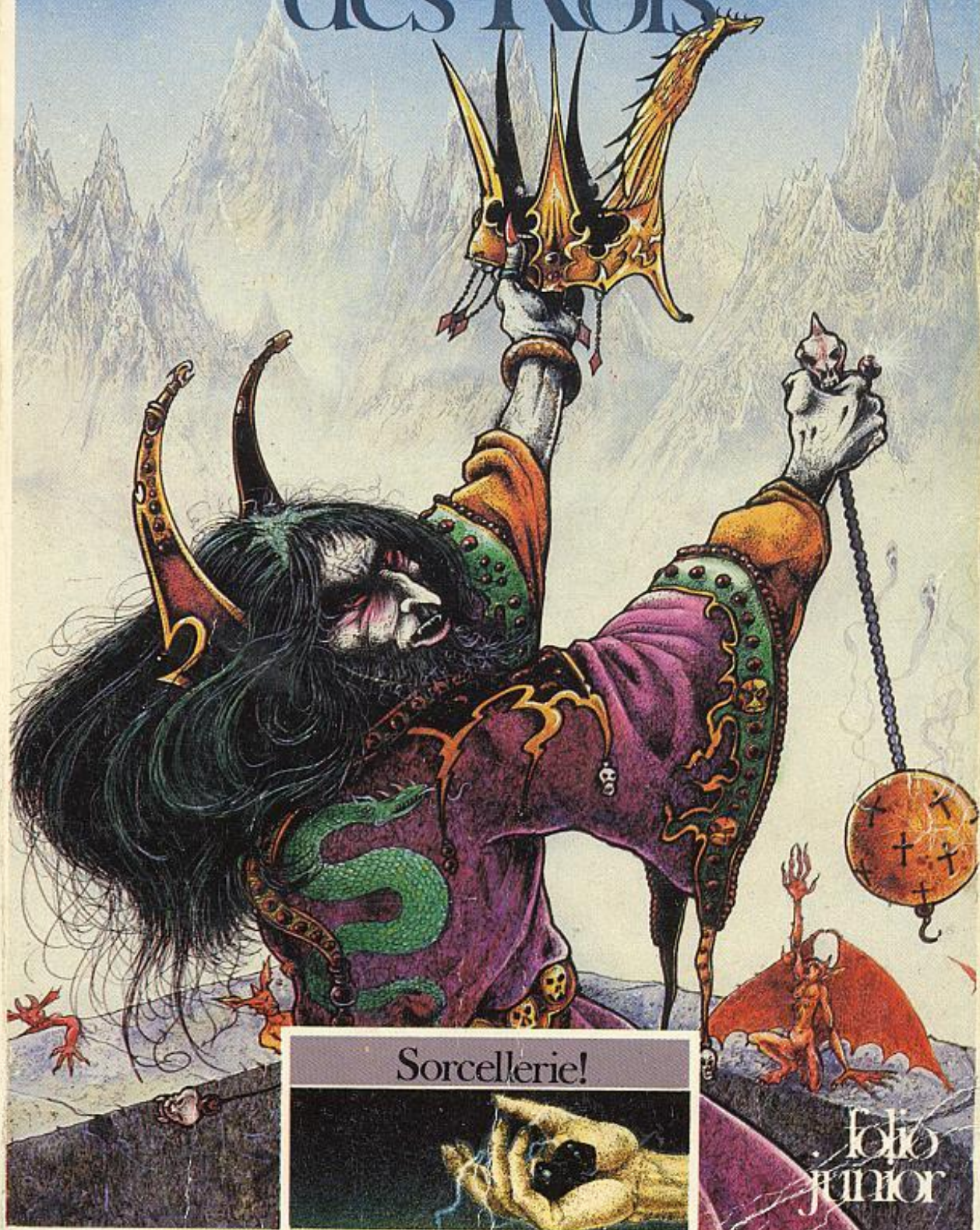


UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Steve Jackson

La Couronne des Rois



Sorcellerie!

folio
junior

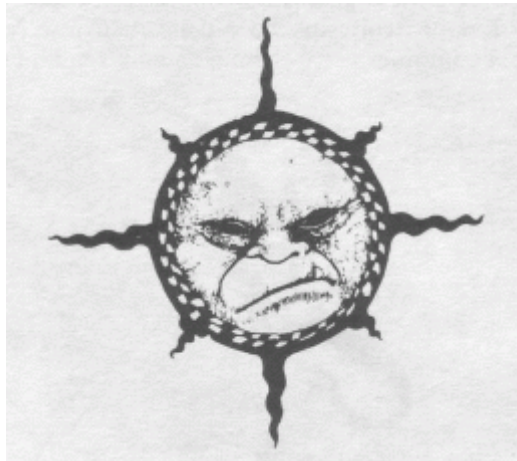
Steve Jackson

La Couronne des Rois

Sorcellerie! /4

Traduit de l'anglais par Camille Fabien

Illustrations de John Blanche



Gallimard

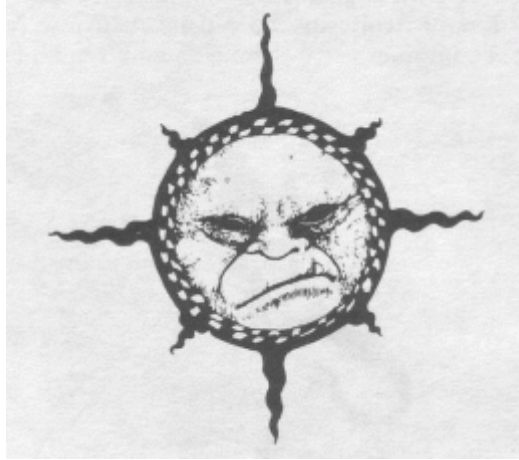
Titre original :
The Crown of Kings

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

Avis aux Héros !

Quatrième volume de la série *Sorcellerie !*, *La Couronne des Rois* fait suite aux *Collines Maléfiques*, à *La Cité des Pièges* et aux *Sept Serpents*. Mais *Sorcellerie !* a été conçue de telle sorte que chaque aventure puisse être vécue séparément, que les lecteurs aient ou non accompli les missions précédentes. Si vous n'êtes pas encore familier de *Sorcellerie !* peut-être préférerez-vous commencer votre quête par le premier volume intitulé *Les Collines Maléfiques*. Cette mission vous mènera d'Analand, votre patrie, jusqu'aux terres sauvages du Kalkhabad. *La Couronne des Rois* constitue cependant une aventure complète en elle-même. Vous devrez retrouver cette Couronne des Rois qui est cachée dans la Forteresse de Mampang et gardée par l'Archimage lui-même. Mais, avant de pouvoir affronter ce malfaisant personnage, il vous faudra trouver le chemin qui vous mènera à l'intérieur de la Forteresse et déjouer ensuite les pièges et les maléfices qui vous y attendent.

Les nouveaux lecteurs peuvent entreprendre cette quête en tant que simples guerriers, mais s'ils préfèrent l'art de la magie au pouvoir de l'épée, ils auront alors besoin d'apprendre certaines des formules magiques contenues dans le livre spécialement prévu à cet effet. Ce manuel du sorcier se trouve à la fin du présent volume. Quant aux lecteurs qui abordent avec *La Couronne des Rois* la dernière étape de leur voyage, ils peuvent se dispenser de lire les règles du jeu et commencer directement leur aventure. Ils savent déjà de quel équipement ils disposent (celui-ci ayant été acquis lors des quêtes précédentes). Ils connaissent également leur total d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE.



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 leur adresse à combattre est quelque peu limitée mais qui leur 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!

Si *La Couronne des Rois* est votre première aventure, vous commencerez votre quête avec des Provisions équivalant à deux repas. Si vous avez déjà vécu les aventures précédentes de la série, vous savez déjà de combien de Provisions vous disposez. 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 écoutera 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.

Si vous n'avez vécu aucune des aventures précédentes de la série, vous posséderez, accrochée à votre ceinture, une bourse contenant **20** Pièces d'Or, l'Or constituant la seule monnaie en usage dans le pays où vous trouvez. Si vous vous apprêtez à entreprendre la deuxième, troisième ou quatrième étape de votre voyage, vous savez déjà de combien de Pièces d'Or vous disposez. 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 deux repas. Comme vous ne tarderez pas à vous en apercevoir, la nourriture est précieuse dans la Forteresse de Mampang, et vous devrez en faire un usage avisé.

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.

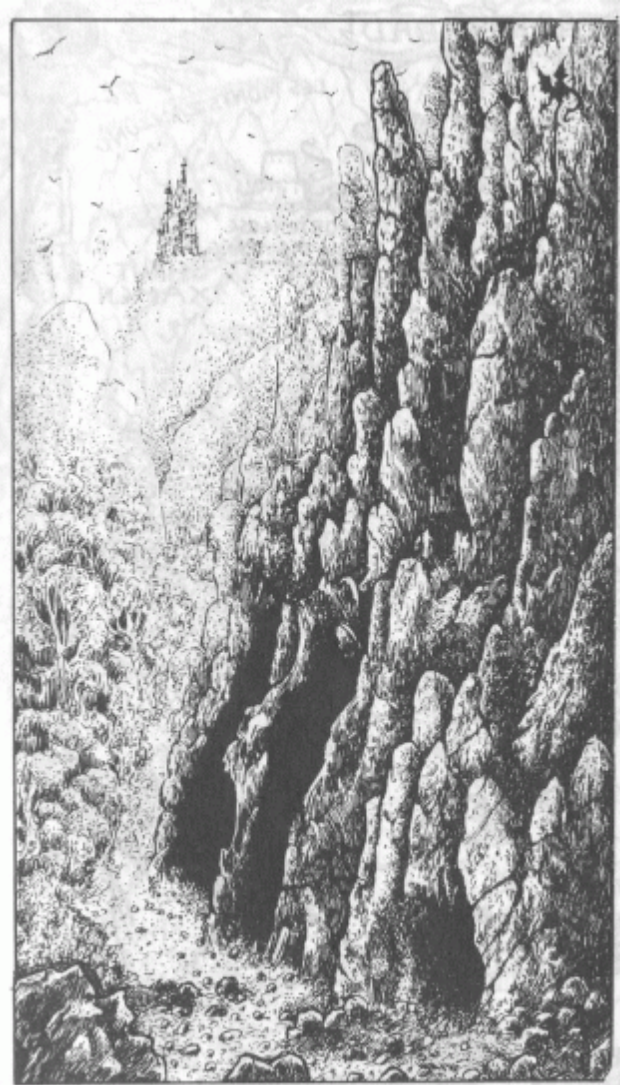
Bien que le Kalkhabad fût une région dangereuse en elle-même, rien n'y menaçait les royaumes avoisinants. Le pays n'était soumis à aucune loi, il ne disposait donc pas d'armée et les luttes internes qui s'y déroulaient sans cesse suffisaient à occuper la population. La Couronne des Rois, cependant, allait 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 avez parfaitement en quoi elle

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

[Lire le Livre des Formules Magiques](#)

Comme une gigantesque griffe accrochée dans le ciel, la Forteresse de Mampang dessine devant vous son image menaçante.



1 La Forteresse de Mampang se dessine devant vous.

Bien qu'elle représente le but de votre mission, son apparition au lointain ne vous donne aucun sentiment de soulagement. Vous éprouvez au contraire une grande appréhension devant les dangers qui vous attendent tandis que vous avancez en direction de l'immense place forte, partiellement masquée par les nuages enveloppant le sommet des Monts Zanzunu. Le sentier que vous empruntez traverse le Bas Xamen,

suivant une pente escarpée qui rend votre progression de plus en plus difficile. De toute évidence, les contreforts des Monts Zanzunu ne sont guère fréquentés par des créatures se déplaçant à pied et le tracé du chemin reste indistinct. Un peu plus loin, le sol devient boueux et vous apercevez alors des traces de sabots vieilles sans doute de plusieurs jours et même peut-être de plusieurs semaines. *Mais quelle sorte de créature a bien pu les laisser ?* Bientôt, le soleil s'efface derrière d'épais nuages et le ciel s'obscurcit. Un orage se prépare-t-il ? Un lointain grondement provenant des cieux vient confirmer vos craintes. Il faut vous préparer à la pluie. Il est déjà tard et il serait sans doute sage de chercher dès maintenant un endroit où établir votre camp pour la nuit. Vous pouvez, bien sûr, vous abriter de l'averse sous les feuillages, mais vous seriez beaucoup plus en sécurité dans une grotte si vous voulez prendre quelque repos. Vous vous arrêtez quelques instants pour vous demander dans quelle direction vous avez les meilleures chances de trouver un refuge. A l'est et à l'ouest, à l'écart du sentier, vous auriez du mal à vous frayer un chemin dans les épaisses broussailles et à atteindre un abri où dormir. Il ne vous reste donc plus qu'à poursuivre tout droit vers le nord. Plus loin, à quelques centaines de mètres, le sentier décrit une courbe autour d'une éminence rocheuse. Avec un peu de chance peut-être découvrirez-vous une anfractuosité où vous pourrez vous réfugier. Vous continuez donc d'avancer. Lorsque vous parvenez au tournant, vous trouvez aussitôt ce que vous cherchez. *Trois grottes, en effet, sont creusées dans la paroi rocheuse. Celle qui est située le plus près de vous est la plus petite. Celle du milieu vous semble suffisamment grande pour pouvoir y allumer un feu de camp, mais elle doit être profonde et recèle peut-être des dangers inconnus. Quant à la troisième grotte, elle est de même taille et vous constatez que les traces de sabots disparaissent à l'intérieur. Quelle grotte allez-vous choisir pour refuge ?*

La plus petite grotte ? Rendez-vous au [222](#)

La grotte du milieu ? Rendez-vous au [136](#)

La grotte la plus éloignée ? Rendez-vous au [534](#)

2

Le pas que vous faites se révèle douloureux ! Votre jambe, en effet, a effleuré une lame tranchante qui vous a entaillé la peau. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Faites maintenant un nouveau pas en vous rendant, au choix, au [349](#), au [180](#) ou au [249](#).

3

Vous choisissez un bocal dont l'étiquette indique : Boulettes d'Hydre. Vous ouvrez le récipient et vous avalez deux de ces boulettes. En dépit de leur nom peu appétissant, elles ont un goût tout à fait agréable. Vous vous tournez vers la Gobeline et vous lui demandez comment elles sont préparées. Mais la créature est en train de donner des ordres à ses Serviteurs et ne vous prête aucune attention. Vous sentez alors une chaleur se répandre dans votre corps et une vigueur nouvelle fortifier vos muscles. Ces étranges boulettes ont un effet particulier qui vous permet de retrouver vos forces. Vos points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE reviennent aussitôt à leur *niveau initial*. Rendez-vous maintenant au [375](#).

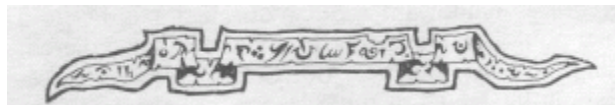
4

La pièce dans laquelle vous vous trouvez est située au sommet de la tour. Elle ne comporte qu'une seule fenêtre par laquelle entre la lumière du jour. L'endroit est vide ; vous voyez simplement une assiette posée sur le sol, juste devant la porte. L'assiette contient les reliefs d'un repas. La pensée qui vous vient immédiatement à l'esprit vous inquiète : *Êtes-vous seul dans la pièce ?* De toute évidence, la réponse est *non*. Vous en avez la confirmation en sentant qu'on vous tapote légèrement le coude. « Comment vous sentez-vous ? Êtes-vous blessé ? » vous demande une petite voix aiguë. Vous faites volte-face et vous souriez largement en reconnaissant Jann le Marmouscule que vous aviez rencontré à proximité du village de Birritanti. « Les dieux soient loués, s'exclame Jann. Mon ami d'Analand ! Comme je regrette ce qui est arrivé ! Je suis sûr que c'est ma faute si vous avez été capturé. » Votre sourire s'efface lorsque vous vous rappelez tous les ennuis que vous a

causés naguère la petite créature. Vous aviez été tout à fait soulagé, à l'époque, de pouvoir vous en débarrasser et sa réapparition représente plutôt un mauvais coup du sort qu'une bonne fortune. Vous souhaitez cependant savoir par quel concours de circonstances le Marmouscule s'est trouvé enfermé dans la tour de l'Archimage. « J'ai été triste de devoir vous quitter, dit-il, j'avais le sentiment de m'être fait un excellent ami qui aurait certainement besoin de mon aide pour traverser le Kalkhabad. J'ai essayé de vous retrouver. Mais vous étiez entré dans Kharé et je ne voulais pas m'aventurer dans cette ville. Je vous ai cherché ensuite dans les Terres des Fins Fonds. Fenestra la Sorcière est une de mes amies et elle m'a informé de vos déplacements. Je vous ai presque rejoint au Lac Ilklala mais vous l'avez traversé en bateau avant moi. Je ne pouvais pas voler d'une traite sur une aussi longue distance et j'ai donc dû contourner le lac. » Vous remarquez alors que la créature a perdu ses ailes. « Ces gros pleins de soupe aux faces noires m'ont coupé les ailes, gémit-il, j'ai été capturé par les Yeux Rouges et amené ici. Mes ailes m'ont été enlevées pour m'empêcher de prendre la fuite. » Vous demandez à Jann pourquoi l'Archimage a tenu à vous enfermer dans sa propre tour. « Oh mais vous n'y êtes pas du tout ! répond le Marmouscule en hochant la tête. Cette tour n'est pas celle de l'Archimage, c'est celle de la *prison*. Ici sont gardés les prisonniers de marque. » Cette révélation vous surprend. Si vous souhaitez raconter au Marmouscule l'histoire de Detouk Othé, rendez-vous au [69](#) ; si vous pensez qu'il serait préférable d'essayer de mettre au point un plan d'évasion, rendez-vous au [98](#).

Vous leur parlez quelque peu de votre voyage en prenant soin de ne pas leur révéler son but véritable. Elles vous écoutent avec enthousiasme : les Satyres Femelles rêvent en effet d'explorer les régions situées au-delà de leurs propres terres. Elles parlent sans cesse des voyages lointains qu'elles voudraient faire, mais, hélas, leurs projets sont impossibles à réaliser car elles ne peuvent respirer que l'air raréfié des hautes montagnes. Vous êtes pour elles une source d'émerveillement et elles vous interrogent interminablement pour en savoir plus sur les endroits que vous avez visités et les créatures que vous y avez

rencontrées. Elles posent leurs armes et vous bavardez tous trois pendant un bon moment. « Il faut que je vous précise quelque chose, voyageur, dit alors l'une d'elles. Vous vous trouvez sur notre domaine, c'est vrai, mais vous n'êtes plus dans le Bas Xamen, c'est le *Haut* Xamen ici. » Cette révélation vous étonne : vous devez être beaucoup plus près de la Forteresse que vous ne le pensiez. Vous regardez dans sa direction mais elle est cachée pour l'instant parmi les nuages. Si la nouvelle qu'on vient de vous donner est exacte, vous êtes presque arrivé au bout de votre voyage. Perdu dans vos pensées, vous vous rendez compte soudain que les Satyres Femelles vous pressent à nouveau de questions. La plus grande des deux s'est levée. « Nous voudrions en savoir plus sur votre périple et même *tout* savoir. Nous ferez-vous l'honneur de nous accompagner jusqu'à notre village ? Nos sœurs doivent absolument entendre le récit de vos aventures. » Vous réfléchissez un instant. Vous ne voulez pas gaspiller un temps précieux en vains bavardages mais il se peut cependant que les Satyres Femelles vous fournissent des renseignements utiles sur la Forteresse. Si vous décidez d'accepter leur invitation, rendez-vous au [545](#) Si vous préférez leur expliquer qu'il vous faut atteindre la Forteresse de Mampang à la nuit tombée et que vous devez donc poursuivre votre chemin, rendez-vous au [260](#).



La lourde porte est fermée à clé. Elle est constituée d'un métal épais, et il ne servirait à rien d'essayer de l'enfoncer. Si vous possédez une clé d'argent, vous pouvez tenter de l'utiliser pour ouvrir la serrure en vous rendant au paragraphe dont le numéro correspond au chiffre gravé sur la clé. Si le paragraphe en question vous semble s'insérer logiquement dans le déroulement de l'histoire, votre clé aura effectivement ouvert la porte ; dans le cas contraire, il ne vous restera plus qu'à frapper au panneau de métal en vous rendant au [178](#).

7

Vous vous asseyez tous deux sur un banc de bois. L'homme se calme. « Je n'ai aucun goût pour la violence, dit-il, je suis un homme paisible. C'est cette maudite Forteresse de Mampang qui crée ce climat de suspicion. Il n'y a plus aucun visiteur à qui je puisse me fier. » Vous lui affirmez que vous ne lui voulez aucun mal et il vous raconte alors son histoire. Rendez-vous au [79](#).

8

Trois chemins s'offrent à vous ; vous choisirez l'un ou l'autre selon que vous voudrez ou non éviter les créatures présentes dans la cour. Un peu plus loin sur votre gauche se trouve un groupe de gardes dont le comportement bruyant vous laisse penser qu'ils sont en permission. Si vous souhaitez vous diriger vers eux, rendez-vous au [532](#). A votre droite vous apercevez un autre groupe de créatures qui vous semblent vaguement familières. Pour en savoir plus à leur sujet, rendez-vous au [325](#). Si vous préférez éviter ces deux groupes, continuez tout droit en vous rendant au [135](#).

9

Il vous faut réfléchir vite. Si vous souhaitez leur dire que vous êtes venu voir s'ils ont besoin de nourriture, rendez-vous au [275](#). Si vous préférez prétendre que vous vous êtes absenté longtemps et leur demander de vous raconter ce qui s'est passé entre-temps à la Forteresse, rendez-vous au [166](#). Enfin, s'il vous semble plus judicieux de prendre des nouvelles de leur santé et de leur famille, rendez-vous au [200](#).

10

Avez-vous passé la nuit dernière dans la grotte à laquelle menaient les traces de sabots ? Si oui, rendez-vous au [247](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [113](#).

11

La fiasque est gluante au toucher. Vous la ramassez en surveillant la créature du regard. En la secouant, vous remarquez que la bouteille contient une petite quantité de liquide, mais avant que vous n'ayez pu la déboucher, la créature s'avance vers vous en se traînant sur le sol. Si vous souhaitez vous préparer à combattre, rendez-vous au [516](#). Si vous préférez laisser tomber la fiasque et quitter les lieux, rendez-vous au [96](#).

12

Vous avez provoqué la colère des Yeux Rouges, leur donnant ainsi un prétexte pour engager le combat. Ils tirent leurs armes et se lancent à l'attaque. Vous pouvez soit les affronter (rendez-vous pour cela au [159](#)), soit recourir à la magie :

INV BIS RES TEL LEN

[664](#) [748](#) [708](#) [639](#) [720](#)

13

Quelle chandelle allez-vous utiliser pour vous éclairer : la chandelle sanglante (rendez-vous au [38](#)) ou une chandelle ordinaire (rendez-vous au [72](#)) ?

14

Votre arme à la main, vous avancez à tâtons dans la grotte en suivant le mur. Vous ne découvrez pas de tunnel ni aucun autre Jib-Jib au fond de la grotte. Celle-ci a une profondeur de trois ou quatre mètres et, fort heureusement, elle est vide. Tandis que vous continuez de tâtonner, votre main tombe sur un objet froid au toucher. Vous le saisissez et vous le portez à la lumière pour l'examiner. Il s'agit d'une vieille bouteille sale soigneusement bouchée. Le verre est d'une couleur sombre qui vous empêche de voir si un liquide se trouve à l'intérieur du récipient. D'après son poids, il semblerait que la bouteille soit vide ; pourtant, lorsque vous la secouez, vous entendez un faible bruit à

l'intérieur. Si vous souhaitez prendre le risque de déboucher cette bouteille, rendez-vous au [318](#) ; dans le cas contraire, rendez-vous au [99](#).

15

Vous vous tenez debout dans la pièce, votre arme à la main. Le bruissement s'approche de la porte dans un mouvement tournant et vous avez la chair de poule en apercevant bientôt une silhouette sombre et massive qui se découpe dans l'embrasure. La créature, quelle qu'elle soit, vous barre maintenant le passage. Vous entendez ensuite un bruit métallique comme si l'on venait de pincer une corde de violon. Aussitôt après, un cri retentit : le vôtre. Quelque chose en effet vient de vous transpercer le bras ; vous empoignez alors le projectile que vous arrachez de votre chair : ce n'est pas une flèche, comme vous le pensiez, mais une épine semblable à celle d'un porc-épic géant. Vous entendez un autre bruit métallique et vous criez à nouveau. Une deuxième épine vient de s'enfoncer dans votre jambe. Lorsque résonne le troisième bruit, une nouvelle épine s'enfonce cette fois dans votre gorge. Le cri que vous poussez n'est plus qu'un gargouillement et votre mission s'achève ici.

16

Vous ne trouvez rien qui puisse vous être de quelque utilité mais une idée vous vient à l'esprit : si vous possédez une arme solide telle qu'une épée ou une lance, vous pouvez essayer de la coincer entre le plancher et le plafond afin d'enrayer le mécanisme. Celui-ci semble cependant déployer une force trop puissante pour que la résistance d'une arme suffise à le bloquer. Vous pouvez malgré tout faire cette tentative, si vous le souhaitez. Dépêchez-vous dans ce cas, car le plancher s'est déjà élevé si haut que vous êtes contraint de vous tenir à genoux. Si vous essayez de coincer le mécanisme à l'aide d'une épée, rendez-vous au [55](#). Si vous utilisez une lance, rendez-vous au [134](#). Si vous préférez ne pas prendre le risque de briser l'une ou l'autre, rendez-vous au [269](#).

Vous ne pourrez pas lutter contre un si grand nombre d'adversaires avec une arme ordinaire, ni même en recourant à la magie. Vous décidez donc d'utiliser la lance de bois béni. Lorsque vous la brandissez, les gardes poussent une exclamation de surprise. La pointe de votre lance touche l'un d'eux ; l'homme s'écroule aussitôt sur le sol. Saisis de fureur, cinq autres gardes se précipitent sur vous. Utilisant la lance comme une massue, vous les affrontez tous en même temps et, quelques instants plus tard, tous les cinq sont étendus par terre, raides morts. Au cours du combat, vous avez cependant perdu 4 points d'ENDURANCE en raison des blessures qu'ils ont réussi à vous infliger. Les autres gardes, au spectacle de ce prodige, se montrent quelque peu hésitants. Encouragé par votre succès, vous les attaquez aussitôt. Il ne vous faut guère plus de quelques minutes pour les tuer à leur tour. Le seul survivant n'est autre que le petit gnome qui gémit dans un coin. Vous réfléchissez un instant : allez-vous l'épargner ou pas ? La pauvre créature semble si pitoyable... Finalement, vous prenez votre décision : il partagera le sort des gardes. Pourquoi en effet lui laisser la vie sauve alors qu'il était décidé à vous tuer sans merci ? Vous lui transpercez donc la gorge à l'aide de votre lance puis vous quittez les lieux en vous dirigeant vers les doubles portes. Rendez-vous au [392](#).

« Allez-y », dit la créature en s'écartant pour vous laisser entrer dans la pièce. Vous vous dirigez vers la gauche et vous ouvrez la porte. Un petit couloir mène à une autre porte que vous ouvrez également. Vous pénétrez alors dans une nouvelle pièce en éprouvant un sentiment de dégoût devant le spectacle qui s'offre à vos yeux. Des débris de bois, d'armes fracassées, d'ossements et de verre brisé jonchent le sol recouvert d'une vase épaisse. Une grosse créature aux chairs flasques est vautrée dans un coin.



18 Une grosse créature aux chairs flasques est vautrée dans un coin.

Sa tête hideuse est dotée d'une sorte de trompe. Surprise par votre soudaine irruption, la créature se relève lentement. Deux portes permettent de quitter la pièce. L'une est aménagée dans le mur du fond, l'autre dans celui de gauche. Le monstre est debout à présent. Il a la taille d'un ours et tient une patte derrière son oreille comme s'il essayait d'entendre ce que vous dites. Jusqu'à présent, vous n'avez pourtant pas prononcé la moindre parole. Si vous souhaitez ne pas prêter attention à la créature, et vous précipiter vers l'une des deux autres portes, rendez-vous au [515](#). Si vous préférez parler au monstre, rendez-vous au [480](#).

19

L'Ogre pouffe de rire en tenant sa main devant sa bouche. « Voici ma question, dit-il : quel est le nom de ma femme ? » Vous protestez aussitôt avec colère : comment en effet pourriez-vous savoir cela ? L'Ogre reste cependant intraitable : un marché est un marché. Allez-vous vous soumettre à ses désirs et le laisser disposer de vous (rendez-vous dans ce cas au [285](#)) ou préférez-vous le combattre (en vous rendant au [270](#)) ?

20

Comme promis, vous lui donnez l'or et il s'en empare avidement. « Très bien, dit-il, puisque vous avez respecté votre part du marché, à moi d'en faire autant. Approchez-vous des doubles portes de Throben qui mènent au donjon central, et murmurez : Alaralamalatana. La poignée alors tournera, mais prenez garde, car si jamais vous vous trompez en prononçant ce mot de passe, vous perdrez aussitôt l'esprit. » Vous le remerciez de son conseil et vous quittez la pièce. Rendez-vous au [141](#).

21

Avant que vous n'ayez pu choisir un objet dans votre Sac à Dos, la créature est sur vous. Rendez-vous au [296](#).

22

L'Œil Rouge qui est parti en courant va signaler votre présence à la Forteresse. Vous avez perdu l'avantage du secret. A présent, vous ne pourrez plus bénéficier de la possibilité de vous rendre à un paragraphe différent lorsque vous rencontrerez quelqu'un sachant que l'on attend l'arrivée d'un homme d'Analand. Poursuivez maintenant votre mission en vous rendant au [171](#).

Les Hommes-Oiseaux sont furieux de vous voir dédaigner leur aide, mais vous restez ferme dans votre refus de suivre leur compagnon à l'intérieur de la pièce. Les créatures dégainent alors leurs armes et s'avancent vers vous. Si vous souhaitez les affronter, l'arme à la main, rendez-vous au [462](#). Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

AMI SOM MOU INV BOU

[707](#) [647](#) [790](#) [758](#) [605](#)

Vous parlez à Colletus du cadavre de la créature que vous avez découvert dans la grotte. « Ah oui, c'était une Satyre Femelle sans doute, dit-il avec un hochement de tête. Elles cherchent toujours des grottes pour y mourir en paix, c'est une de leurs étranges coutumes. Le mal tremblant s'est répandu parmi elles comme une peste. Hier encore, je parlais de cette maladie avec Sh'hourî elle-même. Je suis en mesure d'y apporter remède car je dispose de pouvoirs de guérison. Les Satyres Femelles m'ont promis leur protection si j'acceptais de les soigner. Bien entendu, je leur ai donné mon accord. Lorsqu'on est, investi d'un tel pouvoir on doit en faire profiter les autres, pauvres et malades, où qu'ils se trouvent. » Vous lui demandez alors s'il veut bien vous faire bénéficier vous-même de ce pouvoir, en vous guérissant du mal que vous avez peut-être contracté à l'intérieur de la grotte. Il accepte volontiers et pose ses mains sur votre front pendant quelques instants. « Le mal tremblant vous a effectivement atteint, dit-il, mais je l'ai à présent attiré dans mes mains et vous êtes guéri. » Vous le remerciez de son aide. C'est une grande chance pour vous de l'avoir rencontré. Si vous souhaitez maintenant prolonger votre conversation avec lui en lui demandant des renseignements sur la Forteresse, rendez-vous au [103](#). Si vous préférez solliciter son aide en lui expliquant que vous êtes parti à la recherche d'un Saint Homme, rendez-vous au [283](#).

25

Vous faites de votre mieux pour essayer d'atteindre les doubles portes avant que la statue ne vous attaque à nouveau, mais vos efforts restent vains. Votre entorse ne vous permet pas, en effet, de rivaliser avec un adversaire aussi rapide. En vous chargeant à nouveau, la créature, cette fois, vous projette en direction des portes. D'une certaine manière c'est un coup de chance, mais le choc, cependant, vous a fait perdre 4 points d'ENDURANCE; rendez-vous à présent au [224](#).

26

« Je ne vous avais encore jamais vu, dit-elle, mais j'imagine que vous êtes l'un des officiers de l'Archimage. Vous pouvez donc manger ce que vous voudrez. Je viens justement de faire macérer quelques délicieux bousiers bien juteux. Qu'en dites-vous ? » Il n'y a rien là de très appétissant, mais au moins avez-vous réussi à tromper la Gobeline : elle vous prend pour quelqu'un d'autre. Avec un peu de chance peut-être vous laissera-t-elle poursuivre votre chemin sans vous obliger à déguster l'une de ses nauséabondes « friandises ». Rendez-vous au [137](#).

27

« Ah ! puissiez-vous y parvenir, étranger, soupire-t-elle, car ma vie alors vaudrait à nouveau la peine d'être vécue, si mes tortionnaires rendaient leur âme aux dieux. Mais pourquoi donc, me direz-vous, feriez-vous cela pour moi ? A la vérité, je puis vous offrir une récompense ; il m'est impossible, cependant, de vous révéler en quoi elle consistera. Cela doit rester secret, en effet, mais la pauvre, malheureuse vieille femme que je suis fera tout ce qui est en son pouvoir pour vous exprimer sa gratitude si vous consentez à l'aider. » Si vous souhaitez accepter l'offre de la vieille femme, vous devrez trouver les créatures qu'elle appelle ses « tortionnaires » et les tuer tous les trois. Lorsqu'ils seront morts, vous fouillerez leurs cadavres ; le paragraphe auquel vous vous trouverez alors portera un numéro dont vous devrez soustraire le nombre **100**. Vous obtiendrez ainsi un

nouveau numéro auquel vous vous rendrez pour retrouver la vieille mendicante. Poursuivez à présent votre mission en vous rendant au [8](#).

28

Vous cherchez à tâtons un éventuel, passage secret, mais vous n'en trouvez pas. Vous ne tardez pas cependant à découvrir à quoi sert véritablement cette pièce. Rendez-vous au [182](#).

29

« Pourquoi me dérange-t-on ? demande la Satyre Femelle. Qui est-ce ? Ah ! je vois que vous m'avez amené un humain pour me distraire. » Les deux autres créatures protestent, mais la Satyre Femelle ne leur prête aucune attention. Elle appelle des gardes et l'on vous conduit au fond de la grotte. Là, une grande fosse a été creusée dans le sol. Large, mais de faible profondeur, elle est occupée par un LOUP affamé. « Voyons un peu si cet humain saura nous amuser », dit la Satyre Femelle en éclatant de rire. Elle claque alors des doigts et vous êtes aussitôt précipité dans la fosse. Il vous faut à présent combattre le Loup :

LOUP HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si vous parvenez à tuer votre adversaire, rendez-vous au [209](#).

30

Peu à peu les effets de la formule magique se dissipent et votre esprit s'éclaircit à nouveau. Vos pieds reprennent contact avec le sol et vous pouvez à présent reconnaître l'endroit où vous vous trouvez. Vous êtes à l'extérieur de la Forteresse, sur un chemin étroit qui serpente parmi les rochers, haut dans les montagnes. Rendez-vous au [539](#).

31

Vous appuyez l'objet que vous avez choisi d'utiliser contre la double porte, juste au-dessus de la serrure, et vous attendez que quelque chose se passe. Votre attente ne dure guère : quelques instants plus tard, en

effet, des trous minuscules apparaissent à la surface du bois, autour de votre main, et, avant que vous n'ayez eu le temps de réagir, des aiguilles en jaillissent. Vous poussez un hurlement de douleur lorsque les projectiles pointus viennent se planter dans votre main. Lancez un dé. Ajoutez **2** au chiffre obtenu : vous saurez ainsi combien de points d'ENDURANCE vous avez perdus. Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [63](#).

32

Vous prononcez le mot de passe, puis, retenant votre souffle, vous attendez que quelque chose se produise. Vous entendez alors un très léger cliquetis qui fait naître en vous une lueur d'espoir. Vous rassemblez votre courage et vous posez la main sur la poignée que vous tournez. L'un des battants de la porte s'ouvre. Vous avez réussi à franchir deux portes de Throben et vous pouvez à présent pénétrer dans le donjon central. Rendez-vous au [538](#).

33

Avec un soupir de soulagement, vous quittez l'obscurité pour vous retrouver dans une pièce brillamment éclairée. La lumière vous fait mal aux yeux et vous êtes obligé d'attendre un instant qu'ils se soient accoutumés à ce soudain éclairage. Impatient de quitter les ténèbres, vous avez cependant passé la porte un peu trop vite : il aurait été préférable de montrer plus de prudence. Des mains, en effet, vous attrapent les poignets. Ce sont des gardes qui viennent de vous capturer. Fières de leur prise, les deux sentinelles vous emmènent en direction de deux portes aménagées dans le mur de gauche. Avec des exclamations réjouies, les gardes ouvrent l'une des portes et vous la font franchir sans ménagement pour vous présenter à leur Capitaine. Cartoum, Capitaine de la Garde, est assis derrière un bureau de bois couvert de papiers. A votre grande surprise, vous constatez que, contrairement aux autres gardes, le Capitaine n'est pas une créature hybride. Il est grand, mince, et ses longs cheveux lui tombent sur les épaules. Bien qu'il soit un être humain à part entière, il n'est pas originaire d'Analand. C'est probablement un renégat venu des terres situées à l'est du Kalkhabad.

Si vous souhaitez entendre ce que le Capitaine s'apprête à vous dire, rendez-vous au [508](#). Si vous préférez essayer de prendre la fuite avant que la porte ne se soit refermée derrière vous, rendez-vous au [154](#).

34

Les Yeux Rouges ont le pouvoir d'infliger des brûlures par la seule puissance de leur regard. Ils n'en font pas très souvent usage, cependant, car cette arme redoutable peut représenter un danger pour leur propre espèce. C'est la raison pour laquelle ils gardent presque toujours les yeux fermés. Mais lorsqu'il s'agit de se défendre contre un adversaire ou de manifester leur malfaisance à l'égard d'autrui, ils n'hésitent jamais à s'en servir. Chaque fois que vous blesserez l'un des Yeux Rouges, vous lancerez un dé pour savoir si son regard a réussi à vous brûler. Plus ils exercent leur pouvoir, plus celui-ci se révèle efficace. Ainsi, la première fois qu'ils en feront usage, ils vous auront manqué si vous obtenez au dé un chiffre *inférieur à 6*. La deuxième fois, vous devrez pour échapper à leur regard tirer un chiffre inférieur à **5**. La troisième fois, le chiffre devra être inférieur à **4** et ainsi de suite. Si un Œil Rouge parvient à vous brûler de son regard, vous jetterez à nouveau un dé qui vous indiquera combien de points d'ENDURANCE vous aurez perdus. Si vous êtes frappé deux fois par le regard de vos adversaires, vous serez tué sur le coup. Retournez à présent au [225](#) pour poursuivre le combat.

35

Le Capitaine croit votre histoire et accepte de vous conduire lui-même auprès de l'Archimage afin que vous puissiez lui communiquer directement votre message. Les gardes vous lâchent les bras et vous suivez le Capitaine hors de la pièce, traversant la salle brillamment éclairée en direction d'une grande porte aménagée dans le mur opposé. Rendez-vous au [301](#).

Vous poursuivez votre chemin le long du sentier qui serpente au flanc de la montagne et vous passez devant deux autres nids géants. Fort heureusement, leurs occupants ne se montrent toujours pas. Votre soulagement est cependant de courte durée : bientôt, en effet, une ombre mouvante vous enveloppe. Vous levez les yeux vers le ciel et vous distinguez alors une immense silhouette volant dans les airs. Il s'agit d'une créature dotée de deux grandes ailes qu'elle agite pour se maintenir en vol. Plaçant votre main au-dessus de vos yeux pour vous protéger du soleil, vous parvenez à voir plus clairement l'être qui vous observe. La créature a la forme d'un homme. Un bec crochu et acéré lui tient lieu de bouche et ses cheveux noirs en bataille flottent au vent.



36 La créature a un bec crochu et acéré-
qui lui tient lieu de bouche.

Ses bras et ses jambes sont pourvus a leurs extrémités de serres pointues. Vous comprenez alors que vous vous trouvez au pays des HOMMES-OISEAUX, les êtres les plus haïs et les plus redoutés de toute la région des Monts Zanzunu. Ce sont d'ailleurs ces mêmes Hommes-Oiseaux de Xamen qui sont à l'origine de votre mission. C'est par eux, en effet, que la Couronne des Rois a été volée à la cour d'Analand. Si vous souhaitez vous abriter derrière un buisson d'épines au bord du chemin, rendez-vous au [513](#). Si vous préférez appeler la créature et tenter de lui parler, rendez-vous au [338](#).

37

La porte n'est pas fermée à clé. Vous l'ouvrez et vous découvrez une pièce étrange qui a la forme d'un croissant. L'endroit est sombre, éclairé seulement par le peu de lumière que laisse filtrer une fenêtre en ogive aménagée dans le mur de gauche. Le sol est en pierre brute et parsemé de paille. Au fond de la pièce une porte s'ouvre dans le mur de droite, mais ce qui vous intrigue avant tout c'est l'odeur de pourriture qui règne alentour. Si vous souhaitez examiner cette pièce, rendez-vous au [114](#). Si vous préférez la quitter et essayer l'autre porte, rendez-vous au [465](#).

38

Vous prenez la chandelle dans votre Sac à Dos et vous vous concentrez. Soudain, une flamme vacillante jaillit de la mèche, au moment précis où la porte se referme d'elle-même derrière vous. Vous êtes seul dans cette pièce éclairée uniquement par la lueur de votre chandelle. Vous poussez alors une exclamation étouffée en découvrant des lames acérées qui pointent à intervalles irréguliers à travers les lattes du plancher. Vous ne pourrez pas vous permettre de faire le moindre faux pas si vous voulez traverser ce labyrinthe mortel en restant indemne. Parviendrez-vous à conserver votre équilibre et à éviter les lames ? Il vous faut à présent avancer pas à pas. Vous avez pour cela le choix entre vous rendre au [288](#) ou au [367](#).

39

Dans votre état de faiblesse votre résistance est inférieure à ce qu'elle est d'ordinaire. Manger une nourriture malpropre comme celle-ci n'était certainement pas la chose la plus judicieuse à faire. Bientôt, vous vous sentez mal et votre estomac se soulève. Vous vous excusez auprès de la vieille femme et vous vous hâtez de partir. Ce malaise vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous à présent au [8](#).

Étant donné l'exiguïté de la porte, les gardes ne peuvent vous attaquer que deux par deux. Vos deux premiers adversaires s'avancent pour vous combattre :

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE **7 6**

Deuxième GARDE **7 7**

A chaque Assaut, vous devrez choisir le garde que vous combattrez en priorité. Affrontez cet adversaire selon les règles habituelles. Quant à l'autre, vous jetterez les dés comme à l'accoutumée pour calculer sa Force d'Attaque. Si cette Force d'Attaque est supérieure à la vôtre, vous aurez reçu une blessure selon les règles habituelles ; si, en revanche, c'est votre propre Force d'Attaque qui est supérieure à la sienne, il vous aura manqué, mais vous ne lui aurez pas infligé une blessure pour autant. Lorsque vous aurez réussi à tuer l'un des gardes, un autre viendra immédiatement le remplacer :

HABILETÉ ENDURANCE

Troisième GARDE **7 8**

Quatrième GARDE **8 7**

Si vous parvenez à tuer les quatre gardes, rendez-vous au [129](#).

En voyant ouverte une porte d'aspect aussi imposant, vous soupçonnez aussitôt quelque chose de louche. *Apparemment* il ne semble pas y avoir de danger, mais ne risquez-vous pas de tomber dans un piège ? Vous ramassez alors une branche tombée par terre. Il s'agit d'une Branche de Jeune Chêne que vous pourrez conserver si vous le désirez. A l'aide de ce morceau de bois vous effleurez la porte. Rien ne se passe. Vous poussez ensuite quelque peu le battant et le piège que vous redoutiez se déclenche aussitôt : une flamme puissante s'élève soudain

et un souffle brûlant en jaillit. Vous vous protégez le visage de votre bras replié. Un brasier ardent brûle derrière la porte. Il ne semble pas possible de passer par là. Si vous souhaitez laisser cette porte fermée et tenter de franchir la porte ouvragée, quitte à revenir par la suite à cette première porte, rendez-vous au [54](#). Si vous préférez risquer le tout pour le tout en essayant de traverser le brasier, rendez-vous au [541](#).

42

«Je m'appelle Valignya, dit-il, je suis le Premier Adjoint au Seigneur Trésorier de Mampang. J'ai pour tâche de percevoir les impôts et les taxes payables en or. Puis-je avoir ma Pièce d'Or à présent ? » De toute évidence il s'impatiente. Le Jaguar grogne sous la table. Si vous souhaitez lui donner la Pièce d'Or qu'il demande, rendez-vous au [542](#). Si vous préférez persister dans votre refus, rendez-vous au [132](#).

43

« Un message pour l'Archimage ? s'étonne-t-il. Mon nom est Cartoum, je suis Capitaine de la Garde de l'Archimage. N'essayez pas de m'abuser avec vos piètres mensonges. Vous voulez en fait attaquer notre chef, c'est bien cela, n'est-ce pas ? » Si vous décidez d'avouer que vous êtes venu dans l'intention de détruire la Forteresse, rendez-vous au [122](#). Si vous continuez à mentir, rendez-vous au [243](#).

44

La pièce est sale et dépourvue de décoration. Elle comporte pour tout ameublement une table et deux chaises tout à fait banales. La table est dotée d'un tiroir que vous ouvrez. A l'intérieur vous trouvez une grande clé attachée à un anneau. Vous pouvez prendre cette clé et quitter la pièce. La double porte, au fond du passage voûté, est équipée d'une serrure solide et vous espérez que cette clé vous permettra de l'actionner. Après vous être assuré qu'aucun bruit ne trahit la présence de quelqu'un de l'autre côté de la porte, vous glissez la clé dans la serrure. Vous aviez deviné juste. Cette clé vous permet en effet d'ouvrir la porte que vous franchissez. Rendez-vous au [467](#).

45

Leur regard s'éclaire au spectacle de vos richesses. Vous donnez **3** Pièces d'Or à l'un d'eux. « Vous avez bien raison, dit-il, de nous demander conseil au sujet des dangers qui vous guettent à Mampang, car nombreux sont ceux qui vous attaqueraient volontiers pour vous voler votre Or. Nombreux, en vérité... *et nous en faisons partie.* » A ces mots les Guerriers à l'Œil de Lynx tirent leurs épées. Rendez-vous au [90](#).

46

Vous avancez sur la passerelle. Quelques mètres plus loin, vous glissez et votre jambe passe à travers les cordes. Vous vous cramponnez pour ne pas tomber et vous parvenez à rester agrippé au pont. Allez-vous à présent continuer à traverser le pont ou préférez-vous renoncer? Si vous souhaitez revenir sur vos pas, vous pourrez emprunter l'autre sentier à flanc de montagne en vous rendant au [339](#). Si vous décidez de persévérer dans votre traversée de la passerelle, lancez deux dés et comparez le total obtenu avec vos points d'HABILETÉ. Si le chiffre donné par les dés est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [117](#). Si, ce chiffre est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [151](#).

47

Il n'existe pas d'autre chemin en dehors de la double porte. Rendez-vous au [256](#).

48

Ce que vous venez de leur révéler les stupéfie. « *Un homme d'Analand? A Mampang? Certainement pas !* » L'un d'eux se tourne vers un de ses compagnons et lui murmure quelques mots à l'oreille. Vous vous rendez compte alors que vous venez de commettre une bévue, mais il est trop tard. L'un des Yeux Rouges fait en effet volte-face et part en courant vers le fond de la cour. Il va très certainement avertir les gardes

qu'un homme d'Analand se trouve dans la Forteresse. Vous allez perdre ainsi l'avantage de la surprise. Si vous avez vaincu chacun des sept Serpents, lors de votre traversée des Terres des Fins Fonds, rendez-vous au [22](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [171](#).

49

Une par une, les têtes de toutes les autres divinités de Mampang apparaissent sur les cous de l'Hydre. Un visage noir aux grands yeux jaunes se tourne vers vous et ferme les paupières. Lorsque ses yeux sont clos, la faible lueur qui éclaire la pièce s'éteint. Lunara, Déesse de la Lune, vient de jeter un sort de ténèbres. Dans une obscurité totale vous entendez alors l'énorme créature s'avancer vers vous. Si vous souhaitez faire volte-face et courir vers la porte, rendez-vous au [250](#), si vous préférez combattre l'Hydre, rendez-vous au [324](#).

50

Vous avez du mal à vous maintenir sur votre perchoir. Vos mains et vos bras tremblent sous l'effort. Allez-vous réussir à tenir bon encore longtemps ? Lancez deux dés et comparez le total obtenu à vos points d'HABILETÉ. Si le chiffre donné par les dés est *supérieur* à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [133](#) ; dans le cas contraire, rendez-vous au [273](#).

51

Vous ne trouvez rien de particulièrement intéressant en examinant le sol. La fiasque qui a roulé à vos pieds contient une huile de cuisine que la créature était probablement en train de boire. C'est également cette huile qui doit rendre le sol si gras et visqueux. Vous pouvez prendre cette fiasque si vous le souhaitez, mais, dans ce cas, il vous faudra abandonner en échange l'un des objets que vous transportez dans votre Sac à Dos si le nombre de ces objets est supérieur à dix. Quittez ensuite la pièce en vous rendant au [96](#).

52

Vous parvenez enfin à toucher le mur du fond ; en tâtonnant, vous sentez alors sous vos doigts les contours d'une porte. Vous en saisissez la poignée que vous tournez. Rendez-vous au [33](#).

53

Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, la porte s'ouvre à la volée. Rendez-vous dans ce cas au [112](#). Si le chiffre donné par les dés est supérieur à votre total d'HABILETÉ, la porte tient bon. A chaque fois que vous tenterez d'enfoncer la porte (y compris si cette tentative est fructueuse), vous perdrez un point d'ENDURANCE en raison des contusions provoquées par le choc. Vous pouvez essayer de forcer la porte autant de fois que vous le souhaitez, mais vous avez également le droit d'abandonner à tout moment. Vous retournerez alors à l'entrée et vous tenterez d'ouvrir l'autre porte en expliquant à la petite créature que vous vous êtes trompé. Rendez-vous au [18](#).

54

Les moulures qui décorent la porte sont fort intéressantes en elles-mêmes, mais ne vous fournissent aucune indication utile. Vous tournez la poignée et la porte s'ouvre. Vous découvrez alors une pièce sans ameublement, au milieu de laquelle a été installé un appareil étrange. Il est constitué d'éléments de cuivre et de fer, de roues, de courroies, de rouages reliés les uns aux autres, l'ensemble évoquant une machine destinée à travailler le métal. Pour l'instant, l'appareil ne fonctionne pas. Si vous souhaitez essayer de découvrir comment il marche, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [460](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [514](#). Si vous préférez ne pas perdre de temps avec cet engin, rendez-vous au [81](#).



55

Vous attendez que le plancher se soit rapproché du plafond et vous maintenez alors votre épée droite entre les deux surfaces. Quelques instants plus tard, la lame de l'épée commence à plier, mais malheureusement elle n'enraye nullement le mécanisme. Le visage ruisselant de sueur, vous la regardez se courber de plus en plus jusqu'à ce qu'elle se casse en deux avec un claquement sec. Vous avez à présent perdu cette arme et si c'était la seule que vous possédiez, vous devrez réduire de 3 points votre total d'HABILITÉ lors de vos prochains combats, jusqu'à ce que vous ayez pu vous procurer une nouvelle arme. Pour le moment, vous avez cependant d'autres soucis car dans quelques secondes vous serez peut-être écrasé entre le plancher et le plafond. Rendez-vous au [269](#).

56

Vous dégainez votre arme et vous avancez d'un pas résolu. Lorsque vous entrez dans la pièce, le brouhaha diminue soudain d'intensité. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [235](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [299](#).

57

Vos efforts pour vous éloigner d'elles ne font qu'irriter davantage les créatures qui courent vers vous et vous barrent le chemin. Vous continuez à avancer, mais elles vous font des crocs-en-jambe et vous tombez. « Espèce de balourd, lance l'une d'elles d'un ton méprisant. Vous ne voyez donc pas où vous allez ? Vous venez de marcher sur le pied de mon ami et vous ne vous êtes même pas excusé. Présentez-lui immédiatement vos excuses et *léchez-lui la botte pour la nettoyer !* » Vous vous relevez et d'un signe de tête vous vous excusez silencieusement. Mais aussi vrai que Libra est une déesse, il n'est pas question que vous léchiez les bottes de quiconque. L'Œil Rouge vous tend sa botte, tandis que les deux autres vous abreuvent de quolibets. Vous sentez la colère monter en vous et dans un accès de rage vous tordez la botte, faisant tomber la créature. C'était une erreur d'agir ainsi,

car vous venez de fournir aux Yeux Rouges le prétexte qu'ils cherchaient pour vous agresser. Ils ouvrent aussitôt les yeux et dirigent vers votre bras leurs regards enflammés. Vous poussez un hurlement de douleur lorsque six rayons de feu vous brûlent les chairs. Votre bras se détache de votre corps et tombe par terre, en même temps que vos espoirs s'envolent. La douleur est si insupportable que vous vous évanouissez. Lorsque vous reprendrez connaissance, vous vous retrouverez allongé sur le sol à côté de votre bras, vivant, mais incapable de poursuivre votre mission...

58

Disposez-vous d'un objet que vous pourriez utiliser contre cette créature ? Si oui, rendez-vous au [152](#). Si vous préférez vous précipiter vers la double porte, en courant aussi vite que possible, rendez-vous au [363](#).

59

Le sentier contourne un énorme rocher avant de continuer plus loin. Vous éprouvez quelque inquiétude en constatant qu'il vous mène à présent au flanc de la montagne qui cache la Forteresse. Une crevasse vous empêche de poursuivre votre chemin en direction de Mampang. Il vous faut trouver un moyen de la franchir. En longeant le bord vous découvrez bientôt un pont de bois qui permet de passer de l'autre côté. Si vous souhaitez essayer de traverser ce pont, rendez-vous au [183](#). Si vous préférez continuer le long du sentier, rendez-vous au [257](#).

60

Les Hommes-Oiseaux semblent déconcertés. De toute évidence, ils n'ont encore jamais vu une telle lance. Tandis que les trois créatures l'examinent attentivement, vous rebroussez chemin à pas furtifs et vous franchissez la porte dans l'autre sens. Rendez-vous au [479](#).

Vous déposez 1 Pièce d'Or au creux de sa main. La vieille est alors saisie d'un tremblement. « Une... une Pièce d'Or ! balbutie-t-elle, les dieux soient loués ! Personne ne s'était encore montré aussi généreux avec la malheureuse Javinne. Soyez mille fois remercié, étranger, Javinne est désormais votre amie à la vie à la mort. Il faut pourtant que je cache ma joie, car si ces maudits bâtards, qui ont plus que leur part de ce qui me manque, apprennent ma bonne fortune, j'aurai sûrement à en souffrir. Et il est encore trop tôt pour espérer que mes amis de Schinn me viennent en aide. Il faut que je garde le secret, je dois me cacher. » Ses paroles ont éveillé votre attention et, avant qu'elle ne s'éloigne pour aller se cacher, vous pouvez lui poser une question. Si vous souhaitez lui demander des précisions au sujet des « bâtards qui ont plus que leur part de ce qui lui manque, » rendez-vous au [302](#). Si vous préférez en savoir plus sur ses amis de Schinn, rendez-vous au [372](#). Enfin, s'il vous semble plus intéressant de lui demander comment elle a perdu la vue, rendez-vous au [388](#).

Le corps de la créature est froid ! En le touchant, vous le faites basculer et il s'effondre à vos pieds. C'était un cadavre qui était caché dans cette grotte. Ce corps n'est pas celui d'un homme, mais d'une Femelle appartenant à quelque race étrange de créatures. En effet, bien que son torse soit humain, elle a les jambes velues et dotées de sabots. Son visage est un mélange de chèvre et d'homme, et deux cornes pointent sur son front. Vous vous remettez de votre stupeur et vous examinez la grotte qui semble vide. Elle vous offre un espace largement suffisant pour pouvoir vous installer en prenant vos aises. Si vous souhaitez vous coucher pour la nuit et peut-être prendre un repas, rendez-vous au [293](#). Si vous préférez explorer l'une des autres grottes, rendez-vous au [419](#).

63

Vous avez survécu au piège mortel de la porte mais votre sursis sera de courte durée. Vous ne tardez pas, en effet, à vous rendre compte que les aiguilles étaient enduites d'un violent poison. Quelques minutes plus tard, vous vous sentez pris de vertiges et vous perdez connaissance. Le poison a fait son œuvre et il n'existe aucun antidote. Votre mission s'achève ici.

64

La boule du Fléau d'Armes vous atteint à la tempe et vous vacillez sous le choc. Vous parvenez cependant à rester debout, tandis que vous sentez du sang couler sur votre joue. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Lorsque vous aurez recouvré vos esprits, vous entrerez dans la pièce en vous rendant au [251](#).

65

Vous avancez courageusement vers l'Hydre. Si vous parvenez à l'attaquer avant que ses têtes ne se soient entièrement matérialisées, elle ne pourra peut-être pas déployer toute sa force. Au fond de vous-même, vous n'êtes guère optimiste, cependant. Car comment pourriez-vous combattre les dieux eux-mêmes ? Une autre tête apparaît. Celle-ci est verte, couverte d'écaillés, dotée d'un nez pointu et de branchies dans le cou. C'est Hydana, Dieu de l'Eau. Il ouvre la bouche et un torrent en jaillit aussitôt, déferlant sur vous. Sous le choc, vous êtes projeté en arrière et vous tombez en vous tordant la cheville. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. A présent, le combat doit s'engager.

HYDRE AUX TÊTES

DE DIEUX HABILITÉ : **17** ENDURANCE : **24**

A l'issue du premier Assaut, rendez-vous au [458](#) si vous avez réussi à blesser l'Hydre, ou au [305](#) si c'est elle qui vous a porté un coup.

66

Valignya acceptera tout objet ayant une valeur ornementale (médaille, bijou, etc.). Choisissez ce que vous souhaitez lui offrir sans oublier de rayer cet objet de votre *Feuille d'Aventure*. Vous pourrez ensuite lui demander de vous aider à pénétrer dans le donjon central. Si vous êtes en mesure de lui offrir un objet de valeur, rendez-vous au [276](#). Si vous n'avez rien à lui donner, retournez au [160](#) pour faire un autre choix.

67

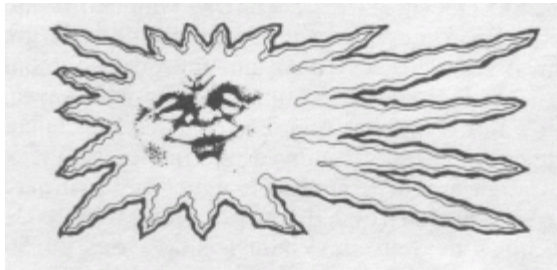
Vous vous précipitez dans le passage avec une telle rapidité que personne n'a pu vous voir depuis la Forteresse. Vous remarquez alors que deux gardes sont étendus sur le sol, profondément endormis. Une cruche de vin vide indique clairement la raison de leur sommeil. De toute évidence, ils sont ivres. Si vous souhaitez ne pas leur prêter attention et continuer de courir dans le passage, rendez-vous au [342](#). Si vous estimez plus sage de leur passer votre arme au travers du corps de peur qu'ils ne s'éveillent et ne vous repèrent, rendez-vous au [289](#).

68

Ils vous considèrent d'un regard quelque peu soupçonneux mais acceptent néanmoins de vous répondre. « Le vieux Naggamanteh aiguisé sa hache, gazouille l'un des Hommes-Oiseaux. L'Archimage, en effet, lui a promis de nouvelles victimes. Mais vous connaissez ce vieux Cyclope : pour être heureux il lui faut quelqu'un de nouveau à torturer à chaque heure qui passe. Quant à l'Archimage lui-même, on ne l'a pas vu beaucoup ces temps-ci, il s'est enfermé dans sa tour. Certains prétendent qu'il attend de la visite. Voilà tout ce qu'il y avait à dire. » Vous les saluez et vous quittez la pièce. Rendez-vous au [479](#).



Vous parlez à Jann du vieux spécialiste des armes qui vous a montré la tour. Le Marmouscule sourit. « Detouk Othé n'est pas un "spécialiste des armes", pas du tout, répond-il avec un ricanement. En fait, cet homme était l'Archimage lui-même dissimulé sous un déguisement. Quelle diabolique canaille ! Il vous a convaincu d'entrer vous-même dans sa prison et de devenir ainsi son prisonnier de votre propre gré. » Vous n'en croyez pas vos oreilles : ainsi, vous auriez donc déjà rencontré l'Archimage... et vous l'avez laissé partir ! Le Marmouscule vient de vous donner là une information précieuse, car si jamais vous croisez à nouveau Detouk Othé vous connaîtrez désormais son secret. Si, dans l'avenir, vous vous trouvez une nouvelle fois en sa présence, ôtez [111](#) au numéro du paragraphe où vous l'aurez rencontré. Vous obtiendrez ainsi un nouveau numéro auquel vous vous rendrez pour le démasquer. Dans l'immédiat, il vous faut imaginer un plan pour essayer de vous échapper de cette tour. Rendez-vous au [98](#).



Si vous ne l'avez déjà fait, vous pouvez examiner la porte située au bout de la galerie en vous rendant au [144](#). Vous pouvez également quitter les lieux. Si tel est votre choix, vous avez la possibilité de vous diriger vers la gauche pour essayer d'ouvrir la double porte (rendez-vous au [253](#)) ou d'aller examiner la porte située de l'autre côté du passage voûté (rendez-vous au [493](#)).

71

Vous sortez le rouleau de parchemin de votre Sac à Dos et vous commencez à le dérouler. Vous n'avez pas le temps cependant d'aller jusqu'au bout ; la créature se précipite en effet sur vous. Rendez-vous au [296](#).

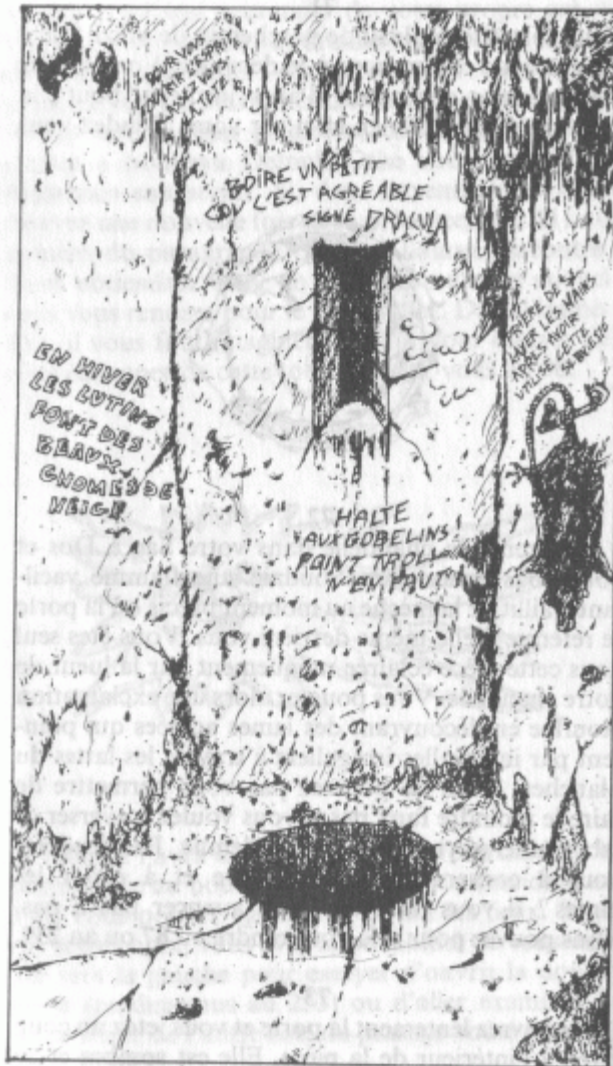


72

Vous prenez la chandelle dans votre Sac à Dos et vous vous concentrez. Soudain une flamme vacillante jaillit de la mèche au moment précis où la porte se referme d'elle-même derrière vous. Vous êtes seul dans cette pièce éclairée uniquement par la lueur de votre chandelle. Vous poussez alors une exclamation étouffée en découvrant des lames acérées qui pointent par intervalles irréguliers à travers les lattes du plancher. Vous ne pourrez pas vous permettre de faire le moindre faux pas si vous voulez traverser ce labyrinthe mortel en restant indemne. Parviendrez-vous à conserver votre équilibre et à éviter les lames ? Il vous faut à présent avancer pas à pas. Vous pouvez pour cela vous rendre au [87](#) ou au [239](#).

73

Vous ouvrez lentement la porte et vous jetez un coup d'oeil à l'intérieur de la pièce. Elle est sombre et ne comporte qu'une seule fenêtre, obstruée. Lorsque vos yeux se sont accoutumés à l'obscurité, vous vous rendez compte alors de la nature de l'endroit : vous vous trouvez dans les latrines des gardes !



73 Vous vous trouvez dans les latrines des gardes !

Votre estomac se soulève tant l'odeur est infecte. La pièce est d'une saleté répugnante et des centaines de mouches bourdonnent autour d'un trou creusé dans le sol. Vous parvenez à grand-peine à surmonter votre nausée mais vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous souhaitez examiner cette pièce, rendez-vous au [186](#). Sinon, vous pouvez revenir dans le passage et inspecter l'autre porte à condition de ne pas l'avoir déjà fait. Rendez-vous pour cela au [144](#).

Vous n'avez pas fait un choix très judicieux car, lorsque vous ouvrez la porte pour vous précipiter dans la galerie, vous vous heurtez aux trois Hommes-Oiseaux auxquels vous aviez précédemment tenté d'échapper. Ceux que vous avez laissés dans la pièce se lancent à votre poursuite et vous êtes à présent cerné par les créatures. Avant que vous n'ayez eu le temps de réagir, les Hommes-Oiseaux s'emparent de vous et vous emmènent sans ménagement au cœur de la Forteresse. Rendez-vous au [333](#).

Vous tournoyez dans un espace inconnu pendant encore un long moment puis les effets de la formule magique commencent à se dissiper et vous prenez peu à peu conscience de l'endroit où vous êtes arrivé. Vous flottez dans les airs au-dessus d'une silhouette qui vous semble plus que familière. Elle se tient devant une porte de bois aménagée dans le mur d'une tour. Avec des gestes résolus, la silhouette se ramasse sur elle-même puis se précipite sur la porte.

A cet instant, vous vous sentez descendre vers elle : cette silhouette est la vôtre et vous la réintégrez. Préparez-vous maintenant au choc de votre épaule contre la porte et rendez-vous au [102](#).

« Bah ! dit-il, 3 Pièces d'Or ? Cela ne fait qu'une Pièce pour chacun. Et, de toute façon, j'aurai tout votre Or lorsqu'on vous aura emmené dans les souterrains. Allons, débarrassez-moi de ce résidu d'Orque. » Les gardes s'emparent de vous avec brutalité et vous poussent vers la porte. Mais avant que vous ne l'ayez franchie, ils arrachent la bourse de votre ceinture, ainsi que le Sac à Dos de vos épaules, et les donnent au capitaine. Vous êtes condamné à passer le reste de vos jours dans les cachots de Mampang. Mais, heureusement, il ne vous reste plus beaucoup de jours à vivre...

Vous vous levez pour quitter la table mais une voix prononce alors votre nom. « Ne partez pas si vite, ami, dit la voix, laissez-moi d'abord vous parler. » Cette voix vous est familière. Vous regardez autour de vous mais vous ne voyez personne. Peu à peu, cependant, une image se forme dans l'air. Vous avez le sentiment d'avoir déjà vu ce fantôme quelque part ; lorsque enfin il vous apparaît clairement, vous le reconnaissez aussitôt : c'est *Shadrack* ! Vous lui demandez ce qu'il fait ici. « Avez-vous donc oublié de quel pouvoir je dispose ? » demande-t-il en riant. Vous vous rappelez le visage dans l'arbre. « Je peux aller où je veux quand je veux, dit-il, mais c'est jusqu'à présent la plus grande distance que j'aie jamais parcourue et j'en éprouve une grande fatigue. Aussi ne resterai-je pas longtemps. Vous avez survécu à de nombreux périls et donné la preuve que vous êtes un vaillant défenseur de votre royaume. Je souhaite que votre mission soit couronnée de succès, mais vous allez devoir affronter bien d'autres dangers. Il vous faut notamment ouvrir les Portes de Throben dont les secrets sont détenus par les plus rusés serviteurs de l'Archimage : Valignya l'Avare, Naggamanteh, le Maître de Tortures, et un autre encore dont j'ai été incapable de découvrir le nom. Vous n'avez que très peu d'alliés ; essayez cependant de trouver les Samaritains de Schinn car, tout comme vous, ils veulent mettre un terme à la soif de pouvoir de l'Archimage. » Vous remerciez Shadrack pour ses révélations et ses conseils, et vous lui demandez pourquoi il est venu de si loin vous délivrer ce message. « Il y a deux nuits, les gardes de l'Archimage sont venus dans ma grotte. Ils savent comment faire parler ceux qu'ils torturent et le vieil homme que je suis n'a pas pu résister aux supplices qu'ils m'ont fait subir. J'ai été obligé de leur dire tout ce que je savais de votre voyage. En guise de remerciement, ils m'ont cloué à une croix devant l'entrée de ma grotte. La vie a abandonné mon corps ce matin et, pour me venger de ces tortionnaires qui ont supplicié un vieillard, je suis venu jusqu'ici. Mon esprit, en effet, se déplace beaucoup plus vite que leurs chevaux et j'ai pu ainsi arriver avant eux pour vous aider autant qu'il m'est possible. » L'image de Shadrack commence à s'estomper. Ses pouvoirs faiblissent et tandis qu'il disparaît, vous jurez de tirer vengeance des assassins de l'ermite. Cette fois, vous quittez la

table. Si vous souhaitez revenir en toute hâte dans la cour, rendez-vous au [141](#). Si vous préférez vous diriger vers la gauche et vous approcher de la porte au-dessus de laquelle est fixé un écriteau, rendez-vous au [428](#).

78

Avez-vous passé la nuit dernière dans la grotte où se trouvait le cadavre d'une Femme - Chèvre ? Si oui, rendez-vous au [24](#). Dans le cas contraire, retournez au [153](#) et faites un autre choix.



79

« Je ne suis pas originaire de Mampang, dit-il, je puis vous l'assurer, ni d'ailleurs du Kalkhabad, je m'appelle Detouk Othé et ma patrie est le royaume d'Ocrepierre, loin à l'ouest des Monts Zanzunu. Je suis savant de profession, spécialistes des armes. Dans mon pays, j'étais connu pour mes découvertes. La plus importante est une poudre de combustion qui peut propulser un projectile beaucoup plus loin que n'importe quelle flèche tirée par un arc. Or, c'est précisément cette maudite découverte qui a attiré sur moi l'attention de l'Archimage. Il a envoyé ses Hommes-Oiseaux aux becs crochus à ma recherche. Ils m'ont capturé pendant que je dormais et amené dans cette antichambre de l'enfer, habillé de mes vêtements de nuit, que je continue à porter, comme vous le voyez. Depuis ce temps, je travaille à cette découverte sous la menace constante de l'Archimage. Hélas, j'ai bien peur qu'il ne fasse usage du fruit de mes recherches dans un but de conquête plutôt que pour défendre la paix. » Vous lui racontez, quant à vous, comment l'Archimage a porté tort à votre propre patrie en volant la Couronne des Rois.

