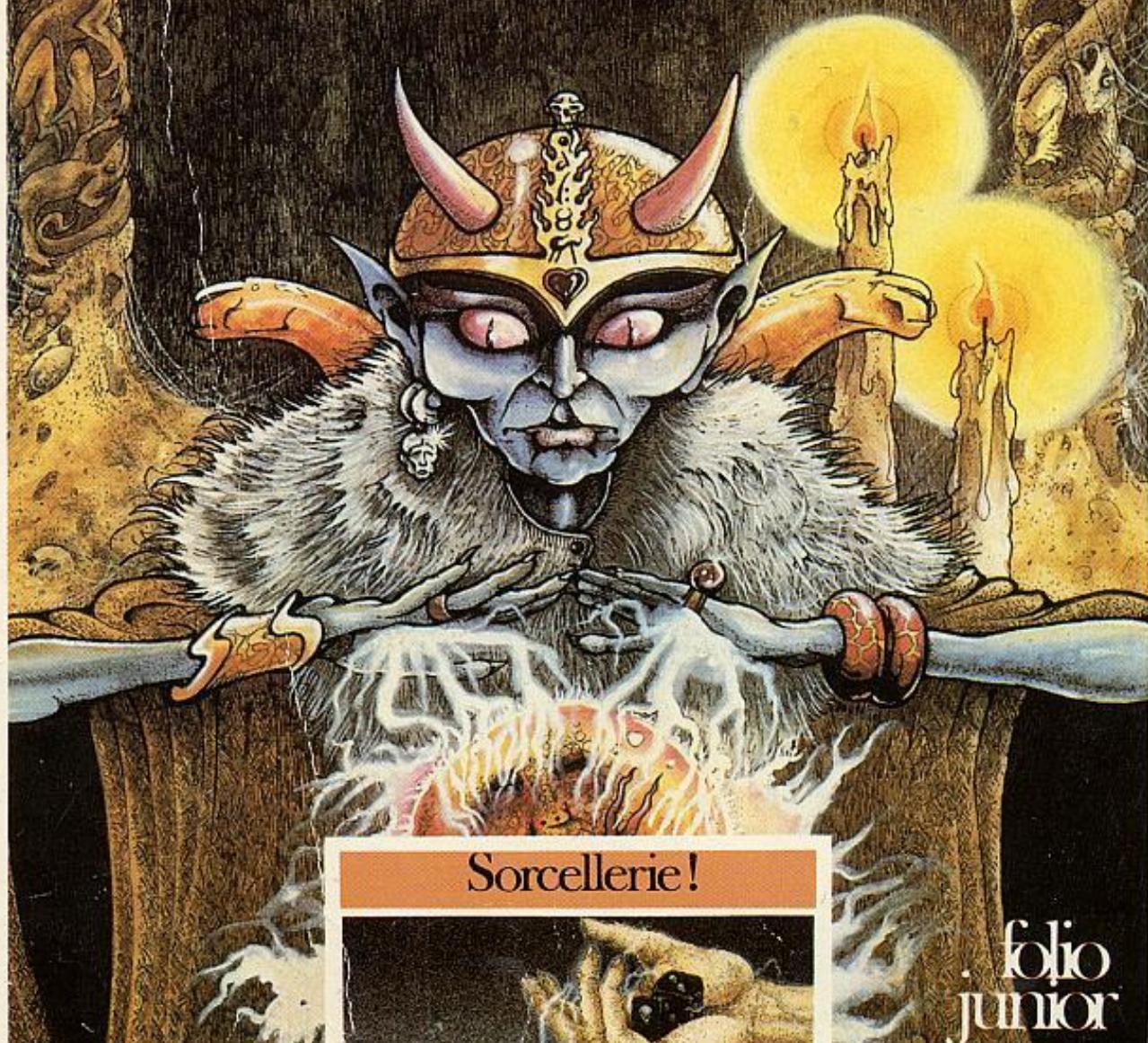


UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Steve Jackson

Les Sept Serpents



Sorcellerie!

folio
junior

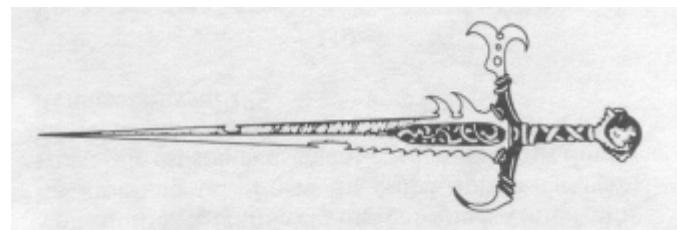
Steve Jackson

Les Sept Serpents

Sorcellerie! / 3

*Traduit de l'anglais
par Pascale Jusforgues et Alain Vaulont*

Illustrations de John Blanche



Gallimard

Titre original :
The Seven Serpents

©Steve Jackson, 1984, pour le texte.
©John Blanche, 1984, pour les illustrations.
©Editions Gallimard, 1985, pour la traduction française.

