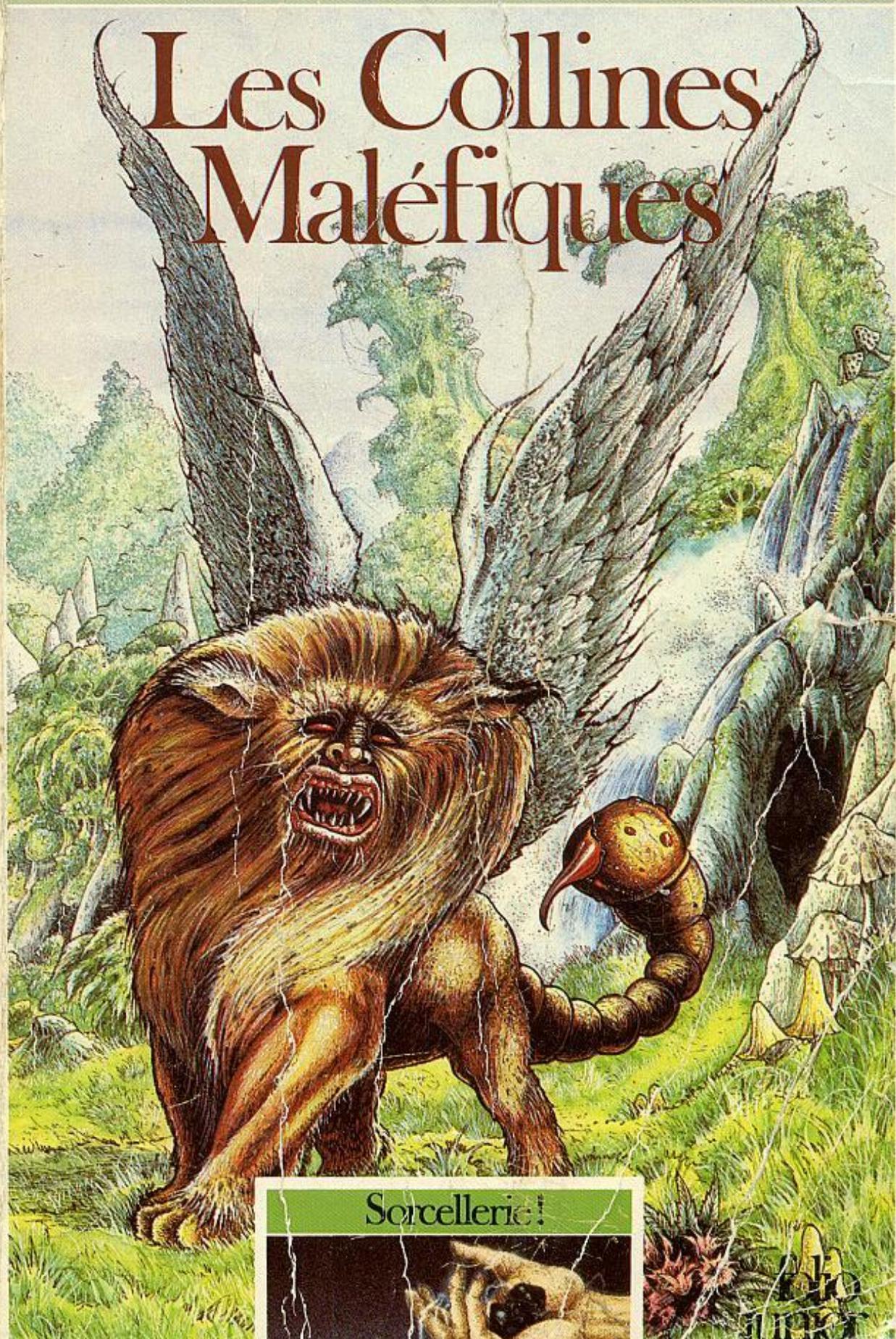


UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Steve Jackson

Les Collines Maléfiques



Sorcellerie!



John
Junier

Steve Jackson

Les Collines Maléfiques

Sorcellerie! / 1

Traduit de l'anglais par Camille Fabien

Illustrations de John Blanche



Gallimard

Titre original :
The Shamutanti Hills

© Steve Jackson, **1983**, pour le texte.
© John Blanche, **1983**, pour les illustrations.
© Editions Gallimard, **1985**, pour la traduction française.



Avis aux Héros!

En vous lançant dans l'aventure de la série Sorcellerie !, vous vous apprêtez à vivre une véritable épopée : la quête de la Couronne des Rois. Votre voyage vous mènera d'Analand, votre patrie, jusqu'à la Forteresse de Mampang que vous atteindrez peut-être si vous parvenez à traverser les territoires sauvages du Kalkhabad. C'est dans cette Forteresse que se trouve la précieuse Couronne. Dans ce jeu de rôle solitaire, vous pourrez choisir d'être un simple Guerrier ou un Sorcier. Si vous décidez d'être seulement Guerrier, vous combattrez les créatures du monde du Kalkhabad à l'aide de règles du jeu qui ne font intervenir aucune magie. Si vous préférez en revanche devenir Sorcier, il faudra vous initier à un système de Formules Magiques spécialement créé pour cette série : comme le ferait tout grand Sorcier, vous devrez apprendre ces formules et savoir par cœur quels sont leurs effets et leurs conditions d'utilisation. Les divers sortilèges dont vous pourrez vous servir figurent dans le Livre des Formules Magiques, à la fin de ce volume. Pour vous préparer à votre aventure, il vous faudra apprendre certaines de ses formules. Vous n'aurez pas besoin de les savoir toutes cependant, car seul un Sorcier Impérial pourrait se rappeler par cœur les 48 sortilèges qui composent le livre. Il vous suffira, dans l'immédiat, d'en connaître six pour entreprendre votre quête.

Que vous ayez choisi d'être Guerrier ou Sorcier, le voyage qui vous attend sera extrêmement périlleux, et vous aurez à affronter toutes sortes de pièges et de difficultés, sans parler des créatures malfaisantes qui feront tout pour vous empêcher d'atteindre votre but.

Au long du livre, vous pourrez décider vous-même des chemins à prendre, des combats à mener et de la façon dont il convient de résoudre les problèmes auxquels vous serez confronté. Si vous venez à

mourir, vous devrez recommencer l'aventure au début mais si vous faites preuve d'habileté et si la chance -et les dieux - vous aident, vous parviendrez alors à la Forteresse de Mampang.



Le Jeu Simple et le Jeu du Sorcier

Les débutants souhaiteront peut-être commencer cette aventure en se contentant du Jeu Simple, c'est-à-dire sans avoir recours à la magie. Les règles qui déterminent les combats avec les diverses créatures de rencontre sont données dans chaque livre de la série ; ces règles sont semblables à celles du Sorcier de la Montagne de Feu. Une paire de dés vous suffira pour affronter vos adversaires à l'aide d'armes traditionnelles.

Les joueurs plus expérimentés, en revanche, préféreront le Jeu du Sorcier dans lequel votre adresse à combattre est quelque peu limitée mais qui vous donne la possibilité d'utiliser la magie, une arme bien plus puissante que celles du simple Guerrier. En vérité, l'apprentissage du Jeu du Sorcier ne présente pas de difficultés particulières et même les débutants devraient pouvoir le choisir dès le départ. Pour apprendre les Formules Magiques cependant, il vous faudra un peu de temps et d'entraînement et le choix du Jeu Simple s'adresse surtout à ceux qui veulent entreprendre cette aventure sans tarder.



Comment combattre les créatures du Kalkhabad

Avant de vous lancer dans votre quête, vous devrez tout d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. En pages 12 et 13, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* qui constitue une sorte de journal de voyage dans lequel vous consignerez tous les détails de votre quête. Vous y inscrirez le total de vos points d'HABILETÉ, de CHANCE et d'ENDURANCE ainsi que les armes, objets et trésors que vous découvrirez au fur et à mesure. Vous serez amené à faire de fréquentes modifications sur cette *Feuille d'Aventure* et nous vous conseillons donc de prendre vos notes au crayon ou mieux, de faire des photocopies de ces deux pages afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

Habilité, Endurance et Chance

Lancez un dé. Si vous jouez en tant que simple *Guerrier*, ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILETÉ de la *Feuille d'Aventure*. Si vous jouez comme *Sorcier*, vous n'ajouterez que 4 au chiffre donné par le dé. Les Sorciers, en effet, ne sont pas aussi habiles au combat que les Guerriers, mais ils compensent largement ce handicap par leur maîtrise de la magie. Lancez ensuite 2 dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case ENDURANCE de la *Feuille d'Aventure*. Il existe également une case CHANCE. Lancez à nouveau un dé, ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos

chiffres très petit dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de main. Mais n'effacez jamais vos *points de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais vos *points de départ*, sauf en de très rares occasions qui vous seraient alors signalées sur une page particulière.

Vos points d'HABILETÉ reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général ; plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général ; plus vos points d'ENDURANCE sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps. Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. La chance et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

Batailles

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de choisir la fuite, sinon — ou si vous décidez de toute façon de combattre —, il vous faudra mener la bataille comme suit :

Tout d'abord, vous inscrirez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de la créature dans la première case vide des *Rencontres avec un Monstre*, sur votre *Feuille d'Aventure*. Les points correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre.

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.
2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.

3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre - reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.

4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de deux points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal encore.

5. La créature vous a blessé, vous ôtez alors deux points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE.

6. Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas. (Faites de même pour vos points de CHANCE si vous en avez fait usage.)

7. Commencez le deuxième *Assaut* (en reprenant les étapes de 1 à 6). Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Combat avec plus d'une Créature

Si vous croisez plus d'une créature, lors de certaines rencontres, vous lirez à la page correspondante les instructions qui vous permettront de mener la bataille. Parfois, vous les affronterez comme si elles n'étaient qu'un seul monstre ; parfois, vous les combattrez une par une.

Chance

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes) vous aurez la possibilité de faire appel à votre chance pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais attention ! L'usage de la chance comporte de

grands risques et si vous êtes *Malchanceux*, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la chance : jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est *égal* ou *inférieur* à vos points de CHANCE, vous êtes *Chanceux*, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est *supérieur* à vos points de CHANCE, vous êtes *Malchanceux* et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous *Tentez votre Chance* il vous faudra ôter un point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que, plus vous vous ferez à votre chance, plus vous courrez de risques.

Utilisation de la Chance dans les Combats

A certaines pages du livre, il vous sera demandé de *Tenter votre Chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez *Chanceux* ou *Malchanceux*. Lors des batailles, cependant, vous pourrez toujours *choisir* d'utiliser votre chance, soit pour infliger une blessure plus grave à une créature que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'une créature vient de vous infliger.

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Tenter votre Chance* de la manière décrite plus haut. Si vous êtes *Chanceux*, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter 2 points de plus au score d'ENDURANCE de la créature. Si vous êtes *Malchanceux*, cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter 1 point au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les 2 points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté que 1 seul point).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes *Chanceux*, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors 1 point d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de 2 points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez que 1 point en moins). Si vous êtes *Malchanceux*, le coup que

vous avez pris était plus grave. Dans ce cas enlevez encore 1 point à votre ENDURANCE.

Rappelez-vous que vous devez soustraire 1 point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

Comment rétablir votre Habilité, votre Endurance et votre Chance

Habilité

Vos points d'HABILITÉ ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. A l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre score d'HABILITÉ. Une arme magique peut augmenter cette HABILITÉ, mais rappelez-vous qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois ! Vous ne pouvez revendiquer deux bonus d'HABILITÉ sous prétexte que vous disposez de deux épées magiques. Vos points d'HABILITÉ ne peuvent jamais excéder leur *total de départ* sauf en certaines circonstances spécifiques.

Endurance et Provisions

Vos points d'ENDURANCE changeront beaucoup au cours de votre aventure, en fonction des combats que vous aurez à livrer à des monstres ou des tâches ardues qu'il vous faudra accomplir. Lorsque vous approcherez du but, votre niveau d'ENDURANCE pourra être dangereusement bas et les combats se révéleront alors pleins de risques. Aussi, soyez prudent !

Vous commencez votre quête avec des Provisions équivalant à 2 repas. Vous n'aurez le droit de vous reposer et de manger que lorsque l'autorisation vous en sera donnée et vous ne pourrez prendre qu'un seul repas à la fois. Quand vous prendrez un repas, vous récupérerez le nombre de points d'ENDURANCE indiqué à cet endroit précis. Et souvenez-vous que votre voyage sera long, vous devrez donc faire usage de vos Provisions avec prudence !

N'oubliez pas non plus que votre total d'ENDURANCE ne peut pas excéder son *niveau de départ*, sauf si cela vous est spécifiquement indiqué dans une page du livre.

Chance

Vos points de CHANCE augmentent au cours de l'aventure lorsque vous êtes particulièrement Chanceux. Les détails vous seront donnés au long des pages. Rappelez-vous que, comme pour l'ENDURANCE et l'HABILETÉ, vos points de CHANCE ne peuvent excéder leur *niveau de départ* sauf si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet.

Vos points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE peuvent être ramenés à leur *niveau de départ* en faisant appel à votre déesse (voir plus loin).

Si vous n'avez pas de dés

Des faces de dés sont imprimées au bas de chaque page de ce livre. Si vous ne disposez pas d'une paire de dés, ou si vous jouez dans un endroit qui ne vous permet pas d'en faire usage (train, avion, voiture etc.), il vous suffira de feuilleter rapidement les pages du livre à l'aide du pouce et de vous arrêter à une page au hasard. Si vous deviez ne lancer qu'un seul dé, vous ne tiendrez compte que du premier dé imprimé. Si vous deviez en lancer deux, le chiffre obtenu sera l'addition des deux faces de dés imprimées au bas de la page que le hasard aura désignée.

Pour les Sorciers: comment se servir de la Magie

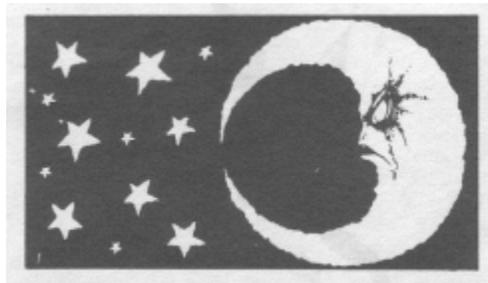
Si vous avez choisi d'entreprendre cette aventure en tant que Sorcier, vous aurez la possibilité, tout au long du livre d'utiliser des Formules Magiques. Tous ces sortilèges appartenant au patrimoine des Sorciers d'Analand sont consignés dans le Livre des Formules et vous devrez étudier cet ouvrage avant de vous lancer dans votre quête.

Chaque formule est désignée par un code de trois lettres ; vous devrez apprendre certains de ces codes, ainsi que les effets des sortilèges

auxquels ils correspondent. Chaque sortilège utilisé vous coûtera un ou plusieurs points d'ENDURANCE. Les quelques Formules Magiques de base dont l'étude vous est conseillée au début, vous permettront de commencer à jouer rapidement, mais leur coût en points d'ENDURANCE est élevé : un Sorcier avisé n'utilisera de telles formules que s'il ne connaît pas celles qui lui sont proposées par ailleurs, ou s'il ne dispose pas des objets magiques indispensables pour recourir à certains autres sortilèges.

Vous trouverez toutes les règles concernant la magie dans le Livre des Formules Magiques.

Mais n'oubliez pas ! Dès que vous aurez commencé votre aventure, vous n'aurez plus le droit de vous référer à ce Livre !



Libra, déesse de la justice

Tout au long de votre aventure, Libra, votre déesse personnelle, veillera sur vous. Si vos épreuves se révèlent particulièrement difficiles, vous pourrez l'appeler à l'aide, mais elle ne viendra à votre secours *qu'une seule fois lors de chaque quête*. En supposant que vous l'invoquiez au cours de votre traversée des collines de Shamutanti, elle ne vous écouterait plus jusqu'à ce que vous ayez atteint la ville de Kharé.

Elle vous aidera de trois manières :

- Par la *revitalisation* : vous pourrez lui demander à tout moment de ramener à leur *niveau initial* vos points d'ENDURANCE, d'HABILETÉ et de CHANCE. Cette possibilité ne vous sera pas rappelée dans le texte, mais vous pouvez y recourir quand vous le souhaitez ; souvenez-vous cependant que ce droit de retrouver vos

points de départ ne vous sera accordé qu'une seule fois au cours de chaque aventure.

- Par la *fuite* : parfois, lorsque vous serez menacé par un grave danger, vous aurez la possibilité de demander à Libra de vous venir en aide. Les précisions nécessaires vous seront données en temps utile.

- Par la *neutralisation des mauvais sorts et la guérison des maladies* : Libra a le pouvoir de neutraliser les mauvais sorts ou de guérir les maladies. Rien ne vous sera indiqué à ce sujet au long du texte mais vous aurez le droit, à tout moment, de recourir à ce pouvoir de la déesse, à condition, cependant, de n'en faire usage qu'une seule fois lors de chaque aventure.

Equipement et Provisions

Au départ de votre aventure, vous ne disposez que du strict nécessaire. Vous serez en possession d'une épée et d'un Sac à Dos dans lequel vous rangerez tout votre équipement, objets divers, Provisions, richesses acquises en cours de route, etc. Vous n'aurez pas le droit d'emporter avec vous le Livre des Formules Magiques, car les Sorciers d'Analand ne peuvent prendre le risque de le voir tomber en de mauvaises mains au cours de votre voyage ; aussi n'aurez-vous pas la possibilité de vous référer à ce livre, sitôt que vous aurez entrepris votre quête.

Une bourse est accrochée à votre ceinture : elle contient 20 Pièces d'Or, l'Or constituant la seule monnaie en usage dans les contrées que vous allez traverser. Cet argent vous servira à acheter des objets et de la nourriture, à vous loger et à corrompre certaines créatures. Avec 20 Pièces d'Or, vous n'irez toutefois pas très loin et vous aurez très vite besoin d'acquérir d'autres Pièces à mesure que vous progresserez dans votre aventure. Vous emporterez également des Provisions (nourriture et boisson) qui représentent l'équivalent de 2 repas. Comme vous ne tarderez pas à vous en apercevoir, la nourriture est précieuse dans ces terres sauvages, et vous devrez en faire un usage avisé. Faites bien attention de ne pas gâcher vos vivres : vous feriez là une très grave erreur. Gardez toujours de quoi manger.

La légende de la Couronne des Rois

Il y a des siècles de cela, en un temps que l'on appelle la Nuit des Ages, des régions entières de la planète restaient inconnues. Des civilisations cependant s'y étaient développées çà et là, avec chacune son peuple et sa culture. Le Kalkhabad était l'une de ces régions, une terre obscure aux confins du monde.

Bien que plusieurs seigneurs de la guerre s'y fussent essayés, le pays du Kalkhabad s'était révélé impossible à gouverner. Toutes sortes de créatures maléfiques, chassées des contrées plus civilisées qui s'étendaient au-delà des Monts Zanunu, avaient peu à peu envahi le Kalkhabad qui devint célèbre sous le surnom de « Repaire des Vermines du Bout du Monde ».

Dans le même temps, l'ordre et la civilisation se répandirent dans le reste du monde connu, dès lors que Chalanna le Réformateur, Roi de Femphry, eut découvert la Couronne des Rois. Grâce à elle, Chalanna se trouva, quelques années plus tard, à la tête du plus grand empire jamais constitué dans le monde d'orient. Cette Couronne Magique était en effet dotée de mystérieux pouvoirs qui accordaient à son possesseur des dons exceptionnels en matière de justice et de commandement. Par bonheur, les ambitions de Chalanna n'étaient pas de conquérir la terre, il préférait aider à l'établissement de la paix dans des nations organisées à l'image de Femphry.

Aussi, dans sa grande sagesse, confia-t-il la Couronne de Légende à tous les souverains des royaumes proches, chacun à son tour ; par le miracle de la magie, ces pays devinrent alors, l'un après l'autre, prospères et pacifiques. Chaque monarque se voyait confier la Couronne pour une période de quatre ans durant laquelle il faisait triompher la paix et la justice dans son royaume, puis il entrait dans l'Alliance de Femphry. Les royaumes d'Ocrepierre, de Vastelande, de Gallantaria et d'Arthebrice bénéficièrent ainsi à tour de rôle de la Couronne et en tirèrent aussitôt grand profit : guerres et dissensions disparurent en effet presque entièrement. Le roi d'Analand reçut, lui aussi, la Couronne au cours d'une cérémonie solennelle et, de ce jour, le

pays se développa pour connaître bientôt l'abondance. Nul ne pouvait dire par quel prodige la Couronne des Rois permettait de faire prospérer les nations ; certains affirmaient qu'elle était d'essence divine, d'autres que son pouvoir résidait en fait dans l'esprit de celui qui la portait. Une chose en tout cas était certaine : elle produisait des effets spectaculaires. Tout allait donc bien dans le royaume d'Analand jusqu'à ce que survînt la nuit de la Lune Noire.

Lorsque l'aube se leva, le jour suivant, le roi fut le premier à s'apercevoir que la Couronne avait disparu. Des Hommes-Oiseaux venus du pays de Xamen, l'avaient emportée par cette nuit sans étoiles jusqu'à la ville de Mampang située dans les contrées anarchiques du Kalkhabad. Des nouvelles en provenance de la Terre des Fins Fonds révélèrent que la Couronne avait été remise à l'Archimage de Mampang qui manifestait l'ambition de devenir roi du Kalkhabad.

Bien que le Kalkhabad fût une région dangereuse en elle-même, rien n'y menaçait les royaumes avoisinants. Le pays n'était soumis à aucune loi, il ne disposait donc pas d'armée et les luttes internes qui s'y déroulaient sans cesse suffisaient à occuper population. La Couronne des Rois, cependant, allait permettre d'y faire régner l'ordre et le Kalkhabad pouvait désormais devenir un ennemi mortel pour tous les pays réunis dans l'Alliance de Femphry.

Au royaume d'Analand, on ressentait une telle honte d'avoir laissé échapper la Couronne que les conséquences bénéfiques des deux années passées sous l'égide de son pouvoir magique se trouvèrent bientôt réduites à néant. La loi et l'ordre cessèrent d'être respectés et la population se laissa aller à la morosité. Le roi perdit la confiance de ses sujets et les royaumes voisins manifestèrent quelque suspicion. On alla même jusqu'à colporter des rumeurs d'invasion. Ces derniers temps, la situation s'est à tel point dégradée qu'un seul espoir subsiste dorénavant de sauver le pays : il faut que quelqu'un - un simple citoyen solitaire, car une armée ne survivrait pas à un tel voyage - aille jusqu'à Mampang pour y reprendre la Couronne des Rois. Seul son retour pourrait lever la terrible malédiction qui pèse actuellement sur Analand. Or, ce citoyen solitaire, ce sera vous : vous êtes en effet le premier à vous être porté volontaire pour cette mission et vous savez parfaitement en quoi elle

consistera : il vous faudra traverser le Kalkhabad jusqu'à la Forteresse de Mampang et vous emparer de la précieuse Couronne...

Maintenant, Tournez la page...

[Lire le Livre des Formules Magiques](#)



1

Vous vous éveillez à l'aube. Après vous être habillé, vous prenez un petit déjeuner composé de pain et de lait de chèvre, puis vous ramassez vos affaires. Au-dehors, l'Avant-Poste commence à s'agiter : les femmes se lèvent et préparent à manger tandis que la sentinelle de jour prend son tour de garde. Des regards vous accompagnent lorsque vous quittez votre hutte pour vous diriger vers le Mur de Shamutanti. Les frontaliers n'ignorent rien de votre mission et un petit groupe vous suit à quelque distance en vous prodiguant des encouragements. Devant vous se dresse la Porte de Cantopani. Gardée en permanence par des Guerriers aux Yeux de Lynx, sélectionnés spécialement en raison de leur vue perçante, cette porte est l'ultime point de passage qui sépare Analand du Kalkhabad. Une dernière fois, vous vérifiez votre équipement : tout est en ordre et vous adressez un signe de tête au Sergent à l'Œil de Lynx. Celui-ci lève le regard vers le guetteur posté au sommet de la porte. Le guetteur signale que la voie est libre et le Sergent ordonne qu'on vous laisse sortir. Une porte s'ouvre alors devant vous et vous apercevez pour la première fois les collines de Shamutanti, première étape de votre voyage. Le Sergent à l'Œil de Lynx s'avance vers vous et vous prend par le bras.

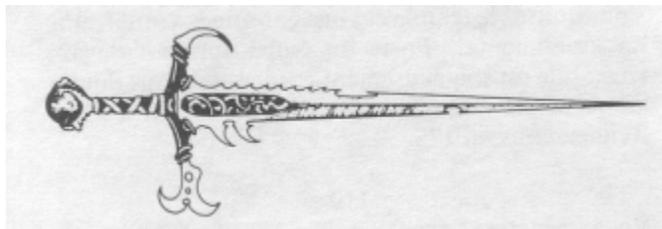


1 *Le Sergent à l'Œil de Lynx.*

« Je ne vous souhaiterai pas un bon voyage, dit-il, car rien de bon ne vous attend au cours de votre route. Le Kalkhabad est un pays plein de dangers, peuplé d'êtres malfaisants. Mais vous le savez déjà, inutile de vous le répéter. Prenez le chemin qui mène tout droit à Cantopani. C'est une petite colonie de marchands. Méfiez-vous, cependant, car la plupart d'entre eux ne sont que fripouilles et voleurs. Vous devriez arriver là-bas dans une heure environ. A partir de Cantopani, trois routes traversent le Birritanti, en direction de Kharé, une ville portuaire située sur le fleuve Jabaji. Lorsque vous quitterez Kharé, il vous faudra parcourir les Terres des Fins Fonds que personne ici n'a encore

explorées. On dit que sur la Terre des Fins Fonds, le jour et la nuit ne dépendent pas de la course du soleil, mais sont soumis à des forces surnaturelles ; sachez aussi que, dès votre départ de Kharé, tous vos mouvements seront *observés*. » Ces avertissements ne sont pas faits pour vous rassurer. « J'ai cependant suivi la progression de votre entraînement, poursuit le Sergent, et je puis vous dire que vous êtes un valeureux guerrier, à n'en pas douter. Je souhaite que votre quête soit couronnée de succès et mes pensées vous accompagneront, ainsi que les vœux des peuples d'Analand. Puissiez-vous, avec l'aide de Libra, lever la malédiction et mettre fin aux malheurs qui tourmentent notre royaume. » Vous lui serrez la main, vous le remerciez pour ses encouragements et vous vous avancez vers la porte que vous franchissez d'un pas résolu. Les visages des hommes et des femmes qui vous regardent partir expriment tous les espoirs qu'ils mettent en vous et en la réussite de votre mission. Vous leur adressez un dernier signe de la main, puis vous vous tournez face aux collines. L'air du petit matin est sec et vif et le soleil levant colore le paysage de teintes saisissantes dont la beauté cache en fait des forces diaboliques. D'une démarche conquérante, vous avancez sur le chemin qui s'ouvre devant vous : votre aventure vient de commencer ! Rendez-vous au [178](#).

2



Lorsque vous dégainez votre arme, vous entendez un sifflement et la silhouette d'un immense SERPENT à deux queues se matérialise devant vos yeux. L'une des queues du Serpent s'enroule autour de votre bras et la créature, d'une seule détente, vous projette en l'air ; vous retombez dans les épaisses broussailles en perdant 1 point d'ENDURANCE. Vous vous relevez ensuite pour affronter le monstre. Menez ce combat à son terme.

SERPENT HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez poursuivre votre chemin jusqu'à un endroit où les broussailles deviennent moins denses et se transforment en hautes herbes qui vous arrivent à la taille. Rendez-vous au [105](#).

3



Vous suivez le passage jusqu'à ce que vous arriviez à un croisement en forme de T. Si vous voulez prendre à gauche, rendez-vous au [63](#). Si vous préférez aller à droite, rendez-vous au [26](#).

4

La porte de la cage est soigneusement verrouillée. Si vous possédez une clé, vous pouvez essayer d'en faire usage ; pour cela, vous devrez soustraire 10 du chiffre que porte votre clé. Le nombre obtenu vous indiquera alors le numéro du paragraphe auquel il faudra vous rendre. Si vous n'avez pas de clé, ou si vous ne souhaitez pas vous en servir, vous pouvez recourir à l'une des Formules suivantes :

BLE CLE BAM FOR FIL

[443](#) [409](#) [320](#) [429](#) [360](#)

Vous avez également la possibilité d'essayer de briser la serrure ; rendez-vous pour cela au [142](#).

5

Vous demandez quelle sorte de dents le sac contient, mais il se contente de répondre : « Des dents de créatures », et il ne vous laissera certainement pas jeter un coup d'oeil à l'intérieur du sac. Pour prix de ces dents, il exige 3 Pièces d'Or. Achetez-les si vous le souhaitez, puis rendez-vous au [280](#).



6

Tandis que vous avancez prudemment le long du passage, de la poussière tombe du plafond. Les murs sont étayés par des étaçons de bois peu solides et, soudain, vous trébuchez contre l'un d'eux. Une avalanche de gravats s'abat aussitôt devant vous et un craquement sinistre retentit. Le plafond de la galerie est en train de s'effondrer ! Si vous souhaitez faire demi-tour et courir vers la porte, rendez-vous au [66](#) ; si vous préférez courir droit devant pour tenter d'échapper aux pierres qui pleuvent autour de vous, rendez-vous au [128](#).

7

En courant vite, vous finissez par vous trouver hors d'atteinte des petites créatures. Vous continuez à marcher le long du chemin pendant tout le reste de l'après-midi, jusqu'à l'entrée d'un petit village auquel mène le sentier. Poursuivez dans cette direction en vous rendant au [28](#).

8

Vous vous allongez sur le lit et vous commencez à vous détendre. Mais, à l'extérieur de l'auberge, un grand vacarme retentit et vous vous redressez d'un bond lorsqu'une bande de Svinns fait irruption dans votre chambre et vous encercle. Avant d'avoir pu esquisser un geste de défense, deux d'entre eux vous saisissent par les épaules et vous font sortir de l'auberge pour vous amener dans une cabane située en bordure du village. Rendez-vous au [71](#).

9

Vous pouvez continuer votre voyage en suivant le chemin qui mène dans la vallée (rendez-vous au [164](#)) ou en prenant le sentier qui monte dans les collines (rendez-vous au [157](#)).

10

Le chemin aboutit finalement à un bois devant lequel un poteau de signalisation indique : VERS ALIANNA, en montrant la direction de la forêt. Allez-vous pénétrer dans le bois (rendez-vous au [150](#)) ou préférez-vous revenir au croisement et marcher à nouveau vers le nord (rendez-vous au [46](#))?

11

Vous prenez votre flûte de bambou et vous commencez à jouer. Les musiciens invisibles s'adaptent aussitôt à votre ton et à votre rythme et jouent avec entrain pendant une demi-heure environ. Cette plaisante rencontre vous a détendu et vous gagnez 3 points d'ENDURANCE ainsi qu'un point de CHANCE. Vous pouvez à présent quitter la maison et sortir du village pour continuer votre chemin en vous rendant au [196](#).

12

Lorsqu'elles vous voient, les petites créatures se mettent à jacasser d'un ton surexcité. L'une d'elles s'envole vers vous pour venir vous examiner de plus près, décrivant deux ou trois cercles au-dessus de votre tête. Allez-vous essayer d'engager la conversation (rendez-vous au [113](#)) ou préférez-vous parer à toute éventualité en vous préparant à vous défendre (rendez-vous au [203](#)) ?

13

Vous suivez un chemin en pente abrupte qui descend dans une étroite vallée. Vous traversez ensuite un cours d'eau sur un pont de bois, puis vous remontez le flanc de la colline opposée. Vous êtes parvenu à mi-hauteur, lorsque vous entendez une branche craquer dans les broussailles et, soudain, une énorme créature - de la taille d'un ours - se dresse devant vous.



13 Une énorme créature, de la taille d'un ours se dresse.

L'animal a une fourrure noire et blanche et sa queue touffue traîne derrière lui. Il vous barre le passage et se met à grogner d'un air menaçant. Allez-vous l'attaquer (rendez-vous au [252](#)) ou essayer de le contourner en évitant toute violence (rendez-vous au [236](#)) ?

14

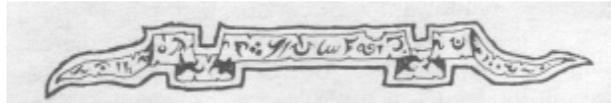
Lorsque vous avez quitté le village, vous montez dans les bois. Bientôt, vous découvrez un endroit abrité à proximité d'un autre sentier. Souhaitez-vous camper ici (rendez-vous au [108](#)) ou préférez-vous continuer à marcher toute la nuit (rendez-vous au [49](#)) ?

15

Tandis que l'Ogre agonisant laisse échapper ses derniers râles, vous examinez les lieux. Vous essayez à votre tour de concasser quelques-unes de ces pierres noires mais, contrairement à l'Ogre, vous ne parvenez pas à tourner la manivelle de la machine. Deux pierres précieuses ont cependant déjà été dégagées de leur gangue ; elles sont posées sur la table et vous pouvez les prendre. Chacune d'elle vaut **10 Pièces d'Or**, mais si vous vous en servez pour acheter un objet valant moins que cette somme, sachez qu'on ne vous rendra pas la monnaie. En d'autres termes si, par exemple, vous souhaitez vous en servir pour acheter une marchandise qui vaut **2 Pièces d'Or**, vous devrez donner la pierre entière en perdant ainsi l'équivalent de 8 Pièces d'Or. Vous pouvez à présent quitter la pièce et la grotte puis revenir au croisement (rendez-vous au [144](#)).

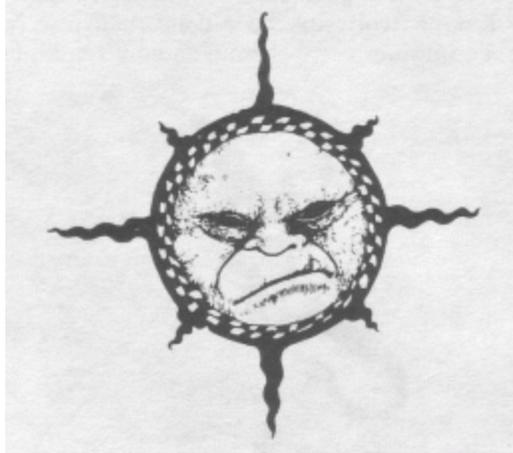
16

Le passage suit une pente descendante et aboutit bientôt à une bifurcation. Là, vous pouvez prendre à droite (rendez-vous au [174](#)) ou à gauche (rendez-vous au [151](#)).



17

« J'ai ramassé toutes sortes d'objets magiques dans cette forêt, dit-elle, délivrez-moi de cette cage et je vous donnerai trois de ces objets. » Allez-vous essayer de la libérer (rendez-vous au [4](#)) ou chercher vous-même les objets magiques dont elle vous a parlé (rendez-vous au [213](#)) ?



18

Vous vous asseyez et vous mangez tout en admirant la vue magnifique que vous offrent les collines alentour. Si c'est votre premier repas de la journée, vous gagnez 2 points d'ENDURANCE, mais si vous avez déjà mangé depuis que vous avez quitté Analand, vous ne gagnerez qu'un seul point d'ENDURANCE. Lorsque vous serez prêt à poursuivre votre chemin, rendez-vous au [168](#).

19

Le chemin monte jusqu'au sommet de la colline en suivant un tracé sinueux. Parvenu en haut, vous vous arrêtez pour admirer une étendue d'herbe sur laquelle poussent les fleurs les plus délicates et les plus belles que vous ayez jamais vues. Rendez-vous au [40](#).

20

Cette créature est un OURSCONSE. Lorsque vous dégainez votre arme, elle lève la queue et une odeur pestilentielle se répand aussitôt. Cette puanteur est insupportable, mais il vous faut malgré tout combattre.

OURSCONSE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 5

L'odeur est si puissante que vous devrez ôter 2 points de votre Force d'Attaque à chaque Assaut. Si vous parvenez à vaincre la créature, rendez-vous au [193](#).

21

Vous trouvez un endroit tranquille pour vous reposer, à l'écart du village, et vous profitez d'une bonne nuit de sommeil, loin de l'agitation de la fête des jeunes. Le Marmouscule se pelotonne auprès de vous. Vous pouvez prendre un repas avant de vous endormir et gagner ainsi 2 points d'ENDURANCE (un seul si vous avez déjà mangé). Votre nuit de repos vous rend 3 autres points d'ENDURANCE. Rendez-vous à présent au [67](#).

22

Lancez un dé. Le chiffre obtenu correspondra au nombre de Pièces d'Or que le marchand demande en échange de la flûte. Si vous acceptez de payer ce prix, vous pouvez acheter l'instrument. Rendez-vous ensuite au [280](#).

23

Cette cabane sert de poste de garde à une sentinelle TROLL. Toutes les vingt minutes, le Troll sort de la cabane pour faire une ronde de dix minutes dans les environs. Avec un peu de chance, vous passerez devant le poste de garde pendant l'une de ces périodes de vingt minutes et le Troll enfermé à l'intérieur ne vous verra pas. Si le dé vous a donné :

1 ou 2 Rendez-vous au [245](#)

3 ou 4 Rendez-vous au [69](#)

5 ou 6 Rendez-vous au [99](#)

Si vous avez *Tenté votre Chance*, et que vous ayez été Chanceux, rendez-vous au [167](#). Si vous avez été Malchanceux, rendez-vous au numéro correspondant au chiffre obtenu avec un seul dé.



24

Vous courez à toutes jambes le long du passage en entendant derrière vous s'écrouler les étaçons. Et, soudain, le sol se dérobe sous vos pas : vous tombez dans une fosse ! Vous pouvez recourir à la magie pour essayer de faire face à la situation. Vous avez le choix entre les Formules suivantes :

SUD CHU RIS VOL DEV

[290](#) [399](#) [439](#) [330](#) [424](#)

Si vous ne connaissez aucune de ces Formules, ou si vous préférez ne pas en faire usage, rendez-vous au [277](#).