Le vieil homme hoche la tête. « J'ai entendu parler de cette Couronne, dit-il, on raconte que l'Archimage ne s'en sépare jamais. » Vous lui

demandez alors s'il peut vous aider à trouver le maître de Mampang. « Je puis vous aider, en effet, venez avec moi, je vous révélerai un secret. » Il vous emmène devant une fenêtre et pointe le doigt devant lui. « L'Archimage ne se rend guère souvent à la Forteresse de Mampang », dit-il. Cette nouvelle vous laisse bouche bée ; auriez-vous donc fait tout ce voyage pour rien ? Detouk Othé poursuit : « Il considère que cet endroit ne le met pas suffisamment à l'abri de ses ennemis. Il laisse tout le monde penser qu'il vit ici, mais en fait il habite là. » Vous suivez du regard la direction dans laquelle il pointe l'index. Les sommets du Haut Xamen s'élèvent au loin, mais vous ne voyez rien de particulier. Vous poussez un grognement rageur. Faudra-t-il donc à présent que vous sortiez de la Forteresse pour entreprendre un nouveau voyage ? « Ne désespérez pas, ami, reprend le vieil homme, je vais vous montrer un autre tour que j'ai appris. » Detouk Othé met ses mains en porte-voix autour de sa bouche et prononce trois mots dans une langue que vous n'avez encore jamais entendue. Stupéfait, vous voyez alors la formule magique faire son effet. Une brume scintillante se forme dans l'air et s'élève lentement. Vous comprenez bientôt le sens de ce que vous a dit le vieil homme, car une *autre* tour, cachée par la magie d'une formule d'invisibilité, apparaît peu à peu devant vous. Detouk Othé vous regarde avec fierté. « *Voici* la tour de l'Archimage, dit-il, c'est là qu'il habite. » Il vous faut donc à présent atteindre cette tour avant qu'elle ne disparaisse à nouveau. Si vous souhaitez pour cela demander conseil au vieil homme, rendez-vous au [245](#). Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

DOC OGR VUE BOF VEN

[587](#) [626](#) [742](#) [774](#) [658](#)

Le gros homme applaudit, visiblement intéressé par vos talents de guerrier. « Vous êtes sans nul doute un valeureux combattant, dit-il en hochant la tête tandis que le Jaguar s'éloigne en boitant et va se réfugier sous la table pour lécher ses plaies. Mais, valeureux ou pas, il vous faut payer malgré tout pour pouvoir entrer dans cette pièce. » Furieux, vous

lui demandez de quel droit il exige que vous lui donniez de l'Or. Rendez-vous au [42](#).

81

Vous retournez dans la galerie principale pour choisir quel chemin emprunter à présent. Si vous souhaitez examiner la grande double porte, rendez-vous au [256](#). Si vous préférez chercher un autre passage, rendez-vous au [47](#).

82

« Ami, gazouille le premier Homme-Oiseau, je sais que vous nous cachez la raison véritable de votre présence ici. J'approuve cependant votre prudence. A Mampang, il est en effet indispensable d'être méfiant. Mais que vous soyez arrivé ici par hasard ou pas, c'est de toute façon une chance pour vous de nous avoir rencontrés, car nous pouvons vous aider dans votre mission beaucoup plus que vous ne le pensez. Je m'appelle Pinson la Trille et nous sommes connus tous trois sous le nom de *Samaritains de Schinn*. Notre but est de renverser l'Archimage. Cet homme est un dément assoiffé de pouvoir et il faut à tout prix mettre un terme à ses ambitions. Si vous parvenez à découvrir la Couronne des Rois, nos vœux seront comblés, aux uns et aux autres. Nous vous aiderons sans hésiter dans la mesure de nos moyens. Si vous avez besoin de nous, soufflez dans cet objet et nous viendrons aussitôt à votre secours si cela nous est possible. » Pinson la Trille vous donne alors un petit sifflet d'argent que vous rangez soigneusement dans votre Sac à Dos. Vous le remerciez ainsi que les autres Samaritains, puis vous quittez la pièce, tandis qu'ils vous adressent leurs meilleurs vœux de succès. Cette heureuse rencontre vous fait gagner 2 points de CHANCE ; rendez-vous à présent au [479](#).

83

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [441](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [314](#).

84

Vos talents de guerrier sont dignes des Maîtres d'Armes de l'Académie de Mâchebaie. Vous vous êtes en effet vaillamment battu contre cette puissante créature. A nouveau, votre arme s'abat et une tête tombe. Mais deux autres poussent aussitôt pour la remplacer. Votre confiance en vous s'en trouve ébranlée, et votre concentration se relâche quelque peu. Le monstre vous porte alors un coup. Rendez-vous au [305](#).

85

Le coutelas n'a rien de magique. Mais le marchand est un habile vendeur qui a ainsi réussi à se débarrasser de cette arme sans valeur. Si vous en faites usage au cours d'un combat, vous devrez réduire de 1 point votre total d'HABILETÉ, car sa lame rouillée est beaucoup moins dangereuse qu'une arme normale. Rendez-vous à présent au [473](#).

86

Vous essayez désespérément de lutter contre votre nausée, mais en vain. Vous vous hâtez de quitter l'endroit et vous retournez dans la galerie-; là, vous êtes obligé de vomir. Vous redoutez que quelqu'un ne vous entende, mais vous n'y pouvez rien. Des voix provenant de l'extrémité du passage confirment vos craintes : quelqu'un vous a bel et bien entendu, mais l'éclat de rire qui retentit aussitôt vous procure quelque soulagement. De toute évidence, le bruit que vous faites n'a rien d'inhabituel à proximité de ces latrines. Vous reprenez vos esprits et vous vous préparez à poursuivre votre chemin, non sans avoir préalablement perdu 1 point d'ENDURANCE en raison de votre état de faiblesse. Rendez-vous au [70](#).

87

Vous avancez précautionneusement. Pour faire vos prochains pas, vous avez le choix entre vous rendre au [488](#), au [341](#) ou au [359](#).

Vous vous laissez tomber sur le sol en faisant le moins de bruit possible et vous vous apprêtez à franchir la porte. Vous sursautez alors sous l'effet de la frayeur : vous vous trouvez en effet nez à nez avec un garde en armure. Le soldat est aussi surpris que vous et pousse un cri retentissant. Aussitôt, quatre autres gardes se précipitent sur vous et vous encerclent. Il vous faut les affronter. Si vous souhaitez les attaquer l'arme à la main, rendez-vous au [40](#). Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

NUI ECU TEL MOU FOL

[766](#) [636](#) [599](#) [718](#) [656](#)

« Nous vous escorterons volontiers », gazouille l'Homme-Oiseau. Deux des créatures s'avancent et ouvrent la porte derrière vous. « Avec nous vous n'avez rien à craindre », dit-il fièrement. Les deux autres jettent un coup d'œil à l'extérieur pour s'assurer que le chemin est libre. Vous vous tenez maladroitement entre eux tandis qu'ils vous emmènent le long de la galerie en avançant par petits bonds. Leurs corps emplumés vous serrent de près et bientôt vous vous rendez compte qu'ils ne se contentent pas de vous encadrer : ils vous maintiennent prisonnier ! Vous vous débattez alors pour essayer de vous libérer, mais sans y parvenir. Rendez-vous au [333](#).

Leurs épées à la main, les trois Guerriers à l'Œil de Lynx sont prêts au combat. Si vous souhaitez les affronter en faisant usage de votre arme, rendez-vous au [110](#). Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

NUI SIX MAG TEL HOP

[739](#) [657](#) [699](#) [588](#) [627](#)

Si vous possédez une lance en bois qui a été bénie par un Saint Homme, vous pouvez essayer de vous en servir en vous rendant au [313](#).

La porte de la boutique est déjà ouverte et vous entrez. Comme vous vous y attendiez, les murs sont recouverts d'étagères sur lesquelles s'entassent des centaines de bibelots, breloques, colifichets et autres objets divers. Un marchand grassouillet au teint jaune est assis dans un coin, derrière une table, et vous lance un regard soupçonneux.



91 Un marchand grassouillet est assis dans un coin, derrière une table.

Apparemment il n'a personne pour le défendre et vous vous demandez comment il peut empêcher ses clients de voler sa marchandise. Avez-vous de l'argent? Si oui, vous pouvez acheter quelques objets en vous rendant au [494](#). Dans le cas contraire, vous pouvez essayer de lui voler quelque chose. Si tel est votre choix, vous devrez *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [116](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [267](#). Enfin, si vous n'avez pas d'argent et que vous ne souhaitez pas le voler, vous quitterez la pièce pour essayer d'ouvrir la porte située au bout du passage. Rendez-vous pour cela au [310](#).

92

Comment vous êtes-vous procuré cette fiole ? Si elle vous a été donnée par une femme, rendez-vous au [241](#). Si c'est un homme qui vous l'a offerte, rendez-vous au [278](#). Enfin, si vous l'avez trouvée tout seul, rendez-vous au [491](#).

93

La porte s'ouvre sur une pièce malpropre. Vous apercevez, dans un coin, un lit défait et, contre le mur, une table et une chaise. Sur la table sont posés une cruche et un bol de métal. Une boîte en bois dépasse de sous le lit. Cette pièce est peut-être la chambre du Maître de Tortures. Mais ce n'est pas certain. En dehors de ces quelques meubles, l'endroit est vide, ce qui ne signifie rien de particulier, les Ogres n'étant pas réputés pour amasser des richesses. Si vous souhaitez pénétrer dans la pièce pour l'examiner en détail, rendez-vous au [272](#). Si vous préférez quitter les lieux et essayer d'ouvrir l'autre porte de la salle de torture, rendez-vous au [236](#).

94

« Vous avez peut-être raison, dit-il, en vous regardant avec méfiance. Souhaitez-vous m'offrir vos services ? » Vous approuvez d'un hochement de tête. « Mais comment puis-je savoir si vous êtes un combattant de valeur ? Avant que je ne vous engage, il faut d'abord que vous donniez la preuve de votre habileté. *Hashi, attaque !* » Aussitôt, le Jaguar surgit de sous la table et bondit sur vous. Il vous faut affronter le fauve.

JAGUAR HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous tuez votre adversaire, rendez-vous au [146](#) ; si vous parvenez à réduire son total d'ENDURANCE à 2, vous pourrez choisir de lui laisser la vie sauve en vous rendant au [80](#).

95

Le grincement s'intensifie à mesure que vous poussez la porte. Vous constatez bientôt qu'elle ouvre sur un petit couloir : deux portes sont aménagées dans ce passage, l'une à droite, l'autre au fond. Soudain vous dressez l'oreille en entendant des voix. Le grincement a attiré l'attention de quelqu'un. Vous décidez de refermer aussitôt la porte et d'essayer de prendre un autre chemin. Si vous souhaitez tenter d'ouvrir la double porte, rendez-vous au [253](#) ; si vous préférez vous intéresser à la porte située de l'autre côté du passage voûté, rendez-vous au [493](#).

96

En marchant avec précaution sur le sol visqueux, vous atteignez la porte et vous en tournez la poignée. Elle s'ouvre sur une galerie, qui s'élargit à son extrémité. Vous y pénétrez. Rendez-vous au [124](#).

97

Vous les remerciez pour la bière que vous buvez. A votre grand soulagement, il semble que ce soit une bière tout à fait ordinaire qui étanche fort opportunément votre soif. Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE. A nouveau, vous les remerciez de vous avoir offert à boire. « Offert ? s'étonne l'Œil Rouge en éclatant de rire. Nous n'offrons rien du tout, cette bière vous coûtera 2 Pièces d'Or. » Les autres éclatent de rire à leur tour et vous pressent de les payer. Si vous possédez les 2 Pièces d'Or et que vous souhaitez les leur donner, rendez-vous au [425](#). Si vous n'avez pas cet argent ou que vous refusez de payer la bière, rendez-vous au [12](#).



Votre situation semble désespérée. La porte est, en effet, robuste et la serrure, comme vous l'avez déjà constaté, d'une taille impressionnante. Vous pourriez sans doute passer par la fenêtre, mais elle est trop haute. En sautant au-dehors, vous vous tueriez à coup sûr. Peut-être pourriez-vous préparer une embuscade pour neutraliser l'un des gardes lorsqu'on vous apportera à manger? Qu'allez-vous faire ?

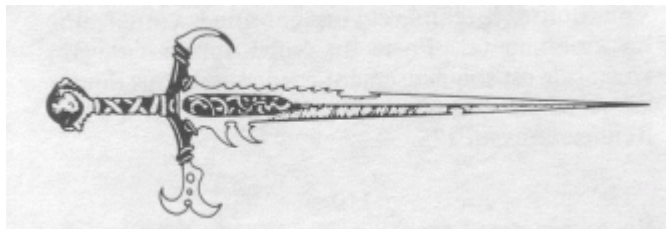
Essayer de défoncer la porte ? Rendez-vous au [120](#)
Demander son avis au Marmouscule ? Rendez-vous au [414](#)
Chercher dans votre Sac à Dos un objet qui pourrait vous aider ?
Rendez-vous au [259](#)

Vous pouvez également recourir à la magie en choisissant l'une des formules suivantes :

HOP MUR VOL CHU ZIP

[673](#) [767](#) [696](#) [604](#) [725](#)

Si vous avez des Provisions dans votre Sac à Dos, vous pouvez à présent prendre un repas. Si vous n'avez encore rien mangé aujourd'hui, vous gagnerez ainsi 2 points d'ENDURANCE, et 1 seul point si vous avez déjà mangé. Si vous ne disposez d'aucunes Provisions, votre total d'ENDURANCE n'augmentera pas. Apportez les modifications éventuelles à votre *Feuille d'Aventure* et installez-vous pour la nuit. Rendez-vous au [384](#).



100

Vous avancez avec précaution. Pour faire vos prochains pas, vous avez le choix entre vous rendre au [52](#), au [227](#) ou au [2](#).

101

Vous retraversez la galerie et la pièce où vous avez rencontré la Croupiture. Au bout du couloir vous ouvrez la porte du vestibule. La petite créature trapue qui vous avait laissé entrer n'est plus là. Vous franchissez la porte qui donne sur la cour et vous sortez. Le chemin est libre jusqu'à la double porte et vous vous y dirigez en longeant le mur. Rendez-vous au [392](#).

102

La porte s'ouvre à la volée et vous tombez la tête la première sur un sol couvert de paille. Vous vous relevez et vous jetez un coup d'oeil autour de vous : vous vous trouvez dans une pièce dépourvue de toute décoration, ce qui ne vous surprend pas. Deux portes permettent d'en sortir : l'une à gauche, l'autre à droite. Si vous souhaitez essayer d'ouvrir celle de gauche, rendez-vous au [37](#) ; si vous préférez vous intéresser à celle de droite, rendez-vous au [465](#).

103

« La Forteresse ? s'exclame-t-il. Vous avez l'intention de vous y rendre ? Si c'est le cas, sachez que vous subirez une damnation éternelle. A Mampang, le mal est comme une créature vivante dévorant tous ceux qui pénètrent en ces lieux maudits. Vous n'avez rien à faire là-bas, repentez-vous de vos péchés et joignez-vous à moi pour adorer Throff la Très Haute, la seule et unique maîtresse de tous les êtres vivants ! La Déesse de la Terre ! Combattez les noirs démons de Mampang et vivez dans la vérité éternelle. Maintenant ! Repentez-vous maintenant ! » Le vieil homme est saisi de frénésie et vous ne tenez pas à discuter avec un tel fanatique. Vous lui expliquez que votre intention est précisément de combattre le mal qui règne à Mampang. C'est le but de votre mission et

vous vous êtes juré, ajoutez-vous, de réussir ou de laisser votre vie dans l'entreprise. Colletus vous écoute attentivement et hoche la tête. « Seuls les dieux, dit-il, peuvent réussir à abattre les forces ténébreuses de Mampang. Lorsque j'étais plus jeune, comme vous, c'était également la mission que je m'étais fixée. Mais voici ce que les dieux maudits de Mampang ont fait de moi, ajoute-t-il, en passant sa main devant ses yeux. Je sens cependant que votre volonté est puissante et que rien de ce que je pourrais vous dire ne vous convaincra de renoncer à votre mission. Aussi vais-je vous aider en vous faisant une révélation qui vous donnera une idée des périls que vous aurez à affronter dans la Forteresse. Regardez bien. » Il se tourne alors vers le Pont Gémissant et lève les mains. Un *autre* pont apparaît aussitôt, qui semble beaucoup plus solide que le premier. « Le Pont Gémissant n'est qu'une illusion, explique le vieil homme. Si vous aviez tenté de le traverser, il aurait disparu lorsque vous seriez parvenu à mi-chemin et c'est une mort certaine qui aurait récompensé votre courage. Si vous combattez pour une cause juste, je puis vous offrir trois objets qui vous aideront dans votre mission. Deux potions, tout d'abord. La première vous permettra de retrouver vos forces, la seconde a été bénie au nom des dieux. Mon troisième don est une calotte qui pourra également vous être de quelque secours. Maintenant, allez. Et que la Chance de Cheelah vous accompagne. » Vous remerciez le Saint Homme.

Sans lui vous seriez mort à coup sûr en essayant de traverser le faux pont. Colletus vous donne ses trésors : une potion médicinale, une fiole de cuivre remplie d'eau bénite et une calotte. Quant à la bénédiction qu'il a prononcée, elle n'était pas vaine : elle vous permet en effet d'augmenter de 1 point votre total *initial* de CHANCE et de porter à 8 votre total *actuel* de CHANCE (si ce total est déjà égal ou supérieur à 8, ne tenez pas compte de cette dernière indication). A présent, vous pouvez traverser le *véritable* pont pour atteindre l'autre bord de la crevasse. Rendez-vous au [411](#).



104

L'un des Guerriers à l'Œil de Lynx prend votre Sac à Dos tandis qu'un autre vous enlève votre tunique et vous donne la sienne. Cette tunique est tiède et confortable, mais lorsque le Guerrier à l'Œil de Lynx l'attache, elle vous semble un peu trop serrée. Allez-vous protester en lui demandant de ne pas la serrer si fort (rendez-vous pour cela au [282](#)), ou préférez-vous déclarer, sur le ton de la plaisanterie, que vous avez quelques kilos à perdre (rendez-vous dans ce cas au [231](#)) ?

105

La métamorphose que vous attendiez se produit peu à peu. Votre jambe droite se met à vous faire mal et se transforme progressivement sous vos yeux. Votre pied se ratatine et un moignon pointu apparaît à son extrémité. Votre jambe est en train de se changer en une queue. Désormais vous ne pourrez marcher que sur un seul pied, bien que ce nouvel appendice puisse vous servir de béquille. Il vous faut réduire de 3 points votre total *initial* d'HABILETÉ. Les points d'HABILETÉ dont vous disposez actuellement ne doivent en aucun cas dépasser ce nouveau total. Faites les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure* et poursuivez maintenant votre chemin à cloche-pied en franchissant une porte de derrière qui permet de pénétrer plus avant dans le donjon. Rendez-vous au [448](#).



Votre plaisanterie les a gravement offensés, et en dépit de vos efforts vous ne parvenez pas à apaiser la tension qui règne à présent entre vous. Le plus grand des Elfes Noirs s'avance alors avec un sourire méprisant. « Nous allons apprendre la politesse à ce bipède purulent », lance-t-il d'un ton mauvais. Les deux autres se lèvent aussitôt. Vous allez devoir les affronter. Si vous souhaitez engager le combat en faisant usage de votre arme, rendez-vous au [510](#), si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

MAG UBI PAN SOM PUE

[793](#) [614](#) [775](#) [727](#) [671](#)

La métamorphose de l'Archimage est presque achevée. Si vous parvenez à attaquer la créature avant qu'elle ne soit entièrement transformée, vous aurez peut-être une chance de la vaincre. Si vous n'êtes pas assez rapide, il y a peu d'espoir que vous parveniez à neutraliser cette déité de l'Inframonde.

DÉMON DE L'INFRAMONDE HABILETÉ : 7 ENDURANCE :
7

Si vous réussissez à terrasser votre adversaire en cinq Assauts ou moins, rendez-vous au [351](#). Si vous n'arrivez pas à remporter la victoire, rendez-vous au [172](#).



Le nid et l'œuf d'or constituent pour vous un mystère. Vous seront-ils de quelque utilité si vous venez à rencontrer des Hommes-Oiseaux ? L'œuf a-t-il une quelconque valeur ? Peut-être ces objets ne sont-ils que de simples ornements ? Parviendrez-vous jamais à le savoir ? Rendez-vous à présent au [473](#).

En vous approchant du groupe, vous distinguez trois créatures qui bavardent entre elles et dont l'apparence vous semble familière. Elles sont minces, déliées, et vêtues de haillons. Quelques instants plus tard, vous remarquez que leurs grands yeux restent toujours fermés. Vous vous tenez aussitôt sur vos gardes ; vous venez en effet de les identifier : ce sont des Yeux Rouges. Vous vous rappelez vos précédentes rencontres avec de telles créatures : elles ne vous ont pas laissé de très bons souvenirs. Vous essayez donc d'éviter le groupe en changeant de direction. Mais l'un des Yeux Rouges a remarqué votre présence et vous appelle.



109 *L'un des Yeux Rouges a remarqué
votre présence et vous appelle.*

De toute évidence, il s'est rendu compte que vous tentiez de les fuir et il se moque de vous. Les deux autres se tournent à leur tour vers vous et vous appellent également. Si vous souhaitez les rejoindre, comme ils vous le demandent, rendez-vous au [242](#). Si vous préférez ne pas leur prêter attention et poursuivre votre chemin, sans tenir compte de leurs railleries, rendez-vous au [216](#).



Les Guerriers à l'Œil de Lynx vous encerclent et vous attaquent tous en même temps. A chaque Assaut vous devrez choisir celui des trois adversaires que vous combattrez en priorité. Vous l'affronterez selon les règles habituelles. Quant aux deux autres, vous jetterez les dés comme à l'accoutumée pour calculer leur Force d'Attaque. Si la Force d'Attaque de l'un d'eux est supérieure à la vôtre, vous aurez reçu une blessure. Dans le cas contraire, vous aurez simplement évité le coup sans avoir vous-même blessé la créature.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GUERRIER
A L'ŒIL DE LYNX **7 4**

Deuxième GUERRIER
A L'ŒIL DE LYNX **6 4**

Troisième GUERRIER
A L'ŒIL DE LYNX **6 5**

[TEL](#)

Si vous parvenez à vaincre vos trois adversaires, rendez-vous au [340](#).

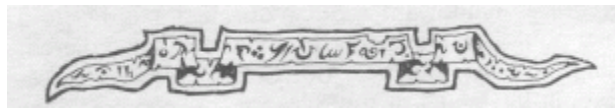
La porte s'ouvre. Vous la poussez lentement, ce qui est fort sage car elle recèle un piège. Un Fléau d'Armes est en effet accroché juste au-dessus du linteau et sa boule hérissée de pointes vous aurait frappé au visage si vous étiez entré normalement. Grâce à votre prudence, vous parvenez sans difficulté à échapper au traquenard et vous pénétrez dans une pièce à l'aspect sinistre. Rendez-vous au [251](#) pour en savoir plus.

Vous tombez la tête la première dans les ténèbres et vous atterrissez sur un sol dur recouvert de paille. Il règne un noir d'encre dans la pièce et

vous êtes bien incapable de distinguer quoi que ce soit. Un bruit de mauvais augure vous met sur vos gardes. Vous entendez en effet un bruissement en provenance d'un des coins de la pièce, comme si quelqu'un traînait derrière lui un fagot de branchages. Si vous souhaitez dégainer votre arme (en admettant que vous en ayez une), rendez-vous au **15**. Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

LEN SIX ROC LOI REV

[682](#) [594](#) [672](#) [783](#) [644](#)



113

L'aube ne s'est pas tout à fait levée lorsque vous vous remettez en chemin. Vous n'avez pas encore établi votre plan pour entrer dans la Forteresse. Tout ce dont vous êtes sûr, c'est que l'entreprise sera malaisée. Votre nuit de sommeil vous permet de gagner 2 points d'ENDURANCE, mais si vous n'avez rien mangé hier, vous perdrez alors 3 points d'ENDURANCE. Votre Sac à Dos sur vos épaules, vous vous dirigez vers la porte. Ses immenses vantaux de bois se dressent au-dessus de vous, tandis que vous avancez. Vous craignez d'être repéré, mais cela paraît hautement improbable tant que le soleil ne se sera pas levé. Les contours de la Forteresse se découpent dans le ciel du matin : c'est une image impressionnante et vous ne pouvez vous empêcher de vous sentir impuissant et dérisoire en comparaison de sa taille gigantesque. Vous vous approchez d'une petite porte aménagée dans l'un des deux vantaux. Si vous souhaitez frapper à cette porte, sachant qu'ainsi vous attirerez l'attention des gardes, rendez-vous au [304](#). Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

BOU CLE VOL WAF INV

[791](#) [643](#) [736](#) [749](#) [667](#)

114

Vous pénétrez dans la pièce en essayant de faire le moins de bruit possible. Vous jetez un coup d'oeil autour de vous pour repérer d'éventuelles créatures ou objets mais vous ne trouvez rien. Hâtant le pas, vous vous dirigez vers la porte. Arrivé à mi-chemin, vous vous arrêtez. Vous venez en effet d'apercevoir une forme au fond de la pièce : elle est grande, massive et immobile. Si vous souhaitez vous en approcher pour l'examiner, rendez-vous au [369](#). Si vous préférez ne pas y prêter attention et poursuivre votre chemin en direction de la porte, rendez-vous au [470](#).

115

Vous bavardez agréablement au cours du repas, puis vous décidez de repartir. Si vous n'avez pas mangé aujourd'hui, ce repas vous permet de gagner 2 points d'ENDURANCE, 1 seul si vous avez déjà mangé. Rendez-vous au [8](#).

116

Vous adressez au marchand un sourire aimable. Il vous répond d'un hochement de tête en vous observant attentivement. De toute évidence il vous sera impossible de voler quelque chose sans vous faire voir. Vous n'avez donc qu'une seule possibilité : vous emparer d'un geste vif de ce que vous convoitez et prendre aussitôt la fuite. Vous choisissez le moment qui vous semble le plus opportun, puis vous attrapez une poignée de bibelots avant de vous précipiter vers la porte. Le marchand reste immobile. Lorsque vous atteignez la porte, cependant, il entrechoque ses dents en produisant un claquement sonore. Aussitôt, des pointes de fer jaillissent du chambranle pour vous barrer le chemin. Mais vous avez de la chance : vous avez, en effet, réussi à passer la porte ou, plutôt, vous avez *presque* réussi, car les pointes vous ont entaillé la main qui tenait les objets. Vous poussez un cri de douleur et vous perdez 1 point d'HABILETÉ ainsi que 2 points d'ENDURANCE. Vous vous hâtez alors de retirer votre main en parvenant malgré tout à conserver l'un des objets volés. Pour savoir de quoi il s'agit, lancez un

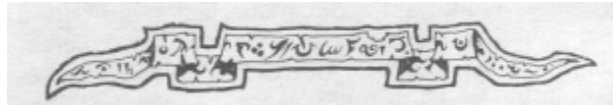
dé. Si vous obtenez un chiffre impair, rendez-vous au [382](#). Si ce chiffre est pair, rendez-vous au [417](#).

117

Vous parvenez à vous cramponner au pont qui se balance sous votre poids. Lorsque vous arrivez de l'autre côté, vous poussez un soupir de soulagement et vous poursuivez votre chemin le long du sentier. Rendez-vous au [380](#).

118

Les Hommes-Oiseaux semblent déconcertés. De toute évidence, ils n'ont encore jamais vu semblable talisman. Tandis que les trois créatures l'examinent attentivement, vous rebroussez chemin à pas furtifs, et vous franchissez la porte dans l'autre sens. Rendez-vous au [479](#).



119

Vous parvenez à dominer votre dégoût et vous faites le tour de la pièce dont le sol est jonché de cailloux et de morceaux de bois. Si l'endroit contient quelque chose d'intéressant, vous le trouverez forcément, à moins qu'il n'ait été caché dans le trou. Car *personne* n'accepterait de fouiller cette immonde ouverture. Votre inspection ne donne aucun résultat. Rien n'est caché dans ces latrines. A tout le moins, rien que vous puissiez *voir*. En revanche, vous n'allez pas tarder à vous rendre compte que vous avez attrapé quelque chose dont vous vous seriez volontiers passé : en effet, des mouches vous ont suivi pendant que vous examiniez la pièce ; or, elles sont porteuses de germes qui vous ont communiqué une maladie fort déplaisante. Pour l'instant ses effets restent relativement bénins : vous perdrez 1 point d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ, *lors des futurs combats que vous aurez à livrer*. Mais lorsque vous aurez réussi à trouver l'Archimage - si toutefois vous

survivez jusque-là - les manifestations du mal se révéleront beaucoup plus inquiétantes. Vous devrez alors perdre **1** autre point d'ENDURANCE et **1** autre point d'HABILETÉ, lors de votre première rencontre avec lui. Par la suite, l'évolution de la maladie dépendra de l'action éventuelle d'un médecin capable de guérir votre mal avant qu'il ne vous soit fatal. Vous pourrez peut-être accomplir votre mission mais il n'est pas certain que vous surviviez longtemps après. Quittez à présent cette pièce en vous rendant au [70](#).

120

Le Marmouscule vous avertit que toute tentative d'enfoncer la porte resterait vaine. Vous êtes malgré tout décidé à essayer et vous vous élancez sur la porte de toutes vos forces ; la petite créature avait raison : cependant vous avez perdu votre temps et d'une manière particulièrement douloureuse. Votre épaule, en effet, produit un craquement sinistre lorsque vous heurtez le lourd panneau : vous vous êtes gravement blessé et tout mouvement de votre bras se révèle singulièrement pénible. Vous perdrez 4 points d'ENDURANCE et 3 points d'HABILETÉ jusqu'à ce que vous ayez réussi à guérir votre blessure. Rendez-vous au [476](#).

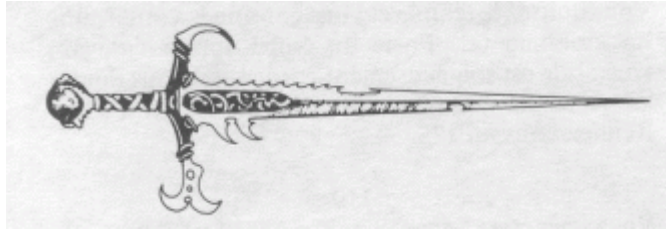
121

Ils se sentent offensés de voir leur hospitalité ainsi dédaignée. Si vous souhaitez changer d'avis et accepter leur bière, rendez-vous au [97](#). Si vous préférez essayer de vous éloigner d'eux, rendez-vous au [57](#). Enfin, s'il vous semble plus judicieux d'attendre de voir ce qui va se passer, rendez-vous au [12](#).

122

Votre franchise fait sans doute honneur à votre bravoure, mais guère à votre intelligence. Vous n'êtes pas, en effet, en position de formuler des menaces ! Le Capitaine et ses gardes éclatent d'un rire bruyant. « Emmenez-moi ce misérable résidu d'Orque au cachot ! » ordonne l'officier. Les gardes obéissent aussitôt. Vous passerez désormais le

reste de vos jours en prison. Heureusement, vous n'avez plus beaucoup de jours à vivre...



123

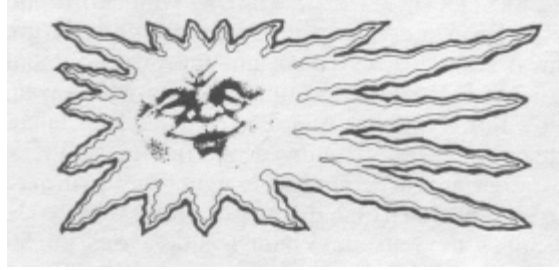
La bête qui se trouve à l'intérieur mérite de recevoir une leçon. Son hurlement ne vous empêchera pas de pénétrer dans la grotte. Si vous souhaitez dégainer votre arme avant d'entrer, rendez-vous au [286](#). Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

DOC VUE UBI WAF BIS

[635](#) [607](#) [782](#) [697](#) [669](#)

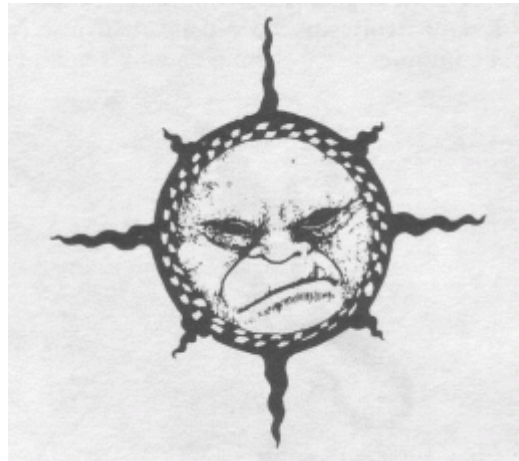
124

Le couloir s'élargit puis aboutit à une vaste galerie qui semble être un des principaux points de passage. Plusieurs autres couloirs en partent et vous avez pour l'instant le choix entre deux portes : devant vous, une double porte aux lourds vantaux de bois hauts de trois mètres. L'un d'eux est légèrement entrouvert, ce qui éveille votre méfiance. A quelques mètres à gauche des deux vantaux, une porte ouvragée au panneau orné de moulures. Si vous souhaitez examiner la double porte, rendez-vous au [41](#). Si vous préférez vous intéresser à la porte ouvragée, rendez-vous au [54](#).



125

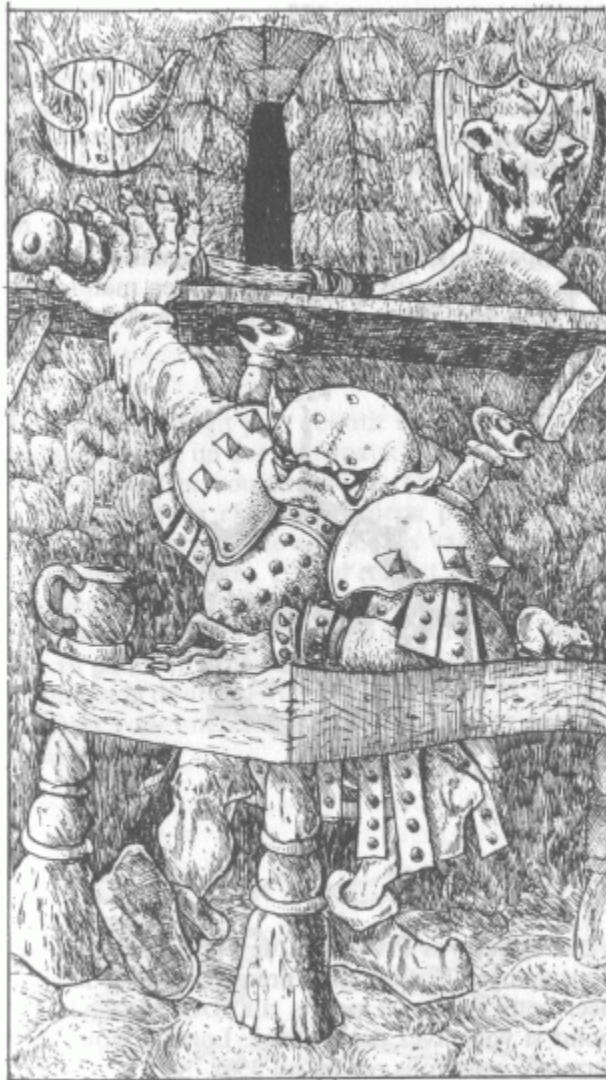
« De Kristatanti ? Vraiment ? demande l'Œil Rouge en éclatant de rire. Et vous espérez nous faire croire cela ? Vous n'êtes pas plus originaire de Kristatanti que nous, car si c'était le cas, vous ne seriez pas coiffé ainsi. Là-bas, en effet, ils portent les cheveux dressés sur la tête, maintenus par des épingles ou des os. » Si vous souhaitez reconnaître que vous ne venez pas de Kristatanti, mais d'Analand, rendez-vous au [48](#). Si vous préférez insister en maintenant que vous êtes bel et bien originaire de Kristatanti, rendez-vous au [291](#).



126

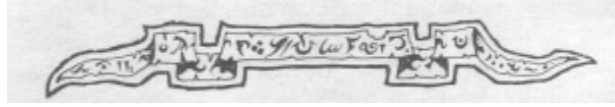
Vous sortez vos Provisions de votre Sac à Dos et vous mangez. Si c'est votre premier repas de la journée, vous gagnez 2 points d'ENDURANCE, 1 seul point si vous avez déjà mangé. Lorsque vous avez terminé, vous vous rendez au [358](#).

Vous poussez doucement la porte et vous entrez dans une pièce plutôt malpropre. Une table et une chaise sont disposées dans un coin. Assise sur la chaise, le torse appuyé contre la table, une étrange créature, chauve et imberbe, est endormie. Elle est vêtue d'une armure de cuir et ses épaules semblent larges et puissantes. A votre entrée, l'être émet un grognement et se réveille. En vous voyant, il se lève d'un bond, attrape une hache et vous demande d'une voix tonitruante de quel droit vous avez interrompu sa sieste.



127 En vous voyant, la créature se lève d'un bond et attrape une hache.

Si vous souhaitez dégainer votre arme et frapper la créature le premier, rendez-vous au [360](#). Si vous préférez vous excuser de l'avoir dérangée et essayer de la calmer, rendez-vous au [466](#). Enfin, si vous décidez d'élever la voix à votre tour et de lui répondre sur le même ton que vous ignoriez qu'elle fût endormie, rendez-vous au [506](#).



128

Le Gobelin pousse un rugissement sonore qui semble être un cri de guerre. Ses compagnons, en effet, se joignent aussitôt à lui et vous encerclent en vous rouant de coups de pied et de coups de poing. Certains même vous mordent. Vous vous défendez vaillamment, mais vous succombez sous le nombre ; un coup plus puissant que les autres vous fait tomber à terre. Des dents pointues s'enfoncent alors dans votre chair. La douleur est insupportable et vous laissez bientôt échapper votre dernier cri. Votre mission s'achève ici : votre cadavre fournira à ces répugnantes créatures le meilleur repas de leur misérable vie.

129

Vous refermez aussitôt la porte derrière vous et vous avancez. Vous vous trouvez à présent dans un passage voûté. Devant vous, une autre porte presque aussi grande que celle que vous venez de franchir bloque le passage. Elle est constituée également de deux grands vantaux munis d'une poignée et d'une serrure de cuivre. A votre gauche et à votre droite, deux portes plus petites ouvrent peut-être sur des pièces aménagées à l'intérieur des remparts de la Forteresse. Ces murailles, en effet, ont plusieurs mètres d'épaisseur. Quel chemin allez-vous choisir? Si vous souhaitez essayer de franchir la porte située à votre gauche, rendez-vous au [206](#). Si vous préférez essayer la porte de droite, rendez-vous au [493](#). Enfin, si vous décidez plutôt de vous intéresser à la double porte, en face de vous, rendez-vous au [253](#).

130

Vous décrivez les bottes au Capitaine en lui promettant de les lui donner s'il vous relâche. Il semble intéressé, mais claque alors des doigts. Aussitôt, les gardes vous font franchir la porte sans ménagement, en vous arrachant votre Sac à Dos et votre bourse qu'ils confient au capitaine. Après tout, pourquoi vous libérerait-il en échange de ces bottes, alors qu'il peut tout aussi bien vous les voler ? Quant à vous, elles ne vous seraient d'aucune utilité dans le cachot souterrain où l'on vous emmène pour vous y enfermer jusqu'à la fin de vos jours.

131

Une fois de plus, ils essayent de vous persuader de revêtir la tunique, mais vous persistez dans votre refus. « Nous perdons notre temps, dit alors l'un d'eux avec colère. Il va falloir le convaincre à notre manière. » Ses compagnons approuvent d'un hochement de tête et tirent leurs épées. Rendez-vous au [90](#).

132

Vous songez à lui proposer un marché : qu'il vous aide à entrer dans le donjon central en échange de la Pièce d'Or qu'il réclame. Si vous souhaitez lui soumettre cette proposition, vous ne tarderez pas à vous apercevoir qu'il est habile à négocier et que conclure une affaire avec lui n'est pas chose aisée. Vous pouvez lui offrir 1, 2 ou 3 Pièces d'Or. Choisissez le nombre de Pièces que vous souhaitez lui proposer, puis lancez un dé. Si vous décidez de lui offrir **1** Pièce d'Or, vous devrez obtenir un 5 ou un 6 pour qu'il accepte. Si vous lui offrez **2** Pièces d'Or, vous devrez tirer un chiffre de 3 à 6 pour obtenir son consentement ; enfin, si vous lui offrez **3** Pièces d'Or, c'est un chiffre de 2 à 6 que devra vous donner le dé pour que le marché soit conclu. S'il accepte de vous laisser entrer, rendez-vous au [20](#). Dans le cas contraire, ou si vous n'avez pas d'Or à lui donner, ou encore si vous ne souhaitez pas lui en proposer, rendez-vous au [160](#).

En dépit de tous vos efforts, vous ne parvenez pas à maintenir votre prise et vous tombez sur le sol avec un bruit mat. Immédiatement, les gardes se retournent et vous font face. Avec un rugissement, ils se précipitent sur vous, l'épée à la main. Vous reculez dans l'encadrement de la porte, en espérant ainsi pouvoir mieux vous défendre et en faisant une prière pour que d'autres gardes ne viennent pas en renfort. Il vous faut à présent combattre vos adversaires. Étant donné l'étroitesse de la porte, ils ne peuvent vous attaquer en même temps, et vous devrez donc les affronter un par un :

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE **8 7**

Deuxième GARDE **6 7**

Troisième GARDE **7 7**

Quatrième GARDE **8 7**

Si vous parvenez à tuer les quatre gardes, rendez-vous au [129](#).

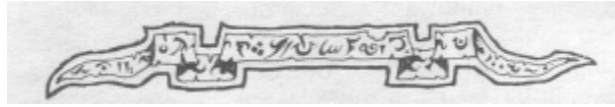
Vous coincez la lance entre le plafond et le plancher qui continue de s'élever. Vous tremblez et vous transpirez tout à la fois tandis que la hampe commence à se courber sous la pression exercée par le mécanisme. Vous murmurez une prière à l'adresse de votre divinité alors que vous entendez craquer le bois : la lance tiendra-t-elle? Vous n'avez pas longtemps à attendre pour obtenir la réponse à cette question : quelques instants plus tard, en effet, l'arme casse net. Le cœur vous manque et vos espoirs s'évanouissent. Vous avez à présent perdu cette lance. Si c'était votre seule arme, vous devrez réduire de 2 points votre total d'HABILETÉ lors des prochains combats que vous aurez à livrer, et cela, jusqu'à ce que vous ayez trouvé une arme de remplacement. Dans l'immédiat, cependant, vous avez d'autres soucis en tête car vous risquez, dans quelques secondes, de mourir écrasé ! Rendez-vous au [269](#).

Vous arrivez de l'autre côté de la cour. Deux grandes portes en bois se dressent devant vous, que vous devrez franchir pour progresser à l'intérieur du donjon. A quelques mètres de la porte, un poteau en métal, de forme insolite, ayant la taille de deux hommes, a été planté sur un petit monticule de terre. A votre gauche, vous n'apercevez rien de particulier. A votre droite, en revanche, une petite porte en bois est aménagée dans le mur. Si vous souhaitez vous approcher des doubles portes pour voir s'il vous sera possible de les ouvrir, rendez-vous au [397](#). Si vous préférez examiner le poteau de métal, rendez-vous au [502](#). Enfin, si vous décidez plutôt de vous intéresser à la porte aménagée dans le coin du mur, rendez-vous au [519](#).

Vous vous approchez de l'entrée de la grotte et vous jetez un coup d'œil à l'intérieur. L'odeur qui s'en dégage n'a rien de particulièrement agréable, mais l'endroit ne semble pas présenter de danger. Sa profondeur, cependant, vous inquiète quelque peu : la grotte disparaît en effet dans l'obscurité et il est impossible d'en apercevoir le fond. Si vous pensez qu'il serait plus prudent d'essayer l'une des autres grottes, vous pouvez choisir d'examiner la plus petite des trois (en vous rendant au [222](#)), ou la troisième (rendez-vous pour cela au [534](#)). Si vous préférez vous aventurer dans la grotte devant laquelle vous vous trouvez déjà, rendez-vous au [507](#).

Elle s'approche de vous en traînant les pieds et vous amène devant un garde-manger. « Servez-vous, dit-elle, tout ce que vous voyez là est excellent pour vous redonner des forces. Mes recettes spéciales permettent aux soldats de retrouver toute leur vigueur. » Vous essayez de lui expliquer qu'elle vous a mal compris, que vous cherchiez simplement, en passant par là, à prendre un raccourci, mais elle ne veut rien entendre et se met en colère : votre refus l'offense gravement. Si vous souhaitez goûter à l'une de ses préparations pour la calmer,

rendez-vous au [3](#) ; si vous préférez persister dans votre intention de quitter les lieux, rendez-vous au [297](#).



138

L'étrange personnage tend la main et marmonne quelques mots. Peu à peu, une forme se dessine alors dans sa paume. Bientôt, vous écarquillez les yeux : c'est la *Couronne des Rois* qui vient ainsi d'apparaître ! Vous essayez de vous en saisir, mais le personnage ramène sa main vers lui pour vous en empêcher. « Pas si vite, l'homme ! lance-t-il en éclatant de rire, nous avons conclu un marché : si je vous donne la Couronne, il faut que vous quittiez la Forteresse. Et, pour être sûr que vous ne ferez aucun mal sur le chemin du retour, vous devrez laisser votre arme derrière vous. » Si vous acceptez ses conditions, rendez-vous au [234](#). Sinon, vous pouvez dégainer votre arme et l'attaquer (en vous rendant au [162](#)), ou recourir à la magie en choisissant l'une des formules suivantes :

ECU FIX MAG REV GOB

[650](#) [786](#) [687](#) [706](#) [730](#)

139

Vous vous approchez en surveillant les deux côtés du passage, l'œil aux aguets. Vous vous immobilisez soudain en entendant un ronflement, un peu plus loin devant vous. Deux gardes revêtus d'armures sont effondrés sur le sol, sur le côté droit du passage. Ils restent sans bouger, visiblement endormis. L'un d'eux tient à la main une bonbonne renversée d'où s'écoule du vin. De toute évidence, ils sont ivres, et vous pouvez essayer de passer devant eux sans faire de bruit. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [342](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [264](#).



140

La porte n'est pas fermée à clé ; vous la poussez. Elle ouvre sur un passage obscur et vous vous demandez si vous allez ou non y pénétrer, lorsqu'un bruit en provenance de la cour vous force à hâter votre décision. C'est un bruit de pas qui retentit ainsi, en s'approchant rapidement ; un groupe de gardes s'avance vers vous et, de toute évidence, ils sont nombreux. Vous franchissez aussitôt la porte que vous refermez derrière vous. Il fait sombre dans le passage, mais vous parvenez malgré tout à le suivre. Il tourne tout d'abord vers la gauche, puis vers la droite, avant de reprendre sa direction première. Bientôt, vous apercevez une porte un peu plus loin. Rendez-vous au [357](#).

141

Vous traversez la galerie puis la pièce dans laquelle vous avez rencontré la Croupiture. Au bout du passage où vous vous trouvez à présent, des voix retentissent derrière la porte que vous ouvrez. « Et voilà ! Je vous l'avais bien dit ! C'est lui, l'homme d'Analand ! Quand vous aurez capturé ce chien, n'oubliez pas d'annoncer à votre maître que c'est moi, Ridd le Gnome, qui vous ai donné cette information. » Vous poussez un juron : le Gnome est allé chercher des gardes pour s'emparer de vous. Ils sont douze dans la pièce et vous attaquent. Si vous disposez d'une lance de bois béni, rendez-vous au [17](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [266](#).



Vous vous précipitez sur le garde en ayant l'avantage de la surprise. Votre adversaire, lui, a l'avantage de recevoir du renfort. Tandis que la lutte s'engage, en effet, il se met à hurler. Six autres gardes accourent aussitôt et, avant que vous n'ayez eu le temps de réagir, ils vous tirent en arrière et vous immobilisent les bras derrière le dos. Un Sergent s'approche alors et contemple la scène. Le garde que vous avez attaqué souffre d'une blessure au bras ; son supérieur le blâme vertement pour son incompetence puis se tourne vers vous. Il fait ensuite un signe de tête aux deux soldats qui vous tiennent prisonnier puis quitte la cellule. Le dos du Sergent est la dernière image que vous emporterez de ce monde ; une épée vient en effet de vous transpercer par derrière. Votre mission s'achève ici...

L'Ogre réfléchit un instant. « Quand j'ai commencé dans ce métier, il y avait un supplice particulièrement *plaisant* que j'aimais bien faire subir, dit-il. Je l'ai essayé la première fois sur un Archanthrope accusé de vol et qui ne voulait pas révéler où il avait caché son butin. Pour commencer, nous lui avons enfoncé de grosses aiguilles dans chaque bras avec lesquelles nous lui avons chatouillé les os, puis nous lui avons mis du verre pilé sous les paupières et, enfin, nous lui avons sectionné les tendons d'Achille. Ce rabat-joie nous a avoué où il avait caché son trésor dès que nous avons planté les aiguilles, mais cela ne nous a pas empêchés de continuer. Après tout, nous avons bien le droit de nous amuser un peu, n'est-ce-pas ? Où trouver l'Archimage, m'avez-vous dit ? Il est dans sa tour, comme toujours. » L'Ogre a à présent, a une question à vous poser. Rendez-vous au [19](#).



Vous entendez des voix en provenance de la pièce. L'oreille collée à la porte, vous écoutez attentivement pour essayer de savoir combien de créatures se trouvent à l'intérieur et de quoi elles parlent. Apparemment, elles ne sont que deux ; vous n'entendez en tout cas que deux voix. Mais, soudain, la porte s'ouvre à la volée ! Avant que vous n'ayez pu réagir, on vous saisit les poignets et vous êtes propulsé dans la pièce. « Il me semblait bien que j'avais entendu quelque chose, dit un grand ELFE NOIR à ses deux compagnons qui viennent de vous capturer. Une créature humaine, à ce que je vois, et laide avec ça ! Regardez donc la couleur de sa peau ! Quelle horreur ! Beurk ! Imaginez-vous avec une peau comme celle-là... » Les deux autres éclatent de rire ; tous trois vous observent.



144 *Les deux Elfes Noirs éclatent de rire.*

Qu'allez-vous faire ?

Rire avec eux et tenter de les amadouer ? Rendez-vous au [295](#)

Les défier pour vous avoir insulté ? Rendez-vous au [536](#)

Essayer de vous enfuir ? Rendez-vous au [335](#)



Les deux gardes bondissent aussitôt sur vous. Combattez-les en même temps. A chaque Assaut, vous choisirez l'adversaire que vous voulez affronter en priorité. Battez-vous avec lui selon les règles habituelles. Quant à l'autre garde, vous jetterez les dés comme à l'accoutumée pour calculer sa Force d'Attaque. Si sa Force d'Attaque est supérieure à la vôtre, vous aurez reçu une blessure à la manière habituelle. Mais si c'est votre Force d'Attaque qui est supérieure, vous ne l'aurez pas blessé pour autant : vous aurez simplement esquivé son coup.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE **8 7**

Deuxième GARDE **7 7**

Si vous arrivez à tuer les deux gardes, vous affronterez ensuite leur Capitaine :

CAPITAINE DE LA

GARDE HABILETÉ : **8** ENDURANCE : **9**

Si vous parvenez à réduire à 6 le total d'ENDURANCE du Capitaine et que vous souhaitiez épargner sa vie, rendez-vous au [347](#). Si vous souhaitez poursuivre le combat, rendez-vous au [391](#) lorsque vous aurez réussi à réduire à 6 son total d'ENDURANCE.

Une larme apparaît au coin de l'œil du gros homme lorsque vous portez le coup de grâce à son animal favori. « Il n'était pas nécessaire de le tuer, dit-il dans un sanglot, mon pauvre Hashi ! Qu'avez-vous fait ? » Vous vous tournez alors vers lui et vous vous avancez pour le saisir à la gorge. Vous lui expliquez que vous êtes un mercenaire et que vous

n'avez pas pour habitude d'épargner la vie de vos victimes. Vous exigez ensuite qu'il vous dise comment faire pour pénétrer dans le donjon. Vous prétendez que vous avez quelque chose à y faire et que vous reviendrez ensuite auprès de lui s'il souhaite vous prendre à son service. « Très bien, soupire-t-il. Pour entrer dans le donjon, vous devrez vous approcher des portes et murmurer ce mot de passe à la serrure : Alaralaramalana. La poignée tournera aussitôt et les portes s'ouvriront. Maintenant, lâchez-moi ! » Vous le laissez là et vous quittez la pièce. Rendez-vous au [141](#).

147

« Je dois aussi t'annoncer de mauvaises nouvelles, qui vont peut-être compromettre le succès de ta mission, poursuit Libra. La nuit dernière, tu as dormi dans la même grotte qu'une créature qui était morte du *mal tremblant*. » Elle vous décrit alors les effets de cette maladie redoutable. Rendez-vous au [247](#).

148

Possédez-vous un sifflet d'argent ou de l'eau bénite de la Rivière Tinpang ? Si oui, vous pouvez faire usage de l'un ou de l'autre. Si vous souhaitez vous servir du sifflet d'argent, rendez-vous au [800](#). Si vous préférez utiliser l'eau bénite, rendez-vous au [537](#). Si vous n'avez ni l'un ni l'autre, retournez au [351](#) pour faire un nouveau choix.

149

« De Kharé ? » s'exclament-ils d'une seule voix. L'un d'eux sourit et vous prend par le bras. « Nous aussi, nous sommes de Kharé, ami, bien que nous ayons quitté la ville il y a six mois. Ah ! nous aimerions tellement que vous nous disiez ce qui se passe là-bas. Le Saint Homme de Slangg continue-t-il à faire des miracles ? » Vous lui parlez de votre propre expérience dans la chapelle consacrée au culte de Slangg et tous approuvent votre sagesse. « Si vous avez passé l'épreuve du dieu Slangg, vous connaissez sûrement le nom du Saint Homme, dit l'un des Yeux Rouges ; j'ai beau faire des efforts de mémoire, je n'arrive pas

moi-même à me souvenir de son nom. Comment s'appelle-t-il, déjà ? »
Les deux autres regardent leur compagnon d'un air surpris, et comprennent alors son intention. Il veut vous mettre à l'épreuve. Qu'allez-vous répondre ?

Courga ? Rendez-vous au [195](#)

Salen ? Rendez-vous au [570](#)

Vangorn ? Rendez-vous au [549](#)

Tristan ? Rendez-vous au [327](#)

Que vous ne savez pas ? Rendez-vous au [457](#)

150

Un écriteau au-dessus de la porte attire votre attention. On peut y lire :
Chambre de la Nuit. Vous réfléchissez un instant avant d'ouvrir la porte. Que peut bien abriter cette *Chambre de la Nuit* ? Des créatures nocturnes ? Un gaz somnifère ? Il n'y a qu'un seul moyen de le savoir : vous tournez la poignée, et la porte s'ouvre sur une pièce où règne un noir d'encre. Il n'y a pas le moindre rayon de lumière à l'intérieur et même la faible clarté qui vous entoure ne parvient pas à percer les ténèbres. Si vous possédez une chandelle avec laquelle vous pourrez vous éclairer pour traverser la pièce, rendez-vous au [13](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [308](#).

151

Vous êtes presque arrivé de l'autre côté du précipice lorsque vous glissez à nouveau. Cette fois encore, vous essayez désespérément de vous agripper à la corde, mais votre chance vous a abandonné. Le pont en effet se met à vibrer comme la corde d'un violon, et votre main manque sa prise. Vous plongez alors vers le lit de la rivière où la mort vous attend. Votre voyage est terminé, alors que vous étiez si près du but...

Vous pouvez essayer :

Une Peau de Fruit Jaune Rendez-vous au [21](#)

Un Rouleau de Parchemin Rendez-vous au [71](#)

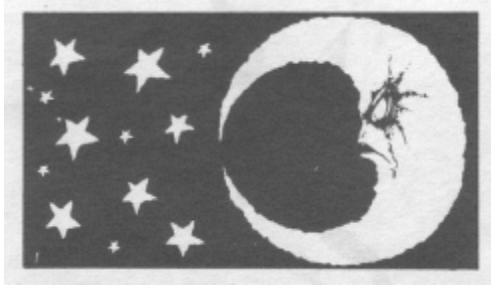
Une Boussole Magique Rendez-vous au [252](#)

Une Fiole de Verre contenant un Liquide Rendez-vous au [92](#)

Rien de tout cela Rendez-vous au [363](#)

Vous vous rappelez le message et vous appelez Colletus. A quoi peut bien ressembler ce mystérieux personnage ? Va-t-il vraiment venir ? Est-il même toujours en vie? Vous criez à nouveau son nom et, quelques instants plus tard, vous entendez des bruits de pas sur le sol rocheux. Un peu plus loin, au bord du gouffre, une silhouette apparaît. Un vieil homme chauve vêtu d'une longue toge marron et sale s'avance vers vous. « Qui m'appelle ? » demande-t-il. Tout d'abord, vous restez silencieux. Il semble en effet évident que c'est vous qui l'avez appelé, il n'y a personne d'autre alentour. Tandis qu'il s'approche, cependant, vous constatez qu'il ne se dirige pas vers vous, mais légèrement sur votre gauche. Le vieil homme est *aveugle* ! Ses yeux sont peints en noir selon la tradition de Kristatanti. Vous l'appelez alors une nouvelle fois pour qu'il puisse vous repérer au son de votre voix et il change aussitôt de direction. « Eh bien, dit-il d'un ton brusque, qui êtes-vous ? Où allez-vous ? Et qu'attendez-vous d'un prêtre victime de la malédiction de l'Œil Noir ? » Si vous souhaitez lui demander des renseignements sur la Forteresse de Mampang, rendez-vous au [103](#). Si vous préférez faire appel à ses pouvoirs de Saint Homme, rendez-vous au [283](#). Si vous estimez plus judicieux de lui demander s'il possède un don de guérison, rendez-vous au [78](#).

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [412](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [529](#).



155

Vous leur racontez que votre mère vous a abandonné et que vous avez été élevé à Kharé par un Saint Homme originaire de Dhumpus. Votre mère s'était convertie au culte de Slangg, le Dieu de Malfaisance ; pour donner une preuve de sa foi, il lui avait été ordonné de vous laisser mourir. L'homme qui vous a élevé, expliquez-vous, vous a donné l'accent du Sud qui s'est mélangé, dans votre façon de parler, à celui, typique, de Kharé. Vous ajoutez que vous vous rendez à la Forteresse de Mampang sur convocation de l'Archimage. A la mention de ce nom, les deux créatures échangent un regard en biais. Une expression de crainte apparaît sur leur visage. « Dans ce cas, allez-y, étranger, dit l'une d'elles, nous ne vous retarderons pas plus longtemps, poursuivez votre route. » De toute évidence la puissance de Mampang leur fait peur et vous leur avez laissé entendre que vous étiez lié aux forces maléfiques qui y règnent. Elles vous laissent donc passer. Rendez-vous au [441](#).

156

Vous essayez désespérément de ne pas vous laisser gagner par la panique tandis que le plancher s'élève ; immobile, vous espérez que le mécanisme qui s'est ainsi déclenché va s'interrompre à temps ; vous vous surprenez bientôt à vous mordre les lèvres si fort que vous en ressentez une vive douleur. Apparemment, le plancher va continuer de monter jusqu'au plafond qui ne se trouve plus qu'à quelques dizaines de centimètres de votre tête. Il est temps de réagir ! Si vous souhaitez examiner le plancher en espérant y trouver quelque chose qui pourra vous aider, rendez-vous au [168](#). Si vous préférez chercher dans votre Sac à Dos un objet dont vous pourrez vous servir, rendez-vous au [16](#).



157

Vous vous penchez à hauteur de la serrure et vous murmurez votre mot de passe. Votre mémoire est-elle fidèle ? Aucun son ne provient de la porte. Rassemblant alors votre courage, vous vous apprêtez à saisir la poignée. Rendez-vous au [344](#).

158

Votre identité et votre mission sont connues de votre hôte. Bien que vous ayez réussi à conserver longtemps le secret sur votre voyage, tout le monde sait à présent que vous avez franchi les remparts de la Forteresse. Retournez au [198](#).



159

Menez votre combat contre les trois Yeux Rouges. Ils vous attaquent tous en même temps. A chaque Assaut, vous devrez choisir l'adversaire que vous souhaitez affronter en priorité. Combattez-le selon les règles habituelles ; quant aux deux autres, vous jetterez les dés comme à l'accoutumée pour calculer leurs Forces d'Attaque respectives. Si la Force d'Attaque de l'un d'eux est supérieure à la vôtre, vous aurez reçu une blessure selon les règles normales ; en revanche, si c'est votre

propre Force d'Attaque qui est supérieure, vous n'aurez pas blessé l'adversaire pour autant, mais simplement esquivé son coup.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ŒIL ROUGE 6 3

Deuxième ŒIL ROUGE 5 2

Troisième ŒIL ROUGE 5 3

Lorsque vous aurez infligé une première blessure à l'un des Yeux Rouges, rendez-vous au [316](#). Si vous parvenez à les tuer tous les trois, rendez-vous au [425](#).

160

« Je vois que notre visiteur n'aime pas se séparer de son Or ! Peut-être a-t-il quelque chose d'autre à nous offrir? » Si vous souhaitez lui proposer l'un des objets contenus dans votre Sac à Dos, rendez-vous au [66](#). Si vous préférez dégainer votre arme et bondir sur le gros homme et son Jaguar, rendez-vous au [205](#). Enfin, s'il vous semble plus opportun de recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

SOU BOF SOM HOP VUE

[652](#) [693](#) [621](#) [763](#) [735](#)



161

Vous entrez dans une pièce, juste à temps pour vous cacher des trois Hommes-Oiseaux qui viennent de tourner le coin en avançant dans votre direction. Vous poussez un soupir de soulagement et vous vous tournez pour vous appuyer contre la porte. Votre cœur alors s'arrête de battre ! Vous n'avez pas eu le temps, en effet, de vérifier si la pièce était vide avant d'y pénétrer. Or, elle ne l'est pas et une vieille expression des Terres des Fins Fonds vous revient aussitôt en mémoire : « Échapper à un Chagaye pour tomber dans un Buisson Étrangleur... » Une

expression qui convient particulièrement à votre situation actuelle. Trois *autres* Hommes-Oiseaux vous observent en effet derrière leurs becs crochus.



161 *Trois autres Hommes-Oiseaux vous observent derrière leurs becs crochus.*

Comment allez-vous réagir ? Si vous voulez essayer de leur parler, rendez-vous au [9](#). Si vous préférez chercher désespérément une bonne excuse qui vous permettrait de repartir aussi vite que possible, rendez-vous au [258](#). Si enfin vous estimez plus judicieux de vous précipiter hors de la pièce et de retourner dans le passage, rendez-vous au [74](#).

Vous dégainez votre arme et vous avancez vers lui. Il se contente de sourire. « Pensez-vous donc que vous allez pouvoir me faire le moindre mal avec ce gros couteau à beurre ? demande-t-il d'un ton méprisant. Rangez donc cette arme, car je puis en faire *mon* alliée si je le désire. » Vous ne tenez pas compte de ses menaces, cependant. « Très bien, faites comme vous voudrez », reprend-il. Il agite alors le bras et votre arme s'alourdit soudain dans votre main. Vous essayez de la lever, mais vous vous apercevez qu'elle essaye de vous échapper. Un instant plus tard, elle parvient à se dégager de votre prise et se met à s'agiter dans l'air comme si elle était devenue autonome. A votre grande horreur vous la voyez ensuite se retourner contre vous en décrivant des moulinets qui vous obligent à vous réfugier dans un coin. « Et maintenant, pour compléter cette petite démonstration, poursuit le sorcier, voici une corde magique ! » A nouveau, il fait un geste de la main et, cette fois, une corde s'envole ; ondulant comme un serpent, elle reste suspendue en l'air, attendant les instructions de son maître. Sur un signe de ce dernier, la corde s'élanche vers vous et s'enroule autour de vos poignets. Vous venez d'être capturé ! « *Gardes !* » crie alors le sorcier. Trois gardes surgissent d'une embrasure de porte dissimulée dans l'un des murs et se précipitent sur vous. Ils vous emmènent aussitôt et vous font monter un escalier jusqu'au sommet de la tour. Là, ils ouvrent une porte munie d'une énorme serrure et vous jettent dans une pièce qui, de toute évidence, fait office de prison. Rendez-vous au [4](#). Mais rappelez-vous que vous avez perdu votre arme ; si vous n'en avez pas d'autre avec vous, vous devrez réduire de 3 points votre total d'HABILETÉ lors des prochains combats que vous aurez à livrer.



163

Vous pouvez à présent soit quitter la pièce (en vous rendant au [96](#)), soit la fouiller pour essayer d'y découvrir quelque chose d'utile (rendez-vous au [51](#)).

164

Les gardes sont déçus. Ils vous proposent de vous prêter 2 Pièces d'Or si vous êtes à court, mais vous devrez leur rembourser 4 Pièces si vous gagnez. Si vous acceptez cette proposition, rendez-vous au [481](#). Si vous n'êtes pas intéressé, rendez-vous au [397](#).

165

Vous empoignez fermement la corde en vous assurant une fois de plus qu'elle est bien attachée au rocher, puis vous reculez de quelques pas pour prendre votre élan. Vous élaner de l'autre côté du précipice ne devrait présenter aucune difficulté. Vous vous mettez à courir et vous bondissez au-dessus du vide. Tout va alors très vite. Bien que vous ayez soigneusement vérifié la corde, elle n'était pas aussi sûre qu'il semblait. Il s'agit là d'un piège, en effet, destiné à empêcher les intrus de se rendre à la Forteresse de Mampang. Lorsque vous vous trouvez à mi-chemin entre les deux bords du précipice, la corde s'allonge soudain et, quand vous arrivez de l'autre côté, vous n'êtes plus à la hauteur qui vous permettrait d'atterrir en toute sécurité. Vous vous trouvez beaucoup plus bas et votre corps vient se fracasser contre la paroi rocheuse. Vous êtes assommé sur le coup et vous mourez en tombant au fond du gouffre. Votre mission s'achève donc ici.

166

Vont-ils ou non croire votre histoire ? *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [68](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [370](#).

167

Vous vous asseyez à la table et vous prenez quelque repos. Si vous avez des Provisions dans votre Sac à Dos, vous pouvez prendre un repas. Dans ce cas, vous gagnerez 2 points d'ENDURANCE s'il s'agit de votre premier repas de la journée, 1 point seulement si vous avez déjà mangé. Avez-vous, au cours de votre voyage, rencontré quelqu'un du nom de Shadrack? Si oui, rendez-vous au [77](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [306](#).

168

Vous vous agenouillez et vous fouillez la paille et la poussière qui recouvrent le plancher. Vous trouvez des cailloux et des débris de bois, mais rien qui puisse vous aider. Pendant ce temps, le plancher continue de s'élever régulièrement et il vous serait impossible à présent de vous tenir debout. Une sueur froide perle à votre front. Il faut vous dépêcher de chercher dans votre Sac à Dos un objet qui pourrait vous sauver. Rendez-vous au [16](#).

169

Avez-vous déjà examiné l'une ou l'autre des autres grottes ? Si vous n'avez pas encore essayé la plus petite, vous pouvez le faire à présent en vous rendant au [222](#). Si vous n'avez pas inspecté celle du milieu, vous pouvez le faire en vous rendant au [136](#). Si vous les avez déjà examinées toutes les deux, vous feriez mieux de revenir dans celle que vous venez de quitter ; retournez dans ce cas au [534](#) et faites un autre choix.

170

Les Hommes-Oiseaux vous écoutent attentivement tandis que vous leur racontez votre histoire. Vos aventures les fascinent. « Nous allons vous aider, sans aucun doute, déclare alors l'un d'eux. Nous avons justement le "chercheur" qui vous permettra de découvrir l'endroit où se trouve la Couronne. Venez avec moi. » Il se dirige aussitôt vers la pièce du fond.

Si vous souhaitez le suivre, rendez-vous au [203](#). Si vous préférez rester où vous êtes et lui demander de vous apporter l'objet auquel il vient de faire allusion, rendez-vous au [23](#).

171

Vous essayez de rattraper l'Œil Rouge qui vient de courir donner l'alerte, mais ses compagnons vous barrent le passage. Ils tirent aussitôt leurs armes et vous attaquent. Vous pouvez vous défendre en les affrontant avec votre propre arme (rendez-vous pour cela au [225](#)) ou en recourant à la magie ; vous aurez alors le choix entre les formules suivantes :

LUX ZIP ZAP HOR PAN

[745](#) [584](#) [695](#) [660](#) [590](#)

172

Vous avez fait preuve d'une grande vaillance, mais vos efforts restent vains. Le Démon à présent s'est entièrement constitué sous vos yeux. Vous vous précipitez sur lui pour le frapper avec votre arme, mais la créature vous souffle au visage un jet de feu. Hurlant de douleur, vous essayez de vous protéger de vos mains ; hélas, vos cheveux se sont enflammés et vos brûlures vous sont fatales. Vous vous écroulez sur le sol et la mort ne tarde pas à vous emporter, mettant ainsi fin à votre quête, alors que vous étiez tout près, si près du but...

173

Lorsque vous mentionnez la Couronne, les Elfes échangent des regards en biais. « Pourquoi donc vous intéressez-vous à cela ? » demande le plus grand des Elfes. Étant donné la façon dont ils se regardent les uns les autres, vous estimez plus sage de ne pas insister ; vous vous excusez aussitôt d'avoir abordé ce sujet, expliquant que vous aviez entendu parler d'une exposition au cours de laquelle la Couronne serait montrée. Vous espériez simplement pouvoir y jeter un coup d'oeil. « Vous perdez votre temps, l'homme, réplique l'Elfe, personne n'est autorisé à

approcher la Couronne, en dehors de l'Archimage lui-même. Tant que ces maudits Samaritains de Schinn sont dans les parages, il ne prendrait pas le risque de montrer la Couronne du Pouvoir. » Vous vous hâtez quant à vous de changer de sujet. Rendez-vous au [377](#).

