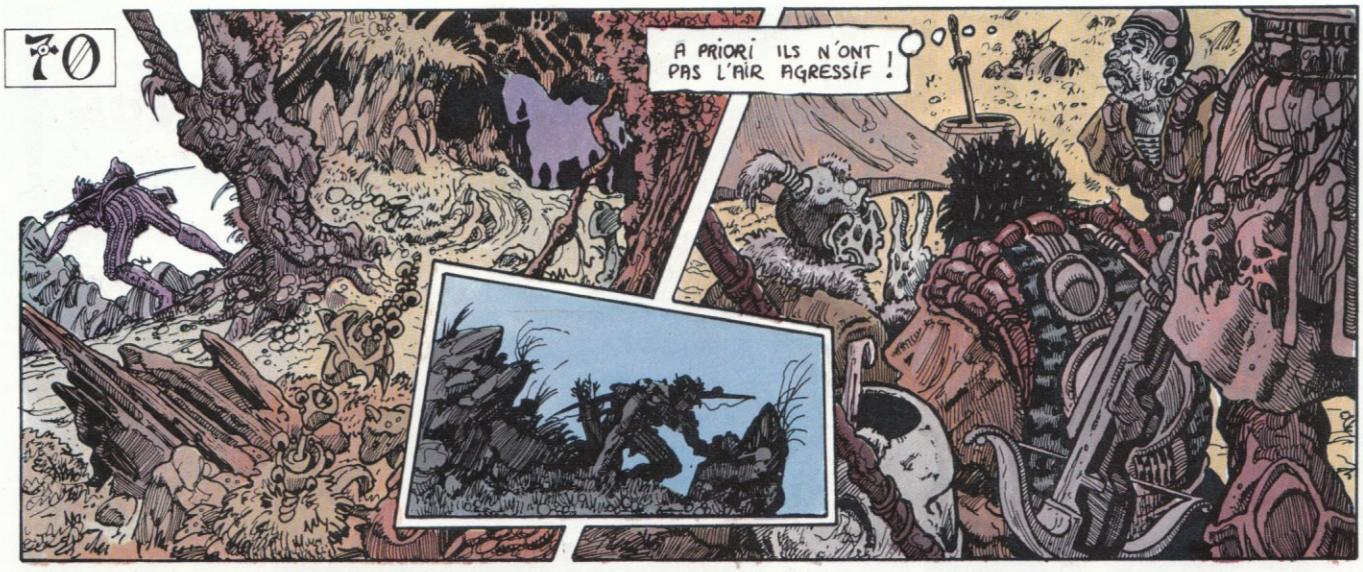
Vous allez lui rendre la monnaie de sa pièce ! combattez le !
Le centaure a une valeur au combat de 11 et un total de 16 points
Si vous le tuez ➤ 19
S'il vous taille en pièces ➤ 95

69



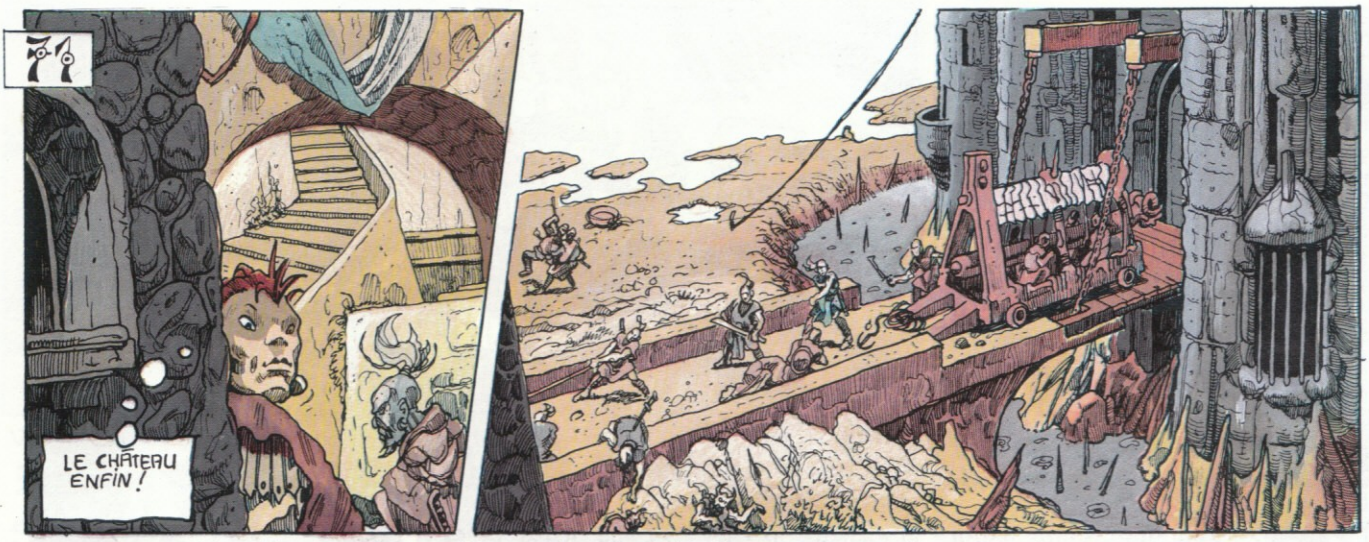
Vous plongez vers votre épée pour vous défendre ➤ 5. Vous laissera-t-il le temps de l'atteindre ? Vous préférez employer une arme moins efficace mais que vous avez sous la main : les poignards de votre cotte de lames ➤ 44

70



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

71

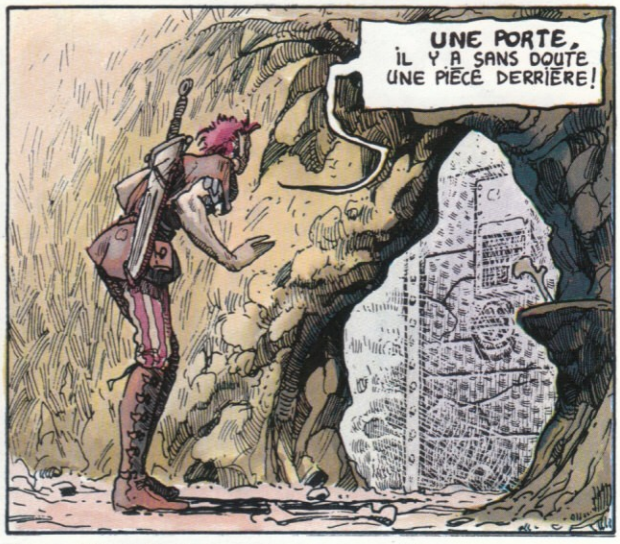


Vous voilà enfin devant le château de Skrotul ! Si vous vous joignez aux hommes qui manient le bélier pour enfoncer la porte ➤ 58 Vous préférez entrer dans les douves et y chercher un éventuel conduit pour vous infiltrer à l'intérieur ➤ 105