25

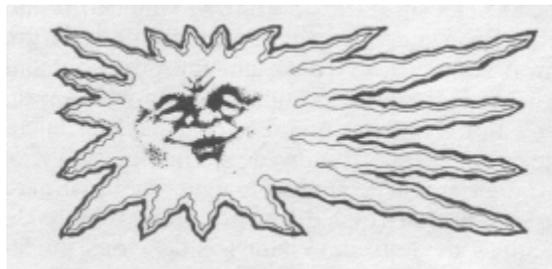
Vous implorez votre déesse, mais rien ne se produit. Vous essayez encore, mais il semble qu'elle ne vous écoute pas. Quelques instants plus tard, les petits hommes reviennent, vous arrachent à votre cage et vous transportent comme un paquet jusqu'à la grande marmite posée sur le feu. Vous êtes ensuite jeté dans l'eau dont la température s'élève un peu trop à votre goût. C'est alors que quelque chose se passe enfin... Des nuages noirs s'amoncellent au-dessus du camp et, lorsqu'ils parviennent à votre hauteur, une pluie torrentielle s'en échappe qui éteint aussitôt le feu et rafraîchit sensiblement l'eau de votre bain forcé. Vos liens se relâchent, vous vous en débarrassez sans difficulté et vous vous hissez hors de la marmite. Libra n'est pas restée sourde à votre appel ! Les Chasseurs de Têtes, sentant bien qu'un phénomène surnaturel vient de se produire, se sont enfuis dans la forêt et vous pouvez à présent vous échapper à votre tour. Rappelez-vous que vous n'aurez plus le droit, au cours de cette première aventure, de demander secours à Libra. Vous ne pourrez à nouveau l'invoquer que lorsque vous serez arrivé dans la ville de Kharé. Vous ramassez vos affaires et vous disparaîsez dans la forêt. Rendez-vous au [254](#).

Vous suivez le passage de droite en avançant avec précaution. Vous marchez ainsi pendant quelques minutes, puis vous vous arrêtez ; un grondement sourd retentit à quelque distance. Vous attendez de voir ce qui va se passer ; le grondement devient de plus en plus sonore et vos cheveux se dressent sur votre tête lorsque vous voyez soudain surgir un énorme bloc de rocher, de forme sphérique, qui roule droit sur vous le long du passage. Il occupe toute la largeur du tunnel et sa vitesse augmente tandis que la panique vous gagne. Allez-vous recourir à la magie ? Vous avez le choix entre les Formules suivantes :

COL BAM MUR FIX SET

[367](#) [446](#) [323](#) [343](#) [391](#)

Si vous préférez chercher un autre moyen de vous échapper, rendez-vous au [83](#). Vous pouvez également appeler la déesse Libra à votre secours, si toutefois vous n'avez pas déjà demandé son aide au cours de cette aventure. Rendez-vous pour cela au [53](#).



Une petite cabane de bois se trouve près du pont. Lorsque vous vous approchez, une petite créature bossue apparaît et vous barre le chemin en vous interdisant l'accès au pont.



27 Une petite créature bossue vous barre le chemin.

Elle s'adresse à vous d'une voix bourrue :

*Halte-là, étranger, car nul ici ne passe
Sans répondre deux fois aux questions de Vancass.*

Le gardien du pont a des yeux sombres et son regard étincelle d'une manière inquiétante ; physiquement, il n'est certainement pas de taille à se mesurer à vous mais vous vous doutez qu'il doit bénéficier de pouvoirs magiques. Si vous souhaitez essayer de répondre à ses questions, rendez-vous au [41](#), mais si vous préférez revenir sur vos pas et prendre l'autre sentier qui descend dans la vallée, rendez-vous au [38](#).

28

Vous entrez dans le village. De jeunes autochtones vous croisent et observent avec quelque surprise votre étrange accoutrement. Par comparaison aux vôtres, leurs vêtements sont rudimentaires et tous les habitants du village portent des cheveux longs roulés en chignon au sommet de leur crâne. Vous arrivez sans encombre au centre du village. Si vous voulez chercher une auberge pour la nuit, rendez-vous au [211](#) ; si vous préférez vous détendre quelques instants en allant boire une bière dans une taverne, rendez-vous au [266](#).

29

Si vous lui faites cadeau d'un des objets contenus dans votre Sac à Dos, il l'acceptera volontiers, vous offrira une bière et bavardera avec vous. Rendez-vous pour cela au [191](#) sans oublier de rayer de votre *Feuille d'Aventure* l'objet dont vous aurez décidé de vous séparer. Si vous n'avez rien à lui donner, il vous faut partir à l'instant et vous rendre à l'auberge (en allant au [92](#)) ou sortir du village (rendez-vous au [21](#)).

30

Vous vous levez de bonne heure pour quitter Dhumpus. Rendez-vous au [208](#).

31

Avez-vous mangé quelque chose au cours de la première journée de votre voyage, depuis votre départ d'Analand ? Si ce n'est pas le cas, vous êtes affamé et Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [246](#).

32

Vous poursuivez votre chemin parmi les hautes herbes et, au bout d'une demi-heure environ, vous arrivez au bord de la rivière, à bonne distance en amont du village que vous vouliez éviter. Vous remarquez alors que votre Sac à Dos est plus léger qu'à l'ordinaire et vous le faites glisser de vos épaules pour l'examiner. En regardant à l'intérieur, vous constatez

que vous avez perdu deux des objets qu'il contenait. Il vous faut rayer de votre *Feuille d'Aventure* deux objets au choix parmi ceux que vous avez ramassés au cours de votre voyage (vous ne pourrez supprimer de la liste votre Or ou vos Provisions - un repas comptant pour un objet - que si vous n'aviez rien d'autre dans votre Sac à Dos). Tandis que vous essayez malgré tout de retrouver ce que vous avez perdu, les hautes herbes qui vous entourent se penchent vers vous et s'enroulent autour de votre taille et de vos chevilles. Vous comprenez alors qu'il s'agit là d'HERBES VOLEUSES qui ont la faculté de dérober leurs biens aux voyageurs imprudents. Il est donc inutile d'espérer, vous ne récupérerez jamais les objets que les herbes vous ont subtilisés. Rendez-vous au [231](#).

33

Vous lui expliquez que vous vous rendez à Kharé et vous lui demandez conseil quant au meilleur chemin à prendre. « Je n'ai jamais quitté ce village, répond l'homme, mais je sais qu'il y a deux sentiers un peu plus loin. Je veux bien vous renseigner, mais je ne le ferai pas gratuitement. Pour 2 pièces d'Or, je vous dirai ce que je sais. » Si vous acceptez sa proposition, payez-le et rendez-vous au [225](#). Si vous refusez, poursuivez votre chemin en vous rendant au [81](#).

34

Vous suivez la rue principale du village puis vous vous arrêtez devant une maison : plusieurs autochtones sont assis là et partagent un repas. Ils semblent absorbés dans une importante conversation. Si vous souhaitez vous présenter à eux, rendez-vous au [86](#), si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [106](#).

35

Vous vous arrêtez en bordure du village et vous vous installez pour la nuit. Vous pouvez manger quelques-unes de vos Provisions (l'équivalent d'un repas) si toutefois vous en avez dans votre Sac à Dos. Vous gagnerez alors 2 points d'ENDURANCE si c'est votre premier repas de la journée et 1 seulement si vous avez déjà mangé. Vous vous

endormez bientôt, mais vous êtes réveillé brutalement par trois Svinns qui vous plaquent contre le sol en vous immobilisant les bras. Ils vous conduisent peu après dans une petite cabane. Rendez-vous au [71](#).

36

Avez-vous mangé quelque chose hier ? Si ce n'est pas le cas, Vous perdez 3 points d'ENDURANCE en raison de la faim qui vous tenaille. Rendez-vous maintenant au [147](#).



37

« J'en étais sûr, j'en étais sûr ! glousse la petite créature, mais ça ne fait rien, je viendrai quand même avec vous. » Vous essayez de l'éloigner à grands revers de main, comme un insecte importun, mais elle est beaucoup trop rapide pour vous. N'ayant pas d'autre choix, vous poursuivez donc votre chemin en descendant le flanc de la colline en compagnie de Jann qui s'est installé sur votre épaule. Rendez-vous au [111](#).

38

Le chemin descend en pente raide en direction de la vallée puis remonte le long de la colline opposée. Votre marche est fatigante et vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Arrivé à mi-hauteur de la colline d'en face, vous pénétrez dans une clairière où une petite cabane de bois a été construite. Lancez un dé, puis rendez-vous au [23](#) dès que vous aurez obtenu un chiffre. Si vous le désirez, vous pouvez *Tenter votre Chance*, mais il vous faudra le faire avant de vous rendre au [23](#).

39

La pièce est très grande ; de toute évidence, il doit s'agir d'une sorte d'entrepôt. Des roches noires sont entassées dans un coin et d'autres pierres emplissent un seau posé juste à côté. Ces pierres brillent faiblement à la lueur incertaine d'une chandelle. Au centre de la pièce

se trouve une machine à la forme étrange, sans doute une presse ou un concasseur. Un OGRE énorme, d'une force visiblement peu commune, fait fonctionner l'appareil.



Il remplit de pierres une espèce d'entonnoir, puis tourne une manivelle actionnant un mécanisme qui les casse en petits morceaux. A votre entrée, l'Ogre interrompt sa besogne et se tourne vers vous en poussant un grognement féroce. Si vous estimez prudent de quitter la pièce et de vous enfuir de la grotte, rendez-vous au [144](#) ; si vous préférez affronter la créature, rendez-vous au [285](#).

40

Vous descendez prudemment le long du chemin. Si vous souhaitez faire halte pour vous restaurer, rendez-vous au [180](#). Si vous préférez continuer sans vous arrêter, rendez-vous au [133](#).

41

Le Bossu émet un petit rire satisfait et vous pose sa première question :

*Au cœur d'une forêt où elle est prisonnière
Vit une étrange dame ; elle est, dit-on, sorcière ;
Si tu connais le nom de cette fine mouche,
Je veux tout aussitôt l'entendre de ta bouche.*

Qu'allez-vous répondre ?

Allina ? Rendez-vous au [238](#)

Allanna ? Rendez-vous au [253](#)

Alianna ? Rendez-vous au [143](#)

Si vous ignorez son nom, vous pouvez *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous aurez le droit d'essayer de deviner la bonne réponse en choisissant un des trois noms. Si vous êtes Malchanceux, ou si vous ne souhaitez pas *Tenter votre Chance*, rendez-vous au [59](#).

42

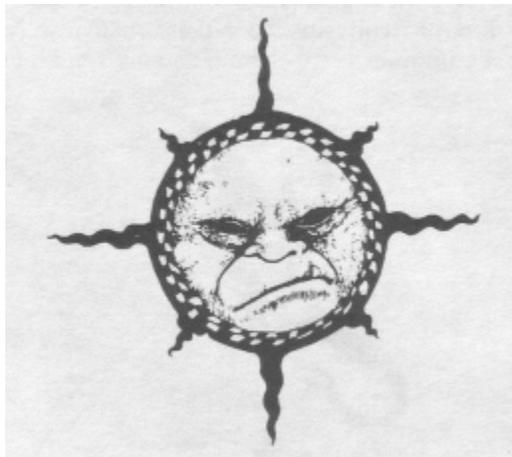
Vous vous approchez du feu et vous appelez à grands cris. Personne ne répond, cependant. Et tandis que vous attendez qu'un quelconque signe de vie se manifeste, vous êtes peu à peu pris de vertiges. Vous vous rendez compte trop tard que les fumées émises par le feu sont en train de vous intoxiquer ! vous essayez de garder conscience, mais en vain, et vous finissez par vous écrouler sur le sol, évanoui. Rendez-vous au [279](#).

43

Ce glaive est une arme remarquable et vous êtes très étonné de l'avoir obtenu à si bon prix. Toutes les fois que vous l'utiliserez dans un combat, vous pourrez ajouter 1 point à votre Force d'Attaque lors de chaque Assaut. Rendez-vous au [126](#).

44

La clé s'adapte à la serrure et vous parvenez à ouvrir la porte de la cage, libérant la prisonnière. « Etranger, je vous dois beaucoup, dit-elle en bondissant hors de la cage, et je vais vous donner une récompense. » Préférez-vous un objet qui vous sera utile dans l'exercice de la magie (rendez-vous au [248](#)) ou quelque chose qui vous aidera au cours des combats à venir (rendez-vous au [122](#)) ?



45

Avez-vous mangé hier ? Si vous avez pris un repas à l'auberge ou pioché dans vos Provisions, vous ne subirez aucune pénalité ; en revanche, si vous n'avez rien mangé de la journée, vous vous sentez affamé et Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. A partir du village de Kristatanti, deux chemins s'offrent à vous. Choisissez-en un en vous rendant soit au [125](#), soit au [226](#).

46

Vous suivez le chemin pendant la plus grande partie de l'après-midi, jusqu'à ce que vous arriviez à une grande porte qui est entrouverte. Rendez-vous au [234](#).

47

Le Gobelin sent que vous êtes prêt à l'affronter et il se lève aussitôt en tenant à la main une grosse massue de pierre. Vous pouvez le combattre, si vous le souhaitez :

GOBELIN HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [186](#). Si vous ne voulez pas vous battre, vous pouvez recourir à la magie :

FIL BAM TEL ZAP YAF

[328](#) [397](#) [309](#) [438](#) [289](#)



48

Vous bavardez avec elle en buvant votre ou plutôt *son* thé ; et soudain, une douleur vous déchire l'estomac. Vous faites une grimace, vous vous mettez à tousser et vous vous apercevez alors avec horreur que tout votre corps commence à s'engourdir. Vous essayez désespérément de bouger, mais la paralysie vous gagne sous l'effet du poison que vous venez d'absorber. « On est un étranger méfiant, n'est-ce pas ? lance votre hôtesse en éclatant de rire. Parmi tous les voyageurs qui viennent ici, il ne s'en est jamais trouvé un pour me faire confiance : ils me soupçonnent tous de quelque sorcellerie. Et ils ont bien raison... » Elle se met aussitôt à fouiller votre Sac à Dos, en quête d'objets magiques : incapable de faire un geste, vous ne pouvez rien tenter pour l'en

empêcher. Si votre Sac à Dos contient une page arrachée à un Livre de Magie, rendez-vous au [77](#). Sinon, la sorcière prendra dans vos affaires deux des objets qui vous sont indispensables dans l'utilisation de certaines Formules Magiques (choisissez lesquels et rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*), puis, à l'aide d'un sortilège dont elle a le secret, elle vous transportera, vous, votre minuscule compagnon et tout votre équipement, quelque part dans la forêt. Là, les effets paralysants du poison prendront fin et vous vous rendrez au [232](#).

49

Avant d'entreprendre votre longue marche nocturne, vous pouvez, si vous le désirez, vous arrêter un moment et manger quelques-unes de vos Provisions (si toutefois vous en avez). Si vous prenez un repas, vous gagnerez 2 points d'ENDURANCE au cas où vous n'auriez pas encore mangé aujourd'hui ; si vous avez déjà mangé, votre gain d'ENDURANCE ne sera que d'un point. Ensuite, vous vous mettez en route. Bientôt, vous quittez la forêt et vous suivez un chemin qui monte dans les collines. Au lever du jour, vous vous arrêtez à nouveau pour vous orienter. La fatigue occasionnée par cette randonnée en pleine nuit vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous à présent au [36](#).

50

La créature porte au cou un collier qui vous intéresse. Il est incrusté de pierres précieuses de couleur verte et il vaut sûrement son prix. Vous pouvez le prendre si vous le souhaitez ; vous quitterez ensuite le village en vous rendant au [196](#).

51

Vous descendez le long de la vallée pendant une heure, puis le chemin remonte à nouveau dans les collines. Mais la pente que vous suivez n'est pas trop escarpée et, peu avant midi, le chemin descend encore une fois. Si vous le désirez, vous pouvez faire une halte et manger quelques-unes de vos Provisions ; vous gagnerez ainsi 2 points d'ENDURANCE. Dans l'après-midi, alors que vous avez parcouru une bonne distance le long du chemin, Jann, qui n'a pas cessé de vous parler

pendant tout le trajet, vous avertit soudain qu'il vaut mieux vous arrêter. On vous observe en effet. Vous êtes à présent dans une forêt et vous avancez avec précaution. Or, tout à coup, des buissons s'écartent et une silhouette apparaît.



51 *Tout à coup, une silhouette noire apparaît.*

C'est un homme grand, vêtu de noir, qui vous barre le passage. Si vous souhaitez vous préparer à le combattre, rendez-vous au [117](#), si vous préférez essayer d'engager la conversation, rendez-vous au [103](#).

52

La petite créature et ses amis, de l'autre côté de la rivière, se lancent dans une conversation bruyante et animée. De toute évidence, ils ne sont guère satisfaits que vous ayez ainsi refusé leur invitation et vous feriez bien de vous préparer à vous défendre. Rendez-vous au [203](#).



53

Le souffle haletant, vous attendez ; par bonheur, vos prières ont été entendues. Le bloc de rocher, en effet, ralentit, produisant des grincements suraigus tandis que des freins invisibles interrompent son élan et l'arrêtent enfin. Quelques instants plus tard, il recommence à rouler sur lui-même, mais dans la direction opposée cette fois et, bientôt, il disparaît de votre vue, au bout du tunnel. Vous décidez de retourner dans la grande caverne où vous pourrez prendre, soit le passage de gauche (rendez-vous au [16](#)), soit celui de droite (rendez-vous au [3](#)), Souvenez-vous que vous n'aurez plus le droit, au cours de cette aventure, de faire appel à la déesse Libra.

54

Vous suivez le chemin pendant tout l'après-midi, jusqu'à ce que vous arriviez au sommet d'une colline. Le chemin continue en descendant vers un village bâti sur les berges d'une rivière. Vous prenez cette direction. Rendez-vous au [176](#).

55

Au-dehors, le bruit s'évanouit peu à peu à mesure que l'obscurité de la nuit enveloppe le village. Vous vous endormez profondément et ce repos salutaire vous fait gagner 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [67](#).

56

Vous fouillez les poches des bandits, mais vous n'y trouvez rien. Vous repartez le long du chemin et vous marchez pendant une demi-heure jusqu'à ce que le sentier commence à monter vers les collines. Une bifurcation vous permet alors de choisir entre deux directions. Rendez-vous au [183](#).



57

Vous marchez à pas rapides parmi les herbes et soudain, votre pied heurte un petit sac posé par terre. Vous le ramassez : c'est une bourse qui contient 12 Pièces d'Or que vous pouvez vous approprier. Mais, en rangeant votre trouvaille dans votre Sac à Dos, vous vous apercevez que vous avez perdu l'un des objets qu'il contenait. Choisissez vous-même l'objet manquant et rayez-le de votre *Feuille d'Aventure* (si vous ne possédiez aucun objet, vous devrez rayer soit vos Provisions, soit l'Or dont vous disposiez avant de trouver la bourse). Tandis que vous fouillez dans vos affaires, les hautes herbes qui vous entourent se penchent vers vous et tentent de s'enrouler autour de votre Sac à Dos. Ces herbes sont des HERBES VOLEUSES et si vous n'y prenez pas garde, elles s'efforceront de vous dérober les objets que vous transportez. Sachant cela, vous devrez surveiller attentivement votre Sac à Dos. Poursuivez à présent votre chemin en vous rendant au [159](#).

58

Vous suivez le chemin pendant une bonne partie de la matinée et vous atteignez une bifurcation ; vous avez alors le choix entre aller tout droit (rendez-vous au [46](#)) ou prendre la direction de l'ouest (rendez-vous au [10](#)).

59

Le Bossu fait un geste de la main et vous ressentez aussitôt dans tout le corps une douleur fulgurante. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE, 1 point de CHANCE et vous retournez à la bifurcation pour prendre l'autre chemin. Rendez-vous au [38](#).

60

C'est un joyau de bonne taille qui doit avoir une grande valeur. Il est constitué d'une pierre précieuse sertie dans une monture en métal terni. Son prix est de 10 Pièces d'Or. Vous pouvez acheter ce bijou si vous le souhaitez et vous rendre ensuite au [280](#).

61

Vous frappez à la porte de l'une des maisons. Personne ne répond. Vous pouvez cependant entrer en vous rendant au [158](#) ou essayer de frapper à une autre porte (rendez-vous pour cela au [271](#)).



62

Vous quittez le village et vous vous installez sous un arbre. Si vous le souhaitez, vous pouvez manger quelques-unes de vos Provisions et gagner ainsi 2 points d'ENDURANCE si c'est votre premier repas de la journée, et 1 point seulement si vous avez déjà mangé aujourd'hui. Vous essayez de vous endormir mais vous êtes sans cesse réveillé par d'étranges bruits. Vous gagnez cependant 1 point d'ENDURANCE grâce aux moments de repos que vous avez malgré tout réussi à prendre, puis vous repartez à l'aube en vous rendant au [45](#).



63

Vous marchez le long du passage pendant quelques minutes, puis soudain, votre pied glisse et le sol se dérobe sous vos pas. Vous êtes précipité au fond d'une fosse qui était dissimulée aux regards et vous atterrissez sur quelque chose de mou. Votre main entre alors en contact avec un corps froid qui ondule entre vos doigts : vous venez de tomber dans une fosse à serpents !



63 *Vous venez de tomber dans une fosse à serpents !*

Vous êtes à présent assis sur un tas de reptiles grouillants au fond du trou ; et, bien entendu, il s'agit de serpents venimeux ! Souhaitez-vous recourir à la magie pour essayer de vous sortir de cette situation ?

VOL RIS PAN LOI FIG

[366](#) [417](#) [303](#) [433](#) [344](#)

Si vous préférez chercher un autre moyen de vous échapper, rendez-vous au [165](#). Vous avez également la possibilité d'appeler à l'aide la

déesse Libra, si toutefois vous ne l'avez pas déjà fait depuis le début de votre aventure ; rendez-vous pour cela au [273](#).

64

Personne dans l'histoire des collines de Shamutanti n'a jamais réussi à échapper au Déluge Démoniaque et vous ne ferez pas exception à la règle. Tandis que vous tentez désespérément de trouver une issue, la grotte se remplit d'eau et vos poumons également...

65

Vous suivez le chemin pendant plusieurs heures en vous enfonçant ainsi de plus en plus profondément dans la vallée. Un peu plus tard, le soleil commence à baisser à l'horizon, l'air se rafraîchit et il vous faut à présent prendre une décision : allez-vous chercher un endroit pour établir votre campement (rendez-vous au [76](#)) ou préférez-vous continuer à marcher toute la nuit sans dormir (rendez-vous au [224](#)) ?

66

La porte est fermée à clé ; sans doute est-elle équipée d'un système qui ne permet de l'ouvrir que dans un seul sens afin de protéger les parties supérieures de la mine des conséquences d'une éventuelle catastrophe (dans ce cas, les mineurs seraient pris au piège mais, après tout, la vie d'un Gobelin ne vaut pas grand-chose...) Il n'y a pas d'autre issue autour de vous et il ne vous reste plus qu'à essayer de défoncer la porte (en vous rendant au [228](#)), à moins que vous ne préfériez utiliser une Formule Magique pour tenter de l'ouvrir :

VEN UBI BLE CLE DOM

[329](#) [423](#) [310](#) [373](#) [350](#)

67

Vous vous levez de bonne heure et vous vous remettez en route peu après que l'aube s'est levée. Jann est toujours présent, voletant autour de votre tête tandis que vous avancez le long du chemin. Avez-vous pris

un repas hier ? Si ce n'est pas le cas, Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Deux directions s'offrent à vous : vous pouvez prendre un sentier montant qui mène vers l'est (rendez-vous au [135](#)) ou un sentier descendant orienté à l'ouest (rendez-vous au [51](#)). Lequel choisirez-vous ?

68

Vous continuez d'avancer en montant le flanc de la colline. Cette ascension dure plusieurs heures au bout desquelles vous êtes presque arrivé au sommet. Vous entendez alors une rumeur diffuse qui semble révéler une grande agitation : trépignements, grognements, cliquetis de métal ; vous vous arrêtez et vous écoutez attentivement. Vous décidez de vous approcher de l'endroit d'où s'élève ce bruit et vous vous éloignez donc du chemin en progressant avec précaution à travers les arbres de la forêt. A quelque distance, vous apercevez une clairière et vous vous cachez derrière un tronc. Des GOBELINS sont rassemblés dans la clairière, devant l'entrée d'une grotte. Ils sont nombreux et actifs. Apparemment, ils travaillent dans une mine à laquelle on accède par cette grotte : vous les voyez en effet sortir des profondeurs en portant de grands récipients remplis de roches luisantes et de pépites de métal. De l'endroit où vous êtes, vous pouvez très facilement vous glisser dans la grotte pour voir si vous y trouverez quelque chose d'intéressant (rendez-vous pour cela au [175](#)) ; si vous préférez ne pas vous occuper de cette mine, vous pouvez la contourner et rejoindre un chemin qui mène tout droit puis descend le versant opposé de la colline (rendez-vous au [13](#)).

69

Vous passez sans bruit devant le poste de garde sans que personne ne vous remarque. Rendez-vous au [237](#).

70

Vous faites un bond en arrière pour essayer de ne pas tomber au fond de la fosse creusée dans le sol, juste devant vous ; hélas, il est trop tard et vous ne pouvez éviter une chute de trois mètres qui se termine mal : l'atterrissage est rude, en effet, et le choc vous fait perdre connaissance. Rendez-vous au [139](#).

71

Vous êtes jeté à l'intérieur de la cabane et la porte se referme sur vous. Vous êtes devenu leur prisonnier. Pendant une bonne demi-heure, vous essayez de trouver un moyen de vous échapper, mais en vain. Si vous souhaitez vous asseoir par terre et manger quelques-unes de vos Provisions, vous gagnerez 2 points d'ENDURANCE à la condition que ce soit votre premier repas de la journée ; si en revanche vous avez déjà mangé aujourd'hui, votre gain d'ENDURANCE ne sera que d'un point. Ensuite, vous avez le choix entre vous allonger pour dormir (rendez-vous au [109](#)) ou rester éveillé et vous préparer à toute éventualité (rendez-vous au [140](#)).



72

En examinant les inscriptions gravées sur la hache, vous parvenez à déchiffrer le message suivant : « Cette hache a été fabriquée pendant l'Année du Bœuf pour le compte de Glandragor le Protecteur. Seul son propriétaire en connaît les pouvoirs. » Le chiffre 233 a également été gravé sur la hache. Vous pouvez la garder comme arme de secours, mais si vous en faites usage, vous devrez diminuer d'un point votre Force d'Attaque à chaque Assaut. Rendez-vous au [126](#).

73

A mesure que vous traversez le champ de Lotus Noirs, l'odeur devient plus douce.



73 *Vous traversez le champ de Lotus Noirs.*

Vous vous sentez l'esprit léger et vous vous mettez à bondir, envahi par une joie soudaine et irrépressible. Jann, toujours perché sur votre épaule, est tout aussi gai. La tête vous tourne, vous êtes saisi de vertiges et, bientôt, vous tombez par terre, parmi les fleurs. Dans votre chute vous heurtez quelque chose de dur et vous vous apercevez avec horreur qu'il s'agit d'un squelette. Ce sentiment d'horreur n'est cependant que de courte durée car, un instant plus tard, vous perdez connaissance. Le doux parfum du Lotus Noir est un poison mortel et vous venez de pousser votre dernier soupir. A jamais votre corps reposera dans le champ de la mort noire...

74

Vous vous approchez de la cabane et vous appelez, mais personne ne répond. Vous écartez alors les rideaux qui tiennent lieu de porte et vous entrez. De toute évidence quelqu'un habite ici, à en juger par la vaisselle et les vêtements qui traînent çà et là. Devant la cheminée est disposée une peau de bête à laquelle est restée attachée la tête de l'animal. Or cette tête ouvre un œil tandis que vous regardez autour de vous. Ce détail, cependant, vous a échappé, car vous tournez le dos à la cheminée. Vous ne voyez pas non plus la peau de bête se dresser et prendre la forme d'un CHIEN-LOUP. Ce n'est que lorsque l'animal se met à pousser des grognements menaçants que vous vous apercevez de sa présence. Il vous attaque aussitôt et il vous faut combattre :

CHIEN-LOUP HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [50](#). Vous pouvez aussi affronter votre adversaire en faisant usage d'une Formule Magique :

TUE WAF GOB ZAP SAC

[315](#) [402](#) [425](#) [335](#) [440](#)

75

Vous partez à la recherche de l'auberge du village. Rendez-vous au [134](#).

76

Vous trouvez un abri parmi les rocs, au bord du cours d'eau et vous vous installez pour la nuit. Si vous n'avez pas mangé depuis que vous avez quitté l'Avant-Poste, vous pouvez prendre un repas qui vous fera gagner 2 points d'ENDURANCE (à condition, bien entendu, que vous ayez des Provisions dans votre Sac à Dos). Si vous avez déjà mangé depuis le début de votre aventure, votre gain d'ENDURANCE ne sera que d'un point. Peu à peu, bercé par le murmure de la rivière, vous sombrez dans le sommeil. Quelques instants plus tard, cependant, vous êtes réveillé par le bruit d'objets tombant dans l'eau. En jetant un coup

d'oeil hors de votre abri, vous contemplez alors un étrange spectacle : trois petites créatures de forme humaine, entourées d'un halo lumineux aux reflets rouges, sont en train de lancer des pierres dans le cours d'eau.



76 *Trois petites créatures lancent des pierres.*

De temps en temps, les trois petits êtres poussent des cris de joie lorsqu'en visant bien, il parviennent à faire bondir un poisson hors de l'eau. Comme attiré par une force magique, chaque poisson ainsi arraché à son élément traverse la rivière en volant et atterrit à leurs pieds. Si vous souhaitez vous faire le plus petit possible dans votre abri

en espérant que les trois créatures ne vous verront pas, rendez-vous au [281](#) ; si vous préférez vous lever et les appeler, rendez-vous au [12](#).

77

Votre hôtesse trouve la page du Livre de Magie et laisse aussitôt tomber votre Sac à Dos. « Mon livre ! » s'écrie-t-elle. Elle se précipite alors dans la cuisine et en revient avec une tasse remplie d'un liquide qu'elle verse entre vos lèvres. Sous l'effet de cet antidote, votre corps retrouve peu à peu sa mobilité. En même temps, elle vous tapote doucement les joues pour vous ranimer. Rendez-vous au [114](#).

78

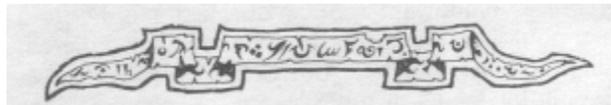
« J'ai de quoi vous aider à poursuivre votre voyage, dit-elle, êtes-vous davantage intéressé par la magie ou par l'art de combattre ? » Souhaitez-vous qu'elle vous aide à mieux maîtriser vos pouvoirs magiques (rendez-vous au [17](#)) ou à accroître votre habileté dans le maniement de l'épée (rendez-vous au [240](#)) ?

79

Le père de famille s'approche de vous d'un pas traînant et vous serre la main avec nervosité. « Etes-vous un magicien, étranger? demande-t-il. Comment se fait-il que vous n'ayez pas peur de nous ? Seriez-vous par hasard un guérisseur qui pourrait nous sauver de cette *peste* ? » En entendant ce dernier mot, vous faites un pas en arrière, mais il est trop tard. Vous avez touché la main d'un pestiféré et, à partir de maintenant, vous perdrez chaque jour 3 points d'ENDURANCE jusqu'à ce que vous mouriez ou que vous rencontriez quelqu'un qui pourra vous guérir de la peste. N'oubliez pas de réduire votre total d'ENDURANCE de 3 points chaque matin ; c'est désormais la première chose que vous aurez à faire en commençant la journée. Terrifié par ce qui vient de vous arriver, vous sortez de la cabane et vous vous hâtez de quitter le village. Rendez-vous au [220](#).

80

Vous entrez dans le village avec prudence, en avançant silencieusement parmi les huttes, mais l'endroit semble désert. Un feu brûle dans une fosse creusée au centre du cercle formé par les cabanes et des bûches sont entassées juste à côté. Si vous souhaitez examiner les huttes de plus près, rendez-vous au [189](#) ; si vous préférez appeler pour essayer d'attirer l'attention de quelqu'un, rendez-vous au [42](#).



81

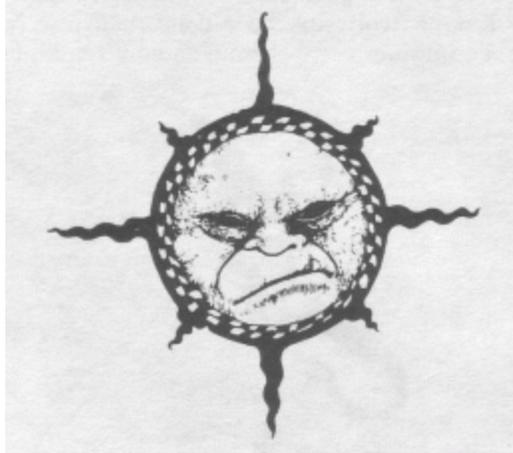
Vous suivez la rue principale qui mène au centre du village. Vous pouvez vous arrêter dans une petite auberge où l'on trouve de quoi manger (rendez-vous au [257](#)) ou poursuivre votre chemin (rendez-vous au [131](#)).

82

Vous passez silencieusement devant les grottes. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [250](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [181](#).

83

Malheureusement pour vous, il n'existe aucun moyen d'échapper à votre sort et, tandis que vous cherchez désespérément à vous enfuir, le rocher vous écrase comme une crêpe. Une fois de plus, la fille du chef n'aura pu être sauvée...



84

Votre manque de sommeil vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Et, tandis que vous poursuivez votre chemin, il y a de fortes chances pour que le bruit de vos pas attire des créatures nocturnes. Rendez-vous au [123](#) pour voir si vous allez faire de mauvaises rencontres ; battez-vous si nécessaire, puis *revenez à ce paragraphe*. Lorsque vous en aurez fini avec d'éventuels adversaires, rendez-vous au [31](#).

85

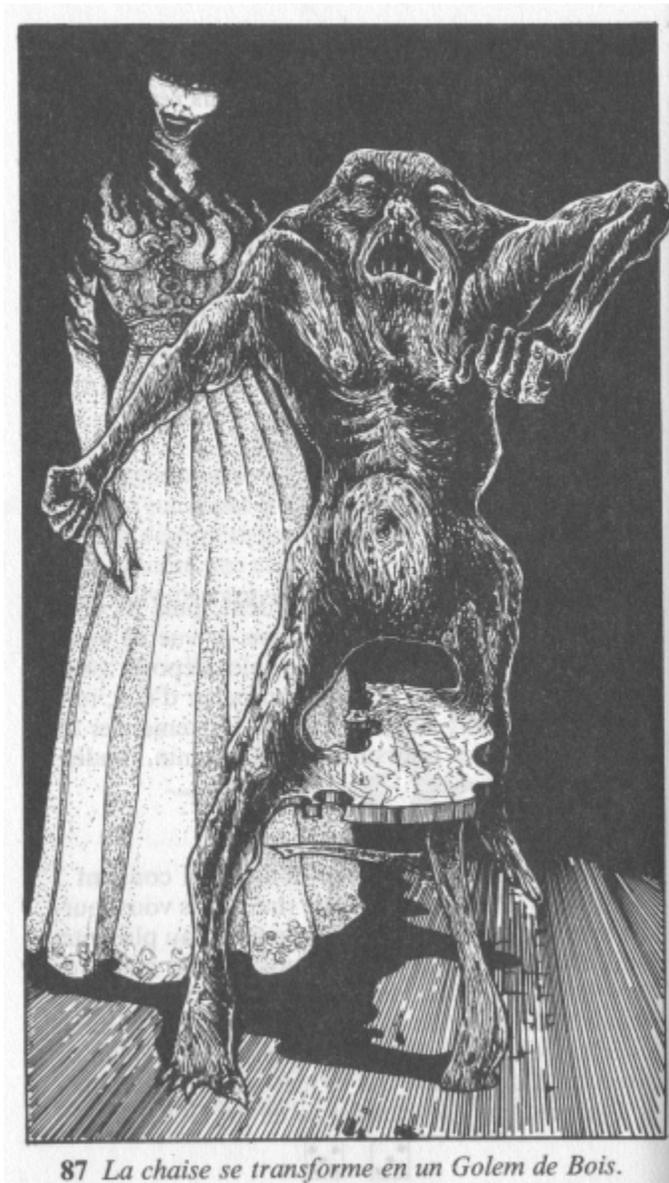
Les bras repliés au-dessus de votre tête pour vous protéger tant bien que mal, vous traversez cette pluie de projectiles en perdant 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [7](#).



86

Ils s'interrompent et vous regardent, puis ils vous invitent à vous joindre à eux, mais la vue de votre arme les rend nerveux. Si vous voulez déposer votre arme près de la porte et vous approcher d'eux, rendez-vous au [185](#) ; si vous préférez les remercier de leur hospitalité et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [106](#).

Elle vous donne en plus une bourse qui contient 7 Pièces d'Or. Puis elle pouffe de rire. Vous vous tournez vers la porte pour quitter la maison au plus vite, mais elle vous arrête en vous posant une main sur l'épaule. « Attendez, dit-elle, Alianna ne se sépare jamais d'un objet de valeur sans exiger un combat en échange ! » Elle fait alors un geste de la main en direction d'une chaise qui se met aussitôt à craquer et à grincer, puis se transforme en un GOLEM DE BOIS qui s'avance vers vous !



Souhaitez-vous combattre la créature ?

GOLEM

DE BOIS HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [169](#). Vous pouvez, si vous le préférez, vous défendre en ayant recours à la magie :

JIG LEN FEU BIS LOU

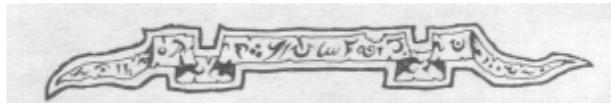
[339](#) [383](#) [297](#) [410](#) [287](#)

88

Vous vous approchez de la porte et vous appelez, mais personne ne vous répond. Vous écartez alors les rideaux qui masquent l'entrée et vous pénétrez à l'intérieur de la cabane. Des coussins sont disposés en cercle dans la pièce et une musique jouée sur des flûtes invisibles s'élève dès que vous franchissez le seuil. C'est un air joyeux et reposant ; vous vous asseyez sur les coussins pour l'écouter. Avez-vous une flûte dans votre Sac à Dos ? Si oui, vous pouvez la prendre et en jouer à votre tour (rendez-vous au [11](#)). Sinon, rendez-vous au [179](#).