« Si vous avez passé un certain temps au contact de la maladie, il ne fait aucun doute que vous en ressentirez bientôt les effets, poursuit Sh'hourî d'un ton grave. Tout n'est pas perdu, cependant. Nous venons en effet d'apprendre que Colletus, le Saint Homme, est capable de guérir le mal. C'est bien là le drame, car si nous avions su cela deux jours plus tôt, nous aurions pu sauver la vie de cette malheureuse Sh'himbli. Sachez pourtant, étranger, que cet homme n'est pas facile à trouver, bien qu'il ait été vu sur le chemin de la Forteresse noire. Mais si vous parvenez à découvrir où se cache Colletus, vous pourrez l'appeler de cette manière. » Elle met les mains en porte-voix autour de sa bouche, puis émet un sifflement. Si, dans l'avenir, vous pensez avoir découvert où se trouve le Saint Homme, vous sifflez à votre tour de cette même manière et vous soustrairez le chiffre **30** du numéro correspondant au paragraphe où vous serez alors. Vous obtiendrez ainsi un nouveau numéro auquel vous devrez vous rendre. Si vous avez deviné juste, Colletus vous apparaîtra. « Nous vous remercions de nous avoir donné des nouvelles de notre sœur, dit Sh'hourî, même si elles sont fort tristes. » Les Satyres Femelles veulent vous offrir un cadeau pour vous exprimer leur reconnaissance. En attendant, Sh'hourî vous parle de la Forteresse de Mampang, but de votre voyage. « Méfiez vous de cette Forteresse, dit-elle, c'est un lieu maléfique. Vous devrez sans cesse avoir l'œil aux aguets si vous voulez en ressortir vivant. Pour pénétrer dans la Forteresse elle-même, vous devrez franchir les *Portes de Throben*. Ce sont quatre grandes doubles portes protégées par des pièges mortels. Ceux qui ne savent pas déjouer ces pièges n'ont aucune chance de leur échapper. Rien dans leur apparence ne donne le moindre indice sur la manière d'ouvrir ces portes sans danger. » Sh'hourî remarque que vous l'écoutez attentivement et se montre satisfaite d'avoir pu vous donner des renseignements utiles. Alors que vous vous levez pour partir, elle fait un signe à l'une des autres créatures ; celle-ci

va aussitôt chercher un sac de cuir, contenant plusieurs objets qui pourraient vous aider dans la suite de votre mission. Vous aurez le droit de prendre n'importe lequel des objets rassemblés dans ce sac, mais, chaque fois, vous devrez en échange abandonner l'un des objets que vous transportez dans votre Sac à Dos (à l'exception de la nourriture et de l'Or). Si vous menez cette aventure en tant que simple guerrier, rendez-vous au [564](#). Si vous êtes sorcier, rendez-vous au [435](#).



175

Vous avancez avec précaution. Pour faire vos prochains pas, rendez-vous au [349](#), au [554](#) ou au [2](#).



176

Vous vous approchez des doubles portes en surveillant les alentours. De l'autre côté s'élève une rumeur indiquant que les habitants de la Forteresse ont commencé à vaquer à leurs occupations quotidiennes. Vous n'entendez cependant aucun bruit dans le passage où vous vous trouvez à présent. Vous saisissez alors la grande poignée de cuivre que vous tournez. Les portes sont fermées à clé. Collant votre œil contre l'interstice qui sépare les deux vantaux, vous constatez que de solides verrous les maintiennent clos. Apparemment vous aurez besoin d'une clé, à moins que vous ne découvriez un autre moyen de les ouvrir. Si vous souhaitez à présent tenter d'ouvrir la porte située à votre droite,

rendez-vous au [206](#). Si vous préférez essayer autre chose, rendez-vous au [193](#).

177

Le repas que l'on vous a apporté est sommaire et fort peu appétissant. Il est composé de pain et de gruau de maïs, ce qui est loin de constituer un festin. Vous gagnerez néanmoins 2 points d'ENDURANCE après avoir absorbé cette nourriture s'il s'agit de votre premier repas de la journée, et 1 point seulement si vous avez déjà mangé. Vous vous asseyez ensuite et vous attendez. Rendez-vous au [214](#).

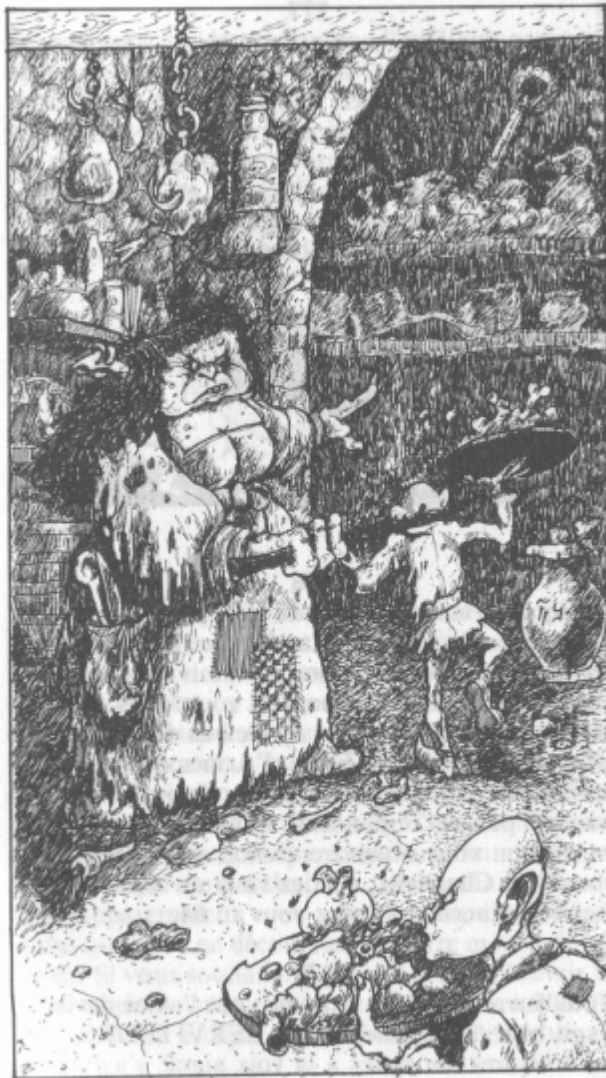


178

Quelqu'un vous a entendu frapper à la porte. « Entrez ! » dit une voix, tandis que l'on actionne la serrure. Vous ouvrez la porte et vous vous apprêtez à entrer, mais au même moment vous faites instinctivement un pas en arrière. Au-dessus de la porte, en effet, est accroché un Fléau d'Armes dont la boule hérissée de piquants s'abat devant vous à l'instant où vous poussez le panneau. Pour savoir si la boule va ou non vous atteindre, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [190](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [64](#).

179

Vous ouvrez la porte. Comme vous l'aviez deviné, il s'agit bien d'une cuisine. Des SERVITEURS, petites créatures nerveuses à la voix aiguë, s'agitent en tous sens, préparant de la nourriture destinée aux gardes. L'odeur qui se dégage de l'endroit n'a rien d'agréable. Le menu du jour se compose d'abats de porc et d'entrailles de lézard. Une créature de plus grande taille, sans doute une GOBELINE, se tient au milieu de la cuisine et lance des ordres.



179 Une Gobeline se tient au milieu de la cuisine et lance des ordres.

Lorsque ses serviteurs passent devant elle, elle les frappe à la tête à l'aide d'une branche d'arbre. Personne, pour l'instant, ne fait attention à vous. Si vous souhaitez manifester votre présence, rendez-vous au [422](#). Si vous préférez essayer de traverser furtivement la cuisine, en espérant qu'on ne vous remarquera pas, rendez-vous au [437](#).

180

Le pas que vous faites se révèle douloureux ! Votre jambe, en effet, a frôlé une lame qui vous entaille la peau. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Pour faire vos prochains pas, rendez-vous au [249](#), au [227](#) ou au [349](#).

181

« Ainsi donc, cet insolent ver de terre refuse notre aide ? lance le Guerrier à l'Œil de Lynx, d'un ton furieux. Eh bien, montrons-lui à quel péril il s'expose dans la Forteresse de Mampang. » Vous avez gravement offensé les Guerriers à l'Œil de Lynx ; ils tirent aussitôt leurs épées et vous attaquent. Rendez-vous au [90](#).

182

Vous faites soudain volte-face en entendant un bruit provenant de la porte. Vous bondissez aussitôt pour essayer de la franchir, mais il est trop tard : la lourde herse que vous avez vue descendre du plafond s'abat dans l'embrasure en vous barrant le passage. Vous savez maintenant à quoi sert cette pièce : personne n'y habite ; il s'agit d'une prison. Les épais barreaux de la herse résisteront à toutes vos tentatives pour les forcer. Vous êtes à jamais prisonnier de la Forteresse de Mampang et votre mission s'achève ici.

183

Le pont de bois semble solide, mais vous n'êtes pas de ceux qui se fient aux apparences et il n'est pas question de vous y aventurer avant d'avoir soigneusement vérifié qu'il ne présente aucun danger. Vous posez un pied dessus puis vous pesez de tout votre poids en vous agrippant à la corde de sécurité. Aussitôt les planches de bois émettent un son étrange. Une sorte de gémissement : *Oooohhhh !* Vous faites un pas en arrière en reprenant pied sur la terre ferme. *Que s'est-il donc passé ?* A nouveau vous avancez sur le pont et cette fois encore vous entendez le même gémissement. Vous faites alors quelques pas. *Oooohhh !*

Aaaahhhh ! Oooohhh ! gémit le pont. Bien que ce bruit soit crispant, le pont lui-même semble suffisamment solide pour supporter votre poids. Si vous souhaitez essayer de le traverser, rendez-vous au [424](#). Si vous préférez chercher un autre moyen de franchir la crevasse, vous pouvez essayer d'utiliser la corde accrochée au rocher (rendez-vous au [323](#)), ou continuer à suivre le sentier en espérant découvrir un moyen de passer de l'autre côté (rendez-vous dans ce cas au [257](#)).

184

Vous sentez une douleur soudaine sur votre front. En y passant la main vous constatez qu'une bosse vient d'apparaître en son milieu, et qu'elle grandit de plus en plus. Quelques instants plus tard, votre tête s'orne d'une corne pointue. Les boulettes ont fait leur effet. Bien que cet appendice ne soit guère esthétique, il vous sera utile au combat si vous ne disposez pas d'armes. Car, dans ce cas, vous ne devrez réduire que de 1 point votre total d'HABILETÉ, sans tenir compte de la perte de points plus importante qui sanctionne habituellement l'absence d'armes. Cette corne, en effet, vous permettra de combattre plus efficacement qu'à mains nues. Quittez à présent la cuisine en vous rendant au [448](#).

185

Vous glissez la clé dans la serrure ; elle tourne avec difficulté comme si le mécanisme refusait de s'enclencher. Rendez-vous au [344](#).

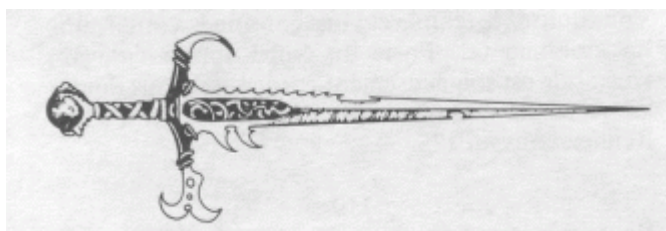
186

Vous retenez votre respiration et vous avancez dans la pièce. Vous approchant du trou, vous y jetez un coup d'œil. Votre présence dérange les mouches qui se mettent à bourdonner autour de vous. La vision qui s'offre à vos yeux est indescriptible et votre estomac se soulève. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [119](#) ; si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [86](#).

La Gobeline se débarrasse de son tablier et vous fait face, prête au combat. Elle empoigne alors un hachoir dont elle vous menace. Si vous souhaitez l'affronter l'arme à la main, rendez-vous au [281](#). Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

DOC SOU BIS MAG REV

[602](#) [726](#) [755](#) [690](#) [668](#)



Dans une attitude de défi, votre arme à la main, vous leur adressez diverses insultes en faisant à l'occasion référence à leur famille. Les deux créatures se mettent en colère mais bientôt le climat de tension qui vient de s'installer est apaisé par l'une d'elles qui éclate d'un rire sonore. « Eh bien, Sh'haarzha, nous avons rencontré là quelqu'un de fort spirituel, dit-elle à sa compagne. Crois-tu que nos sœurs aimeraient rencontrer ce personnage ? Je le pense pour ma part. » L'autre Satyre Femelle approuve d'un signe de tête et toutes deux vous ordonnent de les suivre jusqu'à leur village. Si vous acceptez, rendez-vous au [545](#). Si vous souhaitez faire semblant de les suivre docilement en ayant l'intention de saisir la première occasion pour vous enfuir, rendez-vous au [456](#).

Il vous faut monter l'escalier en toute hâte et trouver l'Archimage avant que les gardes ne soient alertés. Hors d'haleine, vous parvenez devant la porte secrète, au sommet des marches. Mais comment l'ouvrir ? Vous

prononcez à nouveau votre mot de passe, et la porte tourne aussitôt sur ses gonds. Malheureusement, vous êtes attendu et des mains vigoureuses vous saisissent : c'est un garde de haute taille et d'apparence malpropre qui vient de vous capturer. D'autres gardes se trouvent autour de lui. Vous ne pensiez pas être découvert aussi rapidement. Rendez-vous au [430](#) pour affronter les gardes.



190

Vous évitez juste à temps de recevoir tout le poids de la boule de fer sur la tête. Elle vous effleure la tempe, cependant, provoquant une écorchure qui vous coûte 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [251](#) pour entrer dans la pièce.

191

Vous vous excusez de votre maladresse en expliquant qu'il s'agissait simplement d'une « petite plaisanterie ». Vous devrez prendre garde à l'avenir de ne pas froisser les Elfes Noirs. Leur sens de l'humour, en effet, disparaît complètement dès que l'on se moque d'eux. Vous parvenez à les calmer et à engager la conversation avec eux. Si vous souhaitez leur demander comment faire pour pénétrer plus avant dans la Forteresse, rendez-vous au [377](#). Si vous préférez essayer de savoir dans quelle mesure ils peuvent vous aider à trouver la Couronne des Rois, rendez-vous au [213](#).



192

Devant vos menaces, l'homme est littéralement terrifié et accepte de vous dire tout ce qu'il sait. De toute évidence, il est très différent des autres créatures qui habitent Mampang. Il vous raconte aussitôt son histoire dont vous connaîtrez les détails en vous rendant au [79](#).

193

Si vous souhaitez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

DOC UBI ZIP VUE BLA

[776](#) [649](#) [741](#) [640](#) [761](#)

Vous avez également la possibilité de choisir un objet dans votre Sac à Dos pour l'appuyer contre la porte dans l'espoir qu'elle s'ouvrira. Rendez-vous pour cela au [31](#).

194

La porte s'ouvre lentement et vous pénétrez dans une pièce faiblement éclairée. Le sol couvert de dalles est légèrement gras et la pièce semble dépourvue de meubles. Une odeur d'huile flotte dans l'air. Au fond de la pièce un rai de lumière indique la présence d'une porte. Si vous souhaitez vous diriger vers cette porte, rendez-vous au [96](#). Si vous préférez inspecter la pièce, rendez-vous au [523](#).



195

« C'est bien ce que je pensais ! s'exclame l'Œil Rouge ; ce piètre imposteur ne vient pas du tout de Kharé ! Vous vous rendez compte ? Imaginer que le Saint Homme puisse s'appeler ainsi ! » Votre tentative de les tromper a échoué. Rendez-vous au [12](#).

196

Renonçant à toute prudence, vous saisissez la poignée qui tourne sous votre pression. La porte cependant ne s'ouvre pas. Elle est fermée à clé. Poussant un juron, vous vous tournez alors vers la créature, qui est presque sur vous. Rendez-vous au [296](#). Si vous possédez une clé que vous pourriez utiliser pour essayer d'actionner la serrure, retournez au [224](#). Si votre clé est la bonne, vous saurez ce qu'il convient de faire.

197

Ils font immédiatement semblant de s'affairer, frottant vigoureusement leurs armes et leurs armures pour mieux les faire briller. L'un d'eux vous remercie de les avoir avertis et vous quittez la pièce en vous rendant au [479](#).



198

La porte s'ouvre sur une sorte de bureau. Cette fois encore, de la paille recouvre le sol. Aux murs sont épinglées toutes sortes de cartes. Certaines d'entre elles sont des cartes astronomiques et un étrange appareil installé devant une fenêtre est pointé vers le ciel. Au fond de la pièce, un personnage efflanqué aux cheveux raides et noirs est assis à une table.



198 Un personnage efflanqué, aux cheveux raides et noirs est assis à une table.

Il lève les yeux vers vous par-dessus des lunettes en demi-lune et vous adresse un sourire sinistre. Serait-ce l'Archimage en personne ? « Tiens, tiens, qui voilà ? lance-t-il. Comme si je ne le savais pas ! C'est vous, *l'homme d'Analand*, n'est-ce pas ? Je me demandais si vous parviendriez jusqu'ici. Je vous félicite pour votre habileté et votre courage. Vous êtes un ennemi de valeur, à n'en pas douter. Votre chance, cependant, arrive à sa fin, car à présent, ce n'est plus un Elfe Noir peureux ou un Archanthrope sans cervelle que vous avez en face de vous. » Vous répliquez d'un ton de défi que vous poursuivrez votre mission jusqu'à ce que la Couronne des Rois ait été rendue à ses gardiens légitimes d'Analand. « Ah oui, dit-il, la Couronne des Rois. Et

que diriez-vous si je vous la donnais à l'instant en échange de votre promesse de repartir aussitôt? J'ai hâte, en effet, que cet objet maudit quitte la Forteresse. » C'est là une étrange proposition. Si vous décidez d'accepter et de lui demander la Couronne, rendez-vous au [138](#). Si vous préférez dégainer votre arme et l'attaquer, rendez-vous au [162](#). Enfin, si vous estimez plus judicieux de recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

MAG REV GOB FIX ECU

[687](#) [706](#) [730](#) [786](#) [650](#)

199

« Mon arme préférée ? » Il reste un instant silencieux, le regard dans le vague. « Je crois bien que c'est mon fouet, dit-il enfin. Oui, c'est cela, mon fouet ! Je sais très bien m'en servir. Avec lui, je peux arracher la dent de sagesse d'une mouche bleue à quatre mètres de distance. Voulez-vous que je vous fasse une démonstration ? » Vous n'y tenez pas et vous poursuivez la conversation en lui demandant ce qu'il sait de la Couronne. Vous n'avez pas de chance cependant : « Jamais entendu parler », répond-il en effet, avec un haussement d'épaule. C'est à lui maintenant de vous poser une question. Rendez-vous au [19](#).

200

Ils échangent des regards intrigués. Visiblement, ils sont perplexes : un homme, en effet, entre en trombe dans la pièce comme s'il était poursuivi par un fantôme, puis leur demande des nouvelles de leur famille ! Ce comportement leur paraît tout à fait incohérent. L'un d'eux s'avance alors vers vous. « Nos chères mères se portent le mieux du monde, gazouille-t-il, mais en quoi cela vous regarde-t-il ? » Si vous souhaitez profiter de leur indécision, pour vous excuser et leur demander la permission de repartir, rendez-vous au [527](#). Si vous préférez poursuivre la conversation, rendez-vous au [429](#).

201

Le Capitaine écoute votre histoire avec intérêt. Il ne parvient pas à savoir, cependant, si vous lui dites la vérité ou non. Votre pouvoir de persuasion se révélera-t-il efficace ? Pour le savoir lancez deux dés et comparez le chiffre obtenu à votre total d'HABILETÉ. Si ce chiffre est égal ou inférieur à vos points d'HABILETÉ, rendez-vous au [35](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [423](#).



202

Brandissant votre arme, vous vous précipitez sur la créature en poussant un cri de guerre. Elle ne manifeste cependant aucune réaction. Votre arme s'abat sur sa tête qui se fracasse sous le choc. La créature n'a toujours pas esquissé le moindre geste ! Sentant que vous ne courez plus aucun danger, vous tendez la main pour lui toucher le corps. Rendez-vous au [62](#).

203

Vous suivez l'Homme-Oiseau dans la pièce du fond, où règne une obscurité totale. « Je l'ai rangé quelque part par ici », gazouille-t-il. Mais au moment où vous franchissez la porte, vous recevez un coup sur la tête et vous perdez aussitôt connaissance. Rendez-vous au [333](#).

204

Vous lui montrez la lance à la hampe de bois en lui racontant comment vous vous l'êtes procurée. « Ah oui, Sh'hourî et sa bande, dit-il avec un sourire. Elles sont plutôt turbulentes et enclines à la violence. Mais il n'y a cependant aucune malveillance en elles, bien que parfois on puisse en douter. Donnez-moi cette lance, je vais la bénir comme vous le souhaitez. » Colletus pose l'arme sur le sol et applique ses mains sur la hampe pour la bénir. Désormais, cette lance de bois béni vous sera d'un grand secours lorsque vous aurez à livrer des combats contre certaines créatures de Mampang. Vous remerciez le vieil homme et vous l'amenez à vous parler de la Forteresse. Rendez-vous au [103](#).

205

Vous sautez par-dessus la table, et vous saisissez l'homme à la gorge. Le fauve se met aussitôt à grogner, mais vous menacez Valignya de l'étrangler s'il ne rappelle pas immédiatement son Jaguar. Apeuré, il vous obéit. Vous exigez alors de savoir comment faire pour pénétrer dans le donjon central. Rendez-vous au [276](#).

206

La porte n'est pas fermée à clé, mais ses gonds sont rouillés et, lorsque vous la poussez, elle produit un grincement. Si vous souhaitez l'ouvrir à la volée, votre arme à la main, pour attaquer par surprise quiconque se trouve de l'autre côté, rendez-vous au [416](#). Si vous préférez rester prudent et continuer à pousser la porte centimètre par centimètre en essayant de faire le moins de bruit possible, rendez-vous au [311](#).

207

Votre cœur bat à vous rompre les côtes lorsque vous ouvrez la porte, que vous claquez aussitôt derrière vous, pour empêcher le Bélier de Marbre de vous suivre. Vous vous arrêtez un instant pour reprendre vos esprits. Vous n'allez pas tarder à vous retrouver face à l'Archimage. Votre mission touche à son but. Si seulement vous pouviez défaire le

maître maléfique de Mampang et récupérer la Couronne... Vous vous trouvez à présent au pied d'un escalier en colimaçon. Vous en montez les marches jusqu'à ce que vous parveniez à une porte située au sommet de la tour. Cette porte n'est pas fermée à clé, et vous l'ouvrez. Vous vous attendiez à entrer dans une pièce élégamment meublée, aux murs recouverts de livres. C'est pourquoi la vision qui s'offre à vous vous étonne singulièrement. Rendez-vous au [321](#).

208

Les pièces d'argent valent plus que l'Or avec lequel vous les avez achetées. Elles vont cependant vous causer quelques fâcheux désagréments. La bourse que le marchand a refusé de vous vendre possède la propriété de créer par magie d'autres pièces semblables. L'homme n'a donc rien perdu. Mais dès qu'on les sort de leur bourse, les pièces d'argent brûlent toute matière avec laquelle elles entrent en contact. Vous ne vous en apercevrez que plus tard, lorsque vous les aurez perdues. En effet, après les avoir rangées dans votre Sac à Dos, la chaleur qu'elles dégagent produira un trou par lequel elles tomberont à terre. C'est par ce même trou que s'échappera un autre des objets que vous transportez. Il vous faut à présent rayer de votre *Feuille d'Aventure* le *troisième* objet de votre Liste d'Équipement. N'oubliez pas également de noter que vous avez perdu les pièces en argent. Rendez-vous ensuite au [473](#).

209

« C'était un beau combat, déclare Sh'hour, Reine des Satyres Femelles, tandis que vous vous hissez hors de la fosse. Et maintenant, de quoi cet humain devait-il me parler ? » demande-t-elle à ses compagnes. Si vous souhaitez lui raconter votre traversée du Kalkhabad, rendez-vous au [371](#). Si vous préférez lui parler de votre découverte de Sh'himbli - à condition bien entendu que vous sachiez qui est Sh'himbli, rendez-vous au [354](#).

Vous ne vous laissez pas abuser par cette créature larmoyante. Vous avez en effet appris le secret de l'Archimage et vous annoncez à Detouk Othé qu'il est démasqué. Stupéfait, celui-ci recule d'un pas. Il cesse de gémir et plisse les paupières tandis que l'expression de son visage se transforme. « Ainsi donc l'homme d'Analand a découvert notre secret, s'exclame-t-il. Nous avons là un ennemi plus rusé que nous ne l'imaginions. Je vous félicite pour vos talents. Ils méritent de recevoir une récompense. Vous êtes venu chercher la Couronne des Rois et vous avez sans nul doute envie d'y jeter un coup d'œil. » Le vieil homme s'approche du bureau et ouvre un tiroir. Il en retire une Couronne d'Or étincelante qu'il pose sur le meuble. *C'est la Couronne des Rois !* Vous reconnaissez immédiatement le précieux objet dont la beauté vous laisse muet d'admiration. Enfin, elle est à portée de votre main. Mais pendant que vous concentriez votre attention sur la Couronne, vous avez quelque peu oublié Detouk Othé. Or, lorsque vous vous tournez à nouveau vers lui, vous constatez que le vieil homme est étendu sur le sol, aussi immobile que s'il était mort. Debout au-dessus de lui, une créature terrifiante est en train de prendre forme sous vos yeux. Il n'est plus temps de contempler la Couronne. Vous devez en effet réagir rapidement, car l'être qui vient d'apparaître devant vous est un DÉMON DE L'INFRAMONDE.



210 *L'être qui vient d'apparaître devant vous est un Démon de l'Inframonde.*

Son énorme tête ressemble à celle d'un taureau. Il a les pieds fourchus, en forme de sabots, et un corps noir et velu. Des volutes de fumée s'échappent de ses naseaux. Il vous faut attaquer immédiatement ce monstre avant qu'il n'ait achevé de se former. Si vous souhaitez dégainer votre épée pour le combattre, rendez-vous au [107](#). Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

VOL RES ZAP HOU FEU

[798](#) [628](#) [683](#) [717](#) [582](#)

211

« Un visiteur ! s'exclame le Maître de Tortures lorsque vous entrez dans la pièce. Et quelqu'un, je le sens, qui aime s'amuser ! Personne n'entre dans cette pièce s'il n'a quelque chose à demander à Naggamanteh. Je vous propose un marché : dites-moi ce que vous désirez savoir et je vous aiderai si je le puis. Ensuite, je vous poserai une question. Si vous ne parvenez pas à me répondre, vous accepterez alors de vous soumettre à mes caprices pour que je puisse m'amuser quelque peu jusqu'à ce soir. Qu'en dites-vous ? » Si vous acceptez sa proposition, rendez-vous au [361](#). Si vous préférez refuser, rendez-vous au [557](#).

212

Les Hommes-Oiseaux semblent déconcertés. De toute évidence, ils n'ont encore jamais vu un aussi beau collier. Tandis que les trois créatures l'examinent attentivement, vous rebroussez chemin à pas furtifs et vous franchissez la porte dans l'autre sens. Rendez-vous au [479](#).



213

En vous entendant mentionner la Couronne, les Elfes Noirs deviennent soudain graves et échangent des regards entendus. « Ainsi donc, c'est *vous* l'homme d'Analand qui est venu voler la Couronne de notre Maître ? dit leur chef. Nous nous attendions à voir un ennemi plus redoutable ! L'Archimage nous donnera une belle récompense en échange de votre tête. Cannu ! Blindi ! Il est à nous ! A l'attaque ! » Les trois Elfes se précipitent aussitôt sur vous. Si vous souhaitez les

affronter l'arme à la main, rendez-vous au [510](#). Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

UBI PUE SOM PAN MAG

[614](#) [671](#) [727](#) [775](#) [793](#)

214

Vous entendez enfin des pas s'approcher. Une clé tourne dans la serrure et quatre gardes entrent dans la cellule. Vous vous levez. Un Sergent s'avance alors et s'adresse à vous en ces termes : « Homme d'Analand, l'Archimage lui-même m'a donné des ordres à votre sujet. » Si l'on doit vous conduire chez l'Archimage, peut-être parviendrez-vous à l'attaquer et à vous emparer de la Couronne. Hélas, vos espoirs s'envolent bientôt. Les ordres donnés par le Maître de Mampang sont en effet très différents de ce que vous attendiez. « L'Archimage, poursuit le Sergent, considère que vous êtes un ennemi beaucoup trop dangereux pour qu'on vous laisse en vie. Vous devrez donc être exécuté à l'instant. » Stupéfait, vous vous sentez blêmir et les murs de la prison semblent vaciller autour de vous. Sous le choc, vous vous évanouissez et les gardes exécutent sans pitié l'ordre reçu. Vous mourez donc avant d'avoir repris connaissance et c'est ainsi que s'achève votre mission.

215

Il vous écoute en silence tandis que vous lui adressez vos compliments. Vous avez su faire vibrer sa corde sensible en flattant son orgueil professionnel. « Personne ne m'avait encore complimenté de la sorte, soupire-t-il. J'ignore ce que vous êtes venu faire ici, mais des paroles aussi aimables méritent ma gratitude. Vous souhaitez en savoir plus sur les Portes de Throben ? Voici ce que je puis vous dire. En quittant cette pièce par la porte de gauche, vous arriverez à l'une des doubles portes de Throben. L'un des battants en est ouvert. Lorsque vous le pousserez, vous aurez l'impression de pénétrer dans un brasier. N'y faites pas attention cependant, car ce n'est qu'une illusion. Ces flammes ne peuvent brûler que ceux qui croient en leur existence. Mais il vous faudra les traverser d'un pas résolu ; la moindre hésitation, la moindre

attente peuvent en effet vous faire douter de leur caractère illusoire. Ne vous laissez surtout pas distraire. C'est tout ce que j'avais à vous dire. Et ne répétez à personne que Naggamanteh vous a révélé ce secret. » Vous le remerciez pour son conseil et vous quittez la pièce. Il semble avoir oublié le marché qu'il vous avait proposé et vous laisse repartir sans vous poser de question. Si vous souhaitez suivre son conseil et partir à la recherche de grandes doubles portes que vous franchirez en traversant un brasier, vous devrez vous rendre au [399](#) lorsque vous les aurez trouvées, sans tenir compte des autres numéros qui vous seront alors indiqués. C'est l'avantage que vous donne la connaissance de ce secret. Poursuivez à présent votre chemin en vous rendant au [230](#).

216

Comme il fallait s'y attendre, de la part de telles canailles, les Yeux Rouges s'approchent de vous pour vous barrer le chemin. Dès qu'ils ont senti que vous cherchiez à les éviter, ils vous ont choisi comme victime en étant bien décidés à vous importuner. L'une des créatures ouvre alors les yeux. Aussitôt, un jet de feu en jaillit et vient frapper le sol devant vous. Si vous souhaitez à présent vous approcher d'eux, rendez-vous au [242](#). Si vous préférez continuer dans la même direction sans leur prêter attention, rendez-vous au [57](#).

217

Vous vous asseyez avec elle et vous commencez tous deux à manger. Elle rompt des morceaux de pain qu'elle vous tend. Vous mâchez avec quelque difficulté ce pain moisi, que vous faites passer en buvant un peu de l'eau contenue dans la bouteille. Si votre total d'ENDURANCE est égal ou supérieur à 8, rendez-vous au [115](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [320](#).

218

« Essayez donc de raconter vos mensonges à ceux qui sont assez sots pour les croire », réplique l'Œil Rouge d'un ton méprisant. Les trois créatures vous regardent avec colère, visiblement furieuses que vous ayez tenté de les tromper. Si vous souhaitez essayer de vous éloigner d'elles, rendez-vous au [57](#). Si vous préférez attendre de voir ce qui va se passer, rendez-vous au [12](#).

219

Les gardes sont de répugnantes créatures à la peau noire. En fouillant leurs cadavres vous ne découvrez rien d'intéressant. Accrochée au mur derrière eux se trouve une longue corne qui sert sans doute à donner l'alerte. Étant donné sa taille, vous ne pourrez l'emporter - si toutefois vous le souhaitez - qu'à la condition d'abandonner en échange trois des objets que contient votre Sac à Dos. Apportez les modifications nécessaires à votre *Feuille d'Aventure* si vous choisissez de vous approprier la corne. Vous trouvez par ailleurs 2 Pièces d'Or et des Provisions équivalentes à un repas. Vous pouvez emporter ces Provisions avec vous, ou les manger tout de suite. Si vous décidez de prendre ce repas maintenant, vous gagnerez 2 points d'ENDURANCE si vous n'avez pas encore mangé aujourd'hui, 1 point seulement dans le cas contraire. Lorsque vous serez prêt, vous poursuivrez votre chemin en vous rendant au [342](#).

220

Vous vous approchez précautionneusement de la porte dont vous saisissez la poignée. Vous vous attendez au pire mais, à votre grand soulagement, vous constatez qu'aucun piège ne se déclenche. Lorsque vous tournez la poignée, la porte s'ouvre sans difficulté. La gorge quelque peu serrée, vous poussez le battant. Vous n'entendez pas le moindre bruit, aucun mécanisme secret ne se met en action et vous franchissez le seuil sans encombre. Vous vous trouvez alors au pied d'un escalier en colimaçon qui monte vers une large porte d'aspect robuste, à l'armature de cuivre. Il s'agit apparemment de la seule issue

possible et vous entreprenez donc de monter les marches. A en juger par son aspect impressionnant, cette porte donne sans doute accès à l'une des pièces les plus importantes de la Forteresse. Avez-vous enfin découvert les appartements de l'Archimage ? Rendez-vous au [198](#).



221

La petite créature s'écarte et vous ouvrez la porte. Vous vous retrouvez dans un petit couloir au bout duquel une autre porte est fermée à clé. Si vous souhaitez enfoncer cette nouvelle porte, rendez-vous au [53](#). Si vous préférez recourir à la magie pour essayer de l'ouvrir, vous avez le choix entre les formules suivantes :

FIL WAF CLE ZAP BLA

[630](#) [795](#) [702](#) [662](#) [750](#)

S'il vous semble plus sage d'essayer un autre chemin, vous pouvez revenir sur vos pas, dire à la petite créature que vous vous êtes trompé et passer par l'autre porte. Rendez-vous pour cela au [18](#).

222

Vous vous approchez de l'entrée de la petite grotte et vous jetez un coup d'oeil à l'intérieur. L'ouverture est très étroite, mais vous parviendrez malgré tout à vous y faufiler. Lorsque vos yeux se sont accoutumés à l'obscurité, vous constatez que la grotte est suffisamment grande pour que vous puissiez vous y installer confortablement. Vous n'arrivez pas cependant à en distinguer le fond et vous ne savez donc pas si elle est vide. Vous vous mettez alors à quatre pattes et vous passez la tête à l'intérieur. Un hurlement aigu et assourdissant retentit aussitôt. Vous reculez instinctivement. Ce hurlement ressemblait à celui qu'aurait pu pousser un gros chien. Vous vous relevez d'un bond

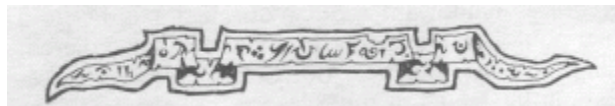
et vous dégainez votre arme, prêt à affronter la créature qui vient ainsi de se manifester. Rien ne se passe, cependant. Vous attendez quelques instants puis vous prenez une décision. Si vous souhaitez pénétrer dans la grotte et faire face à l'être qui s'y trouve, rendez-vous au [123](#). Si vous préférez examiner la grotte du milieu, rendez-vous au [136](#). Si enfin vous décidez plutôt de vous intéresser à la grotte la plus éloignée, rendez-vous au [534](#).

223

Les ombres dansent à la lueur de votre chandelle et vous avez du mal à conserver votre équilibre. Votre mollet heurte une des lames qui vous entaille la peau. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Pour poursuivre votre progression, vous pouvez vous rendre au [367](#) ou au [484](#).

224

Les grandes doubles portes sont fermées. Vous vous en approchez tant bien que mal, tandis que la statue aux cornes de bélier reprend déjà son élan pour charger à nouveau. Il vous faut à présent prendre une décision rapide. Si vous souhaitez tourner la poignée pour essayer d'ouvrir les portes, rendez-vous au [196](#). Si vous préférez tenter d'éviter la créature qui se rue sur vous, rendez-vous au [415](#).



225

Menez votre combat contre les deux Yeux Rouges. Ils vous attaqueront tous deux en même temps. A chaque Assaut, vous devrez choisir quel adversaire vous souhaitez combattre en priorité. Affrontez-le de la manière habituelle. Quant à l'autre, vous jetterez les dés comme à l'accoutumée pour calculer sa Force d'Attaque. Si cette Force d'Attaque est supérieure à la vôtre, il vous aura infligé une blessure ; si, en revanche, c'est votre propre Force d'Attaque qui est supérieure à la

sienne, vous ne l'aurez pas blessé pour autant, vous aurez simplement esquivé son coup.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ŒIL ROUGE 6 3

Deuxième ŒIL ROUGE 5 2

Lorsque vous aurez réussi à infliger une première blessure à l'un des Yeux Rouges, rendez-vous au [34](#). Si vous parvenez à les tuer tous les deux, rendez-vous au [425](#).

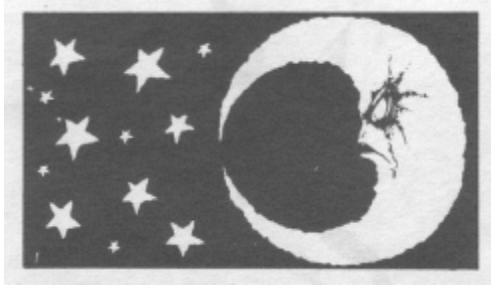


226

Vous apercevez sur les étagères quelques objets qui pourraient vous être utiles lorsque vous souhaiterez recourir à certaines formules magiques. Le marchand vous fait alors une proposition : il vous vendra deux objets au prix de 8 Pièces d'Or ou trois pour 10 Pièces. Dans ce dernier cas, tout autre objet que vous achèterez en plus de ces trois-là ne vous coûtera que 1 seule Pièce d'Or. Vous avez le choix entre les objets suivants : 1 Bijou en Or, 1 Poudre Jaune, 1 Miroir au Cadre d'Or, 1 Globe de Cristal, 1 Médaillon incrusté de Pierreries ; décidez dès maintenant combien d'objets vous souhaitez acheter et lesquels. Vous vous rendrez ensuite au [473](#), après les avoir payés et inscrits sur votre *Feuille d'Aventure*.

227

Le pas que vous faites se révèle douloureux. Votre jambe a en effet frôlé une lame qui vous entaille la peau. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Pour faire vos prochains pas, rendez-vous au [410](#), au [349](#) ou au [249](#).



228

Vous escaladez le monticule de pierres pour voir ce qu'il y a de l'autre côté. L'entreprise ne va pas sans difficulté et vous vous tordez la cheville, perdant ainsi 1 point d'ENDURANCE. Vous éprouvez cependant quelque consolation lorsque vous parvenez au sommet de l'entassement. Le glissement de terrain s'est en effet produit à un endroit où la crevasse se rétrécit, et les rocs qui sont tombés forment à présent un pont solide vous permettant de poursuivre votre chemin en direction de la Forteresse. Vous atteignez ainsi sans encombre l'autre côté de la crevasse. Vous êtes à présent dans le périmètre même de Mampang, tout près du but de votre voyage. Rendez-vous au [551](#).



229

Peu à peu, vos visions se dissipent et le monde réel commence à reprendre forme autour de vous. Lorsque la formule cesse de produire ses effets, vous jetez un regard alentour. La tour de la prison a disparu, vous vous trouvez à présent dans une caverne qui vous semble étrangement familière. La mémoire vous revient lorsque retentit un son que vous espériez ne plus jamais entendre. Rendez-vous à présent au numéro [19A5](#) du premier volume de la série *Sorcellerie* !

230

Pour quitter la salle de torture, vous avez le choix entre deux portes. Toutes deux sont aménagées dans le mur d'en face et vous permettent de pénétrer plus avant dans la Forteresse. Si vous souhaitez franchir la porte située dans le coin gauche, rendez-vous au [236](#). Si vous préférez vous intéresser à la porte de droite, rendez-vous au [93](#).

231

Votre remarque les fait rire de bon cœur. Vous ajoutez que personne ne parviendrait à vous reconnaître vêtu de cette tunique si étroite qu'elle modifie totalement votre silhouette. Vous ressemblez, dites-vous, à un tibia d'ogre ! A nouveau, les Guerriers à l'Œil de Lynx éclatent de rire. Quant à vous, la tunique vous serre si fort que vous commencez à ressentir un certain malaise. Rendez-vous au [282](#).



232

Qu'avez-vous à offrir au Capitaine ? Avez-vous **3 Pièces d'Or** pour l'appâter ? Si oui, rendez-vous au [76](#). Si au cours de votre voyage vous avez découvert un médaillon renfermant le portrait d'une femme et que vous l'avez conservé, rendez-vous au [290](#). Si vous possédez des bottes en fourrure de Gascal, rendez-vous au [130](#). Si enfin vous n'avez rien de tout cela, rendez-vous au [385](#).

Vous vous approchez d'un tas de haillons posé sur le sol. A votre grande surprise, le bruit de vos pas fait réagir cette masse informe. Vous venez de réveiller une quelconque créature qui dormait sous ces chiffons. Une tête apparaît et se tourne dans votre direction mais sans ouvrir les yeux. Un corps malpropre et difforme se dresse.



233 *Un corps malpropre et difforme se dresse.*

La créature se gratte en essayant tant bien que mal de mettre un peu d'ordre dans ses vêtements en lambeaux. Sa bouche édentée esquisse un sourire qui laisse voir ses gencives nues et une petite voix aiguë

s'adresse alors à vous : « Auriez-vous une petite pièce pour une pauvre vieille femme ? Juste une petite pièce de cuivre pour acheter une croûte de pain. Que les dieux vous bénissent si vous faites la charité à une malheureuse femme aveugle dont les jours arrivent à leur fin ! » C'est une mendicante, et aveugle par surcroît. Parfois les mendiants aveugles ont la vue encore plus perçante que les Guerriers à l'Œil de Lynx... Vous vous demandez si vous allez ou non parler à cette femme. Si vous souhaitez lui donner 1 Pièce d'Or et bavarder avec elle, rendez-vous au [61](#). Si vous préférez engager la conversation sans rien lui donner, rendez-vous au [287](#). Si enfin vous décidez de ne pas lui prêter attention, et de poursuivre votre chemin, rendez-vous au [8](#).

234

Vous déposez votre arme sur le sol et du bout du pied vous la faites glisser dans sa direction. « Pauvre imbécile ! s'exclame-t-il alors. Comment avez-vous pu survivre aussi longtemps dans le Kalkhabad en faisant ainsi confiance à des étrangers ? Gardes ! » D'une porte dissimulée dans l'un des murs, trois gardes d'aspect robuste entrent aussitôt dans la pièce et se saisissent de vous. « Notre ami, reprend le personnage, a abandonné son arme sans la moindre lutte. Voilà qui est sage, en vérité. Montrez donc notre reconnaissance à cet homme d'Analand. » Les gardes vous emmènent sans ménagement par la porte d'où ils ont surgi, et vous font monter un escalier étroit qui conduit au sommet de la tour. Là, une porte munie d'une énorme serrure barre le passage. De toute évidence, c'est l'entrée d'une prison. Ils déverrouillent la porte et vous jettent à l'intérieur d'une pièce. Rendez-vous au [4](#). Mais rappelez-vous que vous avez à présent perdu votre arme. Si vous n'en avez pas d'autre, vous devrez désormais réduire de 3 points votre total d'HABILETÉ lorsque vous aurez un combat à livrer, et ce jusqu'à ce que vous ayez pu vous procurer une nouvelle arme.

235

Les Gobelins vous observent tandis que vous avancez vers le centre de la pièce. Certains d'entre eux échangent des regards en se demandant visiblement s'il convient de réagir. Personne cependant ne fait le

moindre geste et, bientôt, vous atteignez sans encombre la porte située de l'autre côté. Rendez-vous au [426](#).

236

Vous ouvrez la porte et vous vous retrouvez sous un péristyle voûté. Cette galerie entoure une sorte de cour. Vous la suivez en tournant le coin et en essayant de découvrir le meilleur moyen de poursuivre votre chemin. Au milieu du deuxième mur, un passage s'éloignant de la cour mène à l'intérieur du bâtiment principal. Des portes sont aménagées de chaque côté de ce passage ainsi qu'à son extrémité. Presque au bout de ce couloir, une enseigne sur la droite se balance doucement au gré de la brise. On peut y lire : « Nylock - marchand - ouvert. » Juste avant se trouve une autre porte sur laquelle est écrit : « Sanctuaire ». Si vous souhaitez essayer d'ouvrir cette dernière porte, rendez-vous au [140](#). Si vous préférez voir ce que le marchand a à vendre, rendez-vous au [91](#). Enfin, si vous décidez de vous intéresser à la porte aménagée au bout du passage, vous pourrez l'ouvrir en vous rendant au [310](#).

237

Les Sept Serpents devaient annoncer votre arrivée à l'Archimage de Mampang. Mais, comme vous avez réussi à vaincre ces sept messagers du Maître de la Forteresse, votre mission est restée secrète. Voilà qui va vous donner un avantage précieux : chaque fois, en effet, que vous rencontrerez au cours de la présente aventure une ou plusieurs créatures qui vous reconnaîtront comme étant « l'Homme d'Analand », vous aurez le droit de ne pas tenir compte du paragraphe auquel vous vous trouverez. Dans ce cas, vous retrancherez **40** du numéro de ce paragraphe. Vous obtiendrez ainsi un nouveau numéro auquel vous devrez vous rendre. Là, personne ne saura qui vous êtes. Si vous n'avez pas tué tous les Serpents dans le livre numéro **3**, vous ne devriez pas être en train de lire ces indications ! Rendez-vous à présent au [1](#) pour commencer votre aventure.

238

Le gros homme claque des doigts. Aussitôt, une jeune fille mince à la peau brune et aux cheveux flottant sur les épaules surgit de derrière un rideau tendu dans un coin de la pièce. Elle a le visage à demi masqué par un voile de soie, et porte dans ses mains un plateau sur lequel ont été disposées une théière et deux tasses en argent. La servante verse le thé dans les tasses puis quitte la pièce. Le gros homme vous fait signe alors de prendre votre tasse et vous buvez le thé qu'elle contient. Vous auriez dû faire preuve d'un peu plus de prudence, cependant, et vous rendre compte que ce thé avait été spécialement préparé pour vous. Il est drogué, en effet. Cet avare cupide veut votre Or à tout prix et dès que vous aurez perdu connaissance vous serez dépouillé et tué. On jettera ensuite votre corps hors de la Forteresse, et il sera abandonné aux charognards. Votre mission vient malheureusement de s'achever.

239

Vous avancez avec précaution parmi les lames. La flamme vacillante de votre chandelle ne vous permet pas de voir très clairement où vous posez les pieds, mais vous parvenez cependant à progresser sans encombre. Pour faire vos prochains pas, rendez-vous à présent au [262](#), au [359](#) ou au [488](#).

240

Vous vous souvenez de la promesse que vous aviez faite à Javinne et vous regardez autour de vous pour essayer de retrouver la vieille mendicante. Elle se trouve à présent de l'autre côté de la cour, non loin de la grande double porte, et vous courez vers elle. Elle est enchantée d'apprendre la nouvelle et ses paupières fermées laissent même échapper quelques larmes. « Vous ne pouvez pas savoir ce que cela signifie pour moi d'être enfin débarrassée de ces monstres, dit-elle en sanglotant. Vous pouvez dire que vous avez rendu une vieille femme heureuse. Vous méritez largement une récompense. Prenez ce pendentif. Bien qu'il ne m'ait pas servi à grand-chose, c'est un porte-bonheur. » Dès que vous aurez passé ce pendentif autour de votre cou,

vous total *initial* de CHANCE augmentera de 1 point et vous pourrez élever à ce niveau votre total *actuel* de CHANCE. « Je vais également vous donner un conseil, poursuit Javinne. Devant vous se trouve l'une des doubles portes de Throben. N'essayez pas de l'ouvrir sans connaître le mot de passe. Si je le savais moi-même, je vous le révélerais à l'instant, hélas, ce n'est pas le cas. Valignya, en revanche, connaît ce mot de passe. Mais, pour trouver cet homme, vous devrez traverser le repaire des Croupitures. Faites attention, ce sont des créatures dangereuses. » La vieille femme vous donne aussi une petite bourse à l'intérieur de laquelle vous trouvez une fiole en métal brillant. « Cette fiole, dit Javinne, contient quelques gouttes d'Eau Bénite, de la Rivière Tinpang. Ses vertus curatives sont connues. Pour ma part, je ne puis m'en servir - elle est inefficace contre la malédiction qui me frappe - mais à vous elle sera peut-être utile. » Vous remerciez Javinne et vous poursuivez votre chemin en direction de la double porte. Rendez-vous au [135](#).

241

Vous sortez la fiole de votre Sac à Dos et vous essayez d'en ôter le bouchon. Hélas, il est coincé. La créature se précipite sur vous à toute allure ; dans un geste désespéré, vous lui jetez la fiole, qui par chance atteint son but et se fracasse sur sa tête. Aussitôt, la statue s'immobilise et vacille sur ses pattes. Le liquide que contenait la fiole dégage une odeur acre et acide qui semble l'affecter. Une sorte de vapeur s'élève de son cou et elle perd l'équilibre. L'une de ses pattes glisse alors et elle tombe sur le côté. Profitant de ce répit, vous vous ruez vers les portes. Vous les atteignez sans encombre mais, en jetant un regard derrière vous, vous constatez avec effroi que le Bélier de Marbre est en train de se relever. Les effets paralysants du liquide se dissipent. Rendez-vous au [224](#).

« Voyons un peu qui nous vient là, lance l'un des Yeux Rouges, que Courga me gobe les deux yeux si cette outre grasse est originaire de Mampang. D'où nous arrive donc cette tête molle ? Et que fait-elle ici ?
 » Qu'allez-vous répondre ?

Que vous venez d'Analand ? Rendez-vous au [48](#)

De Kristatanti ? Rendez-vous au [125](#)

De Kharé ? Rendez-vous au [149](#)

Si vous ne souhaitez pas leur répondre, vous pouvez poursuivre votre chemin sans leur prêter attention en vous rendant au [57](#).



Le Capitaine se met en colère. Il fait un signe aux deux gardes qui vous maintiennent prisonnier et ceux-ci vous poussent aussitôt vers le bureau. Vous avez le pied agile, cependant, et vous parvenez à donner à chacun un vigoureux coup de talon dans les tibias. Les deux gardes hurlent de douleur et relâchent leur étreinte. Vous avez les bras libres ! Si vous souhaitez à présent dégainer votre arme et affronter vos adversaires, rendez-vous au [145](#). Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

AMI VUE FOL ZIP JIG

[747](#) [722](#) [679](#) [593](#) [642](#)

Vous vous levez lentement derrière votre rocher en les observant avec méfiance et vous vous excusez de vous être aventuré sur leur territoire. Vous ignoriez en effet que cette partie du Bas Xamen constituait leur domaine. Tandis que vous parlez, l'expression de leur visage se transforme soudain et elles échangent des regards stupéfaits. « Vous parlez une langue bien étrange, l'homme, vous n'êtes donc pas du Kalkhabad ? Jamais encore nous n'avons entendu quelqu'un s'exprimer ainsi. » Qu'allez-vous répondre ? Si vous souhaitez leur dire que vous venez du royaume d'Analand, situé loin au sud, rendez-vous au **5**. Si vous estimez en revanche qu'il vaut mieux garder le secret sur vos origines, rendez-vous au [155](#).

« Je ne peux pas faire grand-chose pour vous aider, dit-il, mais je vais quand même vous donner un renseignement qui vous sera peut-être utile. Au-delà de cette porte, sur votre gauche, une porte secrète est aménagée dans le mur. Pour l'ouvrir, il faut prononcer un mot de passe car elle est protégée efficacement contre les intrus. Derrière, un passage mène à l'extérieur de la Forteresse. Lorsque l'Archimage vivait ici, c'était son issue de secours. Vous vous demandez, bien entendu, si je connais ce fameux mot de passe ? Hélas, non. Car si je le savais il y a bien longtemps que je me serais enfui moi-même. Si vous ne parvenez pas à franchir cette porte, il ne vous restera plus qu'à retraverser la Forteresse pour essayer d'en sortir et d'atteindre cette tour. » Vous le remerciez de ses conseils et vous vous hâtez de repartir. Si vous souhaitez vous diriger vers la gauche pour examiner le mur de pierre, rendez-vous au [546](#). Si vous préférez descendre les escaliers et retraverser la Forteresse, rendez-vous au [486](#).

Vous donnez **3** Pièces d'Or à l'un des Guerriers à l'Œil de Lynx. « Vous avez bien raison de nous demander conseil, dit celui-ci, car il y a de nombreuses créatures redoutables dans la Forteresse. » Vous attendez

qu'il vous en dise plus mais il reste muet. Vous protestez alors, assurant que cette information ne vaut pas **3 Pièces d'Or**. Les Guerriers à l'Œil de Lynx éclatent de rire. Si vous souhaitez les défier en exigeant qu'ils vous rendent votre argent, rendez-vous au [90](#). Si vous préférez ne pas provoquer d'esclandre et repartir en renonçant à récupérer vos Pièces d'Or, rendez-vous au [322](#).

247

La créature morte que vous avez trouvée dans la grotte était une Satyre Femelle. Elle a été emportée par une maladie très contagieuse que vous avez attrapée vous-même en passant la nuit près de son cadavre. Il s'agit du *mal tremblant*. L'incubation dure une journée et, tant que vous ne serez pas guéri, la maladie aura deux conséquences qui peuvent compromettre le succès de votre mission : d'une part, à compter de cet instant, vous ne pourrez plus récupérer de points d'ENDURANCE. En effet, le mal empêche votre corps de reprendre des forces. D'autre part, vous serez victime d'une confusion mentale qui ne vous permettra plus de vous concentrer efficacement. Désormais, lorsque vous souhaitez recourir à la magie, vous devrez lancer un dé après avoir attribué à chaque formule qui vous sera proposée un chiffre de 1 à 5, en suivant de gauche à droite l'ordre des formules. Vous n'aurez le droit d'utiliser que la formule correspondant au chiffre donné par le dé car le Mal Tremblant vous interdit de disposer librement de vos facultés de concentration et vos talents de sorcier s'en trouvent donc diminués. Si vous obtenez le chiffre 6 en lançant le dé, vous pourrez alors choisir normalement la formule qui vous conviendra, sans tenir compte des effets de la maladie. Il est temps pour vous de chercher dès à présent un moyen de guérir du mal qui vous affecte. Rendez-vous au [113](#).

248

Cette boîte est lourde et il vous faut déployer de grands efforts pour la tirer vers vous. Les charnières du couvercle sont rouillées et vous avez du mal à l'ouvrir. Lorsque vous y parvenez enfin, vous constatez que la boîte est vide. Mais tandis que vous vous escrimiez ainsi, il s'est produit

quelque chose qui vous révèle la fonction véritable de la pièce dans laquelle vous vous trouvez. Rendez-vous au [182](#).



249

Le pas que vous faites se révèle douloureux ! Votre jambe a en effet frôlé une lame qui vous entaille la peau. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Pour faire vos prochains pas, rendez-vous au [175](#), au [227](#) ou au [410](#).

250

Vous vous précipitez vers la porte, mais dans l'obscurité vous trébuchez contre une pierre et vous tombez. Vous atterrissez brutalement en vous cognant les genoux contre le sol rocheux. Cette chute vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous parvenez cependant à vous relever et vous atteignez la porte que vous franchissez aussitôt avant de la refermer solidement derrière vous. Vous vous approchez ensuite de l'autre porte, du côté opposé de la galerie, et vous l'ouvrez. La lumière soudaine vous fait cligner des yeux, vous constatez alors que vous venez d'entrer dans une pièce de forme circulaire et fort heureusement vide. Elle est dépourvue tout à la fois de meubles et de fenêtres. Les murs de pierre en sont lisses. Autour de la porte, de longues éraflures verticales apparaissent, du sol au plafond. Vous apercevez, de l'autre côté, ce que vous cherchiez : le pied d'un escalier en colimaçon. Si vous souhaitez examiner cette pièce, rendez-vous au **355**. Si vous préférez vous contenter de la traverser pour atteindre l'escalier, rendez-vous au [381](#).

251

La pièce dans laquelle vous entrez est particulièrement sinistre. Des chaînes sont accrochées comme des guirlandes le long des murs de

Pierre noire et, en guise d'ameublement, l'endroit est rempli de cages, de chevalets, de carcans et d'innombrables autres instruments de torture destinés à supplicier de malheureuses victimes. Dans un coin de la pièce se tient un OGRE à l'aspect repoussant. Il porte un bandeau sur un œil et tient un fouet à la main.



251 *L'Ogre porte un bandeau sur un œil et tient un fouet à la main.*

A votre entrée, il esquisse un sourire qui déforme ses traits. « Tiens, tiens, s'exclame-t-il d'une voix tonitruante. Voici donc l'homme d'Analand ! Les Serpents du Maître n'avaient pas menti. Nous vous attendions. C'est une bonne idée d'être venu directement ici, vous nous facilitez la tâche. De toute façon, vous auriez terminé votre voyage

dans cette salle, mais sans doute pas de votre propre gré. » Il éclate d'un rire cruel et fait claquer son fouet comme pour donner plus de force à ses paroles. Qu'allez-vous faire ? Si vous souhaitez dégainer votre arme pour le combattre, rendez-vous au [270](#). Si vous préférez lui proposer une bonne récompense s'il accepte de vous aider, rendez-vous au [373](#). Enfin, s'il vous semble plus judicieux de recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

TEL ZIP PAN LUX PUE

[592](#) [619](#) [794](#) [752](#) [709](#)

252

La boussole vous donne une indication. Le nord se trouve juste en face de vous, dans la direction des grandes doubles portes. Pendant que vous consultiez l'instrument, la créature a repris son élan et vous charge à nouveau. Rendez-vous au [296](#).

253

Vous vous approchez des doubles portes en surveillant les alentours. De l'autre côté s'élève une rumeur indiquant que les habitants de la Forteresse commencent à vaquer à leurs occupations quotidiennes. Vous n'entendez cependant aucun bruit dans le passage où vous vous trouvez à présent. Vous saisissez la grande poignée de cuivre que vous tournez. Les portes sont fermées à clé. Collant alors votre œil contre l'interstice qui sépare les deux vantaux, vous constatez que de solides verrous les maintiennent clos. Apparemment, vous aurez besoin d'une clé, à moins que vous ne découvriez un autre moyen de les ouvrir. Si vous souhaitez essayer d'ouvrir la porte située à votre droite, rendez-vous au [206](#). Si vous préférez vous intéresser à la porte de gauche, dans l'espoir de trouver la clé dont vous avez besoin, rendez-vous au [493](#). Si enfin vous décidez plutôt de tenter autre chose, rendez-vous au [193](#).

254

De leurs voix bourruées, ils vous demandent de vous joindre à eux, mais vous poursuivez votre chemin sans leur prêter attention. L'un d'eux court vers vous pour essayer de son mieux de vous faire changer d'avis, mais sans succès. Il finit par abandonner et vous laisse continuer. Rendez-vous au [397](#).

255

Avant que vous n'ayez pu réagir, la statue est sur vous et vous donne dans les reins un violent coup de corne, qui vous projette contre le mur. Le choc vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous vous hâtez de reprendre vos esprits tandis que la créature se tourne à nouveau vers vous, en se préparant à charger une nouvelle fois. Rendez-vous au [58](#).

256

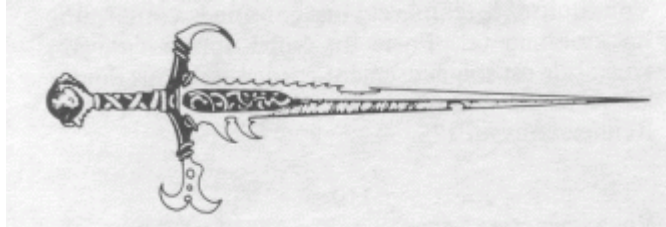
En voyant ouverte une porte d'aspect aussi imposant, vous soupçonnez quelque chose de louche.

Apparemment, il ne semble pas y avoir de danger, mais ne risquez-vous pas de tomber dans un piège ? Vous ramassez alors un morceau de bois tombé par terre, et vous vous en servez pour toucher la porte. Rien ne se passe. Vous poussez quelque peu le battant, et le piège que vous redoutiez se déclenche aussitôt : une flamme puissante s'élève soudain, vous projetant au visage son souffle brûlant. Vous vous protégez de votre bras replié. Un brasier ardent brûle derrière la porte. Il semble impossible de passer par là. Si vous souhaitez laisser cette porte fermée, et tenter de franchir la porte ouvragée, quitte à revenir ici par la suite, rendez-vous au [336](#). Si vous préférez risquer le tout pour le tout en essayant de traverser le brasier, rendez-vous au [541](#).

257

Pendant encore dix minutes, vous longez le flanc de la montagne, mais vous constatez bientôt qu'un éboulement obstrue le sentier entre deux gros rochers. Le passage est bloqué. Vous pouvez cependant tenter

d'escalader ce tas de pierres en vous rendant au [228](#). Si vous préférez revenir sur vos pas pour essayer de trouver un moyen de franchir la crevasse, vous pouvez retourner à l'endroit où une corde est accrochée à un rocher (rendez-vous pour cela au [323](#)) ou rejoindre le pont de bois (vous vous rendrez alors au [59](#)).



258

Quelle excuse allez-vous trouver? Souhaitez-vous leur demander s'ils désirent qu'on leur apporte quelque chose à manger ? Rendez-vous dans ce cas au [275](#). Si vous préférez essayer de leur faire croire que le Capitaine de la Garde est en tournée d'inspection et qu'ils feraient bien d'avoir l'air actif lorsqu'il arrivera, rendez-vous au [197](#).

259

Possédez-vous un sifflet d'argent ? Si oui, vous pouvez souffler dedans en vous rendant au [274](#). Dans le cas contraire, vous ne trouverez rien, parmi les objets dont vous disposez, qui puisse vous être de quelque utilité. Il faudra donc essayer autre chose. Si vous souhaitez demander conseil au Marmouscule, rendez-vous au [414](#). Si vous préférez tenter d'enfoncer la porte, rendez-vous au [120](#). Si enfin vous décidez plutôt d'attaquer le garde qui viendra vous apporter à manger, rendez-vous au [476](#).

260

Votre refus d'accepter leur hospitalité les a offensées. Vous essayez de leur expliquer que le temps vous est compté, mais elles ne semblent pas vouloir vous entendre et échangent des regards courroucés. Si vous souhaitez leur dire adieu et poursuivre votre chemin, rendez-vous au

[314](#). Si vous préférez *Tenter votre Chance* en laissant ainsi la fortune décider pour vous, rendez-vous au [83](#).

261

En quelques instants votre visage se métamorphose : votre peau devient d'un noir de jais, et de longs poils apparaissent sur vos mains, vos joues et votre front. Lorsque votre transformation est achevée, on pourrait aisément vous confondre avec l'un des gardes de la Forteresse. A l'avenir, on ne vous reconnaîtra donc plus et, chaque fois que vous rencontrerez une créature qui vous interpellera sous le nom de : « l'Homme d'Analand », vous ôterez **40** au numéro du paragraphe où vous vous trouverez alors. Vous obtiendrez ainsi un nouveau numéro auquel vous vous rendrez aussitôt : là, vous ne serez plus reconnu. Quittez maintenant la cuisine en vous rendant au [448](#).

262

Vous avancez dans la pièce avec prudence. Pour faire vos prochains pas, rendez-vous au [87](#), au [488](#) ou au [52](#).

263

Vous quittez la pièce et vous pénétrez dans le passage sur lequel ouvre la porte, en vous demandant si la petite créature trapue a été alertée par les échos de l'affrontement. Vous vous rappelez alors qu'elle vous a parlé de « supplices infligés aux Croupitures ». Il n'est donc peut-être pas inhabituel d'entendre ici semblable remue-ménage. Vous avez à présent deux possibilités : à votre gauche se trouve une pièce sans portes ; elle est vide, à l'exception d'une table et d'une chaise. Il semble que ce soit là l'endroit approprié pour prendre un instant de repos et manger peut-être quelques-unes de vos Provisions. Vous remarquez cependant, au-dessus de l'entrée, une herse suspendue au plafond. Cette découverte éveille votre méfiance. Devant vous se trouve une autre porte, au-dessus de laquelle on peut lire ces mots tracés sur un écriteau : « N'entrent ici que ceux qui en paient le prix. » Qu'allez-vous faire à présent ? Si vous souhaitez entrer dans la pièce vide pour vous y

reposer, rendez-vous au [167](#). Si vous préférez essayer d'ouvrir la porte en face de vous, rendez-vous au [428](#).

264

Vos pas crissent sur le sol. L'un des gardes pousse un grognement et se redresse. Il ouvre les yeux et se met à hurler en secouant son compagnon pour le réveiller. Tous deux se relèvent tant bien que mal, titubant sous l'effet de l'ivresse. L'un des gardes saisit son épée et s'avance vers vous, tandis que l'autre tend la main pour attraper une longue corne accrochée au mur. Il faut vous hâter d'attaquer le premier garde et empêcher l'autre de prendre la corne. Vous avez l'avantage de la surprise ; de plus, l'ivresse de votre adversaire diminue sa résistance. C'est pourquoi il vous suffira de lui porter un seul coup pour l'éliminer.

GARDE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 2

Si vous parvenez à le tuer en un ou deux Assauts, rendez-vous au [387](#). Si au bout de deux Assauts il est toujours vivant, rendez-vous au [487](#).

265

Vous faites un pas en arrière et vous réfléchissez. Faut-il tenir compte de cet avertissement ? Devez-vous chercher un autre chemin ? Peut-être vaudrait-il mieux essayer l'autre porte ? Soudain, un bruit vous fait sursauter. Il semble venir de l'extérieur de la pièce. Vous feriez bien de vous cacher au cas où des gardes apparaîtraient. Le coin sombre au fond de la pièce vous semble l'endroit le plus sûr et vous vous y dirigez à pas prudents. La forme massive que vous aviez remarquée peut vous permettre de vous dissimuler, mais vous ne savez toujours pas de quoi il s'agit. Cette silhouette demeure pour vous un mystère tandis que vous vous en approchez. Vous constatez qu'elle est tout à fait immobile, et peut-être ne faut-il voir là qu'un gros sac rempli d'ordures ? Sa surface est légèrement brillante comme une sorte de cuir, ou plutôt comme la peau d'un reptile. A cette pensée vous vous arrêtez net. Au même moment, la forme se soulève... Rendez-vous au [499](#).

Vous essayez tant bien que mal de vous défendre avec votre arme, mais il est trop tard. Les gardes en effet vous entourent, et vous immobilisent les bras derrière le dos. Vous lancez des jurons furieux à l'adresse du Gnome dont le visage rayonnant exprime toute la fierté tandis que l'on vous emmène hors de la pièce. Inutile d'espérer pouvoir vous échapper, vous êtes définitivement vaincu par l'Archimage et votre mission s'achève ici.

Vous adressez un sourire aimable au marchand, qui vous répond d'un signe de tête en vous observant avec attention. Il vous sera impossible de voler quelque chose sans être vu. Il ne vous reste donc qu'une seule possibilité : attraper d'un geste vif les objets convoités et prendre aussitôt la fuite. Lorsque vous jugez le moment opportun, vous vous emparez d'une poignée de bibelots et vous vous précipitez vers la porte. Le marchand reste immobile. Au moment où vous vous apprêtez à sortir, cependant, il entrechoque ses dents en produisant un claquement sec. Aussitôt, des pointes de fer jaillissent dans l'encadrement de la porte pour vous barrer le chemin. Vous faites un bond en avant et vous réussissez à franchir le seuil, mais les pointes de fer vous entaillent la main qui tenait les objets volés. Vous poussez un hurlement de douleur et vous perdez 1 point d'HABILETE ainsi que 2 points d'ENDURANCE. Sous l'effet de la blessure, vous avez lâché les bibelots et votre tentative de vol a donc échoué. Vous poursuivez votre chemin en décidant d'ouvrir la porte située devant vous, au bout du couloir. Rendez-vous au [310](#).

La grotte s'enfonce profondément dans le roc et devient de plus en plus sombre. Seule la faible lumière du jour provenant de l'entrée projette quelques lueurs dans l'obscurité. A tâtons vous longez le mur de gauche. Bientôt, vous heurtez du pied quelque chose de mou. Instinctivement vous faites un bond en arrière. De toute évidence, ce n'est pas contre une pierre que vous venez de buter, mais contre un animal. Vous en avez la confirmation en entendant un grognement s'élever dans les ténèbres. Soudain, vous êtes frappé en pleine poitrine et projeté sur le sol les bras en croix. Vous poussez un juron. Dans cette obscurité, vous ne pouviez voir la créature, mais ses yeux à elle lui permettent de vous distinguer clairement. Le coup qu'elle vous a donné vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous vous relevez et vous vous précipitez vers l'entrée de la grotte. La créature rugissante se lance à votre poursuite et bientôt la lumière du jour vous permet de voir à qui vous avez affaire. La fourrure noir et blanc et la longue queue touffue sont en effet caractéristiques : vous vous êtes aventuré dans la tanière d'un gros OURSCONSE.



268 Vous vous êtes aventuré dans la tanière d'un gros Oursconse.

Si vous souhaitez prendre la fuite, en courant hors de la grotte, rendez-vous au [469](#). Si vous préférez dégainer votre arme et attaquer la créature, rendez-vous au [490](#). Enfin, s'il vous semble plus judicieux de recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

LEN BIS VOL SOU WAF

[638](#) [611](#) [686](#) [788](#) [757](#)



Le plancher continue à s'élever lentement. Votre situation semble désespérée. Vous êtes à présent contraint de vous étendre sur le dos et vous fermez les yeux pour ne pas voir le plafond se rapprocher de plus en plus. Dans une dernière tentative, vous levez les bras comme si votre propre force avait quelque chance d'arrêter l'inexorable ascension du plancher. Bien entendu, il est inutile d'espérer... Vous n'êtes cependant pas destiné à mourir écrasé comme une mouche contre le plafond de la Pièce au Plancher Piégé. Car, en installant ce traquenard, l'Archimage n'avait pas l'intention de tuer : on n'obtient, en effet aucun renseignement de la part d'un mort. Ce piège a plutôt pour but de terroriser ceux qui en sont victimes pour mieux les interroger ensuite. Le plafond n'est plus qu'à quelques centimètres de votre poitrine lorsque vous entendez soudain le bruit d'un autre mécanisme qui se déclenche à son tour. Mai cette fois, vous êtes soulagé de constater que cette nouvelle machinerie fait glisser latéralement un panneau aménagé dans le plafond. Un flot de lumière se répand aussitôt et vous pouvez enfin vous relever. Rendez-vous au [561](#).

L'Ogre s'avance en faisant claquer son fouet. De son autre main, il a saisi une hache. Il vous faut à présent l'affronter :

OGRE HABILITÉ : **9** ENDURANCE : **11**

Au cours du combat il essayera sans cesse de vous empêtrer dans la lanière de son fouet. Avant chaque Assaut, vous lancerez un dé. Si vous obtenez le chiffre **1**, il aura réussi à vous atteindre avec son fouet et vous devrez réduire de 3 points votre total d'HABILITÉ pendant les trois prochains Assauts : vos mouvements seront en effet entravés tandis que vous tenterez de vous dégager. Si vous parvenez à vaincre le Maître de Tortures, rendez-vous au [230](#).