72







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

73







Poursuivez cette passionnante conversation en ➤ 49

74







Allez en ➤ 77





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





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

78



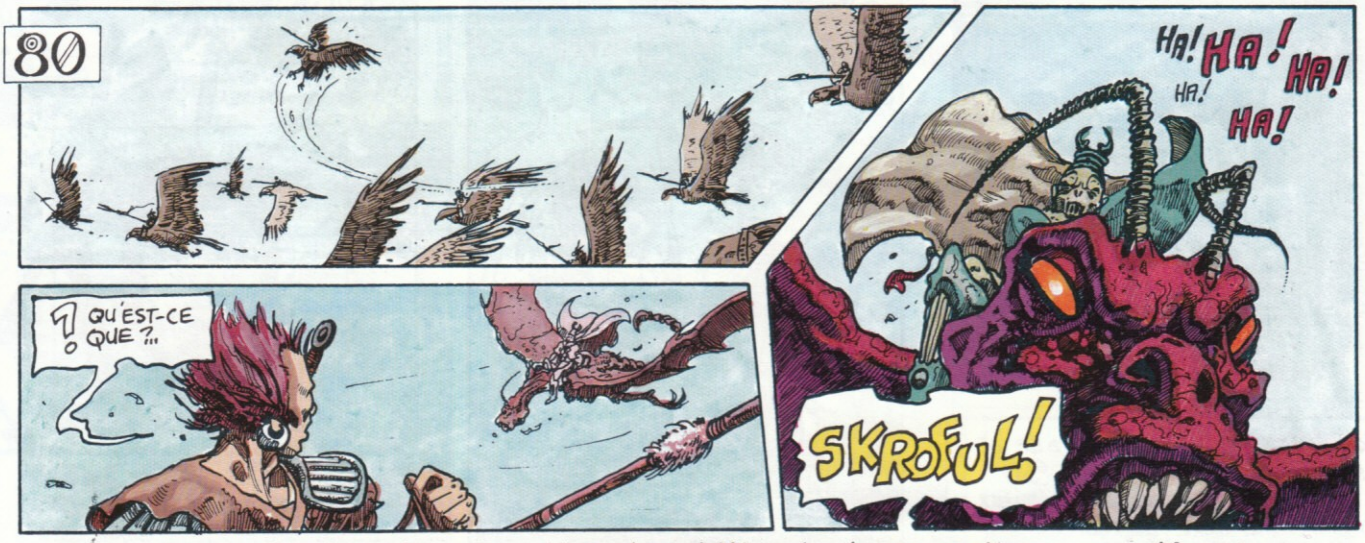


Ha, ha ! Vous allez faire du beefsteack haché avec ces lèche-bottes ! 116

79

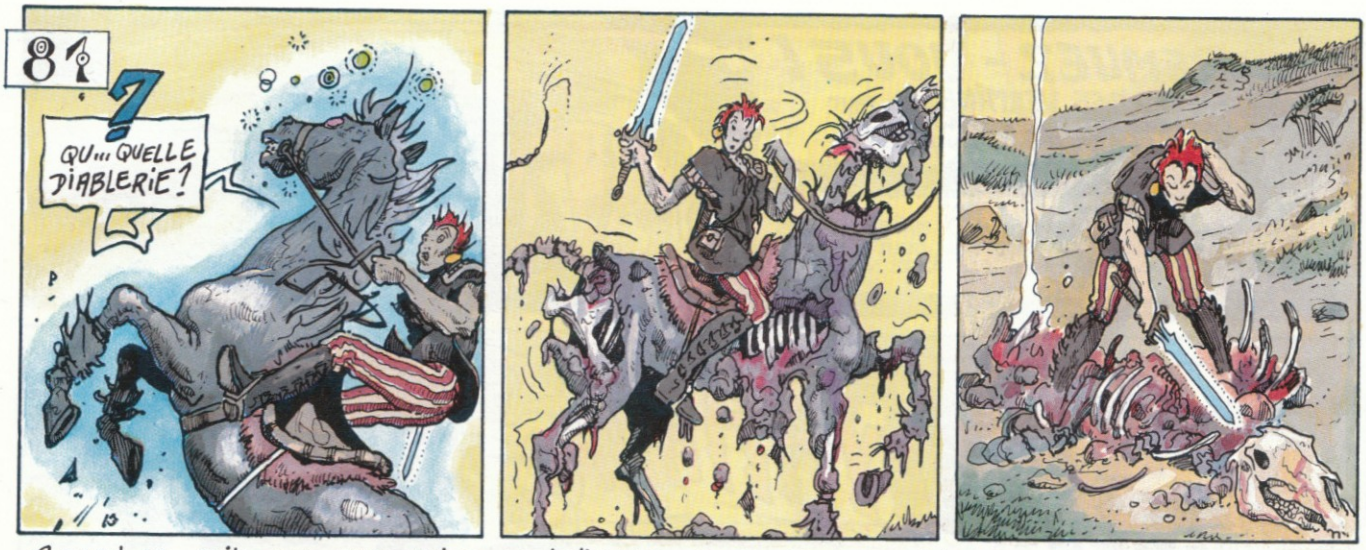


80



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



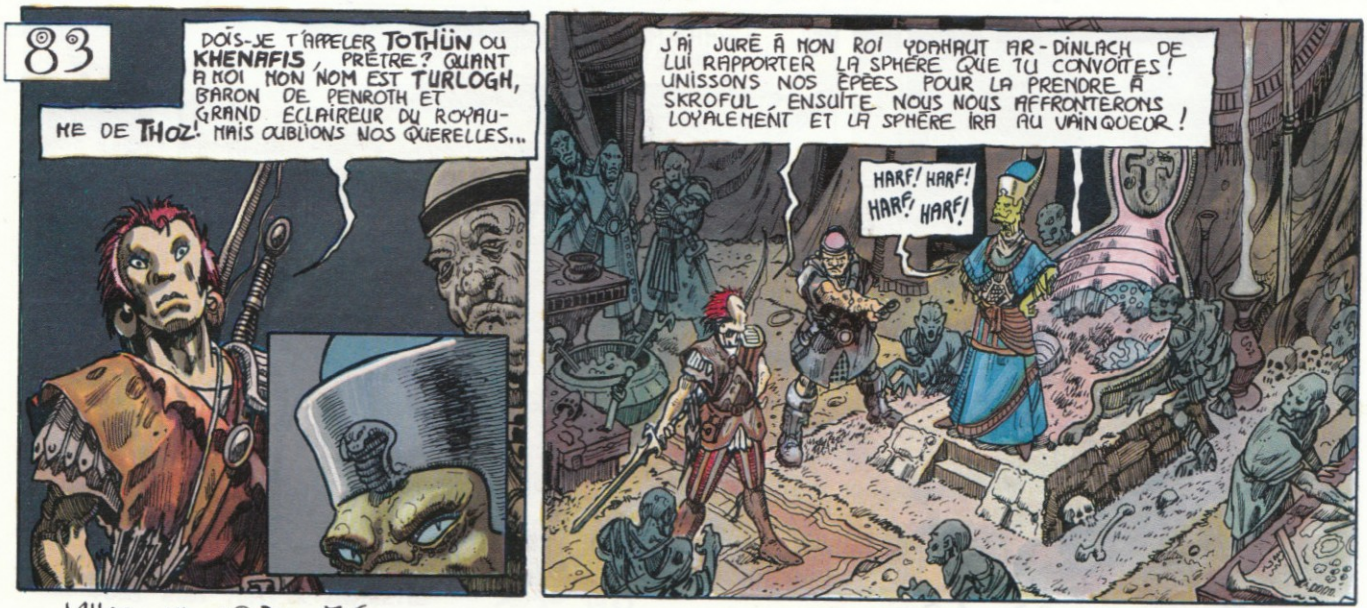
Quand on sait que vous aviez un talisman pour vous protéger mieux vaut ne pas imaginer ce qui se serait passé sans lui ! Vous reprenez vos esprits et revenez à Skroful. 99

82



Continuez votre progression en 46

83



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!

?

PITIÉ! NAON! EEYAAAH!

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!

A cette distance, ils ne vous ont probablement pas observé assez longtemps pour pouvoir vous reconnaitre. Vous revenez un peu plus tard → 3

86

CRAK!

HUMMM! BELLE PIÈCE!

Allez en → 42

87



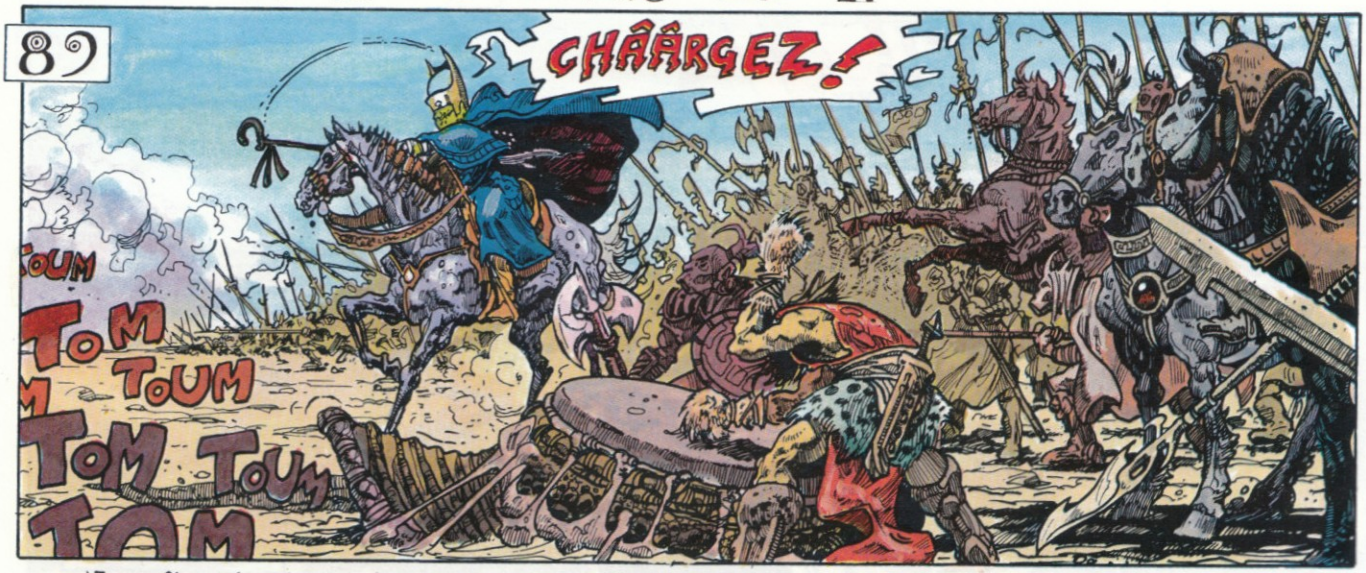
Sous sa forme monstrueuse, Skroful a une valeur au combat de 14 et 25 points de vie. Combattez-le jusqu'à ce que vous relevier votre première blessure et faites alors un test d'agilité avec un malus égal au nombre de points que vous enlaissez. Il est réussi ➤ 110 . Il est raté ➤ 97

