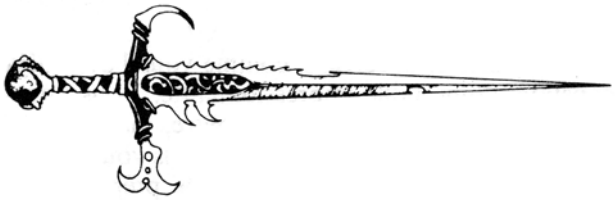
LA SORCIÈRE DES NEIGES

Solution proposée par Meneldur



Crédits :

Illustrations : John Blanche et Jidus

Maquettage : Fabrice Laffont

Chef de projet Accompagnement des publications de livres dont vous êtes le Héros par Gallimard Jeunesse : Yaztromo

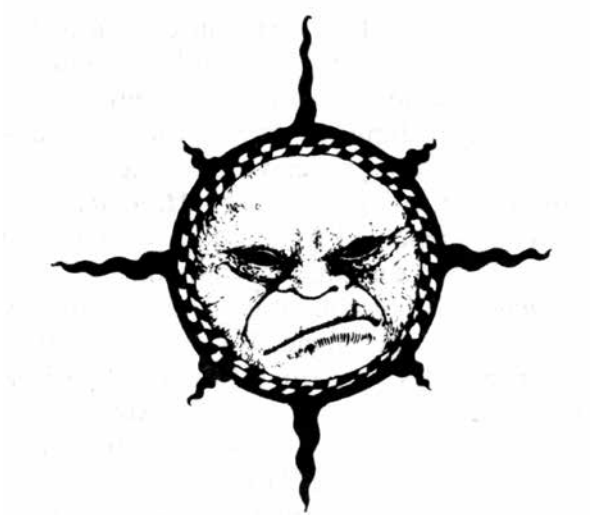
Solution proposée par Meneldur (2015) pour Scriptarium

Retrouvez d'autres textes et documents exclusifs pour approfondir votre expérience des titres publiés par Gallimard Jeunesse sur le site http://defis-fantastiques.fr

Fighting Fantasy is a trademark owned by Steve Jackson and Ian Livingstone ©1982, 2002, 2010. All rights reserved.

La série *Défis Fantastiques* est publiée par Gallimard Jeunesse. Tous droits réservés.

Comme la plupart des livres écrits par Ian Livingstone, La Sorcière des Neiges est un livre très linéaire, très long et très difficile. Inutile d'espérer le finir avec les scores minimaux à cause des nombreux combats contre des adversaires puissants et autres tests de Chance qui jalonnent le chemin du paragraphe 400 : s'accorder 12 points d'Habileté et 12 points de Chance d'entrée de jeu est un prérequis indispensable, et une Endurance supérieure à 20 ne fait pas de mal non plus.



La chasse au Yéti

1 Empruntez le pont.
335 *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux* (**389**), vous devez *Tenter votre Chance* à nouveau. Si vous êtes Chanceux cette fois-ci (**349**), vous perdrez 1 point d'Endurance. Si vous êtes *Malchanceux* deux fois de suite (**197**), vous perdrez entre 1 et 6 points d'Endurance.
212 Affrontez les deux LOUPS DES NEIGES, l'un (7/7) après l'autre (7/8).
202 Poursuivez.
337 À l'abri !
281 Vous consommez 2 Repas sans regagner d'Endurance.
169 Entrez dans la cabane.
36 Faites-vous à manger.
118 Vous regagnez 3 points d'Endurance.
192 Ne vous encombrez pas.
263 Poursuivez.
190 Vous perdez 1 point d'Endurance. Mais… Le migou ! Le migou !

77 Vous n'avez pas de lance.
378 Affrontez le YÉTI (11/12). La lance (trouvée dans la cabane) vous aurait potentiellement permis de l'affaiblir un peu (il serait tombé à 10/9 en cas de test d'Habileté réussi), mais la récupérer vous aurait contraint à un deuxième combat tout aussi difficile plus tard dans l'aventure.
67 Voici enfin votre véritable briefing de mission. Entre parenthèses, c'est peut-être un peu dommage de ne pas avoir la possibilité de laisser la Sorcière à ses sombres desseins et de retourner voir Big Jim Sun pour réclamer les 50 pièces d'or promises, quitte à en faire un paragraphe de mort à retardement.
25 Avalanche ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux* (**109**), c'est votre habileté qui est mise à l'épreuve. Si vous obtenez un résultat supérieur à votre Habileté en lançant les dés (**371**), vous devez *Tenter votre Chance* à nouveau. Cette fois-ci, si vous êtes *Malchanceux* (**64**), c'est la mort ! Vous perdrez « seulement » 1 point d'Habileté si vous êtes Chanceux (**257**).