Il semble se contenter de votre explication, bien qu'il ne soit pas certain que vous disiez la vérité. « C'est peut-être vrai, dit l'Œil Rouge, mais en tout cas il y a une tradition de Kristatanti que vous ne rejetterez pas. Vos compatriotes, en effet, sont de grands amateurs de bière. D'ailleurs, vous êtes tous des ivrognes, là-bas. Aussi apprécierez-vous sans doute ce breuvage. » Il tire de sa poche une bouteille de bière et vous la tend. Si vous acceptez de la boire, rendez-vous au [97](#). Si vous préférez lui répondre que vous avez également renoncé à cette tradition typique de Kristatanti, rendez-vous au [121](#).

Si vous souhaitez examiner les murs dans l'espoir de découvrir un passage secret, rendez-vous au [28](#). Si vous préférez tirer la boîte de sous le lit pour essayer de l'ouvrir, rendez-vous au [248](#).

Vous parvenez à vous maintenir sur votre perchoir au prix d'un effort considérable. Vous ne voyez plus de gardes passer la porte et vous vous demandez s'il convient ou non de vous laisser tomber à terre pour essayer de franchir l'entrée. Vous jetez alors un coup d'œil en direction des gardes, et vos espoirs s'envolent aussitôt... Estimant en effet qu'il n'y a finalement rien d'anormal dans le passage, ils se sont retournés vers la porte et vous voient suspendu au-dessus comme un trophée de chasse. Les gardes poussent un hurlement furieux et dégainent leurs épées. Vous ne pouvez plus rien faire. Ils se tiennent au-dessous de vous en attendant que vous tombiez et il vous est impossible de tirer votre arme ou de recourir à une formule magique, vos deux mains étant occupées. Les gardes vous donnent de petits coups de la pointe de leurs épées. Votre situation est désespérée ; il ne vous reste plus qu'à vous rendre et à finir vos jours dans un cachot de la Forteresse de Mampang. Votre mission s'achève donc ici.

Vous vous approchez de la fenêtre et vous soufflez dans le sifflet d'argent. Un gazouillement aigu retentit aussitôt. Scrutant le ciel, vous attendez avec anxiété que Pinson la Trille et les autres Samaritains se manifestent. Votre appel a été entendu ! En effet, trois Hommes-Oiseaux se montrent bientôt, tournoyant au-dessus de la Forteresse. Ils volent dans votre direction, mais une pensée soudaine vous traverse l'esprit : *Peuvent-ils voir la tour ?* Vos craintes se dissipent, cependant, lorsque vous les voyez s'approcher de la fenêtre. Pinson la Trille vous sourit. « Vous avez réussi à récupérer la Couronne ? demande-t-il, plein d'espoir. Les plans de l'Archimage sont-ils enfin déjoués ? » Vous hochez tristement la tête en signe de dénégation. Les Hommes-Oiseaux semblent alors scandalisés. « Êtes-vous conscient des risques que nous prenons en venant ici ? s'écrie Pinson la Trille. Si l'on nous voit, notre cause est perdue. Et tout cela pour un misérable citoyen d'Analand qui espère beaucoup, mais ne parvient pas à faire grand-chose. » Il est furieux, puis se calme quelque peu lorsque vous lui faites part des renseignements que vous avez réussi à recueillir. « Très bien, homme d'Analand, réplique-t-il, nous vous ferons donc sortir de cette tour même si cela doit nous coûter la vie. J'espère que personne ne nous observe, sinon je ne donne pas cher de notre peau. Je refuse en tout cas d'emmener cette espèce de lutin, qu'il fasse ou non partie de vos amis. Ces petites créatures malfaisantes n'apportent que des soucis.» Vous vous tournez alors vers le Marmouscule qui vous fait signe de partir sans lui. Privé de ses ailes, il estime de toute façon que sa vie est perdue. Vous lui faites donc vos adieux et vous agrippez les serres de Pinson la Trille. Les Hommes-Oiseaux vous emmènent au pied de la tour et vous déposent près de l'issue secrète de la Forteresse. Ils vous souhaitent ensuite bonne chance et se hâtent de repartir de peur d'être capturés. Si vous souhaitez entrer à nouveau dans la tour, rendez-vous au [358](#). Si vous préférez prendre un instant de repos et manger quelques-unes de vos Provisions, rendez-vous au [126](#).

Ils vous regardent tous trois d'un air soupçonneux. Ils viennent en effet d'achever leur déjeuner. L'un d'eux saisit alors une épée cachée sous la table et fait un signe de tête à ses compagnons. Préparez-vous à combattre. Si vous souhaitez affronter vos adversaires votre arme à la main, rendez-vous au [462](#). Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

SOM AMI BOU MOU INV

[647](#) [707](#) [605](#) [790](#) [758](#)

« Très bien, dit-il, je vais vous révéler le mot de passe qui permet d'ouvrir les portes de Throben. » Vous l'interrompez en exigeant qu'il vous donne la preuve que ce mot de passe est le bon. L'expression déçue qui apparaît brièvement sur son visage vous confirme que vous avez deviné juste : il voulait essayer de vous bernier. « Je vois qu'il est difficile de vous abuser, dit-il. Je vous donnerai donc la preuve que vous demandez. » Il ouvre alors un tiroir de son bureau et en sort un livre. Des plans de la cour et des cartes du Haut Xamen ont été tracés à la main sur ces pages. Valignya vous montre un dessin de la cour sur lequel sont représentées les doubles portes. Juste à côté, un mot apparemment dénué de signification a été ajouté : « Alaralatanalara ». « C'est cela le mot de passe, dit-il. Murmurez-le en vous approchant de la serrure des portes et la poignée tournera. Allez-vous, en maintenant et laissez-moi en paix. » Vous n'êtes pas fâché de quitter ce grippe-sou, mais après une telle rencontre vous vous sentez peu enclin à l'honnêteté et vous ne pouvez résister à l'envie de subtiliser une petite bourse posée sur son bureau. Dès que vous êtes sorti de la pièce, vous ouvrez la bourse et vous y découvrez **10 Pièces d'Or**. Ce larcin vous fait gagner 2 points de CHANCE. Rendez-vous à présent au [141](#).

«Vous avez bien fait de ne pas rester dans cette grotte, poursuit Sh'hourî, sinon vous ressentiriez déjà les symptômes du Mal Tremblant. » Les Satyres Femelles veulent vous récompenser de les avoir informées du destin de leur sœur. Sh'hourî commence par vous donner quelques indications concernant la Forteresse de Mampang, but de votre voyage. « Méfiez-vous de ce lieu maléfique, dit-elle, restez sans cesse aux aguets si vous voulez en sortir vivant. Pour entrer dans la Forteresse vous devrez franchir les quatre portes de Throben. Il s'agit d'immenses doubles portes qui sont protégées par des pièges mortels. Rien dans leur apparence ne laisse deviner les dangers qu'elles recèlent, mais nul ne peut les ouvrir sans connaître leurs secrets.» Sh'hourî remarque que vous l'écoutez avec attention et se montre satisfaite d'avoir pu vous donner des renseignements utiles. Alors que vous vous levez pour repartir, elle fait un signe à l'une des autres créatures qui va aussitôt chercher un sac de cuir. Ce sac contient plusieurs objets qui pourront vous servir par la suite. Vous aurez le droit de prendre n'importe lesquels d'entre eux - un ou plusieurs - à condition de laisser en échange et à chaque fois l'un de vos propres objets (à l'exception de la nourriture et de l'Or). Si vous n'êtes qu'un simple guerrier, rendez-vous au [564](#). Si vous jouez en tant que sorcier, rendez-vous au [435](#).

Vous jetez la fiole à la créature avant qu'elle n'ait pu vous atteindre. Le verre se fracasse sur sa tête et le liquide se répand sur la statue. Hélas, il ne produit aucun effet, et le Bélier à présent est presque sur vous. Rendez-vous au [296](#).

279

Possédez-vous l'un des objets suivants ? Si oui, vous pouvez le proposer aux Hommes-Oiseaux.

1 lance en bois Rendez-vous au [60](#)

1 collier de chien clouté Rendez-vous au [212](#)

1 talisman porte-bonheur Rendez-vous au [118](#)

Si vous n'avez aucun de ces objets, retournez au [511](#) pour faire un nouveau choix.



280

La porte continue à grincer tandis que vous l'ouvrez, mais vous parvenez à faire le moins de bruit possible. Vous apercevez alors un petit couloir. Une porte est aménagée dans le mur de gauche. Si vous souhaitez l'examiner, rendez-vous au [307](#). Une deuxième porte se trouve au bout du passage. Vous pouvez vous en approcher en vous rendant au [144](#), à condition de ne pas l'avoir déjà examinée.

281

Il vous faut combattre la cuisinière Gobeline jusqu'à ce que vous ayez réussi à réduire à **3** ou moins son total d'ENDURANCE. Elle s'enfuira alors de la cuisine pour se cacher.

CUISINIÈRE

GOBELINE HABILITÉ : **7** ENDURANCE : **7**

Si vous parvenez à la vaincre, vous pourrez quitter la cuisine en vous rendant au [448](#).

« Elle est très serrée, en effet, lance le Guerrier à l'Œil de Lynx en éclatant de rire, mais c'est exprès. A quoi servirait autrement une Camisole de Force ? » Tous trois se mettent à rire bruyamment tandis que vous essayez de remuer les bras. C'est de cette Camisole de Force qu'ils se servent pour transférer les prisonniers d'une cellule à l'autre. Vous vous en êtes aperçu trop tard, cependant : les perfides Guerriers à l'Œil de Lynx vous ont à présent capturé, mettant ainsi un terme à votre mission.

« Vous avez fait tout ce chemin pour chercher un Saint Homme ? demande-t-il. Eh bien, vous l'avez trouvé. Je suis en effet le seul prêtre légitime de toute cette région. Que puis-je pour vous ? » Il semble sincèrement flatté de savoir que vous avez fait un si long voyage pour le rencontrer. Si vous possédez une lance à la hampe de bois, rendez-vous au [204](#). Dans le cas contraire, vous demanderez au vieil homme s'il peut vous fournir des renseignements utiles concernant la Forteresse de Mampang. Rendez-vous alors au [103](#).

Le grondement continue. Vous perdez l'équilibre et vous trébuchez. C'est à ce moment seulement que vous vous rendez compte de ce qui se passe. Ce faux pas, en effet, n'est pas dû à votre maladresse. Il a été provoqué par un mouvement du plancher ! Vous jetez aussitôt un coup d'oeil en direction de l'escalier : il a disparu ; vous ne voyez plus à sa place qu'un mur plein. Vous vous retournez alors pour essayer de trouver une autre issue, mais, comme pour répondre à votre interrogation, la porte se ferme d'elle-même en claquant. Vous comprenez à présent ce qui a provoqué les éraflures sur le mur : le plancher, actionné par quelque mystérieux mécanisme, s'élève en direction du plafond ! Si cette machinerie ne s'arrête pas, vous serez tout simplement écrasé. Si vous souhaitez fouiller la paille qui recouvre le plancher dans l'espoir d'y trouver quelque chose qui pourra vous

aider, rendez-vous au [168](#). Si vous préférez attendre en espérant que le plancher ne montera pas jusqu'au plafond, rendez-vous au [156](#). Enfin, si vous décidez plutôt de chercher dans votre Sac à Dos un objet grâce auquel vous pourriez enrayer le mécanisme, rendez-vous au [16](#).

285

Votre destin est scellé. Le tortionnaire n'aura aucune pitié. Votre mort sera lente et douloureuse.

286

Lorsque vous pénétrez dans la grotte, le hurlement retentit à nouveau avec une force impressionnante. Vous faites des moulinets avec votre arme sans rien atteindre. Vous avancez encore de quelques pas, mais votre arme ne rencontre que les parois de la grotte, rien d'autre. Soudain, le hurlement s'interrompt, et vous sentez quelque chose vous frôler la cheville. Un bruit de pas précipités vous fait dresser l'oreille et vous distinguez alors une petite boule de fourrure pas plus grosse qu'un chou, qui s'enfuit de la grotte sur deux courtes pattes.



286 *Vous distinguez une petite boule de fourrure qui s'enfuit sur deux courtes pattes.*

Vous poussez un soupir de soulagement et vous pouffez de rire. Cette créature est très probablement un JIB-JIB. Vous n'en aviez encore jamais vu, mais des savants d'Analand vous avaient parlé de cet animal. Dépourvus de dents et de griffes, les Jib-Jib se défendent de leurs ennemis en poussant des cris terrifiants. Dans le noir, ils donnent ainsi l'impression d'être de grosses bêtes dangereuses auxquelles il vaut mieux ne pas se frotter. Avec un sourire amusé vous regardez l'inoffensive créature se réfugier dans les broussailles. Il est temps à présent de décider où vous passerez la nuit. Cette grotte vous semble idéale. Vous n'aurez en effet aucune difficulté à en défendre l'entrée, étant donné son étroitesse, et, bien qu'elle soit trop basse pour que vous

puissiez y tenir debout, elle est suffisamment grande pour offrir un espace confortable. Vous n'avez aucune idée de sa profondeur totale, mais aucun bruit ne vous parvient de l'obscurité. Si vous souhaitez à présent prendre un repas, rendez-vous au [99](#). Si vous préférez vous assurer que la grotte est bel et bien vide, vous pouvez achever de l'explorer en vous rendant au [14](#). Enfin, si vous décidez plutôt de vous installer ici pour la nuit, rendez-vous au [384](#).

287

Vous vous excusez auprès de la vieille femme en lui assurant que vous n'avez pas de pièces de cuivre. « Nous sommes donc aussi misérables l'un que l'autre, dit-elle. Êtes-vous également un mendiant ? » Réfléchissant rapidement, vous lui répondez par l'affirmative. Un sourire se dessine alors sur ses lèvres et elle fouille dans ses haillons. « Un collègue, se réjouit-elle ; dans ce cas, nous allons faire un festin de mendiants. » Elle sort de ses vêtements en lambeaux une miche de pain et une bouteille d'eau, puis vous invite à vous asseoir pour partager ce maigre repas. Vous êtes quelque peu indécis. La nourriture qu'elle vous propose n'a en effet rien de bien appétissant et ne vous paraît pas très propre par surcroît. Si vous décidez de refuser son invitation, vous poursuivrez votre chemin en vous rendant au [8](#). Si vous avez faim, en revanche, et que vous décidez de manger en sa compagnie le pain qu'elle vous propose, rendez-vous au [217](#).

288

Vous avancez avec précaution entre les lames. La lueur vacillante de votre chandelle ne vous permet pas de voir très clairement où vous mettez les pieds, mais vous parvenez cependant à progresser sans encombre. Pour faire à présent vos prochains pas, rendez-vous au [440](#) ou au [352](#).

289

Tentez votre Chance ! Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à tuer les deux gardes sans qu'ils se réveillent. Rendez-vous alors au [219](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [264](#).

290

Vous lui parlez de ce médaillon en décrivant le portrait peint à l'intérieur. Le Capitaine vous regarde alors bouche bée. « Montrez-le-moi ! » s'exclame-t-il. Vous obtenez qu'il donne l'ordre de vous libérer les mains et vous fouillez dans votre Sac à Dos pour y trouver le médaillon. Vous comprenez immédiatement que cet objet a une importance considérable aux yeux de l'officier, et vous inventez une histoire, lui racontant que le médaillon vous a été donné à Kharé par une femme très belle qui vous a confié pour mission de le remettre en mains propres au Capitaine Cartoum, en gage d'amour. Une larme apparaît au coin de l'œil du Capitaine qui fait signe aux gardes de s'éloigner pour qu'il puisse vous parler seul à seul. Vous achevez de lui raconter cette histoire fantaisiste qu'il écoute d'un air grave, en croyant chacune de vos paroles. Pour vous remercier de lui avoir apporté ce médaillon, il accepte de vous aider et sort de sa poche une clé qu'il vous tend. Le chiffre **17** est gravé sur cette clé qui vous permettra d'ouvrir les prochaines portes de Throben, au pied de la tour de l'Archimage. Lorsque vous parviendrez devant ces portes, vous soustrairez le chiffre gravé sur la clé du numéro du paragraphe où vous vous trouverez alors. Vous obtiendrez ainsi un nouveau numéro auquel vous vous rendrez pour ouvrir les portes. Vous pouvez à présent quitter le Capitaine en le laissant soupirer après sa bien-aimée. Rendez-vous au [463](#).

291

Vous leur répondez que vous avez quitté le village de Kristatanti précisément pour ne plus avoir à subir les contraintes de telles traditions. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [271](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [218](#).

« Pas soif, vraiment ? Dans ce cas, peut-être aimeriez-vous manger quelque chose ? » Il frappe dans ses mains et les rideaux tendus dans un coin de la pièce s'écartent aussitôt pour livrer passage à une jeune femme à la peau brune et aux longs cheveux noirs flottant sur ses épaules. La servante porte un plateau d'argent sur lequel fume un bol de soupe qu'elle pose devant vous. L'eau vous vient à la bouche dès que vous sentez la délicieuse odeur épicée de ce potage. La soupe est aussi savoureuse qu'elle sent bon et vous avez tôt fait de l'avalier. « Nous serons maintenant beaucoup mieux pour bavarder », assure l'homme gras avec un sourire. Vous commencez alors à ressentir un malaise ; la tête vous tourne. De toute évidence, cette soupe était droguée. Votre hôte sourit à nouveau. Cet avare ne désire qu'une seule chose : votre Or. Dans quelques instants vous aurez perdu connaissance, vous serez aussitôt dépouillé et volé. Puis l'on jettera votre corps hors de la Forteresse où il sera abandonné aux charognards. Votre mission est terminée.

Vous trouvez un endroit confortable et vous vous installez. Si vous avez des Provisions, vous pouvez à présent prendre un repas qui vous fera gagner 2 points d'ENDURANCE, si vous n'avez pas encore mangé aujourd'hui, 1 point seulement dans le cas contraire. Bientôt, la nuit tombe et un roulement de tonnerre retentit au loin. Vous vous endormez, puis vous vous rendez au [384](#).



De leurs voix bourruées, ils vous demandent de vous joindre à eux, mais vous poursuivez votre chemin sans leur prêter attention. L'un d'eux s'approche alors de vous en courant pour essayer de vous faire changer d'avis. Lorsqu'il vous a rejoint, il s'immobilise soudain. « L'homme

d'Analand ! s'exclame-t-il en vous reconnaissant. A la garde ! Aidez-moi à capturer ce ver gluant ! » Les autres gardes se précipitent aussitôt pour voir de quoi il retourne. Votre arrivée à la Forteresse, annoncée par les Serpents de l'Archimage, était attendue. Les gardes ont été alertés et votre signalement leur a été donné. Ces trois gardes ont l'intention de vous capturer. Vous devrez les affronter soit en utilisant votre arme (rendez-vous au [449](#)), soit en recourant à l'une de ces formules magiques :

TEL PAN UBI NUI FIL

[670](#) [784](#) [711](#) [613](#) [732](#)

295

Vous décidez de les amadouer en lançant une petite plaisanterie. « Au moins, vous ne risquez pas de vous perdre dans le noir », leur dites-vous. Vos paroles ont retenti dans un silence complet ; puis soudain l'un des Elfes Noirs éclate de rire. Les deux autres l'imitent et vous poussez un soupir de soulagement. Encouragé par votre succès, vous leur demandez comment ils font pour ne pas se cogner les uns contre les autres, la nuit. Les créatures cessent aussitôt de rire. A l'évidence cette plaisanterie leur paraît tout à fait déplacée. Il règne à présent un silence tendu. Si vous souhaitez retourner vers la porte et tenter de sortir de la pièce, rendez-vous au [335](#). Si vous préférez essayer de reprendre la conversation avec eux, vous devrez *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [191](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [106](#).

296

Vous essayez désespérément d'éviter la créature, mais vos efforts restent vains. D'un violent coup de tête, elle vous projette en effet contre le mur avec une telle force que votre crâne se fend contre la pierre. Vous vous écroulez sur le sol, tué sur le coup. Si près du but, votre mission a été interrompue par l'un des plus redoutables serviteurs de l'Archimage : le Bélier qui ne ferme pas l'Œil.

297

« Officier ou pas, grogne-t-elle d'un ton indigné, vous êtes encore plus mal élevé qu'un Œil Rouge. Comment osez-vous refuser mes bons petits plats ? Vos hommes donneraient volontiers leurs armes pour pouvoir y goûter. Ne m'offensez pas ainsi, ou vous devrez en supporter les conséquences ! » Si vous souhaitez changer d'avis, et manger quelque chose pour la satisfaire, rendez-vous au [3](#). Si vous préférez persister dans votre refus, quitte à subir les conséquences auxquelles elle a fait allusion, rendez-vous au [187](#).

298

Vous suivez le chemin jusqu'au pont de corde. En l'examinant, il vous semble suffisamment solide pour supporter votre poids. Lorsque vous y prenez pied, cependant, il se met à se balancer dangereusement. Le ravin au-dessus duquel il est suspendu est si profond qu'une chute vous tuerait à coup sûr. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [117](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [46](#).

299

Alors que vous approchez du centre de la pièce, un Gobelin nain, allongé contre le mur, pousse un hurlement. Aussitôt, les autres réagissent et l'un d'eux, se relevant d'un bond, s'avance vers vous en clopinant. Ses deux bras sont de taille différente, le bras droit énorme et musculeux, l'autre plutôt fluet. Ce déséquilibre se retrouve dans ses jambes dont la gauche est deux fois plus grosse que la droite. La créature vous barre le chemin en montrant les dents. Rendez-vous au [332](#).

300

Vous murmurez votre mot de passe en approchant vos lèvres de la serrure. Rien de particulier ne se produit, mais vous êtes sûr d'avoir prononcé le mot de passe qui convenait. Vous tendez la main pour saisir la poignée. Rendez-vous au [344](#).

Alors qu'il s'apprête à ouvrir la porte, un garde s'approche de lui en l'appelant à grands cris. Tous deux échangent alors des paroles à voix basse, d'un air singulièrement préoccupé. De toute évidence, il vient de se passer quelque chose de grave. Le Capitaine revient vers vous. « Ce sont les mutants, dit-il. Une fois de plus, ils se bagarrent et les choses semblent aller un peu trop loin. Il faut que j'aille là-bas immédiatement. Mais voici une clé qui permet d'ouvrir les portes de Throben au pied de la tour de l'Archimage. Rendez-la-lui avant de repartir. » Le Capitaine s'éloigne aussitôt à grands pas. Le chiffre **17** est gravé sur la clé. Lorsque vous aurez atteint les prochaines portes de Throben, vous soustrairez ce chiffre du numéro du paragraphe auquel vous vous trouverez alors. Vous obtiendrez ainsi un nouveau numéro auquel vous devrez vous rendre pour ouvrir les portes. Vous pouvez à présent pénétrer dans la pièce en face de vous en vous rendant au [580](#).

Ce sont ses ennemis jurés et lorsqu'elle vous en parle vous sentez dans sa voix tout le dégoût qu'ils lui inspirent. « Ces êtres de l'enfer ! s'exclame-t-elle. Ces Monstres à l'Œil d'Aigle ou je ne sais trop comment on les appelle ! Ils ne sont pas plus gros que de bouts de bois, mais ils ont des yeux comme des melons. Ils viennent du sud. Pourquoi ont-ils choisi de s'installer à Mampang? Personne ne le sait. J'imagine qu'ils ont dû être chassés de leur propre royaume. Ce qui est certain, c'est qu'ils sont malfaisants. Et tout dévoués à l'Archimage. On dit qu'il leur a offert des terres à Analand, au sud des collines de Shamutanti, en échange de leur aide et de leur fidélité. Pour ma part, je ne verserais pas la moindre larme s'ils étaient tous emportés par la peste, car, depuis mon accident, ils n'ont cessé de prendre plaisir à me tourmenter. » Si vous souhaitez lui proposer de la débarrasser de ses tortionnaires, rendez-vous au [27](#). Si vous préférez lui demander de vous en dire plus au sujet de l'accident dont elle vient de parler, rendez-vous au [388](#). Enfin, si vous décidez plutôt de l'interroger sur le meilleur moyen de pénétrer au cœur de la Forteresse, rendez-vous au [535](#).

Ainsi qu'il vous l'a dit, ces deux chandelles s'allument d'elles-mêmes. La chandelle sanglante brûlera plus longtemps que l'autre. Rendez-vous à présent au [473](#).

Vous vous demandez comment faire pour entrer dans la Forteresse. De nombreux buissons alentour vous permettraient de vous cacher, si seulement il était possible d'attirer les gardes à l'extérieur. Une autre idée vous vient alors en tête. Au-dessus de la petite porte, vous apercevez un rebord métallique sur lequel vous pourriez vous réfugier. Perché là, il vous suffira de frapper à la porte du bout du pied, de sauter à terre lorsque le garde sortira et de vous précipiter à l'intérieur de la Forteresse. Vous vous approchez du rebord et vous constatez qu'il vous faudra déployer des efforts considérables pour vous y cramponner en attendant que le garde sorte. Vous pouvez y parvenir cependant. Vous hissant sur ce perchoir, vous frappez à la porte d'un coup de pied. Quelques instants plus tard, celle-ci s'ouvre et un casque à pointe apparaît dans l'embrasure, coiffant une tête noire et velue.



304 *Un casque à pointe apparaît dans l'embrasure de la porte.*

Surpris de ne voir personne, le garde pousse un grognement. Il fait alors un pas au-dehors pour regarder alentour. Allez-vous vous laisser tomber sur le sol et l'attaquer ? Non, ce ne serait probablement pas une bonne idée car le garde semble être une créature robuste. A ce moment, sous l'effet d'un coup de vent, un bruissement se fait entendre dans le feuillage d'un buisson ; le garde s'en approche aussitôt pour l'examiner. Il grogne à nouveau et regarde autour de lui, mais sans vous voir. Si vous souhaitez sauter de votre perchoir et vous glisser par la porte ouverte, rendez-vous au [88](#). Si vous préférez attendre de voir ce que le garde va faire, rendez-vous au [496](#).

305

L'énorme queue de l'Hydre cingle l'air comme un fouet et vous frappe en pleine poitrine. Vous vous attendez à un choc violent qui pourrait bien vous projeter à l'autre bout de la pièce mais, en fait, vous ne sentez rien du tout. La queue en effet passe à travers votre corps sans provoquer le moindre dommage. Vous comprenez alors ce qui vient de se passer. L'Hydre, en fait, n'est qu'une illusion. Elle est morte depuis un certain temps déjà, ce qui explique l'odeur de décomposition qui règne alentour. Vous fermez les yeux, puis vous les ouvrez à nouveau. Vous voyez alors la même chose qu'à votre entrée dans la pièce : cette masse informe qui vous avait intrigué n'est que l'inoffensive carcasse de l'Hydre morte. L'illusion est brisée et la créature ne pourra pas vous faire le moindre mal. Vous êtes libre à présent d'ouvrir la porte aménagée dans le mur, mais si cette pièce se trouve sous quelque influence magique, peut-être la porte sera-t-elle protégée par un nouveau sortilège... Rendez-vous au [220](#).

306

Vous vous levez pour quitter la pièce. Si vous souhaitez vous diriger à droite et retourner vers la cour, rendez-vous au [141](#). Si vous préférez aller à gauche en direction de la porte au-dessus de laquelle est accroché un écriteau, rendez-vous au [428](#).

307

La porte est entrouverte. Vous tendez l'oreille ; apparemment il n'y a personne à l'intérieur. Une odeur très désagréable se dégage de cette pièce. Si vous souhaitez ouvrir la porte pour essayer de découvrir l'origine de cette odeur, rendez-vous au [73](#). Si vous préférez vous intéresser à la porte située au fond de la galerie, rendez-vous au [144](#) (à condition de ne pas l'avoir déjà examinée).

308

Vous pénétrez dans l'obscurité. A peine êtes-vous entré qu'un grincement retentit derrière vous : la porte se ferme alors d'elle-même, en claquant bruyamment. Vous êtes dans le noir complet. Il vous faut à présent avancer au jugé pour essayer de trouver une autre porte. Vous ferez vos prochains pas en vous rendant au [175](#), au [227](#) ou au [410](#), à votre choix.

309

Vous interpellez la créature ; celle-ci ne manifeste aucune réaction. Vous recommencez une deuxième fois sans obtenir plus de succès. Cet être est totalement sourd ou bien il se passe ici quelque chose d'étrange. Vous décidez d'essayer d'en savoir plus et vous vous approchez de la créature, la main sur votre arme. Vous tendez le bras pour lui toucher l'épaule mais, dès que vos doigts entrent en contact avec sa peau, vous sursautez. Rendez-vous au [62](#).

310

La porte s'ouvre sur un couloir transversal. A droite, le passage s'élargit un peu plus loin. A gauche, il aboutit à un cul-de-sac. Vous décidez donc de vous diriger vers la droite. Rendez-vous au [124](#).

311

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [280](#), Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [95](#).

312

Vous murmurez votre mot de passe en approchant les lèvres de la serrure. Rien de particulier ne se produit. Il vous faut à présent saisir la poignée pour essayer d'ouvrir la porte. Rendez-vous au [344](#).

313

Vous saisissez votre lance à deux mains et vous la pointez dans leur direction pour les garder à distance. Vous n'avez guère l'expérience de ce genre d'arme et, pourtant, vous vous sentez étrangement confiant. L'un des Guerriers à l'Œil de Lynx se précipite sur vous et votre lance, alors, comme animée d'une volonté propre, se tourne toute seule vers lui pour vous défendre. Votre adversaire pousse un hurlement de douleur tandis que la pointe de votre arme lui crève un œil. Les mains crispées sur son visage, il s'effondre sur le sol. Furieux de voir que son compagnon a été gravement blessé, un deuxième Guerrier à l'Œil de Lynx bondit sur vous en levant son épée. Cette fois, votre lance lui transperce la poitrine sans que vous ayez eu besoin de faire le moindre geste. La troisième créature attaque à son tour. Vous jetez aussitôt votre lance qui, d'elle-même, modifie sa trajectoire en plein vol pour atteindre votre adversaire entre les deux épaules. Vous vous approchez de la créature blessée à l'œil. Ses hurlements ont cessé. Tout comme les deux autres, elle vient de mourir. Rendez-vous au [340](#).

314

« Halte-là ! s'écrie l'une des Satyres Femelles. Vous ne pouvez partir sans notre consentement. » Vous vous mettez aussitôt à courir le long du sentier. Les deux créatures jettent alors leurs lances en vous visant. Lancez deux dés pour chaque créature. Si vous obtenez **6** ou moins, la lance vous aura atteint, vous infligeant une blessure qui vous coûtera 3 points d'ENDURANCE. Si vous obtenez un double, la lance vous aura transpercé le corps et vous mourrez sur le coup. Si vous parvenez à leur échapper, les Satyres Femelles ne vous poursuivront pas et vous pourrez continuer votre mission en vous rendant au [441](#).

315

Saisi d'angoisse, vous attendez que se manifestent les effets des boulettes. Soudain, une douleur fulgurante vous déchire la tête avec tant d'intensité que vous vous mettez à hurler. Vous avez l'impression que votre crâne est en train d'exploser. S'il avait été plus volumineux,

peut-être auriez-vous trouvé quelque avantage à posséder l'énorme cerveau qui grandit dans votre tête. Malheureusement, vous n'avez pas suffisamment de place à lui offrir, et vos vaisseaux sanguins finissent par s'obstruer sous la pression, entraînant une mort rapide. Votre mission s'achève ici.

316

Les Yeux Rouges ont le pouvoir d'infliger des brûlures à leurs adversaires par la seule puissance de leur regard. Ils n'en font pas usage très souvent, car cette arme redoutable peut représenter un danger pour leur propre espèce. C'est la raison pour laquelle ils gardent presque toujours les yeux fermés. Lorsqu'il s'agit cependant de se défendre contre un agresseur ou de manifester leur malveillance à l'égard d'autrui, ils n'hésitent jamais à s'en servir. Chaque fois que vous blesserez l'un des Yeux Rouges, vous lancerez un dé pour savoir si son regard a réussi à vous brûler. Plus ils exercent leur pouvoir, plus celui-ci se révèle efficace. Ainsi, la première fois qu'ils en feront usage, ils vous auront manqué si vous obtenez au dé un chiffre *inférieur à 6*. La deuxième fois vous devrez, pour échapper à leur regard, tirer un chiffre *inférieur à 5*. La troisième fois, le chiffre devra être *inférieur à 4*, et ainsi de suite. Si un Œil Rouge parvient à vous brûler, vous jetterez à nouveau un dé qui vous indiquera combien de points d'ENDURANCE vous aurez perdus. Si vous êtes frappé deux fois par le regard de vos adversaires, vous serez tué sur le coup. Retournez à présent au [159](#) pour poursuivre le combat.

317

Vous prononcez doucement le mot de passe en direction du mur et vous attendez. Rien ne se produit. Vous hésitez un instant, ne sachant quelle décision prendre. Puis, soudain, vous entendez un bruit. A votre grande consternation, cependant, il n'est pas produit par une porte qui s'ouvre, mais par les pas d'un groupe de soldats. Ainsi que vous en avait averti le vieil homme, la porte secrète est bien protégée. Une sonnerie d'alarme vient en effet de retentir dans la salle des gardes. Rendez-vous au [430](#) pour affronter les gardes qui s'approchent.



318

Maintenant la bouteille à bout de bras, vous tirez sur le bouchon, mais il est profondément enfoncé et refuse de bouger. Vous essayez à nouveau et, cette fois, il glisse quelque peu dans le goulot. A la troisième tentative, vous parvenez à l'ôter. Jetant un coup d'oeil à l'intérieur de la bouteille, vous apercevez un petit rouleau de parchemin. Il n'est guère aisé de le sortir de sa cachette, mais vous y parvenez, cependant, en vous aidant d'une brindille. Vous déroulez alors le parchemin pour lire ce qui y est écrit. Malheureusement, il s'agit là d'une langue qui vous est inconnue et vous ne parvenez pas à comprendre le moindre mot de ce texte, quelque effort que vous fassiez. Vous pouvez malgré tout emporter ce parchemin, si vous le désirez, dans l'espoir de trouver quelqu'un qui saura le lire. Lorsque vous rencontrerez la première fois un personnage à qui vous souhaiterez demander de déchiffrer ce texte, vous ôterez **20** au numéro du paragraphe où vous serez alors. Vous obtiendrez ainsi un nouveau numéro auquel vous vous rendrez. Si cette personne est capable de comprendre ce qui est écrit sur le parchemin, l'enchaînement du texte vous paraîtra logique. Si, en revanche, vous constatez une incohérence, cela signifiera que vous vous êtes trompé. Rendez-vous à présent au [99](#).

319

Si vous souhaitez pousser cette porte, rendez-vous au [127](#). Si vous préférez tirer le cordon de la sonnette, rendez-vous au [560](#).

320

Vous aviez raison d'éprouver quelque méfiance à la vue de cette niche de pain. Qui sait, en effet, quels germes recèle cette nourriture malpropre ? *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [115](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [39](#).

La pièce dans laquelle vous pénétrez ne comporte qu'un ameublement sommaire. Il s'agit apparemment d'une chambre à coucher. D'étroites fenêtres aménagées dans les murs de pierre nue laissent filtrer la lumière du crépuscule. Vous apercevez un bureau d'aspect fort banal. Il semble à première vue qu'il n'y ait personne dans cette pièce. Mais, avançant d'un pas, vous entendez soudain derrière la porte un bruit suivi d'un sanglot. Vous faites aussitôt volte-face. Debout devant vous, un petit homme chauve et bedonnant, habillé de longs sous-vêtements, brandit une grosse marmite de cuivre.



321 Un petit homme bedonnant habillé de longs sous-vêtements, brandit une marmite de cuivre.

« Non, décidément, c'est inutile, gémit-il. Je n'arriverai jamais à frapper quelqu'un. » De toute évidence, il avait l'intention de vous assommer avec sa marmite au moment où vous entriez dans la pièce. Qu'allez-vous faire à présent ? Si vous souhaitez calmer le petit homme et tenter d'engager la conversation avec lui, rendez-vous au [7](#). Si vous préférez le menacer pour avoir ainsi envisagé de vous fendre le crâne, rendez-vous au [192](#).

322

Devant vous, de l'autre côté de la cour, vous apercevez deux grandes portes de bois, et vous supposez qu'elles doivent donner accès au cœur de la Forteresse. Vous avancez dans cette direction. Rendez-vous au [135](#).

323

Vous tirez sur la corde qui semble suffisamment solide pour supporter votre poids. Si vous souhaitez vous y suspendre et vous élancer au-dessus de la crevasse pour atterrir de l'autre côté, rendez-vous au [165](#). Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

FOR UBI DOC BIS VEN

[612](#) [785](#) [704](#) [797](#) [724](#)

324

L'Hydre s'avance vers vous en se traînant sur le sol dans un bruit de succion. La lumière revient bientôt dans la pièce : la Déesse de la Lune a en effet rouvert les yeux, levant le sort d'obscurité qu'elle avait jeté. Vous vous apercevez alors avec horreur que l'Hydre est sur vous. Pendant un instant, vous êtes saisi de panique, vous attendant à une mort certaine. Puis, peu à peu, vous comprenez ce qui est en train de se passer : les têtes de l'Hydre vous entourent et vous attaquent sans merci, mais vous ne sentez rien. Cette Hydre est en fait une illusion. Elle est morte depuis un certain temps déjà, ce qui explique l'odeur de

décomposition qui règne alentour. Vous fermez les yeux, puis vous les ouvrez à nouveau ; vous voyez alors la même chose qu'à votre entrée dans la pièce : cette masse informe qui vous avait intrigué n'est que l'inoffensive carcasse de l'Hydre morte. L'illusion est brisée et la créature ne pourra pas vous faire le moindre mal. Vous êtes libre à présent d'ouvrir la porte aménagée dans le mur, mais si cette pièce se trouve sous quelque influence magique, peut-être la porte sera-t-elle protégée par un nouveau sortilège... Rendez-vous au [220](#).

325

Vous marchez avec décision en direction de ces créatures. A mesure que vous vous en approchez, vous reconnaissez leurs silhouettes caractéristiques : ce sont des GUERRIERS A L'ŒIL DE LYNX ! Leurs yeux énormes ne laissent aucun doute sur leur identité. Mais que font-ils donc ici ? Vous vous rappelez le Sergent à l'Œil de Lynx qui vous avait souhaité bonne chance lors de votre départ de l'Avant-Poste d'Analand. Ces êtres doués d'une vue exceptionnelle sont de fidèles alliés de votre royaume et vous êtes surpris d'en rencontrer en un tel endroit. S'agirait-il d'espions infiltrés à Mampang ? Ou de traîtres qui se seraient mis au service du mal ? Ils semblent également vous avoir reconnu comme un citoyen d'Analand et de toute évidence, ils se posent des questions semblables aux vôtres. Vous les regardez d'un œil soupçonneux en vous avançant dans leur direction. L'un d'eux vous fait un signe. Si vous décidez de vous approcher de lui comme il le souhaite, rendez-vous au [568](#). Si vous préférez éviter ces créatures et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [322](#).

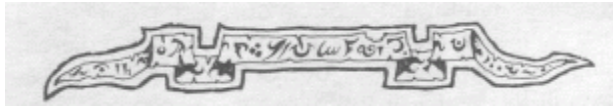
326

«Vous êtes un natif de Kharé? croasse l'un des Hommes-Oiseaux. Nous nous sommes bien amusés dans cette ville, n'est-ce pas, les amis ? Venez, asseyez-vous et mangez donc avec nous un peu de pain et de vers séchés. » Vous acceptez de vous asseoir et de partager un peu de leur pain, mais les vers séchés ne vous disent rien. Votre répugnance les fait glousser de rire et ils sortent une miche de pain. Vous pouvez manger et gagner ainsi 2 points d'ENDURANCE si c'est là votre

premier repas de la journée, 1 point seulement dans le cas contraire. Au bout d'un moment, vous vous levez et vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [479](#).

327

« Quoi ? s'exclame la créature. Vous prétendez qu'un Saint Homme de Kharé pourrait s'appeler ainsi ? Ce serait plutôt un nom d'homme des bois. Vous avez essayé de nous tromper, ce n'était pas très habile. Qu'allons-nous faire de cet imposteur, les amis ? » De toute évidence, votre choix n'était pas le bon. Rendez-vous à présent au [12](#).



328

Vous sortez vos Provisions de votre Sac à Dos et vous vous installez pour prendre votre repas. Mais, avant même la première bouchée, un bruit retentit au fond de la grotte et vous fait sursauter. On dirait que vous n'êtes pas seul. Reposant immédiatement votre nourriture, vous vous relevez d'un bond et vous découvrez alors une silhouette à la fourrure noir et blanc : c'est un OURSCONSE qui vient de surgir de l'obscurité. Il a faim, par surcroît, et il vous faut prendre une décision rapide. Si vous souhaitez l'affronter l'arme à la main, rendez-vous au [490](#). Si vous préférez lui jeter la nourriture que vous vous apprêtiez à manger et vous enfuir de la grotte, déduisez un repas de vos Provisions et rendez-vous au [469](#). Enfin, si vous décidez plutôt de recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

BIS SOU LEN WAF VOL

[611](#) [788](#) [638](#) [757](#) [686](#)

Vous vous jetez de côté, juste à temps. La créature vous rate et fonce dans le mur de marbre derrière vous, donnant dans la pierre un coup de tête qui aurait suffi à tuer un Troll en armure. La statue, cependant, ne semble pas avoir été le moins du monde incommodée par la violence du choc. Se tournant vers vous, elle vous charge à nouveau. Rendez-vous au [58](#).

Vous vous appuyez contre un des montants de la porte et vous écoutez, espérant que personne à l'intérieur n'a l'intention de quitter la pièce. « Varack a entendu parler de ce qui s'est passé pendant le tour de garde de la nuit, dit une voix éraillée. D'après lui, ce sont les Samaritains de Schinn, mais moi, je n'en suis pas si sûr. Ces maudits Samaritains ! Ce n'est pas leur style. Ils n'ont pas besoin de se soucier des gardes. A moins qu'ils ne soient armés de flèches, bien sûr. Mais, enfin, tout cela est quand même inquiétant. Il y a des dizaines de ces satanés Hommes-Oiseaux aux alentours et il est impossible de savoir auxquels on peut faire confiance. Si ça ne tenait qu'à moi, je les tuerais tous. Quoi qu'il en soit, je vais aller vérifier la porte. Je crois que le jeune Hyangi avait raison. J'ai également entendu frapper. » Des pas s'approchent de la porte. Si vous souhaitez attendre qu'ils soient tout près, puis ouvrir la porte à la volée pour essayer d'assommer celui qui vient, rendez-vous au [446](#). Si vous préférez faire irruption dans la pièce pour surprendre les gardes, rendez-vous au [553](#). Enfin, si vous décidez plutôt de vous cacher, rendez-vous au [396](#).

Dès que votre main touche le pommeau de l'épée, vous entendez un faible bourdonnement et vous sentez une force irrésistible s'emparer de vous. Rendez-vous au [451](#).

332

Il vous faut affronter cette créature :

GOBELIN

MUTANT HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous parvenez à vaincre le Gobelin en six Assauts, ou moins, rendez-vous au [497](#). Si le combat dure plus de six Assauts, rendez-vous au [128](#).

333

Vous avez été fait prisonnier et votre avenir est bien sombre. On vous emmène en effet dans un cachot situé sous la Forteresse. Vous avez les mains liées, on vous a confisqué votre arme et votre Sac à Dos, et votre situation désormais est sans espoir. Vous avez échoué dans votre mission.

334

La situation paraît désespérée, mais soudain une idée vous vient à l'esprit : vous vous souvenez en effet de la bouteille que vous a donnée Sh'hourî et du génie qui y habite. Vous fouillez aussitôt dans votre Sac à Dos et vous en sortez l'objet. Le Marmouscule semble inquiet en vous voyant faire, mais vous ne lui prêtez aucune attention. Vous serrez le bouchon entre vos doigts et vous tirez d'un coup sec. Il glisse du goulot sans difficulté et vous attendez de voir ce qui va se passer. Presque immédiatement, une fumée blanche s'élève de la bouteille, décrit une volute, et reste suspendue au-dessus de votre main. Une voix désincarnée s'adresse alors à vous : « J'ai été appelé dans le monde de la matière ; qui donc a besoin de moi ? » Vous ignorez si ce génie est amical ou maléfique. Vous décidez cependant de prendre le risque de vous faire connaître et de lui expliquer votre situation. « Un homme ! s'exclame la voix. Il y a longtemps, très longtemps que je n'ai pas servi un homme. Je puis, sans aucun doute, vous libérer de votre prison, je peux même faire davantage, mais je n'exaucerai qu'un seul de vos souhaits. Aussi, réfléchissez bien avant de le formuler. » Le génie vous

a donné là un sage conseil. Certes, il vous serait utile de vous échapper d'ici, mais si c'est simplement pour vous retrouver à l'extérieur de la tour et devoir à nouveau vous battre contre de multiples créatures pour poursuivre votre mission, vous ne serez guère avancé. Il y a mieux à demander. Que le génie vous ramène directement auprès de l'Archimage. Ainsi, vous ferez d'une pierre deux coups. Vous serez libre, et vous pourrez affronter votre ennemi. « Vous ramener auprès de l'Archimage ? répond l'esprit. Êtes-vous sûr que c'est ce que vous voulez ? Très bien. Dans ce cas, qu'il en soit ainsi. » Le ton quelque peu perplexe de sa voix vous inquiète. Auriez-vous mal formulé votre souhait ? Quel inconvénient y a-t-il à retourner devant l'Archimage? Vous n'avez pas le temps cependant de chercher une réponse à ces questions. Le génie a en effet grandi sous vos yeux et sa forme tournoyante remplit à présent la cellule. Il a fait usage de ses pouvoirs et vous êtes aussitôt emporté dans un nuage impalpable qui vous enveloppe sans que vous puissiez rien voir. Rendez-vous au [631](#).

335

Vous faites volte-face et vous vous enfuyez de la pièce en refermant la porte derrière vous. Les Elfes Noirs ne cherchent pas à vous poursuivre, mais vous entendez retentir leur rire moqueur. Vous éprouvez une grande honte à avoir fait preuve de tant de couardise et vous devrez réduire de 1 point votre total d'HABILETÉ lors du prochain combat que vous aurez à livrer. Rendez-vous à présent au [566](#).

336

La pièce est exactement telle que vous l'aviez quittée, avec, en son centre, l'étrange appareil immobile. Vous n'avez plus à présent d'autre choix que d'essayer de franchir le brasier. Rendez-vous au [541](#).

337

Vous commencez à vous concentrer pour faire usage de vos pouvoirs magiques, mais le Marmouscule détourne votre attention. « Vous perdez votre temps, dit-il. Toute magie est impossible quand je suis dans les alentours. » Vous lui expliquez alors que vous essayez de trouver une formule qui ne serait pas neutralisée par son aura protectrice. « Il y a peu de formules contre lesquelles les Marmouscules ne sont pas protégés, dit-il avec un sourire, et je ne souhaite pas vous voir gaspiller vos forces. » Avez vous précisément des « forces à gaspiller » pour employer l'expression du Marmouscule ? Si votre total d'ENDURANCE est égal ou supérieur à **8**, rendez-vous au [356](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [389](#).

338

L'Homme-Oiseau vous observe tandis que vous lui adressez quelques paroles aimables. Il ouvre le bec pour parler mais, au lieu de vous répondre, il pousse un cri perçant et fond sur vous, les serres prêtes à frapper. Vous faites un bond de côté pour éviter son attaque, mais il parvient à vous saisir l'épaule et vous déchire les chairs. Cette blessure vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Apparemment, l'Homme-Oiseau apprécie fort peu vos tentatives d'engager la conversation et il va falloir vous résoudre à l'affronter. Si vous souhaitez le combattre avec votre arme, rendez-vous au [450](#) ; si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

WAF FEU FIX VOL BOF

[661](#) [598](#) [701](#) [778](#) [716](#)

339

Vous suivez le sentier rocheux qui s'élève à présent en pente raide. Par moments, il faut vous livrer à une véritable escalade, ce qui rend votre progression singulièrement épuisante. A plusieurs reprises, vous êtes contraint de vous arrêter pour vous reposer quelque peu. Par ailleurs, quelque chose vous inquiète. Vous avez trouvé d'autres empreintes de

sabots sur le sentier et, cette fois, elles sont récentes ; la créature qui les a laissées a en effet marché dans la boue provoquée par la pluie. Peut-être s'agit-il de chèvres ? A première vue, la Forteresse de Mampang semble toujours aussi lointaine, mais vous vous en rapprochez bel et bien, cependant. Au détour d'une courbe, vous vous immobilisez soudain lorsqu'un projectile vous siffle aux oreilles et vient rebondir sur une pierre. Instinctivement, vous vous jetez à terre pour vous mettre à l'abri derrière un rocher. Un instant plus tard, deux créatures de grande taille surgissent devant vous, brandissant des lances de bois.



339 Deux créatures de grande taille surgissent devant vous, brandissant des lances de bois.

De longs cheveux hirsutes leur tombent jusqu'à la taille. Elles ont des torsos de femmes, et leurs têtes dotées de deux courtes cornes pointant sur le front semblent un mélange de chèvre et d'être humain. Leurs jambes et leurs sabots évoquent également la chèvre. A l'évidence, ce sont elles qui ont laissé les traces découvertes sur le chemin. S'il vous est déjà arrivé de rencontrer semblable créature, rendez-vous au [378](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [522](#).

340

Vous regardez autour de vous, de peur que le tumulte de la bataille n'ait attiré l'attention des autres créatures présentes dans la cour. De telles rixes sont cependant fort répandues à Mampang et celle-ci n'a provoqué qu'un intérêt relatif. A votre grand soulagement, tout le monde a tôt fait de reprendre ses activités sans chercher à s'occuper de vous. Vous fouillez alors les poches des Guerriers à l'Œil de Lynx et vous y découvrez leurs biens mal acquis : **20** Pièces d'Or auxquelles s'ajoutent éventuellement les **3** Pièces que vous leur avez peut-être données. L'un des Guerriers portait un sac à dos à l'intérieur duquel vous trouvez deux bourses dont l'une contient du sable et l'autre un pot de colle. Le sac à dos renferme également des Provisions équivalant à trois repas. Un Anneau de Métal Vert brille au doigt de l'un des cadavres. Vous pouvez le prendre en même temps que le reste si vous le désirez. Nul doute que tous ces objets ont été escroqués à de malheureux voyageurs. Rendez-vous à présent au [135](#).

341

La sueur perle à votre front. Votre progression est rendue difficile par la lueur vacillante de la chandelle, qui fait danser des ombres autour de vous. Jusqu'à présent cependant vous n'avez encore touché aucune lame. Pour faire vos prochains pas, rendez-vous au [262](#), au [239](#) ou au [52](#), à votre choix.

A présent que vous avez franchi l'enceinte de Mampang vous réfléchissez au meilleur plan d'action à suivre. La nuit tombe et vous commencez à ressentir les effets de la fatigue. Il serait sage de trouver un abri où vous reposer. En inspectant les alentours, vous découvrez une petite grotte qui semble vide. Avant de vous endormir, vous pouvez prendre un repas. Dans ce cas, vous gagnerez 2 points d'ENDURANCE si vous n'avez pas encore mangé aujourd'hui, 1 point seulement si c'est votre deuxième repas de la journée. Vous vous installez ensuite pour la nuit. Votre sommeil est agité de rêves effrayants qui sont peut-être provoqués par l'influence maléfique de Mampang. A plusieurs reprises, vous vous réveillez le corps ruisselant de sueurs froides et vous vous rendormez tant bien que mal, vous tournant et retournant sans cesse. Êtes-vous toujours fidèle à la déesse Libra ? Si oui, rendez-vous au [439](#). Si vous avez choisi - ou si vous avez été contraint - de renoncer à votre foi, rendez-vous au [10](#).

Vous prononcez le mot à voix basse en direction du mur et vous attendez. Rien ne se produit. Vous laissez encore passer quelques instants et soudain vous entendez un bruit, mais, à votre grande consternation, ce n'est pas celui d'une porte qui s'ouvre ; il s'agit plutôt du pas cadencé d'un groupe de gardes. Ainsi que le vieil homme vous en avait averti, la porte secrète est bien protégée et une sonnette d'alarme vient de retentir dans la salle des gardes. Préparez-vous à affronter les nouveaux venus en vous rendant au [430](#).

Lorsque vous tournez la poignée de la porte, vous sentez un frisson vous parcourir le corps. Rien d'autre ne se produit. Vous regardez alors votre main. *Qu'étiez-vous donc en train de faire?* Vous reculez d'un pas et vous jetez un regard autour de vous. *Où vous trouvez-vous donc? Que faites-vous ici? QUI êtes-vous ?* Ces étranges pensées vous laissent perplexe et vous ne parvenez pas à trouver de réponses à vos

questions. Votre existence même est devenue un mystère. Les portes de Throben que vous venez d'essayer de franchir sont efficacement protégées contre tout intrus. Quiconque se mêle de vouloir les ouvrir sans y être autorisé subit cet implacable châtement: *la perte de toute mémoire*. Vous n'avez plus rien dans la tête, votre esprit est vide à jamais et vous êtes désormais destiné à errer sans but jusqu'à la fin de vos jours. Votre mission a échoué

345

La tête toujours baissée, la créature sort de la pièce en traînant les pieds et revient bientôt avec un bol de bouillon. Vous pouvez boire cette soupe qui vous fera gagner 2 points d'ENDURANCE, s'il s'agit de votre premier repas de la journée, 1 point seulement dans le cas contraire. Choisissez à présent le chemin à prendre. Une autre porte adjacente à la première est aménagée dans le mur à l'intérieur de la pièce. Si vous souhaitez la franchir, rendez-vous au [573](#). Si vous préférez retourner dans le couloir pour essayer d'ouvrir la porte située dans le mur de droite, rendez-vous au [517](#).

346

La créature pousse un rugissement sonore lorsque vous lui portez votre deuxième coup. Elle fait un pas en arrière et sa queue se dresse aussitôt. Elle vous tourne alors le dos et fait usage de son arme secrète en projetant dans votre direction un liquide nauséabond qui répand dans la grotte une odeur insoutenable. La main plaquée contre votre bouche et votre nez, vous essayez de dominer l'envie de vomir qui vous noue l'estomac. Pendant ce temps, l'Oursconse repart à l'attaque. Vous poursuivrez le combat en réduisant de 2 points votre total d'HABILETÉ. La prochaine fois que vous infligerez une blessure à votre adversaire, vous aurez le droit de prendre la fuite en vous rendant au [469](#). Si vous menez le combat à son terme et que vous remportez la victoire, rendez-vous au [558](#).

347

Le Capitaine vous remercie de l'avoir épargné et vous promet en échange de vous donner une juste récompense. Retournant alors derrière son bureau, il en ouvre un tiroir. Vous attendez en vous demandant ce qu'il compte vous offrir. Mais le cadeau qu'il vous réserve ne correspond malheureusement pas à ce que vous auriez pu espérer. Il vient en effet de saisir une petite arbalète chargée d'une flèche mortelle. Il tire aussitôt et le projectile vous transperce la poitrine. La flèche était enduite d'un poison foudroyant : vous vous écroulez, tué sur le coup. Votre voyage s'achève ici.

348

Vous fracassez le cadenas et vous relevez la partie supérieure du carcan. L'homme au nez camus se redresse alors en se frottant le cou et les poignets. Il vous remercie mais paraît inquiet. Visiblement, il a peur que sa fuite ne soit découverte par les gardes, en train de jouer de l'autre côté de la cour. Vous regardez dans la direction qu'il vous indique et vous recevez aussitôt sur la tête un coup violent qui vous assomme net. Rendez-vous au [418](#).

349

Le pas que vous faites se révèle douloureux ! Votre jambe a en effet frôlé une lame qui vous entaille la peau. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Pour faire vos prochains pas, rendez-vous à présent au [249](#), au [410](#) ou au [227](#), à votre choix.

350

Vous vous installez dans l'anfractuosit  et vous prenez votre repas. La hauteur sur laquelle vous vous trouvez vous permet de voir que le sentier m ne   un plateau rocheux, puis monte le flanc d'une autre montagne en direction de la Forteresse. Vous ne pouvez apercevoir les portes de Mampang, mais vous distinguez le sommet des tours de la Forteresse qui pointent derri re les pics. Vous  tes presque arriv . En

jetant un regard autour de vous, vous découvrez sur le sol les restes d'un feu de camp : quelqu'un a déjà occupé cet abri avant vous. Un message a été tracé sur le mur à l'aide d'une quelconque peinture. Vous vous approchez pour le lire. Il s'agit d'un avertissement écrit dans votre propre langue. Un symbole mystique représentant une croix au milieu d'un diamant a été dessiné au-dessus. Voici ce que vous pouvez lire :

Attention ! N'allez pas plus loin en direction de Mampang, ce lieu maudit. Chaque pas que vous ferez vers la Forteresse vous rapprochera de la damnation éternelle. Car moi, Colletus, je suis allé là-bas, j'en suis revenu et je sais la vérité. Si vous ne rebroussez pas chemin, vous pourrez me trouver au Pont Gémissant. Sauvez votre âme avant qu'il ne soit trop tard.

Colletus

Il est impossible de dire quand ce message a été tracé. Ce qui est certain, c'est qu'il vous inquiète quelque peu. Il n'est pas question cependant que vous abandonniez votre mission. Vous rassemblez donc vos affaires et vous vous remettez en chemin. Le repas que vous avez pris vous fait gagner 2 points d'ENDURANCE. Quittez à présent votre abri en vous rendant au [539](#).

351

Le répugnant démon s'effondre sur le sol. Son corps se ratatine et disparaît sous vos yeux, retournant vous ne savez où. Vous êtes à présent seul dans la pièce avec la Couronne des Rois et le cadavre de Detouk Othé. Vous vous penchez sur le vieil homme. Il est mort. Vous vous approchez ensuite du bureau et vous caressez la Couronne. Bien qu'elle soit en métal massif, elle est extraordinairement légère. Vous l'enveloppez soigneusement et vous la rangez dans votre Sac à Dos. Il vous faut à présent retourner à Analand. Si vous souhaitez quitter la pièce et redescendre les escaliers, rendez-vous au [434](#). Si vous préférez chercher dans votre Sac à Dos un objet qui vous serait utile en la circonstance, rendez-vous au [148](#). Enfin, si vous décidez plutôt de recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

352

Les nerfs tendus, vous continuez d'avancer sur la pointe des pieds. Bientôt, la flamme de la chandelle vacille et vous heurtez l'une des lames qui vous blesse au mollet. Vous parvenez de justesse à retrouver votre équilibre et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Pour faire vos prochains pas, rendez-vous au [223](#) ou au [484](#), à votre choix.

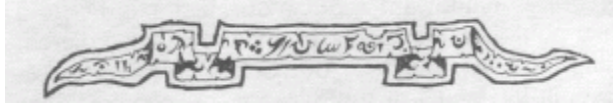


353

Elle pose une main sur votre front et l'autre sur votre nuque puis elle se concentre. « Bien, très bien, dit-elle avec un sourire. Il est clair que vous n'êtes pas d'ici. Je devine que vous êtes chargé d'une mission mais je ne sais pas quelle en est la nature. Je suis rassurée cependant. En mentionnant les Samaritains de Schinn, je n'ai pas mis leur cause en péril. » Etes-vous atteint de quelque maladie? Si oui, rendez-vous au [489](#), sinon rendez-vous au [436](#).

354

Vous parlez à Sh'hourî de votre découverte, la veille, du corps de Sh'himbli au fond de la grotte. La Satyre Femelle hoche la tête. « Nous nous y attendions, dit-elle d'un air sombre. Sh'himbli, la dernière fois que nous l'avons vue au village, avait attrapé le mal tremblant. Sachant à quel point cette affection est contagieuse, elle a eu la dignité de nous quitter pour aller mourir à l'écart. C'est la tradition de notre race. Je vous remercie de nous avoir donné ces nouvelles ; malheureusement je dois vous avertir que le mal tremblant est *très* contagieux et si vous avez passé la nuit dans cette grotte, il ne fait aucun doute que vous l'avez contracté. » Si vous avez effectivement passé la nuit dans la grotte, rendez-vous au [174](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [277](#).

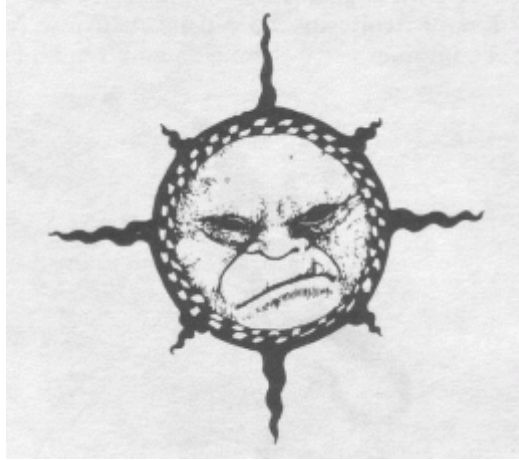


355

Le sol de la pièce est couvert de poussière et de paille. A mesure que vous avancez, vos pieds butent parfois contre des pierres. Puis, bientôt, vous découvrez sous vos pas un masque noir sculpté qui représente un visage grotesque. Vous le rangez dans votre Sac à Dos et vous continuez à fouiller la paille du bout du pied pour voir s'il y a autre chose à trouver. Soudain, vous vous immobilisez ; vous venez en effet de trébucher contre une pierre plus grosse que les autres et aussitôt un grondement retentit sous le plancher. Rendez-vous au [284](#).

356

« Dites-moi quelles sont les formules magiques les plus puissantes que vous connaissiez, reprend le Marmouscule, et je vous indiquerai si elles peuvent ou non avoir raison de mes défenses. » Vous énumérez alors les formules les plus redoutables que vous avez apprises mais, à chaque fois, la petite créature hoche la tête en signe de dénégation. Lorsque enfin vous arrivez à la dernière de la liste, le Marmouscule pousse un cri. « La formule ZED ! s'exclame-t-il, vous connaissez la formule ZED ! Si c'est bien vrai, je crois que nous tenons la solution. Celle-ci est trop puissante en effet pour que je puisse la neutraliser. » Vous êtes stupéfait. Personne en effet ne connaît les pouvoirs véritables de la formule ZED. Comment le Marmouscule pourrait-il savoir quelque chose à ce sujet ? Rendez-vous au [374](#) si vous voulez entendre son histoire. Dans le cas contraire, vous pourrez prononcer la mystérieuse formule en vous rendant au [427](#).



357

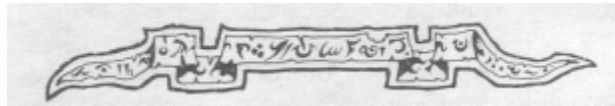
La porte s'ouvre sur une chambre malpropre, meublée d'un lit défait, d'une table et d'une chaise.



357 *La porte s'ouvre sur une chambre malpropre.*

Une assiette, une chope de métal et un bol sont posés sur la table, au-dessous de laquelle se trouve un coffre de bois. Peut-être l'un des serviteurs de l'Archimage habite-t-il ici ? Ce n'est pas sûr, cependant. En dehors de ces quelques meubles, la pièce est pratiquement vide, ce qui n'a rien d'étonnant, la plupart des habitants de Mampang n'ayant pas coutume d'amasser des objets. Si vous souhaitez examiner les murs dans l'espoir de découvrir un passage secret, rendez-vous au [28](#). Si vous préférez essayer d'ouvrir la boîte qui se trouve sous la table, rendez-vous au [248](#).

Vous examinez le mur pour essayer de découvrir le passage secret qui vous permettrait d'entrer à nouveau dans la tour. Un bruit vous fait alors sursauter et vous vous retournez. Vous ne voyez rien, mais vous entendez les échos d'une bataille et quelque chose tombe bientôt dans l'herbe, un peu plus loin. En levant les yeux, vous voyez dans le ciel un combat se dérouler entre deux groupes d'Hommes-Oiseaux. Un instant plus tard, l'une des créatures tombe sur le sol. Ce que vous redoutiez le plus s'est produit : les Samaritains ont été découverts. D'autres Hommes-Oiseaux armés d'arcs et de flèches tirent sur vos alliés du haut des remparts de la Forteresse. En appelant les Samaritains au secours, vous avez mis leur vie en danger et vous ne pouvez rien faire à présent pour les aider. Vous craignez également pour votre propre sécurité, car les Hommes-Oiseaux de Mampang vont venir sans nul doute inspecter l'endroit où sont tombés les cadavres des Samaritains de Schinn. Heureusement, vous avez trouvé un escalier qui mène à la porte secrète et vous vous y engagez aussitôt. Rendez-vous à présent au [189](#).



A la lueur de la chandelle, la pièce semble danser autour de vous. Vous parvenez à conserver votre équilibre et à avancer sans encombre. Pour faire vos prochains pas, vous devrez à présent vous rendre au [52](#), au [488](#) ou au [262](#), à votre choix.

Vous dégainez votre arme et vous attaquez aussitôt la créature. Dès votre premier coup, elle pousse un rugissement de douleur et s'effondre sur le sol. Vous n'en croyez pas vos yeux. Vous avez frappé fort, certes, mais pas au point d'abattre ainsi un adversaire d'apparence si robuste. Voyant qu'il reste immobile, vous vous penchez vers lui. Apparemment, la créature est morte. Vous l'avez tuée sur le coup !

Fouillant ses vêtements, vous trouvez **4 Pièces d'Or** ; il vous faut à présent poursuivre votre chemin ; vous avez pour cela le choix entre deux possibilités. Si vous souhaitez retourner dans le couloir pour essayer d'ouvrir la porte que vous aviez repérée auparavant, rendez-vous au [517](#). Si vous préférez tenter de franchir une autre porte, aménagée dans le mur gauche de la pièce où vous vous trouvez, rendez-vous au [573](#).

361

Vous acceptez sa proposition. Quelle question allez-vous lui poser ? Si vous souhaitez lui demander quelles sont les tortures qu'il a pris le plus de plaisir à infliger, en espérant pouvoir par la suite l'amener à vous parler de l'Archimage, rendez-vous au [143](#). Si vous préférez lui demander quelle est son arme favorite pour faire ensuite dévier la conversation sur la Couronne des Rois, rendez-vous au [199](#). Si enfin vous estimez plus judicieux de le complimenter sur la bonne tenue de sa salle de torture et lui demander ensuite s'il peut vous donner des renseignements sur les portes de Throben, rendez-vous au [215](#).



362

Vous examinez le cadenas qui maintient les deux parties du carcan. Il semble solide, mais pas au point de résister à un coup violent de votre arme. Si vous souhaitez essayer de le fracasser, rendez-vous au **505**. Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

VUE FOR REV DOC ZAP

[645](#) [700](#) [729](#) [768](#) [674](#)

363

Saisi de panique, vous vous précipitez vers les portes. *Tentez votre Chance !* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [512](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [296](#).

364

Vous avez pris une sage décision. Un troisième garde, en effet, ne tarde pas à apparaître et appelle les deux autres d'une voix éraillée. Le premier garde pointe l'index en direction du passage. Apparemment, il se demande pourquoi ses collègues qui y sont postés ne montrent pas signe de vie. L'un des gardes se met alors à tituber pour suggérer que leurs deux compagnons sont ivres et probablement endormis. Les autres gardes éclatent de rire. Vous vous demandez si le moment est venu de sauter à terre pour franchir la porte. Vous avez peut-être une chance de réussir, à présent que les trois gardes sont occupés ailleurs. De plus, vous commencez à avoir des crampes. Si vous souhaitez essayer d'entrer dans la Forteresse dès maintenant, rendez-vous au [474](#). Si vous préférez attendre encore un peu, rendez-vous au [432](#).



365

Vous jetez un coup d'œil autour de vous, mais vous ne trouvez rien d'intéressant. Les Hommes-Oiseaux étaient armés d'épées. Si vous avez vous-même besoin d'une arme, vous pouvez [prendre](#) l'une d'elles. Chacune des créatures avait **2 Pièces d'Or** dans sa poche - son salaire de la semaine ; vous pouvez vous approprier ces **6 Pièces** si vous le désirez. Vous découvrez également sur l'un des cadavres une miche de pain et un petit sac qui contient apparemment des *vers séchés*. Vous

pouvez emporter le pain si vous le souhaitez (il représente l'équivalent de deux repas), mais vous décidez de laisser les vers là où ils sont. Si vous avez faim, vous avez le droit à présent de prendre un repas qui vous fera gagner 2 points d'ENDURANCE à condition de ne pas avoir déjà mangé aujourd'hui, et 1 point seulement dans le cas contraire. Rendez-vous ensuite au [479](#).

366

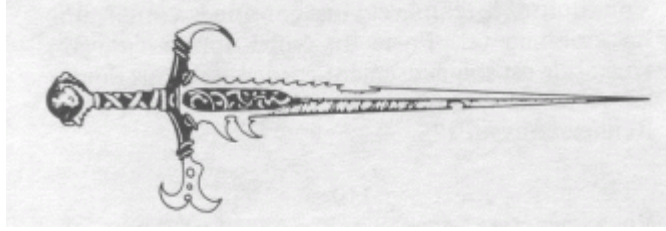
Vous vous asseyez sur un rocher à l'intérieur de la grotte, à un endroit où il sera impossible de vous apercevoir de l'extérieur. Si vous avez des Provisions dans votre Sac à Dos, vous pouvez à présent prendre un repas, en vous rendant au [328](#). Dans le cas contraire, vous vous préparerez à passer la nuit dans la grotte, en vous rendant au [574](#).

367

La pièce semble danser autour de vous à la lueur vacillante de votre chandelle. Vous parvenez à conserver votre équilibre et à avancer sans encombre. Pour faire vos prochains pas, vous devrez à présent vous rendre au [440](#) ou au [223](#), à votre choix.

368

Vous courez à toutes jambes. Devant vous se trouve un énorme rocher qui devrait vous protéger des chutes de pierres. Vous parvenez à l'atteindre et vous vous réfugiez au-dessous, le souffle court. L'avalanche augmente d'intensité. Des rocs s'écrasent autour de vous et des éclats de pierre vous atteignent à la tête et dans le dos, provoquant de douloureuses contusions. Un craquement sonore retentit alors ; il est trop tard pour échapper à votre destin : le rocher sous lequel vous vous êtes réfugié s'arrache à son tour de la paroi. Vous roulez sur vous-même pour éviter d'être écrasé, mais la pluie de pierres a tôt fait de vous fracasser le crâne. Quelques instants plus tard, vous êtes mort et votre mission s'achève ici.



369

Vous vous approchez de cette forme mystérieuse. Elle semble inanimée - elle ne bouge pas en tout cas. Peut-être ne s'agit-il que d'un gros sac d'ordures ? Sa surface est légèrement brillante, comme la peau d'un animal, et plus particulièrement celle d'un reptile. A cette pensée, vous vous immobilisez, tandis qu'au même moment la forme se soulève... Rendez-vous au [499](#).