88



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 vous faites tuer ➤ 24 Si vous gagnez ➤ 27

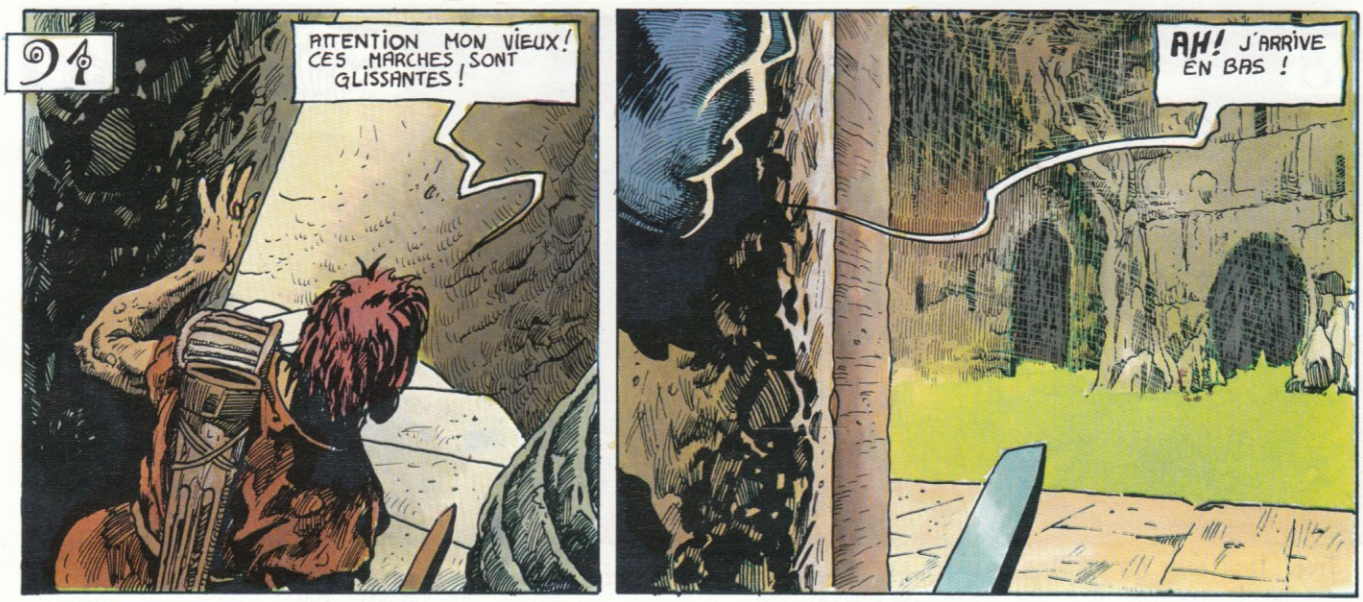
89



Vous êtes dans la cavalerie ➤ 68
Vous êtes dans les troupes aériennes ➤ 29



Quel dégonflé ! 116



Allez en 67



Allez en 89

93

HA! HA! TU M'AS MANQUÉ UNE FOIS DE TROP, GUERRIER!

BLMMM

HA! HA!

WAM!

HA!

FIN

HA!

94

L'ANNEAU DU DÉMON! LA PORTE S'OUVRE LORSQU'IL EST À PROXIMITÉ! SKROFUL N'A PU S'ÉCHAPPER QUE PAR LÀ!

GRRROOOUUU!!!

ON DIRAIT BIEN LA CRYPTE DU CHÂTEAU! BRRR... MIEUX VAUT NE PAS TROUBLER LE REPOS DE SES ANCIENS SEIGNEURS!