Les Cavernes de la Sorcière des Neiges

363 L'entrée des Cavernes de Crystal vous offre le premier choix arbitraire gauche-droite de l'aventure. Prenez à droite.
215 Buvez du liquide.
24 Vous regagnez 3 points d'Endurance.
56 À présent, prenez l'autre branche.
395 Dites à l'Elfe que vous venez rejoindre le fan club de la Sorcière.
274 Dites-lui qu'en fait, non.
264 Prenez le manteau de l'Elfe.
136 Et suivez son conseil.
106 Quel tableau charmant. Allez voir ça de plus près.
95 Du sang !
187 Affrontez le NÉANDERTHALIEN 7/8.
179 Fouillez la cuisine.
194 Du butin ! Et que du butin utile, pas d'objet piégé ici, c'est rare chez Livingstone. Soufflez dans la flûte.
74 Empochez la flûte magique, puis essayez-vous à la runologie.
345 Empochez le bâton gravé de signes runiques, puis essayez-vous à l'horticulture.
317 Regagnez 3 points d'Endurance., puis essayez-vous à la littérature.
356 Vous perdez 4 points d'Endurance. Ouvrez le livre.
97 Enfilez le talisman.
327 Le Talisman de Courage vous rend 2 points d'Habileté (mais si vous suivez cette solution, vous n'avez pu en perdre qu'un seul à ce stade). Il est temps de partir, à présent.
198 Vous portez un manteau.
384 *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux* (**370**), essayez de leur jouer du pipeau avec votre flûte (**31**). Vous devrez à nouveau *tenter votre Chance*. Si vous êtes encore *Malchanceux* (**143**), il vous faudra venir à bout du DÉMON DES GLACES (9/11) et de son attaque spéciale (une chance sur deux de perdre 1 point d'Endurance à chaque Assaut). Grand seigneur, Livingstone vous concédera 1 point de Chance si vous parvenez à l'éliminer.
137 Vous êtes un héros, que diable ! Suivez les cris vers la gauche.
311 Venez en aide au Nain.
376 Vous récupérez une fronde et trois billes avant de repartir dans l'autre sens.
125 Ne perdez pas de temps en bavardages inutiles, laissez parler votre lame !
156 Attaquez l'image de droite.
232 Attaquez le prisme.
72 Notez le service que vous doit le Génie, puis pénétrez dans la gueule du crâne.
288 À l'attaque !
112 Vous venez justement de récupérer une fronde.
373 Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre Habileté, votre réinterprétation de l'histoire de David et Goliath est un succès. Sinon, vous devrez *tenter votre Chance* pour éviter le projectile du Géant (**292**). Quel que soit l'issue de cette épreuve, vous devrez affronter le GÉANT DES GLACES (10/10), mais si vous êtes *Malchanceux*, vous perdrez 2 points d'Endurance avant même le début du combat, et vous lutterez avec un malus de 2 points à votre Force d'Attaque.
45 Intéressez-vous aux anneaux.
65 Enfilez l'anneau d'or.
21 Vous regagnez 1 point de Chance. Ignorez l'anneau d'argent (il est maudit,

Livingstone nous refait le coup des broches de La Cité des Voleurs) et enfilez celui de cuivre.
130 Encore 1 point de chance ! Quelle munificence !
338 Pas de choix ici, vous voici nez à nez avec…
59 … le GUERRIER DE CRYSTAL (11/13). Vous n'avez pas la masse d'armes (trouvée dans la cabane tout au début, elle vous permet de ne pas mourir, mais vous contraint à livrer ce combat passablement difficile).
2 En revanche, le Génie vous doit une faveur.
14 Il vous exauce en vous épargnant le combat. Le livre est mal conçu ici : il aurait été plus pertinent de proposer de combattre à coups de masse d'armes si et seulement s'il était impossible d'avoir recours au Génie. Prenez à droite.
368 Frappez à la porte.
83 Ne fuyez pas.
62 Affrontez le ZOMBIE (6/6). Vous voyez bien qu'il n'y avait aucune raison de fuir !
200 Récupérez la poudre de sabot de Minotaure, les gousses d'ail et les œufs de Dragon, puis prenez l'autre couloir.
150 De la poudre de sabot de Minotaure ? C'est marrant que vous me demandiez ça, je viens justement…
52 Et un combat périlleux d'évité, un !