370

L'un des Hommes-Oiseaux devine immédiatement que vous mentez. « Cette histoire de voyage est absurde, s'écrie-t-il, vous êtes un imposteur. » Les deux autres se relèvent d'un bond et il vous faut à présent affronter ces trois adversaires. Si vous souhaitez les combattre avec votre arme, rendez-vous au [462](#). Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

BOU SOM MOU INV AMI

[605](#) [647](#) [790](#) [758](#) [707](#)

371

Vous commencez votre histoire en lui racontant votre arrivée dans la ville de Kharé. Votre recherche des quatre vers qui permettaient d'ouvrir la grande porte la fascine. Les autres Satyres Femelles s'asseyent et vous écoutent. Pendant deux heures, vous poursuivez votre récit qui, de toute évidence, les passionne. Elles se montrent horrifiées lorsque vous leur parlez de vos rencontres avec les Sept Serpents. La mort de Tek Kramin, le passeur du Lac Ilklala, les attriste. Ce personnage était connu dans tout le Kalkhabad. Lorsque enfin vous

êtes fatigué de leur raconter vos souvenirs, les Satyres Femelles semblent déçues. « Notre ami a besoin de repos », dit alors Sh'hourî. Vous leur affirmez que vous avez eu grand plaisir à les rencontrer, mais qu'il vous faut à présent poursuivre votre chemin en direction de la Forteresse. « Je ne comprends pas ce qui peut bien vous pousser à vous rendre dans cet endroit, reprend Sh'hourî. Il n'y a pas plus dangereux que cette Forteresse. Je me demande parfois comment l'Archimage lui-même, si puissant soit-il, peut survivre à Mampang. On dit qu'il bénéficie d'une protection efficace contre toutes les créatures maléfiques qui l'entourent. Pour accéder au donjon central, il faut franchir deux doubles portes. On les appelle les *Portes de Throben*. Seuls les serviteurs les plus proches de l'Archimage savent comment les ouvrir. Si vous avez l'intention de rencontrer le Maître de Mampang en personne, méfiez-vous des portes de Throben. Car quiconque ignore les pièges qu'elles recèlent laissera sa vie en tentant de les forcer. Comme je vous l'ai dit, ce sont de solides doubles portes dont l'aspect n'a rien d'extraordinaire. Impossible en les voyant de deviner qu'elles sont si dangereuses. » Sh'hourî a remarqué que vous l'écoutez attentivement. De toute évidence, elle est heureuse de pouvoir vous donner des renseignements utiles. Lorsque vous vous levez pour repartir, elle fait un signe à l'une des autres créatures qui va aussitôt chercher une lance et un sac de cuir. « Voici une lance de bois qui devrait vous aider au cours de votre voyage, vous annonce Sh'hourî. Elle se révélera deux fois plus efficace si vous parvenez à trouver Colletus, le Saint Homme, et à le persuader de la bénir. Si jamais vous découvrez l'endroit où il se cache, vous pourrez l'appeler ainsi. » Elle place ses mains en porte-voix autour de sa bouche puis émet un sifflement. Si, dans l'avenir, vous pensez avoir découvert l'endroit où se trouve Colletus, le Saint Homme, vous pourrez l'appeler en ôtant **30** au numéro du paragraphe où vous serez alors. Vous obtiendrez ainsi un nouveau numéro auquel vous vous rendrez. Si vous avez deviné juste, Colletus vous apparaîtra. « Colletus essaiera de vous convaincre de ne pas vous rendre à la Forteresse, poursuit Sh'hourî, car le mal qui y règne lui est insupportable. Dites-lui que vous avez l'intention de détruire le pouvoir de l'Archimage et il acceptera alors de vous aider. Voici à présent un sac de cuir dans lequel vous trouverez des objets utiles. Hélas, nous ne possédons pas grand-chose et nous vous demanderons de nous donner

un de vos propres objets en échange de chacun de ceux que vous emporterez. » Vous trouvez à l'intérieur du sac divers objets qui pourraient vous aider au cours de votre mission. Si vous jouez en tant que simple guerrier, rendez-vous au [564](#) ; si vous êtes sorcier, rendez-vous au [435](#).



372

« Que je sois maudite ! gémit-elle. Je n'aurais jamais dû parler des Samaritains à un étranger. Je les ai trahis. » Vous la calmez en lui assurant que tout le monde est au courant de leur existence à l'intérieur de la Forteresse et qu'elle n'a donc trahi personne. Vous lui expliquez ensuite que vous aimeriez bien rencontrer ces créatures. Il se pourrait bien, en effet, que vous partagiez les mêmes objectifs. « Comment puis-je être sûre que vous dites la vérité, demande-t-elle, puisque je ne peux pas voir votre visage ? Laissez-moi *sentir* si vous êtes sincère et je vous en dirai davantage. Mais n'essayez pas de tromper Javinne car ses mains savent découvrir la vérité. » La vieille femme veut poser ses mains sur votre front et votre nuque pour sentir si vous dites la vérité. Cette perspective n'a rien d'enthousiasmant : vous ne savez pas en effet dans quelle mesure vous pouvez lui faire confiance et il est possible, d'autre part, qu'elle soit porteuse de maladies contagieuses. Si vous êtes prêt à lui laisser poser les mains sur vous, rendez-vous au [353](#). Si vous préférez ne pas prendre ce risque, vous pouvez détourner la conversation en lui demandant comment elle a perdu la vue. Rendez-vous pour cela au [388](#). Enfin, si pour changer de sujet vous décidez plutôt de l'interroger sur le meilleur moyen de pénétrer au sein de la Forteresse, rendez-vous au [535](#).

373

Combien de Pièces d'Or êtes-vous disposé à lui offrir en échange de son aide ? Si vous souhaitez lui proposer **5** Pièces d'Or, rendez-vous au [452](#). **10** Pièces d'Or, rendez-vous au [531](#). **13** Pièces d'Or, rendez-vous

au [478](#). Si vous ne pouvez ou ne voulez lui offrir de telles sommes, il ne vous reste plus qu'à dégainer votre arme et à vous rendre au [270](#).

« Pour vous dire la vérité, déclare Jann, nous autres les Marmouscules nous en savons beaucoup plus sur l'art de la magie que la plupart des sorciers eux-mêmes. Mais nous avons décidé, après de malheureuses expériences, de bannir à jamais la sorcellerie de notre communauté. Je ne sais si cela est dû à la magie elle-même ou à notre caractère, toujours est-il que nous mettions trop souvent nos pouvoirs au service de nos ambitions. Nous n'avons obtenu pour seul résultat que de nous diviser chaque jour davantage pour ne plus devenir que des individus nomades qui s'évitaient les uns les autres comme la peste. Tout cela à cause, précisément, de la magie. » Le Marmouscule pousse un soupir puis reprend : « On pense généralement que la formule ZED a pris naissance à Throben. Or c'est faux. C'est ici, à Mampang, que les prêtres de Chronada, Dieu du Temps, l'ont mise au point. L'un de mes congénères a découvert ce secret et nous l'a rapporté. Lorsque notre peuple s'est dispersé, le Marmouscule qui avait dérobé la formule est parti à Throben où il l'a révélée à un nécromancien en échange de quelques... services. Cette formule permet de voyager dans l'espace, mais aussi *dans le temps*. Elle présente cependant de grands dangers et exige une parfaite concentration. Si vous parvenez à cet état de concentration absolue, vous pourrez alors voyager dans le temps et dans l'espace à votre gré. Mais, avant de prononcer cette formule, il vous faudra déterminer exactement l'endroit où vous souhaitez aller. Conservez bien cette image dans votre esprit et ne la laissez surtout pas s'estomper car sinon, vous seriez emporté au hasard et, tout comme le nécromancien de Throben, vous vous retrouveriez on ne sait où, on ne sait quand. Voilà tout ce que je sais de la formule ZED. J'ignore comment on doit faire pour la prononcer, et je ne souhaite pas le savoir jamais. » Rendez-vous à présent au [402](#).

La Gobeline se tourne vers vous pour regarder quel bocal vous avez choisi. Elle pousse alors un cri aigu : « Oh ! non, gémit-elle, pas ça. Il a fallu que vous choisissiez précisément ce bocal ! » Vous lui répondez alors en lui assurant que les Boulettes d'Hydre étaient délicieuses et vous la complimentez sur ses talents de cuisinière. « Oh ! non, non, vous ne comprenez pas, s'exclame-t-elle. Ce n'étaient pas des Boulettes d'Hydre ! Regardez ! » L'étiquette du bocal était à moitié effacée et sous vos yeux, elle retrace les lettres d'origine ; vous vous sentez aussitôt blêmir, car vous venez en fait de manger des Boulettes d'*Hybride*. A l'origine, ces Boulettes d'Hybride ont été préparées par un apothicaire de Throben au service d'un prince rebelle. En découvrant leurs effets, tous deux imaginèrent un plan de conquête. Car ces boulettes au goût délicieux possèdent des propriétés redoutables, et quiconque en mange subit de terribles mutations physiques. Le prince rebelle projetait de s'emparer du trône, grâce à des troupes de mutants nourris de cette mixture et dotés ainsi d'étranges pouvoirs. Or vous avez mangé une pleine poignée de ces boulettes maléfiques ! Peu à peu, vous allez sentir une mutation dans votre corps. Que va-t-il vous arriver ? Leurs effets restent toujours imprévisibles : la plupart du temps ils se révèlent douloureux, parfois mortels, mais parfois aussi bénéfiques. Lancez deux dés et consultez la liste ci-dessous pour voir ce qui va se produire.

CHIFFRE OBTENU RENDEZ-VOUS AU

2 [562](#)

3 [544](#)

4 [524](#)

5 [501](#)

6 [455](#)

7 [433](#)

8 [409](#)

9 [105](#)

10 [261](#)

11 [184](#)

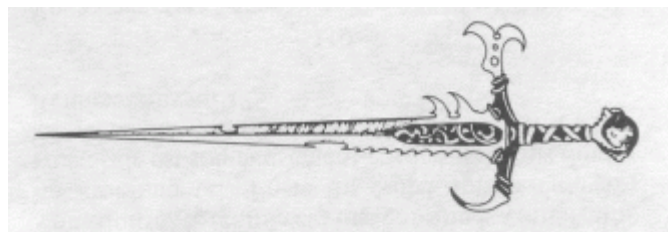
12 [315](#)

376

Il vous lance un regard sournois et hausse ses larges épaules, vous signifiant ainsi qu'il n'y a rien d'intéressant dans cette pièce. *Apparemment*, il semble qu'il ait raison. Si vous pensez qu'il n'y a en effet rien à découvrir, vous pouvez repartir en vous rendant au [550](#). Si vous préférez le menacer de votre arme, rendez-vous au [482](#).

377

Vous leur expliquez que vous avez des difficultés à pénétrer au cœur même de la Forteresse et vous leur demandez s'ils peuvent vous aider à y parvenir «Vous n'y arriverez jamais, dit l'un d'eux, il vous sera impossible de franchir les portes de Throben. Pour ouvrir celles-ci, poursuit-il en faisant un signe de la main vers l'extérieur, vous devrez trouver une clé. Si vous parvenez, cependant, à amadouer les gardes de service, peut-être y réussirez-vous.» Les deux autres lancent des regards noirs à leur compagnon, car ils estiment qu'il vous en a un peu trop dit. Tous trois se mettent alors à se disputer dans leur propre langue et vous décidez de partir. Rendez-vous au [566](#).



378

Vous vous souvenez de la créature morte que vous avez trouvée dans la grotte. Les deux êtres qui ont surgi devant vous lui ressemblent. Cette découverte va peut-être vous être utile : si en effet les créatures ignorent ce qu'est devenue leur compagne, vous leur rendrez service en leur révélant ce que vous savez. C'est peut-être prendre un risque, cependant, car si cette grotte est une tombe sacrée, elles pourraient vous accuser de l'avoir profanée. Si vous souhaitez vous adresser aux deux

créatures et leur faire part de votre découverte, rendez-vous au [413](#). Si vous préférez ne rien dire et attendre de voir ce qu'elles vont faire, rendez-vous au [522](#).



379

Après avoir soigneusement choisi votre mot de passe, vous le murmurez en approchant vos lèvres de la serrure. Avez-vous fait le bon choix ? Vous prenez une profonde inspiration et vous vous apprêtez à saisir la poignée. Rendez-vous au [344](#).

380

Le sentier monte à flanc de montagne et vous le suivez pendant un certain temps. Bientôt, vous vous arrêtez pour observer une étrange structure, constituée de branchages et de mousse, aménagée sur une corniche au-dessus de vous. On dirait un énorme nid d'oiseau. Si vous souhaitez escalader la montagne pour aller examiner ce nid, rendez-vous au [530](#). Si vous préférez ne pas y prêter attention et poursuivre votre chemin le long du sentier, rendez-vous au [36](#).

381

Vous vous dirigez donc vers l'escalier dont les marches mènent apparemment en haut de la tour. A peine avez-vous fait deux pas cependant qu'un bruit menaçant retentit. C'est un grondement qui s'élève de sous le plancher. Vous essayez de vous hâter mais il est déjà trop tard. Rendez-vous au [284](#).

382

Vous avez réussi à dérober un petit nid d'oiseau à l'intérieur duquel se trouve un œuf d'or. Vous n'avez pas la moindre idée cependant de l'usage qu'on peut faire de ces deux objets. Vous pouvez néanmoins les ranger dans votre Sac à Dos. Il vous faut à présent vous hâter de repartir avant que le marchand ne prévienne les gardes. Vous vous précipitez donc vers la porte située au bout du passage. Rendez-vous au [310](#).

383

Vous jetez un rapide coup d'oeil autour de vous pour vous assurer que personne ne vous observe, puis vous vous approchez du monticule que vous escaladez jusqu'au poteau. Si vous souhaitez prendre une épée, rendez-vous au [331](#) ; si vous préférez saisir la hache, rendez-vous au [509](#).

384

L'orage éclate au cours de la nuit et vous réveille à plusieurs reprises ; vous vous félicitez d'être bien à l'abri dans votre grotte. La pluie tombe à verse et des flaques boueuses se forment au-dehors. Au matin, cependant, la pluie a cessé et le soleil s'efforce de percer les nuages bas. Vous vous levez de bonne heure et vous vous préparez à poursuivre votre chemin. D'après vos estimations, vous devriez atteindre la Forteresse en Fin de journée. Si votre total d'ENDURANCE est inférieur à son niveau *initial*, vous aurez le droit d'ajouter 2 points à ce total en raison de votre nuit de sommeil. Si vous n'avez pas mangé du tout au cours de la journée d'hier, vous perdrez en revanche, 3 points d'ENDURANCE. Si vous le souhaitez, vous pouvez ramasser par terre de la poudre de pierre et trois petits cailloux. Il vous faut à présent quitter la grotte et vous remettre en chemin. Tandis que vous escaladez les contreforts du Bas Xamen, vous êtes frappé de constater l'absence d'animaux aux alentours. Vous ne décelez pas le moindre signe de vie. Peut-être ce terrain est-il trop dangereux. Votre progression devient de plus en plus difficile et, à la fin de la matinée, il vous faut escalader une

pente abrupte. Plus loin, l'étroit sentier bifurque, vous laissant le choix entre deux directions : à droite, le chemin continue à serpenter au flanc de la montagne ; à gauche, un étroit pont de corde enjambe un ravin au fond duquel se trouve le lit asséché d'une rivière. Ce pont mène à un autre sentier. Ces deux chemins sont orientés l'un et l'autre dans la direction que vous devez suivre. Si vous souhaitez prendre le sentier de droite, rendez-vous au [339](#). Si vous préférez vous diriger vers le pont de corde, sur votre gauche, rendez-vous au [298](#).

385

Le Capitaine essaie de vous interroger, mais vous refusez de lui répondre. Il finit par renoncer et ordonne aux gardes de vous emmener dans les cachots de la Forteresse. Il espère que Naggamanteh, le tortionnaire, saura vous faire parler. Votre mission a échoué. Personne ne peut s'échapper des prisons souterraines de Mampang.



386

La créature s'avance lentement vers vous en tenant la patte levée, comme pour vous indiquer qu'elle ne vous veut aucun mal. Lorsqu'elle est à quelques dizaines de centimètres de vous, vous tendez l'oreille pour essayer d'entendre ce qu'elle a à vous dire. Elle parle en effet et vous parvenez à comprendre ses paroles, mais vous sentez alors son haleine qui dégage une odeur insoutenable. Vous vous mettez aussitôt à tousser et à suffoquer. Le souffle de cette créature est aussi dangereux qu'un gaz empoisonné, et la dose que vous avez respirée suffit à vous tuer. Votre mission s'achève au pied de cette Croupiture.

Il vous faut à présent bondir sur l'autre garde pour le tuer avant qu'il ne saisisse la corne. Vous n'avez pas le temps de recourir à la magie, il vous faut faire usage de votre arme.

Deuxième

GARDE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si vous parvenez à tuer votre adversaire, rendez-vous au [219](#).

« Mon histoire est bien triste, dit-elle. Il y a bien longtemps, dans ma jeunesse, j'étais habile dans l'art de guérir. Mon maître était un prêtre guérisseur de Daddu-Yadu qui, après un naufrage, fut rejeté par la mer sur la Côte du Fin Fond. Étant jeune et ambitieuse, je pris la décision d'exercer mes talents à Mampang, où je pensais que l'on récompenserait mieux qu'ailleurs mes dons de guérisseuse. Mon maître n'approuvait pas mes projets, cependant, il voulait que j'aille plutôt vers le sud, dans les royaumes où règne la loi. Ah ! si seulement j'avais écouté ses sages conseils ! Hélas, la perspective de la fortune l'emporta et pendant des années je vécus dans la prospérité à Mampang. Mes malheurs commencèrent lorsque l'Archimage recruta de nouvelles créatures pour le servir : les *Croupitures*. Ces êtres misérables, totalement insensibles à la peur, sont presque sourds et ne peuvent parler que dans un murmure. Un jour, on m'amena l'une de ces créatures, dans l'espoir que je pourrais lui rendre le plein usage de l'ouïe et de la parole. Mais je n'ai pas réussi à lever la malédiction que les dieux eux-mêmes font peser sur ces monstres répugnants. Malgré tous mes efforts, je n'ai rien pu faire pour leur permettre de mieux entendre ou de s'exprimer à voix haute. Je fus alors victime d'un "accident", en châtiment de mon échec. Et voici le résultat », ajoute-t-elle, en levant la main devant ses yeux. Vous lui adressez quelques paroles compatissantes et elle penche la tête d'un air affligé. Si vous souhaitez à présent changer de conversation et lui demander le meilleur moyen de pénétrer au sein de la Forteresse, rendez-vous au [535](#). Si vous préférez la quitter et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [8](#). Enfin, si vous décidez plutôt de l'interroger

au sujet des « bâtards qui ont plus que leur part de ce qui lui manque », rendez-vous au [302](#).

389

Vous énumérez au Marmouscule toutes les formules magiques que vous connaissez. « Faites comme il vous plaira, puisque vous semblez si entêté, déclare-t-il d'un ton indigné. Mais, si vous voulez mon avis, vous feriez mieux de ne pas penser à la magie. » Si vous décidez de suivre son conseil, vous pouvez envisager d'attaquer le garde qui vous apportera à manger ; rendez-vous pour cela au [476](#). Si vous préférez attendre de voir ce qui va se passer, rendez-vous au [214](#). Enfin, si votre entêtement est tel que vous persistez à vouloir recourir à la magie, rendez-vous au [427](#).

390

Ponctuant ses paroles de grognements, il vous indique que vous devrez suivre le passage jusqu'au bout. Vous franchirez ensuite une porte en métal et vous serez alors sur le chemin de l'une des doubles portes de Throben. Comment ferez-vous pour l'ouvrir ? Il n'en sait rien, n'étant jamais allé lui-même aussi loin à l'intérieur de la Forteresse. Si vous souhaitez suivre ses indications, rendez-vous au [6](#). Si vous préférez ne pas tenir compte de ses conseils, vous pouvez ouvrir une porte aménagée dans le mur de la pièce juste à côté de celle par laquelle vous êtes entré. Rendez-vous pour cela au [573](#).

391

Vous estimez à juste raison que le Capitaine, bien que blessé, reste un adversaire trop redoutable pour l'épargner. Si vous ne souhaitez pas le tuer, vous pourrez arrêter le combat lorsque vous aurez réussi à réduire à **3** son total d'ENDURANCE ; rendez-vous dans ce cas au [445](#). Si vous préférez vous montrer impitoyable, poursuivez le combat jusqu'à son terme, et rendez-vous au [463](#) si vous parvenez à tuer votre adversaire.

392

Vous vous approchez des doubles portes. Si vous souhaitez essayer de les ouvrir à l'aide d'une clé, rendez-vous au [185](#). Si vous préférez prononcer un mot de passe, rendez-vous au [498](#).

393

En approchant du carcan, vous apercevez la silhouette dépenaillée d'une misérable créature d'apparence humaine, maintenue prisonnière dans le cadre de bois.



393 Vous apercevez une misérable créature maintenue prisonnière dans le cadre de bois.

Le personnage tourne vers vous sa tête aux cheveux hirsutes. Il a des yeux étroits, un nez camus et un front bombé. « Vous pouvez vous moquer de moi autant que vous voudrez, dit-il, ce ne sera pas pire que les deux jours passés dans ce maudit carcan. Mon châtement n'est-il pas terminé ? Épargnez-moi donc vos sarcasmes et donnez-moi plutôt à manger. » Vous réfléchissez un instant sur la meilleure conduite à tenir. Si vous avez des Provisions dans votre Sac à Dos, et que vous souhaitiez lui donner quelque chose à manger, rendez-vous au [408](#). Si vous préférez essayer de le libérer en forçant le cadenas qui maintient fermées les deux parties du carcan, rendez-vous au [362](#). Si vous décidez plutôt de ne pas prêter attention au malheureux prisonnier et de poursuivre votre chemin, rendez-vous au [485](#). Si enfin vous éprouvez le désir irrésistible de l'abreuver d'insultes, rendez-vous au [431](#).

394

Il vous faut combattre le garde qui se tient devant vous :

GARDE HABILITÉ : **8** ENDURANCE : **6**

Si vous possédez une lance de bois béni, vous pourrez tuer votre adversaire d'un seul coup de cette arme. Si vous parvenez à vaincre le garde, rendez-vous au [495](#).

395

Vous avertissez la créature que vous êtes prêt à vous défendre mais que vous ne lui voulez aucun mal. A nouveau, elle porte sa patte à son oreille, s'efforçant de vous entendre. Vous répétez ce que vous venez de dire en élevant la voix. Il semble cette fois qu'elle ait compris quelque chose. La bête lève alors sa trompe puis émet un faible son. Si vous souhaitez vous approcher d'elle pour écouter ce qu'elle vous dit, rendez-vous au [405](#) ; si vous préférez ne pas lui prêter attention et quitter la pièce, rendez-vous au [96](#).

Le passage voûté ne permet pas de se cacher. La porte s'ouvre vers l'extérieur et vous vous dissimulez derrière le panneau. Un GARDE apparaît alors et s'avance d'un pas. Retenant votre souffle, vous attendez. Le garde se met à flairer alentour puis s'immobilise. Soudain, il referme la porte et vous découvre aussitôt. Il émet un grognement et tire son épée. Vous n'avez pas le temps de faire usage d'une formule magique, vous allez devoir l'affronter l'arme à la main :

GARDE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si vous parvenez à vaincre votre adversaire, rendez-vous au [563](#).



Vous poursuivez votre chemin et vous parvenez bientôt devant les doubles portes. Une créature massive à la peau sombre et caoutchouteuse s'avance le long du mur en traînant les pieds. Elle a la taille d'un ours et vous préférez en rester éloigné, en attendant de voir ce qu'elle va faire. L'être s'approche alors des portes, se penche en avant en touchant presque la serrure de ses lèvres, puis saisit la poignée et la tourne. Le vantail de droite s'ouvre aussitôt et la créature disparaît à l'intérieur de la Forteresse. Il vous faut à présent décider ce que vous allez faire. Si vous souhaitez imiter cette créature et approcher vos lèvres de la serrure, rendez-vous au **483**. Si vous préférez ne pas tenter d'ouvrir la porte et longer plutôt le mur de droite jusqu'au coin de la cour, rendez-vous au **519**. Enfin, si vous décidez de recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

PAN VEN ZAP GRO CLE

[737](#) [618](#) [596](#) [773](#) [632](#)



398

Évitant le coup porté par l'Hydre, vous parvenez à trancher une autre de ses têtes. Cette fois, c'est celle d'Hydana, Dieu de l'Eau. Mais, tout comme avant, deux nouvelles têtes poussent aussitôt pour la remplacer. C'est maintenant au tour de Pangara d'exercer ses pouvoirs contre vous. Prenant une profonde inspiration, il souffle une violente rafale de vent qui vous projette contre le mur. Sous le choc, vous vous blessez à l'épaule et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous n'en êtes pas moins résolu à poursuivre le combat et vous vous lancez à nouveau à l'attaque. Menez le prochain Assaut. Si vous réussissez à blesser la créature, rendez-vous au [84](#). Si c'est elle qui vous inflige une blessure, rendez-vous au [305](#).

399

Les flammes lèchent vos vêtements et la chaleur semble tout d'abord insupportable. Mais vous savez qu'il s'agit d'une simple illusion, et quelques instants plus tard vous ne sentez plus rien. Les flammes ont cessé de vous brûler. De l'autre côté du brasier, vous apercevez une autre porte et vous vous en approchez. Rendez-vous à présent au [150](#).

400

Vous prenez votre élan en courant à toutes jambes et vous sautez vers l'autre bord de la crevasse. Vous faites un bond spectaculaire. Hélas, aucun être humain n'aurait pu sauter aussi loin. Vous tentez désespérément de vous accrocher à la paroi rocheuse que vous avez malgré tout réussi à atteindre, mais il est inutile d'espérer : vos mains glissent sur les pierres et vous êtes précipité au fond du gouffre. Dans quelques instants, vous serez tué sur le coup et votre mission s'achève donc ici.



401

Le dernier des gardes renonce à vous combattre. La lâche créature préfère courir donner l'alerte en hurlant dans la cour. Quelques instants plus tard, un détachement de gardes se précipite sur vous. Il est inutile de lutter, vous seriez submergé par le nombre. Immédiatement capturé, vous passerez le reste de vos jours dans les cachots de Mampang. Votre mission s'achève ici.

402

Cette conversation s'est révélée singulièrement enrichissante. Vous connaissez à présent le secret de la formule la plus puissante de votre Livre des Formules Magiques et vous savez comment la contrôler. Rendez-vous au [427](#) pour prononcer une formule magique. Si vous choisissez de prononcer la formule ZED, rendez-vous directement au [631](#).

403

Vous quittez la créature chauve et imberbe, et vous retournez dans le couloir en refermant la porte derrière vous. Si vous souhaitez essayer d'ouvrir la porte que vous aviez repérée avant d'entrer dans la pièce, rendez-vous au [517](#). Si vous préférez rebrousser chemin jusqu'à l'intersection et prendre l'autre passage qui mène à la porte en métal, rendez-vous au [6](#).

404

Vous vous approchez de l'entrée de la petite grotte et vous jetez un coup d'œil à l'intérieur ; l'ouverture est très étroite, mais vous parviendrez malgré tout à vous y faufiler. Lorsque vos yeux se sont accoutumés à l'obscurité, vous constatez que la grotte est suffisamment grande pour que vous puissiez vous y installer confortablement. Vous n'arrivez pas cependant à en distinguer le fond et vous ignorez donc si elle est vide. Vous vous mettez alors à quatre pattes et vous passez la tête à l'intérieur. Un hurlement aigu et assourdissant retentit aussitôt. Vous reculez instinctivement. Ce hurlement ressemblait à celui qu'aurait pu pousser un gros chien. Vous vous relevez d'un bond et vous dégainez votre arme, prêt à affronter la créature qui vient de se manifester ainsi, mais rien ne se passe. Vous attendez quelques instants puis vous prenez une décision. Si vous souhaitez pénétrer dans la grotte et faire face à l'être qui s'y trouve, rendez-vous au [123](#) ; si vous préférez examiner la grotte la plus éloignée, rendez-vous au [534](#).



405

La créature reste immobile tandis que vous vous approchez d'elle en tendant l'oreille pour essayer d'entendre ce qu'elle dit. Avec une expression qui semble presque triste, elle lève sa trompe vers vous et vous murmure quelque chose. Vous percevez alors des paroles que vous n'avez cependant pas le temps d'écouter jusqu'au bout. L'haleine de la créature vous frappe en effet les narines, dégageant une odeur si insupportable que vous vous mettez aussitôt à tousser et à suffoquer. Vous faites un bond en arrière, mais il est trop tard. Le souffle de cette CROUPITURE est mortel, il a l'effet d'un poison foudroyant. Quelques instants plus tard, vous vous effondrez sur le sol, tué par ce gaz délétère. Votre mission s'achève ici.

406

Vous murmurez votre mot de passe en approchant vos lèvres de la serrure. Rien de particulier ne se produit, mais vous êtes sûr d'avoir prononcé le mot qui convenait. Vous tendez alors la main pour saisir la poignée. Rendez-vous au [344](#).

407

Des images du passé défilent dans votre tête tandis que vous êtes emporté par la puissance de la formule magique. Vous revenez peu à peu à la réalité et vous retombez enfin sur la terre ferme. Vous ne savez pas très bien ce qui vient de se passer et vous jetez un coup d'œil autour de vous. C'est la nuit, vous êtes seul, étendu sous des couvertures, à l'abri d'une petite hutte. Vous tentez désespérément de vous lever pour essayer de savoir où vous êtes, mais il vous est impossible de faire le moindre mouvement. Une force mystérieuse vous pousse au sommeil, vos paupières sont lourdes comme le plomb et vous vous endormez. Rendez-vous à présent au numéro **1** du premier volume de la série *Sorcellerie !*.



408

Vous ouvrez votre Sac à Dos et vous en sortez des Provisions que vous donnez à manger au prisonnier. A la vue de cette nourriture, il ouvre grands les yeux. « Merci, oh ! merci, étranger, dit-il, j'ai si faim que je vendrais volontiers mon âme pour une bouchée de pain. J'espère pourtant que vous ne me demanderez pas un prix aussi élevé. » Avec un sourire compatissant vous lui mettez un morceau de pain dans la bouche. Vous le nourrissez ainsi jusqu'à ce qu'il soit rassasié et vous réduisez de 1 point le total de vos Provisions. Si vous souhaitez à présent engager la conversation avec lui, rendez-vous au [555](#). Si vous décidez d'exiger qu'il vous donne des renseignements utiles en échange de la nourriture que vous lui avez offerte, rendez-vous au [444](#). Si vous préférez prendre à votre tour un repas, vous pouvez le faire en vous rendant au [520](#), à condition bien sûr qu'il vous reste des Provisions.

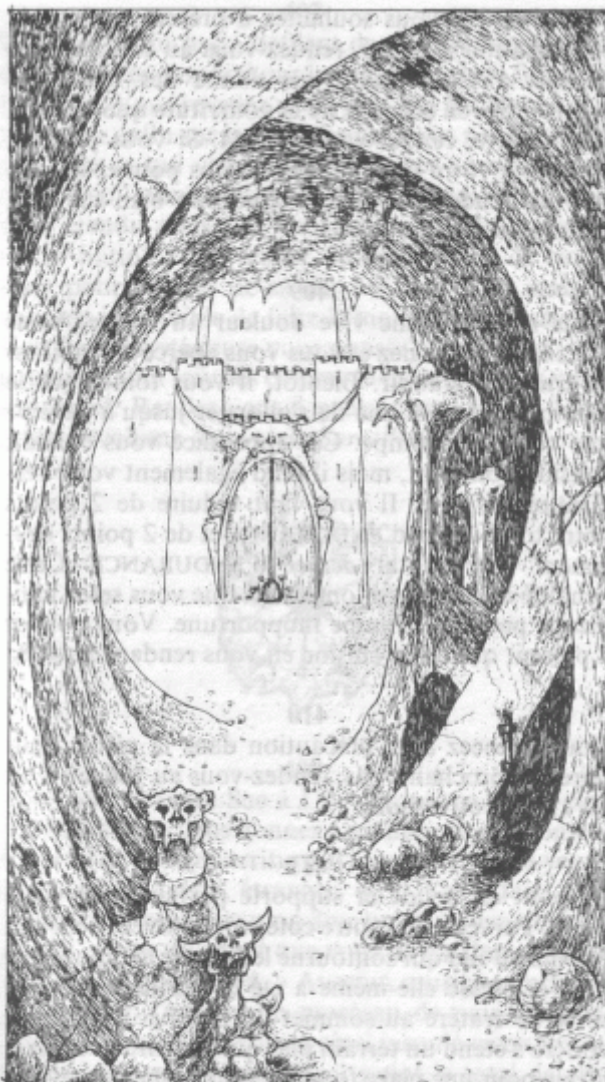
409

Vous ressentez une vive douleur au visage. Vous tâtez alors votre nez et vous vous apercevez qu'il est en train de grandir. Bientôt, il vous tombe sur le menton puis continue de s'allonger jusqu'à devenir une véritable trompe. Cet appendice vous enlaidit considérablement, mais il rend également votre respiration difficile. Il vous faut réduire de 2 points votre total *initial* d'ENDURANCE et de 2 points également votre total *actuel* d'ENDURANCE. Cette pénalité durera aussi longtemps que vous serez handicapé par cette trompe inopportune. Vous pouvez à présent quitter la cuisine en vous rendant au [448](#).

410

Vous avancez avec précaution dans la pièce. Pour faire vos prochains pas, rendez-vous au [180](#), au [2](#) ou au [175](#), à votre choix.

Le pont est solide et supporte parfaitement votre poids. Parvenu de l'autre côté, vous suivez le chemin orienté au sud qui contourne le faîte de la montagne. La Forteresse elle-même a été construite dans une sorte de cratère au sommet du pic. Au fond de ce cratère s'étend un terrain plat qui constitue une base idéale pour une place forte : le mur rocheux qui l'entoure offre en effet une défense naturelle particulièrement efficace. Il n'existe qu'un seul passage creusé dans le roc qui permette d'accéder à la Forteresse. Il vous reste à le trouver ! Vous estimez que, selon toute vraisemblance, le chemin doit mener précisément à ce passage. Le ciel s'assombrit tandis que le soleil se couche. Cette journée a été longue et épuisante. Bientôt, vous apercevez enfin ce que vous cherchiez. Le chemin s'élargit en effet et tourne en direction de la paroi rocheuse. C'est là que se trouve le fameux passage. Vous avancez à pas prudents. Sans nul doute l'endroit est surveillé par des gardes. Vous approchant peu à peu, vous parvenez à l'entrée du passage. Bouche bée, vous contemplez alors le but de votre voyage : la Forteresse de Mampang !



411 *Bouche bée, vous contemplez la Forteresse de Mampang !*

Vous êtes littéralement fasciné par sa masse imposante. Ses tours sculptées et contournées se dressent vers le ciel comme des orants suppliant quelque dieu lointain. Ses contours dessinent en tous sens des angles aigus : on la dirait hérissée de piquants. Des gargouilles démoniaques ornent les murs d'enceinte. Ce spectacle suffirait à ébranler le courage de bien des guerriers parmi les plus vaillants. Vous êtes vous-même singulièrement impressionné par ce symbole du mal et vous devrez en conséquence réduire de 1 point votre total d'HABILETÉ jusqu'à ce que vous ayez réussi à pénétrer à l'intérieur de la place forte. Vous reprenez très vite vos esprits, cependant, et vous songez au meilleur moyen de franchir le passage. Il est possible que des

gardes s'y tiennent en faction bien qu'aucun signe de vie ne se manifeste pour l'instant. Si vous souhaitez avancer pas à pas en essayant de repérer d'éventuelles sentinelles, rendez-vous au [139](#). Si vous préférez vous précipiter en avant en espérant courir assez vite pour que personne ne puisse vous voir, rendez-vous au [67](#).

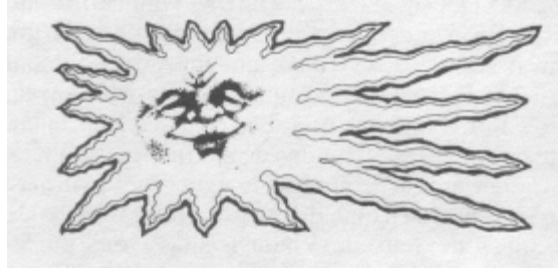
412

Vous parvenez à vous dégager de l'étreinte des gardes et vous vous précipitez pour essayer de sortir de la pièce. Le Capitaine lance aussitôt un ordre d'une voix sonore et vous prenez alors conscience de la folie de votre tentative. Deux autres gardes viennent en effet d'apparaître à la porte. Ils vous frappent chacun d'un coup de poing à l'estomac. Vous vous pliez en deux sous l'effet de la douleur et vous vous effondrez sur le sol. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE, tandis que les gardes vous relèvent pour vous ramener face au Capitaine. Rendez-vous au [508](#).

413

Vous racontez aux deux créatures comment vous avez découvert le corps de l'une de leurs congénères à l'intérieur de la grotte. De toute évidence, vous avez éveillé leur attention. Elles vous écoutent avec le plus vif intérêt, une expression de tristesse assombrissant leurs visages à l'annonce de la mort de leur compagne. « Ce n'est pas une très bonne nouvelle, dit l'une des créatures, mais nous nous y attendions un peu. Sh'himbli a disparu il y a deux jours. Or, la tradition veut que lorsque l'une de nos sœurs se sent proche de la mort, elle s'éloigne seule du village pour trouver une grotte vide dans laquelle rendre le dernier soupir. Ainsi, elle n'est pas un fardeau pour sa famille, et ses compagnes peuvent toujours garder l'espoir qu'elle s'est simplement perdue quelque part et qu'on la verra revenir un jour. Sh'himbli, cependant, était victime d'une forte fièvre depuis plusieurs jours et nous nous attendions au pire. Merci en tout cas de nous avoir prévenues, étranger. » Elles vous invitent alors à les accompagner dans leur village pour que vous répétiez aux autres ce que vous venez de leur dire et que vous puissiez également prendre un peu de repos et quelque nourriture.

Si vous souhaitez les accompagner, rendez-vous au [545](#). Si vous préférez décliner leur invitation, vous poursuivrez votre chemin en vous rendant au [441](#).



414

« Si vous voulez mon avis, dit le Marmouscule, la seule idée de s'évader d'ici me semble tout à fait déraisonnable ; vous pourriez peut-être attaquer le garde quand il nous apportera à manger, mais soyez sûr que tous ses collègues accourront aussitôt. Quant à prononcer une formule magique, c'est impossible. Comme vous le savez, en effet, les Marmouscules bénéficient d'une protection contre les pratiques de sorcellerie, grâce à une aura invisible qui neutralise toute tentative de cette nature. Seules les formules les plus puissantes peuvent être utilisées en ma présence. Et ne comptez pas sur moi pour sauter par la fenêtre afin de vous laisser seul et libre d'exercer vos talents de sorcier. Il ne vous reste donc plus qu'à attendre qu'on vienne vous chercher. Il ne fait guère de doute que quelqu'un vous convoquera avant longtemps. » Vous réfléchissez à ce qu'il vient de vous dire.** Qu'allez vous faire à présent ?

Attendre qu'un garde vienne vous apporter à manger et l'attaquer à ce moment ? Rendez-vous au [476](#)

Vous concentrer pour essayer de prononcer une formule magique ? Rendez-vous au [337](#)

Attendre que l'on vienne vous chercher ? Rendez-vous au [214](#)

415

Le cœur battant, vous songez au meilleur moyen d'éviter la créature qui est presque sur vous. Rendez-vous au [296](#).

416

Votre arme à la main, vous ouvrez la porte à la volée. Vous butez alors contre une pierre descellée et vous tombez la tête la première sur le sol d'une galerie, en vous écorchant les mains et les genoux. Cette chute vous coûte 2 points d'ENDURANCE et vous vous sentez ridicule. Vous venez en effet de faire irruption dans un couloir, pas dans une pièce, et vous n'avez surpris personne ! Vous avez fait suffisamment de bruit, cependant, pour attirer l'attention de quelqu'un et des voix retentissent un peu plus loin. Deux portes s'offrent à vous ; l'une est aménagée dans le mur de droite et vous pouvez l'examiner en vous rendant au [307](#). L'autre se trouve au bout du couloir, et vous devrez vous rendre au [144](#) pour savoir à quelle pièce elle donne accès. Vous n'aurez le droit de choisir cette dernière possibilité qu'à la condition de ne pas avoir déjà examiné cette porte. Si vous préférez quitter la galerie dans laquelle vous vous trouvez et retourner dans le passage voûté, vous pourrez alors essayer d'ouvrir les doubles portes, en vous rendant au [253](#), ou la porte d'en face en vous rendant au [493](#).

417

Vous avez réussi à voler deux chandelles, l'une d'elles est tout à fait banale. L'autre en revanche, de couleur rouge, est constituée du sang séché d'un Renard de Feu. Ces deux chandelles ont la particularité de pouvoir s'allumer toutes seules. La chandelle sanglante brûlera plus longtemps que l'autre. Vous devez à présent vous hâter de quitter les lieux, en franchissant la porte située au bout du couloir, avant que le marchand n'appelle les gardes. Rendez-vous au [310](#).



418

Lorsque vous reprenez conscience, un sentiment de désespoir vous envahit. C'est vous-même à présent qui êtes prisonnier du carcan ! Les restes du cadenas ont été coincés dans le système de fermeture et, malgré tous vos efforts, il vous est impossible de vous libérer. Votre agresseur se tient face à vous. « Je suis navré d'avoir dû agir ainsi, vous dit-il, mais c'est une question de survie. Il faut que j'aie le temps de m'échapper d'ici et si jamais on s'aperçoit que le carcan est vide, on me donnera aussitôt la chasse. J'ai également besoin des objets qui se trouvent dans votre Sac à Dos : nul doute qu'ils me seront utiles au cours de ma fuite. » Incapable de rien faire pour vous défendre, vous le regardez partir avec votre Sac à Dos sur ses épaules. Il avait soigneusement omis de vous préciser que sa condamnation à trois jours de carcan devait en fait précéder son exécution prochaine pour haute trahison. Dans vingt-quatre heures environ, vous subirez vous-même le sort qui lui était réservé.

419

Avez-vous déjà inspecté l'une ou l'autre des deux autres grottes ? Si vous n'avez pas encore examiné la plus petite d'entre elles, vous pouvez le faire à présent en vous rendant au [222](#). Si c'est celle du milieu que vous n'avez pas encore explorée, il vous est possible d'y jeter un coup d'œil en vous rendant au [136](#). Si vous les avez déjà examinées toutes deux, il ne vous reste plus qu'à vous installer dans celle où vous vous trouvez maintenant. Rendez-vous pour cela au [293](#).

Il vous est impossible de contrôler les effets de la formule et vous êtes emporté à travers le temps. Le pouvoir de cette magie est décidément redoutable et vous auriez mieux fait de vous abstenir d'en user. Votre puissance mentale, en effet, n'est pas suffisante pour la dominer. Des images confuses défilent dans votre tête de plus en plus vite. Enfin, vos pieds rencontrent à nouveau la terre ferme. Vous êtes revenu dans la réalité et vous regardez autour de vous. Vous vous trouvez sur un plateau rocheux entouré de pics déchiquetés. Ce décor vous est familier : c'est le site de Mampang. Mais où se trouve donc la Forteresse ? De toute évidence, elle a disparu. La clé de ce mystère vous apparaît bientôt : la formule vous a emporté à un moment du temps, dans le passé ou dans l'avenir, où la Forteresse n'existait pas encore ou bien n'existe plus. Quel que soit le cas, votre situation est désespérée. Vous aurez beau prononcer à nouveau la formule jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE s'épuisent, jamais vous ne parviendrez à en contrôler les effets et à revenir dans la Forteresse. Votre mission s'achève donc ici.



Vous vous joignez aux gardes qui vous apprennent les règles de leur jeu qu'on appelle le « Dix-ou-Moins ». Chaque joueur doit lancer à tour de rôle une fléchette sur un tableau divisé en cases noires et blanches. Chaque flèche qui vient se planter dans une case noire marque le nombre de points indiqué. En revanche, les flèches qui atteignent les cases blanches réduisent le score total du nombre de points correspondant. Il n'existe qu'un seul score pour tout le jeu - et non pas

un pour chaque joueur ; ce score est modifié toutes les fois qu'un joueur lance une fléchette. Quiconque parviendra à ramener le score total à dix points ou moins gagnera la partie. Il va sans dire qu'il s'agit là d'un jeu d'argent. Chaque joueur doit en effet mettre **2 Pièces d'Or** dans la cagnotte dont le gagnant remporte le total. Si vous possédez **2 Pièces d'Or** et que vous souhaitez participer au jeu, rendez-vous au [481](#). Si vous ne disposez pas de **2 Pièces d'Or** ou si vous ne voulez pas jouer, rendez-vous au [164](#).



422

Vous vous adressez à la Gobeline d'un ton arrogant ; aussitôt, l'agitation qui régnait dans la cuisine s'interrompt, comme si on venait de fermer un robinet. La Gobeline se tourne alors vers vous en plissant les paupières. Apparemment, elle n'a pas une très bonne vue. « Qui vous a demandé d'arrêter de travailler ? s'écrie-t-elle à l'adresse des Serviteurs. Bande de limaces fainéantes, reprenez immédiatement votre besogne ! Il faut préparer à manger pour les gardes ! » Dociles et craintifs, les Serviteurs se remettent au travail. La Gobeline s'avance ensuite vers vous et lève les yeux en vous observant attentivement. « Eh bien, dit-elle, que voulez-vous ? Je suis la cuisinière. » Si vous souhaitez lui demander quelque chose à manger, rendez-vous au [26](#). Si vous préférez lui dire que les gardes ont faim et qu'ils doivent bientôt prendre leur repas, puis vous hâter de quitter la cuisine, rendez-vous au [448](#).

423

Le Capitaine ne croit pas à votre histoire et décide de vous faire subir un interrogatoire. Rendez-vous au [385](#).

424

Vous avancez sur le pont. A nouveau le gémissement retentit sous vos pas. A présent, cependant, vous y êtes habitué et vous trouvez ce bruit plutôt amusant. En fait, l'humour de la situation vous permet de ne pas trop penser au gouffre qui s'ouvre sous vos pieds. Hélas, un instant plus tard, vous êtes bien obligé d'y penser, car vous vous trouvez soudain précipité dans le vide. Le pont de corde, en effet, vient de disparaître complètement ! Il n'en reste plus la moindre trace et vous tombez comme une pierre. Jamais vous ne connaîtrez le secret du Pont Gémissant. Le dernier souvenir que vous emporterez de ce monde sera le rire moqueur qui vient de retentir au-dessus de vous...

425

A votre gauche, vous apercevez un tas de haillons sur le sol. Si vous souhaitez vous en approcher, rendez-vous au [233](#). A votre droite se trouve un groupe de créatures à l'apparence humaine. Quelque chose dans leur silhouette vous semble familier. Si vous décidez d'aller examiner ces créatures de plus près, rendez-vous au [325](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin tout droit, rendez-vous au [135](#).

426

Cette nouvelle porte est fermée par un système semblable à celui de la porte d'entrée. Vous saisissez la poignée, vous relevez le loquet et vous poussez le panneau. Vous pénétrez alors dans un couloir en refermant soigneusement la porte derrière vous. Ce passage ne fait que quelques mètres de longueur et s'élargit à son extrémité. Vous le suivez en vous rendant au [124](#).

427

En dépit des réserves et des avertissements exprimés par le Marmouscule, vous décidez de recourir à la magie en choisissant l'une des formules suivantes :

VOL HOP CHU ZED MOU

[710](#) [666](#) [694](#) [753](#) [601](#)

Si vous ne connaissez aucune de ces formules, il ne vous reste plus qu'à attendre qu'un garde vienne vous apporter votre repas ; vous pourrez alors l'attaquer en vous rendant au [476](#). Si vous préférez ne rien tenter et attendre de voir ce qui va se passer, rendez-vous au [214](#).

428

Vous vous approchez de la porte et vous tendez la main pour en saisir la poignée, mais, avant même de l'avoir touchée, une voix rogue retentit de l'autre côté. « Entrez, dit la voix, mais ne me faites pas perdre mon temps. J'espère que vous avez de l'Or sur vous. » Vous poussez la porte et vous pénétrez dans une pièce décorée avec goût, où abondent les objets précieux et les épaisses tentures. Assis derrière une table ouvragée, un homme gras vous regarde.



428 Assis derrière une table, un homme gras vous regarde.

Il a la peau brune, de grandes oreilles écartées et porte un turban sur la tête. « Qui nous voilà ? s'exclame-t-il en éclatant de rire. On ne dirait pas quelqu'un de bien riche. Ce n'est pas un marchand, à coup sûr, peut-être un aventurier en quête de fortune ? Est-ce que vous cachez un peu d'Or sous ces misérables haillons ? Pour entrer ici, il en coûte 1 pièce d'Or et nous aimons bien être payé d'avance, n'est-ce pas, Hashi ? » Il baisse les yeux et caresse un gros Jaguar couché sous la table. Si vous souhaitez donner 1 pièce d'Or à cet homme en échange de quelques renseignements, rendez-vous au [542](#). Si vous préférez lui demander comment il s'appelle et ce qu'il fait ici, rendez-vous au [42](#). Enfin, si vous décidez plutôt de lui faire observer qu'avec toutes les richesses

qu'il possède il aurait bien besoin d'un homme de main pour les protéger des voleurs, rendez-vous au [94](#).



429

D'une voix douce, vous leur répondez que vous êtes très heureux d'apprendre que leurs mères se portent bien. Vous leur demandez alors si leurs pères sont également en bonne santé. Tous trois se renfroignent aussitôt en vous regardant d'un air menaçant.« Ne posez pas cette question, répondent-ils, nos mères vont à merveille ; c'est tout ce que vous avez besoin de savoir? Et vous? D'où venez-vous?» A leur manière, ils poursuivent la conversation sur le même ton banal. Si vous souhaitez leur dire que vous venez d'Analand, rendez-vous au [578](#). Si vous préférez prétendre que vous venez de Kharé, rendez-vous au [326](#).

430

Si vous souhaitez affronter les gardes avec votre arme, rendez-vous au [394](#). Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

CHU GOB OGR INV FIX

[712](#) [646](#) [789](#) [721](#) [655](#)

431

Vous éclatez soudain de rire en ressentant un besoin sadique de vous moquer de la malheureuse créature. « Face de porc répugnant ! Tu n'as pas plus de cervelle qu'un Gobelin hydrocéphale et tu ne mérites pas mieux que de finir dans un seau de bouse d'Oursconse ! » lui lancez-vous avec un plaisir non dissimulé. Le misérable prisonnier est saisi de fureur mais il ne peut rien faire. Lorsque enfin vous estimez que vous l'avez suffisamment insulté vous poursuivez votre chemin en vous rendant au [485](#).



432

Lorsque leur crise d'hilarité prend fin, l'un des gardes s'éloigne de ses compagnons et va jeter un coup d'œil dans le passage. Il semble avoir remarqué quelque chose d'anormal et regarde attentivement devant lui, la main en visière au-dessus de ses yeux. De toute évidence, quelque chose a attiré son attention. Il crie quelques mots aux deux autres, puis appelle un quatrième garde qui vient de franchir la porte pour se joindre à ses collègues. Les quatre gardes scrutent alors le passage en émettant des grognements et en pointant l'index devant eux. Si vous pensez que vous pouvez, sans trop de risque, vous laisser tomber sur le sol pour passer la porte, rendez-vous au [572](#). Si vous préférez attendre, rendez-vous au [50](#).

433

Vous attendez que se manifestent des signes de métamorphose, mais vous ne sentez rien du tout. Vous êtes l'une des rares créatures qui soient naturellement immunisées contre les effets des Boulettes d'Hybride. Vous pouvez à présent quitter la cuisine en franchissant une porte qui permet d'accéder au cœur de la Forteresse. Rendez-vous au [448](#).

434

Vous quittez les lieux et vous descendez les marches. Parvenu au pied de l'escalier, vous ouvrez les portes de Throben que vous franchissez. Au même instant, des mains vous saisissent et un cri retentit : un garde de haute taille, d'apparence malpropre, vient de vous capturer. D'autres gardes se trouvent autour de lui. Vous ne vous attendiez pas à être découvert aussi vite, mais vous saviez cependant qu'il ne serait pas facile de sortir de la Forteresse. Rendez-vous à présent au [430](#) pour combattre les gardes.

Vous ouvrez grands les yeux en découvrant ce que contient le sac. Vous y trouvez en effet plusieurs objets fort utiles pour recourir à certaines formules magiques. Vous avez le droit de prendre autant d'objets que vous le désirerez - ou de ne pas en prendre du tout - mais, pour chaque objet choisi, vous devrez abandonner en échange l'un de vos propres objets (à l'exception de la nourriture et de l'Or). Voici le contenu du sac :

- une Potion d'Eau de Feu
- un Anneau de Perles
- un Joyau Solaire
- un Pendule de Cuivre
- une Paire de Tampons servant à se boucher le nez
- un Globe de Cristal
- une Poudre Jaune

Faites les échanges que vous souhaitez en prenant soin de modifier en conséquence votre *Feuille d'Aventure*, puis quittez le village en vous rendant au [441](#).

Elle enlève ses mains et pousse un profond soupir. « Je devrais peut-être vous révéler tout ce que je sais des Hommes-Oiseaux de Schinn, car je sens que vos missions sont semblables. Voici en quelques mots de quoi il s'agit : toutes les créatures de Mampang ne sont pas dévouées aux maléfices de l'Archimage. Bien que les Hommes-Oiseaux du Xamen soient ses plus sûrs alliés, une partie d'entre eux, originaire de Schinn, à l'est du fleuve Nagomanti, s'est inquiétée de sa puissance grandissante. Un groupe de ces Hommes-Oiseaux de Schinn s'est alors infiltré dans la Forteresse pour essayer de renverser l'Archimage. On les a surnommés les "Samaritains" et l'Archimage lui-même les fait rechercher sans répit. Dans le climat de suspicion qui s'est ensuivi, des malentendus sont nés et des Hommes-Oiseaux fidèles au Maître de Mampang ont été torturés et exécutés par erreur. Depuis, les Hommes-Oiseaux se méfient les uns des autres, car il est impossible de dire

lesquels sont les Samaritains ; en effet ceux-ci ne présentent apparemment aucun signe distinctif. Je vais cependant vous indiquer le moyen de reconnaître les "Samaritains" de Schinn. Si vous venez à rencontrer des Hommes-Oiseaux, demandez-leur des nouvelles de leur famille. Les fidèles de l'Archimage ne vous parleront que de leurs pères ; les Samaritains, en revanche, vouent une véritable adoration à leurs mères et vous donneront toujours volontiers des nouvelles de leur santé. » C'est là un renseignement fort utile qui vous fait gagner 2 points de CHANCE. Si vous souhaitez à présent lui demander comment elle en est arrivée à devenir mendicante, rendez-vous au [388](#). Si vous préférez l'interroger sur le moyen d'entrer dans le donjon central de la Forteresse, rendez-vous au [535](#).

437

Vous essayez de traverser la cuisine sans vous faire remarquer ; les Serviteurs s'agitent autour de vous et se heurtent parfois contre vos jambes, mais ne vous prêtent aucune attention. Vous êtes arrivé à mi-chemin lorsqu'une voix revêche retentit derrière vous : « Halte ! s'écrie la Gobeline. Qu'est-ce que vous faites dans la cuisine de Throg? Vous êtes venu voler de la nourriture ? Les officiers de l'Archimage sont toujours les bienvenus ici, vous n'avez pas besoin de vous cacher. Venez donc avec moi. » Rendez-vous au [137](#).

438

Où votre voyage dans le temps et l'espace va-t-il vous emporter ? Des images d'épisodes passés défilent dans votre tête sans ordre particulier. Vous assistez à votre propre naissance, puis vous vous retrouvez en compagnie de villageois de Torrepani, ensuite vous revivez votre combat avec le Serpent du Temps. Lancez à présent deux dés pour connaître les effets de la formule magique. Rendez-vous au paragraphe correspondant au chiffre obtenu.

CHIFFRE OBTENU RENDEZ-VOUS AU

2	<u>447</u>
3	<u>518</u>
4	<u>733</u>
5	<u>30</u>
6	<u>75</u>
7	<u>229</u>
8	<u>631</u>
9	<u>579</u>
10	<u>407</u>
11	<u>500</u>
12	<u>420</u>

Par bonheur, un rêve plus serein vient interrompre vos cauchemars. Le visage rassurant de Libra, votre déesse, vous apparaît. La divinité vous parle d'une voix douce : « Fidèle et loyal adorateur, la fin de ton difficile voyage approche. Les périls qui t'attendent dans la Forteresse de Mampang sont nombreux. Mais jusqu'ici tu as su faire face à bien des dangers. J'ai observé ta progression avec intérêt. Parfois, j'ai eu peur pour ta vie, mais tu as toujours su surmonter les obstacles qui se dressaient devant toi ; je n'ai même pas eu besoin de t'aider beaucoup. A présent, je veux t'adresser ce dernier message. Désormais, je ne pourrai plus venir à ta rescousse, car les déités de l'inframonde qui dominant Mampang sont si puissantes que je ne puis moi-même pénétrer dans l'enceinte de la place forte. Pour te dire la vérité, je prends même des risques en te parlant ainsi. Tu dois savoir que, dès l'instant où tu auras franchi les remparts de la Forteresse, *il me sera impossible de te venir en aide*. On ne sait pas grand-chose des secrets de Mampang, car les dieux de l'Inframonde les protègent jalousement. Je puis cependant te dire ceci : il y a une génération de cela, un autre de mes fidèles s'échappa de la Forteresse par un passage secret. Il avait découvert le mot de passe qui permettait d'ouvrir une porte cachée. Je vais te murmurer ce mot en espérant qu'il te sera utile. » Elle vous

chuchote alors un mot à l'oreille. Si au cours de votre aventure vous pensez qu'il est opportun de faire usage de ce mot de passe, vous ôterez **92** au numéro du paragraphe où vous vous trouverez alors. Vous obtiendrez ainsi un nouveau numéro auquel vous devrez vous rendre. Si vous avez utilisé ce mot de passe à bon escient et au moment convenable, l'enchaînement du texte vous paraîtra logique et une porte secrète s'ouvrira devant vous. Si vous constatez en revanche une incohérence, vous saurez alors que vous vous êtes trompé. Si vous avez passé la nuit dernière dans la grotte à laquelle menaient les traces de sabots, rendez-vous au [147](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [113](#).

440

La sueur perle à votre front. Votre progression est rendue difficile par la lueur vacillante de la chandelle qui fait danser les ombres autour de vous. Jusqu'à présent, cependant, vous n'avez heurté aucune des lames. Pour faire vos prochains pas, rendez-vous au [484](#) ou au [223](#), à votre choix.

441

Le sentier continue de grimper à flanc de montagne. Au loin, la masse sombre de la Forteresse de Mampang grandit peu à peu. Vous aurez sûrement atteint les portes de la place forte à la tombée de la nuit. Vous passez bientôt devant une anfractuosit  qui offre un abri id al pour prendre un peu de repos et manger quelques-unes de vos Provisions. Si vous souhaitez vous arr ter, rendez-vous au [350](#). Si vous n'avez pas de Provisions ou si vous pr f rez poursuivre votre chemin sans faire de halte, rendez-vous au [539](#).

442

En voyant votre arme, la créature s'avance lourdement vers vous, apparemment décidée à frapper la première. Il vous faut à présent affronter cette CROUPITURE.

CROUPITURE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

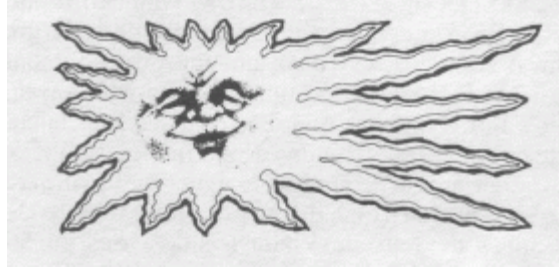
Si la créature parvient à vous infliger trois blessures au cours du combat, rendez-vous au [576](#). Si vous remportez la victoire, en ayant reçu moins de trois blessures, rendez-vous au [163](#).

443

Avant de poursuivre votre chemin, vous fouillez les débris qui recouvrent le sol de la pièce. Vous y trouvez une épée rouillée, que vous pouvez prendre si vous n'avez pas d'arme. Sachez cependant qu'elle n'est pas très efficace. Lorsque vous l'utiliserez dans un combat, vous devrez en effet réduire de 1 point votre total d'HABILITÉ. Si vous possédez déjà une arme et que vous souhaitez malgré tout emporter cette épée, vous devrez abandonner en échange l'un de vos objets (à l'exception de l'Or et des Provisions). Vous découvrez également un Bracelet d'Os ainsi que deux dents de Gobelins et 5 Pièces d'Or. Quel chemin souhaitez-vous emprunter à présent ? Si vous désirez franchir la porte située face à celle par laquelle vous êtes entré, rendez-vous au [263](#). Si vous préférez essayer d'ouvrir la porte aménagée dans l'autre mur, rendez-vous au [547](#).

444

«Je... je ne peux rien vous dire, bredouille-t-il, car c'est justement en parlant trop que je me suis retrouvé dans cette triste situation. Je ne veux plus d'autres ennuis. » Vous insistez pour qu'il réponde à vos questions, et il se laisse quelque peu fléchir. « Je pourrais peut-être vous parler davantage si l'on me libérait de ce carcan. Pensez-vous pouvoir m'aider ? » demande-t-il. Si vous souhaitez essayer de le libérer, rendez-vous au [362](#). Si vous estimez plus prudent de le laisser là où il est, rendez-vous au [485](#).



445

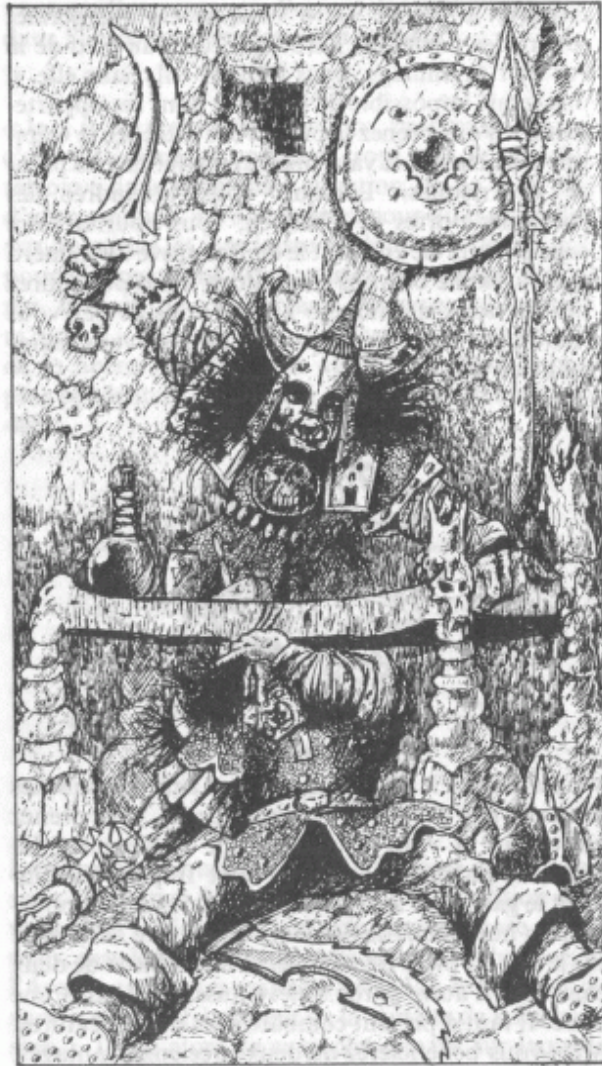
Le Capitaine vous remercie de lui faire grâce. Mais vous n'acceptez de l'épargner qu'à la condition qu'il vous aide. « Ma vie ne vaut plus grand-chose désormais, sanglote-t-il, car je vous ai laissé échapper, et l'Archimage est un maître cruel. Mon seul espoir de survivre dépend à présent de la réussite de votre mission. » Il tire alors de sa poche une clé sur laquelle est gravé le chiffre **17**. « Voici la clé qui permet d'ouvrir les portes de Throben situées au pied de la tour de l'Archimage, vous indique-t-il. Sans elle, il vous serait impossible de pénétrer dans ses appartements. » Vous prenez la clé et vous attachez le Capitaine à sa chaise. Il vaut mieux en effet ne pas prendre de risques. Lorsque vous atteindrez les prochaines portes de Throben, vous pourrez faire usage de cette clé en ôtant le chiffre gravé du numéro du paragraphe où vous serez alors. Vous obtiendrez ainsi un nouveau numéro auquel vous devrez vous rendre pour franchir les portes. Rendez-vous maintenant au [463](#).



446

Vous attendez le bon moment pour agir. Lorsque les bruits de pas s'arrêtent devant la porte, vous prenez votre élan et vous vous jetez sur le panneau. La porte, brutalement ouverte, vient frapper violemment le garde qui se trouvait juste derrière. En poussant un hurlement de douleur, la créature s'effondre sur le sol. La pièce est meublée d'une

table et de deux chaises. Un autre garde se lève aussitôt et saisit une arme.



446 *Un autre garde se lève aussitôt et saisit une arme.*

Il faut à présent combattre les deux créature Mais vous bénéficierez de deux précieux avantages.

Tout d'abord, le garde que vous avez frappé se trouve maintenant quelque peu handicapé et vous pourrez réduire de 3 points son total d'HABILETÉ si vous décidez de combattre l'arme à la main (il s'agit du *premier* garde). Deuxièmement, l'effet de surprise vous donne un autre privilège : si, au cours du combat, votre Force d'Attaque est égale à

celle de l'un ou l'autre de vos adversaires, vous lui aurez infligé une blessure, au lieu de considérer le coup comme nul. Si vous souhaitez affronter les gardes en faisant usage de votre arme, rendez-vous au [453](#). Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

INV BLA COL FIL RES

[688](#) [738](#) [756](#) [765](#) [641](#)

447

Votre vie entière et même l'histoire du monde semblent défilier en un instant dans votre esprit. Des images se succèdent d'une manière incohérente, provoquant en vous une totale confusion. Comment tout cela va-t-il finir ? Au bout d'un long moment ce déchaînement de visions se calme enfin. Vous échappez à la confusion et la réalité reprend ses droits. Vos pieds touchent alors le sol et vous jetez un regard alentour. Vous vous trouvez au milieu d'une étendue désolée : s'agirait-il des Terres des Fins Fonds ? La réponse à votre question ne tarde pas à venir : en effet, trois gros oiseaux volent au-dessus de vous. Leurs ailes sont gigantesques et leurs têtes ressemblent davantage à celles de reptiles. Stupéfait, vous contemplez ces créatures sans en croire vos yeux : il s'agit là de ptérodactyles, une espèce animale disparue depuis des millions d'années. Vous vous êtes donc égaré dans la préhistoire, avant même l'apparition de l'homme. La formule ZED est bien la plus dangereuse de votre livre de Formules Magiques, en raison de ses pouvoirs, certes, mais aussi de la difficulté qu'on éprouve à en contrôler les effets. Il ne vous reste plus à présent qu'à essayer de prononcer à nouveau la formule en espérant revenir en des temps plus accueillants. Hélas, vos points d'ENDURANCE ne tarderont pas à s'épuiser et votre destin semble bien précaire. Une chose est certaine en tout cas : votre mission a échoué.

Vous quittez la cuisine en suivant un couloir qui mène sans nul doute en direction de la cantine des gardes. Quelques mètres plus loin, le passage tourne brusquement vers la gauche. Dans la partie du couloir cachée à votre vue retentissent soudain des voix éraillées et un cliquetis d'armures. Si ce sont des gardes qui s'approchent, il serait stupide de continuer à avancer. Vous vous dissimulez donc à l'abri d'une niche aménagée dans le mur, en attendant de voir ce qui va se passer. Ce faisant, vous découvrez par hasard un passage secret. La partie du mur contre laquelle vous vous appuyez se déplace en effet, révélant une porte cachée. Il ne vous reste plus qu'à vous glisser dans cette ouverture inespérée. Vous refermez la porte derrière vous au moment où les gardes tournent à l'angle du couloir. Vous vous trouvez à présent dans un passage sombre et humide qui descend sous terre puis continue tout droit. D'autres issues secrètes partent sans doute de ce souterrain, mais vous ne vous souciez pas de les découvrir, vous contentant d'avancer droit devant. Au bout d'un moment, le couloir remonte en pente douce puis aboutit à une porte fermée par un loquet que vous soulevez. Rendez-vous au [236](#).

Les gardes vous attaquent un par un. Il vous faut combattre les deux premiers :

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE **7 8**

Deuxième GARDE **7 7**

Si vous remportez la victoire, apprêtez-vous à affronter le troisième garde en vous rendant au [401](#).

450

Il vous est impossible d'échapper à cette créature, vous allez devoir engager un combat à mort :

HOMME-OISEAU HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 11

Si vous êtes vainqueur rendez-vous au [543](#).



451

Vous essayez de lutter contre cette force, mais en vain. Vous êtes précipité en avant et vous vous cognez contre le poteau de métal. Le choc vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous comprenez alors ce qui vient de se passer : ce poteau est en fait un aimant gigantesque constitué de magnétite, qui a attiré tous les objets métalliques contenus dans votre Sac à Dos. Vous pouvez remuer librement bras et jambes, mais tous vos objets en métal sont désespérément collés contre l'aimant. Sans doute ce poteau est-il utilisé par les gardes pour détecter les armes dissimulées par certains visiteurs indésirables. Le seul moyen d'échapper à la force puissante qui vous retient consiste à abandonner tous vos objets en métal, arme(s) comprise(s). Rayez ces objets de votre *Feuille d'Aventure*, puis arrachez-vous au poteau de magnétite. Si à présent vous n'avez plus d'armes, vous devrez réduire de 3 points votre total d'HABILETÉ jusqu'à ce que vous ayez réussi à en retrouver une. Vous pouvez maintenant vous approcher des doubles portes en vous rendant au [397](#).



452

« 5 Pièces d'Or ! s'exclame-t-il en éclatant de rire. C'est ça que vous appelez une récompense ? Je vais. plutôt commencer par vous tuer et ensuite je prendrai votre Or. » L'Ogre s'avance alors vers vous. Si vous souhaitez l'affronter l'arme à la main, rendez-vous au [270](#). Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

PAN ZIP PUE TEL LUX

[651](#) [619](#) [709](#) [592](#) [691](#)

453

Au cours de ce combat, les deux gardes vous attaqueront en même temps. A chaque Assaut, vous choisirez celui que vous souhaitez combattre en priorité. Affrontez cet adversaire selon les règles habituelles. Vous jetterez ensuite les dés pour calculer la Force d'Attaque du deuxième garde. Si cette Force d'Attaque est supérieure à la vôtre, vous aurez été blessé. Dans le cas contraire, vous aurez simplement évité le coup porté par votre adversaire, sans lui avoir infligé de blessure pour autant. Si vous parvenez à tuer l'un des deux gardes, le combat se poursuivra avec l'autre selon les règles normales.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE **8 6**

Deuxième GARDE **7 7**

Si vous remportez la victoire sur vos deux adversaires, vous pourrez fouiller la pièce dans laquelle vous vous trouvez en vous rendant au [44](#).