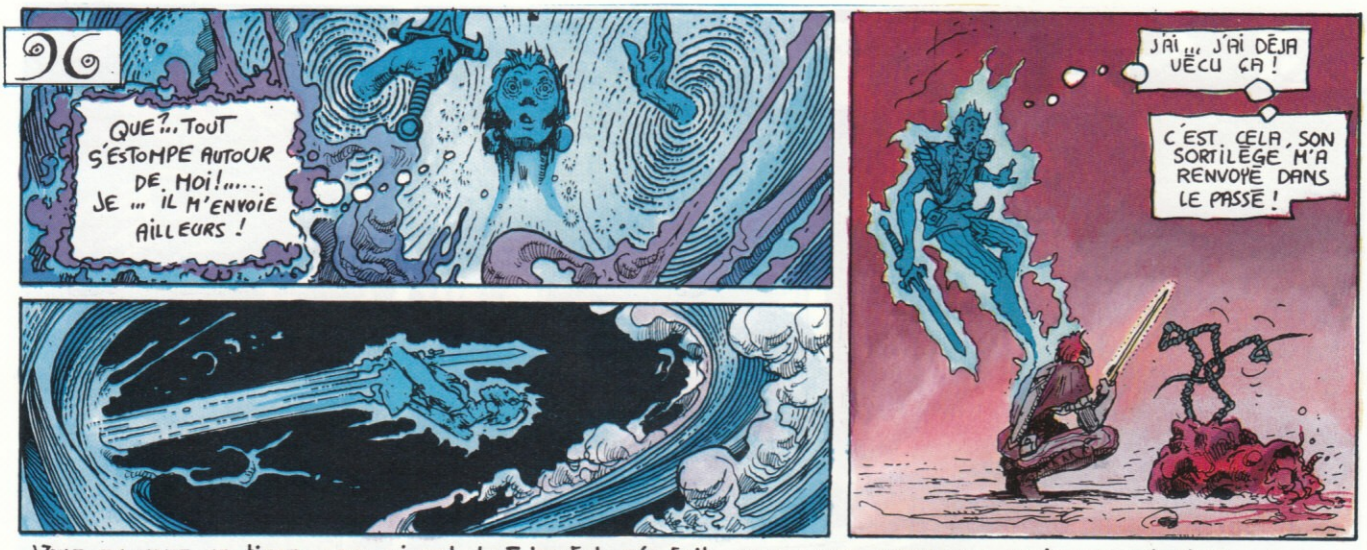
YALLA3 EN 18

95

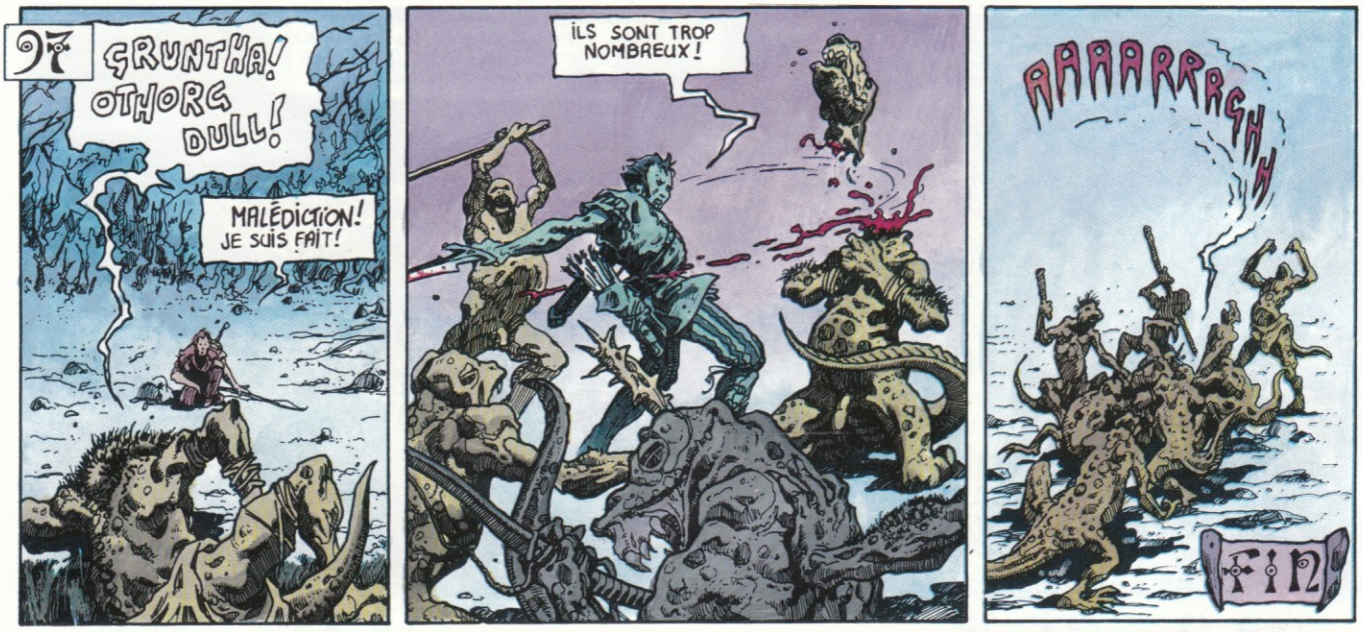
AARRG

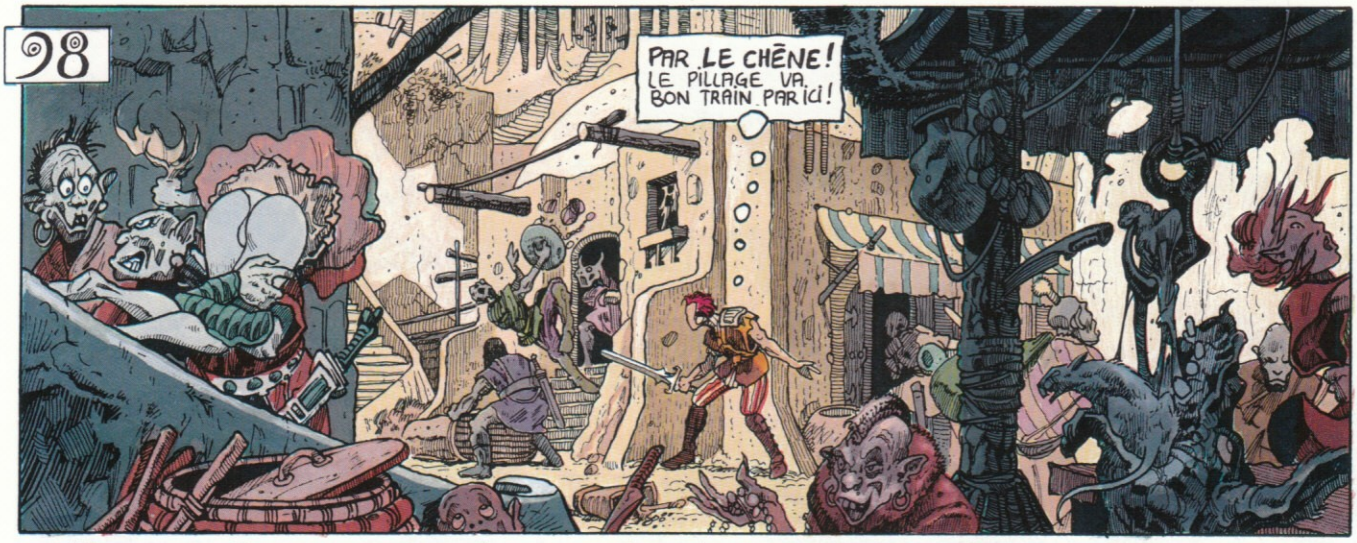
TCHOK!

FIN



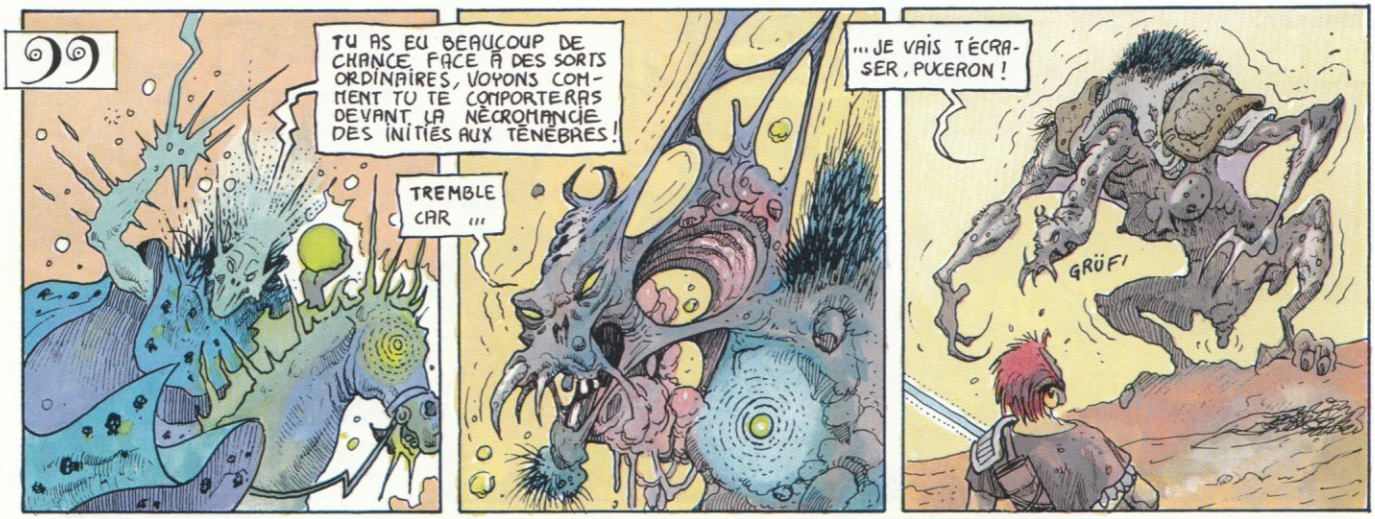
Vous ne vous en tirez pas si mal ! Skroful n'a fait que vous renvoyer quelques minutes dans le passé. Vous voici à nouveau en 8, reprenez votre personnage dans l'état que vous avez noté en y passant pour la première fois et essayez une autre méthode.





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'attendre. Vous continuez. ➔ 101