La Sorcière des Neiges, tragédie en deux actes

297 De l'ail ? C'est marrant que vous me demandiez ça, je viens justement…
210 Et j'ai aussi un bâton gravé de signes runiques, ça tombe bien !
123 Si votre Habileté est suffisante, vous éliminez la Sorcière sans coup férir. Sinon, vous devrez réussi à obtenir un résultat égal ou inférieur à cette même Habileté en lançant deux dés, sous peine de connaître une fin aussi prématurée que frustrante.
4 *Ding-dong, the witch is dead !*
235 Envoyez le GARDIEN DU TRÉSOR (9/9) rejoindre feue sa patronne.
171 Si vous tenez à vous enrichir, vous pouvez laisser ici la flûte et le manteau contre 100 Pièces d'Or. Ne laissez pas la soif de l'or vous convaincre d'abandonner d'autres objets, le reste de votre équipement va encore servir. Faites la connaissance de Meynaf et Stubb, puis prenez à gauche.
61 Attrapez le globe.
48 Ne le lâchez pas.
275 Vous regagnez 3 points d'Endurance et 1 point de Chance.
166 Si le livre fait les choix pour vous aux embranchements, à présent…
259 Si vous faites 1 ou 2, vous perdrez 1 point d'Habileté (le bonus +2 du Talisman de Courage peut-il compenser cette perte si vous n'en aviez perdu qu'un seul auparavant ?), 4 points d'Endurance et 1 point de Chance. Ouille. Par contre, si vous faites 5 ou 6, vous aurez un deuxième lancer de dé à faire (**353**), et si vous refaites 5 ou 6, vous obtiendrez les bottes elfiques et 1 point de Chance.
20 Affrontez l'HOMME DES CAVERNES (8/8).
141 Récupérez le disque de métal en forme d'étoile avant de rejoindre vos amis.
365 Vous portez le Talisman de Courage.
189 Affrontez le SUCEUR DE CERVEAUX (10/10).
309 Regardez dans le pot rouge.
101 Récupérez le disque de métal en forme de carré et regardez dans le pot gris.
344 Brisez le cachet.
224 Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre Habileté, vous avez le temps de lire la formule magique et gagnez 1 point de Chance. Sinon, vous perdez 1 point de Chance.
176 Ignorez la dague.

285 Prenez à gauche.
298 Prenez le bouclier.
183 Si vous connaissez cette formule, vous récupérez le bouclier et son bonus de 1 point d'Habileté sans coup férir. Sinon, vous devez *tenter votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux* (**160**) vous perdrez 1 point d'Habileté (immédiatement récupéré grâce au bouclier), 4 points d'Endurance et vos œufs de dragon. Être Chanceux (**294**) limitera la casse à 2 points d'Endurance. Quoi qu'il en soit, vous n'avez d'autre choix que revenir à l'intersection précédente.
135 Encore une fois, vous avez précisément récupéré l'objet demandé il n'y a pas cinq minutes.
230 Le bouclier vous épargne une vilaine pluie acide.
339 Revoilà la Sorcière ! Utilisez votre fronde.
216 Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre Habileté (**282**), puis que vous êtes Chanceux (**193**), vous survivrez à cet incident sans coup férir. Être malhabile ou *Malchanceux* vous tuera net s'il vous reste moins de 10 points d'Endurance, ou bien vous coûtera 1 point d'Habileté et 4 points d' Endurance dans le cas contraire.
262 Affrontez ensemble le NAIN ZOMBIE (8/9) et l'ELFE ZOMBIE (9/9).
23 C'est parti pour un chifoumi ! Vous avez deux des trois disques de métal.
113 Cachez le disque de métal en forme de carré.
15 *Tentez votre Chance*. Être *Malchanceux* vous coûtera 4 points d'Endurance, mais vous parviendrez quand même à vous échapper des Cavernes de Crystal. Ouf !