89

Vous faites un bond en avant tandis qu'une fosse s'ouvre dans le sol. Vous avez sauté juste à temps pour ne pas tomber dans le piège dont vous contemplez le fond depuis le bord opposé. Rendez-vous au [170](#).



90

La serrure se brise et elle bondit hors de la cage. « Etranger, je vous dois beaucoup, dit-elle, et Alianna va vous récompenser. » Souhaitez-vous qu'elle vous donne un objet qui pourra vous servir pour faire usage de certaines Formules (rendez-vous au [248](#)) ou préférez-vous quelque chose qui vous rendra encore plus habile dans le maniement de l'épée (rendez-vous au [122](#)) ?

91

Vous dites au revoir au marchand et vous quittez la maison. Si vous lui avez acheté des objets, vous avez hâte d'en connaître toutes les vertus potentielles (rendez-vous alors au [126](#)) ; si vous n'avez rien acheté, vous poursuivez votre chemin en vous rendant au [163](#).

92

Les prix pratiqués dans cette auberge sont loin d'être bon marché. Un lit pour la nuit coûte 5 Pièces d'Or et un repas 4 Pièces. Si vous voulez manger, payez le prix demandé, et augmentez de 2 points votre total d'ENDURANCE (vous ne gagnerez qu'un seul point si vous avez déjà pris un repas aujourd'hui). Si vous voulez passer la nuit ici, rendez-vous au [55](#). Dans le cas contraire, il vous faut quitter le village et trouver un endroit où établir votre campement (rendez-vous pour cela au [21](#)).

93

Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est *inférieur* à votre total d'HABILETÉ, vous parvenez à défoncer la porte. Dans le cas contraire, vous pouvez faire une nouvelle tentative. Que vous réussissiez ou pas, chaque essai vous coûtera 1 point d'ENDURANCE. Si vous défoncez la porte, rendez-vous au [39](#). Si, à l'issue d'une ou de plusieurs tentatives infructueuses, vous décidez d'abandonner, vous retournerez au croisement et vous quitterez la grotte (rendez-vous au [144](#)).

94

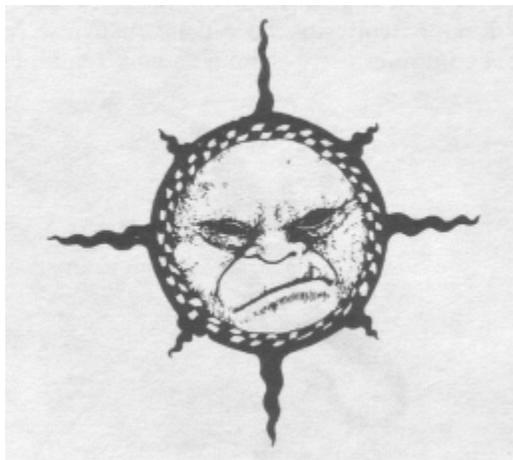
Bien que vous sentiez toujours sa pression sur votre bras, cette main invisible ne vous empêche nullement d'avancer - ce qui vous semble surprenant - et vous pouvez donc poursuivre votre chemin. A la vérité, vous avez même l'impression que votre marche est plus facile qu'auparavant, comme si quelqu'un vous poussait doucement le long du meilleur itinéraire possible. Bientôt, l'épaisse végétation se fait moins dense et vous vous retrouvez dans une prairie d'herbes hautes qui vous arrivent à la taille. Lorsque vous quittez la forêt, la pression de la main invisible se relâche et disparaît. Vous gagnez un point de CHANCE.

Mais vous ne savez toujours pas qui vous a guidé ainsi. Rendez-vous au [105](#).



95

Vous poursuivez votre chemin hors de Cantopani, le long de la route qui mène aux collines de Shamutanti. Vous éprouvez cependant un sentiment de malaise lorsque vous passez devant les maisonnettes situées en bordure du village. Vous entendez des sifflets et vous apercevez plusieurs visages aux regards sournois qui vous observent avec hostilité ; de toute évidence, vous n'êtes pas le bienvenu et vous n'êtes pas fâché de quitter cet endroit. A la sortie du village, vous arrivez devant un énorme rocher et, un instant plus tard, deux hommes à la mine patibulaire surgissent devant vous, chacun armé d'une épée. Ce sont des BANDITS. Ils exigent que vous leur donniez votre Sac à Dos. Si vous décidez de leur obéir, rendez-vous au [261](#). Si vous refusez, vous allez devoir les combattre en vous rendant au [104](#).



96

Vous vous asseyez et le jeune homme se tourne vers vous d'un air intéressé. Votre présence dans la taverne est désormais admise par les

autres clients qui se sont remis à boire et à bavarder. Vous interrogez alors le jeune homme pour essayer d'en apprendre plus sur le village. Aussitôt, son expression devient grave ; il vous regarde d'un air mécontent puis vous lance : « Lébabogayopabo ! ». Vous lui demandez ce qu'il entend par là, mais il reste silencieux. L'air toujours maussade, il penche la tête en avant. Vous essayez d'engager la conversation d'une autre manière et, soudain, il se redresse puis se met à vous parler de sa grand-mère. Il ne vous faut guère longtemps pour vous rendre compte qu'il s'agit à l'évidence de l'idiot du coin, ivre mort par surcroît. Au bout d'une heure, vous quittez la taverne ; vous pouvez à présent chercher une auberge pour passer la nuit (rendez-vous au [211](#)) ou quitter le village pour aller dormir à la belle étoile (rendez-vous au [62](#)).

97

Vous pouvez prendre ces vivres. Rendez-vous ensuite au [75](#).



98

Vous sortez de la forêt et vous arrivez sur la berge d'une rivière. Le chemin mène à un pont de bois puis longe la rive. Rendez-vous au [231](#).

99

Lorsque vous passez devant le poste de garde, le Troll surgit de derrière la cabane.



99 *Le Troll surgit de derrière la cabane.*

Il est armé d'une hallebarde et vous aperçoit. Il vous faut le combattre :

TROLL HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [177](#). Si vous souhaitez l'affronter en ayant recours à la magie, vous avez le choix entre les Formules suivantes :

ECU LUX LAM TUE MOU

[386](#) [363](#) [432](#) [414](#) [317](#)

100

Vous descendez ainsi dans l'obscurité jusqu'à ce que vous atteigniez enfin le fond de la fosse. Si Jann le Marmouscule est toujours avec vous, rendez-vous au [286](#). Sinon, rendez-vous au [197](#).

101

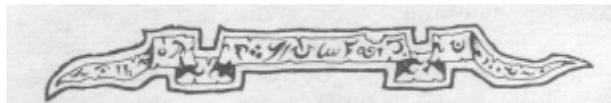
La clé ne s'adapte pas à la serrure. Retournez au [4](#) et faites un autre choix.

102

Vous suivez un sentier qui monte jusqu'à une chute d'eau. Là, dans une petite cabane, un homme aux allures de voyou encaisse de l'argent. Apparemment, il faut payer 3 Pièces d'Or pour visiter l'endroit. La vue est magnifique, des stalactites de cristal pendent des rochers alentour et vous aurez peut-être envie de payer les 3 Pièces d'Or pour pouvoir admirer les lieux ; rendez-vous pour cela au [204](#). Si vous préférez retourner au village et aller à l'auberge, rendez-vous au [92](#). Enfin, si vous souhaitez plutôt poursuivre votre chemin, rendez-vous au [21](#).

103

L'étranger ne veut rien entendre et empoigne un cimeterre. Rendez-vous au [117](#).



104

Les Bandits avancent vers vous en poussant des grognements. Vous pouvez les combattre tour à tour :

HABILETÉ ENDURANCE

Premier BANDIT 7 6

Deuxième BANDIT 7 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [56](#). Vous avez également la possibilité d'affronter vos adversaires en choisissant de recourir à la magie :

HOR JIG BAM LOI INV

[288](#) [308](#) [327](#) [348](#) [371](#)

Si vous ne connaissez aucune de ces Formules Magiques, il faudra vous battre l'arme au poing.

105

Vous avancez sans difficulté parmi les hautes herbes. Bientôt, vous découvrez un sentier qui semble avoir été tracé par le passage de quelqu'un ; ce sentier rudimentaire est orienté dans la direction que vous suivez vous-même. Si vous souhaitez l'emprunter, rendez-vous au [57](#) ; mais si, par crainte de quelque piège, vous préférez continuer à marcher en vous frayant votre propre chemin parmi les herbes, rendez-vous au [32](#).



106

Un peu plus loin, vous passez devant deux cabanes de marchands et vous jetez un coup d'oeil aux articles exposés. Vous pouvez, si vous le désirez et si vous en avez les moyens, acheter l'un des objets suivants :

OBJETS

PIECES
D'OR

RENDEZ-
VOUS AU

Une épée admirablement
façonnée

6

[194](#)

Une calotte 4 [247](#)

Des vivres représentant
l'équivalent de 3 repas 6 [97](#)

Si vous n'avez pas d'argent, vous pouvez demander aux marchands s'ils ne connaissent pas quelqu'un qui pourrait vous donner du travail (rendez-vous au [229](#)) ; si vous préférez ne pas avoir affaire à eux, allez à l'auberge du village en vous rendant au [134](#).

107



Il demande 4 Pièces d'Or en échange de cette potion et n'acceptera pas de marchander. Si vous souhaitez [acheter](#) ce liquide, payez-en le prix et prenez le flacon. Mais vous pouvez bien entendu refuser son offre. Rendez-vous ensuite au [280](#).

108

Vous trouvez un abri dans la forêt où vous établissez votre campement. Si vous n'avez pas encore mangé aujourd'hui, vous pouvez le faire maintenant et gagner ainsi 2 points d'ENDURANCE. Si vous avez déjà pris un repas et que vous souhaitez manger à nouveau, votre gain d'ENDURANCE ne sera que d'un point. Vous vous installez et vous vous endormez mais il se peut que vous soyez dérangé dans votre sommeil par des créatures nocturnes. Rappelez-vous bien le numéro de ce paragraphe (vous devrez y revenir), puis rendez-vous au [123](#) pour voir si quelque animal de la forêt va venir troubler votre repos. Vous avez le droit d'ajouter 2 points au chiffre que vous donnera le dé pour tenir compte du fait que les créatures n'ont guère l'habitude de s'approcher d'un campement. Le lendemain, vous vous remettez en route. Si vous avez passé une nuit paisible, vous gagnez 2 points d'ENDURANCE. Si en revanche vous avez eu à combattre quelque

animal que ce soit (l'arme à la main ou à l'aide de la magie), vous n'aurez regagné qu'un seul point d'ENDURANCE. Vous suivez à présent un chemin qui monte le flanc d'une colline. Rendez-vous au [36](#).

109



Le repos que vous avez pris vous permet de gagner 2 points d'ENDURANCE, mais si vous n'avez rien mangé dans la journée d'hier, vous perdrez 3 points d'ENDURANCE. Vous vous éveillez dès l'aube et vous vous rendez au [222](#).

110

Vous vous relevez et vous jetez un coup d'oeil autour de vous. Un rayon de lumière pénètre dans la fosse et vous êtes soulagé de découvrir un passage qui mène au-dehors. Vous sentez sous votre main quelque chose de soyeux ; tout d'abord, vous pensez qu'il s'agit d'un animal, mais vous vous apercevez bientôt que c'est en réalité une botte couverte de poussière. Un peu plus loin, vous découvrez une deuxième botte ; vous les époussetez toutes les deux et vous les rangez dans votre Sac à Dos. Vous possédez ainsi une paire de bottes en fourrure de Gascal. Vous suivez alors le passage et vous sortez peu après de la mine en vous retrouvant dans la forêt, sur un chemin qui descend le flanc de la colline. Rendez-vous au [202](#).

111

Il semble que le village soit livré aux réjouissances. « C'est la fête des jeunes, murmure Jann, une fois l'an, tous les enfants ont la liberté de faire ce qu'ils veulent dans le village. C'est le moment pour eux de s'amuser et de faire toutes les farces qu'ils ont en tête. » Vous apercevez bon nombre d'enfants assis dans la rue un peu plus loin ; ils sont en train de boire de la bière. Ils en boivent même un peu trop, à en juger par leurs éclats de rire à déchirer les tympanes. Un jeune garçon tient

une vieille dame penchée en avant et lui administre une vigoureuse fessée. D'autres garçons se battent devant une maisonnette dont l'enseigne indique : TAVERNE DE GLANDRAGOR. Des jeunes filles rassemblées près d'un poteau qui porte l'inscription LES CHUTES DE CRISTAL font des crocs-en-jambe aux passants en pouffant de rire. Si vous souhaitez vous rendre à l'auberge sans vous occuper de la fête, rendez-vous au [92](#) ; si vous voulez entrer dans la taverne, rendez-vous au [230](#) ; si vous préférez vous diriger vers les Chutes de Cristal, rendez-vous au [102](#) ; enfin, s'il vous semble plus judicieux de quitter le village sans plus attendre, rendez-vous au [21](#).

112

Les petits hommes vous emportent comme un paquet et vous arrivez peu après au village des Chasseurs de Têtes. Une grande agitation se manifeste aussitôt ; une immense marmite remplie d'eau est posée au milieu d'un grand feu, ce qui constitue un très mauvais présage...



112 *Une marmite est posée au milieu d'un grand feu.*

Entre temps, on vous enferme dans une cage de bambou en vous laissant sous la surveillance d'un robuste guerrier. Si vous souhaitez demander l'aide de Libra, rendez-vous au [25](#). Si vous n'estimez pas utile de recourir aux pouvoirs de la déesse - ou si vous n'en avez plus le droit - rendez-vous au [242](#).

113

La créature a un sursaut lorsque vous l'appellez, puis elle s'approche prudemment de vous. Voyant que vous ne lui voulez aucun mal, elle vous invite à vous joindre à ses compagnons. Si vous acceptez cette invitation, rendez-vous au [216](#) ; si vous aimez mieux répondre que vous souhaitez rester où vous êtes et vous reposer, rendez-vous au [52](#).

114

« Il y a quatre jours, dit-elle, un autre voyageur est venu me rendre visite ; j'ai surpris ce gredin en train de feuilleter mes livres et il s'est enfui en emportant cette page ; c'était sans doute un sorcier pour avoir réussi à disparaître aussi vite. Je lui ai jeté un Sort de Vieillesse, mais sans effet, apparemment. » Elle vous remercie de lui avoir rapporté la page et vous propose de vous faire bénéficier de la Formule Magique qu'elle contient. Si vous le désirez, elle vous débarrassera du Marmouscule. Vous retrouverez alors vos pouvoirs magiques et vous pourrez à nouveau utiliser les Formules que vous connaissez. Si cette offre vous intéresse, additionnez le numéro de la page et celui qui doit logiquement figurer sur la page suivante puis rendez-vous au paragraphe correspondant au résultat obtenu. Si vous n'avez pas noté le numéro de la page, ou si vous voulez garder auprès de vous Jann le Marmouscule, vous pouvez partir et poursuivre votre chemin en vous rendant au [232](#).

115

Vous payez les 3 Pièces d'Or et vous vous installez pour la nuit. Vos heures de sommeil vous font gagner 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [30](#).

116

C'est un repas chaud et nourrissant qui vous fait gagner 2 points d'ENDURANCE. N'oubliez pas de régler l'addition (1 Pièce d'Or) et poursuivez votre voyage en vous rendant au [131](#).

117

Vous allez combattre l'ASSASSIN :

ASSASSIN HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si vous souhaitez recourir à la magie pour l'affronter, vous avez le choix entre les Formules suivantes :

LOU ECU ZAP TUE FIX

368 452 305 393 342

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [153](#). Vous pouvez décider de lui laisser la vie sauve lorsque son total d'ENDURANCE aura été réduit à 3 points ou moins ; mais pour cela, il faudra que vous ayez indiscutablement le dessus, c'est-à-dire que votre propre total d'ENDURANCE ne soit pas inférieur à 6. Dans cette dernière hypothèse, rendez-vous au [187](#).

118

Vous parvenez à contourner la créature et, bien qu'elle pousse des grognements menaçants, elle ne vous attaque pas. Rendez-vous au [193](#).



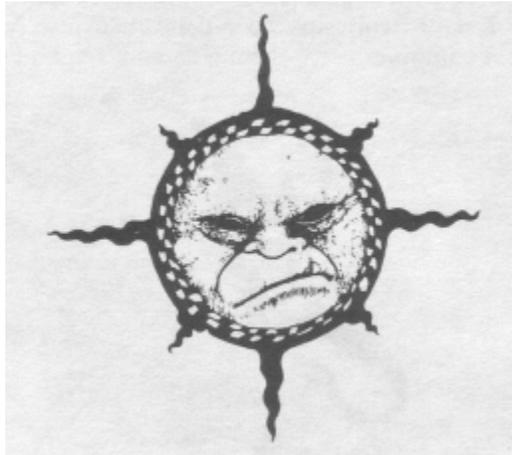
119

Vous ouvrez la porte. A l'intérieur, la maisonnette est parfaitement rangée ; de toute évidence, c'est une femme maniaque de la propreté qui habite ici. Des chaises sont disposées autour d'une table et un matelas étalé dans un coin de la pièce ; un grand espace réservé à la

cuisine indique que la propriétaire des lieux s'intéresse de près à la gastronomie. Soudain, vous entendez un cri provenant de derrière un placard, dans un coin de la maison. Vous vous approchez et vous découvrez une cage dans laquelle une jeune femme fort belle est enfermée. « S'il vous plaît, étranger, libérez-moi de cette cage, supplie-t-elle, il y a deux jours que de malfaisants Elvins m'ont enfermée ici. Aidez-moi, je vous en prie ». Si vous souhaitez lui porter secours, rendez-vous au [4](#) ; si vous voulez lui demander ce qu'elle vous donnera en échange, rendez-vous au [78](#) ; enfin, si vous préférez jeter un coup d'oeil dans la pièce pour voir s'il y a quelque chose d'intéressant à voler, rendez-vous au [213](#).

120

Vous revenez à la bifurcation ; là, vous pouvez soit prendre l'autre passage (rendez-vous au [149](#)), soit retourner à l'entrée de la grotte (rendez-vous au [144](#)).



121

Voyant que leur compagnon est mort, les deux autres Elvins échangent quelques mots, puis s'enfuient à tire-d'aile. Quelques instants plus tard, ils ont disparu. Au bout d'une demi-heure, ils ne sont toujours pas revenus. Vous ramassez alors vos affaires et vous décidez de poursuivre votre chemin. Rendez-vous au [224](#).

122

Elle vous donne le Brassard d'Escrime de Ragnar. Tant que vous le porterez, vous aurez le droit d'ajouter 2 points à votre Force d'Attaque, lors des combats, si l'arme dont vous vous servez est une épée. Si vous utilisez une autre arme, le Brassard ne vous donnera aucun avantage. Rendez-vous à présent au [87](#).



123

Lancez un dé pour savoir si vous rencontrez une créature et laquelle :

CHIFFRE OBTENU	CREATURE	HABILETÉ	ENDURANCE
-------------------	----------	----------	-----------

1	Chauve-Souris Géante	5	5
---	-------------------------	---	---

2	Chauve-Souris Géante	5	5
---	-------------------------	---	---

3	Chien-Loup	5	7
---	------------	---	---

4	Loup-Garou	8	9
---	------------	---	---

5 ou 6	Vous ne rencontrez aucune créature		
--------	------------------------------------	--	--



123 *Si vous rencontrez l'une de ces créatures...*

Si vous vous trouvez nez à nez avec l'une des créatures énumérées ci-dessus, il vous faut obligatoirement l'affronter ; vous pouvez, pour cela, recourir à la magie en utilisant l'une des Formules suivantes :

BAL COL LOI EMU GRO

[396](#) [421](#) [448](#) [437](#) [453](#)

Lorsque vous aurez mené le combat à son terme, rendez-vous au paragraphe d'où vous êtes venu.

124

« Tu ne peux échapper à l'Esprit de Mananka ! s'écrie le visage, et ta mission est désormais maudite ! » La fumée diminue alors de volume et disparaît à l'intérieur de la boîte. Vous vous demandez que faire contre la malédiction de l'Esprit mais malheureusement, vous n'avez pas le choix: tant que vous n'aurez pas découvert un moyen de lever la malédiction, votre ENDURANCE se trouvera irrémédiablement affaiblie. Chaque fois, en effet, que vous perdrez des points d'ENDURANCE pour quelque raison que ce soit *{sauf lorsque vous ferez usage d'une Formule Magique}*, vous devrez réduire votre total d'ENDURANCE d'un point supplémentaire. Il est important que vous cherchiez le moyen de vous débarrasser de ce mauvais sort car, aussi longtemps qu'il pèsera sur vous, vous serez plus vulnérable face aux dangers qui vous menacent. Quittez à présent cette maison et poursuivez votre chemin en vous rendant au [196](#).

125

Vous quittez Kristatanti en suivant un chemin qui serpente parmi les collines. Pendant toute la matinée, vous marchez le long de son tracé sinueux, en traversant un bois d'arbres nouveaux, et vous arrivez enfin à une clairière où un autre sentier rejoint le premier. Un panneau de signalisation indique qu'il faut prendre tout droit pour se rendre à Dhumpus et à l'ouest pour aller vers Alianna. Si vous souhaitez continuer tout droit, rendez-vous au [54](#) ; si vous préférez tourner vers l'ouest, rendez-vous au [154](#).

126

Vous allez pouvoir examiner vos achats en vous rendant au numéro correspondant à chaque objet : potion [274](#), glaive [43](#), flûte [249](#), hache [72](#), sac de dents [190](#), bijou [152](#). Vous reviendrez ici dès que vous connaîtrez exactement les propriétés des objets achetés. Poursuivez ensuite votre chemin en vous rendant au [95](#).

127

Pendant la plus grande partie de la matinée, vous suivez un chemin sinueux au flanc d'une colline. Vous pouvez, si vous le désirez, faire une halte et manger quelques-unes de vos Provisions ; vous gagnerez ainsi 2 points d'ENDURANCE. Peu avant midi, vous arrivez à une bifurcation qui vous donne le choix entre deux chemins : d'une part un sentier qui descend dans une vallée peu profonde, puis remonte le versant de la colline opposée et, d'autre part, un chemin menant à un pont de bois et de corde qui enjambe la vallée entre deux collines. Si vous voulez traverser le pont, rendez-vous au [27](#) ; si vous préférez descendre dans la vallée, rendez-vous au [38](#).



128

Vous vous précipitez en avant mais, soudain, vous vous rendez compte que vous êtes en train de courir dans une galerie de mine dont vous ne savez rien ; or, il se peut que votre seule issue se trouve derrière vous et qu'elle soit bientôt obstruée. Si vous souhaitez malgré tout continuer tout droit, rendez-vous au [24](#). Sinon, il est encore temps de faire volte-face et de retourner vers la porte ; rendez-vous pour cela au [66](#).

129

Le conducteur est un personnage jovial qui préfère voyager en compagnie de quelqu'un plutôt que seul. Vous gagnez un point de CHANCE pour ce transport gratuit. Pendant la plus grande partie de la matinée, vous avancez à une allure qui n'est guère plus rapide que la vôtre lorsque vous marchez ; enfin, vous arrivez dans un champ où le conducteur du char à bœufs cultive des légumes. Il est venu les arracher pour les rapporter chez lui. Si vous voulez l'aider dans sa tâche pour le remercier de vous avoir amené jusqu'ici, rendez-vous au [173](#). Si vous préférez prendre congé et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [46](#).

130

La porte s'ouvre lentement, puis vous entendez un déclic suivi d'un grondement de mauvais augure. Un mur se dresse alors derrière vous en surgissant du sol et vous interdit toute tentative de fuite. Vous entendez ensuite un bruit de liquide en train de bouillonner et vous voyez avec horreur des tonnes d'eau déferler sur vous, jaillissant de toutes parts. Le flot vous emporte tandis que la pièce et le couloir se remplissent. Si vous ne réagissez pas à l'instant même vous allez périr noyé. Si vous souhaitez recourir à la magie, vous avez le choix entre les Formules suivantes :

DEV VEN FOU HOR SUD

[390](#) [324](#) [416](#) [365](#) [445](#)

Si vous pensez pouvoir trouver un autre moyen de vous échapper, rendez-vous au [64](#). Enfin, vous pouvez faire appel à la déesse Libra si vous ne l'avez pas déjà sollicitée au cours de cette aventure ; rendez-vous pour cela au [260](#).

131

Vous continuez le long du chemin, laissant le village derrière vous. Une demi-heure plus tard environ, le chemin commence à monter vers les collines. Vous marchez encore pendant cinq minutes et vous arrivez à une bifurcation qui vous donne le choix entre deux itinéraires. Rendez-vous au [183](#).

132

Ils vous libèrent les mains pour que vous puissiez faire la démonstration de vos talents de magicien. Quelle Formule allez-vous choisir pour essayer de les impressionner ?

REV JAP SOU GOB SIX

[353](#) [376](#) [292](#) [401](#) [316](#)

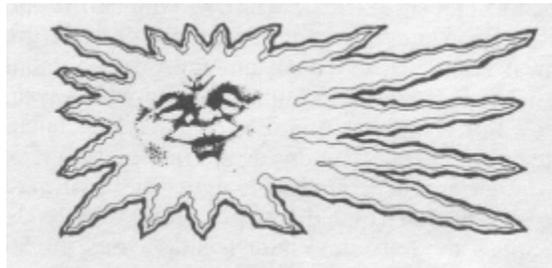
Si vous ne connaissez aucune de ces Formules, rendez-vous au [218](#).

133



Vous suivez le sentier et la végétation s'épaissit autour de vous. Puis, soudain, vous entendez un craquement et le sol se dérobe sous vos pas. Vous pouvez *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [70](#). Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [89](#). Si vous préférez ne pas *Tenter votre Chance*, rendez-vous au [70](#).

134



Il vous en coûtera 3 Pièces d'Or pour un copieux repas et 3 Pièces également pour une chambre : ce sont les prix qu'on pratique dans cette auberge. Vous pouvez prendre un repas si vous en avez les moyens. Le menu comporte du bouillon de renard des collines avec une garniture de riz, un plat nourrissant qui vous fera gagner 3 points d'ENDURANCE si vous n'avez pas encore mangé aujourd'hui ; si vous avez déjà mangé, vous ne gagnerez que 2 points d'ENDURANCE. Si vous souhaitez coucher dans cette auberge, rendez-vous au [115](#). Si vous n'avez pas suffisamment d'argent pour cela, ou si vous ne voulez pas payer, vous quitterez le village et vous chercherez un abri pour établir votre campement. Rendez-vous au [14](#).

135

Vous suivez le chemin pendant un certain temps. Alors que vous venez de traverser une étendue de broussailles, une odeur agréable vient flatter votre odorat. Un peu plus loin sur la droite, vous apercevez un

champ de fleurs noires. Le sentier qui traverse ce champ mène au sommet d'une colline puis redescend dans une vallée. D'après Jann, ce serait le plus court chemin pour atteindre le village de Torrepani, votre prochaine étape. Si vous ne lui faites pas confiance, vous pouvez utiliser une Formule Magique pour essayer d'en savoir plus :

FIN SUD VEN MAG DEV

[435](#) [341](#) [419](#) [321](#) [394](#)

Vous pouvez également décider de continuer tout droit en vous rendant au [73](#) ; enfin, vous avez également la possibilité de revenir sur vos pas et de prendre le chemin qui descend la colline à la sortie de Birritanti (rendez-vous pour cela au [51](#)).

136

Si c'est votre premier repas de la journée, vous gagnez 2 points d'ENDURANCE. Si vous avez déjà mangé, votre gain d'ENDURANCE ne sera que d'un point. Vous vous reposez pendant une demi-heure environ, puis vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [65](#).

137

Vous continuez votre marche parmi l'étendue de buissons jusqu'à ce que la végétation se fasse moins dense ; vous pénétrez alors dans une prairie d'herbes hautes qui vous arrivent à la taille. Rendez-vous au [105](#).

138

Vous avancez le long du passage jusqu'à ce que vous soyez arrêté par une grande porte de pierre qui vous barre le chemin. Allez-vous essayer d'ouvrir la porte (rendez-vous au [255](#)) ou retourner à la bifurcation et prendre l'autre passage (rendez-vous au [149](#)) ?

139

Lorsque vous reprenez conscience vous vous retrouvez pieds et poings liés. Autour de vous, des CHASSEURS DE TETES jacassent d'un ton surexcité et vous vous demandez si votre dernière heure n'est pas arrivée. Vous pouvez essayer de recourir à la magie pour vous sortir de cette situation en choisissant l'une des Formules suivantes :

RIS SOU FEU REV EMU

[357](#) [406](#) [333](#) [450](#) [379](#)

Si vous préférez attendre de voir ce qui va se passer, rendez-vous au [112](#).

140

Vous restez éveillé toute la nuit à surveiller la porte, mais personne ne vient. Le manque de sommeil vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE ; si vous n'avez pas mangé hier vous perdez du même coup 3 autres points d'ENDURANCE. Rendez-vous à présent au [222](#).

141

Les étranges inscriptions sont écrites dans un langage qui vous est familier, mais l'état dans lequel se trouvent le manche et la tête de la hache montre que l'arme a beaucoup servi et qu'elle risque fort de ne pas résister bien longtemps. Le marchand en demande 7 Pièces d'Or. Vous pouvez payer le prix exigé et prendre la hache, à moins que vous ne préfériez marchander. Si vous voulez marchander, lancez 2 dés. Si vous obtenez moins de 7, vous aurez fait la preuve que vous êtes dur en affaires et le marchand acceptera de vous vendre la hache pour un nombre de Pièces d'Or égal au chiffre donné par les dés. Si vous obtenez plus de 7, votre tentative de marchandage l'irrite et il décide d'augmenter le prix de la hache : vous aurez, là aussi, à payer autant de Pièces d'Or que le chiffre donné par les dés. Achetez l'arme au prix convenu, si vous le désirez, et rendez-vous ensuite au [280](#).

142

Vous dégainez votre arme et vous essayez de fracasser la serrure. Lancez 2 dés ; si le chiffre obtenu est inférieur à votre total d'HABILETÉ, vous parvenez à briser la serrure et à libérer la femme, rendez-vous dans ce cas au [90](#). Si le chiffre obtenu est égal ou supérieur à votre total d'HABILETÉ, la serrure reste intacte. Chaque fois que vous tenterez d'ouvrir ainsi la porte, votre arme sera légèrement abîmée et vous perdrez 1 point d'HABILETÉ lorsque vous utiliserez cette même arme dans un combat. Si vous disposez de deux armes, vous pouvez utiliser celle dont vous vous servez le moins afin de préserver l'autre, ce qui vous évitera d'être pénalisé lors de futurs combats. Vous devez essayer au moins une fois de briser la serrure ; ensuite vous pouvez décider de renouveler l'opération si la première tentative s'est révélée infructueuse, mais vous avez également le droit d'abandonner et de quitter la maison en vous rendant au [278](#).



143

Le Bossu sourit :

*C'est bien la vérité, mes félicitations,
Mais voici à présent la seconde question :
Tu as dû traverser en venant trois villages
Donne-moi donc leur nom, dans l'ordre de passage.*

Quelle sera votre réponse ?

Cantopani, Kristatanti et Dhumpus ? Rendez-vous au [262](#)

Kristatanti, Birritanti et Dhumpus ? Rendez-vous au [253](#)

Cantopani, Gorretanti et Dhumpus ? Rendez-vous au [59](#)

144

Vous sortez prudemment de la grotte en vous efforçant de ne pas vous faire remarquer par les Gobelins qui vont et viennent. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [259](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [217](#).

145

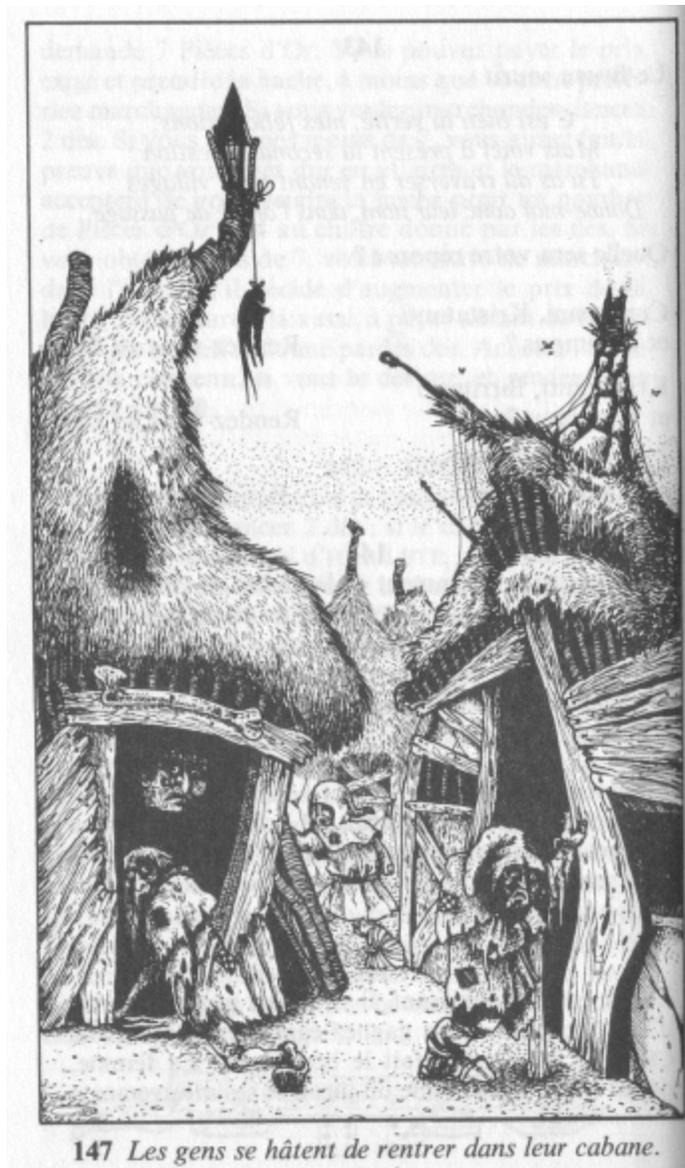
Les deux boîtes semblent tout à fait dénuées d'intérêt : ce sont de simples étuis de bois fermés par un crochet. Allez-vous essayer d'ouvrir la boîte de gauche (rendez-vous au [251](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [258](#))?

146

Le thé est rafraîchissant, il vous fait gagner 1 point d'ENDURANCE. Vous gagnez également 1 point de CHANCE pour avoir fait le bon choix. La femme, quant à elle, marmonne un juron et ses mouvements deviennent de plus en plus lents. Elle se traîne péniblement dans la cuisine et avale un autre liquide, puis elle revient et vous pose des questions sur votre voyage. Un détail l'intéresse tout particulièrement : elle voudrait savoir si par hasard vous avez rencontré en chemin un vieil homme. Si vous avez dans votre Sac à Dos une page arrachée à un Livre de Magie, rendez-vous au [184](#). Sinon, rendez-vous au [219](#).

147

La pente douce se transforme bientôt en un coteau escarpé et il vous faut faire plusieurs haltes au cours de la matinée pour vous reposer des efforts exigés par cette escalade. Enfin, vous parvenez au sommet et, en regardant au loin, vous remarquez que le chemin mène à un petit village de huttes rudimentaires. Vous suivez cette direction et vous arrivez dans le village. Lorsque vous faites votre apparition, les gens du cru se hâtent de rentrer dans leur cabane comme s'ils avaient peur de vous.



L'air misérable, ils sont petits et rondelets et leur peau rugueuse a l'apparence du cuir. Plusieurs d'entre eux sont amputés d'un membre et d'autres se traînent lamentablement sur les mains. Allez-vous essayer de leur parler (rendez-vous au [61](#)) ou préférez-vous poursuivre votre chemin en traversant le village (rendez-vous au [220](#))?

148

Avez-vous mangé depuis que vous avez quitté hier l'Avant-Poste ? Si ce n'est pas le cas, vous êtes affamé et Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous poursuivez votre chemin et vous arrivez devant

un pont de corde d'apparence précaire tendu entre deux rochers. Vous avez le choix entre continuer sur le sentier de ce côté-ci de l'eau (rendez-vous au [209](#)) ou traverser le pont et emprunter un chemin qui mène au sommet d'une petite colline (rendez-vous au [19](#)).

149

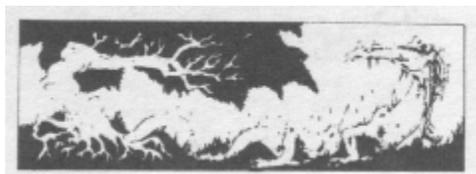
Le passage tourne vers la droite et aboutit enfin à une porte. Si vous voulez tenter d'ouvrir la porte, rendez-vous au [268](#) ; si vous préférez quitter la grotte, rendez-vous au [144](#).

150

Vous continuez à avancer dans la forêt et vous arrivez bientôt sur un autre chemin que vous suivez en direction du nord jusqu'à ce que vous parveniez à un croisement. Un poteau de signalisation indique qu'il faut prendre à l'ouest pour aller vers Alianna et tout droit pour rejoindre Dhumpus. Si vous choisissez Alianna, rendez-vous au [154](#), si vous préférez Dhumpus, rendez-vous au [54](#).

151

Un peu plus loin dans le couloir, vous entendez un gémissement et une frêle silhouette apparaît dans la lumière de votre torche. Une jeune fille Svinn se cache dans l'ombre ! Vous la relevez et vous la réconfortez ; elle s'accroche à vous comme pour vous demander désespérément de la protéger. Il ne vous reste plus à présent qu'à vous échapper ! Rendez-vous au [195](#).