Avis aux Héros !

Troisième volume de la série *Sorcellerie !, Les Sept Serpents* fait suite aux *Collines Maléfiques*, et à *La Cité des Pièges*, mais il n'est cependant pas indispensable d'avoir lu ces deux ouvrages pour mener à bien la périlleuse aventure qui vous est proposée maintenant. Si la série *Sorcellerie !* forme un tout, chacune des histoires qui la composent est en effet indépendante.

Vous avez été chargé de retrouver la Couronne des Rois dérobée par le diabolique Archimage de Mam-pang. Après avoir traversé les Collines de Shamutanti, déjoué les traquenards qui vous étaient tendus dans Kharé — la Cité des Pièges —, vous devez maintenant traverser les Terres des Fins Fonds pour atteindre la Forteresse de Mampang. C'est là, en effet, que l'Archimage complète de sombres machinations dans le but de réduire en esclavage les royaumes voisins. Pourrez-vous parvenir à Mampang avant qu'il ne réussisse à mener à bien ses machiavéliques desseins ?

Nul ne saurait répondre à cette question. Car votre mission se trouve d'ores et déjà compromise ! En effet, Sept monstrueux Serpents, possédant de redoutables pouvoirs magiques, filent à vive allure pour informer l'Archimage de votre quête, et le prévenir de votre mission. Parviendrez-vous à les arrêter avant qu'ils n'atteignent leur but ?

Les nombreux périls que vous aurez à affronter tout au long de cette aventure ne feront qu'ajouter aux dangers qui vous guettent. Vous devrez faire face à de puissants adversaires qu'il vous faudra souvent tuer de votre main, sous peine de trouver vous-même la mort à l'issue de combats incertains.

Si vous avez déjà vécu une aventure de *Sorcellerie !*, il ne vous sera pas utile de relire les règles du jeu ; vous les connaissez déjà, ainsi que le total de vos points d'Habileté, d'Endurance et de Chance et la liste des objets dont vous disposez. A vous comme aux autres, il ne reste plus à présent qu'à vous souhaiter bonne 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 votre adresse à combattre est quelque peu limitée mais qui vous donne la possibilité d'utiliser la magie, une arme bien plus puissante que celles du simple Guerrier. En vérité, l'apprentissage du Jeu du Sorcier ne présente pas de difficultés particulières et même les débutants devraient pouvoir le choisir dès le départ. Pour apprendre les Formules Magiques cependant, il vous faudra un peu de temps et d'entraînement et le choix du Jeu Simple s'adresse surtout à ceux qui veulent entreprendre cette aventure sans tarder.



Comment combattre les créatures du Kalkhabad

Avant de vous lancer dans votre quête, vous devrez tout d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. En pages **12** et **13**, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* qui constitue une sorte de journal de voyage dans lequel vous consignerez tous les détails de votre quête. Vous y inscrirez le total de vos points d'**HABILETÉ**, de **CHANCE** et d'**ENDURANCE** ainsi que les armes, objets et trésors que vous découvrirez au fur et à mesure. Vous serez amené à faire de fréquentes

modifications sur cette *Feuille d'Aventure* et nous vous conseillons donc de prendre vos notes au crayon ou mieux, de faire des photocopies de ces deux pages afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

Habileté, 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, vouserez 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 *Tenterez votre Chance* il vous faudra ôter un point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que, plus vous vous fierez 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'HABILETÉ 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'HABILETÉ. Une arme magique peut augmenter cette HABILETÉ, mais rappelez-vous qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois ! Vous ne pouvez revendiquer deux bonus d'HABILETÉ sous prétexte que vous disposez de deux épées magiques.

Vos points d'HABILETÉ ne peuvent jamais excéder leur *total de départ* sauf en certaines circonstances spécifiques.

Endurance et Provisions

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

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

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

Chance

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

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

Si vous n'avez pas de dés

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

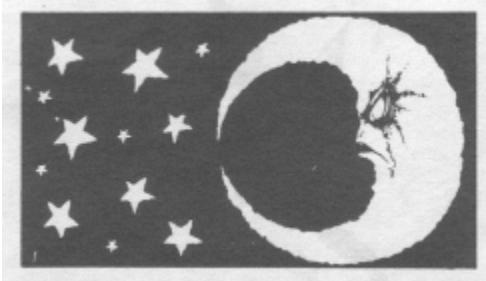
Pour les Sorciers: comment se servir de la Magie