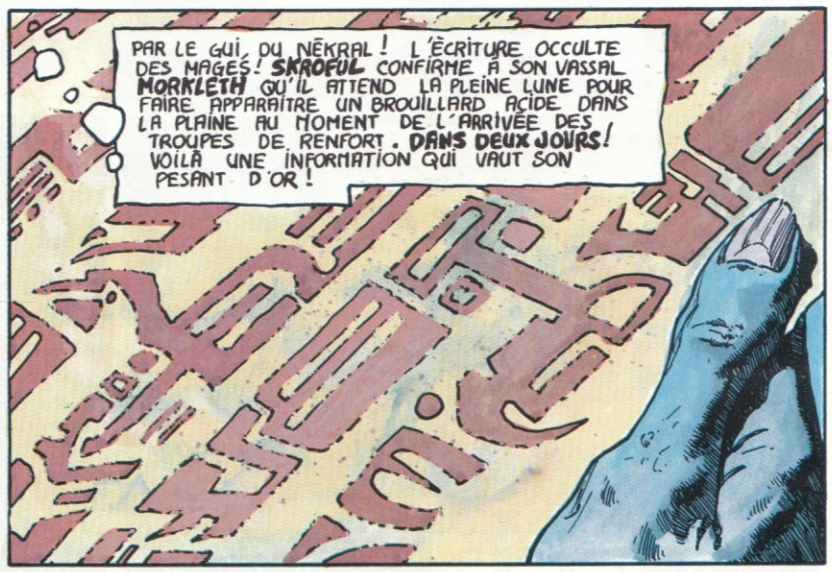
99



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

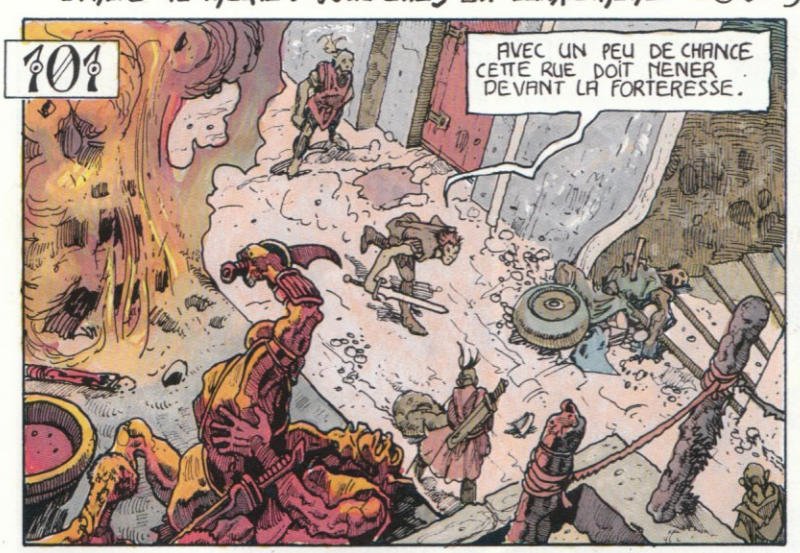
100





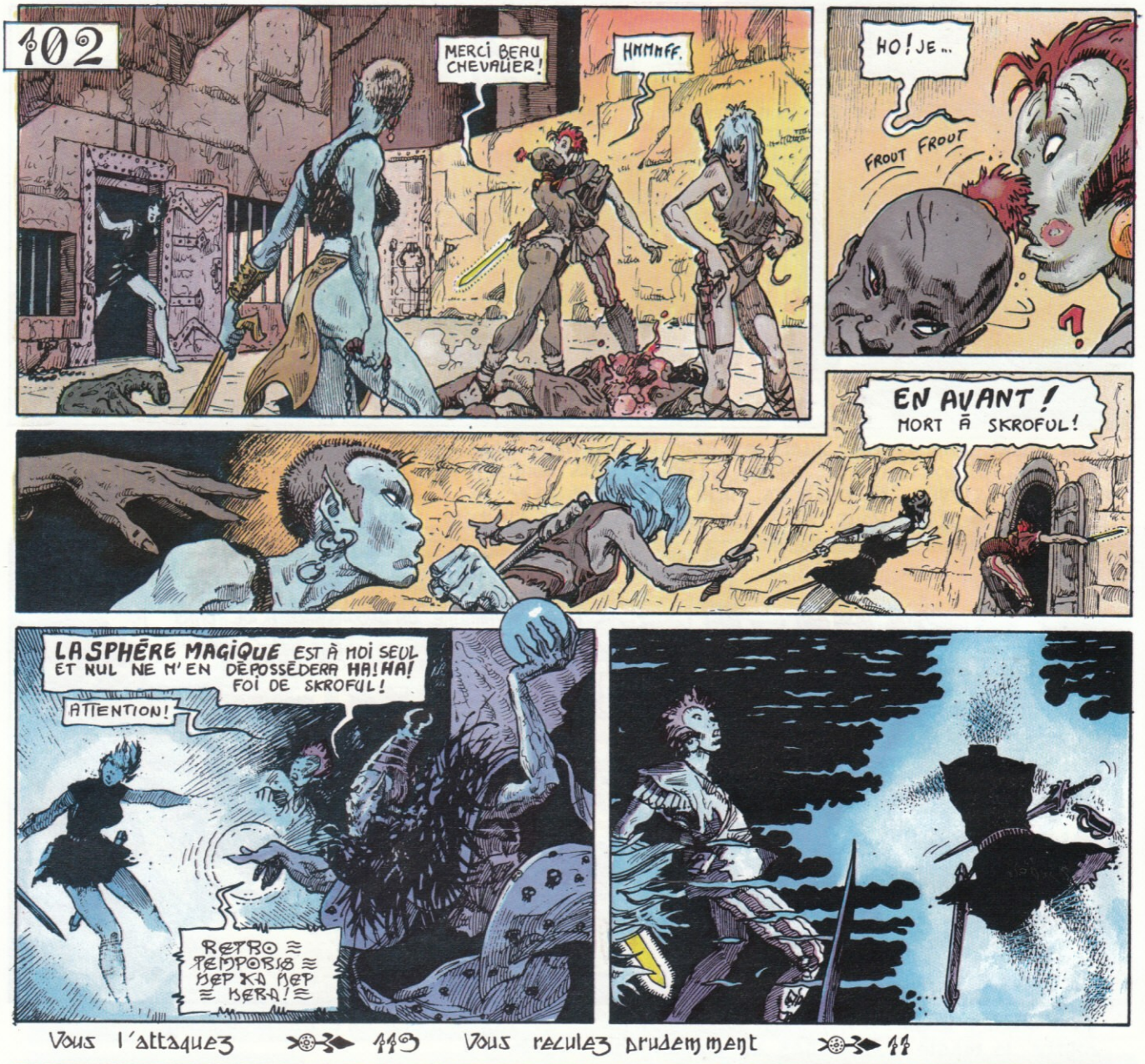
Vous glissez le parchemin sous votre pourpoint et rayez votre sort de protection contre la magie. Vous allez au campement ➤ 59

101

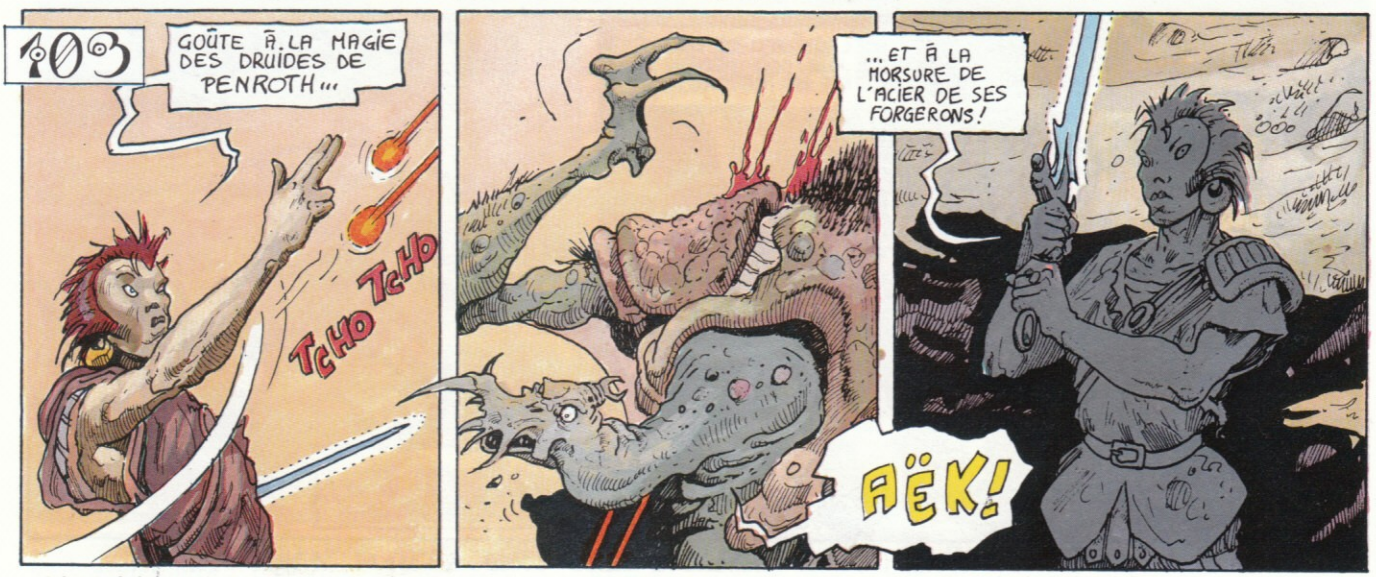




Il ne sera pas dit que Turlogh de Penroth sera resté sourd à l'appel d'une femme en détresse! Vous volez à son secours! ➤ 4 Vous avez déjà pris assez de retard, vous poursuivez votre chemin ➤ 71

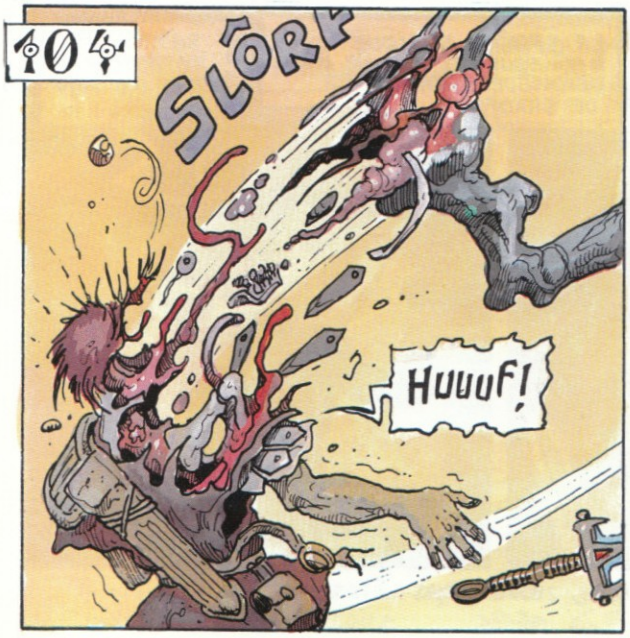


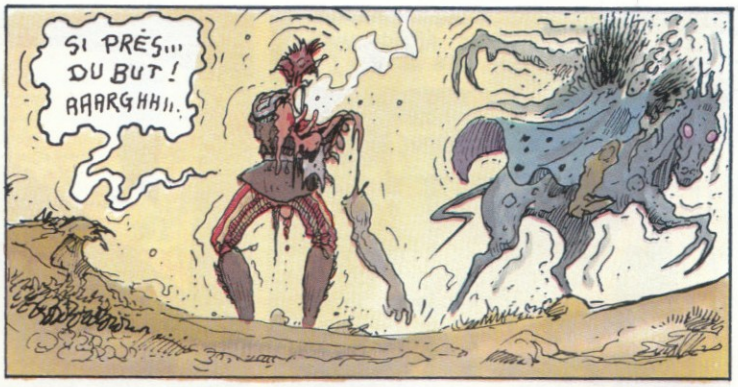
Vous l'attaquez ➤ 113 Vous reculez prudemment ➤ 44



Et maintenant étripez-le! Allez en ➤ 87 et, grâce aux dégats de la "main qui mord" jetez 3 d 6 et retirez-les à Skroful avant de commencer le combat