Vers Pont-de-Pierre

104 Passez votre chemin.
131 Attendez le propriétaire du bateau.
289 Vous regagnez 2 points d'Endurance. Buvez la fiole.
158 Vous regagnez 1 point d'Habileté, 4 points d'Endurance et 1 point de Chance.
173 Vous regagnez encore 4 points d'Endurance.
278 Donnez-lui 2 Pièces d'Or si vous le souhaitez. Ses conseils sont utiles, mais si vous suivez cette solution, vous n'en avez pas vraiment besoin.
348 Si vous avez trouvé louche que Livingstone vous rende 10 points d'Endurance en l'espace de trois paragraphes tout à l'heure, ce paragraphe devrait vous ramener en terrain connu. Le combat contre l'HOMME-OISEAU (12/8) est inévitable (le *tenter votre Chance* qui précède n'a d'autre but que de vous faire perdre 2 points d'Endurance si vous êtes *Malchanceux*) et nécessite à lui tout seul un score d'Habileté supérieur ou égal à 10.
18 Ne buvez pas.
63 Vous perdez 1 point d'Endurance.
96 Vous regagnez 1 point d'Endurance.
110 *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, vous devrez affronter un LOUP-GAROU (8/10). Heureusement, vous n'avez pas à craindre d'attraper la lycanthropie dans ce livre-ci.
13 Affrontez ensemble les deux TROLLS DES COLLINES (9/10 et 9/9).
211 Regardez se mettre en branle les événements de la Forêt de la Malédiction, puis *tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux* (**296**), vous devrez affronter deux nouveaux TROLLS DES COLLINES (8/9 et 9/9). L'un d'eux lâchera en mourant une épée qui vous offrira 1 point d'Habileté supplémentaire.

Le Sortilège de Mort

38 Vous avez bu la potion de l'Elfe…
30 … ce qui vous sauve la vie ! Mais vous perdez quand même 1 point d'Habileté et 1 point d'Endurance. Prenez vers l'est.
46 Vous perdez 1 point d'Endurance. Tirez sur la corde.
312 Vous regagnez 1 point de Chance.
119 Prenez le petit chemin.
168 Entrez dans la cabane.
341 Demandez-lui s'il est le Guérisseur.
71 Ne vous laissez pas embobiner.
390 Avalez les pilules.
346 Vous regagnez 4 points d'Endurance.
205 Ne traversez pas la rivière.
115 Soyez poli, ne tirez pas votre épée.
100 Vous perdez 1 point d'Endurance, puis il vous faut *tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux (**273**), tout va bien, sinon (**181**), vous

devez la retenter. Être Chanceux (**142**) vous ponctionnera 1 point d'Endurance., mais soyez *Malchanceux* à ce second test (**277**) et c'est la mort !

85 Vous perdez 1 point d'Endurance, puis il vous faut mettre à l'épreuve l'habileté de votre compagnon. Un succès vous évite d'avoir à livrer deux assauts contre le FAUCON DE LA MORT (4/5), pas l'adversaire le plus redoutable de l'aventure (**238**).

252 Empruntez l'échelle.

398 Affrontez l'HOMME-ORQUE (8/6).

342 Allez savoir pourquoi, rien ne vous intéresse d'autre dans ce bric-à-brac qu'une chandelle et un briquet.

92 Si vous possédez les bottes elfiques, vous échapperez au combat (**374**) contre le BARBARE (9/8), mais ce serait dommage, puisqu'il vous livre en mourant un bracelet +1 Habileté (**293**) et des pointes de flèche en argent.

319 Entrez dans la caverne.

Un remède de cheval

75 Vous perdez 1D6 d'Endurance .

258 Vous possédez une chandelle et un briquet.

54 Vous devez obtenir un résultat inférieur ou égal à votre Habileté, ou bien mourir.

91 Vous possédez un œuf de dragon.

359 Allez, on avale la décoction comme un grand garçon !

154 Vous avez bu la décoction d'œuf de dragon.

5 Si vous obtenez un résultat supérieur à votre Habileté, vous ne mourrez pas, mais vous devrez affronter la GARGOUILLE (12/12). À chaque Assaut, vous devrez lancer deux dés, et vous perdrez automatiquement l'Assaut si le résultat du jet est supérieur à votre Habileté. Un paragraphe de mort aurait sans doute été aussi rapide à écrire, mais passons (ou trépassons, selon toute vraisemblance…).

19 Si vous possédez un objet en argent (autrement dit, si vous n'avez pas remporté les bottes elfiques), vous arriverez automatiquement au sommet de la montagne (**328**). Sinon, il vous faudra (**206**) affronter un HOBGOBELIN (6/7), puis *tenter votre Chance* avec succès une dernière fois (**172**), avant d'atteindre votre objectif.

217 Il s'agit d'un Phénix.

146 Le soleil se lève…

400 … et vous avez gagné !