Si vous avez choisi d'entreprendre cette aventure en tant que Sorcier, vous aurez la possibilité, tout au long du livre d'utiliser des Formules Magiques. Tous ces sortilèges appartenant au patrimoine des Sorciers d'Analund 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 écouterera 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 souhaiterez ; souvenez-vous cependant que ce droit de retrouver vos *points de départ* ne vous sera accordé qu'une seule fois au cours de chaque aventure.
- Par la *fuite* : parfois, lorsque vous serez menacé par un grave danger, vous aurez la possibilité de demander à Libra de vous venir en aide. Les précisions nécessaires vous seront données en temps utile.
- Par la *neutralisation des mauvais sorts et la guérison des maladies* : Libra a le pouvoir de neutraliser les mauvais sorts ou de guérir les

maladies. Rien ne vous sera indiqué à ce sujet au long du texte mais vous aurez le droit, à tout moment, de recourir à ce pouvoir de la déesse, à condition, cependant, de n'en faire usage qu'une seule fois lors de chaque aventure.

Equipement et Provisions

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

Une bourse est accrochée à votre ceinture : elle contient **20** Pièces d'Or, l'Or constituant la seule monnaie en usage dans les contrées que vous allez traverser. Cet argent vous servira à acheter des objets et de la nourriture, à vous loger et à corrompre certaines créatures. Avec **20** Pièces d'Or, vous n'irez toutefois pas très loin et vous aurez très vite besoin d'acquérir d'autres Pièces à mesure que vous progresserez dans votre aventure.

Vous emporterez également des Provisions (nourriture et boisson) qui représentent l'équivalent de **2** repas. Comme vous ne tarderez pas à vous en apercevoir, la nourriture est précieuse dans ces terres sauvages, et vous devrez en faire un usage avisé. Faites bien attention de ne pas gâcher vos vivres : vous feriez là une très grave erreur. Gardez toujours de quoi manger.

La légende de la Couronne des Rois

Il y a des siècles de cela, en un temps que l'on appelle la Nuit des Ages, des régions entières de la planète restaient inconnues. Des civilisations cependant s'y étaient développées ça 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 Vermes 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'Analund 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'Analad jusqu'à ce que survînt la nuit de la Lune Noire.

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

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

Au royaume d'Analad, 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 Analad. Or, ce citoyen solitaire, ce sera vous : vous êtes en effet le premier à vous être porté volontaire pour cette mission et vous savez parfaitement en quoi elle

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

[Lire le Livre des Formules Magiques](#)



1

Au moment où vous commencez votre voyage dans les Terres des Fins-Fonds, des nuages menaçants s'accumulent dans le ciel. De toutes les étapes de votre expédition, celle-ci vous réserve les épreuves les plus rudes. Les cartographes d'Analand ignorent tout des Plaines de Baddu. Aucune civilisation n'existe dans cette contrée des Fins-Fonds. Seules quelques tribus nomades et des créatures isolées l'habitent, et les occasions de vous faire des amis seront rares. Quoi qu'il en soit, vous devez avancer sans faiblir. Le bruit de vos pas sur la piste à peine tracée rompt, seul, l'inquiétant silence qui plane alentour. Et si ce n'est la grande muraille de la Cité de Kharé qui s'élève derrière vous, le paysage est totalement désert, sans végétation ni relief. Nulle forme ne se dessine à l'horizon. Après une heure de marche, rien n'a changé. Pourtant, loin derrière vous, vous percevez de faibles cris d'oiseaux qui bientôt s'amplifient et se rapprochent rapidement de vous. Une pensée vous traverse l'esprit, vous figeant sur place : s'agirait-il d'Hommes-Oiseaux du pays de Xamen ? Non, ils ne s'aventureraient pas aussi loin de leur repaire. De corbeaux ? Non, leurs croassements ne sont pas aussi perçants que ces cris. Alors ? Vous vous retournez pour faire face à vos poursuivants. A ce moment, semblant crever le ciel, une forme noire fond sur vous et vous avez juste le temps de faire un brusque mouvement sur le côté pour éviter les serres acérées d'une espèce de monstrueux rapace.



1 *Une forme noire fond sur vous.*

D'un geste, vous saisissez votre arme, mais l'oiseau qui vient de vous frôler reprend son vol et s'élève dans les airs pour rejoindre ses congénères. Car, à présent, quatre sombres FAUCONS DE LA NUIT tournoient au-dessus de votre tête, prêts à l'attaque. Qu'allez-vous faire face à ces créatures ?

Vous pouvez vous servir de votre arme (rendez-vous au [258](#)) ou recourir à la magie (rendez-vous au [178](#)).

2

Les Centaures partent au galop vers le nord-est. Peu après, leur chef s'arrête et désigne au loin un groupe de chariots et de roulettes bâchés disposés en cercle. « Nous allons vous conduire près de la caravane, mais ensuite vous la rejoindrez seul, dit-il, car les hommes de ce camp sont armés et se méfient des étrangers. » Ils vous emmènent au trot. A moins d'une centaine de mètres du camp, vous mettez pied à terre et les Hommes-Chevaux vous quittent. Rendez-vous au [137](#).