454

Vous prononcez votre mot de passe et vous attendez. Un grincement retentit alors et une fissure verticale apparaît dans le mur de pierre. Une porte est en train de s'ouvrir ! Le cœur battant, vous la franchissez. A en

juger par le vacarme que vous entendez au pied de l'escalier, il était temps de disparaître ! Vous refermez aussitôt la porte derrière vous. Vous vous trouvez dans un couloir étroit. Des marches descendent en colimaçon pour aboutir à une nouvelle porte que vous ouvrez. Elle grince sur ses gonds, n'ayant sans doute pas servi depuis de nombreuses années. La poussière et les débris qui se sont accumulés devant elle vous obligent à faire un effort pour la pousser. A votre grande satisfaction, vous constatez que cette porte, ainsi que Detouk Othé vous l'avait indiqué, permet de sortir de la Forteresse. Mais qu'en est-il à présent de la tour secrète? Est-elle redevenue invisible ? Vous jetez un regard au-dehors et vous poussez un soupir de soulagement en l'apercevant de nouveau. Peut-être son aura d'invisibilité disparaît-elle pour quiconque a eu le privilège de la voir. Vous vous en approchez. Une lourde porte permet de pénétrer à l'intérieur. Vous essayez de l'ouvrir mais elle est fermée à clé, et vous allez devoir tenter de la forcer. Lancez deux dés et comparez le chiffre obtenu à votre total d'HABILETÉ. Si ce chiffre est inférieur à vos points d'HABILETÉ, la porte ne résistera pas et vous l'ouvrirez sans difficulté. Si le chiffre obtenu est égal ou supérieur à votre total d'HABILETÉ, la porte refusera de bouger. Il vous faudra alors faire une nouvelle tentative en relançant les dés, et ce jusqu'à ce que vous obteniez un chiffre inférieur à vos points d'HABILETÉ. A chaque fois que vous essaieriez d'ouvrir la porte - que vous y parveniez ou non -, vous perdrez 1 point d'ENDURANCE en raison de l'effort fourni. Dès que la porte aura cédé, vous pourrez entrer dans la tour en vous rendant au [102](#).

Les effets des boulettes se manifestent en quelques instants. Vous sentez une crête d'écailles pousser le long de votre colonne vertébrale en déchirant votre tunique. D'autres écailles apparaissent sur vos mains et votre visage. Vous êtes en train de vous transformer en reptile. Cette pensée vous horrifie mais il y a plus grave, car votre métamorphose entraîne un effet secondaire particulièrement fâcheux : *désormais, vous éprouverez une phobie permanente de tout reptile*. Si, à un moment quelconque de votre aventure, vous venez à rencontrer un reptile quel qu'il soit (Serpent, Hyde, Homme-Lézard, ou même batracien, par

exemple une grenouille géante, etc.), *vous tomberez mort sur le coup*. Il vous faut donc, à tout prix, éviter reptiles et batraciens. Dès que vous le souhaitez, vous pourrez maintenant quitter la cuisine en vous rendant au [448](#).



456

Vous suivez les deux créatures qui vous font monter le flanc de la montagne. Vous restez à plusieurs mètres derrière elles en attendant l'occasion de vous enfuir. *Tentez votre Chance !* Si vous êtes Chanceux, cette occasion se présente bientôt et vous parvenez à vous échapper pour rejoindre le sentier. Rendez-vous alors au [441](#). Si vous êtes Malchanceux, en revanche, les deux créatures gardent l'œil sur vous et il vous faut renoncer à toute tentative de fuite. Rendez-vous dans ce cas au [545](#).

457

Vous haussez les épaules en déclarant que le Saint Homme ne vous a jamais révélé son nom. Les Yeux Rouges hochent alors la tête en signe d'approbation. « Il n'a jamais dit son nom à personne, répond celui qui vous avait interrogé. Slangg est le seul à connaître sa propre identité. » Vous poussez un soupir de soulagement et vous essayez de repartir. Vous n'avez en effet nulle intention de vous attarder auprès de ces créatures qui, vous voyant si impatient, décident de ne pas vous retenir plus longtemps. Vous poursuivez donc votre chemin tandis que les Yeux Rouges vous adressent un signe d'adieu. Rendez-vous au [425](#).

458

Vous avez frappé avec adresse et votre coup vient de trancher l'une des têtes de la créature. L'Hydre recule et pousse un rugissement, ses autres têtes vous lançant des regards furieux. La tête coupée tombe sur le sol, mais aussitôt *deux* nouvelles têtes apparaissent sur le cou tranché. Ainsi donc, la légende de l'Hydre est bien vraie. Glantanka, Déesse du Soleil, fixe alors les yeux sur vous. Deux rayons de lumière jaillissent de ses pupilles et vous frappent au poignet. Vous poussez un cri de douleur et vous lâchez votre arme qui tombe à terre. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Il vous faut à présent mener le deuxième Assaut. Si vous parvenez à blesser la créature, rendez-vous au [398](#). Si c'est elle qui vous blesse, rendez-vous au [305](#).

459

Les Guerriers à l'Œil de Lynx vous observent attentivement, tandis que vous ouvrez votre bourse pour y prendre de l'Or. Si vous possédez plus de 5 Pièces d'Or, rendez-vous au [45](#) ; si vous possédez moins de 5 Pièces, rendez-vous au [246](#).

460

Vous tournez des roues dentées et vous poussez quelques leviers, mais rien ne se passe. Soudain, cependant, le mécanisme s'ébranle. Vous recommencez à tripoter les engrenages et cette fois la machine se met en marche. Les roues commencent à tourner, les pistons s'animent d'un mouvement de va-et-vient et une fumée s'échappe d'une soupape. Vous ne savez toujours pas à quoi peut bien servir cet appareil, et il vous faut un certain temps pour comprendre qu'il s'agit là d'une machine à aiguiser armes et couteaux. Le mécanisme actionne, en effet, une grosse meule située à l'arrière de l'engin et vous pouvez vous en servir pour effiler la lame de vos armes, si toutefois vous en possédez. Chaque arme ainsi aiguisée vous permettra d'ajouter 1 point à votre Force d'Attaque lors des combats que vous aurez à livrer. Lorsque vous en aurez fini avec cette machine, vous en arrêterez le mécanisme et vous poursuivrez votre chemin. Il semble impossible de sortir de cette

pièce autrement que par la porte que vous avez franchie. Il vous faut donc revenir à présent dans la galerie principale en vous rendant au [81](#).

461

Vous vous approchez du groupe et vous demandez aux créatures à quoi elles jouent. Les trois gardes aux visages velus vous invitent à vous joindre à eux. Mais, soudain, l'un d'eux s'immobilise et se met à hurler : « Attention ! L'homme d'Analand ! C'est lui dont on nous a annoncé l'arrivée. Il faut capturer ce cancrelat répugnant. Vite ! » Les trois créatures dégainent aussitôt leurs armes et bondissent sur vous. Si vous souhaitez les combattre, rendez-vous au [449](#). Si vous préférez recourir à la magie, il faudra vous dépêcher de prononcer l'une des formules suivantes :

NUI UBI FIL TEL PAN

[613](#) [711](#) [732](#) [670](#) [784](#)

462

Les Hommes-Oiseaux vous attaquent avec leurs armes et leurs serres pointues. Étant donné l'exiguïté de la pièce, ils ne peuvent vous combattre qu'un par un. Vous devez les affronter l'arme à la main :

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME-OISEAU **8 10**

Deuxième HOMME-OISEAU **9 8**

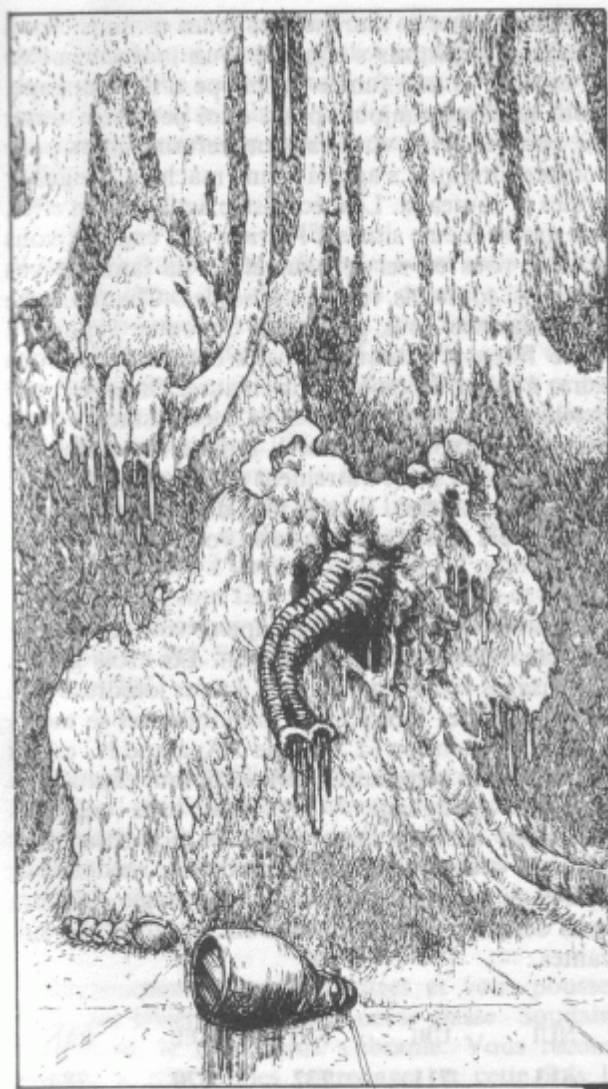
Troisième HOMME-OISEAU **8 9**

Si vous parvenez à les tuer tous les trois, rendez-vous au [365](#).

463

Vous quittez la pièce et vous traversez la salle brillamment éclairée en vous approchant d'une porte située de l'autre côté. Pour franchir cette porte, rendez-vous au [580](#).

Une grosse masse de la taille d'un ours se lève en renversant une fiasque qui vient rouler à vos pieds. Tandis que la créature se dresse ainsi, vous remarquez que sa peau brille faiblement. Son corps adipeux est surmonté d'une tête informe, dotée de deux yeux au regard vague et d'une sorte de trompe. Le monstre lève une grosse patte derrière son oreille comme pour écouter ce que vous dites.



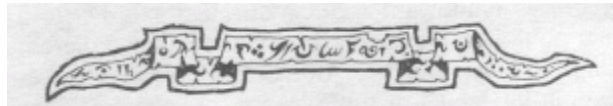
464 *Le monstre lève une grosse patte derrière son oreille.*

Vous n'avez pas prononcé, cependant, la moindre parole. Si vous souhaitez essayer de parler à la créature, rendez-vous au [395](#). Si vous

préférez vous préparer à la combattre, rendez-vous au [516](#). Enfin, si vous décidez plutôt d'examiner la fiasque qui a roulé à vos pieds, rendez-vous au [11](#).

465

La poignée tourne et vous poussez la porte. Vous attendez au pire, vous jetez un coup d'œil à l'intérieur de la pièce. Il y fait sombre et aucun son ne semble en provenir. Lorsque vos yeux se sont accoutumés à l'obscurité, vous constatez qu'il s'agit d'une pièce de forme circulaire. Fort heureusement, elle est déserte. Elle ne comporte d'ailleurs même pas d'ameublement. Elle est également dépourvue de fenêtre. Les murs de pierre sont lisses et vous apercevez en plusieurs endroits des éraflures verticales entre le sol et le plafond. De l'autre côté se trouve ce que vous cherchiez : un escalier. Si vous souhaitez pénétrer dans cette pièce pour l'examiner, rendez-vous au [355](#). Si vous préférez la traverser en direction de l'escalier, rendez-vous au [381](#). Enfin, si vous décidez plutôt de ne pas y entrer et d'essayer d'ouvrir l'autre porte, rendez-vous au [37](#).



466

En entendant vos excuses, la créature se met en colère de plus belle et vous ordonne de repartir à l'instant. Si vous souhaitez lui obéir et retourner dans le couloir, rendez-vous au [403](#). Si vous préférez lui tenir tête et dégainer votre arme, rendez-vous au [360](#).

467

Le spectacle qui s'offre à vous derrière les doubles portes vous semble plutôt encourageant. Vous venez en effet d'entrer dans une vaste cour où des habitants de la Forteresse s'activent çà et là dans la faible lumière de l'aube. Vous devriez pouvoir vous mêler à cette agitation naissante, et passer ainsi inaperçu. Refermant la porte derrière vous,

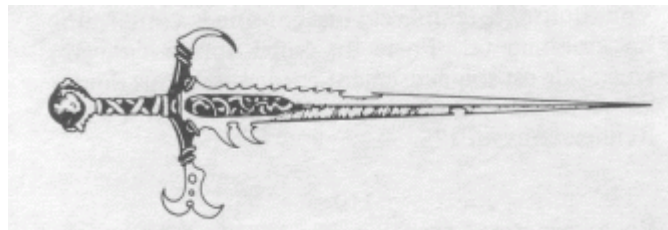
vous avancez dans la cour. Vous faites de votre mieux pour avoir l'air naturel tandis que vous vous dirigez vers le mur d'en face où se trouve, sans doute, la porte d'accès au donjon central de la Forteresse. Il vous vient alors à l'esprit que vous êtes peut-être le seul être humain dans cette cour et que cette particularité risque d'éveiller les soupçons. Vous prenez donc la précaution de bifurquer vers la droite pour essayer de vous faire remarquer le moins possible. Un peu plus loin, devant vous, un groupe de créatures semble s'intéresser à vos mouvements. Vous en ressentez un certain malaise. L'une des créatures vous montre du doigt et les autres lancent vers vous un regard inquisiteur. Il vous est encore impossible de savoir si leurs intentions sont amicales ou malveillantes. Si vous souhaitez poursuivre votre chemin dans leur direction, rendez-vous au [325](#). Si vous préférez tourner vos pas vers la gauche et vous approcher d'un carcan que vous apercevez un peu plus loin, rendez-vous au [393](#). Si, enfin, vous décidez plutôt de contourner les créatures en bifurquant légèrement vers la gauche en direction d'un autre groupe, rendez-vous au [109](#).

Le Capitaine vous observe avec curiosité. Il est visiblement surpris de voir devant lui un autre homme. C'est en effet une espèce fort rare au sein de la Forteresse. Vous soutenez son regard puis vous jetez un coup d'oeil autour de la pièce. (Pour examiner cette pièce en détail, reportez-vous à l'illustration. Vous découvrirez peut-être un indice qui vous sera utile en la circonstance.) Le Capitaine s'adresse alors à vous : « Qui êtes-vous donc ? demande-t-il. Un intrus ? Ou bien êtes-vous chargé d'une mission officielle ? Allons, répondez ! Auriez-vous perdu l'usage de la parole ? » Qu'allez-vous dire au Capitaine ? Si vous souhaitez prétendre que vous êtes porteur d'un message destiné à l'Archimage, rendez-vous au [201](#). Si vous préférez lui déclarer que vous vous êtes juré de combattre le mal qui règne à Mampang, rendez-vous au [122](#). Enfin, si vous décidez plutôt de lui offrir un des objets contenus dans votre Sac à Dos, pour tenter de l'amadouer, rendez-vous au [232](#).



377 "Pour ouvrir les portes, dit-il en faisant un signe de la main, vous devrez trouver une clé."

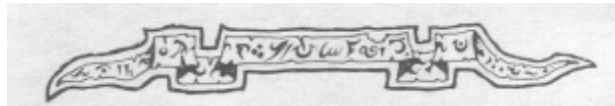
469



Vous vous précipitez hors de la grotte, et vous vous enfuyez parmi les broussailles. Enfin, vous vous arrêtez pour voir si la créature vous poursuit : fort heureusement, elle n'a pas quitté sa tanière. Vous décidez donc d'inspecter l'une des autres grottes pour vous y installer. Si vous souhaitez explorer la grotte la plus petite, rendez-vous au [404](#). Si vous préférez vous intéresser à la troisième, rendez-vous au [534](#).

470

Vous vous approchez de la porte et vous tendez la main pour en saisir la poignée, mais, avant que vous n'ayez pu la toucher, une voix s'élève : « Arrêtez ! dit-elle. Laissez cette porte ! Personne n'a le droit de monter l'escalier en spirale s'il n'en a reçu l'autorisation du Très Grand. Si vous désobéissez, il vous en coûtera la vie. » Vous regardez autour de vous, mais vous ne voyez personne. Cette voix désincarnée semble provenir des murs eux-mêmes. Allez-vous tenir compte de cet avertissement? Cette porte recèle-t-elle un piège? Si vous souhaitez essayer malgré tout de l'ouvrir, rendez-vous au [220](#). Si vous préférez reculer d'un pas et réfléchir à ce qu'il convient de faire, rendez-vous au [265](#).



471

Les Hommes-Oiseaux veulent savoir ce que vous faites dans la Forteresse. Rares, en effet, sont les êtres humains qui y pénètrent. Si vous souhaitez leur parler de votre mission, rendez-vous au [170](#). Si vous préférez prétendre que vous cherchez quelqu'un pour vous escorter plus avant dans la Forteresse, rendez-vous au [89](#).

472

Vous vous approchez des doubles portes en surveillant les alentours. De l'autre côté s'élève une rumeur indiquant que les habitants de la Forteresse commencent à vaquer à leurs occupations quotidiennes. Vous n'entendez cependant aucun bruit dans le passage où vous vous

trouvez à présent. Vous saisissez la grande poignée de cuivre que vous tournez. Les portes sont fermées à clé. Collant alors votre œil contre l'interstice qui sépare les deux vantaux, vous constatez que de solides verrous les maintiennent clos. Il semble impossible de passer par là. Si vous souhaitez examiner l'autre porte aménagée dans le mur, rendez-vous au [493](#). Si vous préférez essayer autre chose, rendez-vous au [193](#).

473

Avez-vous acheté l'un ou l'autre des objets proposés par le marchand ? Si oui, vous découvrirez quelles sont ses propriétés en vous rendant au paragraphe correspondant :

Coutelas rouillé Rendez-vous au [85](#)

Chandelles Rendez-vous au [303](#)

Objets servant à prononcer certaines formules magiques Rendez-vous au [226](#)

Nid avec un Œuf Rendez-vous au [108](#)

Pièces d'Argent Rendez-vous au [208](#)

Lorsque vous saurez tout de vos achats éventuels, vous quitterez le marchand en franchissant la porte située au bout du couloir. Rendez-vous pour cela au [310](#).

474

Vous vous laissez tomber sur le sol en essayant de faire le moins de bruit possible et vous avancez d'un pas vers la porte. Vous vous retrouvez alors face à un garde revêtu d'une lourde armure. Il est aussi surpris que vous et se met à pousser des cris. Trois autres gardes surgissent aussitôt et vous entourent. Il vous faut à présent les affronter. Si vous souhaitez les combattre avec votre arme, rendez-vous au [40](#). Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

MOU ECU FOL NUI TEL

[718](#) [636](#) [656](#) [766](#) [599](#)

475

Il vous faut combattre la créature.

CROUPITURE HABTLETÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si elle parvient à vous infliger trois blessures au cours de l'affrontement, rendez-vous au [576](#). Si vous réussissez à la vaincre avant qu'elle n'ait pu vous blesser par trois fois, rendez-vous au [443](#).

476

Une heure plus tard, un garde apparaît à la porte avec un plateau de nourriture. Si vous souhaitez attaquer le garde, rendez-vous au [142](#). Si vous préférez manger ce qu'il vous a apporté, et attendre de voir ce qui va se passer - sans doute quelqu'un voudra-t-il vous interroger -, rendez-vous au [177](#).

477

Vous grimpez dans le nid que vous commencez à fouiller. Bientôt, un objet brillant attire votre attention. Il s'agit d'un Miroir au Cadre d'Or dissimulé sous des brindilles. Vous le rangez dans votre Sac à Dos et vous poursuivez votre exploration, en vous absorbant tellement dans votre besogne que vous négligez de surveiller les alentours. Or, quelques instants plus tard, le bruit d'un battement d'ailes vous fait sursauter. Perchées sur le bord du nid, trois créatures de la taille d'un homme, dotées de longues ailes emplumées, vous observent, projetant leurs ombres sur vous. Elles ont les cheveux en bataille et un bec crochu et pointu. Des serres redoutables leur tiennent lieu de pieds et de mains. Ce sont des HOMMES-OISEAUX! Aussitôt vous vous maudissez intérieurement : vous auriez dû, en effet, vous apercevoir tout de suite que ce nid leur appartenait. Les Hommes-Oiseaux du Xamen sont les créatures les plus haïes et les plus redoutées de la région des Monts Zanzunu. L'un des trois nouveaux venus se met à battre des ailes et s'élance dans les airs, imité par ses compagnons. Tous trois fondent alors sur vous, avant que vous n'ayez eu le temps de réagir. Leurs serres, tranchantes comme des rasoirs, s'enfoncent dans

votre chair et ils vous emportent dans les nuées. Avec un cri retentissant, ils vous lâchent ensuite d'une hauteur impressionnante, et vous tombez en vous écrasant parmi les rocs. Vous n'avez pas même eu le temps de recourir à la magie ; d'ailleurs, la douleur infligée par leurs serres vous aurait empêché de vous concentrer. Votre mission s'achève donc ici.

478

« *Treize Pièces d'Or ?* s'exclame l'Ogre d'un air pensif en se caressant le menton. Cela fait une jolie somme. Si vous m'offrez tant d'Or, vous devez en posséder encore bien davantage, et j'imagine qu'on me donnera bien plus de **13 Pièces** si je rapporte votre tête à l'Archimage. »
Rendez-vous au [270](#).

479

Vous quittez la pièce avec précaution en vérifiant que personne ne se trouve alentour. Le chemin étant libre, vous avancez à pas prudents le long du passage jusqu'à ce que vous parveniez à un croisement en forme de T. A gauche, le couloir aboutit à une porte de métal massif. Au-dessus, accrochée comme une sorte de trophée, pend une corde terminée par un nœud coulant. A droite, vous apercevez deux portes ; l'une, en bois, est aménagée dans le mur de gauche du couloir. Au bout de ce passage, une autre porte est entrouverte et vous distinguez un cordon de sonnette attaché à son montant. Si vous souhaitez tourner à gauche et essayer d'ouvrir la porte métallique, rendez-vous au [6](#). Si vous préférez tourner à droite, vous pourrez tenter d'ouvrir la porte de gauche en vous rendant au [517](#), ou celle située au bout du couloir en vous rendant au [319](#).

480

Vous faites un geste amical de la main en le saluant d'un mot aimable. La créature, écartant son oreille à l'aide de sa patte, s'efforce de vous entendre. Vous répétez ce que vous venez de dire en criant. A en juger par son expression, il semblerait qu'elle vous a entendu. Mais peut-être

est-elle trop sourde ou simplement trop stupide pour vous comprendre ? Un instant plus tard, cependant, un son s'échappe de sa gorge. Vous penchez la tête pour écouter : on dirait qu'elle a prononcé une *phrase*, alors que vous vous attendiez à un cri d'animal. Vous avez une réaction immédiate de compassion. Si cette créature est capable de parler et qu'elle est donc intelligente, sa souffrance doit être infinie d'être ainsi enfermée dans un corps aussi grotesque. A nouveau elle émet quelques sons qui sont encore trop faibles pour que vous puissiez les comprendre distinctement. Elle vous fait signe alors qu'elle souhaiterait vous dire quelque chose à l'oreille. Si vous décidez de la laisser s'approcher de vous pour vous parler, rendez-vous au [386](#). Si vous préférez lui ordonner de garder ses distances, tandis que vous traverserez la pièce, rendez-vous au [515](#).

481

Le jeu commence et vous allez devoir y jouer pour de bon, en vous servant de l'illustration qui figure sur la page d'à côté. Vous avez sous les yeux un tableau de « Dix-ou-Moins ».



Posez votre coude gauche sur une table, le livre devant vous, en tenant la main levée comme si vous vous apprêtiez à engager une partie de bras de fer. Empoignez alors un crayon ou un stylo à bille comme s'il s'agissait d'un poignard. Vous allez maintenant abattre la pointe de votre crayon ou de votre stylo sur le tableau de « Dix-ou-Moins », comme si vous donniez un coup de poignard. Votre geste doit être très rapide : vous n'avez en effet pas le droit de vous donner le temps de viser. Lorsque la pointe de votre crayon se sera plantée dans l'une des cases, vous noterez le chiffre obtenu. Si vous avez touché une case noire, vous ajouterez ce chiffre au score total. Si c'est une case blanche

que vous avez atteinte, vous déduirez ce chiffre du score total. Bien entendu, si votre crayon rate le tableau, vous n'aurez marqué aucun point. Vous devrez jouer ainsi pour chacun des joueurs à tour de rôle. Vous commencerez le premier, puis vous jouerez pour les trois gardes. Lorsque le score du début de la partie aura dépassé 10, le premier joueur qui fera retomber ce score à 10 ou moins aura remporté la victoire. Si, dès le début de la partie, un joueur fait monter le score à 10 tout juste, il aura également gagné sans qu'il soit nécessaire de dépasser ce chiffre pour redescendre ensuite. Le gagnant empochera les **8 Pièces d'Or** de la cagnotte. Si vous en avez les moyens, vous pourrez jouer deux parties de « Dix-ou-Moins ». Les gardes seront ensuite obligés de s'en aller vaquer à leurs occupations. Si vous n'avez plus d'argent ou que vous ne souhaitez pas continuer, vous pourrez cesser de jouer après la première partie. Lorsque le jeu sera terminé, rendez-vous au [397](#).

[Jouer](#)

482

Vous menacez la créature de la frapper si elle ne vous dit pas ce qu'il y a vraiment dans la pièce. A nouveau le petit être hausse les épaules en vous jetant un regard pathétique. Ce n'est pas en vain que vous l'avez menacé, cependant : vous êtes bel et bien décidé à le frapper. Rendez-vous à présent au [360](#).



483

Sans toucher la porte vous approchez vos lèvres de la serrure, imitant la créature que vous avez observée précédemment. Rien ne se passe. Vous tendez alors la main et vous saisissez la poignée... Un frisson vous parcourt le corps, mais vous ne ressentez aucun autre effet désagréable. Vous regardez ensuite votre main. *Qu'étiez-vous donc en train de faire?* Vous reculez d'un pas et vous jetez un regard autour de vous. *Où vous*

trouvez-vous donc ? Que faites-vous ici ? QUI êtes-vous ? Ces étranges pensées vous laissent perplexe et vous ne parvenez pas à trouver de réponses à vos questions. Votre existence même est devenue un mystère. Les portes de Throben que vous venez d'essayer de franchir sont efficacement protégées contre tout intrus. Quiconque se mêle de vouloir les ouvrir sans y être autorisé subit cet implacable châtement : *la perte de toute mémoire.* Vous n'avez plus rien dans la tête, votre esprit est vide à jamais et vous êtes dorénavant destiné à errer sans but jusqu'à la fin de vos jours. Votre mission a échoué.



484

Un courant d'air fait vaciller la flamme de votre chandelle. La pièce s'assombrit brusquement alors que vous étiez en train de faire un pas. Vous ne voyez plus rien et vous posez le pied en plein sur une lame. Instinctivement, vous relevez la jambe et vous perdez aussitôt l'équilibre ; incapable de vous rattraper, vous vous écrasez sur les lames. Vous avez fait là votre dernier pas ; lorsque la chandelle tombe sur votre corps brisé et ensanglanté, elle semble soudain projeter une lueur plus vive, comme si elle puisait une nouvelle énergie dans vos propres forces. La chandelle sanglante doit son nom à la matière qui la compose, mais aussi à sa faculté d'absorber avidement le sang de ses victimes.

485

Vous vous éloignez du carcan et vous poursuivez votre chemin. Devant vous sont rassemblés quatre gardes à proximité du mur. De temps à autre, l'un d'eux fait un pas en arrière et lance quelque chose sous les regards attentifs de ses compagnons qui émettent des grognements

d'encouragement. Parfois, ces grognements se transforment en éclats de rire. Si vous souhaitez vous approcher de ce groupe, rendez-vous au [532](#). Si vous préférez éviter les gardes, vous devrez vous détourner du mur et vous diriger vers un gros tas de haillons que vous apercevez un peu plus loin. Rendez-vous pour cela au [233](#).



486

Vous redescendez les escaliers, le moral quelque peu ébranlé par la perspective d'avoir à vous frayer un chemin hors de la Forteresse. Parvenu au bas des marches, vous ouvrez les portes de Throben et vous avancez d'un pas. Des mains vous saisissent alors brutalement aux épaules et vous font franchir le seuil sans ménagement. Vous êtes entouré de gardes ! Par manque de prudence, vous voici confronté à une situation périlleuse. Rendez-vous au [430](#) pour combattre les gardes.

487

Tandis que son compagnon continue de vous combattre, l'autre garde saisit la corne pendue au mur et se met à souffler dedans. Le cœur vous manque lorsque vous l'entendez ainsi sonner l'alarme. Des renforts ne vont pas tarder à accourir. Il vous faut vous débarrasser de ces deux gardes le plus vite possible afin de vous cacher aussitôt après. Poursuivez votre combat contre le premier garde. Si vous parvenez à le tuer, vous attaquerez le second :

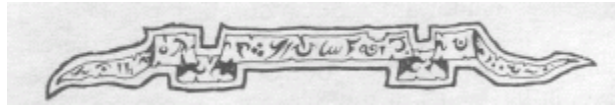
Deuxième

GARDE HABILITÉ : **8** ENDURANCE : **6**

Si vous remportez la victoire sur vos deux adversaires, rendez-vous au [577](#).

488

Vous avancez avec précaution. Pour faire vos prochains pas, rendez-vous au [52](#) ou au [341](#), à votre choix.



489

« Je sens une force destructrice qui a envahi votre corps, dit la vieille femme, mais Javinne peut vous en débarrasser. » Elle se concentre à nouveau et ses mains diffusent peu à peu une chaleur réconfortante. Le mal qui vous affectait quitte votre corps, attiré par les paumes bienfaisantes de la mendicante. Javinne possède de puissants pouvoirs de guérison et elle vient de vous rendre votre parfaite santé. Rendez-vous à présent au [436](#).

490

L'Oursconse se dresse sur ses pattes de derrière et s'avance vers vous en battant l'air de ses griffes pointues. Il vous faut combattre la créature :

OURSCONSE HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous souhaitez prendre la fuite, vous ne pourrez le faire qu'après avoir mené un Assaut victorieux contre votre adversaire. Rendez-vous dans ce cas au [469](#). Si vous menez *deux* Assauts victorieux (ce qui signifie que vous n'aurez pas pris la fuite), rendez-vous au [346](#).

491

Vous jetez la fiole sur la créature. Le verre se fracasse et le liquide qu'il contenait se répand sur la statue. Hélas, à votre grande consternation, l'élan du Bélier ne se trouve pas ralenti pour autant. La créature est à présent presque sur vous. Rendez-vous au [296](#).

492

Vous vous approchez de la porte et vous tendez l'oreille. Vous entendez des bruits évoquant une cuisine dans laquelle on semble s'activer avec ardeur. Si vous souhaitez franchir la porte, et entrer dans la pièce qui se trouve derrière, rendez-vous au [179](#). Si vous préférez essayer d'ouvrir la porte située à votre gauche, rendez-vous au [565](#).

493

La porte est légèrement entrouverte et, lorsque vous vous en approchez, vous entendez des voix éraillées retentir dans la pièce qui se trouve de l'autre côté. Ce sont des gardes ! Bientôt, vous percevez le bruit d'une chaise raclant le sol. L'un des gardes vient de se lever. Il vous faut prendre une décision rapide. Qu'allez-vous faire ?

Faire irruption dans la pièce pour surprendre ses occupants ? Rendez-vous au [553](#)

Rester où vous êtes et continuer à écouter ? Rendez-vous au [330](#)

Essayer de vous cacher en tentant d'ouvrir la porte située en face ?

Rendez-vous au [206](#)

Vous diriger en hâte vers les grandes doubles portes ? Rendez-vous au [253](#)

494

La marchandise exposée vous semble intéressante. Vous jetez un coup d'œil aux étagères et vous demandez au marchand quelques renseignements sur les articles qui ont attiré votre attention. Il vous vante les vertus d'un coutelas rouillé qui, d'après lui, est une arme magique. Il vous le propose au prix d'ami de **3** Pièces d'Or. Il vous suggère également de faire l'acquisition d'un lot de deux chandelles ; selon lui, elles s'allument toutes seules, à la commande. L'une d'elle est rouge : il s'agit d'une chandelle sanglante entièrement constituée du sang séché d'un Renard de Feu. L'autre chandelle est tout simplement en cire. Ces deux bougies vous coûteront **2** Pièces d'Or. Le marchand dispose aussi d'objets magiques qui sont nécessaires pour pouvoir

prononcer certaines formules. Ces objets, cependant, ne sont pas bon marché : chacun d'eux coûte **5 Pièces d'Or**. Par ailleurs, vous pouvez également acheter un Nid d'Oiseau qui contient un Œuf d'Or. Il vous en coûtera **2 Pièces d'Or**. Enfin, vous apercevez une bourse accrochée à l'une des plus hautes étagères. Elle contient des pièces d'argent anciennes que vous pourrez acquérir pour **4 Pièces d'Or**, mais le marchand refuse de vous vendre la bourse. Vous ne pourrez emporter que les pièces. Si vous souhaitez acheter un ou plusieurs de ces objets, faites votre choix, payez-en le prix en Pièces d'Or, puis rendez-vous au paragraphe correspondant pour en savoir plus sur la nature de vos acquisitions :

Coutelas rouillé Rendez-vous au [85](#)

Chandelles Rendez-vous au [303](#)

Objets servant à prononcer certaines formules magiques Rendez-vous au [226](#)

Nid avec un Œuf Rendez-vous au [108](#)

Pièces d'Argent Rendez-vous au [208](#)

495

Le garde tombe mort. Mais un autre prend aussitôt sa place. Si vous le tuez à son tour, un autre encore viendra le remplacer, puis un autre et ainsi de suite. Votre situation est donc désespérée, vous ne pourrez en effet vaincre *tous* vos adversaires, même si vous possédez une lance de bois béni. Votre tentative de vous emparer de la Couronne des Rois était courageuse, mais hélas votre mission a fini par échouer...

496

Le garde abat son épée dans le buisson, espérant peut-être y découvrir la créature qui a frappé à la porte. Bien entendu, il ne trouve rien, mais le bruit qu'il a fait a attiré l'attention d'un autre garde qui apparaît bientôt devant la porte. Tous deux échangent des grognements et scrutent les alentours sans toutefois se retourner vers vous. Peut-être est-il temps de saisir l'occasion ? Si vous souhaitez sauter à terre en faisant le moins de bruit possible, puis franchir la porte, rendez-vous au

[556](#). Si vous préférez attendre encore un peu de peur que d'autres gardes n'apparaissent à leur tour, rendez-vous au [364](#).

497

Les autres créatures contemplent avec stupeur le cadavre de leur champion qui gît à vos pieds. Le silence s'installe dans la pièce et tout le monde vous observe d'un air craintif. Gardant votre arme à la main, vous vous approchez de la porte. Rendez-vous au [426](#).

498

Connaissez-vous un mot de passe qui permette d'ouvrir les portes? Figure-t-il dans la liste suivante ?

Alaralatanalara Rendez-vous au [32](#)

Alaralamalatana Rendez-vous au [312](#)

Alaralaramalana Rendez-vous au [157](#)

Si vous pensez qu'aucun de ces mots de passe n'est le bon, vous en connaissez peut-être un autre que vous pourrez essayer de prononcer en vous rendant au [379](#).

499

Peu à peu, la masse informe s'anime. Bouche bée, vous voyez alors apparaître sous vos yeux une énorme créature dont la peau écailleuse recouvre les plis et les replis d'une chair flasque. Vous avez déjà entendu parler de tels monstres qui figurent dans certaines légendes. Mais, cette fois, la créature que vous avez devant vous est bel et bien réelle : il s'agit d'une HYDRE gigantesque.



499 *La créature que vous avez devant vous est une Hydre gigantesque.*

Bientôt, sept cous jaillissent de la masse adipeuse. Ils sont encore dépourvus de têtes et il vous faut attendre quelques instants pour voir se matérialiser des visages qui apparaissent peu à peu à l'extrémité des cous. Vous vous seriez attendu à ce que la créature fût dotée de têtes de serpent, mais en fait ce sont des visages humains qui viennent de se former. L'un d'eux est d'une blancheur de lait, avec des joues énormes recouvertes d'une courte barbe. Votre gorge se serre à sa vue : il s'agit en effet de Pangara, Dieu de l'Air. A côté, vous apercevez une tête de femme aux traits anguleux et aux cheveux d'une couleur orange éclatante, d'où semble jaillir une étrange lumière ; ses yeux sont comme deux boules de feu rouge vif, ce qui vous permet de l'identifier aussitôt

: c'est Glantanka, Déesse du Soleil. Les autres visages représentent également des dieux de Mampang. Si ces divinités sont bien réelles, il y a peu de chances que vous puissiez échapper à leur pouvoir. Il vous faut agir très vite. Si vous souhaitez vous lancer à l'attaque, votre épée à la main, rendez-vous au [65](#). Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

AMI VOL BOU FEU GRO

[603](#) [777](#) [734](#) [623](#) [689](#)

Enfin, si vous décidez plutôt d'attendre que toutes les têtes se soient matérialisées, rendez-vous au [49](#).

500

Vous êtes emporté comme une plume au vent par la puissance de la formule magique, et des images du monde défilent sous vos yeux. Peu à peu, les effets de la formule commencent à se dissiper et vous retombez sur terre. Pour savoir où vous avez atterri, rendez-vous au **254** du deuxième volume de la série *Sorcellerie* !.

501

Vous attendez que se manifestent les effets des boulettes. Vous ne sentez aucune transformation physique, mais soudain vous vous demandez *pourquoi* vous restez là au milieu de cette cuisine. La mutation que vous avez subie consiste en une perte de mémoire permanente. Bien que vous soyez toujours habile à manier votre arme, vous ne vous souviendrez plus, désormais, d'aucune des formules magiques que vous aviez apprises, et ce jusqu'à la fin de votre aventure. Vous pouvez vous estimer heureux de vous rappeler malgré tout le but de votre mission. Quittez à présent la cuisine par la porte du fond, en vous rendant au [448](#).



502

Le poteau est couvert de sculptures représentant toutes sortes de visages et de symboles. A sa base, vous découvrez deux épées et une hache. Ces armes peuvent peut-être se révéler utiles. Un détail étrange vous intrigue, cependant : elles sont en effet posées contre le poteau de telle sorte qu'on les dirait collées au métal. Si vous souhaitez examiner ces armes, rendez-vous au [383](#). Si vous préférez ne pas y prêter attention et vous diriger plutôt vers les doubles portes de bois, rendez-vous au [397](#). Enfin, si vous décidez de recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

DEV DOC TEL VEN FOR

[754](#) [653](#) [616](#) [779](#) [723](#)

503

Cette bouteille vous intrigue et vous demandez à Sh'hourî ce qu'elle contient, tout en commençant à en faire glisser le bouchon. « Non ! Attendez ! s'écrie la Satyre Femelle. Il ne faut pas libérer l'esprit ! » Vous reposez aussitôt la bouteille. « N'ayez pas peur, ami, reprend Sh'hourî. Cet esprit est toujours de bon conseil et très amical. Dans cette bouteille habite le génie d'un voyageur mort depuis longtemps. A nous il ne parle pas, car nous ne sommes pas de sa race. Il s'agit d'un homme, tout comme vous. Si vous souhaitez emporter cette bouteille, je suis sûre que vous pourrez demander conseil à cet esprit en cas de besoin et, comme de toute façon il refuse de nous parler, vous pouvez prendre la bouteille sans rien laisser en échange. » Dans la suite de votre aventure, vous n'aurez le droit de faire appel à ce génie qu'une seule fois. Lorsque ce moment sera venu, vous remarquerez deux astérisques (**) glissés dans le texte. Si vous voyez ces deux

astérisques, vous pourrez demander l'aide du génie en ôtant **80** au numéro du paragraphe où vous vous trouverez alors. Vous obtiendrez ainsi un nouveau numéro auquel vous devrez vous rendre. Dès que vous aurez apporté les modifications nécessaires à votre *Feuille d'Aventure*, vous remercerez les Satyres Femelles, puis vous quitterez leur village en vous rendant au [441](#).

504

Vous faites cinq pas dans la pièce puis vous vous immobilisez. Peut-être ne s'agit-il que d'une illusion provoquée par un jeu de lumière, mais vous jureriez que la sculpture au centre de la pièce a bougé ! Un craquement vient bientôt confirmer vos soupçons. La statue, en effet, s'anime. Elle se tourne sur son piédestal pour vous faire face tandis que vous avancez. Vous faites deux pas de plus. La statue, alors, descend de son socle. Ses mouvements ne vous semblent pas naturels : ils sont anormalement rapides. La sculpture a sauté de son piédestal en une fraction de seconde, malgré son poids et sa taille. Puis soudain, sans le moindre avertissement, la créature à la tête cornue vous charge ! Elle se précipite sur vous à une vitesse vertigineuse bien que ses pattes semblent à peine bouger. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [329](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [255](#).

505

Lancez deux dés pour savoir si vos efforts sont couronnés de succès. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, le cadenas se brise et vous vous rendez au [348](#). Si ce chiffre est supérieur à votre total d'HABILETÉ, vous n'aurez pas réussi à fracasser le cadenas et vous devrez faire une nouvelle tentative. Si vous échouez deux fois de suite, vous aurez abîmé votre arme et vous perdrez 1 point d'HABILETÉ. Enfin, vous pouvez à tout moment renoncer à essayer de libérer le prisonnier ; dans ce cas, rendez-vous au [485](#).

506

Vous répondez à la créature d'un ton furieux et vous empoignez votre arme. Le petit être recule, visiblement surpris, et se met à marmonner. Apparemment, vos éclats de voix l'ont impressionné, voire terrifié. Il baisse maintenant la tête d'un air soumis en attendant que vous lui disiez autre chose. Si vous souhaitez lui ordonner de vous révéler le meilleur moyen de pénétrer dans le donjon central, rendez-vous au [390](#). Si vous préférez lui donner l'ordre de vous apporter quelque chose à manger, rendez-vous au [345](#). Enfin, si vous décidez plutôt de lui demander si cette pièce contient quelque chose d'intéressant, rendez-vous au [376](#).

507

La grotte est vaste. Vous y entrez et vous jetez un regard autour de vous pour vous assurer qu'aucun danger ne vous guette. Apparemment, il n'y a personne. Si vous souhaitez explorer les profondeurs obscures de la grotte, pour vérifier qu'elle est vraiment vide, rendez-vous au [268](#). Si vous préférez vous installer pour vous reposer un peu et prendre éventuellement un repas, rendez-vous au [366](#). Enfin, si vous décidez de chercher le meilleur endroit pour vous allonger et dormir, rendez-vous au [574](#).

508

« L'homme d'Analand ! s'exclame le Capitaine d'une voix aiguë. Beau travail ! Cette capture vous vaudra une récompense. » Les deux gardes rectifient la position et échangent des grognements satisfaits. Le Capitaine vous fixe du regard pendant un instant de silence. «Maintenant, dit-il enfin, nous allons interroger notre prisonnier.» Vous jetez un coup d'œil autour de vous tandis qu'il vous détaille. Ci-dessous se trouve une illustration représentant le bureau du Capitaine. Examinez-la avec attention, elle vous permettra peut-être de découvrir un indice utile en la circonstance. Le Capitaine vous demande alors ce que vous êtes venu faire ici. Si vous souhaitez lui répondre que vous êtes porteur d'un message personnel destiné à l'Archimage, rendez-vous

au [43](#). Si vous préférez lui déclarer que vous êtes venu combattre le mal qui règne dans la Forteresse, rendez-vous au [122](#). Enfin, si vous décidez plutôt d'essayer de l'amadouer en lui offrant l'un des objets contenus dans votre Sac à Dos, rendez-vous au [232](#).



377 "Pour ouvrir les portes, dit-il en faisant un signe de la main, vous devrez trouver une clé."

509



Lorsque vous touchez la hache, un faible bourdonnement s'élève et vous sentez une force irrésistible s'emparer de vous. Rendez-vous au [451](#).

510

Vous vous glissez dans l'embrasure de la porte afin qu'ils ne puissent vous attaquer qu'un par un.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier

ELFE NOIR **7 6**

Deuxième

ELFE NOIR **7 7**

Troisième

ELFE NOIR **6 6**

Si vous parvenez à tuer les trois Elfes, vous pourrez quitter la pièce en vous rendant au [566](#).

511

La pièce dans laquelle vous venez d'entrer est vide et vous poussez un soupir de soulagement en vous appuyant contre la porte. Derrière le panneau, le bruit des serres des Hommes-Oiseaux résonnant sur le sol de pierre augmente d'intensité, tandis que les créatures approchent. En face de vous se trouve une autre porte légèrement entrouverte. Des voix aiguës s'élèvent alors de l'autre côté comme si quelqu'un vous avait entendu. Un instant plus tard, une tête surgit dans l'entrebâillement et vos espoirs s'envolent. C'est en effet le regard d'aigle d'un autre

HOMME-OISEAU qui vous fixe à présent. La créature se met à croasser et deux de ses compagnons apparaissent à leur tour dans l'encadrement de la porte. Tous trois s'avancent lentement vers vous. Il vous faut prendre une décision rapide. Si vous souhaitez faire volte-face et vous précipiter dans le couloir pour essayer de leur échapper, rendez-vous au [74](#). Si vous préférez tenter de détendre l'atmosphère en leur assurant d'un ton badin que leurs mères doivent être singulièrement fières d'eux, rendez-vous au [567](#). Enfin, si vous décidez plutôt de leur offrir l'un des objets contenus dans votre Sac à Dos, rendez-vous au [279](#).

512

La créature vous frappe de plein fouet et vous projette au milieu de la pièce. Vous grimacez de douleur en sentant votre cheville se tordre. Vous avez dû vous donner une entorse. Il vous faut cependant essayer tant bien que mal de vous approcher des portes. Votre cheville endolorie vous fait perdre 4 points d'ENDURANCE. La statue s'apprête à vous charger à nouveau tandis que vous vous relevez. *Tentez votre chance* une nouvelle fois. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [25](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [296](#).



513

Vous parvenez à vous mettre à l'abri au moment où l'Homme-Oiseau fond sur vous, les serres grandes ouvertes. Il vous rate de justesse et pousse un cri aigu en reprenant son vol pour vous attaquer à nouveau. Vous n'avez guère de chances de lui échapper en restant caché derrière ce buisson, d'autant que d'autres Hommes-Oiseaux se trouvent peut-être

dans les parages, prêts à se joindre à lui. Il vaut donc mieux que vous combattiez cette créature en espérant qu'aucun de ses compagnons n'interviendra. Il faut, bien entendu, faire vite. Si vous souhaitez l'affronter l'arme à la main, rendez-vous au [450](#). Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

FIX VOL FEU BOF WAF

[701](#) [778](#) [598](#) [716](#) [661](#)

514

Quels que soient vos efforts, vous ne parvenez pas à faire fonctionner cette machine ni même à découvrir à quoi elle sert. Vous décidez donc de vous en désintéresser et de poursuivre votre chemin. Il n'existe aucune autre issue à cette pièce en dehors de la porte par laquelle vous êtes entré. Vous retournez donc dans la galerie principale. Rendez-vous au [81](#).

515

Tandis que vous avancez en direction de l'une des portes, la créature s'approche de vous. Elle n'est pas le moins du monde impressionnée par votre comportement et tente de vous frapper de sa grosse patte caoutchouteuse. Si vous souhaitez l'affronter l'arme à la main, rendez-vous au [475](#). Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

BIS FOL LEN BLA PUE

[744](#) [609](#) [715](#) [780](#) [665](#)

516

Sentant vos intentions hostiles, la créature se déplace lentement dans un mouvement tournant. Si vous souhaitez l'affronter l'arme à la main, rendez-vous au [442](#). Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

SOU FOR ROC LUX BOF

[633](#) [606](#) [675](#) [740](#) [762](#)

517

La porte n'est pas fermée à clé mais vous avez cependant du mal à l'ouvrir. Vous tournez la poignée à plusieurs reprises avant de découvrir qu'il vous faut soulever en même temps un petit loquet situé sous la serrure. Vous parvenez enfin à pousser la porte et vous ouvrez grands les yeux en contemplant le spectacle qui s'offre à vous. Un brouhaha intense retentit dans la pièce où vous venez d'entrer. Une douzaine de créatures grotesques y sont rassemblées.



517 *Une douzaine de créatures grotesques sont rassemblées dans la pièce.*

De petite taille, elles ont la peau sombre parsemée de verrues. On dirait des Gobelins victimes de monstrueuses mutations. L'un de ces êtres est doté de deux pieds quasiment dépourvus de jambes, un autre a une grosse tête bulbeuse, bosselée comme un sac de pommes de terre. Un troisième, assis dans un coin, gazouille comme un oiseau en battant des bras. Un autre encore est dépourvu de membres, son long corps annelé ressemblant à celui d'un serpent. Cette vision est terrifiante. Une porte est aménagée dans le mur du fond : c'est la seule issue possible. Si vous souhaitez dégainer votre arme et traverser la pièce, rendez-vous au [56](#) ; si vous préférez vous élancer et courir à toutes jambes en direction de la

porte, rendez-vous au [571](#). Enfin, si vous décidez plutôt de recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

TEL HOP NUI REV LUX

[728](#) [622](#) [677](#) [698](#) [799](#)

518

Vos pieds touchent à nouveau le sol et vous jetez un regard autour de vous. Le décor qui vous entoure n'est pas celui que vous attendiez, mais il vous semble cependant étrangement familier. Le ciel s'assombrit. La nuit tombe. Vous vous trouvez dans une rue malpropre, devant une taverne mal famée. Pendant quelques instants vous reprenez vos esprits, puis vous décidez de pénétrer dans la taverne. Rendez-vous à présent au numéro **110** du deuxième volume de la série *Sorcellerie* !.

519

Vous longez le mur jusqu'au coin de la cour. Là, une petite porte de bois est aménagée dans la pierre. Vous l'entrebâillez avec prudence, mais soudain elle s'ouvre à la volée. Une petite créature trapue se tient dans l'embrasure et s'adresse à vous : « Eh bien, dit-elle, qu'est-ce que vous venez faire ici? Infliger quelques supplices aux Croupitures, j'imagine? Entrez donc, n'ayez pas peur, je ne vous mordrai pas. C'est là-bas, à gauche. Dépêchez-vous. » Vous lui répondez que vous n'avez pas l'intention d'infliger le moindre supplice aux « Croupitures ». Il hausse alors les sourcils. « Vraiment ? Dans ce cas, qu'êtes-vous venu chercher ici ? Vous n'avez pas l'intention d'aller voir les Piqueurs, j'espère ? Que voulez-vous donc ? » La porte ouvre sur une petite pièce, dans les murs de laquelle sont aménagées deux autres issues. Si vous souhaitez répondre à la petite créature que vous voulez franchir la porte de gauche, rendez-vous au [18](#). Si vous préférez lui demander de vous laisser passer pour aller ouvrir la porte de droite, rendez-vous au [221](#).

520

Vous vous asseyez à côté de lui et vous commencez à manger. Si c'est votre premier repas de la journée, vous gagnerez 2 points d'ENDURANCE et 1 point seulement dans le cas contraire. Vous bavardez avec le prisonnier dans son carcan, mais celui-ci se montre étrangement évasif chaque fois que vous lui parlez de la Forteresse. Vous parvenez malgré tout à lui faire dire que l'Archimage a mis sur pied un « grand projet », mais qu'un groupe de créatures qu'on appelle les « Samaritains de Schinn » a décidé de contrecarrer ses plans. C'est tout ce que vous arrivez à apprendre de lui. Dès que vous serez prêt à repartir, rendez-vous au [485](#).

521

Votre mission et votre identité sont connues de votre hôte. Bien que vous ayez réussi à garder longtemps votre voyage secret, tout le monde sait à présent que vous vous êtes introduit dans l'enceinte de la Forteresse. Retournez au [561](#).

522

L'une des créatures s'adresse à vous. « Sortez donc de votre cachette, piètre croquant ! lance-t-elle avec mépris. Allons, montrez-vous ! Que nous puissions contempler ce froussard adipeux ! Et dites-nous donc qui vous a donné la permission de traverser le territoire des SATYRES FEMELLES.» Si vous souhaitez lui obéir, rendez-vous au [244](#). Si vous préférez dégainer votre arme et répondre par d'autres injures, rendez-vous au [188](#). Enfin, si vous décidez plutôt de rester où vous êtes et de recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

FOR FOL HOU JIG DEV

[746](#) [772](#) [685](#) [760](#) [620](#)

523

Il vous faut avancer avec précaution pour ne pas glisser, mais apparemment aucun autre danger ne vous guette dans cette pièce. L'odeur d'huile devient de plus en plus forte à mesure que vous vous approchez du coin opposé, et bientôt vous heurtez du pied une masse molle et caoutchouteuse. Une forme frémit alors devant vous et commence à s'animer. Vous reculez aussitôt de plusieurs pas. Si vous souhaitez attendre de voir quelle créature vous avez ainsi dérangée, rendez-vous au [464](#). Si vous préférez quitter la pièce aussi vite que possible, rendez-vous au [96](#).

524

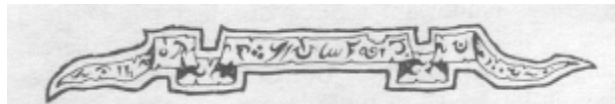
Vous attendez avec angoisse que les effets des boulettes se manifestent. Peu à peu, vous vous sentez augmenter de volume. Vos poignets s'épaississent et votre torse se met à enfler. Votre corps est en train d'engraisser à vue d'œil. Lorsque la métamorphose est achevée, votre poids a plus que doublé. Désormais il vous sera impossible de vous déplacer rapidement ou en souplesse. En conséquence, vous devrez réduire de 2 points votre total *actuel* d'HABILETÉ et de 3 points votre total d'ENDURANCE. Il vous faudra également réduire de 2 points votre total *initial* d'HABILETÉ et ce, d'une manière définitive. D'une démarche chaloupée, vous quittez ensuite la cuisine par une porte de derrière qui permet de pénétrer plus avant dans la Forteresse. Rendez-vous au [448](#).

525

Sh'hourî jette un coup d'œil au parchemin. « En effet, dit-elle, je comprends ce message ; il a été écrit par Sh'howna, une ancienne de notre village qui a disparu il y a quelque temps. » La Satyre Femelle étudie le texte avec un intérêt grandissant. De toute évidence, vous avez fait là une découverte d'importance. « Je vous remercie, étranger, de nous avoir apporté ce parchemin, dit enfin Sh'hourî. Le contenu de ce texte ne concerne que nous, mais sachez qu'il est essentiel à nos yeux. Nous vous devons une récompense. » Vous lui parlez ensuite de vos

voyages en vous rendant au [371](#). Lorsque vous serez arrivé à la fin de votre conversation, elle vous récompensera en vous *donnant* certains objets contenus dans un sac de cuir. Grâce à ce parchemin, vous n'aurez pas à *échanger* ce que vous déciderez d'emporter contre vos propres objets.

Le vieil homme se met à battre des paupières. Un muscle se contracte au coin de sa bouche et le cadavre revient peu à peu à la vie. Lorsqu'il est à nouveau capable de se redresser, Detouk Othé vous regarde d'un air interrogateur. Son visage est dénué de toute expression ; il ne se souvient de rien, ni de vous, ni de la pièce dans laquelle il se trouve, et il vous faut un certain temps pour lui expliquer ce qui s'est produit. « Ami, si tout cela est vrai, dit-il enfin, je vous dois la vie. Plus encore, tous ceux qui sont intéressés à l'Alliance de Femphry vous doivent l'espoir d'un avenir de paix et de prospérité. Vos efforts resteront vains cependant si vous ne parvenez pas à rapporter la Couronne à votre propre Roi. Mais je puis peut-être vous aider. » Il s'approche alors du bureau et sort d'un tiroir un sac de velours. A l'intérieur se trouve une boule de cristal dans laquelle le vieil homme plonge le regard. « S'ils sont toujours vivants, dit-il, les Samaritains viendront à votre secours. Ah ! voici la Trille. » Vous regardez à votre tour dans la boule de cristal et vous distinguez clairement l'image d'un Homme-Oiseau qui lance des ordres d'un air furieux. « Celui-ci, poursuit Detouk Othé, c'est Pinson la Trille, Chef Disciple des Samaritains de Schinn. Ils vous aideront à revenir à Analand, car ils haïssent autant que vous les forces maléfiques qui règnent à Mampang. Vous pouvez appeler les Samaritains grâce à ceci. » Il vous donne alors un petit sifflet d'argent. Rendez-vous au [800](#).



527

Les Hommes-Oiseaux échangent des regards et des gazouillis interrogateurs : de toute évidence, ils ne savent pas très bien quoi décider. Profitant de leur confusion, vous estimez que le moment est venu de quitter les lieux. Rendez-vous au [479](#).

528

Les Guerriers à l'Œil de Lynx vous font de grands signes amicaux et vous accélérez le pas. Ils sont au nombre de trois et vous éprouvez spontanément un sentiment de réconfort en leur présence. Dans votre patrie, en effet, les Guerriers à l'Œil de Lynx ont la charge de surveiller les frontières, une tâche qui leur convient tout particulièrement en raison de leur vue exceptionnellement développée. Des doutes cependant vous assaillent à nouveau : que font-ils donc à Mampang ? L'un d'eux vous prend alors par le bras. « Nous vous avons vu entrer dans la cour, dit-il, et nous avons pensé qu'il valait mieux vous avertir des dangers qui vous attendent ici. N'espérez cependant aucune faveur spéciale de notre part. Nous ne vous aiderons que si vous nous payez pour cela. Nos conseils vous coûteront **3 Pièces d'Or**. » Si vous souhaitez accepter leur proposition, rendez-vous au [459](#). Si vous préférez leur répondre que vous n'avez nul besoin de leur aide, rendez-vous au [181](#).

529

Vous vous débâtez en vain. Les gardes resserrent en effet leur étreinte et il ne vous reste plus qu'à abandonner la lutte pour écouter ce que le Capitaine a à vous dire. Rendez-vous au [508](#).

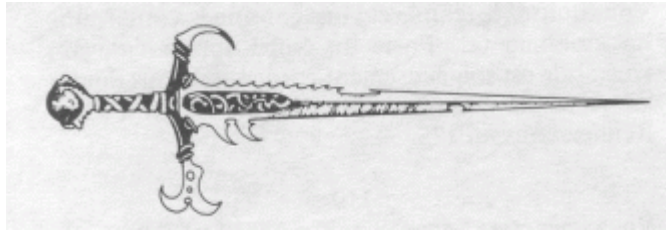
530

Aucun sentier ne permet d'atteindre le nid et il vous faut escalader la paroi rocheuse en prenant garde à ne laisser tomber aucun de vos objets. A deux ou trois reprises, votre pied glisse, provoquant la chute de quelques cailloux sur le chemin en contrebas. Enfin, vous parvenez à

prendre pied sur la corniche. Comme vous l'aviez deviné, il s'agit bien d'un grand nid, comme une aire d'aigle, dans lequel il est possible que soient cachés des objets intéressants. Si vous souhaitez inspecter ce nid, rendez-vous au [477](#). Si, en revanche, vous craignez de voir surgir l'une des créatures qui y habitent, vous redescendrez sur le sentier afin de poursuivre votre voyage. Rendez-vous pour cela au [36](#).

531

« **10 Pièces d'Or?** s'exclame l'Ogre qui semble fort intéressé par votre offre. Et que voulez-vous donc savoir pour ce prix-là ? » Si vous souhaitez commencer par le complimenter sur sa salle de torture, puis lui demander ce qu'il sait des portes de Throben, rendez-vous au [215](#). Si vous préférez lui demander quelle torture il a eu le plus de plaisir à infliger et détourner ensuite la conversation sur l'Archimage pour essayer d'apprendre où il se trouve, rendez-vous au [143](#).



532

Les gardes sont absorbés par leur activité. En vous approchant, vous constatez qu'ils sont en train de jouer à quelque chose. C'est peut-être tenter le sort que d'aller vers eux, mais de toute façon il est trop tard pour reculer. Si vous changiez brusquement de direction, nul doute, en effet, que vous éveilleriez les soupçons. Jusqu'à présent, les gardes ne vous ont pas remarqué et vous observez leur jeu qui consiste à jeter des fléchettes sur une cible fixée au mur. Alors que vous n'êtes plus qu'à quelques mètres d'eux, l'un des gardes s'apprête à quitter le groupe. Ses compagnons essaient de le persuader de rester, mais il finit quand même par partir. C'est à ce moment que les autres gardes vous aperçoivent. Ils vous font aussitôt signe de vous joindre à eux pour remplacer le joueur manquant. Si vous souhaitez aller voir de plus près à quel jeu ils vous proposent de participer, rendez-vous au [461](#). Si vous

préférez leur répondre que vous n'avez pas le temps et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [294](#).

533

Espérant que la créature qui se trouve dans la pièce sera incapable de vous repérer parmi vos sosies, vous dégainez votre arme et vous attendez, prêt à vous défendre. Votre stratagème réussira-t-il ? Rendez-vous au [15](#).



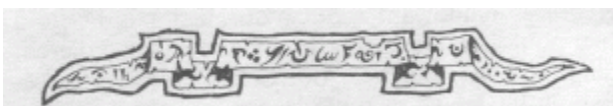
534

Vous approchez de la grotte avec prudence, en vous arrêtant quelques instants à l'entrée, pour mieux examiner les traces de sabots. A votre grand soulagement, vous avez la confirmation qu'elles sont déjà anciennes. Vous jetez un coup d'œil à l'intérieur : la grotte semble profonde mais vide, autant que vous puissiez en juger. La main sur votre arme, vous décidez de l'explorer. A peine en avez-vous franchi l'entrée, cependant, que vous vous immobilisez : vous venez en effet d'apercevoir une silhouette appuyée contre la paroi rocheuse un peu plus loin.



534 Vous venez d'apercevoir une silhouette appuyée contre la paroi rocheuse.

Il s'agit d'une créature d'apparence humaine. Elle est nue et ne fait pas le moindre mouvement. Une longue crinière de cheveux lui tombe jusqu'à la taille. Fort heureusement l'être vous tourne le dos, sinon il vous aurait immédiatement repéré. Si vous souhaitez attirer l'attention de la créature, rendez-vous au [309](#). Si vous préférez l'attaquer avant qu'elle n'ait le temps de réagir, rendez-vous au [202](#). Enfin, si vous décidez plutôt de la laisser où elle est et de chercher un autre abri, rendez-vous au [169](#).



535

« Il n'y a qu'un seul chemin qui permette d'atteindre le donjon central, répond-elle, mais si vous ne connaissez pas les secrets des portes de Throben, j'ai bien peur que vous ne parveniez jamais à les franchir. Ces portes, en effet, sont protégées par la magie de la Guilde des Nécromanciens de Throben. C'est un sortilège qui les maintient fermées et chacune a son propre secret. Parfois il faut une clé pour les ouvrir, parfois, un mot de passe. Si vous ne faites pas partie des initiés, jamais vous ne pourrez les forcer. Et sachez qu'elles recèlent des pièges mortels destinés à éliminer les intrus. » Vous la remerciez pour ces renseignements. Elle a hâte pour sa part de retourner se cacher en emportant sa précieuse Pièce d'Or. Elle vous quitte donc et vous vous rendez au [8](#).

536

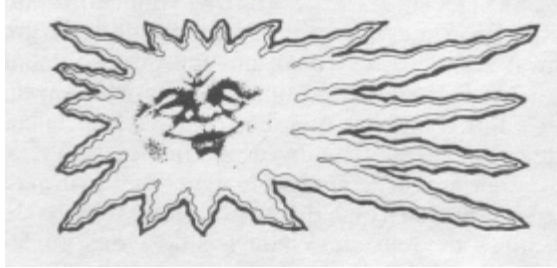
Vous leur répondez avec mépris que vous vous attendiez tout à fait à ce genre de remarque de la part de ces tas de goudron. Leur réaction est immédiate : tous trois se lèvent d'un bond et vous attaquent. Si vous souhaitez les affronter l'arme à la main, rendez-vous au **510**. Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

SOM MAG UBI PUE PAN

[727](#) [793](#) [614](#) [671](#) [775](#)

537

Vous penchant sur le corps du vieil homme, vous l'aspergez d'eau bénite et vous attendez de voir ce qui va se passer. Rendez-vous au [526](#).



538

Derrière la porte, une petite allée mène au donjon central ; à gauche une lourde porte de bois semble constituer l'entrée principale. Malheureusement, deux Hommes-Oiseaux se tiennent juste devant. Ils sont en train de bavarder et de rire, et ne vous ont pas remarqué. La porte s'ouvre alors et quelqu'un leur fait signe d'entrer. Lorsqu'ils auront disparu à l'intérieur, peut-être pourrez-vous essayer de franchir la porte à votre tour. Il ne fait cependant pas bon pénétrer dans un endroit où se trouvent des Hommes-Oiseaux. A droite, l'allée mène vers une porte plus petite. De la vapeur s'échappe d'une fenêtre et vous entendez des bruits de voix et de vaisselle. Peut-être s'agit-il de l'entrée de service ? Quel chemin allez-vous choisir? Si vous souhaitez aller à gauche et prendre le risque de franchir la porte par laquelle sont entrés les Hommes-Oiseaux, rendez-vous au [565](#). Si vous préférez examiner l'autre porte, rendez-vous au [492](#).

539

Vous suivez le sentier qui descend le flanc de la montagne puis traverse un plateau rocheux. Un peu plus loin, vous arrivez devant un tunnel que vous franchissez. Lorsque vous parvenez de l'autre côté, le chemin bifurque. Si vous souhaitez continuer tout droit, rendez-vous au [59](#). Un autre sentier sur la gauche aboutit à une corniche. Une crevasse s'ouvre à cet endroit. Bien qu'elle ne soit pas très large, il semble difficile de la franchir d'un bond. Mais il existe un autre moyen de passer de l'autre côté : une corde accrochée à un rocher pend, en effet, à portée de main. Sans doute a-t-elle été placée là pour permettre aux voyageurs tels que vous de s'élancer au-dessus de la crevasse pour atterrir sur le bord opposé. Si vous décidez d'examiner cette corde, rendez-vous au [323](#).

540

Votre formule magique produit lentement son effet. Trop lentement, cependant, car lorsque vous vous élevez dans les airs, le démon a achevé de se former et il bondit sur vous en tendant une énorme main dotée de griffes puissantes. Les griffes s'enfoncent dans votre poitrine et vous êtes projeté à terre. Poussant un hurlement de douleur, vous sentez le sang ruisseler sur votre corps. Mais votre douleur ne durera guère, car bientôt vous voyez le pied noir du monstre s'abattre sur votre tête. Fort heureusement pour vous, vous n'entendrez jamais le sinistre craquement qui retentit dans la pièce lorsque votre crâne se fracasse sous la violence du coup. Votre mission est terminée.

541

A l'aide de la branche vous ouvrez grand le vantail. Le feu rugit et sa chaleur vous embrase le visage. Avec une détermination inflexible, vous faites un bond en avant. Vous avez donné là une belle preuve de courage mais d'imprudence également, car vous venez de tomber en plein milieu du brasier et vos vêtements s'enflamment. Vous poussez des hurlements de douleur tandis que le feu vous rôtit. Heureusement, votre mort est presque immédiate. Vous n'avez pas eu le temps de souffrir beaucoup, mais bien entendu votre mission s'achève ici.

542

Les yeux de l'homme gras se mettent à briller lorsque vous ouvrez votre bourse. Vous y prenez **1 Pièce d'Or** que vous lui tendez. « Merci, cher ami, merci, dit-il, où en étions-nous ? » Vous commencez alors à lui poser des questions sur la Forteresse, mais il lève la main pour vous interrompre. « Avant toute chose, peut-être pourrions-nous boire un peu de thé ? » propose-t-il. Si vous acceptez de boire du thé avec lui, rendez-vous au [238](#). Si vous préférez lui répondre que vous n'avez pas soif, rendez-vous au [292](#).

543

La créature agonise à vos pieds mais, dans un dernier sursaut d'énergie, elle relève la tête vers le ciel et tente de lancer un cri d'alarme. Vous vous précipitez aussitôt sur l'Homme-Oiseau et vous lui tranchez la gorge juste à temps. Son cri s'étrangle et sa tête retombe lourdement sur le sol. Vous prenez quelques minutes de repos puis vous repartez le long du sentier. Rendez-vous au [441](#).

544

Vous ressentez une douleur lancinante dans votre épaule. Vous sentez alors, à votre grande horreur, une protubérance se former sous votre aisselle. Quelques instants plus tard, la douleur disparaît et vous constatez qu'un troisième bras a poussé sur votre corps, du côté de la main qui vous sert à tenir votre arme. La souffrance occasionnée par cette métamorphose vous coûte 2 points d'ENDURANCE, mais grâce à ce bras supplémentaire vous pourrez désormais utiliser deux armes au lieu d'une. A partir de maintenant, vous vous battrez comme deux... Vous quittez à présent la cuisine par une porte aménagée dans le mur du fond. Rendez-vous au [448](#).

545

Les deux Satyres Femelles escaladent les rochers pendant une vingtaine de minutes, puis s'arrêtent pour vous permettre de les rattraper. Grâce à leurs pattes de chèvre, elles peuvent se déplacer avec aisance sur ce terrain accidenté et semblent fort surprises de vous voir panteler et ahaner derrière elles. L'une d'elles pointe l'index en direction d'une large corniche au flanc de la montagne ; c'est là que se trouve leur village. Une demi-douzaine de Satyres Femelles gardent l'entrée de plusieurs grottes qui s'ouvrent dans la paroi rocheuse. Au milieu se trouve la plus grande des grottes. C'est là que les deux créatures vous emmènent. Lorsque vous vous approchez, deux Satyres Femelles en faction s'avancent. Aussitôt, l'une des deux créatures qui vous escortent (elle vous a déclaré s'appeler Sh'haarzha) leur fait signe de s'écarter. « C'est un nomade, dit-elle, un voyageur que nous voulons présenter à

Sh'hourî. » Les sentinelles vous laissent passer et vous pénétrez dans une vaste grotte illuminée par des torches. Plusieurs autres grottes, plus petites, s'ouvrent de chaque côté ; une Satyre Femelle, plus âgée que les autres, apparaît à l'entrée de l'une d'elles. Si vous souhaitez lui raconter divers épisodes de votre voyage et lui donner des nouvelles du monde qui entoure le Xamen, rendez-vous au [371](#). Si vous préférez lui parler de Sh'himbli - à condition bien entendu que vous sachiez qui est Sh'himbli -, rendez-vous au [354](#). Enfin, si vous décidez plutôt d'attendre de voir ce qui va se passer, rendez-vous au [29](#).

546

Vous tâtez le mur de pierre en cherchant un indice qui vous permettrait de découvrir la porte secrète. Vous ne trouvez rien cependant. Si vous souhaitez essayer de prononcer un mot de passe, vous avez le choix entre les deux suivants :

Alaralatanalara Rendez-vous au [317](#)

Ganthankamonta Rendez-vous au [343](#)

Si vous préférez ne pas prononcer de mot de passe, vous renoncerez à trouver la porte secrète et vous vous rendrez au [486](#) pour sortir de la Forteresse par un autre chemin.