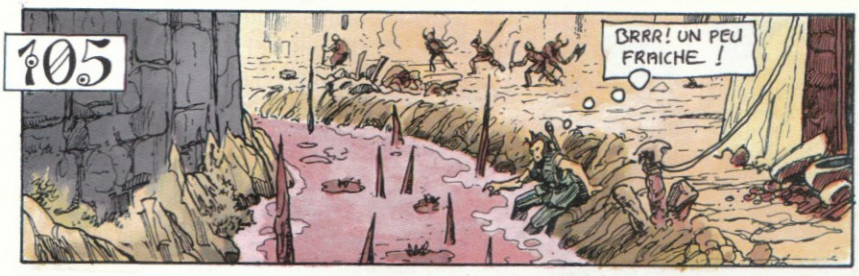
104

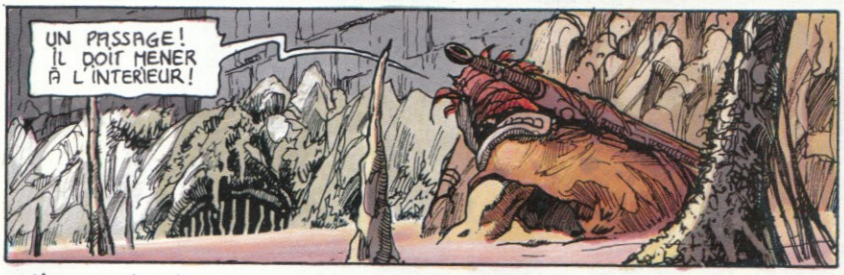






105







Mieux vaut retourner au bélier 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 bélier en 58. Si vous réussissez vous pénétrez dans le boyau en ➤ 82

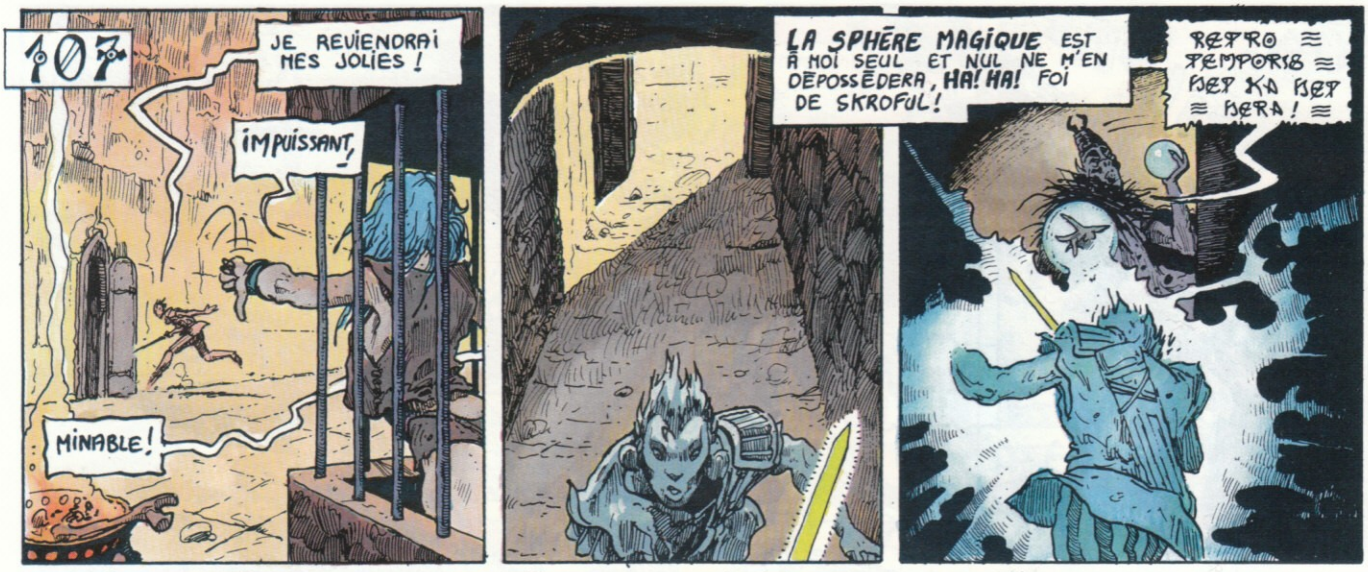
106



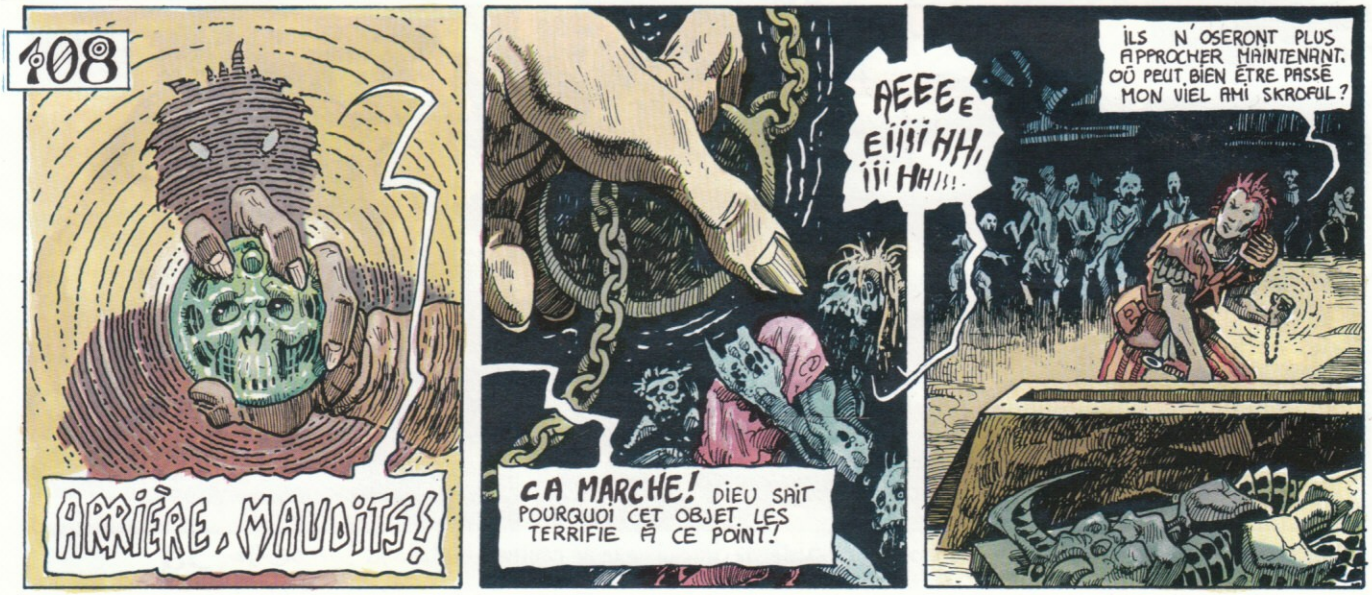




Faites un test chance, bonus +1. S'il est réussi ➤ 85
S'il est manqué ➤ 24



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



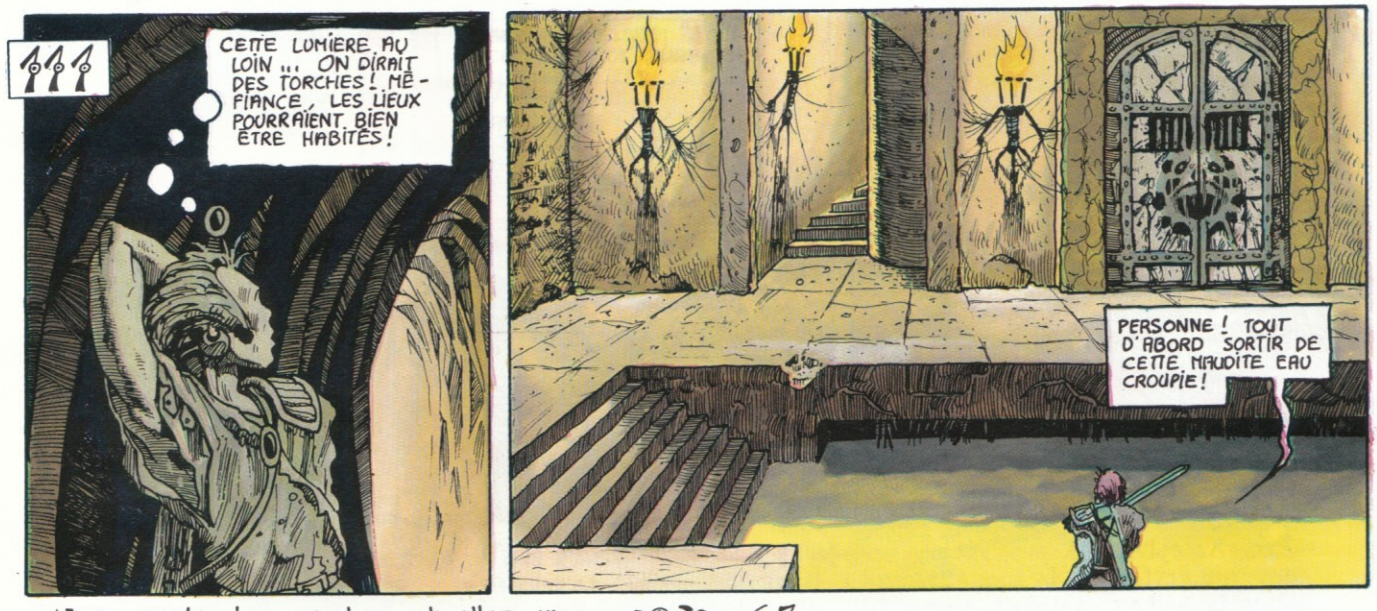
Vous rangez le pendentif sous votre pourpoint et regardez autour de vous en 48