152

La pierre précieuse dans sa monture est froide au toucher, mais elle brille d'un éclat inhabituel. Vous la rangez dans votre Sac à Dos sans vous rendre compte qu'il s'agit en fait d'un Joyau de Glace qui ne va pas tarder à fondre pour se transformer en un peu d'eau. Vous avez gaspillé votre argent. Rendez-vous à présent au [126](#).

153



En fouillant dans ses poches, vous découvrez 3 Pièces d'Or. Vous pouvez repartir à présent en suivant le chemin. Rendez-vous au [212](#).

154

Un peu plus loin sur le sentier, vous découvrez une hutte d'un aspect peu habituel. Elle est située au milieu d'arbres dont les feuillages présentent toutes les nuances du vert. Des fleurs ornent les murs de la bâtisse et sa porte est décorée de motifs contournés. Vous vous approchez de la porte et vous frappez, mais personne ne vous répond. Si vous souhaitez entrer dans la maison, rendez-vous au [119](#), si vous préférez repartir, rendez-vous au [278](#).

155

Vous fouillez leurs cadavres, mais vous ne trouvez que 2 malheureuses Pièces d'Or dans leurs poches. Vous pouvez également prendre huit dents qui traînent sur le sol, près du premier Gobelin. Rendez-vous à présent au [202](#).



156

Vous quittez le chemin et vous vous enfoncez dans les broussailles avec l'intention de faire un large détour pour éviter le village. Vous avancez difficilement dans l'épaisse végétation ; les buissons et les herbes hautes ralentissent votre marche et des branches hérissées d'épines vous écorchent les jambes. Soudain, vous sentez une main puissante vous saisir le bras ; la main vous fait faire volte-face mais, lorsque vous vous retournez, vous ne voyez rien du tout ! Si vous souhaitez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [94](#) ; si vous préférez vous préparer au combat contre cette présence invisible, rendez-vous au [241](#).

157

Le chemin monte dans les collines en suivant un tracé sinueux et vous pénétrez dans un bois. Le soleil de l'après-midi, en glissant ses rayons parmi les feuillages, vous joue des tours. Parfois, vous avez l'impression d'apercevoir un animal à la forme étrange alors qu'il ne s'agit en fait que de branches ou de feuilles qui se découpent dans la lumière sous des angles inhabituels. Vous arrivez un peu plus tard dans un endroit où vous pourrez, si vous le souhaitez, prendre quelque repos et manger un peu (rendez-vous pour cela au [18](#)). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [210](#).



158

Il n'y a aucun meuble à l'intérieur de la cabane. Un feu brûle au centre de la pièce et une famille de trois personnes se tient debout contre le mur opposé ; de toute évidence, ils ont peur de vous. Si vous souhaitez leur tendre la main en signe d'amitié, rendez-vous au [79](#). Si vous préférez recourir à la magie, choisissez l'une de ces Formules :

HOU HOR BAL FAM DOC

[385](#) [431](#) [337](#) [413](#) [299](#)

Vous pouvez également quitter le village en vous rendant au [220](#).

159

Un peu plus loin sur le sentier, vous découvrez un autre objet : il s'agit cette fois d'un médaillon qui renferme le portrait d'une femme ; à l'évidence, ce bijou a été dérobé à un voyageur ignorant la nature de l'Herbe Voleuse.



159 *Sur le sentier, vous découvrez un médaillon.*

Vous pouvez prendre le médaillon si vous le désirez. Un peu plus tard, vous parvenez à nouveau sur la berge de la rivière, loin en aval du village. Rendez-vous au [231](#).

160

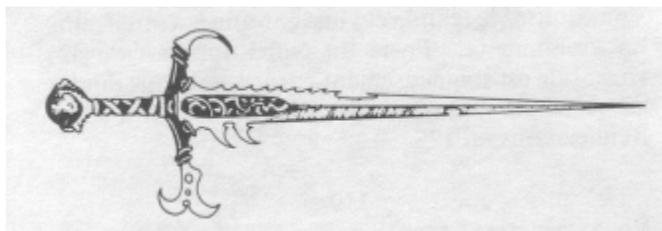
Vous adressez une prière à votre déesse et bientôt, dans le fracas du plafond qui s'écroule, vous entendez un craquement sonore : la porte s'ouvre lentement. Lorsque vous avez la place de passer, vous vous glissez dans l'entrebâillement au moment précis où les parois du tunnel s'effondrent derrière vous dans un grand vacarme. Vous retournez à

présent à la bifurcation en vous rendant au [120](#). Vous avez donc fait appel à Libra ; vous n'aviez le droit de recourir à elle qu'une seule fois au cours de votre aventure dans les collines de Shamutanti et, si vous l'implorez à nouveau, elle restera sourde à vos prières (cela signifie que vous n'aurez plus le droit de choisir cette possibilité lorsqu'elle vous sera offerte). Vous ne pourrez à nouveau compter sur les pouvoirs de la déesse que lorsque vous serez arrivé à Kharé, la Cité des Pièges. En attendant, vous êtes seul !

161

On s'apprête à servir le repas. Si vous souhaitez vous asseoir et [manger](#), payez 2 Pièces d'Or et on vous apportera une assiette de ragoût d'Oursconse. Ce plat nourrissant vous fera gagner 3 points d'ENDURANCE. Tant que vous resterez dans l'auberge, vous n'aurez pas le droit de manger vos propres Provisions. Si vous voulez une chambre pour la nuit, payez les 3 Pièces d'Or qui sont demandées en échange. Le lit qu'on vous donne n'est pas d'une propreté irréprochable, mais il est confortable et une bonne nuit de sommeil vous fera gagner 5 points d'ENDURANCE. Si vous souhaitez manger sans prendre une chambre, rendez-vous au [62](#). Si vous décidez de passer la nuit à l'auberge, rendez-vous au [45](#).

162



Il vous faut combattre le Géant :

GEANT DES

COLLINES HABILITÉ : **9** ENDURANCE : **11**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [265](#). Vous pouvez également l'affronter en ayant recours à la magie ; vous choisirez alors l'une des Formules suivantes :

OGR TUE MOU GRO INV

[361](#) [430](#) [338](#) [411](#) [384](#)

163

Les villageois commencent à vous considérer avec curiosité et vous décidez de poursuivre votre chemin. Vous quittez donc Cantopani par un sentier qui vous mène vers les collines de Shamutanti. Au bout d'une demi-heure de marche environ, vous arrivez à une bifurcation qui vous donne le choix entre deux directions. Rendez-vous au [183](#).

164

Le chemin suit la berge d'un ruisseau sinueux au cours bouillonnant. Vous êtes sur la rive droite et vous poursuivez votre marche au fond de cette vallée qui devient de plus en plus étroite. Bientôt, cependant, vous atteignez une étendue plate et herbeuse où vous pouvez vous arrêter pour manger quelques-unes de vos Provisions ; rendez-vous pour cela au [136](#). Si vous préférez continuer, rendez-vous au [65](#).

165

Vous pouvez essayer de tuer tous les serpents qui grouillent au fond de la fosse à l'aide de votre arme. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, *Tentez votre Chance* une nouvelle fois. Vous devrez continuer ainsi jusqu'à ce que vous soyez Chanceux trois fois de suite. Chaque fois que vous serez Malchanceux, un serpent vous mordra en vous faisant perdre 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes Chanceux trois fois de suite, vous parvenez à tuer tous les serpents et vous vous rendez alors au [206](#).

166

Quelle Formule allez-vous choisir ?

SOM SIX SAC LOI TUE

[332](#) [295](#) [313](#) [380](#) [427](#)

Si vous ne connaissez aucune de ces Formules, ou si vous préférez ne pas les utiliser, il vous faudra compter sur votre seule arme. Rendez-vous dans ce cas au [20](#).



167

Rendez-vous au [245](#).

168

Vous ramassez votre Sac à Dos mais vous le laissez aussitôt retomber sous l'effet de la peur. Quelque chose en effet, a bougé à l'intérieur ! Vous l'ouvrez prudemment et, aussitôt, une petite créature en forme d'écureuil, de couleur verte et dotée d'un gros ventre, bondit au-dehors et s'enfuit dans les bois. Vous poussez un juron et vous examinez le contenu de votre Sac à Dos : trop tard, la petite créature a mangé toutes vos Provisions. Vous maudissez votre négligence et vous vous remettez en route le long du sentier, d'un pas vif qui traduit bien votre mauvaise humeur. Rendez-vous au [210](#).



169

Vous vous hâtez de quitter la maison et vous retournez à la bifurcation ; là, vous pouvez prendre la direction du nord, vers Dhumpus. Rendez-vous au [54](#).

170

Le soulagement de n'être pas tombé dans la fosse est quelque peu prématuré. Un instant plus tard, en effet, votre pied heurte un petit levier dissimulé par terre et vous déclenchez ainsi un mécanisme secret qui fait jaillir devant vous trois piquets munis d'épieux acérés ; la pointe des épieux s'enfonce dans votre corps à hauteur de votre poitrine et vous vous retrouvez transpercé par ce piège diabolique qui met aussitôt un terme à votre voyage. Votre tête bientôt, rejoindra celles que vous avez vues accrochées à des poteaux...



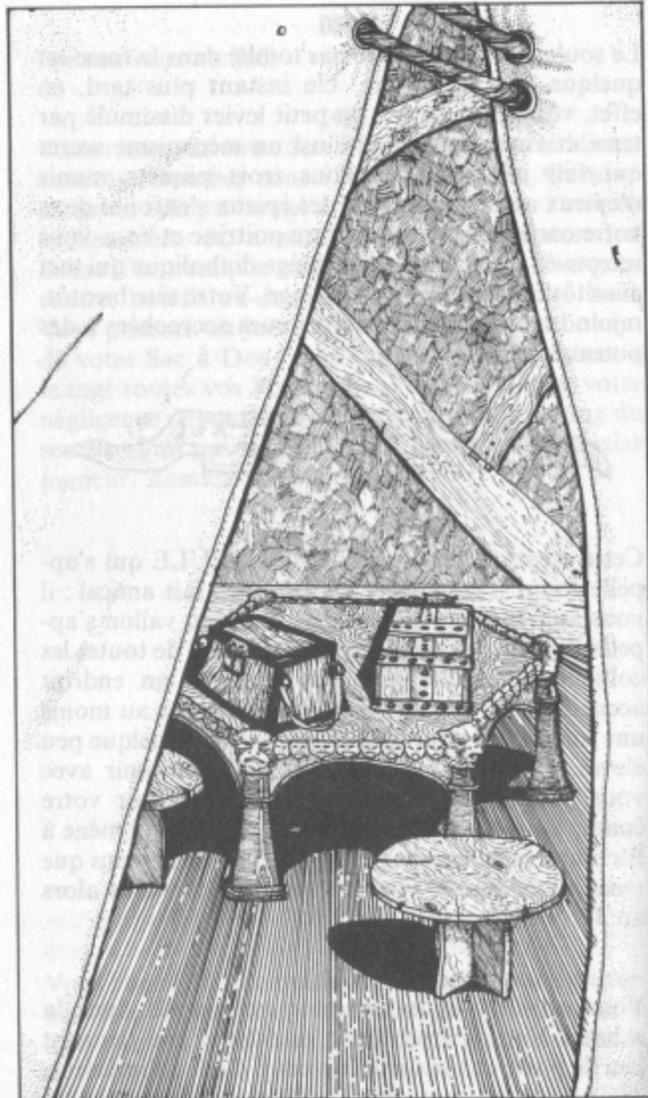
171

Cette créature est un MARMOUSCULE qui s'appelle Jann. C'est un petit être tout à fait amical ; il vous apprend que le village au fond du vallon s'appelle Birritanti et que c'est le plus grand de toutes les collines de Shamutanti. Birritanti est un endroit accueillant où tous les voyageurs passent au moins une nuit. C'est pourquoi les prix y sont quelque peu élevés. Le Marmouscule voudrait bien venir avec vous. Allez-vous l'autoriser à se poser sur votre épaule tandis que vous suivrez le chemin qui mène à Birritanti (rendez-vous au [111](#)) ou lui direz-vous que vous aimez mieux voyager seul (rendez-vous alors au [37](#)) ?

172

Vous appelez, mais personne ne répond dans la cabane. Vous écartez alors les rideaux qui tiennent lieu de porte et vous jetez un coup d'oeil à l'intérieur.

Au milieu de la pièce se trouve une table autour de laquelle sont disposés trois tabourets. Deux boîtes ont été placées côte à côte sur la table.

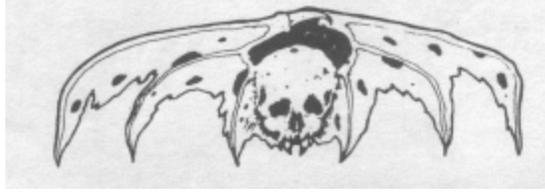


172 Deux boîtes ont été placées côte à côte sur la table.

Si vous souhaitez entrer et examiner ces boîtes, rendez-vous au [145](#) ; si vous préférez aller voir ce qui se passe dans une autre maison, vous avez le choix entre celle aux rideaux verts, (rendez-vous au [88](#)) et celle aux rideaux marron (rendez-vous au [74](#)).

173

Il vous est reconnaissant de l'avoir aidé et vous offre des légumes à emporter en guise de paiement ; il y en a pour l'équivalent d'un repas. Vous prenez ensuite congé de lui et vous vous remettez en route en vous rendant au [46](#).



174

Un peu plus loin dans le couloir, vous trouvez une porte. Si vous voulez essayer de l'ouvrir, rendez-vous au [130](#) ; si vous préférez retourner à la bifurcation et emprunter l'autre passage, rendez-vous au [151](#).

175

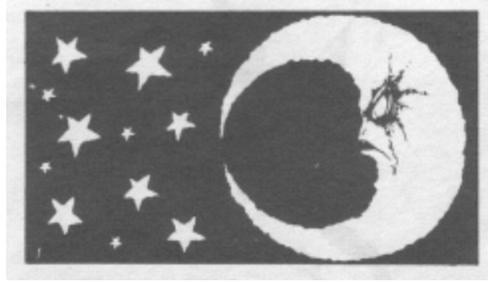
Vous vous approchez de l'entrée de la grotte en contournant le flanc de la colline. Vous attendez qu'il n'y ait personne alentour et vous vous glissez à l'intérieur de la grotte en vous dissimulant dans l'ombre. Vous suivez prudemment un couloir et vous arrivez à une bifurcation où vous pouvez choisir d'aller à gauche (rendez-vous au [138](#)) ou à droite (rendez-vous au [149](#)). Qu'allez-vous décider ?

176

Tandis que vous marchez le long du sentier, vous passez devant un poteau indicateur vous signalant que vous entrez dans le village de Dhumpus. Si vous souhaitez trouver une auberge pour y passer la nuit, rendez-vous au [134](#) ; si vous préférez essayer d'entrer en contact avec des villageois, rendez-vous au [34](#).

177

Vous fouillez le cadavre du Troll ainsi que le poste de garde. A l'intérieur de la cabane, vous trouvez une bourse qui contient **3** Pièces d'Or. Le Troll porte autour du cou une amulette en métal torsadé. Il s'agit d'un Porte-Bonheur, bien qu'il n'ait guère porté chance au Troll. Tant que vous aurez cette amulette sur vous, vous aurez le droit d'ôter un point au chiffre que vous donneront les dés chaque fois que vous *Tenterez votre Chance*. Rendez-vous à présent au [237](#).



178

Le sentier traverse des étendues de broussailles. Le paysage est désert et un silence inquiétant règne alentour troublé parfois par le croassement d'un corbeau. Les oiseaux qui volent dans le ciel semblent vous examiner en passant près de vous et leur présence vous met mal à l'aise. Vous parvenez au sommet d'une butte et vous apercevez un peu plus loin, au pied des collines de Shamutanti, un petit village constitué d'un rassemblement de cabanes. Vous vous en approchez en suivant le sentier et vous percevez les signes d'une agitation qui vous indique que l'endroit est habité. Le chemin traverse le village et vous n'avez guère d'autre choix que de continuer tout droit. Les murs des cabanes sont en argile et leurs toits en chaume. Lorsque vous passez devant les huttes, des yeux vous observent dans l'obscurité des portes d'entrée, surveillant vos mouvements. Soudain, un villageois sort de l'une des maisons et vient à votre rencontre. Il mesure un mètre cinquante environ ses bras sont épais et musculeux et il porte des pantalons en lambeaux. Il a le regard ardent, de longs cheveux roux et son visage est caché sous une barbe broussailleuse. « Halte, étranger ! lance-t-il, que venez-vous faire à Cantopani ? » Qu'allez-vous répondre ?

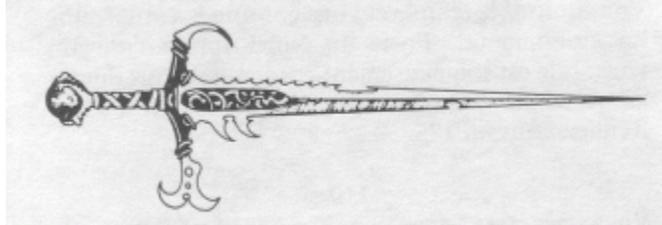
Que vous êtes un marchand ? Rendez-vous au [264](#)

Que vous cherchez votre chemin ? Rendez-vous au [33](#)

Que vous avez faim et que vous avez besoin de Provisions ? Rendez-vous au [198](#)

179

Vous vous rendez compte que si vous continuez d'écouter cette musique pendant encore quelques minutes, vous finirez par vous assoupir. Mais elle a sur vous un effet si reposant que vous ne pouvez pas lutter contre le sommeil et vous vous endormez peu après. Rendez-vous au [279](#).

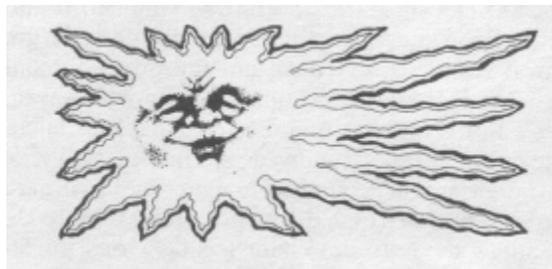


180

Vous choisissez une clairière où vous vous installez pour manger. Vous restez aux aguets, les oreilles grandes ouvertes pour saisir le moindre son, et vous sursautez en entendant des Mouettes des Bois s'envoler tout près de vous. Si vous souhaitez ranger vos affaires et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [133](#). Si vous préférez rester dans la clairière pour finir votre repas, rendez-vous au [272](#).

181

Vous marchez sur une brindille qui se brise sous vos pas avec un claquement sec. Quelque chose remue alors dans l'une des grottes et vous entendez une créature s'approcher. Un instant plus tard une haute silhouette vêtue de haillons surgit de la grotte : c'est un GÉANT armé d'une lourde massue. Si vous voulez vous préparer au combat, rendez-vous au [162](#). Si vous préférez essayer de lui parler, rendez-vous au [256](#).



182

Qu'allez-vous donner à cet homme ? Si vous possédez une hache, rendez-vous au paragraphe correspondant au numéro gravé dessus. Si vous n'avez pas de hache, vous devrez lui donner autre chose. Rendez-vous au [29](#).

183

Vous vous demandez quel chemin prendre et, tandis que vous réfléchissez, vous entendez de faibles cris provenant d'un grand arbre un peu plus loin. Vous vous approchez avec précaution et vous apercevez un vieil homme assis sur une branche basse.



183 *Un vieil homme est assis sur une branche basse.*

Apparemment, il a peur de sauter à terre, ce qui n'a rien de surprenant, compte tenu de son âge. Il vous supplie de l'aider, ce que vous faites bien volontiers. Lorsqu'il est descendu de sa branche, il vous explique qu'il vient de Dhumpus et qu'il s'en allait rejoindre l'Avant-Poste d'Analand. Son voyage s'était déroulé sans anicroche jusqu'à ce que des Elvins l'attaquent, le volent et le laissent dans cet arbre. Pour vous remercier de votre aide, il vous récite un quatrain qui pourra peut-être vous aider :

*Regardez-le bien quoiqu'il ne puisse vous voir
Regardez-le ramper, c'est un être aux yeux noirs
Il fut gardien jadis, aujourd'hui sa fierté
Est de tenir la clé donnant la liberté.*

Il ignore ce que signifient ces quatre vers, mais il sait en revanche que les Elvins sont particulièrement désireux de trouver la clé en question. Il vous donne également la seule chose qu'il possède : une page arrachée à un Livre de Magie (la page porte le numéro **102**). La Formule Magique inscrite sur cette page est incomplète, mais d'après ce que vous pouvez lire, il s'agit d'un sortilège qui permet de se débarrasser des importuns. Le vieil homme prend à présent congé de vous et poursuit son chemin en direction de Cantopani. Vous pouvez maintenant choisir le sentier que vous allez emprunter. Si vous souhaitez suivre le chemin qui monte dans les collines, rendez-vous au [157](#). Si vous préférez celui qui descend dans la vallée, rendez-vous au [164](#). Mais vous pouvez également, si vous le souhaitez, vous intéresser à l'origine d'un bourdonnement qui provient de derrière l'arbre ; il faudra pour cela vous rendre au [200](#).

184

Vous lui faites la description du vieil homme que vous avez rencontré et son regard s'illumine. Elle vous demande si vous lui avez pris la page arrachée à un Livre de Magie et sa joie ne connaît plus de bornes lorsque vous sortez de votre Sac à Dos la page en question. En gloussant de bonheur, elle vous l'arrache des mains. Rendez-vous à présent au [114](#).

185

Vous vous asseyez et vous bavardez avec eux. Il semble qu'ils fassent partie de la haute société du village et vous avez eu de la chance de les rencontrer (vous gagnez 2 points de CHANCE). Ils vous proposent de partager leur repas ce qui va vous faire gagner 1 point d'ENDURANCE. La conversation devient de plus en plus enjouée et,

par manière de plaisanterie, vous faites allusion aux « bouffons de Kristatanti ». Hélas, cette remarque déplaît fortement à l'un de vos hôtes qui est originaire de ce village. Saisi de fureur, il se lève aussitôt et vous lance un défi. Mais, comme vous êtes sur son propre territoire, il ne serait pas très sage de relever ce défi et vous préférez prendre la fuite. Il vous poursuit dans les rues de Dhumpus et vous êtes obligé de courir pour lui échapper. Arrivé en bordure du village, il abandonne la poursuite et vous continuez votre chemin, mais à votre grande consternation, vous vous apercevez que vous avez oublié votre arme ! Désormais, vous serez beaucoup plus vulnérable et, à moins que vous n'ayez une arme de réserve dans votre Sac à Dos, vous devrez réduire de 4 points votre total d'HABILETÉ jusqu'à ce que vous trouviez une nouvelle arme. Rendez-vous au [14](#).

186

Il n'y a pas grand-chose de valeur dans la pièce, mais le Gobelin porte autour du cou une clé d'argent sur laquelle est gravé le numéro [111](#). Vous pouvez prendre cette clé et repartir. Vous avez le choix entre continuer tout droit en franchissant la porte qui se trouve un peu plus loin (rendez-vous au [239](#)) ou revenir sur vos pas le long du passage que vous venez d'emprunter (rendez-vous au [120](#)).

187

Il vous demande grâce et, lorsque vous consentez à interrompre le combat, il déborde de reconnaissance. Il se ressaisit et soigne ses blessures en vous apprenant qu'il se nomme Letorve et qu'il est assassin et voleur. Il provoque toujours les voyageurs en duel pour s'entraîner mais ne pensait pas que vous seriez un adversaire à sa taille. Lui aussi se dirige vers Kharé et pour vous remercier de l'avoir épargné, il s'engage à rester toujours votre ami. Son appui sera précieux lorsque vous serez dans la ville. Une fois parvenu à Kharé, vous rencontrerez à nouveau Letorve et il promet qu'il vous apportera alors son aide. Rendez-vous au paragraphe **79** du deuxième volume de *Sorcellerie* ! pour découvrir en quoi cette aide consistera. Il ne vous accompagnera pas au long de votre voyage cependant et vous le voyez bientôt disparaître dans la forêt. Cette rencontre a été très fructueuse et vous

fait gagner 2 points de CHANCE. Poursuivez à présent votre chemin en vous rendant au [212](#).

188

Bientôt, le soir tombe et vous devrez choisir entre établir votre camp pour la nuit (rendez-vous au [108](#)) ou poursuivre votre chemin sans dormir (rendez-vous au [49](#)).

189

Toutes les huttes sont dotées de rideaux aux vives couleurs que l'on voit pendre à chaque entrée ; chacun de ces rideaux a une teinte différente ; si vous souhaitez examiner l'une de ces demeures, vous avez le choix entre une maison aux rideaux rouges (rendez-vous au [172](#)), une autre aux rideaux verts (rendez-vous au [88](#)) et une troisième aux rideaux marron (rendez-vous au [74](#)).

190

Les dents que le sac contient proviennent de diverses créatures : plusieurs appartenaient à des Chiens de Mort, trois viennent d'un Singe, quatre d'un Gobelin, deux d'un Chagaye et une (une grosse molaire) d'un Géant. Vous pouvez les prendre toutes, ou simplement celles qui vous semblent utiles, et vous rendre ensuite au [126](#).



191

Vous bavardez avec lui pendant un moment. Quand vous lui dites que vous vous dirigez vers la ville de Kharé, il vous apprend que vous allez devoir traverser un village du nom de Torrepani ; le village est habité par des Svinns qui connaissent ces temps-ci une période de grande morosité. A partir de Torrepani, il vous faudra un jour de marche pour rejoindre Kharé et le chemin ne sera pas trop difficile puisqu'il descend

des collines. La bière vous fait gagner 2 points d'ENDURANCE et les renseignements que vous donne votre interlocuteur vous permettent d'augmenter d'un point votre total de CHANCE. Jann le Marmouscule a bu un peu de votre bière et il est ivre à présent. Vous essayez de vous éclipser discrètement, soit en allant à l'auberge (rendez-vous au [92](#)), soit en quittant le village (rendez-vous au [21](#)), mais vous ne parvenez pas à semer la petite créature.

192

Vous vous asseyez et vous marmonnez un vague commentaire au sujet de la boue qui souille les chemins à cette époque de l'année. Le vieil homme émet un grognement d'approbation ; peu à peu, les conversations reprennent dans la taverne et vous vous mettez vous-même à bavarder avec votre voisin de table. Celui-ci vous apprend qu'il est fermier et que ses terres se trouvent en bordure du village ; il voit et entend beaucoup de choses et il sait en effet que la Couronne des Rois a été volée, mais les affaires du monde ne l'intéressent guère. Vous lui parlez ensuite de vous et, bientôt, vous échangez toutes sortes de plaisanteries en riant de bon cœur. Enfin, il se lève pour prendre congé. « En sortant de Kristatanti, deux chemins s'offrent à toi, étranger, dit-il, l'un te mènera à la maison d'Alianna et tu auras besoin de toute ta présence d'esprit si jamais elle est là. L'autre chemin monte dans les collines, jusqu'au Léa-Ki, le Domaine des Géants. Que la chance de Sindla accompagne ton voyage ; et prends ceci qui te sera peut-être utile ». Il vous tend un fruit en forme de pomme qu'il a fait pousser lui-même. C'est une Bomba dont les vertus nourrissantes sont très grandes : lorsque vous la mangerez en même temps qu'un repas normal, elle vous permettra de doubler votre gain d'ENDURANCE. Vous saluez le vieil homme en lui souhaitant bonne nuit. Cette heureuse rencontre vous fait gagner 2 points de CHANCE. Il vous faut à présent prendre une décision : allez-vous passer la nuit à l'auberge (rendez-vous au [211](#)) ou quitter le village pour trouver dans la forêt un endroit où dormir à la belle étoile (rendez-vous au [62](#)) ?

193

Vous marchez pendant environ deux heures le long du chemin qui monte sur une colline, redescend dans une vallée puis monte à nouveau le flanc d'une autre colline. L'après-midi touche à sa fin et il est temps de penser à trouver un endroit pour passer la nuit. Un peu plus loin, vous apercevez un petit village parmi les collines. Rendez-vous au [28](#).



194

La lame de cette épée est particulièrement tranchante et si vous vous en servez pour combattre, chaque coup porté à votre adversaire lui infligera une perte de 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels. Si vous avez déjà une épée, il vous faudra l'abandonner pour avoir le droit de prendre cette nouvelle arme. Mais si vous pensez que cette épée n'est pas aussi bonne que la vôtre, vous pouvez demander au marchand de vous rembourser et lui rendre l'arme (*Tentez votre Chance* : si vous êtes Chanceux, le marchand acceptera, si vous êtes Malchanceux, il faudra vous résigner à prendre cette nouvelle épée et à abandonner l'ancienne à moins que vous ne préfériez perdre l'argent dépensé) ; rendez-vous ensuite au [75](#).

195

Un rugissement retentit soudain derrière vous et vous fait dresser l'oreille. Les murs du couloir se mettent à trembler et à se lézarder : vous êtes obligé de vous aventurer plus loin pour éviter l'éboulement qui bientôt obstrue le passage et vous interdit de retourner en arrière. Un rayon de lumière, un peu plus loin, fait naître en vous quelque espoir. Il s'agit peut-être d'une autre issue. Vous arrivez peu après dans une grande caverne et le rugissement devient plus intense. Tout à coup,

vous vous plaquez contre le mur en protégeant la fillette pour lui épargner la vision d'horreur qui vient de surgir devant vous. Vous venez en effet de voir apparaître une énorme MANTICORE, un animal hybride au corps de lion et à la queue de scorpion.



195 Vous venez de voir apparaître une Manticore.

La tête de la créature est celle d'un vieil homme hirsute ; en vous apercevant, le monstre a un mouvement de recul et agite deux grandes ailes dans un bruissement inquiétant. Allez-vous combattre cet animal (rendez-vous au [227](#)) ou préférez-vous recourir à la magie ? Vous aurez alors le choix entre les Formules suivantes :

FOR SAC SUR HOR LEN

[302](#) [389](#) [345](#) [415](#) [325](#)

196

Vous quittez le village avec prudence et vous suivez la berge de la rivière pendant une heure en remontant le courant. Rendez-vous au [231](#).

197

Vous jetez un coup d'œil autour de vous : vous êtes dans l'obscurité la plus totale ; les Svinns vous lancent alors une torche et un briquet d'amadou pour vous permettre de vous éclairer. Lorsque vous allumez la torche, vous constatez que vous vous trouvez dans une grande caverne. Deux passages s'ouvrent devant vous. Prendrez-vous celui de droite (rendez-vous au [3](#)) ou celui de gauche (rendez-vous au [16](#)) ?

198

Il vous répond que vous trouverez l'auberge du village un peu plus loin sur la droite, accompagnant ses paroles d'un geste de la main pour vous indiquer la direction à prendre. En ayant choisi de venir à ce paragraphe, vous allez pouvoir prendre note d'une règle de jeu que vous n'auriez découverte autrement que par l'expérience. Le temps pendant lequel se déroule cette aventure est divisé en *jours* ; or, chaque jour, vous devrez prendre un repas, sinon vous perdrez des points d'ENDURANCE pour cause de sous-alimentation. Vous aurez donc régulièrement le choix entre manger quelques-unes des Provisions que vous transportez dans votre Sac à Dos ou vous restaurer dans une auberge. Si vous passez une journée sans manger, vous devrez en subir les conséquences. Et lorsque la nuit viendra, vous aurez le choix entre dormir ou poursuivre votre chemin jusqu'à l'aube. Là encore, si vous décidez de vous reposer, vous gagnerez des points d'ENDURANCE et vous en perdrez si vous passez une nuit blanche. Mais vous devrez choisir avec discernement les moments où vous déciderez de manger ou de dormir car, parfois, des endroits où il semblerait qu'on puisse se

reposer ou prendre un repas en toute sécurité cachent en fait des dangers insoupçonnés. Vous vous dirigez à présent vers l'auberge que le villageois vous a indiquée. Rendez-vous au [257](#).

199

C'est une vieille clé rouillée sur laquelle est gravé un numéro. Vous parvenez à lire le chiffre : **54**. Si cette clé vous intéresse, rangez-la dans votre Sac à Dos ; si vous souhaitez ensuite quitter le village, rendez-vous au [196](#) ; si vous préférez examiner le contenu de l'autre boîte, rendez-vous au [251](#).

200

En levant les yeux, vous apercevez une ruche autour de laquelle bourdonne un essaim d'abeilles ; si vous voulez monter à l'arbre pour examiner la ruche, rendez-vous au [270](#) ; si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [9](#).



201

C'est un travail tout à fait désagréable, à n'en pas douter. Le villageois vous donne à manger (vous gagnez 2 points d'ENDURANCE) mais vous passez une nuit blanche qui vous coûte 3 points d'ENDURANCE. Si vous souhaitez recourir à la magie pour vous aider à accomplir votre besogne, vous avez le choix entre les Formules suivantes :

GRO FOU FOR FIG ZAP

[298](#) [444](#) [362](#) [412](#) [318](#)

Si vous ne faites pas usage de magie, rendez-vous au [263](#).

202

Vous quittez la mine en suivant le chemin qui traverse la forêt. Vous marchez pendant environ deux heures ; l'après-midi touche à sa fin et vous êtes soulagé d'apercevoir, un peu plus loin, un petit village blotti parmi les collines. Rendez-vous au [28](#).

203

Sentant que vous êtes prêt à combattre, la créature tire une épée de sa ceinture puis elle fond sur vous et vous donne un coup qui vous écorche le bras. Elle s'est déplacée à une vitesse fulgurante et, avant d'avoir compris ce qui s'était passé, Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous pouvez à présent combattre ce petit ELVIN, mais son extraordinaire rapidité lui donne un avantage sur vous et vous devrez lui ajouter 2 points chaque fois que vous lancerez les dés pour déterminer sa Force d'Attaque :

ELVIN HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [121](#). Peut-être préférerez-vous affronter votre adversaire en ayant recours à la magie ? Dans ce cas, vous aurez le choix entre les Formules suivantes :

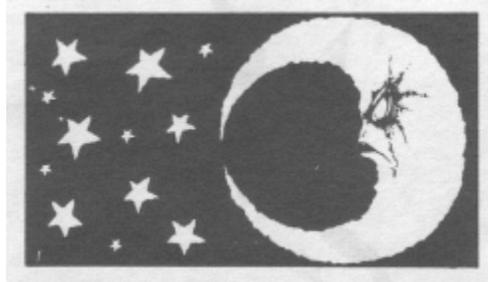
FEU ZEL ECU GRO INV

[405](#) [294](#) [441](#) [356](#) [378](#)

204

L'homme prend les 3 Pièces d'Or que vous lui donnez et vous tend un morceau d'étoffe que vous utiliserez comme serviette. Vous vous déshabillez et vous vous baignez dans l'eau de la cascade en compagnie de deux autres villageois et, bien entendu, de Jann le Marmouscule. L'eau vous rafraîchit, mais elle est aussi revigorante et vous sentez une énergie bienfaisante rayonner dans votre corps. Cette chute d'eau a des vertus curatives et vos blessures s'en trouvent guéries : vos points d'HABILITÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE retrouvent aussitôt leur niveau *initial*, tel qu'il était au début de votre aventure. L'eau vous

guérira également de toutes les maladies que vous auriez pu attraper (mais pas des malédictions qui pèsent éventuellement sur vous). Vous retournez à présent au village où vous trouvez facilement l'auberge. Rendez-vous au [92](#).



205

Le Marmouscule disparaît de votre épaule en poussant de grands cris suraigus. Désormais, à votre grand soulagement, vous pourrez à nouveau utiliser les Formules Magiques que vous connaissez. Vous prenez à présent congé de la vieille femme et vous poursuivez votre chemin en vous rendant au [232](#).

206

Vous êtes entouré de cadavres de serpents. Votre chance ne vous a pas abandonné, mais vous n'êtes pas sorti d'affaire pour autant. Il vous est impossible en effet de vous extraire de cette fosse et vous êtes désormais condamné à mourir de faim ; si votre estomac supporte la viande de serpent crue, vous pourrez survivre quelques jours de plus... Il vous reste cependant une dernière chance d'échapper à votre triste sort : faire appel à la déesse Libra. Encore faut-il pour cela que vous n'ayez pas déjà eu recours à elle depuis le début de votre aventure. Si vous ne l'avez encore jamais sollicitée, rendez-vous au [273](#).

207

Vous entrez dans la grotte et vous entendez alors un sifflement lointain qui devient de plus en plus sonore à mesure que vous avancez. Vous pénétrez plus profondément dans la grotte et soudain, vous trébuchez ; perdant l'équilibre, vous tombez par terre et le sifflement s'interrompt

aussitôt. Vous vous rendez compte à ce moment que vous avez heurté le pied énorme d'un GEANT allongé en travers du passage ; le monstre dormait, produisant dans son sommeil le sifflement que vous entendiez, et vous venez de le réveiller. Le Géant se frotte les yeux puis il vous aperçoit ; aussitôt, il saisit une massue et se lève d'un mouvement lent.



Vous allez devoir le combattre, soit avec votre arme :

GEANT DES
COLLINES HABILITÉ : **9** ENDURANCE : **11**

(si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [265](#)), soit à l'aide de la magie :

TUE GRO INV OGR MOU

[430](#) [411](#) [384](#) [361](#) [338](#)

208

Deux chemins vous permettent de quitter le village. L'un monte dans les collines ; si vous voulez l'emprunter, rendez-vous au [147](#). L'autre descend vers un bois ; si vous le choisissez, rendez-vous au [127](#).

209

Vous suivez pendant plusieurs heures le chemin qui longe la rivière jusqu'à ce que vous arriviez à une grande courbe. Au milieu de cette courbe, vous apercevez un village de huttes construites à l'aide de branchages. Au centre du cercle formé par ces huttes brûle un feu qui laisse échapper des volutes de fumée. On n'entend pas le moindre bruit en provenance du village, et aucun signe d'activité ne s'y manifeste ; si vous souhaitez vous en approcher, rendez-vous au [80](#). Si vous préférez l'éviter, vous devrez quitter le chemin et monter dans les collines, rendez-vous au [156](#).