547

La porte est fermée à clé. Vous décidez par conséquent de franchir l'autre porte. Rendez-vous pour cela au [263](#).

548

Paragraphe orphelin

L'homme gras claque des doigts et lance quelques mots brefs au Jaguar. La créature montre aussitôt les dents et vous attaque en bondissant sur vous. Il vous faut combattre ce fauve :

JAGUAR HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous tuez la créature, rendez-vous au [146](#). Si vous décidez plutôt de lui laisser la vie sauve, vous arrêterez le combat lorsque vous aurez réussi à réduire à **2** son total d'ENDURANCE, et vous vous rendrez alors au [205](#).



549

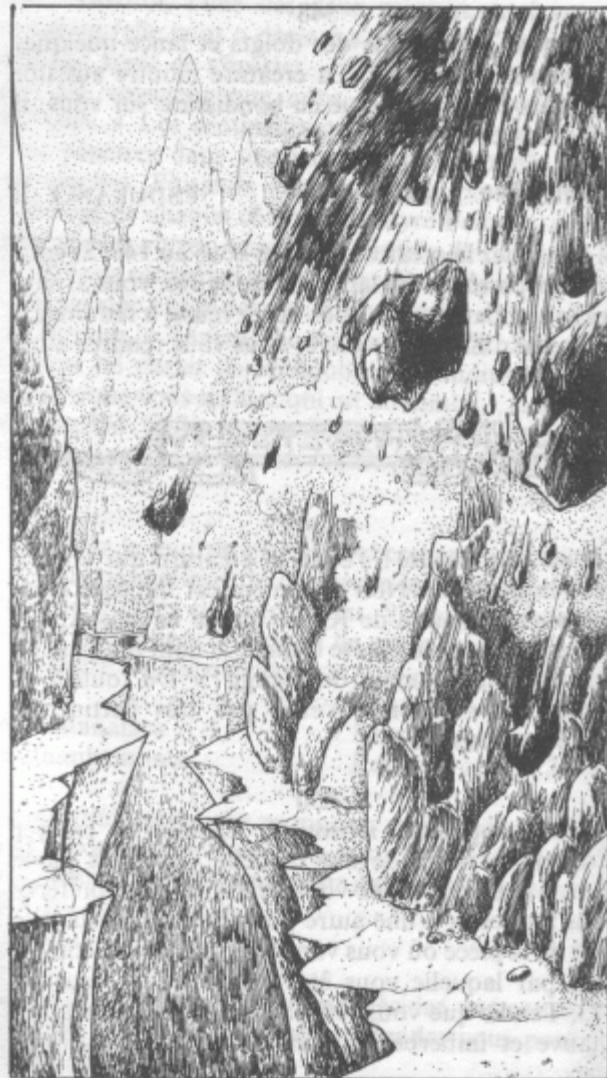
« C'est une insulte ! s'écrie la créature qui vous a posé la question. Non seulement cet imbécile n'est pas plus originaire de Kharé que je ne suis Archimage, mais en plus il ose donner le nom d'un assassin au Saint Homme de Slangg ! » De toute évidence, votre réponse n'était pas très pertinente. Rendez-vous au [12](#).

550

Si vous souhaitez rebrousser chemin et essayer d'ouvrir la porte devant laquelle vous êtes passé dans le couloir, rendez-vous au [517](#). Si vous préférez vous intéresser à une autre porte, aménagée dans le mur de la pièce où vous vous trouvez, juste à côté de celle par laquelle vous êtes entré, rendez-vous au [573](#). Tandis que vous réfléchissez, la petite créature chauve et imberbe vous surveille d'un regard en biais.

551

Vous suivez le sentier qui longe la crevasse, mais maintenant vous vous trouvez du bon côté de la montagne. Soudain, un grondement retentit et vous vous immobilisez. Jetant un coup d'œil alentour, vous ne remarquez rien de particulier mais, quelques instants plus tard, votre sang se glace : au-dessus de vous, en effet, des rocs se sont détachés de la paroi et tombent en avalanche dans votre direction.



551 *Des rocs tombent en avalanche dans votre direction.*

Il vous faut prendre une décision rapide. Si vous souhaitez vous précipiter en avant, en espérant pouvoir passer avant que les blocs de pierre ne se soient écrasés sur le sentier, rendez-vous au [368](#). Si vous préférez tenter de franchir la crevasse d'un bond, pour revenir de l'autre côté, rendez-vous au [400](#). Enfin, si vous décidez plutôt de recourir à la magie, choisissez soigneusement votre formule car si vous vous trompez, vous n'aurez plus le temps d'échapper à l'avalanche de rocs :

PUE VEN ZIP MUR ROC

[624](#) [731](#) [654](#) [751](#) [617](#)

552

Le personnage se lève et prononce un seul mot : « Gardes ! » Aussitôt, une porte secrète s'ouvre dans le mur derrière vous et trois gardes se précipitent dans la pièce. Avant que vous n'ayez eu le temps de réagir, ils vous ceinturent et vous emmènent en haut d'un escalier qui aboutit au sommet de la tour. Là, ils ouvrent une lourde porte munie d'une énorme serrure et vous jettent à l'intérieur d'une pièce. Rendez-vous au [4](#).



553

Vous empoignez votre arme et vous vous jetez contre la porte qui s'ouvre à la volée. Lorsque vous faites irruption dans la pièce, deux gardes hirsutes et malpropres sont assis à une table. Stupéfaits, ils se lèvent et saisissent leurs épées. La surprise de votre attaque vous donnera un avantage, si vous choisissez d'affronter ces deux gardes l'arme à la main. En effet, lorsque l'adversaire que vous aurez choisi de combattre en priorité aura une Force d'Attaque égale à la vôtre, vous lui aurez infligé une blessure au lieu de considérer le coup comme nul. Si vous souhaitez combattre les gardes, rendez-vous au [453](#). Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

BLA RES INV FIL COL

[738](#) [641](#) [688](#) [765](#) [756](#)

554

Vous avancez dans la pièce avec précaution. Pour faire vos prochains pas, rendez-vous au [249](#), au [227](#) ou au [100](#), à votre choix.

Vous demandez au prisonnier pour quelle raison on l'a ainsi mis au pilori. « Ce n'est pas ma faute, soupire-t-il, j'ai la langue trop bien pendue, et lorsque je bois une ou deux bières de trop je n'arrive plus à me contrôler. Ce n'est pas la première fois que je m'attire des ennuis en parlant à tort et à travers. » Vous vous demandez si ce personnage va pouvoir ou non vous donner des renseignements utiles. « Et vous ? demande-t-il alors, on voit que vous n'êtes pas de Mampang. Qu'est-ce qui vous a amené à la Forteresse? Seriez-vous l'un des spadassins de l'Archimage ? » Il s'interrompt soudain, comme s'il avait peur d'avoir encore une fois trop parlé. Il reste à présent silencieux et vous ne parvenez pas à lui en faire dire davantage. Si vous souhaitez essayer de l'amadouer en lui proposant de le libérer du carcan, rendez-vous au [362](#). Si vous préférez le menacer en lui ordonnant de vous dire ce qu'il sait des « spadassins » de l'Archimage, rendez-vous au [444](#).

Vous vous laissez tomber sur le sol en essayant de faire le moins de bruit possible et vous avancez d'un pas vers la porte. Vous vous retrouvez alors face à un garde revêtu d'une lourde armure. Il est aussi surpris que vous et se met à pousser des cris. Trois autres gardes surgissent aussitôt et vous entourent. Il vous faut à présent les affronter. Si vous souhaitez les combattre avec votre arme, rendez-vous au **40**. Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

ECU MOU NUI TEL FOL

[636](#) [718](#) [766](#) [599](#) [656](#)

557

« Comment osez-vous refuser ? réplique l'Ogre en pouffant de rire. Croyez-vous donc que vous avez le choix ? Enfin, puisqu'il en est ainsi, vous aurez ce que vous méritez. » Il fait alors claquer son fouet et s'avance vers vous. Si vous souhaitez l'affronter l'arme à la main, rendez-vous au [270](#). Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

PAN ZIP LUX TEL PUE

[676](#) [619](#) [770](#) [592](#) [709](#)

558

La créature s'effondre à vos pieds et vous sortez de la grotte pour respirer un peu d'air frais. Vous prenez quelques minutes de repos, puis vous retournez à l'intérieur pour finir votre repas. Bientôt, la nuit tombe et il est temps de songer à vous endormir. Rendez-vous au [384](#).



559

Peu après, la créature cesse de gémir et s'effondre dans un coin. Elle reste là immobile et vous pouvez à présent fouiller la pièce si vous le souhaitez en vous rendant au [51](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [96](#).

560

Une sonnette se met à tinter, et un instant plus tard la porte s'ouvre, laissant apparaître un étrange visage. La créature qui se tient devant vous est chauve et imberbe. Elle a de larges épaules et vous lance un regard peu amène. Le petit être vous demande d'un ton sec pourquoi

vous avez sonné. Si vous souhaitez vous excuser de l'avoir dérangé, rendez-vous au [466](#). Si vous préférez lui répondre du même ton agressif, rendez-vous au [506](#).

561

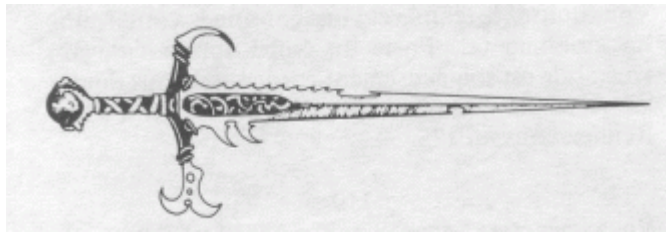
Lorsque vous êtes remis de vos émotions, vous jetez un regard autour de vous. Vous vous trouvez à présent dans une pièce dont le sol est recouvert de paille. Aux murs sont épinglées toutes sortes de cartes. Certaines d'entre elles sont des cartes astronomiques et un étrange appareil installé devant une fenêtre est pointé vers le ciel. Au fond de la pièce, un personnage efflanqué, aux cheveux raides et noirs, est assis à une table. Il lève les yeux vers vous pardessus des lunettes en demi-lune et vous adresse un sourire sinistre. Serait-ce l'Archimage en personne ? « Voyons un peu qui s'est laissé prendre à notre piège ? dit-il. Comme si je ne le savais pas ! C'est vous, *l'homme d'Analand*, n'est-ce pas ? Je me demandais si vous parviendriez jusqu'ici. Je vous félicite pour votre habileté et votre courage. Vous êtes un ennemi de valeur, à n'en pas douter. Votre chance, cependant, arrive à sa fin car, à présent, ce n'est plus un Elfe Noir peureux ou un Archanthrope sans cervelle que vous avez en face de vous. » Vous répliquez d'un ton de défi que vous poursuivrez votre mission jusqu'à ce que la Couronne des Rois ait été rendue à ses gardiens légitimes d'Analand. « Ah oui, dit-il, la Couronne des Rois. Et que diriez-vous si je vous la donnais à l'instant en échange de la promesse que vous repartirez aussitôt ? J'ai hâte en effet que cet objet maudit quitte la Forteresse. » C'est là une étrange proposition. Si vous décidez d'accepter et de lui demander la Couronne, rendez-vous au [138](#). Si vous préférez dégainer votre arme et l'attaquer, rendez-vous au [162](#). Enfin, si vous décidez plutôt de recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

GOB MAG FIX REV ECU

[730](#) [687](#) [786](#) [706](#) [650](#)

562

La métamorphose que vous subissez provoque un désordre irrémédiable dans vos organes. Personne ne pourrait survivre à de tels ravages et vous mourez bientôt en vous tordant de douleur sur le sol de la cuisine.



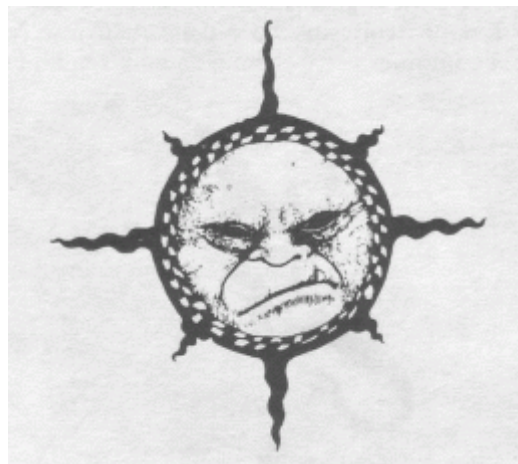
563

Le garde s'effondre à terre et vous restez un instant immobile pour reprendre votre souffle ; mais, à ce moment, la porte s'ouvre à nouveau et un autre garde s'avance vers vous, l'épée à la main. Il vous faut engager un deuxième combat :

Deuxième

GARDE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, vous pourrez entrer dans la pièce à laquelle la porte donne accès, en vous rendant au [44](#). Si vous préférez vous diriger vers les doubles portes, rendez-vous au [176](#).



564

Le sac contient des fruits aux propriétés curatives. Vous pourrez en prendre de un à quatre à condition d'échanger contre chacun d'eux l'un des objets rangés dans votre Sac à Dos (à l'exception de la nourriture et de l'Or). Chaque fruit ne produira ses effets qu'une seule fois : lorsque vous le mangerez, vous gagnerez 4 points d'ENDURANCE. Vous aurez à tout moment le droit de manger l'un de ces fruits, au cours de votre aventure, sauf pendant un combat. Vous trouvez également à l'intérieur du sac une bouteille fermée par un bouchon. Si vous souhaitez en savoir plus sur cette bouteille, rendez-vous au [503](#). Sinon, prenez éventuellement un ou plusieurs fruits sans oublier d'abandonner un objet pour chacun d'eux, puis faites vos adieux aux Satyres Femelles. Vous poursuivrez ensuite votre chemin en vous rendant au [441](#).

565

Vous vous approchez de la porte à pas prudents et vous tendez l'oreille pour essayer de déterminer où se trouvent les Hommes-Oiseaux. Vous entendez leurs voix, mais elles semblent suffisamment éloignées de la porte pour que vous puissiez tenter de l'ouvrir. Vous poussez donc le lourd panneau de bois et vous entrez. Vous vous retrouvez dans une large galerie qui s'étend à l'intérieur de la Forteresse. Des portes - certaines d'entre elles déjà ouvertes - sont aménagées dans les murs, de chaque côté. Près de la porte par laquelle vous avez pénétré dans la galerie se trouve un râtelier d'armes contenant plusieurs épées. Vous pouvez en prendre une si vous le souhaitez. Vous entendez alors des bruits de pas et de voix provenant d'un couloir adjacent : quelqu'un vient ! Vous décidez aussitôt de vous cacher derrière l'une des portes qui s'ouvrent dans les murs de la galerie. Si vous choisissez la porte qui se trouve le plus près de vous sur la gauche, rendez-vous au [161](#). Si vous préférez celle située à votre droite, rendez-vous au [511](#).



566

Vous suivez le couloir, vous franchissez la porte et vous vous retrouvez dans le passage voûté. Si vous souhaitez vous diriger vers les doubles portes à votre gauche, rendez-vous au [472](#). Si vous préférez essayer d'ouvrir la porte située de l'autre côté du passage voûté, rendez-vous au [493](#).

567

Votre remarque ne parvient qu'à les mettre en colère. « Ne nous parlez pas de nos mères ! s'exclame l'un des Hommes-Oiseaux, ce sont nos pères qui nous ont appris à chasser et à nous défendre ! » Les créatures s'avancent alors vers vous. Si vous souhaitez essayer de poursuivre la conversation avec eux, rendez-vous au [471](#). Dans le cas contraire, vous devrez les affronter soit en utilisant votre arme (rendez-vous pour cela au [462](#)), soit en prononçant l'une des formules suivantes :

INV BOU MOU AMI SOM

[758](#) [605](#) [790](#) [707](#) [647](#)



568

Les Guerriers à l'Œil de Lynx vous font de grands signes amicaux et vous accélèrent le pas. Ils sont au nombre de trois et vous éprouvez spontanément un sentiment de réconfort en leur présence. Dans votre patrie, en effet, les Guerriers à l'Œil de Lynx ont la charge de surveiller les frontières, une tâche qui leur convient tout particulièrement en raison de leur vue exceptionnellement développée.



568 *Les Guerriers à l'Œil de Lynx ont la charge de surveiller les frontières.*

Des doutes, cependant, vous assaillent à nouveau. Que font-ils donc à Mampang ? L'un d'eux vous prend alors par le bras. « Nous vous avons reconnu tout de suite lorsque vous avez franchi les portes de Throben, dit-il. Vous ne savez donc pas que votre arrivée a été annoncée, homme d'Analand ? Depuis qu'il a été prévenu par ses Serpents, l'Archimage vous attend. Mais nous pouvons vous aider à vous déguiser. Tenez, mettez cette tunique. » Il vous tend un vêtement épais qui s'attache à l'aide de grosses lanières. Si vous souhaitez revêtir cette tunique ainsi qu'il vous le propose, rendez-vous au [104](#). Si votre prudence vous interdit d'accepter, rendez-vous au [131](#). Enfin, si vous décidez plutôt d'attaquer ces créatures, rendez-vous au [90](#).

569

Vous parvenez à lire les pensées de l'Ogre. Il est en train d'imaginer tous les supplices qu'il souhaiterait vous infliger et ce qu'il a en tête n'a rien de réjouissant pour vous. Cette communication télépathique vous permet également de découvrir un trait de caractère du personnage : il est particulièrement fier de l'ordre et de la propreté qui règnent dans sa salle de torture. Peut-être serait-il donc habile de le flatter à ce sujet ? Vous vous répandez aussitôt en compliments sur le parfait état des lieux. Rendez-vous au [215](#).

570

Les Yeux Rouges échangent des regards entendus. « C'est bien ce que je pensais, dit celui qui vous a posé la question. Vous n'êtes pas du tout originaire de Kharé ! Cet imposteur a besoin qu'on s'occupe de lui, ajoute-t-il à l'adresse de ses compagnons. Voyons un peu la couleur de son sang ! » De toute évidence, vous ne leur avez pas donné la réponse qu'ils attendaient. Rendez-vous au [12](#).

571

Vous vous précipitez vers la porte située dans le mur du fond. Mais votre hâte éveille l'attention des Gobelins qui réagissent aussitôt. L'un d'eux se lève d'un bond et s'avance vers vous. Ses deux bras sont de tailles différentes. Son bras droit est énorme et musculeux, l'autre plutôt fluet. Ce déséquilibre se retrouve dans ses jambes, dont la gauche est deux fois plus grosse que la droite. La créature vous barre le chemin en montrant les dents. Rendez-vous au [332](#).

572

Vous vous laissez tomber sur le sol en faisant le moins de bruit possible et vous jetez un coup d'oeil en direction des gardes. Ils sont toujours occupés à examiner le passage. Vous pouvez donc franchir la porte

sans encombre et pénétrer ainsi dans l'enceinte de la Forteresse. Rendez-vous au [129](#).



573

La porte ouvre sur un petit couloir. Une fenêtre aménagée dans le mur de droite laisse entrer la lumière du jour. En regardant par cette fenêtre, vous apercevez le pied d'une haute tour située de l'autre côté de la cour. Vous pouvez essayer d'ouvrir une porte qui se trouve à votre gauche ; rendez-vous pour cela au [517](#). Si vous préférez vous diriger vers une autre porte que vous apercevez au bout du couloir, rendez-vous au [194](#).

574

Vous trouvez sur le sol un emplacement de terre meuble sur lequel vous pourrez vous installer confortablement. Utilisant votre Sac à Dos en guise d'oreiller, vous vous allongez pour vous endormir. Vous repensez ensuite aux événements de la journée et vous ressentez soudain les effets de la fatigue. A chacun de vos combats contre les messagers de l'Archimage, vous avez risqué votre vie et l'échec de votre mission. A la vérité, vous avez eu une chance exceptionnelle de pouvoir arriver jusqu'ici. Ces pensées vous donnent confiance et vous vous laissez doucement emporter par le sommeil. Malheureusement, votre nuit sera bientôt interrompue. Vous avez en effet manqué de discernement en choisissant cette grotte comme chambre à coucher, car un énorme OURSCONSE y a déjà établi sa tanière. La créature, qui jusqu'à présent dormait, a été réveillée par votre odeur. Voyant qu'un intrus s'est installé dans son domaine, elle se charge de faire valoir ses droits en refermant ses crocs puissants sur votre gorge. Vous avez ouvert les yeux à ce moment précis et vous emporterez ainsi dans l'autre monde l'image de ce monstre velu qui vient de mettre fin à votre mission.

Le Marmouscule hoche la tête d'un air navré mais vous souhaitez malgré tout bonne chance, tandis que vous vous approchez de la fenêtre. Plaçant tous vos espoirs dans les effets de la formule magique que vous avez prononcée, vous vous hissez sur le rebord. Vous allez devoir sauter d'une hauteur impressionnante. Sans vous laisser intimider, cependant, vous rassemblez votre courage et vous vous élancez ! Normalement, votre plan aurait dû se dérouler à merveille : vous auriez flotté dans les airs comme une plume au vent pour atterrir sans dommage au pied de la tour. Hélas, votre formule magique a été annulée par l'aura de protection dont le Marmouscule bénéficie contre toute pratique de sorcellerie. Peut-être auriez-vous pu faire usage en sa présence d'une formule plus puissante, mais celle-ci est insuffisante pour neutraliser ses ondes contraires. Votre bond n'a donc plus rien de magique et vous tombez comme une pierre, le vent emportant l'écho de votre cri, brutalement interrompu lorsque votre corps s'écrase sur le sol. Vous êtes tué sur le coup et votre mission s'achève ici.

Tandis que vous essayez de soigner votre troisième blessure, la Croupiture se penche vers vous. Elle lève alors sa trompe et vous souffle au visage une bouffée de son haleine. L'odeur qui s'en dégage est insupportable. Vous vous mettez à tousser en agitant votre arme devant vous, mais tous vos efforts sont vains, désormais. L'haleine de la Croupiture contient en effet un gaz mortel pour toute autre créature qu'elle-même. Le monstre, avec un sourire satisfait, vous regarde vous effondrer sur le sol et pousser bientôt votre dernier soupir. Votre mission s'achève donc ici.

Les deux gardes sont étendus morts à vos pieds. Hélas, votre situation est désespérée ; l'alerte a en effet été donnée et vous voyez bientôt d'énormes créatures ailées s'élancer des remparts pour fondre sur vous. Ce sont des Hommes-Oiseaux ! Ils sont trop nombreux pour que vous

espérez pouvoir leur résister, et vous décidez donc d'aller vous cacher parmi les rochers. Vous courez à toutes jambes en rebroussant chemin vers l'entrée du passage mais vous n'allez pas bien loin, car une lourde herse s'élève du sol et vous barre le passage. Vous faites aussitôt volte-face pour vous précipiter dans l'autre sens, vers le plateau rocheux, mais le sol se fissure à nouveau et une autre herse se dresse. Ses pointes acérées s'enfoncent dans votre jambe alors que vous bondissez en avant, et vous vous empalez ainsi sur le métal rouillé. Votre destin est scellé : vous êtes gravement blessé et les Hommes-Oiseaux vous auront rejoint dans quelques secondes. Vous avez donc échoué dans votre mission.



578

Tous trois échangent des regards entendus. « Ainsi donc vous êtes d'Analand », dit l'un d'eux. Il gazouille quelque chose à ses compagnons et les trois Hommes-Oiseaux s'entretiennent un instant à voix basse. Enfin, celui qui vient de vous répondre se tourne à nouveau vers vous : « Si vous êtes d'Analand, reprend-il, vous avez sans nul doute entendu parler de la Couronne des Rois. Y portez-vous quelque intérêt ? » Si vous souhaitez prétendre que la Couronne des Rois ne vous intéresse nullement et leur demander plutôt s'ils peuvent vous donner des nouvelles de l'Archimage et de ses séides, rendez-vous au [68](#). Si vous préférez admettre qu'en effet la Couronne des Rois vous intéresse, et leur demander pourquoi ils vous posent la question, rendez-vous au [82](#).

579

La tour de la prison disparaît tandis que vous êtes emporté dans l'espace. Lorsque enfin les effets de la formule se dissipent, vous distinguez à nouveau la réalité et vos pieds reprennent contact avec le

sol. Vous poussez alors un juron : vous venez en effet d'atterrir dans un marécage et de l'eau s'infiltrer dans vos bottes. Soudain, des bruits de pas vous font dresser l'oreille. Quelqu'un vient. Rendez-vous au numéro **136** du troisième volume de la série *Sorcellerie* !.



580

La porte s'ouvre et vous pénétrez dans une vaste pièce dont les murs sont creusés d'alcôves obscures. Des torches disposées à intervalles réguliers éclairent faiblement l'endroit de leurs flammes vacillantes. Tout comme les murs, le sol est en marbre. Au fond, vous apercevez une grande double porte. Il n'y a personne dans cette pièce, mais son centre est occupé par un piédestal sur lequel se dresse une grande sculpture également en marbre. Cette statue vous fait face, mais dans la pénombre vous parvenez tout juste à distinguer ses contours. Elle a la taille d'un gros chien ou d'un bélier et des cornes recourbées ornent sa tête.



580 La statue a la taille d'un bélier et des cornes recourbées ornent sa tête.

Vous ne voyez rien d'autre dans la pièce. Si vous souhaitez vous diriger vers la double porte, rendez-vous au [504](#). Si vous préférez recourir à la magie, vous avez le choix entre les formules suivantes :

LUX CHU BOF BOU ROC

[705](#) [595](#) [659](#) [719](#) [771](#)

581

Les Gobelins apparaissent là où vous avez jeté les dents et attendent vos instructions. Vous leur ordonnez aussitôt de capturer l'homme assis derrière le bureau. Tandis que vos Gobelins se matérialisaient, le personnage a observé attentivement le phénomène. A présent, il prononce à son tour une formule magique et vous voyez surgir autant de TROLLS en armure que vous avez créé de Gobelins. Une violente bataille s'engage entre les deux groupes qui se lancent à l'attaque l'un de l'autre. Hélas, vos Gobelins ne sont pas de taille à lutter contre les Trolls et, bien qu'ils se battent vaillamment, ils sont bientôt vaincus. L'homme aux cheveux raides vous adresse alors un sourire en levant vers vous un regard ironique. Rendez-vous au [552](#).

582

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Lorsque vous prononcez la formule, une énorme boule de feu se forme dans votre main et vous la lancez de toutes vos forces sur la créature en visant sa poitrine. Le Démon pousse un hurlement lorsque la boule enflammée atteint son but et son corps prend aussitôt feu. Fort heureusement pour vous, la créature n'avait pas fini de se matérialiser. Si elle en avait eu le temps, votre formule magique serait restée inefficace. Vous regardez le Démon agiter bras et jambes en essayant d'éteindre le feu qui le consume. Peu à peu, il faiblit et ses gestes deviennent plus lents. Rendez-vous à présent au [351](#).

583

Le bruissement s'interrompt puis reprend en se déplaçant latéralement. Soudain, vous entendez un bruit métallique, comme si l'on venait de pincer une corde de violon. Un objet siffle alors dans l'air. Vous ignorez ce qui s'est passé car il fait trop sombre pour voir quoi que ce soit. Une chose cependant est certaine : vous êtes en danger dans cette pièce. Vous décidez donc de revenir vers la porte en vous cachant parmi vos sosies. Deux autres bruits semblables vous indiquent qu'on tire sur vous - ou plutôt sur vos doubles - des projectiles dont vous

ignorez la nature. Vous parvenez malgré tout à franchir la porte que vous refermez derrière vous. Vous retournez à présent à l'entrée pour essayer d'ouvrir l'autre porte, après avoir expliqué à la petite créature que vous vous êtes trompé. Rendez-vous au [18](#).

584

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Anneau de Métal Vert ? Si ce n'est pas le cas, vous ne pourrez prononcer la formule, rendez-vous alors au [769](#). Si vous avez cet Anneau, glissez-le à votre doigt puis prononcez la formule. A la grande stupéfaction de vos agresseurs, vous disparaissiez aussitôt, puis vous vous rematérialisez devant l'Œil Rouge qui est parti en courant. Ce dernier se cogne contre vous et vous tombez tous deux sur le sol. Voyant ce qui s'est passé, les autres se précipitent pour venir en aide à leur compagnon. Rendez-vous au [12](#).

585

Vous attendez que la formule produise son effet, mais rien ne se passe. Vous l'avez pourtant prononcée correctement mais, pour quelque mystérieuse raison, elle n'a pas fonctionné. Retournez à présent au [98](#) pour faire un nouveau choix.

586

Qu'allez-vous faire à présent? Si vous souhaitez vous approcher du poteau pour examiner les armes, rendez-vous au [383](#). Si vous préférez vous diriger vers les doubles portes, rendez-vous au [397](#). Enfin, si vous décidez plutôt d'aller vers le coin du mur pour essayer d'ouvrir la porte qui y est aménagée, rendez-vous au [519](#).



587

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous des Potions Médicinales ou du Jus de Myrtibelle ? Si ce n'est pas le cas, vous ne pourrez utiliser cette formule. Si en revanche vous disposez d'un de ces liquides, vous pourrez prononcer la formule et vous retrouverez aussitôt votre total *initial* d'ENDURANCE. Après avoir ainsi repris vos forces, rendez-vous au [245](#).

588

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Calotte ? Si ce n'est pas le cas, vous ne pourrez prononcer la formule magique et l'un des Guerriers à l'Œil de Lynx en profitera pour vous porter un coup qui vous fera perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous vous rendrez alors au [110](#). Si vous disposez d'une Calotte, rendez-vous au [787](#).



589

Vous prononcez la formule magique en tenant le miroir face à l'entrée de la grotte. Soudain un hurlement retentit à nouveau, suivi aussitôt d'un autre. Un combat acharné semble s'annoncer, mais un instant plus

tard quelque chose sort en courant de la grotte et passe devant vous. C'est une petite boule de fourrure de la taille d'un chou, plantée sur deux courtes pattes. Cette créature est poursuivie par l'un de ses congénères que votre miroir a créé. Vous avez aussitôt reconnu des Jib-Jib. Jamais encore vous n'aviez vu cet animal, mais des savants d'Analand vous avaient parlé de son existence. Dépourvus de dents et de griffes, les Jib-Jib se défendent de leurs ennemis en poussant des cris terrifiants. Dans le noir, ils donnent ainsi l'impression d'être de grosses bêtes dangereuses auxquelles il vaut mieux ne pas se frotter. Avec un sourire amusé, vous regardez les deux inoffensives créatures disparaître dans les broussailles. Vous pénétrez ensuite dans la grotte qui se révèle de dimensions réduites. Si vous souhaitez prendre un repas, rendez-vous au [99](#). Si vous préférez explorer à quatre pattes - en raison du plafond très bas - le fond de la grotte, rendez-vous au [14](#). Enfin, si vous décidez plutôt de vous installer pour vous endormir, rendez-vous au [384](#).

590

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous des petits Cailloux dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer cette formule, et l'un des Yeux Rouges vous porte aussitôt un coup qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Vous vous rendez alors au [225](#). Si vous possédez des Cailloux, prenez-en autant que vous voudrez et préparez-vous à prononcer la formule en vous rendant au [769](#).

591

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Pendule de Cuivre ? Si ce n'est pas le cas, il vous sera impossible de prononcer la formule. Mais, même si vous disposez d'un Pendule, votre formule ne vous servira à rien car il n'y a personne à endormir dans cette pièce. Vous avez gaspillé votre ENDURANCE. Retournez à présent au [351](#) pour faire un nouveau choix.

592

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Calotte ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule, et l'Ogre en profite pour vous porter un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous vous rendez alors au [270](#). Si en revanche vous disposez d'une Calotte, vous vous en coifferez pour pouvoir lire dans les pensées de l'Ogre après avoir prononcé la formule. Rendez-vous au [569](#).

593

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Anneau de Métal Vert ? Si ce n'est pas le cas, il vous sera impossible de prononcer la formule, et l'un des gardes en profitera pour vous porter un coup qui vous fera perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [145](#). Si vous disposez d'un Anneau de Métal Vert, vous le glisserez à votre doigt et vous prononcerez la formule. Aussitôt vous disparaîtrez de la pièce et vous vous retrouverez de l'autre côté de la porte. Stupéfaits, le Capitaine et ses gardes vous chercheront en vain tandis que vous vous éclipserez. Rendez-vous au [463](#).

594

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE ; vous prononcez alors la formule, et cinq doubles de vous-même apparaissent aussitôt autour de vous. Lancez un dé. Si vous obtenez un **6**, rendez-vous au [533](#). Si vous obtenez tout autre chiffre, rendez-vous au [583](#).

595

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous êtes désormais protégé contre tout risque de tomber dans une fosse, si tant est qu'il en existe dans cette pièce. Rendez-vous à présent au [504](#).

596

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez ensuite votre formule et vous pointez l'index vers la serrure. Un éclair jaillit de votre doigt et vient frapper la porte, mais sans provoquer le moindre dommage. Retournez au [397](#) pour faire un autre choix.

597

Vous jetez le Sable sur le sol, devant la créature, et vous prononcez votre formule. Une mare de sables mouvants se forme aussitôt, vers laquelle l'Hydre s'avance. Inutile d'espérer cependant : la mare est trop petite pour englober une créature aussi gigantesque. Il ne vous reste plus qu'à affronter l'Hydre en vous rendant au [65](#).

598

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Lorsque vous prononcez votre formule, une boule de feu se forme dans votre main. Vous la jetez sur l'Homme-Oiseau et elle explose aussitôt en une douzaine de petites boules enflammées que la créature ne peut éviter. Les plumes de ses ailes prennent feu instantanément et l'Homme-Oiseau s'écrase sur le sol à quelques mètres de vous. Rendez-vous au [543](#).

599

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Calotte ? Si ce n'est pas le cas, vous ne pourrez prononcer cette formule, et l'un des gardes en profitera pour vous porter un coup qui vous fera perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [40](#). Si vous disposez d'une Calotte, vous vous en coiffez puis vous prononcez la formule. Vous êtes aussitôt capable de lire dans les pensées de l'un ou l'autre des gardes à votre choix. Hélas, vous n'apprenez pas grand-chose : vous découvrez simplement que chacun d'eux aspire à être le premier qui vous passera son épée au travers du corps. Cette communication télépathique vous permet d'éviter leurs coups pendant la durée de son effet, mais ne vous aide nullement à pénétrer à l'intérieur de la

Forteresse. Il ne vous reste plus qu'à dégainer votre arme pour affronter les gardes. Rendez-vous au [40](#).



600

Vous vous coiffez de la Calotte et vous vous concentrez sur l'une des créatures. Vous parvenez à découvrir en lisant dans ses pensées qu'elle a l'intention de vous attaquer en faisant usage de son regard mortel. Elle éprouve en même temps une certaine crainte et hésite encore à ouvrir les yeux. Finalement, elle prend la décision d'exercer son redoutable pouvoir. Au même instant, vous vous jetez à terre et lorsque l'Œil Rouge ouvre ses paupières, les deux jets de flammes rouges qui jaillissent de sa pupille viennent roussir le sol à l'endroit où vous vous trouviez une fraction de seconde auparavant. Ainsi que vous l'espérez, la créature suit vos mouvements du regard pour essayer de vous atteindre. Vous roulez alors sur vous-même en vous cachant derrière les deux autres Yeux Rouges. Votre plan fonctionne à merveille: votre agresseur, en effet, dirige par mégarde son regard sur ses compagnons. Les deux rayons de chaleur mortelle les frappent aussitôt à la gorge et ils s'effondrent, tués sur le coup. Voyant la tragique erreur qu'il vient de commettre, l'Œil Rouge ferme les paupières et se met à frissonner d'horreur. Il ne vous reste plus qu'à vous précipiter sur lui pour l'achever d'un coup de votre arme. Lorsqu'il a rejoint dans la mort ses deux congénères, vous poursuivez votre chemin, en vous rendant au [425](#).

601

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Lorsque vous prononcez la formule, rien ne se passe. Quelque chose l'empêche de produire son effet. Retournez au [427](#) pour faire un autre choix.

602

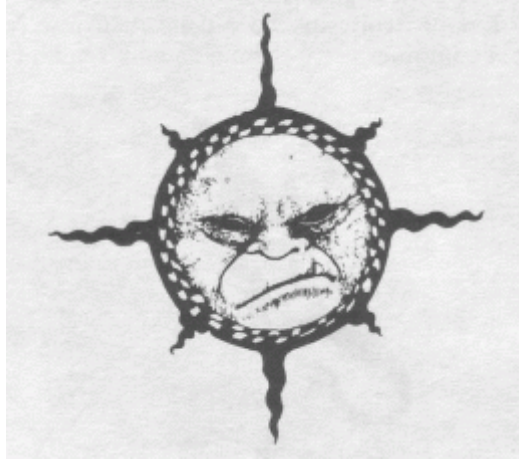
Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Disposez-vous de Potions Médicinales ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer cette formule, et la Gobeline en profite pour vous infliger à l'aide de son hachoir une blessure qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [281](#). Si vous possédez des Potions Médicinales, vous en buvez une dose, après avoir prononcé la formule. La Gobeline, cependant, ne reste pas à vous regarder les bras croisés : elle vous arrache votre Potion des mains pour en boire le reste. Vous avez gagné 2 points d'ENDURANCE, mais vous devez à présent combattre la Gobeline dont le propre total d'ENDURANCE s'est accru de 4 points grâce au liquide magique qu'elle vient d'absorber. Rendez-vous au [281](#) pour engager le combat.

603

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Que vous possédiez ou non le Bijou en Or nécessité par cette formule, vous la prononcerez en vain car la créature que vous avez devant vous est tout à fait insensible à ce genre de sortilège. Rendez-vous à présent au [65](#) pour combattre l'Hydre.

604

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors la formule qui doit vous permettre d'atterrir en douceur sur le sol. Si vous souhaitez à présent sauter par la fenêtre, rendez-vous au [575](#). Si vous préférez renoncer à cette tentative et essayer autre chose, retournez au [98](#) pour faire un autre choix.



605

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous du Sable dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer cette formule, et l'un des Hommes-Oiseaux en profite pour vous porter un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE; rendez-vous alors au [462](#). Si vous avez du Sable, vous le jetez sur le sol et vous prononcez la formule. Aussitôt une mare de sables mouvants se forme devant les Hommes-Oiseaux. L'une des dures s'avance d'un pas et commence à s'enfoncer dans la mare. Poussant des cris de détresse, elle appelle ses compagnons à l'aide. Ceux-ci n'ont aucune difficulté à la hisser hors de la mare. Il leur suffit pour cela de la saisir par les épaules et de prendre leur envol. Votre plan a donc échoué. Mais, maintenant, les Hommes-Oiseaux sont saisis d'une fureur meurtrière. Se précipitant sur vous, ils enfoncent leurs serres pointues dans votre chair et vous jettent dans les sables mouvants que vous avez vous-même créés. Il est inutile d'essayer de vous débattre, votre situation est désespérée. En quelques instants, vous vous noyez dans la mare, et votre mission s'achève ici.

606

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Potion d'Eau de Feu ? Si ce n'est pas le cas, il vous sera impossible de prononcer cette formule et vous devrez retourner au [516](#) pour faire un autre choix. Si vous disposez d'Eau de Feu, la formule aura pour effet d'augmenter

considérablement votre force. Vous vous rendrez alors au [442](#) pour combattre cette créature. Hélas, votre force supplémentaire ne vous sera d'aucun secours en la circonstance, le corps massif et caoutchouteux du monstre possédant une résistance exceptionnelle.

607

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Globe de Cristal ? Si ce n'est pas le cas, il vous sera impossible de prononcer cette formule et vous devrez retourner au [123](#) pour faire un autre choix. Si vous possédez ce Globe de Cristal, rendez-vous au [796](#).

608

Le Démon pousse des hurlements tandis que l'Eau Bénite lui brûle la peau. De la vapeur s'élève de son corps et vous regardez la créature se tordre de douleur en espérant que vous avez choisi la formule la plus efficace. Rendez-vous au [172](#) pour le savoir.

609

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Lorsque vous prononcez la formule, vous ne remarquez tout d'abord aucun changement dans le comportement de la créature. Mais peu à peu ses mouvements traduisent une confusion grandissante. Cette grosse masse caoutchouteuse semble bientôt agir d'une manière incohérente. Elle se traîne vers un coin de la pièce puis dresse sa trompe en l'air, comme si elle essayait d'atteindre le plafond. Vous profitez de son désarroi pour essayer de vous enfuir vers l'une des portes. Mais, un instant plus tard, la créature reprend le contrôle d'elle-même et vous porte un coup qui vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous à présent au [386](#).

610

Vous portez votre Flûte à vos lèvres pour commencer à jouer. Mais, avant que vous n'ayez pu émettre la moindre note, le Capitaine vous arrache la Flûte des mains et les gardes vous attaquent. Rendez-vous au [145](#) pour les affronter. Au cours du combat, l'un de vos adversaires marchera sur la Flûte et l'écrasera sous son pied. Vous aurez donc définitivement perdu cet objet.

611

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Miroir au Cadre d'Or ? Si ce n'est pas le cas, il vous sera impossible de prononcer cette formule et l'Oursconse en profitera pour vous donner un coup de griffe qui vous fera perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [490](#). Si vous disposez d'un Miroir au Cadre d'Or, rendez-vous au [663](#).

612

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Potion d'Eau de Feu ? Si ce n'est pas le cas, rien ne se produit lorsque vous prononcez la formule. Retournez alors au [323](#) pour faire un autre choix. Si vous disposez d'Eau de Feu, rendez-vous au [678](#).

613

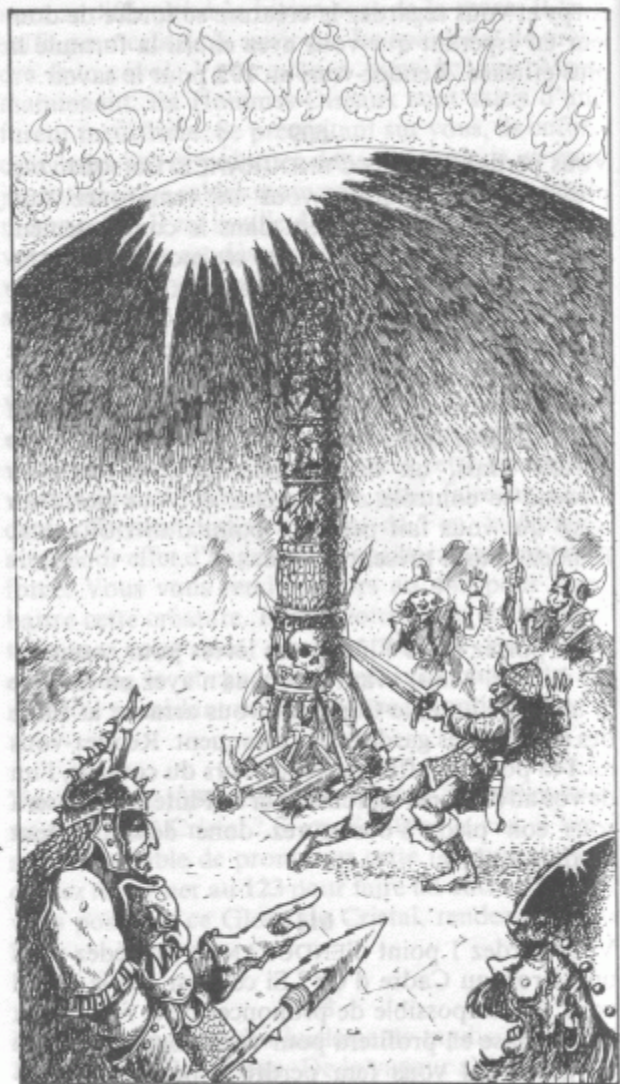
Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors la formule et vous attendez que l'obscurité se répande dans la cour. Hélas, votre attente est vaine. Cette formule est en effet inefficace en plein air. Pendant ce temps, l'un des gardes se précipite sur vous et vous porte un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous à présent au [449](#).

614

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors la formule en espérant qu'une indication vous sera donnée pour trouver le moyen de vous enfuir. Hélas, il vous apparaît très vite que toute fuite est impossible pour le moment. Il vous faut tout d'abord éliminer vos adversaires avant de songer à quitter la pièce. Rendez-vous au [510](#) pour engager le combat.

615

Vous sortez le Globe de Cristal de votre Sac à Dos et vous le contemplez en prononçant la formule. Un nuage blanchâtre apparaît alors à l'intérieur de la sphère. Lorsqu'il se dissipe, vous distinguez une cour dans laquelle des créatures vaquent à diverses occupations. Au milieu de la cour se trouve un poteau de métal au pied duquel sont rassemblées des armes. Un garde s'approche du poteau et tend son épée dans sa direction.



615 *Un garde s'approche du poteau et tend son épée dans sa direction.*

Lorsqu'il n'en est plus qu'à quelques dizaines de centimètres, son épée se met à bouger toute seule. Le garde tire alors sur son arme en faisant visiblement de grands efforts pour éviter qu'elle ne lui échappe des mains. D'un coup sec, il parvient enfin à l'éloigner du poteau, mais perd l'équilibre et tombe à terre en éclatant de rire, sous les yeux de ses compagnons également hilares. Que signifie cette scène ? Vous n'en savez rien. Une seule chose vous semble certaine : ce que vous venez de voir ne vous est d'aucun secours. Si vous souhaitez revenir sur vos pas et essayer d'ouvrir la porte de gauche, rendez-vous au [493](#). Si vous préférez vous intéresser à la porte de droite, rendez-vous au [206](#). Enfin, si vous décidez plutôt de choisir dans votre Sac à Dos un objet à l'aide

duquel vous essayerez d'ouvrir les battants de la double porte, rendez-vous au [31](#).

616

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Que vous possédiez ou non la Calotte indispensable pour prononcer la formule, celle-ci n'aura aucun effet : il n'y a personne alentour dont vous puissiez lire les pensées. Vous décidez alors d'examiner les armes qui se trouvent au pied du poteau. Rendez-vous au [383](#).

617

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Que vous possédiez ou non la Poudre de Pierre indispensable pour prononcer cette formule, celle-ci ne parviendra nullement à arrêter la chute des rochers qui tombent autour de vous, en vous faisant perdre **2** autres points d'ENDURANCE. Vous décidez alors de risquer le tout pour le tout et de courir droit devant vous en espérant pouvoir échapper à l'avalanche de rocs. Rendez-vous au [368](#).

618

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Trompe à Vent ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer cette formule. Mais, même si vous disposez de cet objet, la puissante rafale que vous produirez ne sera pas suffisamment forte pour faire bouger les portes. Si vous souhaitez à présent vous approcher des deux vantaux et imiter les gestes de la créature que vous venez d'observer, rendez-vous au [483](#). Si vous préférez vous approcher de la porte aménagée dans le coin de la cour, rendez-vous au [519](#).



619

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Anneau de Métal Vert ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et l'Ogre en profite pour vous porter un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [270](#). Si vous disposez de cet Anneau de Métal Vert, vous le glissez à votre doigt et vous prononcez la formule. Aussitôt vous disparaîsez de l'endroit où vous êtes, sans savoir où vous reparâitez. Malheureusement, cette formule ne vous a pas aidé : en effet, vous ne vous êtes déplacé que de deux mètres, et en direction de l'Ogre par surcroît ! Vos pratiques de sorcellerie ont provoqué la fureur de la créature. Il vous faut à présent la combattre en vous rendant au [270](#).

620

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors la formule sous les yeux ébahis des Satyres Femelles. Vous ne décelez aucune présence de piège, mais les deux créatures à présent s'impatientent et l'une d'elles lève sa lance, prête à en faire usage. Si vous souhaitez vous approcher d'elles, les mains en l'air, rendez-vous au [244](#). Si vous préférez leur opposer une attitude de défi, rendez-vous au [188](#).

621

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Pendule de Cuivre ? Si ce n'est pas le cas, il vous sera impossible de prononcer la formule et l'homme gras s'impatientera. Vous retournerez alors au **160** pour faire un autre choix. Si vous disposez d'un Pendule de Cuivre, sortez-le de votre Sac à Dos et prononcez la formule. L'homme vous observe attentivement. On dirait qu'il a pris le Cuivre pour de l'Or ! Rendez-vous au [759](#).

622

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous de la Poudre Jaune ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et vous vous rendez alors au [571](#). Si vous avez de la Poudre Jaune, vous en respirez quelques grains et vous prononcez la formule. Vous sentez aussitôt une énergie nouvelle animer votre corps et vous avez l'impression que vous pouvez courir plus vite que le vent. Vous vous précipitez donc vers la porte du fond. Hélas, les Gobelins sont dispersés un peu partout dans la pièce, et il vous est impossible d'éviter une étrange petite créature aux bras musculeux. Vous vous cognez contre elle et vous vous rendez au [332](#) pour la combattre.

623

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Lorsque vous prononcez la formule, une énorme boule de feu se forme dans vos mains. Vous la jetez sur l'Hydre alors que la créature glisse vers vous. Vous avez fait mouche et le corps du monstre se tord de douleur dans un rugissement sonore. En même temps, son énorme queue se détend comme un fouet pour vous frapper. Rendez-vous au [305](#).



624

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Dès que vous avez prononcé la formule, une odeur pestilentielle se répand autour de vous. Possédez-vous une paire de Tampons avec lesquels vous pourrez vous boucher le nez ? Si ce n'est pas le cas, cette puanteur produira sur vous un effet fâcheux en vous faisant perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [400](#) pour tenter de franchir la crevasse. Si vous avez des Tampons, enfoncez-les dans vos narines pour ne pas respirer cette odeur. Le choix que vous avez fait n'était cependant pas très judicieux,

et vous allez devoir à présent courir à toutes jambes sur le sentier pour essayer d'échapper à l'avalanche de rocs. Rendez-vous au [368](#).

625

Vous vous coiffez de la Perruque et vous prononcez la formule. A nouveau, un hurlement retentit à l'intérieur de la grotte, mais cette fois vous parvenez à en saisir le sens. La créature qui s'exprime ainsi veut protéger son logis. Vous communiquez avec elle et vous découvrez qu'il s'agit d'un Jib-Jib, l'un de ces petits êtres inoffensifs dont la seule défense consiste en une voix puissante donnant l'impression, dans le noir, d'appartenir à une bête féroce. Vous annoncez à la petite créature que vous avez l'intention de passer la nuit dans la grotte. Un instant plus tard, vous voyez passer devant vous une petite boule de fourrure de la taille d'un chou, qui s'enfuit dans les broussailles sur deux courtes pattes. Vous pénétrez ensuite dans la grotte qui se révèle de dimensions réduites. Si vous souhaitez prendre un repas, rendez-vous au [99](#). Si vous préférez explorer à quatre pattes - en raison du plafond très bas - le fond de la grotte, rendez-vous au [14](#). Enfin, si vous décidez plutôt de vous installer pour dormir, rendez-vous au [384](#).

626

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Dent de Géant ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer cette formule. Retournez alors au [79](#) pour faire un nouveau choix. Si vous disposez de cette Dent de Géant, la formule que vous prononcez fait apparaître un Géant tout entier. Malheureusement, cette pièce n'a pas été prévue pour accueillir des créatures d'aussi grande taille, et lorsque votre Géant se matérialise, il se cogne brutalement la tête contre le plafond bas, puis s'effondre sur le sol sans connaissance. Un instant plus tard, il disparaît. Rendez-vous au [245](#).

627

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous de la Poudre Jaune ? Si ce n'est pas le cas, il vous sera impossible de prononcer la formule, et l'un des Guerriers à l'Œil de Lynx vous portera un coup qui vous fera perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [110](#). Si vous avez de la Poudre Jaune, vous en respirerez quelques grains, puis vous prononcerez la formule. Dès lors vous serez capable de courir et de bouger à une vitesse impressionnante. Si vous souhaitez en profiter pour vous enfuir, rendez-vous au [135](#). Si vous préférez affronter vos adversaires, votre rapidité exceptionnelle vous permettra d'ajouter 3 points à chaque fois que vous calculerez votre Force d'Attaque, et ce pendant toute la durée du combat. Rendez-vous au [110](#).

628

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous de l'Eau Bénite dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, il vous sera impossible de prononcer cette formule ; vous devrez alors dégainer votre arme et combattre le Démon en vous rendant au [172](#). Si vous disposez d'Eau Bénite, vous en aspergerez la créature puis vous prononcerez la formule. Rendez-vous alors au [608](#).

629

Vous tenez le Miroir devant vous et vous commencez à prononcer la formule. La Gobeline est loin d'être sotte, cependant, et elle comprend aussitôt que vous préparez un sortilège. Ses soupçons se trouvent confirmés lorsqu'elle voit dans le Miroir son image s'animer d'une vie propre. Instinctivement, elle jette son hachoir dans la glace qui se fracasse sous le choc en détruisant son sosie. Vous essayer de vous protéger mais il est trop tard : les éclats du Miroir brisé vous criblent le visage et vous crèvent les yeux. Hurlant de douleur, vous vous effondrez sur le sol. C'est ici que s'achève votre mission : il n'est pas question, en effet, d'aller plus loin en ayant perdu la vue.

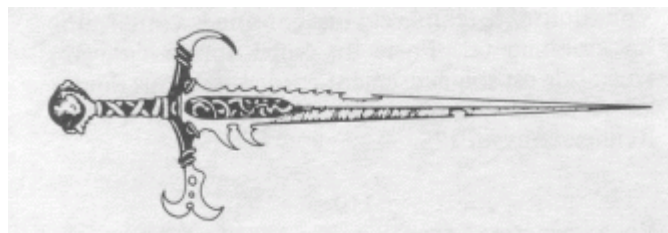
630

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 sera impossible de prononcer la formule. Si vous avez de la Cire, vous en enduisez votre arme et la formule lui donnera alors une puissance exceptionnelle. Au cours du prochain combat que vous aurez à livrer, cette arme fera perdre à votre adversaire 4 points d'ENDURANCE, au lieu des 2 habituels, chaque fois que vous lui infligerez une blessure. Retournez à présent au [221](#), pour faire un nouveau choix.



631

Lorsque les effets de la magie se dissipent, vous vous retrouvez sur les marches d'un escalier en colimaçon. Derrière vous, au pied de l'escalier, vous apercevez de grandes doubles portes. En haut des marches se trouve une autre porte qui semble également solide. Vous montez l'escalier et vous tournez la poignée de cette porte : elle s'ouvre sans difficulté. Rendez-vous au [321](#).



632

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la formule en vous concentrant sur la serrure et vous attendez que le mécanisme se déclenche. Vous n'entendez rien cependant, pas le moindre cliquetis, et vous ignorez donc si la magie a produit ou non l'effet désiré. Si vous souhaitez essayer d'ouvrir la porte, rendez-vous au [344](#). Dans le cas contraire, retournez au [397](#) et faites un autre choix.

633

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Choisissez l'un des objets contenus dans votre Sac à Dos (à l'exception de l'Or et des Provisions), puis prononcez la formule - sans oublier de rayer cet objet de votre *Feuille d'Aventure*. Aussitôt, un trésor étincelant apparaît à la place de l'objet. Vous l'offrez à la créature qui ne semble pas le moins du monde intéressée. Vous ignorez même si elle est capable de *voir* ces richesses. Elle émet un faible son qui ne vous donne aucune indication particulière. Si vous souhaitez renoncer à lui proposer ce trésor, retournez au [516](#) et faites un nouveau choix. Si vous préférez vous avancer vers la créature pour essayer d'entendre ce qu'elle dit, rendez-vous au [405](#).

634

Les gardes vous saisissent à nouveau, mais le Capitaine leur ordonne aussitôt de vous relâcher. La formule a fait son effet ! « Un adversaire d'une telle valeur mérite plus de respect, déclare le Capitaine. Laissez-nous seuls, soldats. » Les deux créatures haussent alors les épaules et quittent la pièce. « Je vous présente mes excuses pour ce traitement quelque peu brutal », reprend le Capitaine. Vous l'interrompez en lui annonçant que vous n'avez pas de temps à perdre en vaines civilités : vous devez vous rendre au plus vite auprès de l'Archimage. Le Capitaine acquiesce d'un signe de tête et se propose de vous escorter. Cette idée d'être accompagné ne vous enchante guère, mais il se peut que l'officier vous soit utile. Il vous suffira de vous en débarrasser au bon moment. Vous quittez tous deux la pièce et vous vous dirigez vers

une grande porte située de l'autre côté de la salle brillamment éclairée. Rendez-vous au [301](#).

635

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous des Potions Médicinales ? Si ce n'est pas le cas, il vous sera impossible de prononcer la formule. Retournez alors au [123](#) pour faire un autre choix. Si vous avez de telles Potions, buvez-en une dose après avoir prononcé la formule. Vous retrouverez aussitôt votre total *initial* d'ENDURANCE. Retournez à présent au [123](#) pour faire un nouveau choix.

636

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous 1 Pièce d'Or ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule, et l'un des gardes en profite pour vous infliger une blessure qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [40](#) pour affronter vos adversaires. Si vous avez 1 Pièce d'Or, vous la poserez sur votre poignet avant de prononcer la formule. Un bouclier invisible se formera aussitôt autour de votre bras. Rendez-vous au [40](#) pour combattre les gardes, mais votre bouclier vous permet d'ôter 2 points à la Force d'Attaque de chacun d'eux.

637

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous de la Poudre de Pierre dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, il vous sera impossible de prononcer la formule. Si vous en avez, en revanche, vous pourrez changer en pierre ce que vous voudrez ; mais à quoi bon en la circonstance? Que vous ayez pu ou non faire usage de cette formule, retournez à présent au [351](#) pour choisir autre chose.

638

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors votre formule et vous attendez de voir l'effet qu'elle va produire. L'Oursconse ne semble pas très assuré sur ses pattes. Il essaye d'avancer vers vous, mais ses mouvements sont lents... très lents. Si vous souhaitez en profiter pour vous enfuir, rendez-vous au [469](#). Si vous préférez combattre la créature, rendez-vous au [490](#). Vous pourrez alors réduire de 3 points son total d'HABILETÉ en raison de l'extrême lenteur de ses gestes.

639

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Calotte? Si ce n'est pas le cas, il vous sera impossible de prononcer la formule et l'un des Yeux Rouges en profitera pour vous porter un coup qui vous fera perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [769](#). Si vous avez une Calotte, rendez-vous au [600](#).



640

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Globe de Cristal ? Si ce n'est pas le cas, il vous sera impossible de prononcer la formule. Retournez alors au [193](#) pour faire un autre choix. Si vous possédez un Globe de Cristal, rendez-vous au [615](#).

641

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Que vous possédiez ou non l'Eau Bénite indispensable pour prononcer la formule, celle-ci n'aura aucun effet en la circonstance. Pendant ce temps, les gardes vous attaquent et vous font perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [453](#) pour affronter vos adversaires.

642

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Flûte de Bambou ? Si ce n'est pas le cas, il vous sera impossible de prononcer la formule et l'un des gardes en profitera pour vous porter un coup qui vous fera perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [145](#). Si vous avez une Flûte, rendez-vous au [610](#).



643

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors votre formule en vous concentrant sur la porte et vous attendez qu'elle s'ouvre. Rien ne se produit cependant. Votre formule n'est pas suffisamment puissante pour forcer l'entrée de la Forteresse de Mampang. Rendez-vous au [304](#).

644

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Que vous possédiez ou non le Bracelet d'Os indispensable pour prononcer cette formule, celle-ci restera sans effet. Il est fort probable que la créature présente dans la pièce ne dispose pas d'une intelligence suffisante pour être sensible à une illusion. Il ne vous reste donc plus qu'à dégainer votre arme en vous préparant à combattre. Rendez-vous au [15](#).

645

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Globe de Cristal ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer cette formule. Retournez alors au [362](#) pour faire un autre choix. Si vous avez un Globe de Cristal, rendez-vous au [792](#).

646

Possédez-vous des Dents de Gobelins ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et le premier garde vous donne un coup d'épée qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [394](#).



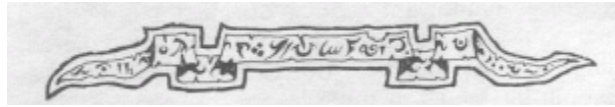
646 Chaque dent se transforme en un Gobelin entier.

Si vous avez des Dents de Gobelins vous pourrez en jeter à terre autant qu'il vous plaira puis vous prononcerez la formule. Chaque Dent se transformera en un Gobelin entier (HABILETÉ : 5, ENDURANCE : 5) à qui vous donnerez l'ordre d'attaquer le garde qui vous fait face. Rendez-vous au [394](#).

647

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Pendule de Cuivre ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et vous vous enfuyez de la pièce en vous rendant au [74](#). Si

vous possédez un Pendule de Cuivre, tenez-le à bout de bras en lui imprimant un mouvement de balancier puis prononcez la formule. Hélas, les Hommes-Oiseaux ne sont nullement impressionnés par votre sortilège et ils bondissent sur vous pour vous attaquer. Rendez-vous au [462](#).



648

Vous prononcez la formule puis vous embouchez la Trompe à Vent. Une formidable rafale souffle aussitôt sur le poteau. Mais celui-ci est solidement planté dans le sol et ne bouge pas d'un pouce. Ce qui est plus surprenant, c'est que les armes posées à sa base ne bougent pas davantage. Que signifie ce phénomène ? Rendez-vous au [586](#).



649

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors votre formule en attendant qu'une intuition vous vienne à l'esprit. Quelques instants plus tard, vous sentez qu'il serait imprudent d'essayer de forcer la double porte ; en revanche, il vous semble possible d'ouvrir l'une des portes situées derrière vous. Si vous souhaitez suivre cette intuition, rendez-vous au [493](#). Dans le cas contraire, vous pourrez choisir l'un des objets contenus dans votre Sac à Dos et vous en servir pour tenter d'ouvrir la double porte ; vous vous rendrez alors au [31](#). Enfin, si vous préférez vous intéresser à l'autre porte, rendez-vous au [206](#).

650

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous 1 Pièce d'Or? Si ce n'est pas le cas, il vous sera impossible de prononcer la formule. Si vous avez 1 Pièce, posez-la sur votre poignet puis prononcez la formule. Un bouclier invisible se formera aussitôt autour de votre bras. Si vous avez à livrer un combat dans cette pièce, la protection offerte par ce bouclier vous donnera le droit de réduire de 2 points la Force d'Attaque de votre adversaire, et ce à chaque Assaut. Que vous ayez ou non réussi à prononcer la formule, dégainez à présent votre arme et rendez-vous au [162](#).



651

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous des petits Cailloux dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, vous perdrez votre temps à essayer de prononcer la formule. Retournez alors au [452](#) pour faire un autre choix. Si vous disposez de Cailloux, prenez-en autant que vous voudrez puis prononcez la formule. Vous vous rendrez ensuite au [270](#). Vous jetterez ces petits Cailloux sur l'Ogre un par un, en lançant deux dés à chaque fois. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, vous aurez fait mouche et l'Ogre perdra 1 point d'ENDURANCE. Si vous ratez deux fois votre cible, l'Ogre s'avancera suffisamment près de vous pour pouvoir vous attaquer. Vous n'aurez plus alors la possibilité de faire usage de vos Cailloux.

652

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous fouillez ensuite dans votre Sac à Dos pour y prendre un objet de votre choix. Vous prononcez alors la formule et l'objet se transforme aussitôt en un petit trésor que vous offrez à l'homme gras. Le regard de celui-ci se met à

briller de convoitise. Ce qui l'intéresse le plus dans votre trésor, c'est sans nul doute l'Or. Vous concluez donc un marché avec lui, en lui proposant de lui donner cet Or en échange de renseignements qui vous permettraient de pénétrer dans le donjon central. Rendez-vous au [20](#).

653

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous des Potions Médicinales ? Si ce n'est pas le cas, il vous sera impossible de prononcer la formule ; si en revanche vous possédez l'une de ces Potions, vous prononcerez la formule après en avoir bu une dose. Ses effets bénéfiques se manifesteront aussitôt et vous retrouverez votre total *initial* d'ENDURANCE. Retournez à présent au [502](#) pour décider de ce que vous allez faire.

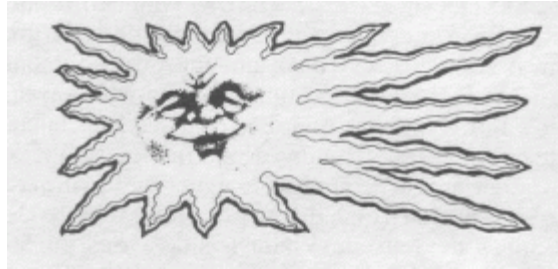
654

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Anneau de Métal Vert ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule. Les rocs tombent autour de vous et vous font perdre 3 points d'ENDURANCE. Il ne vous reste plus alors qu'à courir droit devant vous en espérant pouvoir échapper à l'éboulement. Rendez-vous au [368](#). Si vous disposez d'un Anneau de Métal Vert, vous le glissez à votre doigt, puis vous prononcez la formule. Vous disparaissiez aussitôt de l'endroit où vous vous trouvez, mais, à votre grande horreur, vous reparaissez juste sous l'avalanche de rocs. Il vous faut à présent essayer coûte que coûte de bondir de l'autre côté de la crevasse. Rendez-vous pour cela au [400](#).

655

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Branche de Jeune Chêne ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et l'un des gardes en profite pour vous porter un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [394](#) pour affronter ce garde. Si vous disposez d'une Branche de Jeune Chêne, vous la tenez devant vous en prononçant la formule. Le garde

s'immobilise aussitôt, incapable de faire un geste. Il ne vous reste plus qu'à le tuer. Rendez-vous au [495](#).



656

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez votre formule en vous concentrant sur l'un des gardes. Celui-ci s'immobilise aussitôt, l'air ébahi. Il regarde au loin, puis contemple la porte ; on dirait qu'il ne comprend plus ce qui se passe. Soudain, il se laisse tomber à quatre pattes et se met à rugir comme un Chagaye. Il vous faut à présent vous rendre au [40](#) pour affronter les autres gardes ; vous n'aurez besoin d'en combattre que trois, au lieu de quatre (éliminez l'un d'eux à votre choix). Sachez cependant que l'état de confusion du quatrième garde le fera agir d'une manière imprévisible : tout à coup, après que vous aurez livré le quatrième Assaut, il vous infligera une blessure qui vous fera perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous poursuivrez ensuite le combat.

657

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors votre formule, et cinq doubles de vous-même apparaissent aussitôt autour de vous. D'un même mouvement, vous engagez le combat tous les six. Vous espérez que vos adversaires s'attaqueront à vos sosies mais il vous faut déchanter, car la vue exceptionnellement développée des Guerriers à l'Œil de Lynx leur permet de distinguer mieux que quiconque la réalité de l'illusion. L'un de vos attaquants vous porte un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous à présent au [110](#) pour continuer le combat.

658

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Trompe à Vent ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule. Retournez alors au [79](#) pour faire un nouveau choix. Si vous disposez d'une Trompe, vous pourrez souffler dedans après avoir prononcé la formule et provoquer ainsi une violente rafale de vent. Malheureusement, cette soudaine bourrasque, quelle que soit la direction dans laquelle elle souffle, n'aura aucun effet bénéfique en la circonstance. Il ne vous reste plus qu'à demander conseil à Detouk Othé. Rendez-vous au [245](#).

659

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors la formule qui aura pour effet de démoraliser toute créature vivante éventuellement présente dans la pièce. En cas de combat à livrer, votre adversaire s'en trouvera ainsi diminué. Rendez-vous maintenant au [504](#).

660

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors votre formule et un champ de force invisible se forme aussitôt autour de vous. Protégé par ce rempart immatériel, il vous est possible de passer devant les Yeux Rouges, sans qu'ils puissent vous blesser de leurs armes. Voyant que vous êtes invulnérable à la force physique, vos adversaires ouvrent les yeux. Des rayons enflammés jaillissent alors vers vous, mais votre barrière invisible les empêche de vous atteindre. Comprenant qu'il est inutile d'insister, les créatures vous laissent en paix et vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [425](#).



661

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Perruque Verte ? Si ce n'est pas le cas, il vous sera impossible de prononcer la formule et l'Homme-Oiseau en profitera pour vous porter un coup qui vous fera perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [450](#). Si vous avez une Perruque, vous vous en coifferez puis vous prononcerez la formule. Vous serez aussitôt capable de communiquer avec l'Homme-Oiseau dans sa propre langue. Hélas, celui-ci ne s'intéressera guère à votre conversation, se contentant de vous indiquer que vous avez pénétré sur son territoire sans y être invité. Il ne vous reste plus qu'à dégainer votre arme et à vous rendre au [450](#) pour le combattre.

662

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Lorsque vous prononcez la formule, un éclair jaillit de votre main et vient fracasser la serrure de la porte. Celle-ci s'ouvre aussitôt sur une pièce obscure. Vous avancez prudemment, mais au moment de franchir le seuil vous perdez l'équilibre : dans le noir vous n'aviez pas vu qu'il fallait descendre deux marches pour pénétrer dans la pièce. Rendez-vous à présent au [112](#).

663

Tenant votre Miroir devant vous, vous prononcez la formule. La créature pousse un rugissement lorsque son double se matérialise et bondit hors du Miroir. Au lieu de combattre, cependant, l'Oursconse se tourne et lève la queue, imité aussitôt par son double. Soudain, une odeur pestilentielle se répand dans la grotte et vous êtes saisi de violents hauts-le-cœur qui vous font perdre 4 points d'ENDURANCE. Vous vous enfuyez ensuite en vous rendant au [469](#).

664

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Anneau de Perles ? Si ce n'est pas le cas, il vous sera impossible de prononcer la formule, et l'un des Yeux Rouges en profitera pour vous porter un coup qui vous fera perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [769](#). Si vous disposez d'un Anneau de Perles, passez-le à votre doigt puis prononcez la formule. Vous devenez aussitôt invisible. Vous dégainez alors votre arme et vous attaquez les Yeux Rouges dans un mouvement tournant. Les choses ne se passent pas comme prévu, cependant, car lorsque vous essayez de frapper l'une des créatures, celle-ci parvient à parer votre coup sans la moindre difficulté. Vous comprenez aussitôt l'erreur que vous avez commise : ces créatures gardent en permanence les yeux fermés. *Elles n'ont donc pas besoin de vous voir!* Vous avez perdu un point d'ENDURANCE pour rien et il vous faut à présent affronter vos adversaires en vous rendant au [159](#).

665

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Lorsque vous prononcez la formule, une odeur pestilentielle se répand dans la pièce. Possédez-vous des Tampons pour vous boucher le nez? Si oui, enfoncez-les immédiatement dans vos narines. Sinon, cette puanteur vous donnera de violentes nausées qui vous feront perdre 3 points d'ENDURANCE. La créature, quant à elle, réagit aussitôt à l'odeur : elle s'effondre sur le sol dans un coin de la pièce et sa grosse masse caoutchouteuse est agitée de tremblements. Quelques instants plus tard, ses convulsions cessent et elle s'immobilise. La Croupiture vient de mourir. Rendez-vous à présent au [443](#).

666

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous de la Poudre Jaune dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer cette formule. Retournez alors au [427](#) pour faire un autre choix. Si vous avez de la Poudre Jaune, respirez-en quelques grains puis prononcez votre formule. Vous vous rendrez ensuite au [714](#).