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



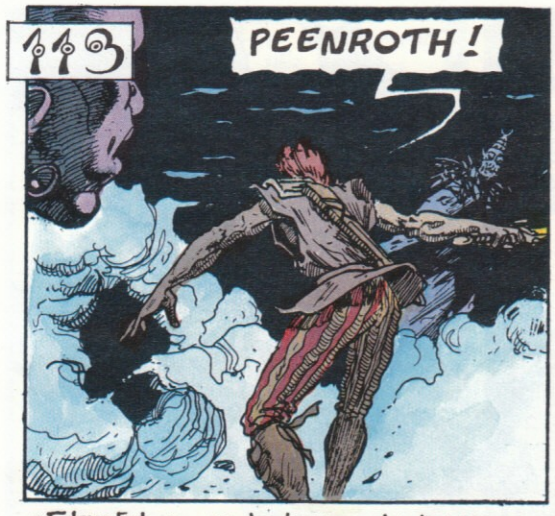
Retirez-vous tout de même les points de cette blessure et reprenez le combat jusqu'à votre victoire ➤ 63. Ou votre défaite ➤ 404

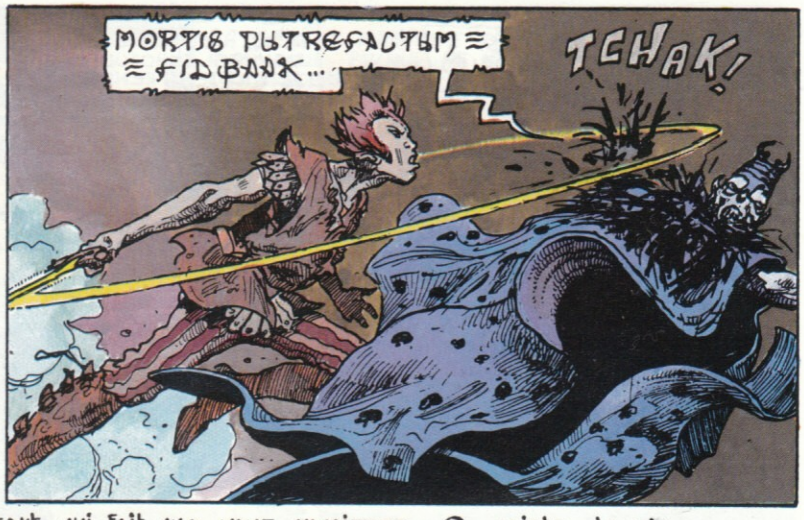


Vous montez les marches et allez en ➤ 67



Allez en ➤ 76





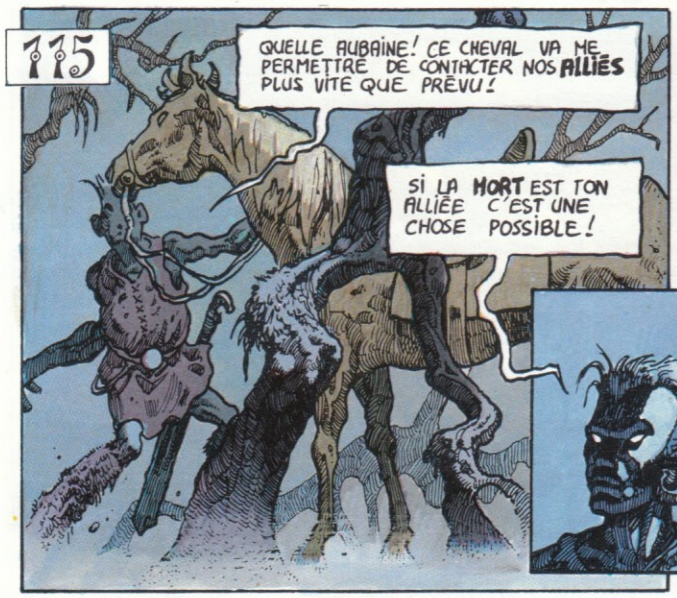
Skroful a eu le temps de lancer un sort qui fait que vous encaissez 3 points de vie chaque fois que vous le manquez. Il a une valeur au combat de 15 et un nombre de points de vie inconnu pour l'instant. Dès que vous l'aurez touché une fois allez en ➤ 54. Si vous périssez avant allez en ➤ 93

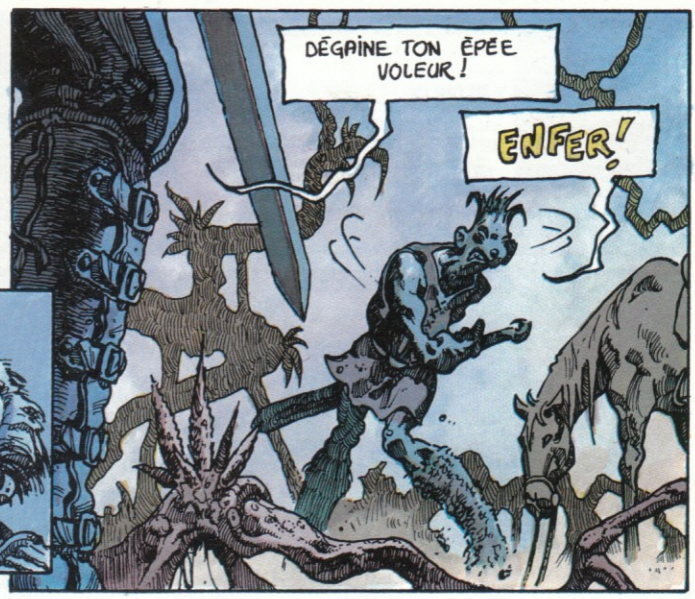




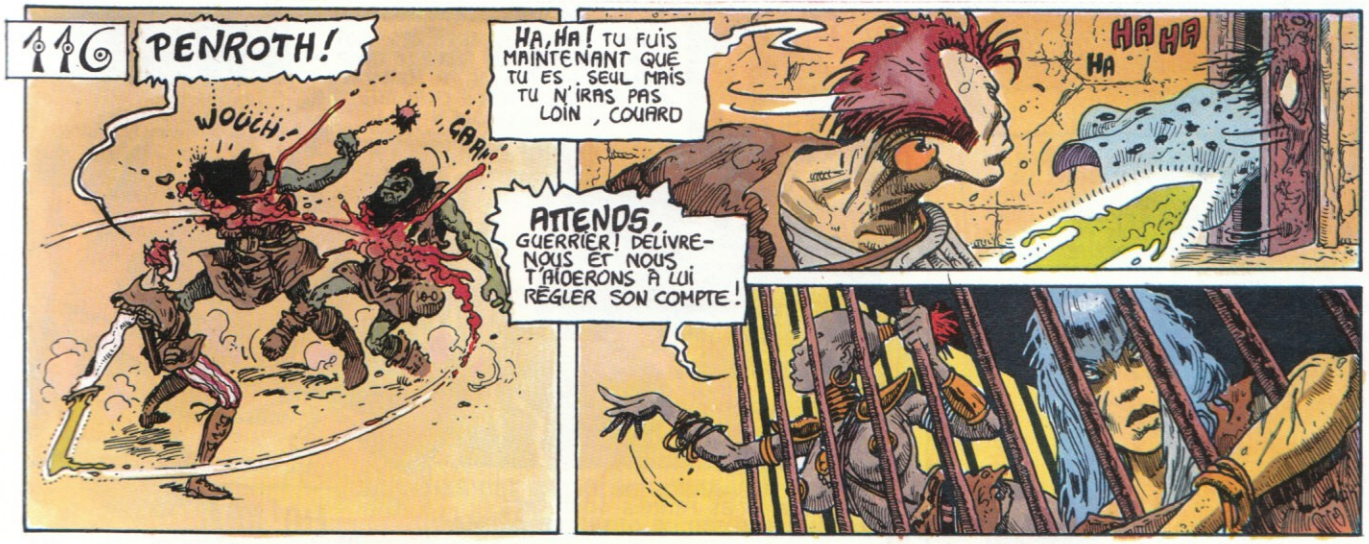


Vous acceptez sa proposition ➤ 73 Vous n'avez plus de temps à perdre avec des superstitions de bonne femme ! Il est plus urgent de retourner à votre mission. Vous la quittez satisfait d'avoir fait votre devoir ➤ 74