210

Vous poursuivez votre escalade pendant deux ou trois heures en suivant le tracé sinueux du chemin qui monte au flanc de la colline. L'air devient plus frais et le soleil se couche ; l'obscurité naissante rend votre avance plus difficile mais la lune est pleine et vous pourrez donc y voir suffisamment pour poursuivre votre route. Si vous souhaitez marcher toute la nuit, rendez-vous au [84](#) ; si vous préférez vous arrêter et camper pour vous reposer un peu, rendez-vous au [283](#).

211

Dans l'auberge du village, une chambre pour la nuit coûte 3 Pièces d'Or et un bon repas, 2 Pièces. Si vous souhaitez louer une chambre ou prendre un repas, rendez-vous au [161](#). Si les prix demandés vous semblent trop élevés, rendez-vous au [62](#).

212

Tandis que vous marchez le long du chemin qui contourne le flanc d'une colline, le bavardage du Marmouscule vous agace de plus en plus. Bientôt, vous passez devant une cabane en bois ; une vieille femme est assise à l'entrée et vous appelle. Si vous souhaitez savoir ce qu'elle veut, rendez-vous au [243](#) ; si vous préférez ne pas lui prêter attention et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [235](#).

213

Elle vous maudit lorsqu'elle vous voit fouiller sa maison. Il ne faut pas prendre ses paroles à la légère, pendant, car la malédiction d'Alianna vous fait perdre 2 points d'HABILETE ; vous ne retrouverez ces deux points que lorsque la malédiction sera levée. Vous jetez un rapide coup d'œil dans les tiroirs et les armoires, mais vous ne parvenez à découvrir qu'un petit sac contenant du sable fin et 2 Pièces d'Or. Vous pouvez emporter ce maigre butin si vous le désirez, puis vous quitterez la maison. Poursuivez votre chemin en vous rendant au [278](#).

214

La lame du glaive a été aiguisée par un maître artisan et son tranchant est redoutable. Lancez 2 dés ; le chiffre obtenu vous indiquera le prix que le marchand demande pour cette arme. Si vous acceptez de payer ce prix, vous pouvez acheter le glaive. Que vous décidiez ou non de l'acheter, rendez-vous ensuite au [280](#).

215

Trois Svinns vous poursuivent tandis que vous descendez en courant le flanc de la colline. Bientôt, ils vous rattrapent et parviennent à vous

immobiliser à l'issue d'une courte lutte qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Ils vous attachent ensuite dans le panier de corde et vous descendent dans la fosse. Rendez-vous au [100](#).

216

Ces créatures sont des ELVINS, de petits êtres à moitié humains, réputés pour leur espièglerie. Ils habitent un village un peu plus loin, en amont de la rivière, et passent le plus clair de leur temps à faire toutes sortes de farces. Les Elvins ont la faculté d'éteindre ou d'allumer à leur guise le halo de lumière qui les entoure. Ils peuvent ainsi disparaître à volonté puis, tandis que vous les cherchez, reparaître soudain devant vous pour vous faire sursauter. Un de leurs tours préférés consiste à se fondre dans l'obscurité et à se laisser tomber à vos pieds : ils vous font ainsi trébucher et vous vous retrouvez par terre pour leur plus grand plaisir. Bien entendu, la farce vous semblera beaucoup moins drôle qu'à eux, mais vous parviendrez malgré tout à conserver votre calme. Leurs petits jeux dureront une heure environ puis ils s'en fatigueront et disparaîtront dans les bois. Vous attendrez en vain qu'ils se montrent à nouveau, mais ils vous auront oublié et il sera temps alors de trouver un abri pour passer la nuit. Lorsque l'aube se lèvera, vous reprendrez votre marche en vous rendant au [148](#).

217

Vous n'avez pas eu de chance et trois Gobelins vous ont repéré ; ils s'avancent aussitôt vers vous, armés de pioches :

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier GOBELIN	5	4
Deuxième GOBELIN	6	4
Troisième GOBELIN	5	5

Combattez-les un par un et rendez-vous au [155](#) si vous êtes vainqueur. Vous pouvez également les affronter en ayant recours à l'une des Formules suivantes :

SUR ZAP BLA CRU FIL

[428](#) [407](#) [358](#) [381](#) [442](#)



218

Ils s'emparent de votre Sac à Dos et fouillent dedans en vous volant les objets qui les intéressent. Lorsqu'ils en ont terminé, ils vous laissent repartir. Pour savoir quels sont les objets qu'ils vous ont volés, procédez de la manière suivante : pour chacun des objets que vous possédiez, *Tentez votre Chance*. Lorsque vous serez Chanceux, l'objet en question ne les aura pas intéressés et restera donc en votre possession. Chaque fois que vous serez Malchanceux, l'objet aura été volé et il vous faudra le rayer de votre *Feuille d'Aventure*. Votre Or et vos Provisions représentent chacun un objet. En cette circonstance particulière, vous n'aurez pas à déduire de points de votre total de CHANCE en *Tendant votre Chance*. Dès qu'ils auront fini de piller vos biens, vous quitterez le village en vous rendant au [196](#).

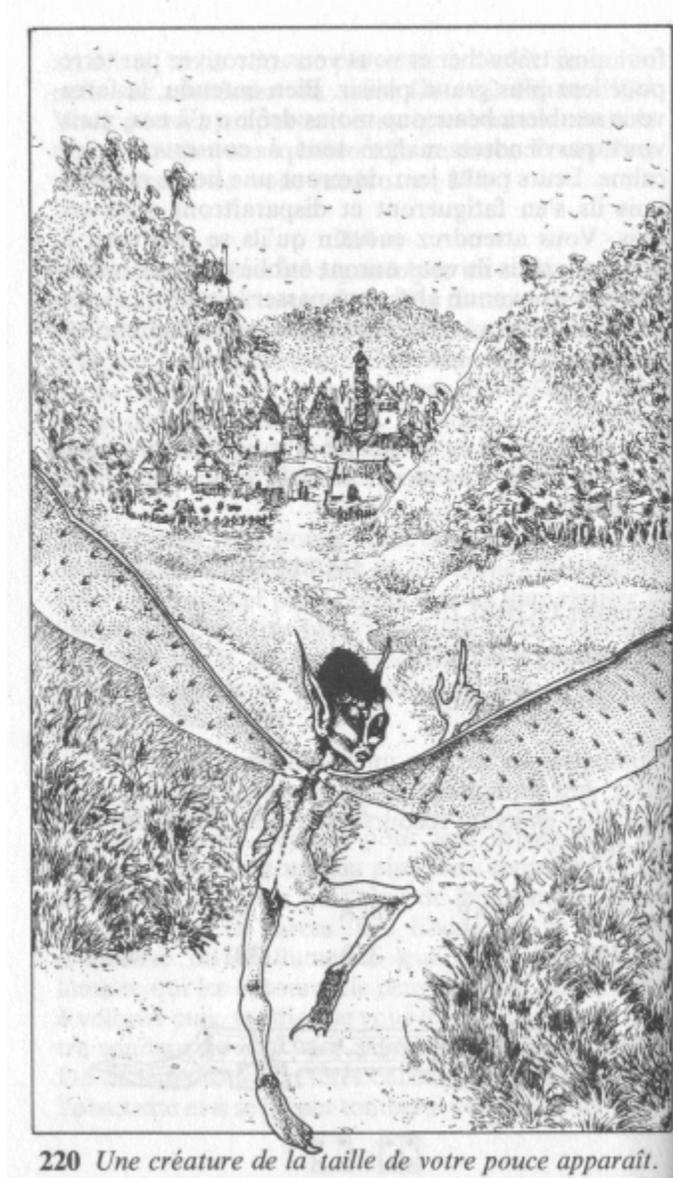
219

Elle vous demande si vous avez en votre possession des objets « à caractère magique ». Vous êtes bien entendu quelque peu soupçonneux et vous éludez la question. Elle finit par vous laisser repartir et vous poursuivez votre chemin en vous rendant au [232](#).

220

Un peu plus loin, au bas de la colline, vous faites une halte pour vous reposer. Vous vous asseyez sur un rocher et vous parcourez du regard le paysage qui s'étend devant vous ; le chemin mène à une vallée au cœur de laquelle vous apercevez un gros village blotti entre trois collines. Le soleil se couche et vous décidez de vous diriger vers ce bourg. En marchant, une branche vous effleure le visage et vous

entendez aussitôt un pépiement joyeux ; une petite créature de la taille de votre pouce apparaît alors, voletant au-dessus de votre épaule.



220 Une créature de la taille de votre pouce apparaît.

Le petit être ressemble à un enfant minuscule, son corps est gracile et sa peau verte ; deux ailes transparentes lui permettent de voler çà et là comme un insecte. La créature semble tout à fait amicale et se pose sur votre épaulé. Si vous désirez lui parler, rendez-vous au [171](#) ; si vous préférez essayer de vous en débarrasser en ayant recours à la magie, vous avez le choix entre les Formules suivantes :

221

La grotte n'est pas très profonde et elle semble vide. Le sol est jonché de petits cailloux ; vous apercevez également un gros tabouret cassé, un filet à larges mailles et un énorme crâne qui ressemble à celui d'un homme en beaucoup plus grand. Ces indices vous amènent à conclure que ces grottes sont habitées par des Géants. Vous pouvez prendre ce qui vous intéresse parmi les objets décrits (y compris des cailloux) mais si vous décidez d'emporter le tabouret sachez qu'il est si gros que vous devrez abandonner votre Sac à Dos et tout ce qu'il contient pour pouvoir le transporter; vous n'aurez le droit de conserver que votre arme. Vous pouvez à présent repartir ; si vous souhaitez inspecter l'autre grotte, rendez-vous au [207](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [250](#).



222

Le soleil s'est levé depuis une heure environ lorsque vous entendez des bruits au-dehors. La porte s'ouvre et cinq Svinns font leur entrée, suivis par un vieil homme aux cheveux gris, vêtu d'une toge aux vives couleurs. Le vieillard s'annonce sous le nom de Proséus, chef des Svinns, et vous présente ses excuses pour vous avoir fait ainsi prisonnier. Puis il adresse un signe de tête à un serviteur qui vous apporte aussitôt du pain et du lait. Si vous prenez ce repas, vous gagnerez 2 points d'ENDURANCE. Le chef vous déclare ensuite qu'il entend vous charger d'une mission de la plus haute importance. Sa fille, une enfant, a été capturée par des maraudeurs qui l'ont offerte à un

puissant démon des grottes. C'est sa seule et unique héritière et personne jusqu'à présent, malgré plusieurs tentatives, n'a réussi à l'arracher à ses gardiens. « Nous sommes désespérés, vous dit le chef des Svinns, et nous n'avons plus d'espoir qu'en vous : il faut que vous sauviez ma fille. Si vous y parvenez, vous pourrez choisir votre récompense ». Bien que Proséus soit un personnage plutôt bienveillant, il est clair qu'il ne vous laisse pas le choix et, sans attendre votre réponse, il vous fait conduire hors du village, le long d'un chemin qui mène au sommet d'une autre colline ; là, une fosse a été creusée dans le sol et les Svinns qui vous ont escorté préparent une sorte de panier en corde dans lequel ils vont vous descendre tout au fond de la fosse. C'est là sans doute une entrée secrète qui vous permettra d'accéder à la grotte du démon. Si vous souhaitez faire une ultime tentative de fuite, rendez-vous au [215](#) ; si, en revanche, la perspective d'une coquette récompense vous séduit suffisamment pour accepter la mission, rendez-vous au [100](#).

223

Dès que vous faites un pas, la créature s'avance vers vous en montrant ses dents pointues. Il est clair que vous ne pourrez éviter le combat et vous décidez donc de faire face. Rendez-vous au [252](#).

224

Votre marche nocturne vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Peu avant l'aube, vous faites une courte halte pour vous repérer. Rendez-vous au [148](#).

225

Il range les pièces dans la bourse qu'il porte à la ceinture. « Le chemin qui descend traverse la Vallée des Elvins, vous dit-il, et vous feriez mieux de l'éviter, à moins que vous ne soyez prêt à supporter les facéties de ces petites créatures, mais je vous préviens : elles aiment les farces et sont dotées de pouvoirs magiques. Le chemin qui monte vous mènera dans les collines et vous passerez devant les mines des Gobelins ». Il éclate alors de rire et ajoute : « Mais si vous allez par là, veillez à ne pas perdre la tête ! Ensuite, dirigez-vous vers Kristatanti

que vous atteindrez dans un jour ou deux ; il n'y a pas beaucoup de villages qui accueillent bien les étrangers dans les collines de Shamutanti, mais à Kristatanti vous trouverez au moins de quoi manger et un abri pour dormir. Encore une chose : faites attention au Lotus Noir, son doux parfum est mortel ». Vous le remerciez de ses conseils et vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au [81](#).

226

Sur le chemin qui vous mène hors du village, vous rencontrez un mendiant aveugle assis par terre contre un mur. Lorsque vous passez devant lui, il vous demande l'aumône. Son apparence est pitoyable : il n'a que la peau sur les os et ses vêtements se réduisent à quelques lambeaux d'étoffe. Ses yeux sont peints en noir pour montrer qu'il est aveugle. Tandis que vous vous demandez si vous allez ou non lui donner une pièce, un char à bœufs apparaît dans la rue. Voyant que vous êtes un étranger, le conducteur vous demande s'il peut vous amener quelque part. Allez-vous accepter son offre en vous rendant au [129](#), ou préférez-vous refuser et donner plutôt une Pièce d'Or au mendiant (rendez-vous dans ce cas au [244](#)) ?

227

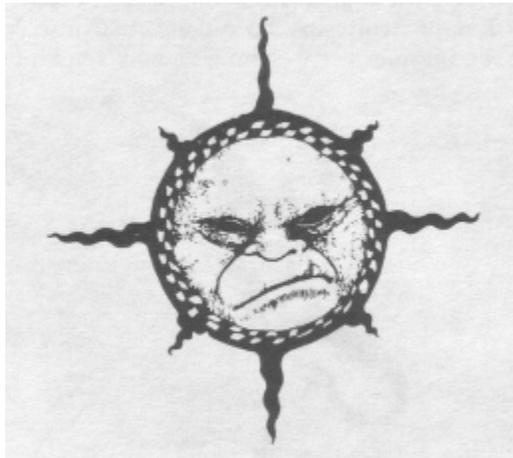
Dégainez votre arme et battez-vous :

MANTICORE HABILITÉ : **12** ENDURANCE : **18**

Chaque fois que la créature vous infligera une blessure, lancez un dé. Si vous obtenez un 5 ou un 6, elle vous aura piqué avec sa queue de scorpion et vous perdrez alors 6 points d'ENDURANCE à moins que vous ne *Tentiez votre Chance* avec succès. Si vous êtes Chanceux, la blessure sera normale et vous n'aurez perdu que 2 points d'ENDURANCE ; si le chiffre obtenu au dé est de 1 à 4, le coup porté par votre adversaire vous fera simplement perdre les 2 points habituels d'ENDURANCE. En cas de victoire, rendez-vous au [456](#).



Il vous faudra concentrer toutes vos forces pour parvenir à ouvrir la porte. Lancez un dé trois fois de suite. Si le total des trois chiffres obtenus est inférieur à vos points d'HABILETÉ, la porte cède et vous pouvez vous échapper (rendez-vous dans ce cas au [120](#)), mais vous perdrez cependant 1 point d'HABILETÉ. Si le total des trois chiffres est égal ou supérieur à vos points d'HABILETÉ, la porte restera fermée et vous serez enseveli par l'éboulement ; votre seul espoir sera alors de faire appel à la déesse Libra, à condition bien entendu que vous n'ayez pas déjà eu recours à son aide depuis le début de cette aventure ; rendez-vous pour cela au [160](#).

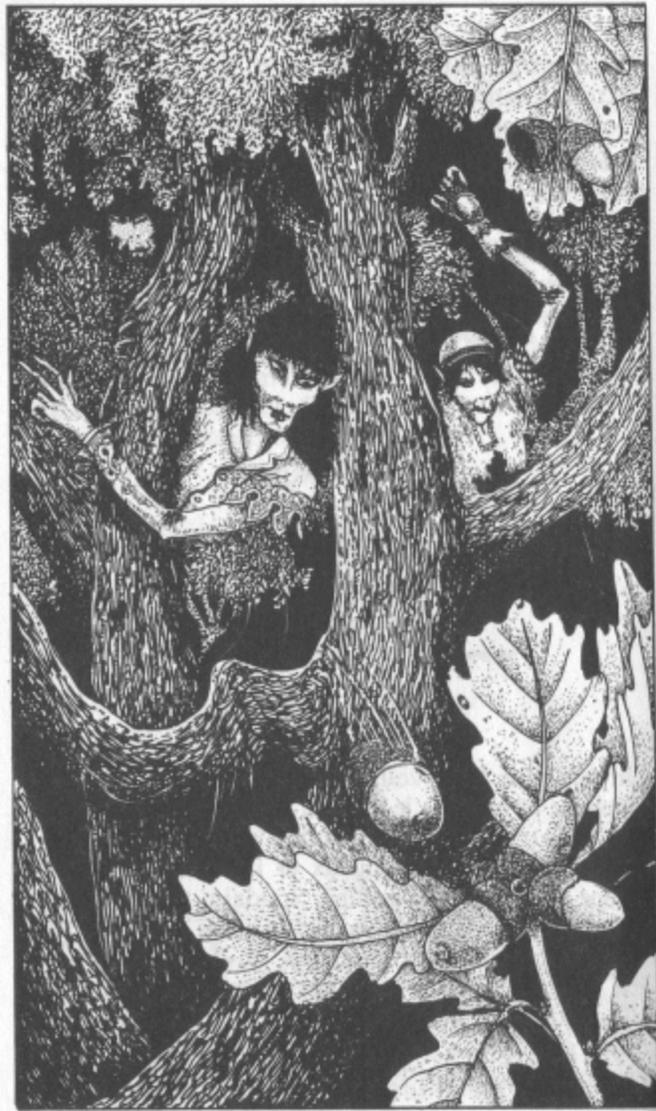


L'un des marchands a un ami qui doit combler sa fosse à purin, à l'arrière de sa maison, et en creuser une nouvelle. C'est un travail qui vous prendra une bonne partie de la nuit, mais vous serez payé et vous aurez droit à un repas. Si cette offre vous intéresse, rendez-vous au [201](#) ; sinon, il vous faut trouver l'auberge du village, rendez-vous pour cela au [134](#).

Vous entrez dans la taverne et vous appelez le patron. Glandragor apparaît et vient vous saluer. C'est un homme charmant qui est toujours heureux de pouvoir parler à des étrangers. Mais c'est aussi un commerçant et une chope de bière dans son établissement vous coûtera 2 Pièces d'Or. Si vous souhaitez payer ce prix, boire votre bière et vous entretenir avec lui, rendez-vous au [191](#) ; si vous avez quelque chose pour lui, rendez-vous au [182](#) ; si vous n'avez rien à lui donner et que vos moyens ne vous permettent pas de vous offrir une bière, rendez-vous au [92](#).



Un peu plus loin, vous trouvez un autre pont qui enjambe la rivière ; le chemin vous mène à ce pont que vous traversez, puis il monte vers les collines. Le tracé du sentier est sinueux et il monte en pente douce au flanc de la colline. Soudain, vous recevez un gland de chêne sur la tête et vous entendez un éclat de rire dans les feuillages, au-dessus de vous. En levant les yeux, vous apercevez de minuscules silhouettes qui volent de branche en branche. Un autre gland vous tombe sur la tête, puis un autre encore. Ce sont des ELVINS qui vous bombardent ainsi.



231 *Des Elvins vous bombardent de glands.*

Vous pouvez essayer de vous protéger en utilisant l'une de ces Formules :

ZIP HOR ECU SUR YAF

[359](#) [408](#) [296](#) [382](#) [340](#)

Si vous ne souhaitez pas recourir à la magie, rendez-vous au [85](#).

232

L'après-midi touche à sa fin ; vous franchissez le sommet d'une colline et vous apercevez un village en contrebas. Le chemin mène directement à ce village qui a pour nom Torrepani, et vous n'avez d'autre choix que de vous y rendre. Torrepani est habité par des Svinns : il s'agit là d'une race d'hommes-orques à l'aspect peu engageant. Lorsque vous entrez dans le village, vous êtes frappé par l'atmosphère de morosité qui règne alentour. Les Svinns ne vous prêtent aucune attention et vous allez vous asseoir sur une souche d'arbre, au milieu de la grand-place ; toutes les créatures que vous voyez passer ont le même air malheureux et désespéré. Si vous souhaitez vous rendre à l'auberge pour y passer la nuit, rendez-vous au [267](#). Si vous préférez tenter d'engager la conversation avec des villageois, rendez-vous au [282](#).

233

Le regard du vieil homme s'illumine lorsque vous lui montrez la hache. « Où l'avez-vous trouvée ? » s'exclame-t-il. Vous lui racontez alors l'histoire et il vous prend la hache des mains, l'air ravi. Il déborde de reconnaissance et se déclare prêt à tout faire pour vous aider ; pour commencer, il vous offre une chope de bière qui vous rend 2 points d'ENDURANCE. « Tout d'abord, dit-il, vous devriez faire un tour du côté des Chutes de Cristal ; il s'agit d'une cascade dont l'eau possède des vertus curatives particulièrement remarquables. Voici un laissez-passer qui vous permettra d'y aller sans payer ». (Souvenez-vous que vous n'aurez rien à déboursier si vous vous y rendez). « Ensuite, reprend-il, lorsque vous quitterez Birritanti, vous devrez, pour atteindre Kharé, traverser le village de Torrepani. Torrepani est habité par des Svinns et il ne fait aucun doute que leur chef essayera de vous convaincre de l'aider à retrouver sa fille. Elle a été enlevée par des maraudeurs et abandonnée dans une grotte gardée par une Manticore sanguinaire. Une fois sorti de Torrepani, vous ne serez plus qu'à un jour de marche de Kharé. Pour tout vous dire, j'ai d'excellentes relations dans la ville et si vous rencontrez la moindre difficulté, il vous suffira d'appeler Vik ; c'est un de mes amis qui a là-bas beaucoup de pouvoir et d'influence. » Lorsque vous serez à Kharé, le nom de Vik vous sera parfois donné parmi des codes de Formules Magiques. Quand le cas se

présentera, vous pourrez choisir de vous rendre au paragraphe correspondant à ce nom et profiter ainsi des relations de Glandragor. Enfin, Glandragor vous fait don d'une épée, solide, mais tout à fait ordinaire, que vous pourrez conserver comme arme de réserve. Votre hôte vous souhaite ensuite bonne chance et vous repartez. Cette heureuse rencontre vous fait gagner 3 points de CHANCE et vous pouvez à présent vous diriger vers les Chutes de Cristal (rendez-vous au [102](#)) ou vers l'auberge (rendez-vous au [92](#)).



234

Bien que la porte soit ouverte, vous hésitez à la franchir. Elle vous paraît étrange en effet : jamais vous n'avez vu une porte aussi grande. Il n'y a pas moyen de la contourner cependant, et vous vous décidez donc à poursuivre malgré tout votre marche, en restant plus que jamais sur vos gardes. Une fois la porte passée, le versant de la colline, sur votre droite, devient plus escarpé et vous apercevez l'entrée de deux grottes. Si vous souhaitez pénétrer dans la grotte de droite, rendez-vous au [207](#) ; si vous préférez celle de gauche, rendez-vous au [221](#) ; enfin, s'il vous semble plus judicieux de poursuivre votre chemin sans vous occuper de ces deux grottes, rendez-vous au [82](#).

235

Elle vous ordonne à grands cris de revenir sur vos pas ; elle semble indignée que vous soyez passé devant elle sans lui prêter attention et elle vous avertit que vous aurez à vous repentir si vous poursuivez votre chemin. Jann est curieux de savoir ce qu'elle veut et vous conseille de vous approcher d'elle. Si vous souhaitez changer d'avis et répondre à son invitation, rendez-vous au [243](#). Si vous préférez continuer sans vous préoccuper de la vieille femme, rendez-vous au [269](#).

236

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [118](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [223](#).

237

Vous continuez à monter la colline ; la côte est raide, mais vers le milieu de l'après-midi, vous atteignez enfin le sommet. Vous poursuivez alors votre chemin qui, cette fois, descend en pente douce et vous marchez ainsi pendant tout le reste de l'après-midi. Rendez-vous au [220](#).

238

Vous n'avez pas deviné la bonne réponse. Le Bossu fait alors un geste de la main et vous ressentez une vive douleur dans tout votre corps. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE, puis vous revenez à la bifurcation pour prendre un autre chemin. Rendez-vous au [38](#).

239

La porte pivote sur ses gonds bien huilés et vous entrez dans un tunnel où règne une totale obscurité. Si vous souhaitez recourir à la magie, vous avez le choix entre les Formules suivantes :

DEV VUE FIX SAC UBI

[372](#) [349](#) [422](#) [398](#) [454](#)

Si vous préférez avancer à tâtons le long du tunnel, rendez-vous au [6](#). Mais vous pouvez également renoncer à explorer ce passage et revenir à la bifurcation ; rendez-vous pour cela au [120](#).

240

« Je possède le Brassard d'Escrime de Ragnar, dit-elle, et je vous le donnerai volontiers si vous me libérez ». Allez-vous essayer d'ouvrir la cage comme elle vous le demande (rendez-vous au [4](#)), ou préférez-vous la trahir et fouiller la maison en la laissant prisonnière, dans l'espoir de découvrir vous-même le fameux Brassard (rendez-vous au [213](#)) ?

241

Si vous souhaitez dégainer votre arme, rendez-vous au [2](#). Si vous préférez recourir à la magie, rendez-vous au [275](#).

242

Quelques instants plus tard, deux Chasseurs de Têtes reviennent et vous font sortir de la cage. Ils vous entraînent vers la marmite dans laquelle l'eau commence à chauffer et vous recevez un coup sur la tête. Vous perdez aussitôt connaissance pour ne plus jamais vous réveiller. Ce soir, les indigènes se délecteront de votre chair...



243

La vieille femme vous invite à entrer dans sa cabane et vous fait asseoir.



243 *La vieille femme vous invite à entrer dans sa cabane.*

Elle vit seule dans ces bois et aime à ce que les voyageurs de passage lui tiennent compagnie. Elle vous a proposé quelque chose à boire et se dirige à pas menus vers la cuisine d'où elle revient quelques instants plus tard avec deux grandes tasses de thé et une troisième toute petite. Jann se montre quelque peu soupçonneux et vous fait part de sa méfiance. La vieille femme lui lance alors un regard noir en exprimant sans détour le dégoût que lui inspirent les Marmouscules. Elle a oublié d'apporter la théière et retourne dans la cuisine pour la chercher. Si vous le désirez, vous pouvez échanger votre tasse avec la sienne en

vous rendant au [48](#) ; si vous préférez attendre qu'elle revienne et boire le contenu de la tasse qu'elle vous a destinée, rendez-vous au [146](#).

244

Vous jetez une Pièce d'Or au mendiant. « Vous êtes bien bon, voyageur, » dit-il. Il retourne alors la Pièce entre ses doigts et l'expression de son visage s'anime aussitôt. « Mais c'est une Pièce d'Or ! s'exclame-t-il, vous êtes trop généreux avec un pauvre mendiant aveugle ; et une telle générosité mérite d'être payée de retour ». Il sort de sa poche une clé de cuivre et insiste pour vous en faire cadeau. « Il y a des années de cela, vous dit-il, je vivais à Kharé où j'exerçais le métier de geôlier dans la prison locale. Kharé est une ville malfaisante peuplée de toutes sortes de créatures. Si vous y allez, méfiez-vous des YEUX-ROUGES, car vous risqueriez en n'y prenant pas garde de partager mon triste sort et d'être condamné à vous faire mendiant après avoir perdu la vue. Là-bas, on se méfie des étrangers, mais si jamais les gardes de la ville vous faisaient prisonnier, cette clé vous serait fort utile ». Le chiffre [206](#) est gravé sur la clé. Vous la prenez, vous remerciez le mendiant et vous poursuivez votre chemin en vous rendant au [58](#).

245

Vous parvenez à passer devant le poste de garde sans vous faire repérer. Rendez-vous au [237](#).

246

Tandis que l'aube se lève sur le deuxième jour de votre voyage, vous marchez dans l'air frais du matin en montant le flanc de la colline. Lorsque vous parvenez au sommet, vous vous immobilisez soudain : à votre gauche se trouve une clairière où plusieurs piquets sont solidement plantés dans le sol ; or, à chacun de ces piquets est attachée une *tête*. Certaines de ces têtes sont encore intactes, d'autres à demi décomposées. Il y a là des têtes d'hommes, de Gobelins et d'une ou deux créatures que vous n'arrivez pas à identifier. Les yeux et la bouche de chacune d'elles sont soigneusement cousus. Un grand X a été peint

sur le tronc d'un arbre et, de toute évidence, il s'agit là d'un signe interdisant d'aller plus loin. A quelque distance, le chemin aboutit à une bifurcation dont l'une des branches part vers la gauche et l'autre vers la droite ; vous ignorez cependant quel est le chemin qu'il vous est défendu d'emprunter. Si vous voulez continuer le long du chemin montant qui part vers la droite, rendez-vous au [68](#) ; si vous préférez le chemin qui descend, vers la gauche, le versant de la colline, rendez-vous au [40](#).

247

La Calotte a été volée à un prêtre de Daddu-Ley ; elle n'a aucun pouvoir magique en elle-même, mais elle peut être utile pour faire usage de certaines Formules. Rendez-vous au [75](#).



248

Elle vous donne une petite boîte : à l'intérieur, vous trouvez un minuscule Pot de Colle, une paire d'étranges Tampons qui servent à se boucher le nez et quatre petits Cailloux ; tous ces objets sont utiles pour faire usage de certaines Formules Magiques. Rendez-vous au [87](#).

249

Il s'agit d'une flûte de bambou ; lorsque vous soufflez dedans elle produit une note guillerette. Vous pouvez emporter cet instrument si vous le désirez. Rendez-vous au [126](#).

250

Vous quittez le Léa-Ki, le Domaine des Géants des Collines et vous poursuivez votre chemin. L'après-midi touche à sa fin ; vous avez à présent le choix entre deux chemins : l'un descend le flanc de la colline (rendez-vous au [176](#)), l'autre longe le sommet de cette même colline (rendez-vous au [188](#)).

251

La boîte est vide. Mais tandis que vous regardez à l'intérieur, une fumée s'en échappe et forme un nuage dans lequel se dessine peu à peu un visage maigre ressemblant à celui d'un Elfe. Médusé, vous contemplez cette apparition et la tête ouvre alors les yeux. Leur regard perçant vous pénètre au plus profond de vous-même et vous êtes incapable de faire un geste. « Etranger, dit la tête, tu veux te mesurer à des forces dont tu ignores tout. Je connais la nature de ta mission. Tu n'as aucune chance de réussir. » Si vous souhaitez recourir à la magie, vous avez le choix entre les Formules suivantes :

NUI MAG RIS BAL HOU

[455](#) [403](#) [293](#) [377](#) [354](#)

Si vous préférez essayer de vous enfuir de cette pièce, rendez-vous au [124](#).

252

Allez-vous l'affronter l'arme à la main (rendez-vous au [20](#)) ou en ayant recours à la magie (rendez-vous au [166](#)) ?



253

Vous n'avez pas deviné la bonne réponse. Le Bossu fait alors un geste de la main et vous ressentez aussitôt une vive douleur dans tout le corps. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE ; retournez à présent à la bifurcation et prenez l'autre chemin (rendez-vous au [38](#)).

254

Vous vous enfuyez à toutes jambes, de peur que toute cette agitation n'attire d'autres créatures. Vous courez ainsi pendant une demi-heure dans les bois sans faire la moindre halte ; mais lorsque enfin vous ralentissez le pas, vous vous apercevez très vite que vous êtes complètement perdu. Quelle direction allez-vous prendre ? Lancez un dé. Si vous faites un 1 ou un 2, vous monterez le flanc de la colline jusqu'à ce que vous arriviez sur un chemin (rendez-vous au [68](#)) ; si vous faites un 3 ou un 4, vous continuez tout droit jusqu'à ce que, là encore, vous parveniez sur un chemin (rendez-vous au [13](#)) ; enfin, si vous faites un 5 ou un 6, vous descendrez la colline jusqu'à un sentier fréquemment emprunté par les voyageurs (rendez-vous au [98](#)).

255

La porte s'ouvre sur une pièce sale aux murs couverts de la poussière qui se dégage de la mine. C'est une pièce carrée et une autre porte est aménagée dans le mur du fond. Un gros GOBELIN à l'aspect repoussant est assis derrière un bureau de fortune.



255 *Un gros Gobelin est assis derrière un bureau.*

Il lève la tête et renifle autour de lui lorsque vous entrez. Son visage est noir de poussière. « Tu as une drôle d'odeur, l'intrus, vous lance-t-il sur un ton de défi, et tu n'as pas le droit d'entrer ici ! » Si vous voulez vous préparer à le combattre, rendez-vous au [47](#) ; si vous préférez repartir, rendez-vous au [120](#).

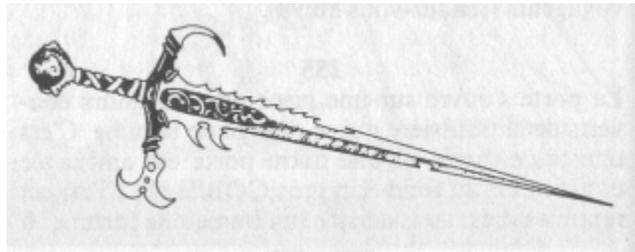
256

La créature pousse un rugissement et se penche pour vous attraper. Il vous est impossible de vous échapper et le monstre vous saisit entre le pouce et l'index. Une douleur intense se répand dans tout votre corps

lorsque le Géant vous serre dans sa main : il n'y a plus rien à faire à présent, il vous écrase entre ses doigts puissants et votre mission s'achève ici...

257

Vous pouvez prendre un repas chaud dans cette auberge ; il vous en coûtera 1 Pièce d'Or. Il est également possible d'acheter du pain et du fromage de chèvre à emporter ; en échange de 2 Pièces d'Or, vous pourrez en prendre une quantité équivalente à 2 repas. Si vous voulez vous asseoir et manger, rendez-vous au [116](#). Si vous préférez acheter des Provisions à emporter, payez les 2 Pièces d'Or et rangez vos vivres dans votre Sac à Dos. Vous poursuivez ensuite votre chemin (que vous ayez ou non acheté des Provisions) en vous rendant au [131](#).



258

Vous ouvrez le couvercle de la boîte et vous faites aussitôt un bond en arrière : à l'intérieur se trouvent 5 Pièces d'Or et une clé, mais elles sont gardées par un redoutable SCORPION. Si vous le désirez, vous pouvez essayer de saisir les Pièces d'Or ou la clé, mais vous ne pourrez prendre qu'un seul objet à la fois (chaque Pièce d'Or comptant pour un objet). Chaque fois que vous essaieriez de prendre quelque chose dans la boîte, vous devrez *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous parviendrez à vous emparer de l'objet choisi, mais si vous êtes Malchanceux, vous serez piqué par le Scorpion et vous perdrez la *moitié* de vos points d'ENDURANCE (si votre total d'ENDURANCE est un nombre impair, vous devrez arrondir au chiffre *inférieur*). Lorsque vous en aurez terminé avec le contenu de cette boîte, rendez-vous au [199](#) si vous avez réussi à prendre la clé. Si vous préférez vous intéresser à l'autre boîte, rendez-vous au [251](#) ; vous pouvez également quitter le village en vous rendant au [196](#).

259

Vous parvenez à éviter les Gobelins, et vous filez discrètement le long d'un chemin qui descend la colline à travers la forêt. Rendez-vous au [202](#).

260

Le niveau de l'eau s'élève rapidement et vous êtes bientôt projeté contre le plafond. Mais Libra ne vous a pas abandonné et une poche d'air se forme autour de votre tête. Vous parvenez alors à respirer librement en vous débattant dans l'eau et vous retrouvez votre calme en vous rendant compte que vous ne courez plus le risque d'être noyé. Quelques minutes plus tard, la pièce se vide de son eau et vous vous retrouvez sur le sol, indemne, quoique trempé de part en part. Le mur qui s'était dressé derrière vous glisse dans le sol, et vous retournez dans la grande caverne pour choisir un autre passage. Si vous voulez prendre à droite, rendez-vous au [3](#) ; si vous préférez aller à gauche, rendez-vous au [16](#).

261

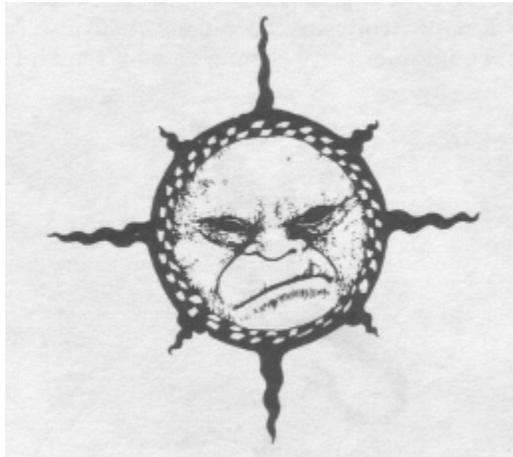
Vous faites glisser le Sac à Dos de vos épaules et l'un des Bandits s'en empare tandis que l'autre se précipite sur vous et vous frappe avec le pommeau de son épée. A moitié assommé, vous vous écroulez sur le sol et les Bandits prennent la fuite avec tous vos biens. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. A présent, vous avez perdu tout ce que vous transportiez dans votre Sac à Dos, y compris votre Or et vos Provisions ; il vous reste votre arme, cependant. Reprenant peu à peu vos esprits, vous poursuivez votre chemin en vous rendant au [131](#).