667

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Anneau de Perles ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer cette formule. Rendez-vous alors au [304](#). Mais, même si vous disposez d'un tel Anneau, la formule restera sans effet. Vous vous rendrez invisible en vain ; ce n'est pas ainsi que vous pourrez franchir la porte. Rendez-vous au [304](#).



668

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Bracelet d'Os ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer cette formule et la Gobeline vous attaque. Le premier coup qu'elle vous porte vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE, et vous vous rendez alors au [281](#) pour la combattre. Si vous disposez d'un Bracelet d'Os, passez-le à votre poignet puis prononcez la formule. Vous vous transformez soudain aux yeux de la Gobeline en un sosie de l'Archimage lui-même. Aussitôt, la créature laisse tomber son arme à terre et s'incline respectueusement devant vous. Vous lui expliquez alors que vous faisiez une tournée incognito dans la Forteresse pour en vérifier le bon ordre et vous la félicitez de la propreté de sa cuisine. Elle se confond en remerciements et vous laisse repartir en vous gratifiant d'une nouvelle révérence. Rendez-vous au [448](#) pour continuer votre chemin.

669

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Miroir au Cadre d'Or ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et vous retournez alors au [123](#) pour faire un autre choix. Si vous disposez d'un tel Miroir, rendez-vous au [589](#).

670

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Calotte ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et l'un des gardes en profite pour vous infliger un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [449](#). Si vous disposez d'une Calotte, vous vous en coiffez puis vous prononcez la formule. Il vous est alors possible de lire dans les pensées du premier garde, mais vous n'apprenez rien d'intéressant : il a simplement l'intention de vous capturer. Rendez-vous à présent au [449](#) pour combattre vos adversaires.

671

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Lorsque vous prononcez la formule, une odeur pestilentielle se répand dans la pièce. Les Elfes Noirs qui ne sont pas eux-mêmes des créatures très ragoûtantes se montrent cependant sensibles à cette puanteur et se plient en deux, les mains crispées sur le ventre. Avez-vous des Tampons pour vous boucher le nez ? Si ce n'est pas le cas, vous serez à votre tour victime de l'odeur que vous avez provoquée et vos nausées vous coûteront 3 points d'ENDURANCE. Vous vous rendrez alors au [510](#) où le combat s'engagera contre les Elfes dès que la puanteur se sera dissipée. Si vous avez des Tampons, enfoncez-les immédiatement dans vos narines et quittez la pièce en vous rendant au [566](#) ; les Elfes Noirs, pris de violents vomissements, ne pourront rien faire pour vous retenir.

672

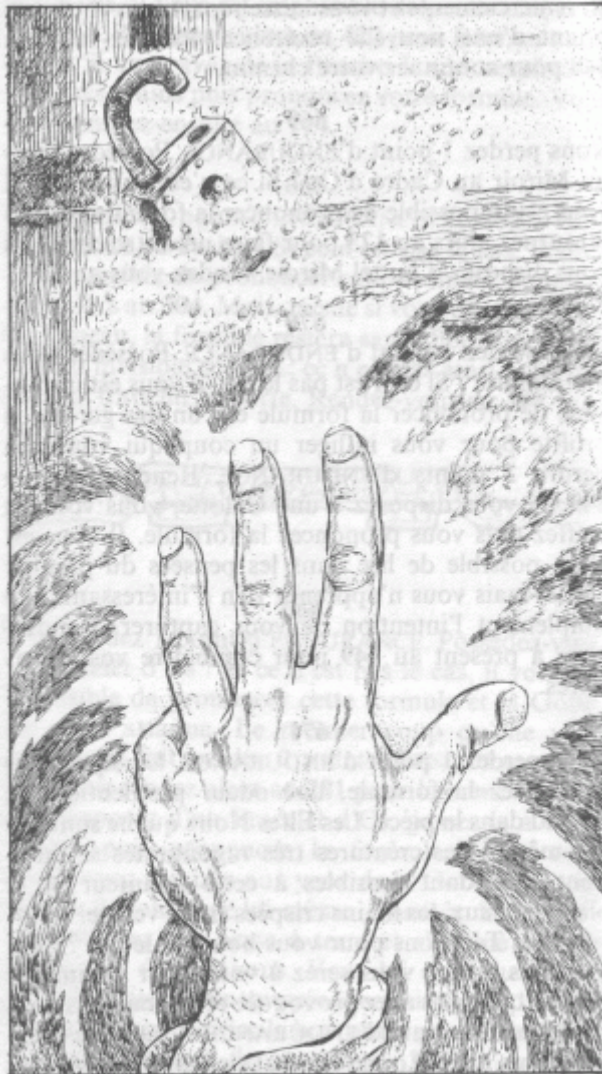
Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Que vous possédiez ou non la Poudre de Pierre indispensable pour prononcer cette formule, celle-ci restera sans effet puisque dans le noir vous ne savez pas dans quelle direction ni sur qui il convient de jeter la Poudre. Il ne vous reste donc plus qu'à dégainer votre arme ; rendez-vous au [15](#).

673

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous de la Poudre Jaune dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule. Retournez alors au [98](#) pour faire un nouveau choix. Si vous avez de la Poudre Jaune, respirez-en quelques grains puis prononcez votre formule ; rendez-vous au [585](#).

674

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors votre formule en pointant l'index vers le cadenas. Un éclair jaillit aussitôt de votre main, et vient le fracasser.



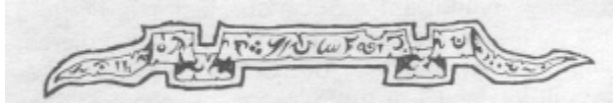
674 Un éclair jaillit aussitôt de votre main, et vient fracasser le cadenas.

Rendez-vous au [348](#).

675

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous de la Poudre de Pierre dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer cette formule ; il vous faut alors dégainer votre arme et vous rendre au [442](#). Si vous avez cette Poudre, vous en jetez sur la créature en prononçant la formule. Quelques instants plus tard, la masse informe et caoutchouteuse du monstre commence à se solidifier. Vous regardez la créature se transformer en pierre puis vous

réfléchissez à ce que vous allez faire : si vous souhaitez fouiller la pièce, rendez-vous au [51](#). Si vous préférez quitter rapidement les lieux rendez-vous au [96](#).



676

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous des petits Cailloux dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, vous perdez votre temps en essayant de prononcer cette formule. Retournez alors au [557](#) et faites un autre choix. Si vous disposez de Cailloux, prenez-en autant que vous voudrez puis prononcez la formule. Vous vous rendrez ensuite au [270](#). Vous jetterez ces petits Cailloux sur l'Ogre un par un en lançant deux dés à chaque fois. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, vous aurez fait mouche et l'Ogre perdra 1 point d'ENDURANCE. Si vous ratez deux fois votre cible, l'Ogre s'avancera suffisamment près de vous pour pouvoir vous attaquer. Vous n'aurez plus alors la possibilité de faire usage de vos Cailloux.

677

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Lorsque vous prononcez la formule sous l'œil intrigué des Gobelins, une soudaine obscurité envahit la pièce. Les créatures ne comprennent pas ce qui se passe et poussent des cris aigus en se précipitant en tous sens. Elle se cognent les unes contre les autres, et tandis que vous vous approchez de la porte du fond, quelques Gobelins viennent se heurter contre vous, mais sans vous faire de mal. Rendez-vous au [426](#) pour ouvrir la porte.

678

Vous avalez votre potion puis vous prononcez la formule. Aussitôt, vous sentez une énergie nouvelle se répandre dans votre corps. Vous saisissez alors la corde et vous la tirez d'un coup sec pour vérifier sa solidité. Mais votre force est telle qu'elle casse net ! Il n'est donc plus

question d'utiliser ce moyen pour franchir la crevasse. Vous poursuivrez plutôt votre chemin le long du sentier en vous rendant au [59](#).

679

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors la formule en vous concentrant sur l'un des deux gardes à votre choix. Sous l'effet de la magie, la créature devient incapable de vous combattre. Vous n'aurez donc pas à tenir compte de cet adversaire au cours de l'affrontement qui vous attend au numéro [145](#).

680

Vous plongez le regard dans votre Globe de Cristal. « Qu'est-ce que c'est ? » demande l'homme gras. Vous ne lui répondez pas, vous concentrant plutôt sur l'image qui se forme devant vos yeux. Vous voyez une pièce éclairée par la seule flamme d'une chandelle tenue par une main. Des lames tranchantes hérissent le plancher. Vous observez la scène comme si vous vous trouviez à la place du personnage qui tient la chandelle. Traverser cette pièce présente bien des difficultés : il faut en effet prendre garde à ne pas poser le pied sur les nombreuses lames plantées dans le sol. L'être dont la main tient la chandelle parvient à avancer sans encombre jusqu'à une porte aménagée dans le mur du fond. A ce moment, l'image disparaît du Globe de Cristal. L'homme gras vous demande à nouveau à quoi sert cet objet, mais vous vous hâtez de ranger la sphère dans votre Sac à Dos. Elle est en effet bien trop précieuse pour lui laisser mettre la main dessus. Si vous souhaitez lui proposer l'un des autres objets contenus dans votre Sac à Dos, rendez-vous au [66](#). Si vous préférez dégainer votre arme et vous précipiter sur lui, rendez-vous au [205](#).

681

Vous jetez le Sable devant la statue puis vous prononcez votre formule. Une petite mare de sables mouvants se forme aussitôt sur le sol. Vous pouvez à présent traverser la pièce en vous rendant au [504](#). Sachez

cependant que la statue sera simplement ralentie par les effets de la formule magique. Les sables mouvants ne l'empêcheront pas de vous atteindre mais, lorsque vous aurez à *Tenter votre Chance*, vous vous rendrez directement au [329](#) sans avoir besoin de lancer les dés.

682

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors la formule qui ne produit aucun effet : dans l'obscurité il vous est impossible de savoir sur qui ou sur quoi vous concentrer. Il ne vous reste donc plus qu'à dégainer votre arme et à vous rendre au [15](#).

683

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors la formule en pointant l'index sur la créature. Un éclair jaillit aussitôt de votre main. Le Démon n'a pas eu le temps de se former entièrement et lorsque la foudre l'atteint, sa tête semble exploser comme sous l'effet d'une bombe projetant en tous sens des fragments de matière sanglante. Rendez-vous à présent au [351](#).

684

Vous parvenez à lire dans les pensées du Gobelin, mais elles sont confuses et dénuées de sens. De toute évidence, vous avez établi une communication télépathique avec un Gobelin imbécile ! Vous n'apprenez donc rien d'intéressant et vous avancez dans la pièce en vous rendant au [56](#).

685

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Masque Noir ? Si ce n'est pas le cas, il ne vous est pas possible de prononcer cette formule. Tandis que vous gaspillez vos forces en vains efforts, l'une des Satyres Femelles vous jette sa lance et vous écorche la jambe. Cette blessure vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Retournez alors au [522](#), pour faire un autre choix, à l'exclusion de toute formule magique. Si vous avez un Masque Noir, placez-le devant votre visage puis

prononcez la formule. Les deux créatures sont alors saisies de terreur et vont se cacher derrière un gros rocher. Vous pouvez ensuite continuer votre chemin en vous rendant au [441](#).

686

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Médaillon Incrusté de Pierreries ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule, et l'Oursconse en profite pour vous donner un coup de griffe qui vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [490](#). Si vous avez un Médaillon, vous le passez à votre cou puis vous prononcez la formule. Vous vous élevez aussitôt dans les airs, mais l'Oursconse n'est nullement impressionné par votre sortilège. Le plafond bas de la grotte ne vous permet pas en effet d'aller bien haut et la créature vous inflige aux jambes une blessure qui vous coûte 2 autres points d'ENDURANCE. Rendez-vous à présent au [469](#).

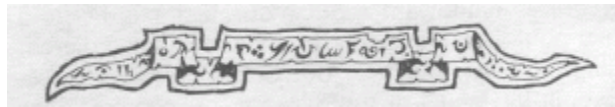
687

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Le personnage vous observe avec intérêt tandis que vous prononcez votre formule. « De la magie ! s'exclame-t-il. Seriez-vous donc sorcier ? Voyons un peu ce que l'homme d'Analand est capable de faire ! » Il marmonne alors quelques mots et pointe l'index vers un rouleau de corde posé sur le sol. Au même instant, la corde se déroule puis s'envole en ondulant comme un serpent et se précipite sur vous pour essayer de vous lier les mains. Votre formule magique vous protège, cependant, et la corde s'immobilise à quelques dizaines de centimètres de vous, sans pouvoir vous atteindre. Le sorcier vous adresse un sourire. « Je vois, dit-il, que vous avez prononcé une formule de protection. Très bien. Dans ce cas, j'emploierai des moyens moins spectaculaires pour vous capturer. » Rendez-vous au [552](#).



688

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Anneau de Perles Fines ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et l'un des gardes en profite pour vous infliger une blessure qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [453](#). Si vous avez un Anneau de Perles Fines, passez-le à votre doigt et attendez le moment opportun pour prononcer la formule. L'un de vos adversaires lève son épée pour vous frapper : c'est à cet instant que vous prononcez la formule. Vous disparaissiez aussitôt sous le regard stupéfait des deux créatures. Elles vous cherchent en vain autour d'elles et finissent par conclure que le coup d'épée asséné par le garde vous a tout simplement anéanti. Pendant ce temps, vous vous dirigez tranquillement vers les doubles portes en vous rendant au [176](#).



689

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors la formule avant que l'Hydre n'ait eu le temps de vous attaquer. Aussitôt votre corps grandit et atteint une taille trois fois supérieure à la normale. C'est un véritable géant qui se tient à présent devant la créature. Vous devrez faire attention de ne pas vous cogner la tête contre le plafond de la pièce, tandis que vous combattrez l'Hydre. Pendant toute la durée de cet affrontement, vous aurez le droit d'ajouter 4 points à votre total d'HABILITÉ en raison de la force supplémentaire que vous donne votre taille exceptionnelle. Rendez-vous à présent au [65](#) pour combattre la créature.

690

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors la formule qui vous protège contre toute magie que la Gobeline pourrait diriger contre vous. Rendez-vous à présent au [281](#), en sachant que votre

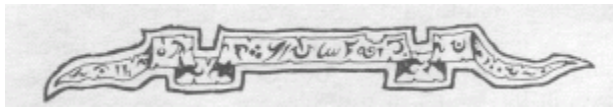
adversaire ne pourra utiliser aucun sortilège au cours du combat qui va vous opposer.

691

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Joyau Solaire ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et l'Ogre en profite alors pour vous porter un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [270](#). Si vous disposez d'un tel objet, votre formule parviendra à aveugler l'Ogre temporairement, mais sans lui faire grand mal. Retournez au [452](#) pour faire un autre choix.

692

Vous placez le Masque devant votre visage et vous prononcez la formule. Il était déraisonnable, cependant, d'imaginer qu'un sortilège aussi bénin pouvait impressionner un Démon de l'Inframonde. Rendez-vous au [172](#).



693

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez votre formule à voix basse en vous concentrant sur l'homme gras. Celui-ci reste assis à vous observer et vous ignorez si votre sortilège a fait ou non son effet. Pour vous, en tout cas, la situation n'a pas changé. Retournez au [160](#) pour faire un autre choix.

694

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. La formule que vous prononcez doit vous protéger contre toute chute brutale. Si vous souhaitez à présent sauter par la fenêtre, rendez-vous au [575](#). Si vous préférez y renoncer, retournez au [427](#) pour faire un autre choix.



695

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous vous concentrez sur votre formule en pointant le doigt vers l'Œil Rouge qui s'en va en courant. Ses compagnons comprennent aussitôt ce que vous vous apprêtez à faire. Rendez-vous au [769](#).

696

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Médaillon Incrusté de Pierreries ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer cette formule ; retournez alors au [98](#) pour faire un autre choix. Si vous disposez d'un Médaillon, passez-le à votre cou et prononcez la formule. Rendez-vous au [585](#).

697

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Perruque Verte ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule ; retournez alors au [123](#) pour faire un autre choix. Si vous disposez d'une Perruque Verte, rendez-vous au [625](#).



698

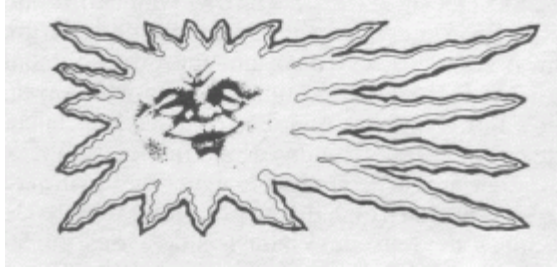
Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Que vous possédiez ou non le Bracelet d'Os indispensable pour prononcer cette formule, celle-ci n'aura aucun effet : les Gobelins sont beaucoup trop stupides pour être sensibles à quelque illusion que ce soit. L'une des créatures s'approche de vous tandis que vous vous efforcez en vain de prononcer la formule. C'est un monstre grotesque, doté de bras de tailles différentes : son bras droit est énorme et musculeux, son bras gauche plutôt fluet. Ce déséquilibre se retrouve dans ses jambes dont la gauche est deux fois plus grosse que la droite. Tout d'abord, vous pensez qu'il s'est laissé abuser par votre illusion ; hélas, il n'en est rien. La créature montre en effet les dents et vous attaque. Rendez-vous au [332](#).

699

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors la formule et vous vous apprêtez à affronter les Guerriers à l'Œil de Lynx. Vous êtes désormais protégé contre toute magie dont vos adversaires pourraient faire usage au cours du combat. Hélas, les trois créatures n'ont aucun talent de sorcier, elles vous attaquent de manière tout à fait classique et l'une d'elles, vous prenant par surprise, vous porte un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous à présent au [110](#).

700

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Potion d'Eau de Feu ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et vous allez devoir essayer de briser le cadenas avec votre arme en vous rendant au [505](#). Si vous avez de l'Eau de Feu, buvez-la et prononcez la formule en vous concentrant sur vous-même ; une force nouvelle se développe alors dans tout votre corps ; lorsque vous vous sentez prêt à en faire usage, vous parvenez sans difficulté à écraser le cadenas d'un simple coup de poing. Rendez-vous au [348](#).



701

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Branche de Jeune Chêne ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et l'Homme-Oiseau en profite pour vous infliger une blessure qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [450](#). Si vous disposez d'une Branche de Jeune Chêne, vous la tendez vers la créature en prononçant votre formule. Hélas, à ce même moment, l'Homme-Oiseau fond sur vous et échappe aux ondes de votre sortilège. La formule reste donc sans effet et il ne vous reste plus qu'à affronter votre adversaire en vous rendant au [450](#).

702

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la formule en vous concentrant sur la porte et, bientôt, vous entendez un cliquetis vous indiquant que le mécanisme de la serrure s'est déclenché. La porte s'ouvre alors sur une pièce obscure. Vous faites un pas en avant et vous tombez aussitôt la tête la première ! Dans le noir, en effet, vous n'aviez pas vu les deux marches qu'il faut descendre pour entrer dans la pièce. Rendez-vous au [112](#).

703

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Lorsque vous prononcez la formule, cinq doubles de vous-même apparaissent aussitôt dans la pièce. Vous avez gaspillé vos points d'ENDURANCE, cependant, car il n'y a personne autour de vous et vous n'aviez donc nul besoin de créer cette illusion. Retournez au [351](#) pour faire un autre choix.

704

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous des Potions Médicinales ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule ; retournez alors au [323](#) pour faire un autre choix. Si vous disposez d'une Potion Médicinale ou de Jus de Myrtibelle, buvez-en une dose puis prononcez votre formule. Vous retrouverez aussitôt votre total *initial* d'ENDURANCE. Après avoir ainsi repris toutes vos forces, retournez au [323](#) pour décider de ce que vous allez faire à présent.

705

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Joyau Solaire ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule ; retournez alors au [580](#) pour faire un autre choix. Si vous disposez d'un tel Joyau, vous prononcez la formule et l'objet projette aussitôt une lumière éclatante alentour. Toute la pièce se trouve illuminée, mais vous n'apercevez rien d'intéressant ; avancez de quelques pas en vous rendant au [504](#).

706

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Bracelet d'Os ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule ; rendez-vous alors au [552](#). Si vous disposez de ce Bracelet, passez-le à votre poignet et prononcez la formule. L'illusion que vous avez imaginée se manifeste aussitôt : le bureau derrière lequel le personnage est assis se soulève en craquant. L'homme recule, visiblement surpris, et voit le meuble se transformer en un Golem aux membres noueux, qui tend vers lui un bras efflanqué. La réaction de votre adversaire est immédiate : dans ses mains apparaît une boule enflammée qu'il lance sur le Golem.



706 Dans les mains de votre adversaire apparaît une boule enflammée qu'il lance sur le Golem.

La créature de bois prend feu en poussant un hurlement, et un sourire rusé se dessine sur les lèvres de l'homme qui vous fait face. De sa main levée, il décrit alors un cercle au-dessus du Golem et des gouttes d'eau se forment dans l'air, éteignant bientôt le feu. Stupéfait, vous observez le phénomène en relâchant votre concentration et le Golem carbonisé redevient bientôt un bureau noirci par les flammes. L'homme furieux d'avoir été menacé par votre magie explose : « Je ne supporterai pas plus longtemps ces petits jeux ! » s'exclame-t-il. Rendez-vous au [552](#).

707

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Bijou d'Or? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et l'un des trois Hommes-Oiseaux vous inflige une blessure qui vous coûte 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [462](#). Si vous avez un Bijou en Or, tenez-le devant vous et prononcez la formule. Les Hommes-Oiseaux s'immobilisent aussitôt et vous contemplent d'un air perplexe. Vous leur expliquez alors que vous vous cachez du Capitaine de la Garde et que vous leur seriez reconnaissant s'ils vous apportaient leur aide. Les Hommes-Oiseaux éclatent de rire et vous autorisent à vous cacher dans leur pièce : ils éprouvent en effet beaucoup de sympathie pour vous. Lorsque la voie est à nouveau libre, vous reprenez votre chemin en vous rendant au [479](#).

708

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Que vous possédiez ou non l'Eau Bénite indispensable pour prononcer cette formule, celle-ci ne vous sera d'aucun secours en la circonstance. Rendez-vous au [769](#).

709

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Lorsque vous prononcez la formule, une odeur pestilentielle se répand alentour. L'Ogre fait une grimace en pensant que c'est vous qui sentez aussi mauvais. Possédez-vous des Tampons pour vous boucher le nez ? Si ce n'est pas le cas, cette puanteur vous rend malade et vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Si vous disposez de tels Tampons, il est temps de vous en servir pour vous boucher les narines. L'Ogre vous demande alors de quitter aussitôt sa salle de torture : il ne peut pas supporter cette odeur. Vous n'acceptez cependant de partir qu'à la condition qu'il vous dise ce qu'il sait des Portes de Throben. « Je vous dirai tout, assure-t-il, mais, par pitié, que cette puanteur cesse ! Passez la porte qui se trouve dans le coin ; lorsque vous arriverez devant une grande double porte entrouverte sur un brasier ardent, sachez que ces flammes ne sont qu'une illusion : vous pourrez les franchir sans dommage. Et

maintenant partez ! » La créature vient de vous donner un renseignement utile. Si vous décidez de suivre son conseil, la prochaine fois que vous vous trouverez devant des doubles portes protégées par des flammes, n'hésitez pas à traverser ce brasier en vous rendant pour cela au [399](#), sans tenir compte des autres numéros qui vous seront indiqués à ce moment-là. Vous pouvez à présent quitter l'Ogre en vous rendant au [230](#).

710

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Médaillon Incrusté de Pierreries ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule ; retournez alors au [427](#) pour faire un autre choix. Si vous disposez d'un tel Médaillon, passez-le autour de votre cou et prononcez la formule. Vous vous rendrez ensuite au [714](#).

711

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la formule et vous attendez qu'une intuition vous révèle le meilleur moyen de vous échapper. Rien ne se produit, cependant. Ou bien votre formule est restée sans effet, ou bien il est impossible de s'enfuir. Les gardes sont sur vous, à présent. Rendez-vous au [449](#).

712

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors votre formule qui vous protège de toute chute brutale. Mais ici, vous ne risquez pas de tomber ; en revanche, il vous faut affronter le premier garde. Rendez-vous au [394](#).

713

Vous prononcez votre formule et vous plongez le regard dans votre Globe de Cristal. Un nuage apparaît puis se dissipe, laissant place à une image peu encourageante : vous voyez en effet des gardes se dessiner dans le Globe ; ce sont des créatures hirsutes, occupées à se battre contre un homme. Peu à peu, cette vision s'estompe et il vous faut à

présent décider de ce que vous allez faire. Vous demanderez auparavant l'avis de Detouk Othé en vous rendant au [245](#).

714

Vous attendez que votre formule fasse son effet, mais rien ne se passe ! Vous l'avez pourtant prononcée convenablement, mais, pour quelque mystérieuse raison, elle se révèle inefficace. Si vous souhaitez à présent attaquer le garde qui vous apportera à manger, rendez-vous au [476](#). Si vous préférez attendre que quelqu'un vienne vous chercher, rendez-vous au [214](#).

715

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la formule et vous attendez qu'elle fasse son effet. Mais le monstre est déjà si lent à l'état naturel qu'il est bien difficile de savoir si votre sortilège l'a ou non affecté. Vous vous apercevrez bientôt, cependant, que la créature a bel et bien subi l'influence de la formule : elle est encore plus lente qu'à l'ordinaire. Dégainez à présent votre arme pour la combattre :

CROUPITURE HABILITÉ : 4 ENDURANCE : 9

Si le monstre parvient à vous blesser par trois fois au cours du combat, rendez-vous au [576](#). Si vous réussissez à remporter la victoire sans avoir été blessé plus de deux fois, rendez-vous au [443](#).

716

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez votre formule et l'Homme-Oiseau renonce aussitôt à vous attaquer ; il vous jette un regard indifférent, ayant visiblement perdu tout désir de vous combattre. Si vous pouviez l'atteindre à cet instant, sans doute vous serait-il possible de le tuer sans trop d'efforts, mais il vole trop haut pour cela. Quelques instants plus tard, il s'éloigne à tire-d'aile et vous poursuivez votre chemin en vous rendant au [441](#).

717

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Masque Noir ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule. Rendez-vous alors au [172](#). Si vous avez un Masque, rendez-vous au [692](#).

718

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors votre formule en vous concentrant sur l'un des gardes. Aussitôt, celui-ci trébuche en faisant un faux pas et tombe de tout son long, face contre terre. Lorsqu'il se relève, il saisit son épée et la brandit, mais elle lui échappe des mains et tombe sur le sol. La créature victime des effets du sortilège est incapable de combattre ; ses compagnons, en revanche, s'avancent vers vous et vous allez devoir les affronter en vous rendant au [40](#). Vous supprimerez l'un des quatre gardes à votre choix et vous combattrez les trois autres.

719

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous du Sable dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule ; retournez alors au [580](#) pour faire un nouveau choix. Si vous avez du Sable, rendez-vous au [681](#).

720

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Votre formule fait aussitôt son effet : l'Œil Rouge sur lequel vous vous êtes concentré en la prononçant semble soudain se mouvoir au ralenti, comme dans un rêve. Hélas, ses deux compagnons, comprenant que vous avez fait usage de magie, décident de se défendre avec leur arme la plus redoutable : leur regard de feu. Ils ouvrent les paupières et quatre rayons brûlants se concentrent sur vous avant que vous n'ayez eu le temps de réagir. Touché en pleine poitrine, vous vous effondrez sur le sol tandis que se répand l'odeur de votre chair brûlée. Votre mission s'achève ici.

721

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Anneau de Perles Fines? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule, et le garde en profite pour vous porter un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [394](#). Si vous avez un Anneau de Perles, passez-le à votre doigt puis prononcez la formule. Stupéfait, le garde qui se tient devant vous vous voit disparaître ; il entend vos pas tandis que vous vous avancez vers lui, mais il ne sait plus où vous êtes. Donnant de grands coups d'épée pour essayer malgré tout de vous atteindre, il vous rate et vous n'avez aucune difficulté à le tuer ; malheureusement, les effets de la formule se dissipent et vous reparaissent bientôt. Rendez-vous au [495](#).

722

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Que vous possédiez ou non le Globe de Cristal indispensable pour prononcer cette formule, vous n'avez pas le temps d'en faire usage. Les gardes en effet vous saisissent à nouveau, et à nouveau, vous parvenez à vous dégager mais, cette fois, vous dégainez votre arme pour les affronter. Rendez-vous au [145](#).

723

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Potion d'Eau de Feu ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule ; rendez-vous alors au [383](#). Si vous disposez d'une telle Potion, buvez-la et prononcez la formule. Vous sentirez aussitôt une force nouvelle se répandre dans votre corps. Cette force exceptionnelle ne vous sera cependant d'aucune utilité en la circonstance. Rendez-vous au [586](#).

724

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Trompe à Vent ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule ; rendez-vous alors au [165](#). Si vous disposez de cette Trompe,

vous soufflez dedans après avoir prononcé la formule. Aussitôt, une violente rafale emporte l'extrémité de la corde de l'autre côté de la crevasse. Lorsque la rafale cesse, la corde, dans un mouvement de balancier, revient vers vous. Il semble que vous puissiez vous y fier. Si vous souhaitez vous élancer vers l'autre bord à l'aide de cette corde, rendez-vous au [165](#). Si vous préférez continuer le long du chemin, rendez-vous au [59](#).

725

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Anneau de Métal Vert ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et il vous faut retourner au [98](#) pour faire un autre choix. Si vous avez cet Anneau, passez-le à votre doigt et prononcez la formule. Rendez-vous au [585](#).

726

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Choisissez l'un des objets contenus dans votre Sac à Dos puis prononcez la formule (rayez cet objet de votre *Feuille d'Aventure*). Aussitôt, l'objet se transforme en un trésor que vous offrez à la Gobeline. Hélas, ce cadeau ne parvient pas à l'amadouer : elle ne vous pardonne pas de l'avoir offensée. D'un coup de hachoir, elle essaie de vous couper la main et vous rate de peu. Rendez-vous à présent au [281](#).

727

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Que vous possédiez ou non le Pendule de Cuivre indispensable pour prononcer la formule, celle-ci restera sans effet : vous avez besoin d'un peu de temps pour fixer l'attention de vos adversaires sur le mouvement de balancier ; or, les Elfes Noirs vous attaquent sans attendre et il n'est pas question d'essayer de les endormir. L'un d'eux vous frappe le premier en vous infligeant une blessure qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [510](#).

728

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Calotte ? Si ce n'est pas le cas, vous attendrez en vain que la formule fasse son effet et vous n'aurez plus qu'à essayer de traverser la pièce le plus vite possible. Rendez-vous au [571](#). Si vous disposez d'une Calotte, vous vous en coifferez puis vous prononcerez la formule en vous concentrant sur l'un des Gobelins. Rendez-vous au [684](#).



729

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Bracelet d'Os ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule ; retournez alors au [362](#) pour faire un autre choix. Mais, même si vous disposez d'un tel Bracelet, la formule se révélera inefficace, car si vous créez l'illusion que le prisonnier est libre, cette illusion aura tôt fait de se dissiper dès qu'il s'apercevra qu'il ne peut toujours pas bouger. Retournez au [362](#) pour faire un nouveau choix.

730

Avez-vous des Dents de Gobelins dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule ; rendez-vous alors au [552](#). Si vous avez des Dents de Gobelins, vous les jetez sur le sol et vous prononcez la formule. Vous perdrez autant de points d'ENDURANCE que de Dents utilisées. Rendez-vous au [581](#).

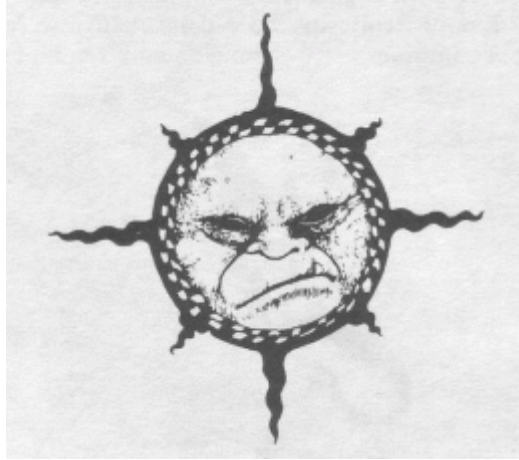


731

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Trompe à Vent ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule, et les pierres qui tombent autour de vous et sur vous vous font perdre 2 points d'ENDURANCE ; rendez-vous au [368](#) pour essayer d'échapper à l'avalanche de rocs. Si vous avez une Trompe à Vent, vous prononcez la formule puis vous soufflez dedans, provoquant une violente rafale, qui n'est malheureusement pas suffisamment puissante pour empêcher les rochers de tomber. Il ne vous reste plus à présent qu'à tenter de sauter par-dessus la crevasse. Rendez-vous pour cela au [400](#).

732

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 de prononcer la formule, et l'un des gardes en profite pour vous porter un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [449](#). Si vous avez de la Cire d'Abeille, vous en enduisez la lame de votre arme et vous prononcez la formule. Votre arme acquiert ainsi une puissance exceptionnelle. Rendez-vous au [449](#) pour combattre les gardes en sachant que chaque blessure que vous infligerez à vos adversaires leur coûtera 4 points d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels.



733

Lorsque les effets de la formule se dissipent enfin, vos pieds reprennent contact avec le sol et vous vous retrouvez dans un décor étrangement familier. Vous êtes seul, au milieu d'une vaste plaine, et vous marchez sur un chemin. Le paysage désolé qui s'étend autour de vous n'a rien d'encourageant. Il vous faut à présent vous rendre au numéro **48** du troisième volume de la série *Sorcellerie* !.

734

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous du Sable dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule ; retournez alors au [499](#) pour faire un autre choix. Si vous avez du Sable, rendez-vous au [597](#).

735

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Globe de Cristal ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule ; retournez alors au [160](#) pour faire un nouveau choix. Si vous avez un Globe de Cristal, rendez-vous au [680](#).



736

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Médaillon Incrusté de Pierreries ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule ; rendez-vous alors au [304](#). Si vous avez un tel Médaillon, passez-le à votre cou, puis prononcez la formule. Vous vous élevez alors dans les airs vers le sommet des murailles de la Forteresse. Mais, parvenu à mi-distance, vous apercevez des Hommes-Oiseaux qui patrouillent sur les remparts.



736 Vous apercevez des Hommes-Oiseaux qui patrouillent sur les remparts.

Ils ne vous ont pas vu, mais si vous continuez à vous élever ainsi, ils ne tarderont pas à vous découvrir. Vous renoncez donc à essayer d'entrer par ce moyen et vous redescendez sur le sol. Rendez-vous au [304](#).

737

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous des petits Cailloux dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et il ne vous reste plus qu'à imiter la créature que vous venez d'observer. Rendez-vous alors au [483](#). Si vous avez des petits Cailloux, vous prononcez la formule et vous les lancez sur la

serrure de la double porte. Ils explosent en touchant leur cible, mais sans faire bouger le vantail. Les bruits d'explosion attirent l'attention d'un groupe de gardes et vous décidez d'aller vous cacher dans un coin de la cour. Rendez-vous au [519](#).

738

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Perruque Verte ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule, et l'un des gardes en profite pour vous porter un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [453](#). Si vous avez une Perruque, vous vous en coiffez puis vous prononcez la formule. Vous êtes alors capable de parler aux gardes dans leur langue natale de la Vallée de Tinpang. Ils sont stupéfaits que vous puissiez vous exprimer sans le moindre accent dans leur langage, mais ils n'ont pas grand-chose à vous dire, si ce n'est que vous n'êtes pas autorisé à vous trouver dans ce secteur. Par faveur spéciale, ils consentent cependant à vous laisser partir en direction des doubles portes. Si c'est ce que vous souhaitez faire, rendez-vous au [176](#). Si vous préférez combattre les gardes, rendez-vous au [453](#).

739

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors la formule, et vous attendez que l'obscurité se répande alentour. Rien ne se passe, cependant ! Cette formule ne peut faire d'effet que dans des lieux clos, jamais en plein air. Pendant que vous attendez vainement, l'un des Guerriers à l'Œil de Lynx vous porte un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [110](#).

740

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Joyau Solaire ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et vous n'avez plus qu'à dégainer votre arme pour combattre la créature. Rendez-vous alors au [442](#). Si vous avez un Joyau Solaire, tenez-le devant vous, puis prononcez la formule. Aussitôt, le bijou projette une

lueur qui devient de plus en plus brillante jusqu'à se transformer soudain en une lumière aveuglante. La créature pousse alors un cri déchirant et va se réfugier dans un coin de la pièce. Vous ne pouvez vous empêcher de ressentir pour ce monstre une certaine pitié tandis qu'il émet quelques gémissements qui pourraient bien signifier quelque chose si seulement vous parveniez à les entendre clairement. Si vous souhaitez vous approcher de la créature pour essayer d'entendre ce qu'elle dit, rendez-vous au [405](#). Si vous préférez rester où vous êtes en continuant de tenir le Joyau Solaire devant vous, rendez-vous au [559](#).

741

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Anneau de Métal Vert ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et vous décidez alors de choisir dans votre Sac à Dos un objet à l'aide duquel vous essaieriez d'ouvrir les portes. Rendez-vous au [31](#). Si vous avez un tel Anneau, vous le passez à votre doigt et vous prononcez la formule. Ce sortilège vous permet de vous déplacer instantanément sur de courtes distances, mais il ne peut vous faire traverser le bois massif des portes. Aussitôt après avoir prononcé la formule, vous vous retrouvez devant une autre porte, celle qui se trouvait à votre gauche en arrivant. Si vous souhaitez essayer de l'ouvrir, rendez-vous au [206](#). Si vous préférez revenir devant les doubles portes que vous venez de quitter, rendez-vous au [253](#).

742

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Globe de Cristal ? Si ce n'est pas le cas, il vous sera impossible de prononcer la formule ; retournez alors au [79](#) pour faire un autre choix. Si vous disposez d'un Globe de Cristal, rendez-vous au [713](#).

743

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous de l'Eau Bénite dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer cette formule ; retournez alors au [351](#) pour faire un autre

choix. Si vous avez de l'Eau Bénite, vous prononcerez la formule en vous concentrant sur le cadavre de Detouk Othé. Rendez-vous au [537](#).

744

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Miroir au Cadre d'Or ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et la créature en profite pour vous donner un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Retournez alors au [515](#) pour faire un autre choix. Si vous avez un tel Miroir, tenez-le devant vous et prononcez la formule. Mais la faible lumière et la taille du monstre ne permettent pas au sortilège de produire pleinement ses effets ; il faut longtemps pour que le double se forme et la créature, d'un coup de sa patte caoutchouteuse, vous fait tomber des mains le Miroir qui se brise sur le sol avant que le sosie ne se soit matérialisé. Rendez-vous au [475](#).

745

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Joyau Solaire ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer cette formule ; rendez-vous alors au [769](#). Si vous avez ce Joyau, vous prononcez la formule, mais les Yeux Rouges éclatent de rire devant vos vains efforts : comment, en effet, pensez-vous pouvoir les aveugler alors qu'ils gardent les yeux fermés ? Il ne vous reste plus qu'à dégainer votre arme et à vous rendre au [225](#) pour affronter les créatures.

746

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Potion d'Eau de Feu dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer cette formule. Tandis que vous déployez de vains efforts, les Satyres Femelles s'impatientent et l'une d'elles vous jette sa lance qui vous écorche le bras en vous faisant perdre 2 points d'ENDURANCE. Retournez au [522](#) pour faire un nouveau choix. Si vous avez cette Potion, buvez-la et prononcez votre formule. Vous sentez aussitôt une force nouvelle se répandre dans tout votre corps. Vous soulevez alors un énorme rocher que vous jetez sur les créatures.

Vous les manquez, mais votre démonstration de force a largement suffi à les impressionner : échangeant des regards inquiets, elles décident de vous laisser repartir sans insister. Rendez-vous au [441](#) pour continuer votre chemin.

747

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous un Bijou en Or dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule ; rendez-vous alors au [145](#). Si vous possédez un tel Bijou, hâtez-vous de prononcer la formule en vous concentrant sur le Capitaine, puis rendez-vous au [634](#).



748

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Miroir au Cadre d'Or ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et vous vous rendez alors au [769](#). Si vous disposez d'un tel Miroir, prononcez la formule puis tournez-le vers l'une des créatures. Quelques instants plus tard, un double de l'Œil Rouge se matérialise, surgissant du Miroir. Les trois Yeux Rouges sont stupéfaits. Ce double va combattre vos adversaires mais, si vous le souhaitez, vous pouvez prononcer à nouveau la formule pour créer deux autres Yeux Rouges, afin d'équilibrer les forces. Vous perdrez 1 point d'ENDURANCE à chaque fois que vous prononcerez la formule. Créez le nombre de doubles que vous souhaitez, puis rendez-vous au [159](#). Chaque double affrontera son modèle en ayant le même total d'HABILETÉ et d'ENDURANCE ; il bénéficiera également du même regard mortel. Quant à vous, vous pourrez participer au combat pour aider les doubles ; si vous n'en créez qu'un ou deux ou s'ils sont vaincus, vous devrez obligatoirement vous battre.

BIS

749

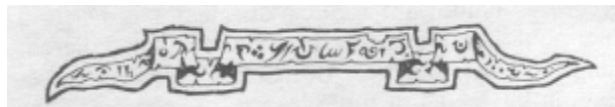
Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Que vous possédiez ou non la Perruque Verte indispensable pour prononcer cette formule, celle-ci ne vous sera d'aucune utilité : il n'y a en effet personne à qui parler dans les environs. Rendez-vous au [304](#).

750

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Que vous possédiez ou non la Perruque Verte indispensable pour prononcer cette formule, celle-ci ne vous sera d'aucune utilité : il n'y a en effet personne à qui vous adresser dans les parages. Rendez-vous au [53](#).

751

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Lorsque vous prononcez la formule, une barrière invisible se forme le long du sentier ; les rocs viennent s'y heurter et s'entassent en menaçant de la faire céder ; elle tient bon cependant, mais il vaut mieux ne pas vous attarder et vous courez à toutes jambes droit devant vous avant que les effets de la formule ne se dissipent. Vous passez ainsi sans encombre et vous poursuivez votre chemin ; un peu plus loin, vous arrivez devant un précipice enjambé par un pont étroit. Rendez-vous au [411](#).



752

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Joyau Solaire ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et l'Ogre en profite pour vous porter un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [270](#). Si vous avez un tel Joyau, vous prononcez la formule et l'Ogre se trouve temporairement aveuglé par une lumière éclatante. Ce sortilège ne fera pas grand mal à votre

adversaire, cependant, et vous devrez retourner au [251](#) pour faire un autre choix.

753

Vous perdez 7 points d'ENDURANCE. Votre corps est agité de tremblements tandis que vous prononcez la formule. Vous n'avez aucune idée de ce qui va se passer, mais soudain vous entendez un cri aigu : c'est le Marmouscule qui se tord de douleur par terre, les mains crispées sur le ventre. La formule a brisé l'aura protectrice de la petite créature, plongée à présent dans de terribles souffrances ; quelques instants plus tard, Jann se raidit puis reste immobile : l'épreuve a été trop pénible, le Marmouscule est mort. Dès que le petit être meurt, il semble que les effets de la formule s'intensifient. Les murs se mettent à tourner autour de vous et un grondement retentit à vos oreilles, comme le bruit de la mer dans un coquillage. Vous trébuchez, puis vous perdez l'équilibre et vous êtes précipité dans un vide magique. Des images défilent devant vous, vous voyez toutes sortes de créatures et de décors apparaître dans un tourbillon et vous vous apercevez alors que vous revenez *en arrière* ! Voilà donc le secret de cette formule ! Elle fait remonter le temps ! Mais la question est de savoir : *jusqu'où* ? Vous comprenez à présent qu'il était quelque peu imprudent de recourir à ce sortilège, mais ce qui est fait est fait, et il vous faut maintenant vous rendre au [438](#) pour découvrir ce qui va vous arriver.

754

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors la formule et une intuition vous révèle bientôt que cet étrange poteau représente un danger. Rendez-vous au [586](#).



755

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Miroir au Cadre d'Or ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et la Gobeline en profite pour vous donner un coup de hachoir qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [281](#). Si vous disposez d'un Miroir au Cadre d'Or, rendez-vous au [629](#).

756

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Pot de Colle ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule, et l'un des gardes en profite pour vous porter un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [453](#). Si vous avez un Pot de Colle, vous le jetez sur le sol, devant le garde qui s'avance vers vous, et vous prononcez la formule. Malheureusement, vous jouez de malchance : le garde en effet allonge le pas et enjambe la colle sans la toucher ! Il ne vous reste plus qu'à vous rendre au [453](#) pour affronter les deux gardes.

757

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Perruque Verte ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et la créature vous donne un coup de patte qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [490](#). Si vous avez une Perruque, vous vous en coiffez, puis vous prononcez la formule. Vous êtes alors capable de converser avec l'Oursconse, mais il n'a nullement envie de bavarder, il veut simplement que vous quittiez son logis ! Si vous souhaitez vous enfuir de la grotte, rendez-vous au [469](#) ; si vous préférez combattre l'Oursconse, rendez-vous au [490](#).

758

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Anneau de Perles Fines? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et l'un des Hommes-Oiseaux en profite pour vous porter un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [462](#). Si vous avez un Anneau de Perles, vous prononcez la formule et vous devenez aussitôt invisible. Ce n'est cependant pas le sortilège idéal dans cette situation. La pièce, en effet, est très petite et vos adversaires ont l'ouïe fine ; vous risquez à tout moment d'être repéré et cerné. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à vous glisser hors de la pièce ; rendez-vous au [479](#). Si vous êtes Malchanceux, les Hommes-Oiseaux vous repèrent et il vous faut les affronter ; rendez-vous au [462](#).

759

Le personnage fixe le Pendule qui se balance d'avant en arrière. Sous l'influence de votre sortilège, l'homme s'endort bientôt et vous pouvez alors fouiller la pièce. Il semble qu'il cache bien son Or, car vous ne trouvez qu'une bourse contenant **10** Pièces d'Or sur son bureau. Vous pouvez les conserver si vous le souhaitez. Dans un tiroir, vous découvrez ensuite un livre qui vous semble fort intéressant : sur l'une des pages, en effet, un plan de la cour a été dessiné et, à côté des doubles portes, on a écrit ce mot : « Alaralatanalara ». C'est le Mot de Passe qui permet de les ouvrir ! Vous inscrivez ce mot dans votre mémoire puis vous refermez le livre et vous quittez la pièce. Rendez-vous au [141](#).

760

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Flûte de Bambou ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et vos vains efforts n'ont pour seul résultat que d'impatienter les créatures. L'une d'elles vous jette alors sa lance qui vous atteint à la jambe ; la blessure vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE et il vous faut retourner au [522](#) pour faire un autre choix, mais sans recourir à la

magie, cette fois. Si vous avez une Flûte de Bambou, vous prononcez la formule et vous commencez à jouer. Les deux Satyres Femelles se mettent aussitôt à danser malgré elles au rythme de la musique. Leurs sabots rendent leurs mouvements maladroits et elles sont incapables de vous empêcher de poursuivre votre chemin le long du sentier. Rendez-vous au [441](#).

761

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Que vous possédiez ou non la Perruque Verte indispensable pour prononcer cette formule, celle-ci ne vous sera d'aucune utilité : il n'y a en effet personne à qui parler aux environs. Vous décidez alors de vous servir d'un des objets contenus dans votre Sac à Dos pour tenter d'ouvrir les portes. Rendez-vous au [31](#).

762

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors votre formule puis vous attendez qu'elle fasse son effet. Rien de particulier ne se produit, cependant, et il ne vous reste plus qu'à dégainer votre arme ; rendez-vous au [442](#).

763

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez alors la formule, et une odeur pestilentielle se répand aussitôt dans la pièce. Avez-vous des Tampons pour vous boucher le nez ? Si ce n'est pas le cas, cette puanteur vous rend malade et vous êtes saisi de violentes nausées qui vous font perdre 3 points d'ENDURANCE. Si vous avez des Tampons, enfoncez-les dans vos narines et observez l'homme gras : celui-ci vous regarde en souriant ; il tient sous son nez un mouchoir parfumé et votre sortilège ne l'affecte pas le moins du monde ! Si vous souhaitez bondir sur lui pour l'attaquer, rendez-vous au [205](#). Si vous préférez lui offrir l'un des objets contenus dans votre Sac à Dos, rendez-vous au [66](#).

764

Vous prononcez votre formule en vous concentrant sur le Joyau ; celui-ci se met à luire faiblement puis, soudain, une lumière aveuglante en jaillit, qui illumine toute la pièce. Avec des cris terrifiés, les Gobelins vont aussitôt se réfugier aux quatre coins en se protégeant les yeux de cette clarté magique. Vous pouvez à présent traverser la pièce sans encombre et vous approcher de la porte du fond. Rendez-vous au [426](#).

765

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 de prononcer la formule et l'un des gardes en profite pour vous porter un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [453](#). Si vous avez de la Cire, hâtez-vous d'en enduire votre arme, puis prononcez la formule ; vous vous rendrez ensuite au [453](#) pour affronter les gardes, mais votre arme sera beaucoup plus efficace grâce au sortilège, et chaque fois que vous infligerez une blessure à l'un de vos adversaires, celui-ci perdra 4 points d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels.

766

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la formule, mais rien ne se produit ! Ce sortilège n'est en effet efficace que dans un endroit clos dépourvu de fenêtres ; il est impossible d'en faire usage en plein air. L'un des gardes vous porte alors un coup d'épée qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous à présent au [40](#) pour affronter vos adversaires.

767

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors votre formule pour créer un mur invisible. Hélas, rien ne se produit ! Peut-être n'avez-vous pas prononcé la formule comme il convenait ? Retournez à présent au [98](#) pour faire un autre choix.

768

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous des Potions Médicinales dans votre Sac à Dos? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule. Si vous avez de telles Potions, buvez-en une dose puis prononcez votre formule. Vos blessures guérissent alors et vous sentez vos forces revenir. Vous retrouvez votre total *initial* d'ENDURANCE. A présent, que vous ayez pu ou non prononcer la formule, retournez au [362](#) pour faire un nouveau choix.

769

Les Yeux Rouges vous voient faire de grands gestes en essayant de prononcer votre formule magique. Ils comprennent aussitôt que vous préparez quelque sortilège et qu'il leur faut agir vite. Leur meilleure défense consiste à vous attaquer ; ils feront pour cela usage de leur meilleure arme : leur regard mortel. Les créatures ouvrent les yeux et vous contemplent. Des rayons de feu jaillissent alors de leurs pupilles et, quelques instants plus tard, il ne reste plus de vous qu'un cadavre atrocement brûlé. Votre mission s'achève ici.

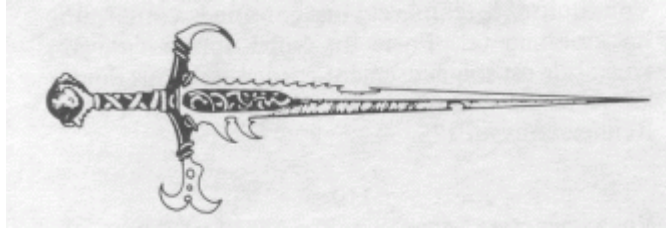
770

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Joyau Solaire ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et l'Ogre en profite pour vous porter un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [270](#). Si vous avez un tel Joyau, le sortilège aura pour effet d'aveugler temporairement la créature, mais sans lui faire de mal. Retournez à présent au [557](#) pour faire un autre choix.

771

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous de la Poudre de Pierre dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule, et vous devrez alors retourner au [580](#) pour faire un autre choix. Si vous avez cette Poudre, jetez-la sur ce

que vous voudrez, puis prononcez la formule. L'objet en question se transformera aussitôt en pierre, ce qui, en la circonstance, ne vous sera d'aucune utilité. Rendez-vous au [504](#).



772

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous vous concentrez alors sur l'une des créatures et vous prononcez la formule. La Satyre Femelle ressent aussitôt les effets du sortilège : elle vous regarde d'un air égaré puis tourne vers sa compagne un visage qui exprime son désarroi. L'autre créature paraît mal à l'aise : elle n'a nulle envie de se mesurer à un sorcier. « Cessez votre magie ! vous crie-t-elle d'une voix terrifiée qu'elle s'efforce en vain de rendre menaçante, nous vous laisserons passer. » C'est là une proposition qui vous convient et vous vous apprêtez à reprendre votre chemin. Mais, soudain, la Satyre Femelle qui se trouve encore sous l'influence de votre formule magique ramasse une poignée de cailloux qu'elle vous jette à la tête. Cette pluie de pierres provoque quelques contusions qui vous coûtent 2 points d'ENDURANCE. Vous pouvez ensuite poursuivre votre chemin. Rendez-vous au [441](#).

773

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors votre formule et vous vous mettez aussitôt à grandir jusqu'à atteindre la taille d'un géant. Vous vous approchez ensuite des portes, en espérant que votre force nouvelle vous permettra de les faire céder. Si vous souhaitez essayer d'ouvrir les portes en tournant la poignée, rendez-vous au [344](#). Si vous préférez imiter la créature que vous venez d'observer, rendez-vous au [483](#).

774

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors votre formule en vous concentrant sur Detouk Othé. Celui-ci se met à protester, mais il est trop tard. Dès que le sortilège fait son effet, il se laisse tomber sur le sol et reste là, prostré et silencieux. Vous essayez de lui parler, mais il ne vous répond pas. Le malheureux est complètement démoralisé. Il n'y a plus rien à en tirer à présent. Il ne vous reste plus qu'à repartir et à vous frayer un chemin hors de la Forteresse pour tenter d'atteindre la tour. Rendez-vous au [486](#).

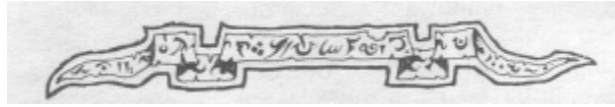
775

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous des petits Cailloux dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule, et l'un des Elfes vous porte un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [510](#). Si vous avez des Cailloux, prononcez la formule et ils deviendront aussitôt des projectiles explosifs que vous pourrez utiliser contre les Elfes. Vous aurez le droit de jeter autant de Cailloux que vous le souhaitez, empêchant ainsi vos adversaires de s'approcher trop près de vous. Rendez-vous au [510](#) pour mener le combat. Vous lancerez deux dés en choisissant l'Elfe sur lequel vous souhaitez les jeter. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, vos projectiles auront fait mouche et l'Elfe visé perdra 3 points d'ENDURANCE. Si le chiffre donné par les dés est supérieur à votre total d'HABILETÉ, vous aurez raté votre cible. Lorsque vous aurez fini de jeter vos Cailloux, vous achèverez le combat en vous servant de votre arme.

776

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous des Potions Médicinales ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule ; retournez alors au [193](#) pour faire un nouveau choix. Si vous disposez de telles Potions, avalez-en une dose, puis prononcez la formule. En quelques instants, le sortilège produira son effet et vous

retrouvez votre total *initial* d'ENDURANCE. Retournez à présent au [193](#) pour faire un nouveau choix.



777

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Médaillon Incrusté de Pierreries ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule ; retournez alors au [499](#) pour faire un autre choix. Si vous avez un Médaillon, passez-le autour de votre cou, puis prononcez la formule ; presque aussitôt, vous commencez à vous élever dans les airs, mais le plafond de la pièce est bas et la hauteur que vous atteignez ne vous met pas hors de portée de la créature. Tandis qu'elle se rapproche, vous décidez plutôt de redescendre sur le sol où vous pourrez la combattre plus efficacement. Rendez-vous au [65](#).

778

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Médaillon Incrusté de Pierreries ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et l'Homme-Oiseau en profite pour vous porter un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [450](#). Si vous avez un Médaillon, vous le passez autour de votre cou puis vous prononcez la formule. Quelques instants plus tard, vous vous élevez dans les airs, sous le regard ébahi de la créature. Lorsque vous parvenez à sa hauteur, vous dégainez votre épée et vous l'attaquez. Rendez-vous au [450](#).

779

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Trompe à Vent ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule ; rendez-vous alors au [383](#). Si vous avez une Trompe, rendez-vous au [648](#).

780

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Perruque Verte ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et la créature vous porte un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Retournez alors au [515](#) pour faire un nouveau choix. Si vous avez une Perruque, vous vous en coiffez puis vous prononcez la formule et vous essayez de parler à la créature. Celle-ci semble comprendre quelque chose et penche la tête en vous fixant du regard. Rendez-vous au [386](#).

781

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors la formule en vous concentrant sur le Démon et vous lui ordonnez de se relever ; rien ne se produit, cependant : la créature est bel et bien morte et ne peut donc vous obéir. Vous avez gaspillé des points d'ENDURANCE. Retournez à présent au [351](#) pour faire un nouveau choix.

782

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez votre formule et vous attendez qu'une intuition vous indique quel piège ou danger vous guette. Rien ne se produit cependant, et pourtant vous êtes sûr qu'un péril vous menace. Retournez au [123](#) pour faire un nouveau choix.



783

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Ne sachant pas ce qui vous attend dans cette pièce, vous avez estimé plus prudent de choisir une formule puissante. Lorsqu'elle produit son effet, le bruissement s'interrompt. Vous vous approchez alors de l'endroit d'où provenait le

bruit mais, dans l'obscurité, vous vous cognez soudain contre ce qui semble être un buisson d'épines ; à la vérité, vous ignorez de quoi il s'agit mais, quoi qu'il en soit, vous vous êtes piqué, du sang coule sur votre jambe et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous décidez de ne pas vous attarder plus longtemps dans cette pièce et d'en ressortir sans essayer de découvrir ce qui s'y trouve. Vous retournez donc à l'entrée pour tenter d'ouvrir l'autre porte, en expliquant à la petite créature que vous vous êtes trompé. Rendez-vous au [18](#).

784

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous des petits Cailloux dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et l'un des gardes vous porte un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [449](#). Si vous avez des petits Cailloux, vous en prendrez autant que vous voudrez (mais pas plus que ce dont vous disposez !) et vous prononcerez votre formule. Les gardes sont des créatures peureuses et l'explosion de vos Cailloux les effraiera. Lorsque vous aurez décidé du nombre de Cailloux que vous utiliserez, vous saurez combien de gardes vous aurez réussi à effrayer en lançant deux dés pour chaque Caillou jeté. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, l'explosion de ce Caillou aura fait peur au garde que vous visiez. Si vous parvenez à faire peur aux trois gardes, rendez-vous au [397](#). Si vous faites peur à deux gardes, rendez-vous au [401](#). Enfin, si vous n'en effrayez qu'un seul ou pas du tout, vous devrez dégainer votre arme et les affronter en vous rendant au [449](#) (vous ne tiendrez pas compte du premier garde si vous avez réussi à l'effrayer).

785

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors votre formule et vous attendez qu'une intuition vous indique si vous pouvez ou non vous fier à cette corde. Bientôt, vous éprouvez une étrange sensation : la main avec laquelle vous tenez la corde est parcourue d'une soudaine chaleur. Tout d'abord vous pensez que votre imagination vous joue des tours, mais vous finissez par avoir la

certitude que le sortilège essaye de vous avertir de quelque chose. De quoi ? Vous n'en savez rien. Si vous souhaitez à présent utiliser cette corde pour vous élancer de l'autre côté de la crevasse, rendez-vous au [165](#). Si vous préférez renoncer à cette tentative et poursuivre votre chemin le long du sentier, rendez-vous au [59](#).

786

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous une Branche de Jeune Chêne ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer cette formule ; dégainez alors votre arme et rendez-vous au **162**. Si vous disposez d'une Branche de Jeune Chêne, tendez-la devant vous et prononcez votre formule. L'étrange personnage hausse les sourcils puis fait une grimace lorsque le sortilège produit son effet. « Un Sort Paralysant ! » grogne-t-il en faisant des efforts visibles pour lutter contre l'immobilité qui le gagne. Il saisit aussitôt sur son bureau une petite fiole de verre dont il avale le contenu avant que vous n'ayez pu esquisser le moindre geste pour l'en empêcher et se laisse ensuite retomber dans son fauteuil. Vous vous avancez vers lui pour profiter de son état de faiblesse, mais il pousse alors un cri. Rendez-vous au [552](#).

787

En prononçant la formule après vous être coiffé de votre Calotte, vous parvenez à lire dans les pensées du premier Guerrier à l'Œil de lynx. Il vous faut à présent affronter les créatures, mais ce premier Guerrier, en communication télépathique avec vous, ne pourra vous porter aucun coup. Rendez-vous au [110](#) pour engager le combat ; là, vous suivrez les instructions qui vous seront données, mais même si l'adversaire dont vous lisez les pensées a une Force d'Attaque supérieure à la vôtre, il ne vous aura infligé aucune blessure. Vous pourrez donc vous débarrasser rapidement de lui sans subir de perte d'ENDURANCE. En revanche, si les autres Guerriers à l'Œil de Lynx parviennent à vous porter un coup, vous devrez réduire votre total d'ENDURANCE en observant les règles habituelles. Lorsque vous aurez réussi à tuer la première des créatures, vous aurez le droit de prononcer à nouveau la formule en vous concentrant sur l'une des deux autres (il vous en coûtera 1 point

d'ENDURANCE) ; si vous la tuez à son tour, vous pourrez affronter le troisième Guerrier en faisant usage une troisième fois de ce même sortilège (vous perdrez alors **1** autre point d'ENDURANCE).

788

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prenez un objet dans votre Sac à Dos et vous prononcez la formule ; aussitôt, l'objet se transforme en un trésor que vous offrez à l'Oursconse. Celui-ci, cependant, n'est pas le moins du monde intéressé par ces richesses, il veut simplement que vous quittiez sa grotte. Il vous donne alors un coup de patte qui vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Si vous souhaitez à présent dégainer votre arme et combattre la créature, rendez-vous au [490](#). Si vous préférez vous enfuir de la grotte, rendez-vous au [469](#).

789

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Dent de Géant dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et le premier garde vous porte un coup qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous alors au [394](#). Si vous avez une Dent de Géant, vous la jetterez sur le sol, puis vous prononcerez votre formule ; aussitôt, un énorme Géant apparaîtra (HABILETÉ : **8**, ENDURANCE : **9**) et combattra le premier garde. Rendez-vous au [394](#) pour mener le combat. Dès que l'affrontement aura pris fin, le Géant disparaîtra.

790

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez alors votre formule en vous concentrant sur le plus robuste des Hommes-Oiseaux. Aussitôt, la créature laisse tomber son épée ; surprise, elle se penche pour la ramasser mais se cogne la tête contre la table et s'effondre sur le sol : elle vient de s'assommer toute seule ! Rendez-vous à présent au [462](#) pour combattre les autres Hommes-Oiseaux (vous supprimerez le premier de la liste pour n'affronter que les deux autres).

791

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Cette formule ne vous sera cependant d'aucune utilité en la circonstance : il n'y a en effet aucune créature alentour qui puisse s'enfoncer dans des sables mouvants ! Rendez-vous au [304](#).

792

Vous prononcez votre formule en vous concentrant sur le Globe de Cristal et vous attendez ; bientôt, un nuage blanc se forme dans la sphère et une image se dessine tandis qu'il se dissipe : vous distinguez alors un vieil homme habillé de longs sous-vêtements ; il est debout derrière une porte et attend que quelqu'un entre dans la pièce, en tenant au-dessus de sa tête une grosse marmite de cuivre. Apparemment, il a l'intention de s'en servir pour assommer la personne qui pénétrera dans les lieux. Que signifie cette image ? A-t-elle même une quelconque signification ? Ce qui est certain, c'est que cette vision ne vous aidera nullement à forcer le cadenas du carcan. Retournez au [362](#) et faites un autre choix.

793

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez votre formule et vous êtes ainsi protégé contre toute magie dont pourraient faire usage les Elfes Noirs. Ceux-ci, cependant, ne recourent à aucun sortilège et il vous faut les combattre d'une manière tout à fait classique en vous rendant au [510](#).



794

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous des petits Cailloux dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, vous perdez votre temps à essayer de prononcer cette formule ; retournez alors au [251](#) pour faire un autre choix. Si vous avez des petits Cailloux, prenez-en autant que vous voudrez (mais pas plus que ce dont vous disposez !) et prononcez votre formule. Rendez-vous au [270](#). Ces Cailloux deviendront des projectiles explosifs que vous pourrez jeter sur l'Ogre un par un ; pour savoir si vous avez fait mouche, vous devrez lancer deux dés : si vous obtenez un chiffre égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, vous aurez visé juste et l'Ogre perdra à chaque fois 1 point d'ENDURANCE. Si vous ratez l'Ogre par deux fois, il aura réussi à s'approcher de vous suffisamment pour que vous ne puissiez plus lui jeter de Cailloux. Il ne vous restera donc plus qu'à l'affronter avec votre arme.

795

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Que vous possédiez ou non la Perruque Verte indispensable pour prononcer cette formule, celle-ci ne vous sera d'aucune utilité en la circonstance : il n'y a en effet personne alentour avec qui communiquer. Rendez-vous au [53](#).

796

Vous prononcez la formule puis vous plongez le regard dans le Globe de Cristal. Une image se forme alors dans la sphère : vous apercevez un sentier qui mène vers une crevasse, au flanc d'une montagne rocheuse. Cette vision n'a pas grande signification pour le moment et il vous faut retourner au [123](#) pour faire un autre choix.

797

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Que vous possédiez ou non le Miroir au Cadre d'Or indispensable pour prononcer cette formule, celle-ci ne vous sera d'aucune utilité en la circonstance ; furieux d'avoir

manqué de discernement, vous décidez alors d'utiliser la corde pour vous élancer de l'autre côté de la crevasse. Rendez-vous au [165](#).

798

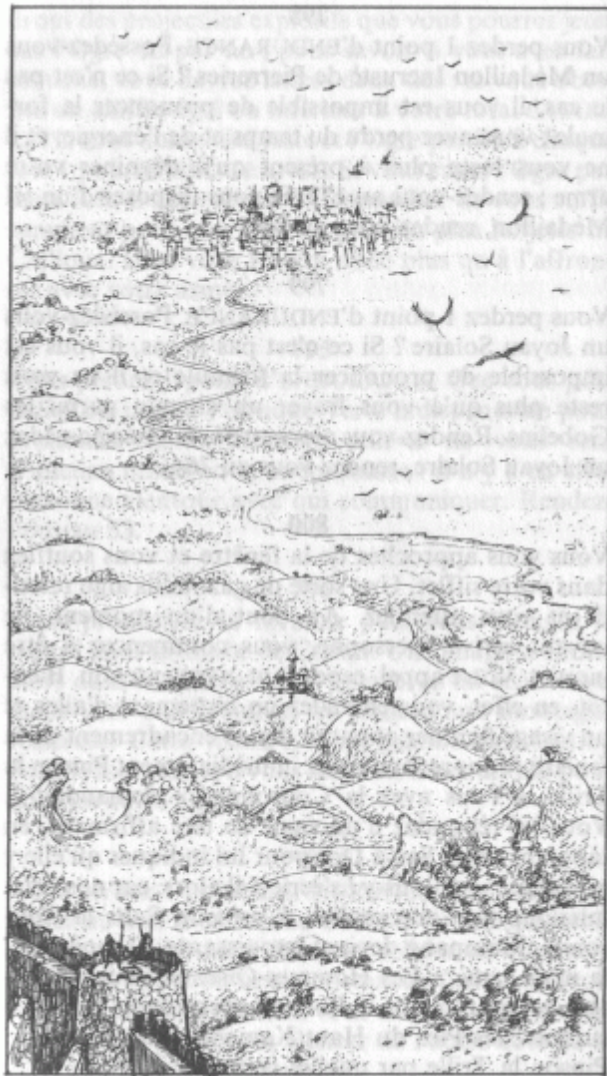
Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Médaillon Incrusté de Pierreries ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule ; vous avez perdu du temps et de l'énergie, et il ne vous reste plus à présent qu'à dégainer votre arme ; rendez-vous au [172](#). Si vous disposez d'un tel Médaillon, rendez-vous au [540](#).

799

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Possédez-vous un Joyau Solaire ? Si ce n'est pas le cas, il vous est impossible de prononcer la formule et il ne vous reste plus qu'à vous frayer un chemin parmi les Gobelins. Rendez-vous alors au [56](#). Si vous possédez un Joyau Solaire, rendez-vous au [764](#).

800

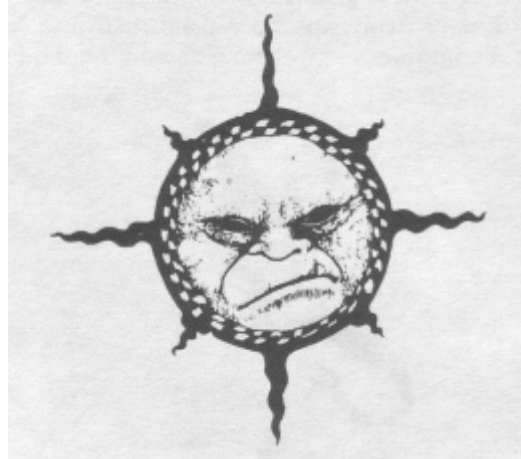
Vous vous approchez de la fenêtre et vous soufflez dans votre sifflet. Une sorte de gazouillis aigu retentit et vous attendez. Au bout d'un moment, ne voyant arriver personne, vous commencez à être inquiet. Votre appel, cependant, a été entendu. Bientôt, en effet, vous entendez un battement d'ailes et un visage familier apparaît dans l'encadrement de la fenêtre. Vous reconnaissez immédiatement Pinson la Trille. « Vous avez la Couronne ? » demande-t-il. Vous lui répondez d'un signe de tête affirmatif, en tapotant votre Sac à Dos pour lui indiquer qu'elle y est rangée. « Allons-y ! s'écrie-t-il alors, car nos deux missions sont accomplies, à présent. Sans la Couronne, Mampang devient impuissante. Donnez-moi la main, ami. »



800 *Les Hommes-Oiseaux vous emportent aussitôt loin de la Forteresse...*

Les Hommes-Oiseaux vous emportent aussitôt loin de la Forteresse et, tandis que vous survolez les Pics du Haut Xamen, vous racontez à Pinson la Trille par quelles épreuves il vous a fallu passer pour récupérer la Couronne. Vous avez accompli votre mission en remportant un succès total. Désormais, la Couronne des Rois reviendra dans le royaume d'Analand pour être remise à ceux qui ont légitimement la charge de la conserver. L'Archimage, quant à lui, est mort. Un jour peut-être, un autre seigneur de la guerre s'emparera-t-il à son tour de Mampang, menaçant à nouveau votre patrie. Mais, dans l'immédiat, vous pouvez marcher la tête haute, car vous avez triomphé dans la quête la plus difficile qu'un citoyen de votre pays ait jamais eu à

mener. A tout jamais votre nom s'inscrira dans les livres d'histoire d'Analand, et vos aventures donneront naissance à des légendes qui se transmettront de génération en génération. Votre voyage est donc terminé et vous avez bien mérité de prendre quelque repos...



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 fieriez 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 maladroites 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.