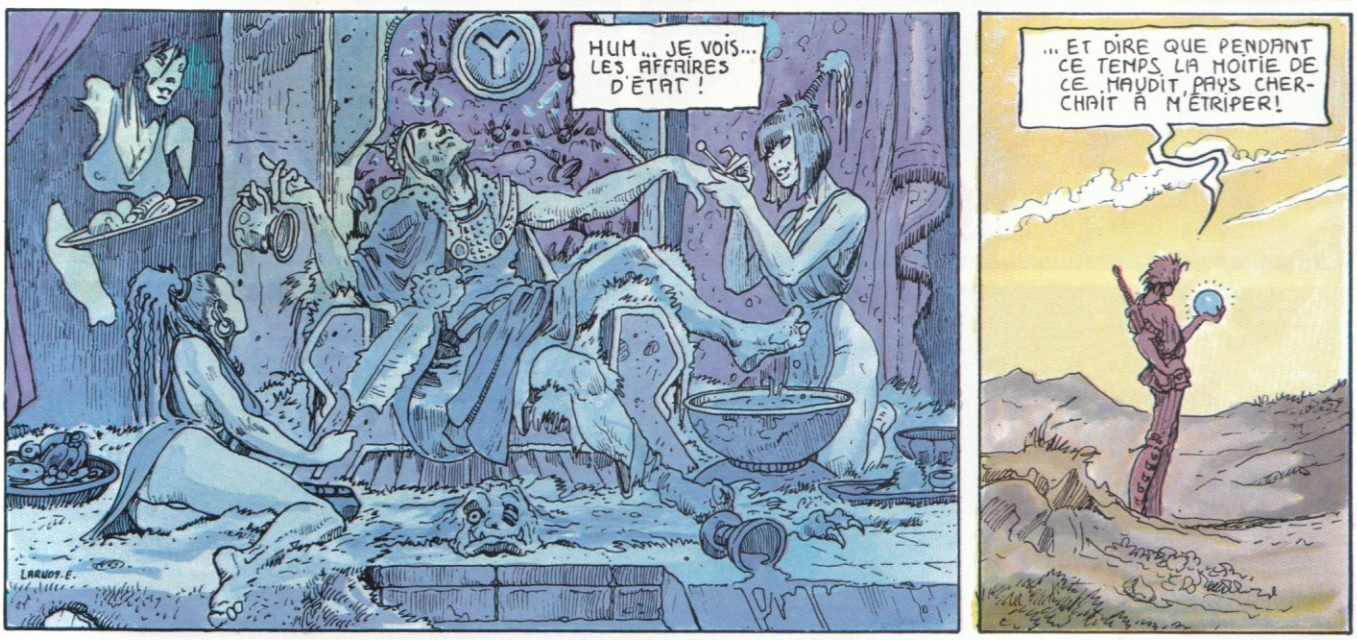


Allez en ➤ 33



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 ➤ 407
Vous prenez la clé sur un des tourneaux et ouvrez la grille ➤ 402





QUELQUES TEMPS PLUS TARD, AU CHÂTEAU DE BARAN-TAIN...

BRAVO TURLOGH, GRÂCE À TOI J'AI PU VOIR DANS LA SPHÈRE MAGIQUE LE CAMPEMENT DES BARBARES QUI HARCÈLENT MES FRONTIÈRES! MES TROUPES D'ÉLITE SONT DÉJÀ EN MARCHE, MAINTENANT QUE JE LES AI LOCALISÉS LEUR DÉFAITE N'EST PLUS QU'UNE QUESTION D'HEURES!

QUANT À CES GUERRIÈRES QUI T'ONT DONNÉ UN SÉRIEUX COUP DE MAIN À LA FIN DE TA MISSION J'AI FAIT ENVOYER À CHACUNE SON PROPRE POIDS EN OR!

ET PAS UN GRAMME DE PLUS, J'ESPÈRE! LES FEMMES SONT TRÈS POINTILLEUSES SUR CE GENRE DE DÉTAILS!

HA! HA!

TRÊVE DE PLAISANTERIE **TURLOGH!** EN SCRUTANT CETTE SPHÈRE MAGIQUE POUR DÉBUSQUER MES BARBARES JE SUIS TOMBÉ PAR HASARD SUR UNE MENACE QUI POURRAIT BIEN S'AVÉRER BEAUCOUP PLUS SÉRIEUSE! J'AURAI PROBABLEMENT BESOIN DE TOI POUR...

HALTE LÀ **YDAHAUT!**

NOUS EN REPARLERONS DEMAIN! CAR SI J'AI AU MOINS TIRÉ UNE LEÇON DE CETTE AVENTURE, VU LE PERFIDE STRATAGÈME QUE TU AS EMPLOYÉ, POUR M'Y ENTRAÎNER, C'EST QU'IL NE FAUT PAS MÉLANGER LE PLAISIR ET LES AFFAIRES!

HMMM...

HA! HA! HO! HA! HO! HA! HO! PAF! HA! HA! HA! HA! HA! HI!

FIN

CAILLETEAU LARNOY 87.

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 !

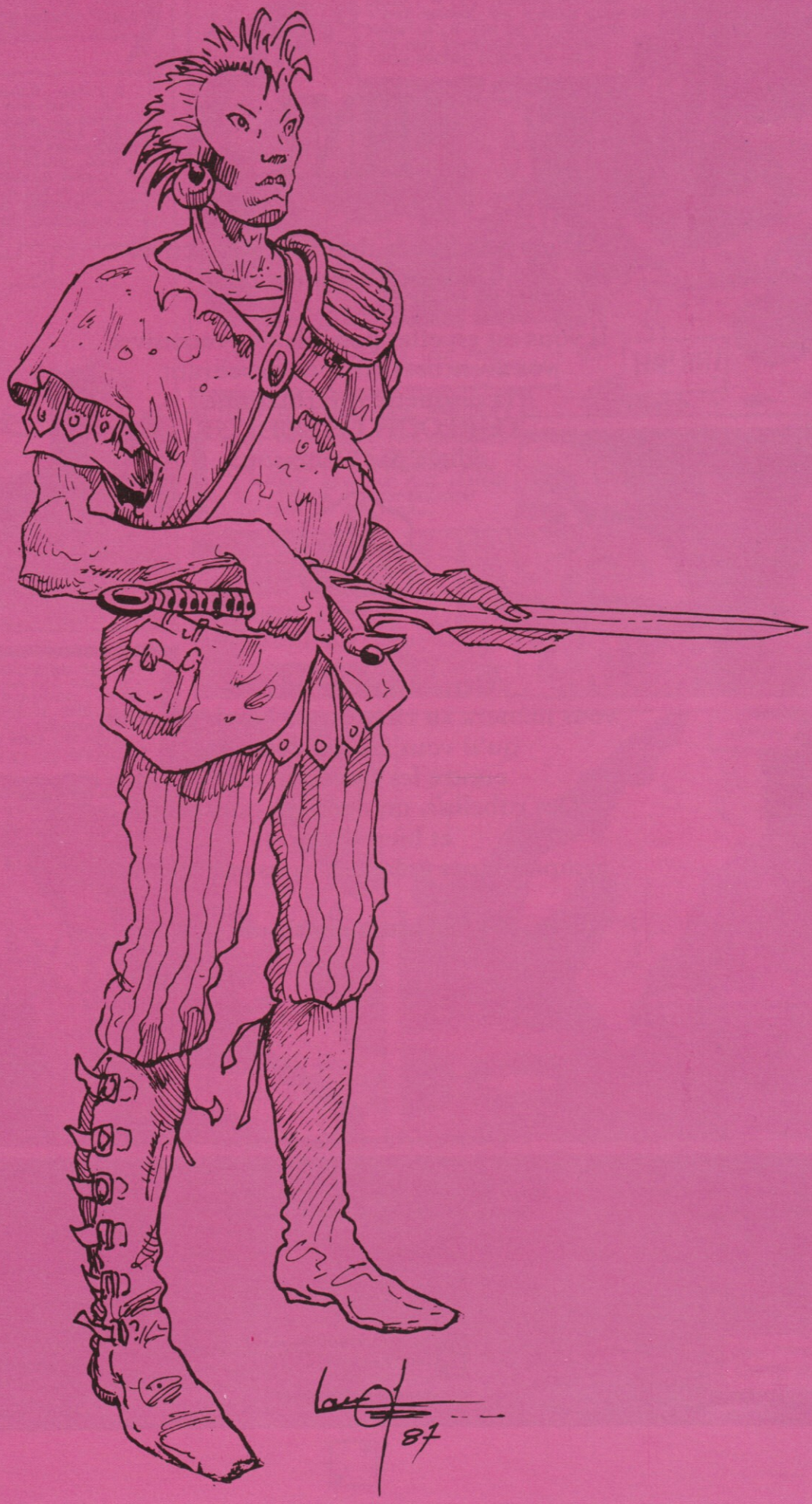
©1987 GUY DELCOURT PRODUCTIONS
Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction
réservés pour tous pays.
35, rue de Douai – 75009 Paris – Tél. : 48 74 02 36.
Dépôt légal : Octobre 1987. ISBN : 2-906187-08-9

Conception graphique : Jean-Christophe CAMUS

Diffusion :
Vents d'Ouest Diffusion

Realisation Partenaires
Imprimé en France

MAURY-IMPRIMEUR S.A. – 45330 MALESHERBES


87

Turlogh le rôdeur

CARACTÉRISTIQUES				POINTS DE VIE
FORCE	CHANCE	AGILITÉ	VALEUR AU COMBAT	

ÉQUIPEMENT

ARMES	DIVERS

SORTS	NOTES

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 Turlogh 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 guêpier.

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