262

Vous avez bien répondu et le Bossu s'écarte pour vous laisser passer. Vous avancez en direction du pont et il vous souhaite bon voyage. Vous vous hâtez de traverser, de peur qu'il ne lui vienne l'idée de vous tendre un autre piège. Mais en fait, il vous récite quelques vers qui pourront vous être utiles pour la suite de votre voyage. Le Bossu est un être rusé et vous devrez noter soigneusement ses paroles :

*Gare au dédale où vit le démon des cavernes
Car des pièges mortels dans son ombre te cernent,
Méduse notamment quand son regard te fauche ;
Prends garde voyageur si tu ne vas à gauche.*

Vous repensez à ce quatrain en traversant la vallée. Entre temps, vous avez gagné 2 points de CHANCE pour avoir réussi à passer cette épreuve. Parvenu de l'autre côté du pont, vous suivez le chemin qui mène au sommet de la colline puis redescend de l'autre côté. L'après-midi touche à présent à sa fin. Rendez-vous au [220](#).



263

Vous achevez la besogne sans difficulté et en travaillant vite ; le villageois vous donne alors 3 Pièces d'Or. Vous quittez ensuite Dhumpus tandis que l'aube se lève. Rendez-vous au [208](#).

264

Il pousse un grognement et vous fait signe de le suivre ; il vous amène alors devant une grande hutte après vous avoir fait traverser le village. De toute évidence, il s'agit là d'une sorte d'entrepôt et, lorsque vous entrez, vous trouvez le maître des lieux assis à une table ; c'est un homme grassouillet à qui votre guide explique que vous voulez faire des affaires ; le villageois vous laisse seul avec lui et l'homme vous offre un siège. Voici la liste des marchandises qu'il a à vendre ; si l'un

de ces objets vous intéresse, rendez-vous au numéro qui lui correspond :

Une potion d'herboriste rendez-vous au [107](#)

Un glaive à la lame effilée rendez-vous au [214](#)

Une flûte rendez-vous au [22](#)

Une hache sur laquelle sont gravées d'étranges inscriptions rendez-vous au [141](#)

Un sac rempli de dents rendez-vous au [5](#)

Un magnifique bijou étincelant rendez-vous au [60](#)

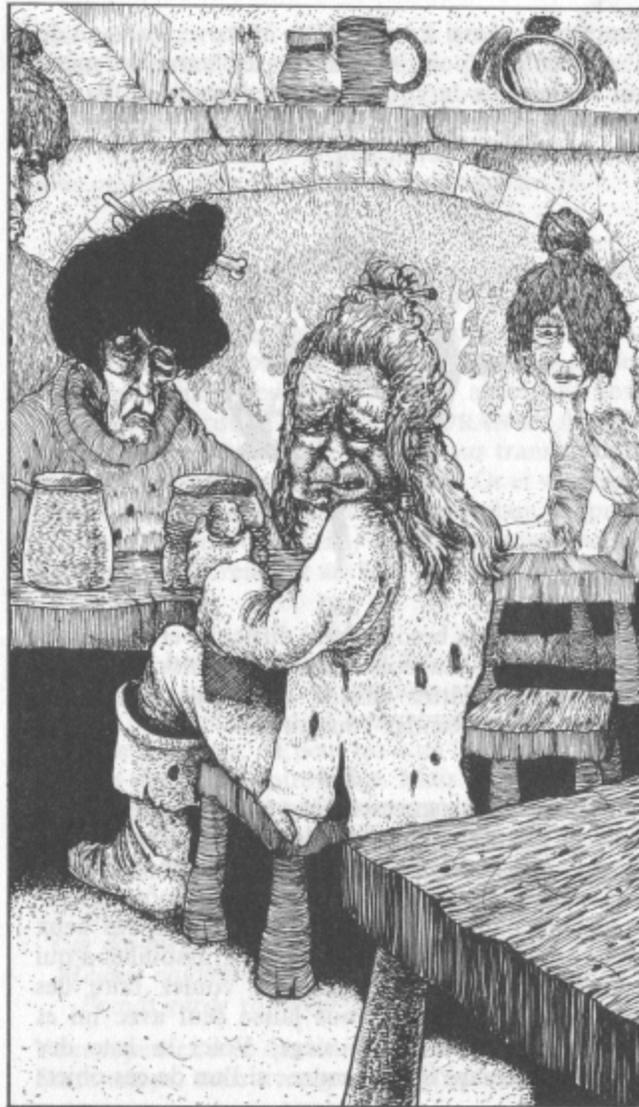
Si aucun de ces objets ne vous intéresse, rendez-vous au [163](#).

265

Epuisé par le combat, vous examinez le cadavre du Géant ainsi que la grotte qui lui servait de logis. Vous trouvez, attachée à sa ceinture, une bourse contenant 8 Pièces d'Or. Vous pouvez également vous emparer de n'importe quelle partie de son corps qui pourrait vous être utile. Vous découvrez dans la caverne une énorme miche de pain trop lourde pour que vous puissiez la transporter ; vous pouvez cependant en manger un morceau en vous rendant au [284](#) ; sinon, rendez-vous au [250](#).

266

Vous trouvez une taverne dans laquelle vous entrez. Des voix rocailleuses s'élèvent à l'intérieur et les conversations vont bon train ; dès que vous faites votre apparition, cependant, le silence s'installe peu à peu tandis que tous les regards se tournent vers vous pour vous examiner d'un air soupçonneux.



266 *Tous les regards se tournent vers vous...*

Plusieurs autochtones des collines sont assis autour d'une table. Le patron de l'endroit vous apprend que ce village s'appelle Kristatanti et qu'une chope de bière dans son établissement vous coûtera **1 Pièce d'Or**. Si vous n'avez pas les moyens de vous en offrir une, il ne vous reste plus qu'à quitter la taverne en vous rendant au [62](#). Sinon, payez-le, prenez votre chope et allez vous asseoir à la table, à côté d'un vieil homme ridé (rendez-vous au [192](#)) ou d'un homme jeune au visage taillé à coups de serpe (rendez-vous au [96](#)).

267

L'auberge sert des repas chauds au prix de 3 Pièces d'Or et vous pouvez manger ici, à condition, bien entendu, d'en avoir les moyens. Ce repas vous fera gagner 2 points d'ENDURANCE si vous n'avez encore rien mangé aujourd'hui et 1 point seulement dans le cas contraire. Une chambre pour la nuit coûte 5 Pièces d'Or. Si vous voulez dormir dans cette auberge, rendez-vous au [8](#) ; si vous préférez quitter le village et dormir à la belle étoile, rendez-vous au [35](#).

268

La porte est fermée à clé. Vous pouvez essayer de l'enfoncer en vous rendant au [93](#) ; si vous préférez recourir à une Formule Magique pour tenter de l'ouvrir, voici le choix qui vous est offert :

DOM POI VEN UBI CLE

[351](#) [311](#) [374](#) [449](#) [291](#)



269

Elle se met à hurler et un craquement sur votre gauche vous fait faire aussitôt volte-face, juste à temps pour voir un arbre osciller et tomber vers vous, son tronc coupé en deux. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à faire un bond de côté avant que l'arbre ne s'écrase à terre. Si vous êtes Malchanceux, le tronc s'abat sur votre tête et vous tuez sur le coup, vous et votre petit compagnon. Si vous avez survécu, rendez-vous au [276](#).

270

Les abeilles se mettent à voler autour de vous mais vous ne pouvez les chasser, car vous vous servez de vos deux mains pour grimper à l'arbre. Lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre entre 1 et 4, vous perdrez autant de points d'ENDURANCE en raison des piqûres que vous

infligent les abeilles. Si vous faites un 5 ou un 6, vous avez de la chance et les abeilles ne vous piquent pas. Lorsque vous atteignez la ruche, vous la détachez de l'arbre et elle tombe sur le sol. Vous redescendez aussitôt et vous ouvrez la ruche : vous pouvez prendre le miel et la cire qui s'y trouvent. Le miel équivaut à un repas. Rendez-vous à présent au [9](#).

271

Vous frappez donc à une autre porte. Cette fois, une voix vous répond : « Qui est là ? » et vous entrez. Rendez-vous au [158](#).

272

Lorsque vous mordez dans votre pain, une douleur aiguë à la jambe vous fait faire volte-face. Un peu plus loin dans un arbre, vous apercevez alors le visage noir d'un Chasseur de Têtes qui vous regarde d'un air mauvais en abaissant la sarbacane dont il vient de se servir pour vous envoyer une fléchette empoisonnée. Un instant plus tard, vous êtes pris de vertiges et vous vous évanouissez. Bientôt, votre tête attachée à un piquet rejoindra celles que vous avez vues dans la clairière...

273

Les serpents forment sous vos yeux une véritable échelle vivante qui s'élève jusqu'au bord de la fosse ! Lorsque l'échelle est terminée, il ne vous reste plus qu'à y monter pour rejoindre le passage ; vous retournez alors dans la grande caverne : là, vous avez le choix entre tourner à droite (rendez-vous au [3](#)) ou à gauche (rendez-vous au [16](#)). Souvenez-vous que vous ne pourrez plus désormais faire appel à Libra au cours de cette aventure.



274

Vous débouchez la bouteille qui contient la potion et vous reniflez. Pouah ! L'odeur acre du jus de Myrtibelle vous fait faire la grimace. La Myrtibelle est un fruit étrange que ni les hommes ni les animaux ne sont tentés de manger en raison de son odeur répugnante. On a découvert cependant qu'elle possédait des propriétés médicinales qui lui donnent un grand pouvoir de guérison. Vous pourrez boire cette potion quand bon vous semblera (sauf pendant un combat) et vous gagnerez ainsi 3 points d'ENDURANCE. Vous pouvez également l'utiliser pour certaines Formules Magiques. La bouteille contient une dose. Rendez-vous au [126](#).

275

D'un mouvement sec, vous arrachez votre bras à cette étreinte, et aussitôt, une forme se dessine devant vous. Un instant plus tard, vous vous retrouvez face à un SERPENT à deux queues qui siffle d'un air menaçant. L'une de ses queues est enroulée autour de votre bras. Si vous souhaitez faire usage de magie, vous avez le choix entre les Formules suivantes :

TUE LUX BLE LOI UBI

[314](#) [404](#) [334](#) [355](#) [426](#)

Si vous ne pouvez utiliser l'une de ces Formules ou si vous ne le souhaitez pas, il ne vous reste plus qu'à vous battre l'arme au poing. Rendez-vous au [2](#).

276

Tandis que vous reprenez vos esprits, la vieille femme apparaît soudain devant vous. « On ne refuse jamais une invitation de Louche Lune », lance-t-elle en pointant l'index sur vous. Dans un craquement soudain, un éclair en jaillit. Si vous souhaitez vous défendre en ayant recours à la magie, vous avez le choix entre les Formules suivantes :

ZIP COL LAM FIG DEV

[322](#) [434](#) [418](#) [304](#) [392](#)

Si vous ne connaissez aucune de ces Formules, ou si vous n'êtes qu'un simple Guerrier, l'éclair vous frappe de plein fouet et un instant plus tard, il ne reste plus de vous qu'un petit tas de cendres. Il ne fait pas bon mépriser la sorcière Louche Lune...

277

Vous ne tombez pas de très haut, mais il se peut que vous soyez quand même blessé. Lancez deux dés. Si le total obtenu est inférieur à vos points de CHANCE, vous êtes indemne. Si ce total est égal à vos points de CHANCE, Vous perdez 1 point d'ENDURANCE en raison des quelques contusions occasionnées par votre chute. Si le total obtenu est supérieur à vos points de CHANCE, vous vous êtes tordu le bras et Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Enfin, si vous obtenez un double 6, vous atterrissez sur la tête et vous vous rompez le cou ; votre aventure alors se termine ici. Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [110](#).

278

Vous retournez à la bifurcation en suivant le sentier et vous vous dirigez vers Dhumpus. Rendez-vous au [54](#).

279

Lorsque vous vous réveillez, vous vous retrouvez dans une hutte, les mains liées derrière le dos. En vous voyant bouger, une créature assise près de la porte se relève d'un bond. En fait, ce bond la propulse dans les airs où elle se maintient en volant sur place, le regard fixé sur vous. Votre gardien ressemble à un homme, mais il est petit et fluet. Vous avez été capturé par des ELVINS !



279 *Vous avez été capturé par des Elvins !*

Les Elvins sont des créatures espiègles, plus malicieuses que méchantes, qui affectionnent les farces et les facéties. Quelques instants plus tard, plusieurs d'entre elles entrent dans la pièce et vous demandent si vous êtes un magicien. Si c'est le cas, les petits Elvins voudraient bien que vous leur montriez l'étendue de vos talents en matière de magie. Si vous acceptez de leur faire une démonstration, rendez-vous au [132](#). Si vous refusez ou si vous n'êtes pas magicien, rendez-vous au [218](#).

280

Si vous n'avez examiné qu'un ou deux des objets qu'il vous propose, vous pouvez en choisir un autre dans la liste ci-dessous. Mais si vous avez déjà examiné trois objets, vous n'avez plus le droit d'en voir d'autres et il vous faut à présent quitter le marchand en vous rendant au [91](#).

La potion d'herboriste Rendez-vous au [107](#)

Le glaive Rendez-vous au [214](#)

La flûte Rendez-vous au [22](#)

La hache Rendez-vous au [141](#)

Le sac de dents Rendez-vous au [5](#)

Le bijou Rendez-vous au [60](#)



281

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, ils ne vous remarquent pas ; vous vous rendormez et vous repartez à l'aube (rendez-vous au [148](#)). Si vous êtes Malchanceux, l'un d'eux vous aperçoit de l'autre côté de la rivière et signale votre présence à ses compagnons. Rendez-vous au [12](#).

282

Vous vous approchez d'un groupe de Svinns absorbés dans une grande conversation et vous vous asseyez parmi eux. Ils parlent d'un de leurs amis qui, apparemment, a été tué dans la nuit par un assassin armé d'une épée. Peu à peu, vous vous mêlez à la conversation et vous apprenez bientôt la raison pour laquelle le village est plongé dans une si grande morosité. La fille du chef a été capturée par des maraudeurs et offerte à un démon des cavernes doté de puissants pouvoirs. Selon une ancienne prophétie, de terribles fléaux s'abattront sur le village si

jamais la lignée du chef venait à s'éteindre ; or, sa fille est sa seule et unique héritière. Vous leur parlez, quant à vous, de vos voyages et des créatures que vous avez rencontrées. Ils se rendent compte alors que vous êtes un véritable aventurier et cette découverte suscite chez eux un très vif intérêt. Soudain, l'un d'eux bondit sur vous tandis qu'un autre part en courant dans une rue du village. Celui qui vous a agressé vous immobilise en vous serrant comme dans un étau et d'autres Svinns viennent bientôt à sa rescousse. Vous êtes amené ensuite dans une hutte en bordure du village. Rendez-vous au [71](#).

283

Vous vous installez pour la nuit. Vous pouvez manger quelques-unes de vos Provisions, ce qui vous fera gagner 2 points d'ENDURANCE si c'est votre premier repas de la journée et un seul point si vous avez déjà mangé depuis votre départ d'Analand. Bien entendu, vous ne pourrez prendre un repas qu'à la condition d'avoir des Provisions dans votre Sac à Dos. Vous vous pelotonnez dans votre couverture pour dormir, mais il y a des risques que votre sommeil soit troublé par une quelconque créature qu'il vous faudra affronter. Rappelez-vous bien le numéro de ce paragraphe (vous allez devoir y revenir) et rendez-vous au [123](#). Lorsque vous lancerez le dé, selon les instructions qui vont vous être données, vous aurez le droit d'ajouter 2 points au chiffre obtenu pour tenir compte du fait que les créatures hésitent généralement à s'approcher d'un campement. Une nuit paisible vous fera gagner 2 points d'ENDURANCE, mais si vous avez dû affronter une créature, votre gain d'ENDURANCE ne sera que d'un point en raison de votre sommeil interrompu. A l'aube, vous vous remettrez en route le long du chemin. Rendez-vous au [31](#).

284

Le pain n'a pas très bon goût, mais il est nourrissant. Si vous en [mangez](#) pour l'équivalent d'un repas, vous gagnerez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous ensuite au [250](#).

285

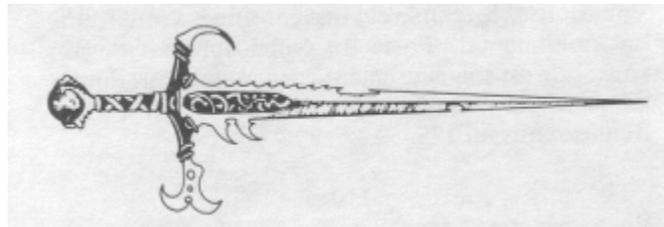
Vous pouvez combattre l'Ogre avec votre arme :

OGRE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

(si vous gagnez, rendez-vous au [15](#)), ou en ayant recours à la magie ; choisissez alors parmi les Formules suivantes :

ECU MUR TUE FOL ROC

[400](#) [352](#) [331](#) [375](#) [312](#)



286

Comme vous devez le savoir à présent, Jann n'est pas du tout décidé à vous quitter ; or, tant qu'il restera avec vous, il vous sera impossible d'utiliser des Formules Magiques. Pour retrouver vos pouvoirs de Sorcier, il faudra que vous vous soyez d'abord débarrassé du Marmouscule. Rendez-vous au [197](#).

287

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [87](#) et faites un nouveau choix.

288

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Sous l'effet de la Formule, un champ de force invisible se forme autour de vous et les Bandits ne parviennent pas à vous atteindre en dépit de tous leurs efforts. Devant cette démonstration de vos pouvoirs magiques, ils préfèrent abandonner

la partie et s'enfuient vers le village. Vous pouvez à présent poursuivre votre chemin en vous rendant au [131](#).

289

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [47](#) et faites un nouveau choix.

290

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Vous tombez au fond de la fosse et vous vous rendez au [277](#).

291

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. La porte se met à vibrer et sa poignée tourne. Tous les sens aux aguets, vous la regardez s'ouvrir et vous la franchissez, pénétrant dans une pièce. Rendez-vous au [39](#).

292

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous vous concentrez sur une grosse pierre qui se trouve dans un coin de la cabane. Sous leurs yeux, la pierre se transforme alors en un trésor étincelant. Bouche bée, ils contemplent les bijoux, l'or, l'argent et les pierres précieuses qui apparaissent devant eux, surgis de nulle part. L'air surexcité, ils se mettent à jacasser entre eux en faisant des signes de tête admiratifs, le sourire aux lèvres. L'un d'eux s'approche du trésor pour le toucher et, à ce moment, vous détruisez l'illusion. Impressionnés par ce tour de magie, les Elvins vous rendent aussitôt votre Sac à Dos et vous laissent quitter le village. Rendez-vous au [196](#).

293

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas et l'Esprit éclate de rire en assistant à votre vaine tentative. Rendez-vous au [124](#).

294

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [203](#) et faites un nouveau choix.

295

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Lorsque vous prononcez la Formule, cinq doubles de vous-même apparaissent aussitôt devant la créature qui passe à l'attaque. Choisissez un chiffre entre 1 et 6 : c'est celui qui vous représente vous-même ; lancez ensuite un dé : si ce chiffre sort, la créature ne s'est pas trompée et c'est bien vous qu'elle attaque. Rendez-vous dans ce cas au [20](#) et menez le combat. Si c'est un autre chiffre qui sort, vous pouvez vous enfuir tandis que le monstre se battra vainement contre l'une des images créées. Vous vous rendrez alors au [193](#).

296

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Pièce d'Or ? Si ce n'est pas le cas, votre Formule restera sans effet ; rendez-vous alors au [85](#). Si vous avez une Pièce d'Or, vous la posez sur votre poignet et vous prononcez la Formule : un bouclier invisible se forme aussitôt autour de la pièce ; il est suffisamment grand pour vous protéger efficacement, et vous parvenez à traverser sans dommage la pluie de projectiles. Vous perdez bien entendu votre Pièce d'Or dès que la Formule cesse d'agir. Rendez-vous au [7](#).

297

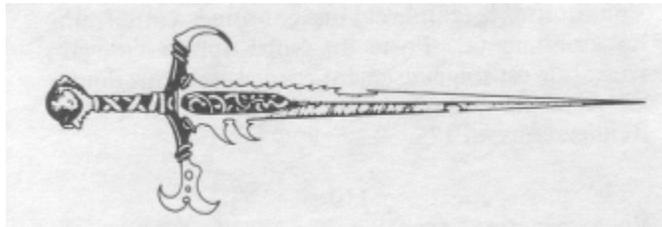
Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous levez la main et vous prononcez la Formule : une boule de feu se matérialise aussitôt dans votre paume et vous la jetez sur le Golem de Bois. La créature prend

feu à l'instant même en poussant des hurlements. Alianna se précipite pour aller chercher de l'eau avant que les flammes ne se propagent dans la maison ; vous en profitez pour vous éclipser en vous rendant au [169](#).



298

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous attendez que ses effets se manifestent. Bientôt, vous commencez à grandir et quelques instants plus tard vous avez atteint une taille trois fois supérieure à la normale. La force dont vous disposez à présent vous permet d'achever rapidement votre besogne et il vous reste la moitié de la nuit pour dormir. Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE grâce à ces heures de sommeil. Rendez-vous à présent au [263](#).



299

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous du jus de Myrtibelle dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, retournez au [158](#) et faites un autre choix. Si vous en avez, vous prononcez la Formule et vous aspergez les villageois à l'aide du liquide. Tout d'abord, ils ressentent des brûlures, mais bientôt, le pouvoir de guérison du fruit magique fait son effet. Ce village est ravagé par la peste et tous ses habitants sont atteints par le mal. Vous avez réussi cependant à guérir cette famille et tous trois se jettent à vos pieds pour vous remercier. Vous bavardez avec eux pendant quelques instants et ils vous donnent alors un avertissement dont il faudra tenir le plus grand compte : « Méfiez-vous du Lotus Noir », disent-ils. Vous repartez quelques minutes plus tard en vous rendant au [220](#).

300

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, mais rien ne se passe. Retournez au [220](#) et faites un nouveau choix.

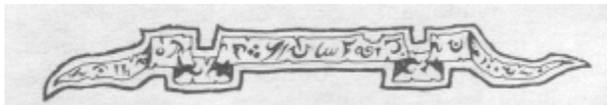
301

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible de faire usage de cette Formule, car vous ne possédez pas le Miroir au Cadre d'Or qu'elle nécessite. Dégainez votre arme et rendez-vous au [227](#).



302

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. La créature s'avance vers vous et vous prononcez la Formule. Mais vous êtes saisi de panique en constatant que rien ne se passe. Il vous est impossible d'utiliser cette Formule, car vous ne possédez pas la Potion d'Eau de Feu qu'elle nécessite. La Manticore darde sa queue de scorpion d'un mouvement vif et parvient à vous piquer malgré tous vos efforts pour l'éviter. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous souhaitez à présent dégainer votre arme et combattre, rendez-vous au [227](#). Si vous préférez essayer une autre Formule Magique, rendez-vous au [364](#).



303

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous des petits Cailloux dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, hâtez-vous de retourner au [63](#) pour faire un autre choix. Si vous avez des Cailloux, vous prononcez la Formule et vous les jetez sur les serpents. Ils explosent en touchant leur but, tuant plusieurs des reptiles et répandant la panique parmi les

autres. Trois Cailloux suffisent à tenir les serpents à distance. Mais vous n'êtes pas sorti de la fosse pour autant et le seul moyen de vous en échapper consiste à faire appel à la déesse Libra. Si vous n'avez pas déjà eu recours à elle, rendez-vous au [273](#) . Sinon, il n'y a plus rien à faire et votre mission s'achève ici...



304

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, mais rien ne se passe. L'éclair vous frappe en pleine poitrine et vous tuez sur le coup. Votre mission s'achève ici...



305

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous attendez que l'éclair vienne foudroyer l'Assassin. Mais rien ne se passe et le Marmouscule s'écrie : « Inutile de perdre du temps à prononcer des Formules Magiques : les Marmouscules sont protégés par une aura qui les met à l'abri de toute sorcellerie ; impossible de recourir à la magie tant que je suis dans les parages ! » Retournez au [117](#) et combattez l'Assassin l'arme à la main.



306

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, mais rien ne se produit ! La petite créature pouffe de rire. « On ne peut pas utiliser la magie quand je suis dans les parages », dit-elle. Rendez-vous au [171](#).

307

Tandis que vous prononcez vainement la Formule, la créature bondit sur vous. Elle vous écrase de tout son poids et déchire vos vêtements à coups de griffes. Sa piqûre mortelle vous atteint sans que vous puissiez vous défendre. La poitrine transpercée par le dard mortel, vous êtes bientôt terrassé par le venin. Votre mission s'achève ici...

308

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Flûte en Bambou dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, vous n'avez rien à faire à ce paragraphe et Vous perdez 3 points d'ENDURANCE supplémentaires tandis que les Bandits vous attaquent. Retournez au [104](#). Si vous avez une Flûte, prenez-la, prononcez la Formule et jouez un air. Le visage agressif des Bandits affiche soudain une expression stupéfaite lorsque leurs jambes se mettent à s'agiter malgré eux au rythme de la musique. Ils laissent tomber leurs épées et, bientôt, ils dansent joyeusement devant vous.



308 *Les Bandits dansent joyeusement devant vous.*

Vous jouez de plus en plus fort en dirigeant leurs pas de danse vers le village et, pendant qu'ils s'éloignent, vous reprenez votre chemin ; rendez-vous au [131](#).

309

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, mais sans succès, car vous ne possédez pas la Calotte qu'elle nécessite. Le Gobelin profite de ce moment de flottement pour vous attaquer féroce­ment. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE supplémentaires, puis vous vous rendez au [47](#) pour faire un nouveau choix.

310

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [66](#) et faites un nouveau choix, mais dépêchez-vous !



311

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [268](#) et faites un nouveau choix.

312

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible de recourir à cette Formule, car vous ne possédez pas la Poudre de Pierre qu'elle nécessite. L'Ogre vous décoche un coup de poing qui vous projette contre le mur. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE supplémentaires et vous retournez au [285](#) pour faire un nouveau choix.



313

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [166](#) et faites un nouveau choix.

314

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [275](#) et faites un nouveau choix.

315

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette formule n'existe pas. Retournez au [74](#) et faites un nouveau choix.

316

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE en prononçant la Formule. Cette fois, vous ne vous concentrez pas sur vous-même mais sur celui des Elvins qui semble être le chef. Les autres restent alors bouche bée en voyant apparaître cinq doubles de leur compagnon. Le chef éclate de rire, ou plutôt, les *six* chefs éclatent de rire et le spectacle recueille un franc succès. Bientôt, tous les autres Elvins éclatent de rire à leur tour et leur chef leur tend la main, imité bien entendu par ses cinq doubles. Ses compagnons viennent lui serrer la main, mais cinq d'entre eux n'étreignent que le vide. Les effets de la Formule prennent bientôt fin et les Elvins vous félicitent ; ils vous rendent ensuite votre Sac à Dos et vous laissent repartir. Rendez-vous au [196](#).



317

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Dès que vous avez prononcé la Formule, la créature semble sombrer dans la plus grande confusion. Elle fait un pas en avant et donne un coup de pied dans la hampe de la hallebarde qui lui échappe des mains sous le choc. Le Troll pousse un juron, ramasse son arme puis la laisse tomber à nouveau. Vous pouvez maintenant passer à l'attaque. Tant qu'il reste sous l'effet de la Formule Magique, le Troll combattra avec un total d'HABILETÉ inférieur à la normale :

SENTINELLE

TROLL HABILETÉ : 4 ENDURANCE : 7

Les effets de la Formule dureront pendant 4 Assauts, puis disparaîtront. Une fois les quatre premiers Assauts terminés, vous devrez, avant chaque Assaut ultérieur, lancer un dé : si vous obtenez un chiffre impair, le Troll n'aura pas réussi à ramasser sa hallebarde et son total d'HABILETÉ restera à 4 ; si vous obtenez un chiffre pair, il sera parvenu à se saisir de son arme et son total d'HABILETÉ sera alors de 8. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [177](#).

318

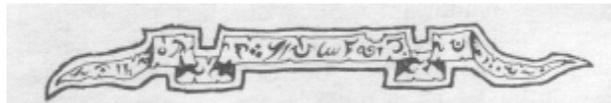
Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule en pointant l'index vers le sol. Un éclair en jaillit en projetant tout autour de lui des mottes de terre. Lorsque la fumée se dissipe, vous constatez que l'éclair a creusé un trou aux contours certes irréguliers mais suffisamment grand et profond pour vous épargner une bonne part de travail. Vous pourrez bientôt vous coucher et dormir jusqu'à l'aube ; vous regagnerez ainsi les 3 points d'ENDURANCE que vous aurait coûtés une nuit blanche. Rendez-vous à présent au [263](#).

319

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous attendez, mais rien ne se produit. Vous ne possédez pas en effet la Dent de Géant que cette Formule nécessite. Rendez-vous au [256](#).

320

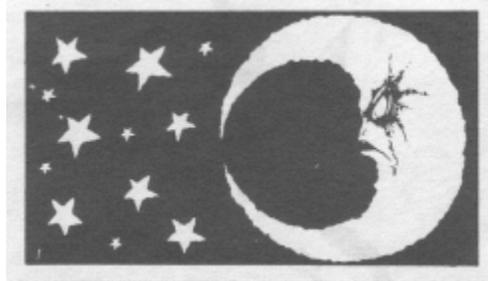
Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [4](#) et faites un nouveau choix.



321

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, mais rien ne se passe. Le Marmouscule vous conseille alors de ne pas gaspiller votre énergie à prononcer des Formules Magiques lorsqu'il se trouve dans les parages. Il a en effet le pouvoir de neutraliser toute

forme de sorcellerie. Si vous souhaitez poursuivre dans la même direction, rendez-vous au [73](#). Si vous préférez revenir sur vos pas et prendre l'autre chemin, rendez-vous au [51](#).



322

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Vous prononcez votre Formule, mais elle n'a aucun effet et l'éclair vient vous frapper en pleine poitrine. Vous poussez un cri de douleur et vous vous écroulez sur le sol. Votre mission s'achève ici...

323

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule juste à temps et le mur invisible qui se forme aussitôt devant vous bloque le passage. Le rocher vient frapper violemment ce champ de force en faisant trembler sous le choc les murs du souterrain. La grosse masse rocheuse rebondit sur l'obstacle et roule en sens inverse, remontant le tunnel. A présent, vous pouvez retourner à la bifurcation et prendre l'autre passage (rendez-vous au [63](#)) ou revenir dans la grande caverne et choisir le deuxième tunnel (rendez-vous au [16](#)).

324

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible de recourir à cette Formule car vous ne possédez pas la Trompe à Vent qu'elle nécessite. Rendez-vous au [64](#).



325

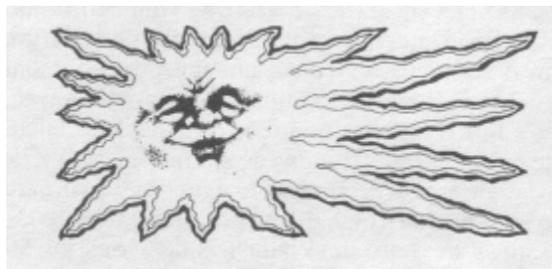
Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. La créature fait demi-tour et s'apprête à vous frapper de sa redoutable queue de scorpion. Mais lorsque vous prononcez la Formule, le monstre s'immobilise un bref instant et secoue la tête comme si quelque chose venait de le frapper. Ses mouvements deviennent lents et c'est le moment pour vous de passer à l'attaque, soit en utilisant votre arme (rendez-vous au [227](#)), soit en ayant recours à une nouvelle Formule Magique (rendez-vous au [364](#)). Si vous choisissez de combattre la créature l'arme à la main, vous réduirez de moitié son total d'HABILETÉ au cours des 4 premiers Assauts ; ensuite, les effets de la Formule prendront fin et le monstre retrouvera ses points d'HABILETÉ habituels.

326

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [307](#).

327

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [104](#) pour faire un nouveau choix.

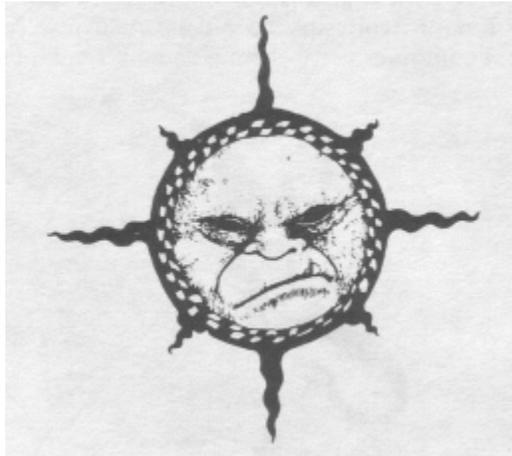


328

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous de la Cire d'Abeille dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, il vous faut perdre 3 points d'ENDURANCE supplémentaires tandis que le Gobelin vous attaque ; rendez-vous alors au [47](#). Si vous avez de la Cire vous devrez en enduire la lame de votre épée et retourner au [47](#). Vous combattrez le Gobelin à la manière habituelle mais chaque coup que vous lui porterez lui vaudra une perte de 4 points d'ENDURANCE au lieu de 2, tant que votre épée sera sous l'effet de la Formule Magique. Dès que le combat sera terminé, votre arme retrouvera ses propriétés normales ; notez que vous avez utilisé pour cette Formule la moitié de la Cire d'Abeille dont vous disposiez.

329

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez en vain la Formule car vous ne possédez pas la Trompe à Vent qu'elle nécessite. Vous vous acharnez à réciter la Formule et, pendant ce temps, le plafond s'effondre. Vous êtes enseveli sous les décombres et votre mission s'achève ici...



330

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Votre Formule n'aura aucun effet, car vous ne possédez pas le Médaillon Incrusté de Pierreries qu'elle nécessite. Vous tombez au fond de la fosse et vous vous rendez au [277](#) où il vous sera demandé de lancer les dés.

Mais comme vous avez tenté vainement de prononcer une Formule que vous ne pouviez pas utiliser, vous devrez ajouter 3 points au chiffre que les dés vous donneront.

331

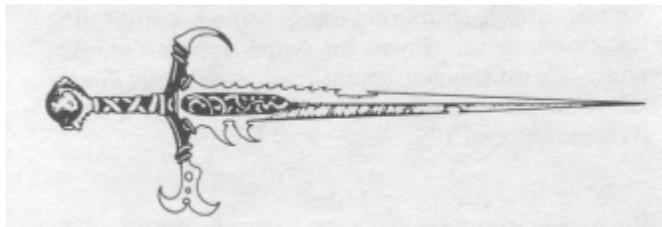
Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [285](#) et choisissez à nouveau.

332

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, mais rien ne se passe. Il vous est impossible de faire usage de cette Formule, car vous ne possédez pas le Pendule de Cuivre qu'elle nécessite. Vous devez à présent dégainer votre arme et vous battre. Rendez-vous au [20](#).

333

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Votre Formule reste cependant sans effet, car vous ne pouvez faire usage de magie lorsque vous avez les mains liées. Vous avez gaspillé votre énergie. Rendez-vous au [112](#).



334

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [275](#) et faites un nouveau choix.

335

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule en pointant l'index vers la créature : un éclair jaillit aussitôt et vient frapper le Chien-Loup en pleine tête. Il s'écroule sur le sol, tué sur le coup. Rendez-vous au [50](#).

336

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, mais rien ne se passe. Retournez au [220](#) et faites un nouveau choix.

337

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [158](#) et faites un nouveau choix.

338

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et le Géant laisse tomber sa massue. Il pousse un grognement et se penche pour la ramasser, mais elle lui échappe à nouveau des mains. De toute évidence, votre Formule fait son effet ! Le Géant essaye encore par deux fois de saisir sa massue mais il n'y parvient pas et décide de vous combattre à mains nues. Vous allez devoir l'affronter, mais il n'aura pas d'arme :

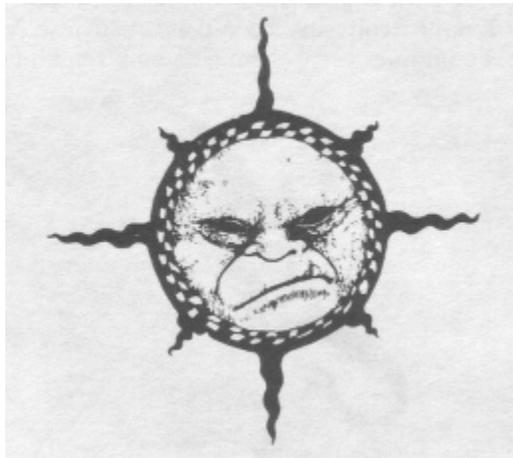
GEANT DES
COLLINES HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 11

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [265](#).



339

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Flûte en Bambou dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, le Golem de Bois vous porte un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Retournez au [87](#) et faites un nouveau choix. Si vous avez une Flûte en Bambou, vous la prenez, vous prononcez la Formule et vous vous mettez à jouer. Le Golem s'immobilise et vous regarde étrangement. Ses épaules ont un soubresaut et il se met à trembler. L'une de ses jambes commence alors à s'agiter. Incapable de se contrôler, il fait un petit bond en avant, puis saute en arrière en retombant sur la pointe des pieds. Bientôt, il se livre devant vous à une danse endiablée sans comprendre ce qui lui arrive. Tandis qu'il est ainsi occupé, vous vous éclipsez en vous rendant au [169](#).



340

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [231](#) et faites un nouveau choix.

341

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Si vous souhaitez continuer tout droit, rendez-vous au [73](#), si vous préférez revenir sur vos pas et prendre l'autre chemin, rendez-vous au [51](#).

342

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, mais rien ne se passe. Retournez au [117](#) et faites un nouveau choix.

343

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Malheureusement, vous ne possédez pas la Branche de Jeune Chêne que cette Formule nécessite et votre mauvais choix ne vous laisse plus le temps de songer à un autre moyen de fuite. L'énorme masse rocheuse a tôt fait de vous écraser sur le sol et votre mission s'achève donc ici...

344

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas et, tandis que vous vous acharnez à la prononcer en vain, les serpents vous attaquent. Vous ne survivrez pas à leurs morsures et votre mission s'achève donc ici...



345

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas et, pendant que vous vous efforcez en vain de la prononcer, la créature darde vers vous sa redoutable queue de scorpion et tente de vous piquer. Vous parvenez cependant à l'éviter en vous jetant à terre. Allez-vous à présent l'affronter l'arme à la main (rendez-vous au [227](#)) ou en ayant recours à une autre Formule Magique (rendez-vous au [364](#)) ?



346

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Dès que vous avez prononcé la Formule, une grosse boule de feu apparaît dans votre main et vous la jetez sur la créature. La boule de feu l'atteint au flanc et lui arrache un rugissement de douleur. Rendez-vous au [420](#) pour essayer de l'achever.

347

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible d'utiliser cette Formule, car vous ne possédez pas l'Anneau de Cuivre qu'elle nécessite. Rendez-vous au [307](#).

348

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous attendez. Les Bandits s'immobilisent un instant, pensant qu'il va se passer quelque chose, mais en réalité, rien ne se produit ! Cette Formule n'a d'effet que sur les créatures dénuées d'intelligence. Les Bandits bondissent alors sur vous et l'un d'eux vous donne au bras un coup d'épée qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Retournez au [104](#), soit pour les combattre l'arme à la main, soit pour choisir une autre Formule.

349

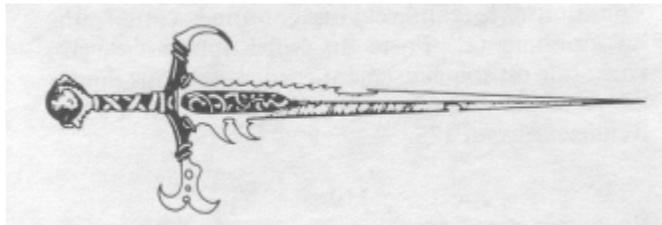
Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible d'utiliser cette Formule car vous ne possédez pas la Boule de Cristal qu'elle nécessite. En déployant de vains efforts pour prononcer la Formule, Vous perdez 2 points d'ENDURANCE supplémentaires. Retournez au [239](#) pour faire un nouveau choix.

350

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [66](#) pour faire un autre choix.

351

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [268](#) et faites un nouveau choix.



352

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et lorsque l'Ogre bondit sur vous pour vous attaquer, il se cogne contre un obstacle qui lui barre le chemin. Vous l'avez arrêté net grâce à votre mur invisible. Vous pouvez à présent vous enfuir en tenant l'Ogre à distance. Au passage, vous avez le droit de prendre une pierre précieuse parmi celles qui se trouvent sur la table. Le travail de l'Ogre consiste à séparer ces pierres de leur gangue grâce à sa machine qui broie les roches brutes arrachées à la mine. Cette pierre précieuse vaut 10 Pièces d'Or. Vous pouvez vous en servir pour acheter des objets, mais on ne vous rendra pas la monnaie si vous l'échangez contre un objet de valeur inférieure. Rendez-vous au [144](#).



353

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, mais rien ne se passe, car vous ne possédez pas le Bracelet d 'Os qu'elle nécessite. Les Elvins ne sont pas impressionnés le moins du monde et ils se hâtent de vous lier à nouveau les mains. Mais cette fois, ils serrent davantage les cordes ; vous ressentez une douleur aux poignets et Vous perdez 1 autre point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [218](#).

354

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. « Imbécile ! s'exclame l'Esprit, je connais très bien cette Formule Magique, mais il est inutile de la prononcer si l'on ne possède pas le Masque Noir qu'elle nécessite ! » Vous n'avez pas ce Masque et vous essayez de vous enfuir de la hutte, terrifié par cette apparition. Rendez-vous au [124](#).

355

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous levez les mains et vous ordonnez au Serpent de vous lâcher.



Il obéit et va se réfugier dans les buissons. Vous le regardez s'enfuir et bientôt, il a complètement disparu. Rendez-vous au [137](#).



356

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et aussitôt, vous vous sentez grandir. Quelques instants plus tard, vous avez une taille trois fois supérieure à la normale. L'Elvin vous

contemple avec une stupeur mêlée de crainte : de toute évidence, il hésite, ne sachant pas s'il doit vous combattre ou s'enfuir. Vous pouvez, quant à vous, soit l'attaquer, soit *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, il s'enfuit et entraîne avec lui ses compagnons qui disparaissent dans la forêt. Vous pouvez alors vous rendormir. Vous vous éveillerez à l'aube et vous vous rendrez au [148](#). Mais si vous êtes Malchanceux, l'Elvin se tiendra prêt à combattre. Si vous devez l'affronter, rendez-vous au [203](#) ; vous pourrez cependant, compte tenu de votre taille actuelle, doubler vos points d'HABILETÉ pendant toute la durée du combat.

357

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Et de toute façon, il vous est impossible pour l'instant de recourir à la magie car vous avez les mains liées (rappelez-vous à l'avenir qu'il en sera toujours ainsi : pas de magie sans liberté de mouvement). Rendez-vous au [112](#).

358

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible d'utiliser cette Formule, car vous ne possédez pas la Perruque Verte qu'elle nécessite. Les Gobelins bondissent sur vous et vous attaquent. L'un d'eux vous porte un coup d'épée au bras et Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Retournez au [217](#), mais vous n'avez pas le droit de choisir une autre Formule Magique. Il vous faut combattre l'arme au poing.

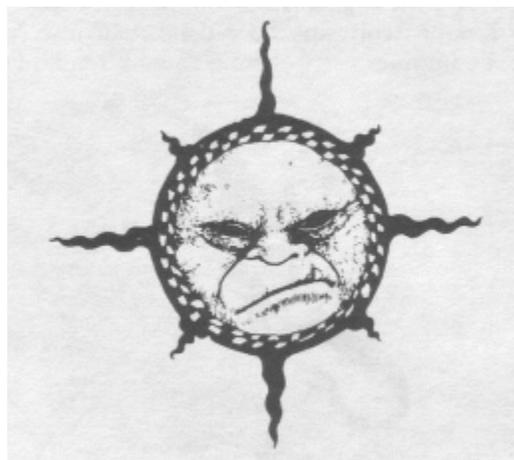
359

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, mais rien ne se passe. Il vous est impossible d'en faire usage, car vous ne possédez pas l'Anneau de Métal Vert qu'elle nécessite. Rendez-vous au [85](#).



360

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous de la Cire d'Abeille dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible d'utiliser cette Formule ; retournez au [4](#) et faites un autre choix. Si vous avez de la Cire, vous devrez en enduire votre arme pour augmenter son efficacité. Rendez-vous au [142](#) et essayez de fracasser la serrure. Vous aurez le droit d'ôter 2 points du chiffre obtenu aux dés lorsqu'il faudra comparer le résultat avec votre total d'HABILETÉ, et si vous parvenez à briser la serrure dès la première tentative, vous ne perdrez aucun point d'HABILETÉ.



361

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Dent de Géant dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [256](#). Si vous en avez trouvé une au cours de votre aventure, vous la laissez tomber sur le sol et vous prononcez la Formule. L'énorme créature

observe votre manège d'un regard interrogateur puis vous faites tous deux un bond en arrière lorsqu'un panache de fumée s'élève soudain entre vous. Un autre Géant apparaît dans la fumée et celui-ci vous est entièrement dévoué. Vous lui ordonnez donc de combattre :

HABILETÉ ENDURANCE

GEANT DES COLLINES	9	11
GEANT MAGIQUE	8	9

Menez le combat à son terme. Si le Géant des Collines terrasse votre allié, il vous faudra achever vous-même le combat. Si c'est votre Géant qui tue l'autre, il disparaîtra dès la fin de l'affrontement. Vous vous rendrez ensuite au [265](#).

362

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible d'utiliser cette Formule, car vous ne possédez pas la Potion d'Eau de Feu qu'elle nécessite. Retournez au [201](#) et faites un nouveau choix.

363

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible d'utiliser cette Formule, car vous ne possédez pas le Bijou Solaire qu'elle nécessite. Tandis que vous vous efforcez en vain de la prononcer, le Troll bondit sur vous et vous inflige à la jambe une blessure qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Retournez au [99](#), mais vous allez devoir à présent combattre le Troll l'arme au poing.



364

Tandis que la Manticore se tourne pour vous faire face, vous pouvez prononcer l'une de ces Formules :

OGR BIS FEU GOB TUE

[388](#) [301](#) [346](#) [369](#) [395](#)

Si vous ne connaissez aucune de ces Formules Magiques, dégainez votre arme et rendez-vous au [227](#).

365

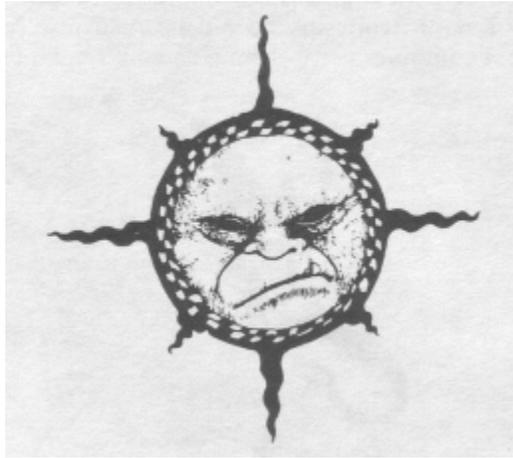


Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un champ de force invisible se forme aussitôt autour de vous en vous enfermant dans une poche d'air qui vous permet de respirer. Bien que l'eau ait complètement envahi les lieux, vous êtes en sécurité. Quelques instants plus tard, le mur qui s'était dressé derrière vous disparaît à nouveau dans le sol et l'eau se retire. Vous pouvez à présent retourner à la bifurcation et prendre l'autre passage (rendez-vous au [151](#)) ou revenir dans la grande caverne et vous engager dans l'autre tunnel (rendez-vous au [3](#)).

366

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible d'utiliser cette Formule, car vous ne possédez pas le Médaillon Incrusté de Pierreries qu'elle nécessite. Et tandis que vous vous efforcez en vain de la prononcer, les serpents commencent à s'intéresser à vous. Lancez un

dé. Le chiffre obtenu correspondra au nombre de points d'ENDURANCE que vous aurez perdus en raison de leurs morsures. Si vous obtenez un **6**, l'un des serpents qui vous a mordu est venimeux et vous devez *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous survivez à sa morsure. Si vous êtes Malchanceux, son venin vous tue. Si vous êtes toujours vivant, retournez au [63](#) et faites un nouveau choix.



367

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous un Pot de Colle dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, vous allez devoir songer à un autre moyen de vous tirer d'affaire (rendez-vous au [83](#)). Si vous avez de la Colle, prononcez la Formule et jetez votre Pot sur le sol, juste devant le rocher. Le front en sueur, vous poussez un soupir de soulagement lorsque vous voyez la masse rocheuse s'arrêter net, prise par la Colle. Tous les souterrains vibrent sous l'effet de l'énorme masse ainsi immobilisée dans son élan. Vous pouvez à présent retourner à la bifurcation et prendre l'autre passage (rendez-vous au [63](#)) ou revenir dans la grande caverne et emprunter l'autre tunnel (rendez-vous au [16](#)).



368

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous attendez, mais rien ne se passe. Retournez au [117](#) et faites un nouveau choix.

369

Avez-vous des Dents de Gobelins dans votre Sac à Dos ? Si oui, jetez-en sur le sol autant que vous voudrez et prononcez votre Formule. Vous perdrez 1 point d'ENDURANCE par Dent jetée. Un nuage de fumée s'élève aussitôt, et il apparaît autant de Gobelins que vous avez lancé de Dents. Vous pouvez leur ordonner à présent d'attaquer la Manticore (les Gobelins combattront l'un après l'autre).

HABILETÉ ENDURANCE

MANTICORE	12	18
GOBELINS	5	5

Chaque fois que la Manticore blesse un Gobelin, lancez un dé. Si vous obtenez un 5 ou un 6 elle l'aura piqué avec sa redoutable queue de scorpion et le Gobelin mourra. Si vous obtenez un chiffre de 1 à 4, il s'agira d'un coup normal. Si vos Gobelins sont vainqueurs, rendez-vous au [456](#). Si c'est la Manticore qui gagne, vous devrez l'affronter vous-même, soit avec votre arme (rendez-vous au [227](#)), soit en utilisant une autre Formule Magique (rendez-vous au [420](#)).

370

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [307](#).

371

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible d'utiliser cette Formule, car vous ne possédez pas l'Anneau de Perles qu'elle nécessite. Les Bandits vous attaquent et vous infligent une perte de 3 points d'ENDURANCE supplémentaires. Retournez au [104](#), pour faire un autre choix.

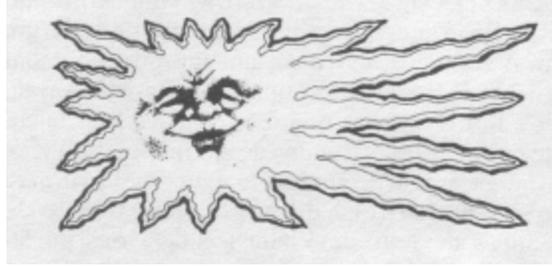


372

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez votre Formule et vous avez aussitôt le sentiment qu'un grand péril vous menace un peu plus loin. Une voix intérieure vous avertit de ne pas poursuivre dans cette direction. Allez-vous tenir compte de cet avertissement et revenir à la bifurcation, ou préférez-vous continuer malgré tout ? Si vous choisissez de continuer, rendez-vous au [6](#) ; si vous jugez plus sage de revenir sur vos pas, rendez-vous au [120](#).

373

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous attendez impatiemment. L'énorme porte grince alors sur ses gonds et s'ouvre lentement, juste à temps pour vous permettre de vous glisser par l'entrebâillement avant que le plafond ne s'écroule. Rendez-vous au [120](#).



374

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible d'utiliser cette Formule, car vous ne possédez pas la Trompe à Vent qu'elle nécessite. Retournez au [268](#) et faites un autre choix.

375

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous attendez qu'elle fasse son effet. L'Ogre bondit sur vous, mais soudain, il s'immobilise et hoche la tête : il se regarde lui-même, puis lève les yeux vers vous, l'air déconcerté. Il fait alors un pas en arrière, pousse un grognement puis refait un pas en avant ; de toute évidence, il est plongé dans la plus grande confusion. A présent, vous pouvez profiter de son état d'infériorité pour le combattre (il aura 4 points d'HABILETÉ et 7 points d'ENDURANCE) et si vous gagnez, vous vous rendez au [15](#). Vous avez également la possibilité de quitter les lieux sans combattre ; rendez-vous pour cela au [144](#).

376

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas et les Elvins ne sont nullement impressionnés par vos vains efforts. Ils vous lient à nouveau les mains mais en serrant la corde plus fort, cette fois. Rendez-vous au [218](#).

377

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas et l'Esprit éclate de rire en assistant à vos vaines tentatives. Rendez-vous au [124](#).

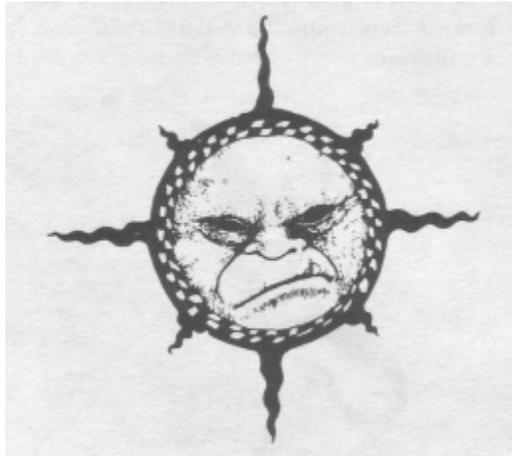


378

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible d'utiliser cette Formule, car vous ne possédez pas l'Anneau de Perles qu'elle nécessite. Et tandis que vous vous efforcez en vain de la prononcer, l'Elvin revient à la charge et vous attaque à nouveau. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE supplémentaires. Retournez au [203](#) et faites un nouveau choix.

379

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas ; d'ailleurs, vous ne pouvez pas recourir à la magie pour l'instant car vous avez les mains liées (rappelez-vous cette particularité dans l'avenir : pas de liberté de mouvement, pas de magie). Rendez-vous au [112](#).



380

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez votre Formule en levant les mains. Vous ordonnez à la créature de ne pas bouger. Elle ne semble pas enchantée d'avoir à vous obéir, mais elle s'abstient cependant d'avancer et vous la contournez sans difficulté. Rendez-vous au [118](#).

381

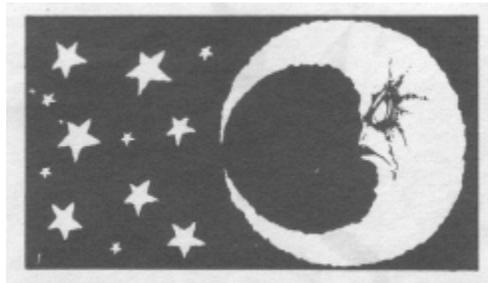
Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [217](#) et faites un nouveau choix.

382

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [231](#) et faites un nouveau choix.

383

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et la créature s'immobilise. Elle fait un pas en avant, mais ses mouvements sont devenus lents et maladroits sous l'effet de la magie. Retournez au [87](#) et battez-vous, mais au cours des 4 premiers Assauts, le total d'HABILETÉ du Golem de Bois ne sera que de 4.



384

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous attendez, mais rien ne se passe. Il vous est impossible de recourir à cette Formule, car vous ne possédez pas l'Anneau de Perles qu'elle nécessite. Le Géant des Collines vous observe un instant, puis il brandit sa massue et parvient à vous donner un coup dans les côtes bien que vous ayez fait un bond en arrière pour l'éviter. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et vous vous rendez au [256](#).

385

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible d'utiliser cette Formule car vous ne possédez pas le Masque Noir qu'elle nécessite. Retournez au [158](#) et faites un nouveau choix.

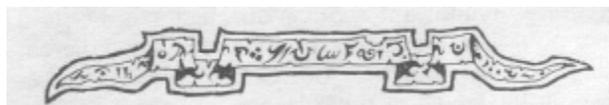
386

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Pièce d'Or ? Si ce n'est pas le cas, retournez au [99](#) et faites un nouveau choix. Si vous avez une Pièce, vous la posez sur votre poignet et vous prononcez la Formule. Aussitôt, la Pièce d'Or adhère à votre peau et un champ de force invisible se forme autour d'elle. Vous disposez ainsi d'un bouclier qui vous permettra de mieux vous défendre contre la Sentinelle Troll :

SENTINELLE

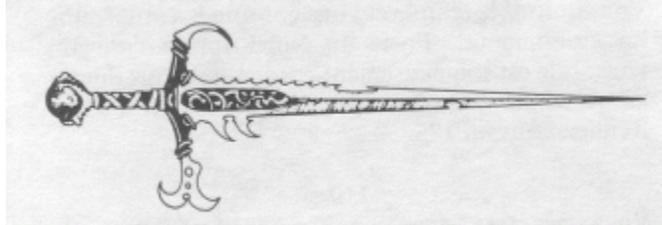
TROLL HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Grâce à votre boucher, vous avez le droit de réduire de deux points la Force d'Attaque de votre adversaire et cela à chaque Assaut. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [177](#). Dès que le combat aura pris fin, le bouclier disparaîtra et votre Pièce d'Or ne vaudra plus rien.



387

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez votre Formule, mais rien ne se produit. Vous vous demandez ce qui se passe et la petite créature se met alors à pouffer de rire. « On ne peut pas se servir de la magie quand je suis dans les parages ! Les Marmouscules neutralisent tous les sortilèges ! » dit-il. Rendez-vous au [171](#).



388

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Dent de Géant dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, vous ne pourrez pas recourir à cette Formule et vous vous rendez au [227](#) pour vous défendre l'arme à la main. Si vous avez une Dent de Géant, vous la jetez sur le sol et vous prononcez la Formule. Un nuage de fumée s'élève aussitôt et un Géant apparaît. Vous lui ordonnez de combattre la Manticore et il se tourne à l'instant vers la créature stupéfaite. Menez le combat :

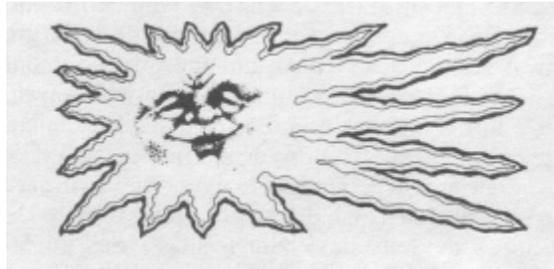
HABILETÉ ENDURANCE

MANTICORE	12	18
GEANT	8	9

Chaque fois que la Manticore frappera le Géant, vous lancerez un dé. Si vous obtenez un 5 ou un 6, elle aura réussi à le piquer avec sa queue de scorpion et il perdra 6 points d'ENDURANCE. Si vous obtenez un chiffre de 1 à 4, le Géant aura reçu une blessure normale. Si le Géant gagne, rendez-vous au [456](#). Si c'est la Manticore qui l'emporte, vous pourrez poursuivre le combat vous-même (rendez-vous au [227](#)) ou utiliser une autre Formule Magique pour essayer de la neutraliser (rendez-vous au [420](#)).

389

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas et, par conséquent, rien ne se passe. Vous vous baissez juste à temps pour éviter la redoutable queue de scorpion que la créature darde dans votre direction en essayant de vous piquer. Vous avez à présent le choix entre dégainer votre arme et combattre (rendez-vous au [227](#)) ou recourir à une autre Formule Magique (rendez-vous alors au [364](#)).



390

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous attendez. Une voix intérieure vous avertit alors que la situation n'est guère brillante. Votre seul espoir consiste à vider votre Sac à Dos pour le remplir d'air puis à le tenir fermement contre votre visage en espérant que l'eau ne s'y infiltrera pas. Vous suivez donc ce conseil. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à emprisonner suffisamment d'air dans votre Sac à Dos avant que l'eau n'ait entièrement rempli le souterrain. Si vous êtes Malchanceux, vous laissez échapper le Sac à Dos et vous allez devoir songer à un autre moyen de vous sortir de là (rendez-vous au [64](#)). Si vous avez été Chanceux, le mur qui s'était dressé derrière vous disparaît bientôt dans le sol et l'eau se retire. Vous pouvez alors retourner à la bifurcation et prendre l'autre passage (rendez-vous au [151](#)) ou revenir dans la grande caverne et emprunter l'autre tunnel (rendez-vous au [3](#)). Vous ramasserez vos objets éparpillés sur le sol et vous les rangerez dans votre Sac à Dos, mais tout ce qui ne supporte pas l'humidité se trouvera irrémédiablement gâché (vos Provisions par exemple).

391

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Vous n'avez plus le temps à présent de chercher un autre moyen de fuir et, un instant plus tard, l'énorme bloc rocheux vous écrase sous sa masse. Votre mission s'achève donc ici...



392

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, mais rien ne se passe. Le Marmouscule pousse alors un cri suraigu en se maudissant lui-même : il bénéficie en effet d'une protection naturelle contre les sortilèges et en sa présence, la plupart des Formules Magiques restent sans effet. Il est malheureusement un peu trop tard pour s'en apercevoir, car l'éclair vient de vous frapper en pleine poitrine. Votre mission s'achève ici...

393

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule mais rien ne se produit. Retournez au [117](#) et faites un nouveau choix.

394

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez votre Formule, mais rien ne se passe ! Le Marmouscule vous conseille alors de ne pas gaspiller votre énergie car, tant qu'il se trouve dans les parages, il est impossible de recourir à la magie. Allez-vous à présent continuer tout droit (rendez-vous au [73](#)) ou préférez-vous revenir sur vos pas et prendre l'autre chemin (rendez-vous au [51](#)) ?

395

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [364](#) et faites un autre choix.

396

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [123](#) et faites un nouveau choix.

397

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [47](#) et faites un nouveau choix.

398

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [239](#) et faites un nouveau choix.

399

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. La Formule ralentit aussitôt votre chute et vous flottez doucement en l'air, comme une plume, avant d'atterrir sans dommage sur les genoux. Rendez-vous au [110](#).



400

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Pièce d'Or ? Si ce n'est pas le cas, l'Ogre bondit sur vous et vous attaque tandis que vous vous efforcez en vain de prononcer la Formule. Le coup qu'il vous porte vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE et vous retournez au [285](#). Si vous avez une Pièce d'Or, vous la posez sur votre poignet et

vous prononcez la Formule. Un bouclier invisible se forme aussitôt autour de la pièce et vous pouvez à présent combattre l'Ogre en bénéficiant d'une protection efficace. Retournez au [285](#) et affrontez votre adversaire, mais chaque fois que vous lancerez un Assaut, vous aurez le droit de réduire de 2 points sa Force d'Attaque, grâce à la protection de votre bouclier. Lorsque le combat sera terminé, la Pièce d'Or ne vous sera plus d'aucun usage : elle se sera transformée en un morceau de métal sans valeur.

401

Avez-vous une Dent de Gobelin dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, vous prononcez la Formule sans que rien ne se passe et les Elvins, bien entendu, ne sont pas impressionnés le moins du monde ; ils vous attachent à nouveau les mains et vous décochent quelques coups de pied qui vous font perdre 2 points d'ENDURANCE. (rendez-vous au [218](#)). Si vous avez une Dent de Gobelin, vous la jetez sur le sol et vous prononcez la Formule (Vous perdez 1 point d'ENDURANCE) ; aussitôt, un Gobelin entier apparaît devant leurs yeux. Ils sont d'abord méfiants, car ils n'aiment pas les Gobelins, mais leur inquiétude disparaît lorsque vous leur montrez que la créature vous obéit au doigt et à l'œil. Vous pouvez faire danser votre Gobelin sur un air de gigue, lui ordonner de faire le poirier sur la tête et sans les mains et, si le cœur vous en dit, vous pouvez également lui faire chanter un air ; sachez cependant que les Gobelins chantent si faux qu'on a peine à le croire : vous vous attirerez donc des protestations... Pour clore le spectacle, vous commandez à l'obéissante créature de se prosterner devant les Elvins et d'embrasser le bout de leurs bottes. Lorsque enfin le Gobelin disparaît, les petits Elvins vous félicitent. Vous bavardez encore quelques instants avec eux puis ils vous rendent votre Sac à Dos et vous laissent repartir. Rendez-vous au [196](#).



402

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible d'utiliser cette Formule, car vous ne possédez pas la Perruque Verte qu'elle nécessite. Tandis que vous vous efforcez en vain de la prononcer, l'animal bondit sur vous et plante ses crocs dans votre bras, vous faisant perdre ainsi 3 points d'ENDURANCE. Il vous faut à présent dégainer votre arme et combattre en vous rendant au [74](#).

403

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une expression de douleur apparaît aussitôt sur le visage. « Cesse ta magie, hurle-t-il, ou tu sentiras la fureur de Mananka ». Mais sa menace est vaine et le visage disparaît bientôt. La fumée rentre alors dans sa boîte et vous n'avez plus rien à craindre. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez à présent examiner l'autre boîte en vous rendant au [258](#). Si vous préférez quitter le village, rendez-vous au [196](#).



404

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible d'utiliser cette Formule, car vous ne possédez pas le Bijou Solaire qu'elle nécessite. Et tandis que vous essayez en vain de la prononcer, le Serpent vous mord. Vous perdez encore 2 points d'ENDURANCE. Retournez au [275](#) et faites un nouveau choix.

405

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous tendez la main en avant et une gerbe de petites boules de feu jaillit de votre paume, retombant en pluie autour de l'Elvin. Plusieurs de ces boules de feu atteignent la créature et lui brûlent les ailes. L'Elvin tombe alors sur le sol comme une torche enflammée. Rendez-vous au [121](#).

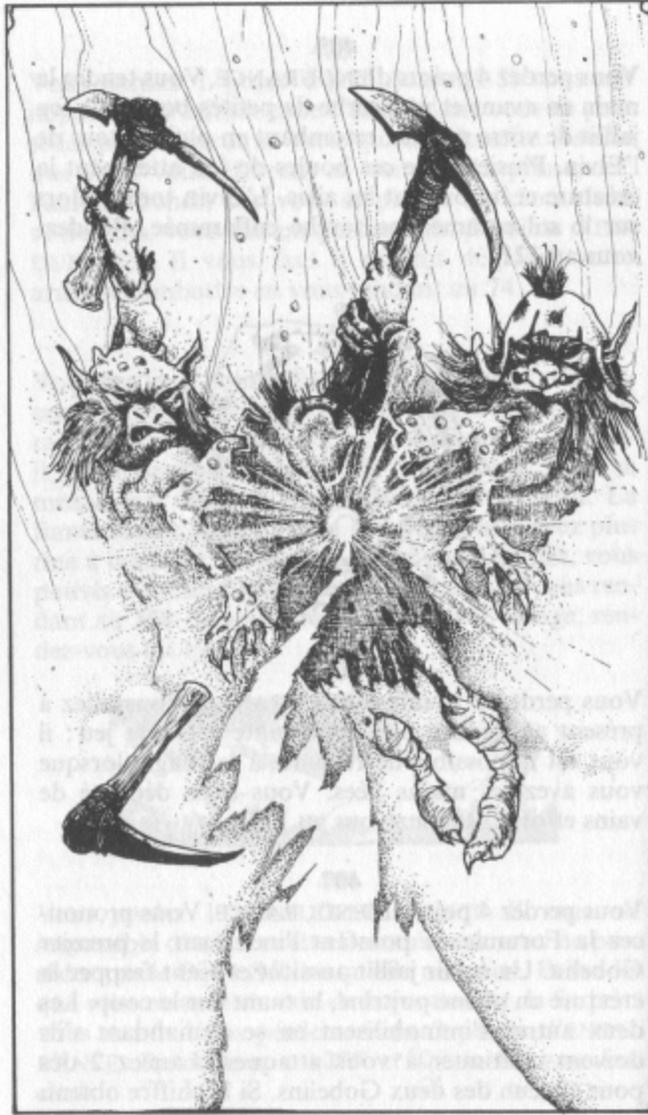


406

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous allez à présent apprendre une importante règle de jeu : il vous est impossible de recourir à la magie lorsque vous avez les mains liées. Vous avez dépensé de vains efforts. Rendez-vous au [112](#).

407

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Forniule en pointant l'index sur le premier Gobelin. Un éclair jaillit aussitôt et vient frapper la créature en pleine poitrine, la tuant sur le coup.



407 *Un éclair frappe la créature en pleine poitrine.*

Les deux autres s'immobilisent en se demandant s'ils doivent continuer à vous attaquer. Lancez 2 dés pour chacun des deux Gobelins. Si le chiffre obtenu est égal ou supérieur au total d'HABILETÉ du Gobelin en question, celui-ci s'enfuira aussitôt dans les bois, abandonnant le combat. Sinon, il continuera de vous attaquer.

HABILETÉ ENDURANCE

Deuxième GOBELIN 6 4

Troisième GOBELIN 5 5

Si vous devez les combattre (l'un ou l'autre, ou les deux), rendez-vous au [155](#) en cas de victoire. S'ils s'enfuient tous deux, rendez-vous au [202](#).

408

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez votre Formule et soudain, la pluie de projectiles cesse. Les Elvins voient avec stupeur les glands rebondir sur un bouclier invisible. Vous vous hâtez de vous enfuir avant que les effets de la Formule ne prennent fin. Rendez-vous au [7](#).

409

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule en vous concentrant sur la serrure qui produit bientôt un cliquetis indiquant que le mécanisme s'est mis en mouvement. Quelques instants plus tard, le pêne glisse hors de la gâche et vous parvenez à ouvrir la porte de la cage. La femme enfermée à l'intérieur vous remercie chaleureusement et se déclare prête à vous donner une juste récompense. Si vous souhaitez qu'elle vous offre un objet qui vous sera utile dans le recours à certaines Formules Magiques, rendez-vous au [248](#). Si vous préférez un objet qui vous aidera à mieux combattre, rendez-vous au [122](#).

410

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez en vain votre Formule qui ne produit pas le moindre effet. Pendant ce temps, le Golem de Bois vous attaque et vous porte un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Ne vous étonnez pas de n'avoir pu utiliser cette Formule car elle nécessite un Miroir au Cadre d'Or que vous ne possédez pas. Retournez au [87](#) et faites un nouveau choix.



411

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous attendez. Lentement, le sol s'éloigne de vous : vous êtes en train de grandir ! Le Géant des Collines vous observe d'un air incrédule tandis que votre taille augmente à vue d'oeil. Vous pouvez à présent combattre le Géant :

GEANT DES
COLLINES HABILITÉ : **9** ENDURANCE : **11**

Tant que les effets de la Formule se prolongeront, votre total d'HABILITÉ doublera. A l'issue du combat vous retrouverez vos points habituels. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [265](#).

412

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [201](#) et faites un nouveau choix.

413

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Retournez au [158](#) et faites un nouveau choix.

414

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [99](#) et faites un nouveau choix.

415

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. La créature fait volte-face et darde sa redoutable queue de scorpion. Mais lorsqu'elle essaye de vous piquer, elle heurte le champ de force invisible que vous venez de créer et ne parvient pas à vous atteindre. Si vous souhaitez à présent l'attaquer en faisant usage d'une Formule Magique, rendez-vous au [364](#) ; si vous préférez dégainer votre arme et vous battre, rendez-vous au [227](#).

416

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [64](#).

417

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Les serpents commencent maintenant à vous attaquer. Lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre entre 1 et 5, vous aurez perdu autant de points d'ENDURANCE. Si vous faites un 6, les morsures sont venimeuses et vous n'avez plus que quelques minutes à vivre. Si vous avez survécu, retournez au [63](#) pour faire un nouveau choix.



418

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, mais rien ne se passe. L'éclair vous frappe en pleine poitrine et vous tuez sur le coup. Votre mission prend donc fin ici...

419

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, mais rien ne se passe. Si vous voulez continuer tout droit, rendez-vous au [73](#) ; si vous préférez revenir sur vos pas et prendre l'autre chemin, rendez-vous au [51](#).

420

Si vous n'avez plus assez de points d'ENDURANCE pour vous permettre de prononcer une Formule Magique, vous pouvez vous rendre au [227](#) et combattre la créature l'arme à la main. Si vous avez

suffisamment de ressources pour recourir à la magie, vous avez le choix entre les Formules suivantes :

ZIP NET FIN MUR SUD

[347](#) [326](#) [436](#) [447](#) [370](#)



421

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible d'utiliser cette Formule, car vous ne possédez pas le Pot de Colle qu'elle nécessite. Pendant que vous vous efforciez de la prononcer, la créature vous a attaqué en vous infligeant une blessure qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Revenez au [123](#) et faites un nouveau choix.

422

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible d'utiliser cette Formule, car vous ne possédez pas la Branche de Jeune Chêne qu'elle nécessite. En vous efforçant malgré tout de la prononcer, vous ne parvenez qu'à subir une perte supplémentaire de 2 points d'ENDURANCE. Retournez au [239](#) et faites un nouveau choix.

423

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et aussitôt, une voix intérieure vous conseille d'utiliser la Formule CLE pour ouvrir la porte. C'est votre seul espoir d'y parvenir, à moins que vous ne soyez suffisamment robuste pour l'enfoncer. Retournez au [66](#) et faites un nouveau choix.

424

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous tombez dans la fosse, mais votre corps se retourne dans sa chute pour se mettre dans la meilleure position possible, celle qui vous évitera un choc trop dur à l'arrivée. Rendez-vous au [277](#) où vous aurez à lancer les dés. Mais, pour tenir compte des effets de la Formule Magique, vous aurez le droit d'ôter 3 points au total obtenu et vous n'aurez pas à subir la pénalité prévue dans l'hypothèse où les dés vous donneraient un double six.



425

Avez-vous des Dents de Gobelin dans votre Sac à Dos ? Si oui, jetez-en sur le sol autant que vous voudrez et prononcez la Formule Magique. Vous perdrez 1 point d'ENDURANCE pour chaque Dent utilisée. Chaque Gobelin aura un total d'HABILETÉ de 5 et un total d'ENDURANCE de 5 également. Vous pouvez ordonner à vos créatures d'attaquer le Chien-Loup : si elles le tuent, rendez-vous au [50](#).



425 Vos créatures peuvent attaquer le Chien-Loup.

Sinon, vous achèverez le combat vous-même et vous vous rendez au [50](#) en cas de victoire. Si vous n'avez pas de Dents de Gobelins, vous essayez en vain de prononcer la Formule et, pendant ce temps, le Chien-Loup vous saute à la gorge, vous infligeant une blessure qui vous coûte 5 points d'ENDURANCE. Vous devrez ensuite le combattre :

CHIEN-LOUP HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [50](#).

426

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Le Serpent est prêt à vous attaquer, mais il attend que vous fassiez le premier geste. Un sentiment de paix se répand alors en vous tandis que vous observez la créature. Vous vous détendez et le Serpent soudain disparaît à nouveau, mais vous pourriez jurer qu'il vous a adressé un clin d'œil avant de redevenir invisible. Une nouvelle fois, vous sentez la pression d'une main sur votre bras et une force semble vous faire avancer. Vous décidez de poursuivre votre chemin. Rendez-vous au [94](#).



427

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [166](#) et faites un nouveau choix.

428

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Les Gobelins se précipitent sur vous et vous portent un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Si vous le désirez, vous pouvez *Tenter votre Chance* ; si vous êtes Chanceux, vous aurez évité leur attaque et ils n'auront pas réussi à vous blesser. Retournez au [217](#) et affrontez-les, l'arme à la main ou au moyen de la magie.

429

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible d'utiliser cette Formule car vous ne possédez pas la Potion d'Eau de Feu qu'elle nécessite. Retournez au [4](#) et faites un nouveau choix.

430

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [256](#).

431

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un champ de force vous entoure aussitôt, vous assurant une protection efficace. Vous pouvez retourner au [79](#) sans subir de conséquences fâcheuses car votre bouclier invisible vous évitera tout contact avec les villageois.

432

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Mais, tandis que vous vous efforcez de la prononcer, le Troll bondit sur vous et vous assène un coup qui vous projette à terre. Avant que vous n'ayez pu vous relever, la créature se jette sur vous et plante ses dents répugnantes dans votre gorge. Votre mission s'achève ici...

433

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous ordonnez aux serpents de s'éloigner de vous, ce qu'ils font aussitôt. Pour l'instant vous êtes en sécurité, mais comment faire pour sortir de la fosse ? Si vous n'avez encore jamais fait appel à la déesse Libra, rendez-vous au [273](#). Mais si elle vous a déjà aidé depuis le début de votre aventure, il ne vous reste plus qu'à tenir les serpents à distance jusqu'à ce que votre réserve d'ENDURANCE s'épuise. Votre mission s'achève donc ici...

434

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, mais rien ne se passe. L'éclair vous frappe en pleine poitrine et vous êtes tué sur le coup. Votre mission s'achève donc ici...

435

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Vous prononcez votre Formule, mais rien ne se passe. Si vous voulez continuer tout droit, rendez-vous au [73](#) ; si vous préférez revenir sur vos pas et prendre l'autre chemin, rendez-vous au [51](#).



436

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [307](#).

437

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [123](#) et faites un nouveau choix.

438

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un éclair jailli de votre index vient frapper la créature en pleine poitrine : elle titube un instant puis s'écroule sur le sol, tuée sur le coup. Rendez-vous au [186](#).

439

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Vous tombez au fond de la fosse. Rendez-vous au [277](#).

440

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [74](#) et faites un nouveau choix.

441

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Pièce d'Or ? Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez utiliser cette Formule et le petit Elvin fond une nouvelle fois sur vous en vous infligeant une deuxième blessure qui vous coûte encore 2 points d'ENDURANCE. (retournez au [203](#) et choisissez à nouveau). Si vous avez une Pièce, vous la posez sur votre poignet et vous prononcez la Formule. Un bouclier invisible se

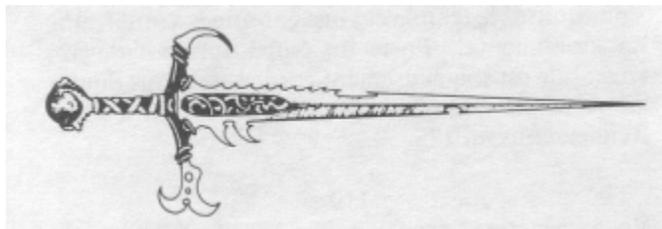
forme aussitôt autour de votre bras et vous assure une protection efficace. Retournez au [203](#) et combattez le petit Elvin, mais en ôtant 2 points de sa Force d'Attaque à chaque fois que vous lancerez un Assaut contre lui ; votre bouclier vous donne ainsi un avantage. Lorsque le combat sera terminé, la Pièce d'Or aura perdu toute valeur, il ne vous restera plus qu'à la jeter.

442

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE et vous prononcez votre Formule. Avez-vous de la Cire d'Abeille dans votre Sac à Dos ? Si c'est le cas, vous devrez en enduire votre arme qui acquerra ainsi un pouvoir magique. Retournez au [217](#) et combattez les Gobelins, mais chaque fois que vous leur porterez un coup, vous leur infligerez une perte de 4 points d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels. Si vous n'avez pas de Cire d'Abeille, vous *pensez* que votre épée a des vertus magiques, mais vous vous trompez et elle n'infligera à vos adversaires que des blessures normales. Si vous avez déjà utilisé cette Formule avec succès au cours de votre aventure, sachez qu'il ne vous reste plus de Cire d'Abeille à présent. Si vous n'avez jamais fait usage de cette Formule, vous venez d'utiliser la moitié de votre réserve de Cire.

443

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [4](#) et faites un nouveau choix.



444

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [201](#) et faites un nouveau choix.

445

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [64](#).



446

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Malheureusement, cette Formule n'existe pas et le temps que vous passez à essayer de la prononcer vous est fatal, car l'énorme rocher vous écrase sous sa masse, mettant ainsi fin à votre mission...

447

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. La Manticore se trouve dans le couloir d'en face et s'apprête à vous bondir dessus. Vous prononcez votre Formule alors qu'elle s'est élancée dans les airs et elle pousse soudain un rugissement sonore en heurtant de plein fouet le mur invisible que vous venez de créer. Vous avez le pouvoir de donner à ce mur la forme que vous voulez, et vous enfermez donc la créature dans ce puissant champ de force, ce qui vous permet de vous enfuir sans dommage en compagnie de la fillette. Rendez-vous au [456](#).

448

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. La créature s'immobilise et vous lui ordonnez de retourner d'où elle vient, c'est-à-dire dans la forêt. A présent que vous avez réussi à échapper au monstre, vous pouvez retourner au [paragraphe](#) d'où vous êtes venu.

449

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et, bientôt, une voix intérieure vous indique qu'il serait sage d'éviter cette porte et de quitter la mine. Si vous souhaitez suivre ce conseil, rendez-vous au [144](#). Si vous préférez tenter malgré tout d'ouvrir la porte, retournez au [268](#) et faites un nouveau choix.



450

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous est impossible d'utiliser cette Formule, car vous ne possédez pas le Bracelet d'Os qu'elle nécessite. Et de toute façon, vous ne pouvez pas recourir à la magie lorsque vous avez les mains liées (c'est une règle dont il faudra vous souvenir désormais). Rendez-vous au [112](#).

451

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, mais rien ne se passe. Retournez au [220](#) et faites un nouveau choix.

452

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, mais rien ne se passe. Retournez au [117](#) et faites un autre choix.

453

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous vous mettez aussitôt à grandir pour atteindre quelques instants plus tard une taille trois fois supérieure à la normale. La créature s'immobilise. A présent, vous pouvez, si vous le souhaitez, *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, le monstre s'enfuit dans la forêt. Si vous êtes Malchanceux, ou si vous décidez de ne pas *Tenter votre Chance*, la créature continue de vous attaquer mais vous pourrez la combattre en doublant votre total d'HABILETÉ. Retournez au [123](#).



454

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule en vous demandant quelle direction prendre. Lorsque vous regardez la porte ouverte, un sentiment de malaise vous envahit, et la sueur perle à votre front ; en revanche, quand vous vous retournez vers l'entrée de la pièce, le malaise disparaît et vous vous sentez beaucoup plus calme. Si vous souhaitez franchir la porte, rendez-vous au [6](#), si vous préférez retraverser la pièce dans l'autre sens, rendez-vous au [120](#).

455

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une épaisse obscurité envahit aussitôt la pièce. La voix de l'Esprit retentit alors : « Tu ne pourras pas m'échapper, misérable mortel ! » dit-il. Profitant des ténèbres, cependant, vous avez réussi à vous enfuir de la maison et vous quittez à présent le village en vous rendant au [196](#).



Vous quittez le repaire de la Manticore et vous suivez le passage qui mène vers la source de lumière. Comme vous l'espérez une ouverture dans le flanc de la colline vous permet de reparaître à l'air libre. Vous retrouvez votre chemin vers Torrepani avec l'aide de la fillette qui connaît la région. Lorsque vous arrivez à destination, le chef des Svinn est éperdu de bonheur d'avoir retrouvé son héritière et tout le village déborde de joie à présent que la malédiction est levée. Vous êtes bien entendu l'invité d'honneur de toute la population et vous décidez de passer le reste de la journée dans le village pour vous reposer. Vous rendez visite au prêtre Svinn qui guérit toutes vos blessures, ainsi que vos maladies et lève toutes les malédictions qui pèsent éventuellement sur vous. Votre HABILITÉ, votre ENDURANCE et votre CHANCE retrouvent leur niveau *initial* ; et si l'agaçant petit Marmouscule est toujours avec vous, le prêtre vous en débarrassera également.

Cette nuit-là, vous dormez d'un sommeil profond et vous vous éveillez le lendemain prêt à poursuivre votre voyage. Avant que vous ne partiez, le chef Svinn vient vous voir et il vous donne deux cadeaux : une bourse contenant 10 Pièces d'Or et une grande clé.



456 *Le chef Svinn vous donne deux cadeaux.*

« Je sais que vous vous rendez dans la ville de Kharé, vous dit-il, mais c'est une cité malfaisante et vous devrez toujours rester sur vos gardes. Il y a deux ans, un voyageur qui venait précisément de Kharé est passé par notre village et il m'a donné cette clé en m'assurant que jamais plus il ne retournerait là-bas. Cette clé permet d'ouvrir la porte sud de la ville et, grâce à elle, vous pourrez pénétrer dans l'enceinte de la cité sans vous faire remarquer. »

Dans la prochaine aventure de *Sorcellerie !*, dès que vous serez arrivé devant la Grande Porte du Sud de Kharé, vous pourrez vous rendre directement au **12** si vous désirez faire usage de cette clé.

Vous remerciez le chef des Svinns et vous quittez Torrepani. Vous vous êtes fait beaucoup d'amis dans le village et vous pouvez en conséquence augmenter d'1 point votre total *initial* de CHANCE. Bientôt, le chemin que vous suivez vous mène au bas des collines de Shamutanti, et vous traversez de vastes rizières tandis que se dressent au lointain les hautes Murailles de Kharé, la ville portuaire, prochaine étape de votre quête...

Le Livre des Formules Magiques

Règles concernant l'usage de la Magie

Au cours de votre entraînement, vous aurez appris plusieurs Formules Magiques qui pourront vous aider dans votre aventure. Vous trouverez la liste complète de ces formules et de leurs effets à la fin de ces explications.

Les Formules Magiques sont chaque fois désignées par un code de trois lettres. Tout au long de votre quête, vous aurez la possibilité de recourir à la magie pour surmonter certaines difficultés ou vous défendre contre vos adversaires. *Dans le déroulement de chaque aventure de la série Sorcellerie !, il n'est fait référence aux diverses formules que par la mention de ces codes de trois lettres : vous devrez donc en apprendre certains par cœur afin de pouvoir les identifier.* Ainsi, avant de vous lancer dans votre quête, il vous faudra consacrer quelque temps à étudier ces formules pour les inscrire dans votre mémoire comme le ferait un mage véritable. Bien entendu, vous ne pourrez pas vous les rappeler toutes du premier coup mais, à force d'en faire usage, elles vous deviendront de plus en plus familières et vous connaîtrez par cœur les plus utiles. Pour commencer, essayez d'en apprendre entre six et dix (celles qui vous aideront le plus au départ de votre quête vous sont indiquées plus loin). Lorsque la magie vous fera défaut, vous vous ferez à votre habileté de bretteur pour combattre certaines créatures de rencontre. Avec un peu de chance, vous pourrez mener avec succès votre aventure grâce à ces quelques formules, mais votre tâche sera bien sûr facilitée à mesure que vos pouvoirs magiques s'étendront. Chaque fois que vous ferez usage de magie - quel qu'en soit le résultat, fructueux ou infructueux -, vous devrez fournir un effort de concentration qui puisera dans vos réserves d'énergie. Vous perdrez ainsi des points d'ENDURANCE pour chaque formule utilisée. Le

nombre de points perdus vous est précisé sous chacune des Formules Magiques et vous devrez réduire d'autant votre total d'ENDURANCE.

Quelques-unes de ces formules ne peuvent être mises en pratique qu'avec le secours d'un objet doté de propriétés particulières, un Joyau ou un Anneau magique, par exemple. Si vous essayez de recourir à une telle formule sans être en possession de l'objet nécessaire, vous gaspillerez en vain vos points d'ENDURANCE, car la formule restera alors sans effet. Vous avez tout loisir d'étudier le Livre des Formules aussi longtemps que vous le désirerez avant d'entreprendre votre quête, *mais dès que vous aurez commencé à jouer vous n'aurez plus le droit de vous y référer : vous ne pourrez compter que sur votre seule mémoire jusqu'à la fin de l'aventure.* Vous n'êtes pas davantage autorisé à recopier tout ou partie de ces formules en guise d'aide-mémoire. En effet, lorsque vous vous trouverez face à une créature qui vous prendra par surprise, vous n'aurez pas le temps de feuilleter vos notes ou les pages du livre, il vous faudra réagir immédiatement en faisant le choix le plus judicieux possible.

Voici les six formules les plus utiles à connaître dans l'immédiat :

Code - Effet - Coût en points d'ENDURANCE

ZAP - Fait jaillir un éclair de votre index. - **4**

HOR - Vous permet de vous protéger par un champ de force invisible. - **4**

LOI - Vous donne le pouvoir de contrôler la volonté d'une créature. - **4**

MOU - Rend singulièrement maladroit les créatures qui en sont victimes - **4**

FEU - Vous permet de faire jaillir une boule de feu que vous pouvez lancer sur un adversaire. - **4**

MUR - Dresse devant vous un mur magique qui vous met hors d'atteinte de tout projectile. - **4**

ZAP et FEU sont des formules d'attaque particulièrement efficaces. HOR et MUR sont très utiles pour vous défendre contre toutes sortes d'agressions. Quant à LOI et MOU, elles vous permettront de vous sortir de situations délicates.

Sachez que ces formules se révéleront souvent beaucoup plus puissantes qu'il ne serait nécessaire -elles coûtent d'ailleurs assez cher en points d'ENDURANCE - mais elles sont d'un bon secours face à de nombreux adversaires ou obstacles. A mesure que vous apprendrez davantage de formules, vous pourrez en choisir d'autres, aussi efficaces contre certains dangers, mais qui vous coûteront cependant moins de points d'ENDURANCE. A présent, lisez à nouveau la liste ci-dessus, puis cachez de votre main la colonne *Effet*. De combien de formules êtes-vous capable de vous souvenir ? Lorsque vous les saurez toutes par cœur, vous pourrez commencer votre quête.

Indications relatives à l'exercice de la Magie

Plus vous vous familiariserez avec les Formules Magiques contenues dans ce livre, plus vous aurez de chances de mener à bien vos différentes aventures.

En apprenant dès maintenant les six formules de base, vous pourrez très vite commencer à jouer. Ces formules vous permettront de faire face à la plupart des obstacles que vous rencontrerez, mais elles vous coûteront cher en points d'ENDURANCE, et vous devrez, bien souvent, vous en remettre plutôt à votre épée, notamment lorsqu'il s'agira de combattre des créatures peu redoutables. Sinon, votre total d'ENDURANCE aura tôt fait de baisser dangereusement. D'autres formules sont plus économiques en matière d'ENDURANCE mais l'occasion de les utiliser vous sera offerte moins fréquemment, et elles vous demanderont un plus grand effort de mémoire. Les formules les moins coûteuses sont celles qui nécessitent le secours d'un objet magique qu'il vous faudra tout d'abord trouver avant de pouvoir y recourir. Sachez aussi qu'il pourrait vous en coûter cher si vous vous mêliez de vouloir deviner certaines formules sans les avoir préalablement apprises ! En effet, certains codes de trois lettres qui

vous sont donnés au cours de l'aventure ne correspondent à rien : ce sont des pièges destinés à mettre vos connaissances à l'épreuve. Si vous choisissiez une telle formule fantaisiste, vous perdriez aussitôt plusieurs points d'ENDURANCE sans en retirer le moindre avantage. De même, si vous choisissez d'utiliser une formule qui exige la possession d'un objet magique, vous serez également pénalisé si vous ne disposez pas de cet objet. Votre mémoire devra donc être fidèle ! D'autant qu'en certaines circonstances, de telles erreurs pourraient tout simplement vous faire passer de vie à trépas !

Enfin, il reste à préciser que les Formules Magiques ne se retrouvent pas toutes dans cette première aventure. Certaines d'entre elles n'apparaîtront que dans la deuxième, la troisième ou la quatrième aventure de *Sorcellerie* !. Il en est même quelques-unes qui ne sont pas utilisées du tout ! Dans les prochains livres, les six formules de base seront moins souvent offertes à votre choix. D'une manière générale, les formules sont classées selon leur utilité mais *jusqu'à un certain point seulement*. Il ne s'agit pas là d'une règle absolue. Un apprenti Sorcier devrait pouvoir réussir la première quête sans trop de difficultés mais, par la suite, les aventures qui lui seront proposées deviendront progressivement plus ardues.

Vous ne tarderez pas à acquérir une certaine expérience dans l'usage des formules de magie. Les codes qui les désignent, la façon dont elles sont classées et soumises à votre choix, comportent une certaine logique : à vous de découvrir peu à peu cette logique. La pratique vous rendra de plus en plus habile à exercer vos pouvoirs magiques : c'est ainsi que vous deviendrez un expert dans l'art de la sorcellerie.

ZAP

Cette formule constitue une arme très puissante : elle vous permet en effet de faire jaillir de votre main un éclair qui viendra frapper l'ennemi vers lequel vous aurez pointé votre index. La formule ZAP se révèle efficace contre pratiquement toutes les créatures qui ne disposent pas de protections magiques. Elle exige cependant une forte concentration et une grande dépense d'énergie.

Coût : 4 points d'ENDURANCE.

FEU

Grâce à cette formule, vous pouvez lancer une boule de feu jaillie de votre main en direction d'un ennemi. Cette arme est efficace contre toutes les créatures -qu'elles disposent ou non de pouvoirs magiques - à l'exception de celles qui sont invulnérables au feu. La boule enflammée inflige de graves brûlures à l'adversaire qui en est frappé, mais elle s'éteint dès qu'elle a atteint son but.

Coût : 4 points d'ENDURANCE.

HOR

Voici une formule particulièrement efficace qui vous permet de dresser autour de vous une barrière magique : cette protection invisible interdit à toute créature - y compris la plupart de celles disposant de pouvoirs magiques - de s'approcher de vous. La mise en pratique de cette formule vous demandera un grand effort de concentration mais le champ de force ainsi créé comporte des avantages certains : d'une part, il est extrêmement puissant et, d'autre part, vous pouvez l'orienter et le modeler selon vos besoins, en ménageant, par exemple, un passage étroit qui donne la possibilité de le franchir si vous le jugez nécessaire.

Coût : 4 points d'ENDURANCE.

MUR

Encore une formule qui vous permet de créer devant vous un mur invisible. Vous resterez ainsi hors d'atteinte de tout projectile ou adversaire qui pourrait vous menacer. C'est là un moyen de défense très utile en de nombreuses circonstances.

Coût : 4 points d'ENDURANCE.

LOI

En faisant usage de cette formule, vous parviendrez à contrôler la volonté d'un adversaire qui vous attaque. L'agression cessera aussitôt, et l'ennemi vous obéira sans réserve. Cette formule, cependant, n'est efficace que lorsqu'elle s'applique aux créatures dénuées d'intelligence, et ses effets sont de courte durée.

Coût : 4 points d'ENDURANCE.

MOU

Lorsqu'on utilise une telle formule contre un adversaire qui tient un objet quelconque (une arme par exemple), la créature devient maladroite et incapable de coordonner ses gestes. Elle laissera alors tomber l'objet, le ramassera tant bien que mal, le laissera échapper à nouveau, bref, elle ne pourra plus vous faire le moindre mal avec son arme tant qu'elle restera sous l'influence du sortilège.

Coût : 4 points d'ENDURANCE.

GRO

Lorsque vous ferez usage sur vous-même de cette formule, votre corps triplera de volume. Vous deviendrez donc beaucoup plus fort et vous pourrez ainsi mieux combattre des adversaires de grande taille. Faites attention, cependant, de ne pas utiliser cette formule dans des espaces réduits : vous risqueriez de rester coincé !

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

ECU

Pour vous servir de cette formule, vous aurez obligatoirement besoin d'une Pièce de monnaie, quelle qu'elle soit. Vous devrez poser cette Pièce sur votre poignet et prononcer la formule. Aussitôt, la Pièce se collera à votre peau et produira un champ magnétique circulaire d'un mètre de diamètre. Ce disque invisible fera office de bouclier et vous protégera contre toutes les armes courantes. Lorsque les effets de la formule se seront dissipés, la Pièce de monnaie ne sera plus utilisable en tant que telle.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

CLE

En ayant recours à cette formule, vous aurez le pouvoir d'ouvrir toutes les portes fermées à clé. Le sortilège agit directement sur la serrure et il ne vous reste plus qu'à pousser le battant. Si la porte est fermée de l'intérieur par un verrou, celui-ci se libérera immédiatement. La formule CLE reste cependant sans effet lorsqu'on se trouve devant une porte fermée par quelque procédé magique.

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

FIL

Pour utiliser cette formule, vous aurez besoin de Cire d'Abeille. Vous devrez frotter avec cette Cire le fil de toute arme tranchante (épée, hache, poignard, etc.) en prononçant simultanément la Formule Magique. L'arme deviendra alors aussi coupante qu'un rasoir et infligera des blessures deux fois plus graves à vos adversaires. Ainsi, au lieu de perdre 2 points d'ENDURANCE à chaque coup porté, ils en perdront **4**.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

DEV

Vous pourrez avoir recours à cette formule lorsque vous soupçonnerez la proximité d'un piège quelconque. Une fois prononcée, la formule DEV vous indiquera par communication télépathique si oui ou non un piège existe dans les environs et, si oui, quel est le meilleur moyen de l'éviter. Au cas où vous seriez déjà pris dans un piège, ce sortilège pourra dans certains cas en minimiser les effets.

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

SIX

C'est sur vous-même que vous pourrez faire usage de ce sortilège. Il a pour effet de créer cinq images de vous-même. Ces images sont toutes semblables et chacune d'elle a le pouvoir de prononcer une Formule Magique ou de lancer une attaque. Toutes cependant se comporteront exactement de la même manière, comme si elles étaient reflétées dans un miroir. Les créatures qui se trouveront en présence de ces répliques de vous-même seront incapables de discerner l'original des différentes copies et elles vous combattront tous les six, vous et vos cinq images, sans savoir où se tient leur véritable adversaire.

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

JIG

Lorsque vous jetterez ce sort, quiconque en sera victime éprouvera une irrésistible envie de danser. Mais, pour pouvoir faire usage de cette formule, vous aurez besoin d'une petite Flûte de Bambou sur laquelle vous jouerez des airs de gigue. Tant que vous continuerez à jouer, la créature dansera, ce qui devrait vous donner le temps de vous échapper à moins que vous ne préfériez assister au spectacle...

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

GOB

L'utilisation de cette formule nécessite la possession d'une ou plusieurs Dents de Gobelins. Une fois la formule prononcée, chacune de ces Dents donnera naissance à un Gobelin tout entier. Plus vous aurez de Dents, plus ils seront nombreux. Vous pourrez même créer toute une armée de Gobelins. Une fois apparus, ces Gobelins combattront tout ennemi que vous leur désignerez ou accompliront n'importe quelle tâche selon vos désirs. Dès qu'ils se seront acquittés de la mission dont vous les aurez chargés, ils disparaîtront d'eux-mêmes.

Coût : 1 point d'ENDURANCE par Gobelin ainsi créé.

OGR

Pour jeter ce sort, vous aurez besoin d'une Dent de Géant. Lorsque vous aurez prononcé la formule, la Dent fera naître un Géant de **3,50** mètres. La créature ainsi créée vous obéira en tout point et vous pourrez lui faire combattre un ennemi ou accomplir une tâche qui demande une force exceptionnelle. Dès qu'il se sera acquitté de la mission que vous lui aurez confiée, le Géant disparaîtra de lui-même.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

COL

Si vous disposez d'un Pot de Colle, vous pourrez faire usage de cette formule : vous obtiendrez alors une colle extra-forte qui prendra instantanément. Grâce à cette substance aux propriétés décuplées, vous pourrez coller n'importe quelle créature sur le sol ou contre un mur. Il sera nécessaire, cependant, que votre victime entre en contact avec la Colle contenue dans le Pot. Pour parvenir à ce résultat, il vous suffira de jeter le Pot au pied de votre adversaire, ou de le poser au sommet d'une porte légèrement entrebâillée ; lorsque la créature ouvrira la porte elle recevra la Colle sur la tête.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

UBI

Cette formule vous sera utile dans certaines situations périlleuses, lorsque vous aurez besoin de savoir quel est le plus sûr moyen de vous échapper d'un endroit. Dès que vous aurez prononcé la formule, vous serez immédiatement attiré vers la sortie la plus sûre et, s'il existe à proximité un objet grâce auquel vous pourriez vous défendre contre une créature qui vous menace, vous serez aussitôt poussé vers lui par une étrange force psychique.

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

DOC

Grâce à ce sortilège, les potions médicinales que vous possédez verront leurs effets décuplés et vous pourrez ainsi guérir les blessures de toute

créature, homme ou animal, à qui vous ferez boire l'un quelconque de ces breuvages. Vous pourrez faire usage sur vous-même de cette formule, mais sachez qu'elle ne permet pas de ramener à la vie une créature morte.

Coût : 1 point d'ENDURANCE

LEN

En jetant ce sort à l'un quelconque de vos adversaires vous diviserez par six la rapidité de ses mouvements et de ses réflexes. La créature semblera alors se mouvoir au ralenti, comme dans un rêve, et vous pourrez ainsi prendre la fuite ou remporter la victoire beaucoup plus facilement.

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

SOU

Grâce à ce sortilège, vous pourrez créer l'image d'un fabuleux trésor composé de pièces d'or ou d'argent, de pierres précieuses et de bijoux. Ces richesses vous permettront de détourner l'attention d'une créature, de lui payer une somme due ou de la corrompre. Mais dès que vous serez hors de vue, le trésor disparaîtra de lui-même.

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

MAG

Voici une Formule Magique qui vous protégera contre les effets de la plupart des sorts qu'on pourrait vous jeter. Il vous faudra la prononcer très vite, avant que votre adversaire n'ait eu le temps d'user de son sortilège. Votre formule neutralisera aussitôt la magie de votre ennemi et il s'agit donc là d'une arme défensive très efficace. Elle ne vous protégera pas cependant contre tous les sortilèges adverses : face à certains d'entre eux, en effet, elle restera inopérante.

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

PAN

Voici une formule aux effets spectaculaires ; elle demande cependant une grande concentration mentale. Vous devez la prononcer en dirigeant votre énergie psychique sur de petits Cailloux. Une fois qu'ils auront été soumis à vos pouvoirs, vous pourrez vous en servir comme projectile : ils exploseront alors dès qu'ils atteindront leur cible. Ces Cailloux peuvent causer de grands dommages et ils ont également la propriété de produire une forte détonation lorsqu'ils explosent.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

CHU

Cette formule vous sera fort utile si vous tombez dans une fosse ou de quelque hauteur que ce soit. Dès que vous l'aurez prononcée en effet, vous deviendrez aussi léger qu'une plume et vous atterrirez en douceur sans vous faire de mal.

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

FOL

Ce sortilège constitue un bon moyen de défense : il vous permet en effet de jeter la plus grande confusion dans l'esprit d'une créature qui vous attaque. Votre agresseur perdra alors la notion de la réalité, mais vous devrez cependant user prudemment de cette formule car une créature ainsi égarée peut agir de manière irrationnelle et imprévisible.

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

NUI

Cette formule ne peut être utilisée que dans une pièce fermée et dépourvue de fenêtres. Dès qu'elle est prononcée, une obscurité d'un noir d'encre règne aussitôt dans la pièce, même si des torches et des chandelles y sont allumées. Vous serez alors le seul à voir clairement les lieux, tandis que toute autre créature se trouvant en votre présence

deviendra ainsi totalement aveugle. Les effets de ce sortilège ne sont que temporaires.

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

BOU

En prononçant cette formule, vous devrez répandre du Sable sur le sol à l'endroit désiré (devant une créature qui vous attaque, par exemple). Aussitôt, ce Sable formera une mare de sable mouvant dans laquelle votre adversaire s'enlisera dès qu'il y aura posé le pied.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

PUE

Lorsque vous prononcerez cette formule, une odeur infecte se répandra aussitôt alentour. Cette puanteur est si épouvantable que toute créature en ayant respiré une bouffée sera immédiatement prise de vomissements. Vos adversaires dotés d'un sens de l'odorat se trouveront ainsi considérablement affaiblis. Mais attention : vous-même serez victime de cette répugnante odeur si vous ne prenez pas la précaution de vous boucher le nez à l'aide de Tampons enfoncés dans les narines. Les créatures pourvues de grands nez seront plus sensibles que les autres à ce sortilège.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

TEL

Pour faire usage de ce sortilège, vous devrez porter une Calotte de toile. Grâce à cette Calotte, vous pourrez lire les pensées de toute créature douée d'intelligence ; vous obtiendrez ainsi tous les renseignements dont vous aurez besoin : force et faiblesses de la créature en question, disposition des lieux, objets contenus dans tel ou tel endroit etc.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

HOU

Pour pouvoir utiliser ce sortilège, vous devrez être en possession d'un Masque Noir qu'il vous faudra porter pendant que vous prononcerez la formule. Vous provoquerez alors une peur panique dans l'esprit de votre adversaire. Les créatures courageuses seront moins sensibles à ce sortilège que les êtres couards, et ses effets iront d'une simple sueur froide à un état d'épouvante spectaculaire qui réduira votre adversaire à un petit tas de chair tremblotante blottie peureusement dans un coin de la pièce.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

BOF

Ce sortilège n'a d'effet qu'au cours d'un combat : il vous permettra alors de démoraliser complètement votre adversaire qui n'aura plus aucune volonté de vaincre. Toute créature atteinte par cet état dépressif deviendra plus facile à neutraliser ; méfiez-vous cependant, car votre victoire ne sera pas forcément assurée pour autant.

Coût : 2 points d'ENDURANCE.

AMI

Vous ne pourrez faire usage de ce sortilège que si vous possédez un Bijou en Or. Dès que vous aurez prononcé cette formule, toute créature, homme ou animal, se trouvant à proximité éprouvera tout à coup une très grande affection à votre égard. Cela ne signifie nullement que les créatures en question renonceront à vous combattre si telle est leur mission : vous pourrez simplement obtenir d'elles des renseignements qu'elles ne vous auraient jamais donnés en temps normal. Parfois, elles vous apporteront même leur aide, bien qu'elles vous soient fondamentalement hostiles.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

BIS

Ce sortilège, fort utile lors des combats, nécessite l'utilisation d'un Miroir au Cadre d'Or. En dirigeant ce Miroir vers votre adversaire,

vous créez aussitôt son double. Cette réplique de la créature sera sous le contrôle de votre volonté et combattra l'original. Les deux adversaires, la créature réelle et son image, disposeront des mêmes armes et seront de force égale. Seule la chance décidera de la victoire de l'un ou de l'autre. Dès la fin du combat - que la créature réelle l'ait emporté ou qu'elle ait été vaincue par son double -, la réplique ainsi créée disparaîtra immédiatement.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

FOR

Pour pouvoir faire usage de cette formule, vous devrez tout d'abord boire une Potion d'Eau de Feu. Le sortilège augmentera alors les effets du breuvage et vous disposerez d'une force deux à trois fois supérieure à la normale. Le sortilège n'agit que provisoirement, mais suffisamment longtemps en principe pour vous permettre de remporter un combat ou d'accomplir un exploit exigeant une force exceptionnelle.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

ROC

L'usage de cette formule nécessite l'emploi d'une Poudre de Pierre. Lorsque vous prononcerez la formule, vous devrez jeter cette Poudre sur la créature que vous souhaitez neutraliser. Les mouvements de votre adversaire se feront aussitôt plus lents, puis il s'immobilisera et sa peau prendra une teinte grise. Quelques instants plus tard, il se sera transformé en une statue de pierre.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

HOP

En utilisant cette formule sur vous-même, vous deviendrez extraordinairement rapide et vous pourrez courir, parler, penser ou vous battre trois fois plus vite qu'à l'ordinaire. Vous devrez toutefois renifler de la Poudre Jaune avant de pouvoir faire usage de ce sortilège.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

VEN

Pour utiliser cette formule vous devrez être en possession de la Trompe à Vent, un instrument en forme de trompette qui produit un son discordant. En prononçant la formule, vous vous concentrerez sur la Trompe puis vous soufflerez dans cette dernière après l'avoir orientée dans la direction choisie par vous. Il en sortira alors un vent terriblement violent, capable de renverser une créature de la taille d'un homme ou de balayer toutes sortes d'objets.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

FIX

Ce sortilège peut s'appliquer indifféremment à des créatures ou à des objets. Il a pour effet d'immobiliser la créature ou l'objet en question à l'endroit où il se trouve, même s'il est en train de voler. Pour pouvoir utiliser cette formule, vous devrez disposer d'une Branche de Jeune Chêne. La créature ou la chose ainsi paralysées ne bougeront plus jusqu'à ce que vous ayez quitté les environs.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

SOM

Ce sortilège permet d'endormir les créatures qui en sont victimes. Pour en faire usage, vous aurez besoin d'un Pendule de Cuivre. La Formule Magique aura pour effet de concentrer l'attention de votre adversaire sur ce Pendule que vous balancerez lentement devant lui. La créature commencera alors à somnoler et tombera bientôt dans un sommeil profond.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

VOL

Pour recourir à ce sortilège, vous devrez porter autour du cou un Médaillon Incrusté de Pierreries. En prononçant cette formule, vous aurez alors la faculté de flotter dans les airs à la hauteur qui vous conviendra. Vous pourrez rester ainsi suspendu entre ciel et terre aussi longtemps qu'il vous plaira et vous déplacer à volonté.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

INV

Vous ne pourrez recourir à ce sortilège que si vous portez un Anneau de Perles Fines. Si vous possédez cet Anneau et que vous prononcez la formule, vous deviendrez aussitôt complètement invisible aux yeux de toute créature intelligente. Vous disposerez ainsi d'un avantage considérable lors de certains combats et vous aurez également, en d'autres circonstances, la possibilité de vous enfuir plus facilement. Sachez cependant que les créatures dotées d'un système auditif vous entendront vous déplacer et que les créatures de moindre intelligence se révéleront beaucoup moins sensibles à ce sortilège fondé sur l'illusion.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

LUX

Pour pouvoir recourir à ce sortilège, vous devrez posséder le Joyau Solaire. Dès que vous aurez prononcé la formule, le Joyau se mettra à resplendir et vous pourrez en contrôler l'éclat à volonté : si, par exemple, vous voulez aveugler une créature, vous ferez briller le Joyau comme un soleil mais, s'il s'agit simplement de vous éclairer dans un endroit sombre, une lueur équivalente à celle d'une torche vous suffira.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

REV

Cette formule ne peut être utilisée que si vous disposez d'un Bracelet d'Or. En prononçant la formule, vous concentrerez votre esprit sur l'illusion que vous voulez créer, par exemple un sol de charbons ardents, votre propre transformation en un démon, etc. Cette illusion

apparaîtra alors comme une réalité aux yeux de la créature que vous aurez choisie pour victime ; vous pourrez ainsi prendre la fuite plus facilement ou impressionner suffisamment la créature en question pour qu'elle se montre moins dangereuse à combattre. Il est à noter que ce sortilège reste sans effet sur les êtres dénués d'intelligence. Sachez également que, si vous agissez en contradiction avec l'image créée (par exemple, en vous lançant à l'attaque d'un adversaire alors que vous vous êtes transformé en souris), l'illusion disparaîtra aussitôt.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

BLA

Pour faire usage de ce sortilège, vous devrez porter une Perruque Verte. Grâce à cette Perruque et à la Formule Magique, vous aurez la faculté de comprendre le langage de créatures non humaines (Gobelins, Orques, etc.) et de communiquer avec elles.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

WAF

Cette formule nécessite, tout comme la précédente, que vous disposiez d'une Perruque Verte. Le sortilège vous permettra alors de comprendre la plupart des animaux et de communiquer avec eux.

Coût 1 point d'ENDURANCE.

ZIP

Vous ne pourrez vous servir de ce sortilège que si vous possédez un Anneau constitué d'un Métal Vert provenant du Pic de la Roche. Lorsque vous aurez prononcé la formule en vous concentrant sur l'Anneau Vert, vous aurez la faculté de vous déplacer instantanément de quelques mètres en disparaissant puis en reparaisant un peu plus loin. Vous pourrez traverser de cette manière certains matériaux tels que le bois et l'argile, mais la pierre et le métal resteront infranchissables. Sachez que ce sortilège peut vous réserver de

mauvaises surprises et, parfois même, ses effets se révéleront désastreux.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

VUE

Vous aurez besoin, pour recourir à cette formule, d'un Globe de Cristal grâce auquel vous pourrez, dans certaines limites, avoir une vision de l'avenir. Vous devrez prononcer la formule en vous concentrant sur le Globe de Cristal que vous tiendrez dans vos mains. Vous n'aurez guère la faculté de choisir les moments de l'avenir que vous souhaitez connaître, sachez simplement qu'il s'agit, la plupart du temps, d'événements appartenant à un futur proche.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

RES

Pour faire usage de cette formule, vous devrez disposer d'Eau Bénite. Le sortilège vous permettra de ramener à la vie le cadavre d'un homme ou d'un humanoïde (c'est-à-dire d'un être possédant deux bras, deux jambes, une tête, etc.). Il vous suffira pour cela de prononcer la formule en aspergeant d'Eau Bénite le corps de la créature. Cette résurrection ne s'opère pas instantanément - ne vous attendez pas à voir le mort se relever d'un bond - et celui qui en bénéficie n'en devient pas invulnérable pour autant, il peut être tué à nouveau. Après être ainsi ressuscitée, la créature restera pendant quelque temps somnolente et engourdie, mais elle aura cependant la force de répondre à vos questions.

Coût : 1 point d'ENDURANCE.

ZED

Seuls les magiciens de première force peuvent jeter ce sort, les autres n'ont pas suffisamment de facultés de concentration. En fait, dans toute l'histoire de la sorcellerie, cette formule n'a été employée qu'une seule fois. Celui qui en a fait usage était un Nécromancien aux pouvoirs

considérables : on ne Ta jamais revu, cependant, et nul ne peut dire quels effets ce sortilège a entraînés. Les notes de ce Nécromancien ont été retrouvées par la suite, mais elles ne comportaient que de vagues indications et aucun magicien vivant ne peut décrire les conséquences de cette formule. Sachez seulement que c'est sans doute *le* sortilège le plus puissant dont on ait jamais entendu parler dans la tradition des grands sorciers.

Coût : 7 points d'ENDURANCE.

*Achévé d'imprimer
le 17 mars 1987
sur les presses de
l'Imprimerie Hérissey
à Évreux (Eure)*

*N° d'imprimeur : 42181
Dépôt légal : Mars 1987
1er dépôt légal dans la même collection : Mai 1985
ISBN 2-07-033293-4*

Imprimé en France