3

«Très bien, Monsieur le Voyageur, ne tenez pas compte de nos conseils, dit la voix. Nous vous laisserons continuer votre chemin, mais vous aurez été prévenu : sans cette aide, vous ne survivrez pas à votre voyage dans le Bas-Xamen. Mais si tel est votre désir, à votre aise !» Si vous souhaitez reconsidérer votre décision et réciter l'incantation, rendez-vous au [297](#). Si vous persistez dans votre choix, vous pouvez maintenant quitter ce lieu. Rendez-vous au [133](#).

4

Après un bref repos, vous poursuivez votre route. Vous allez bientôt sortir des terrains marécageux, car vous pénétrez maintenant dans la zone d'ombre des Monts Zanzunu. Rendez-vous au [393](#).

5

Vous essayez de la faire parler des Serpents, mais vous sentez un peu d'hésitation dans ses réponses. Manifestement, le sujet la rend nerveuse. Néanmoins, elle vous donne quelques renseignements utiles sur certains de leurs points faibles. Le sable neutralise le Serpent du Feu. Le Serpent du Soleil ne supporte pas l'eau. Quant au Serpent de l'Eau, il déteste l'huile. Tout cela est certes très intéressant, mais ne comble pas, loin de là, votre curiosité. Finalement, sentant que Fenestra n'en dira pas plus long, vous vous apprêtez à repartir. Rendez-vous au [324](#).

6

Au moment même où vous faites un bond sur la gauche pour éviter une autre fissure, le Serpent vous plante ses deux crochets dans la chair. Vous hurlez de douleur en retombant lourdement sur vos pieds. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous feriez mieux de vous débarrasser au plus vite de cette petite peste d'animal. Rendez-vous au [263.](#)

7

Fasciné par cet étonnant spectacle, vous le regardez quelque temps charmer les serpents avec sa flûte, puis vous vous décidez à l'interroger. Allez-vous lui proposer d'échanger ce qui lui plaira contre l'un des objets contenus dans votre Sac à Dos (rendez-vous au [121](#)) ou préférez-vous lui demander s'il sait quelque chose sur les Sept Serpents (rendez-vous au [161](#))?

8

Tremblant d'impatience, vous ouvrez le Grimoire. Mais vous découvrez avec horreur qu'il s'agit d'un Livre de Magie d'Analando ! Comment a-t-il pu tomber en d'aussi mauvaises mains et échouer au Kalkhabad, au risque de faire courir les plus graves dangers au royaume d'Analando ? En effet, chaque pays garde sa propre sorcellerie comme son plus précieux secret. C'est une règle absolue : le livre doit être détruit à la première occasion. Au prix d'un effort surhumain pour garder votre calme, vous refermez le Grimoire sans que la moindre émotion apparaisse sur votre visage. Dès que vous le pourrez, vous le ferez disparaître. Mais en attendant, vous êtes autorisé à le parcourir pour vérifier votre bonne connaissance des formules. Si vous le désirez, vous pouvez consacrer cinq minutes à [relire](#) le Livre des Formules Magiques de *Sorcellerie* ! figurant à la fin de cet ouvrage. Et peut-être devriez-vous en profiter car vous n'aurez plus le droit de le consulter à aucun autre moment de votre mission. Rendez-vous au [86.](#)



9

Le fracas et le grondement diminuent peu à peu. Mais vous évitez de justesse un lourd bloc de pierre en vous jetant de côté. Enfin, tout redevient calme. Le danger semble écarté. Vous pouvez maintenant examiner la trappe (rendez-vous au [180](#)). Sinon, vous quittez cet endroit (rendez-vous au [309](#)).

10

Pendant que la tempête s'apaise, vous étudiez les différents itinéraires qui s'offrent à vous. Allez-vous continuer vers le nord-ouest (rendez-vous au [73](#)), ou bien vous diriger vers le nord, à travers la forêt (rendez-vous au [283](#)) ? Quel que soit votre choix, vous pouvez vous reposer un peu en ce lieu et en profiter pour prendre un repas. S'il s'agit de votre premier repas de la journée, vous ajoutez 2 points à votre total d'ENDURANCE. Sinon, n'ajoutez que 1 point à ce même total.

11

Allez-vous vous diriger :

Vers le nord-ouest (un long parcours) ? Rendez-vous au [47](#)

Vers le nord-nord-ouest ? Rendez-vous au [15](#)

Vers le nord-est ? Rendez-vous au [73](#)

12

Vous poursuivez votre marche à travers la plaine, guettant le moindre signe de vie, mais tout semble calme. Cependant, un son curieux parvient à vos oreilles : une espèce de cri aigu assez éloigné, mais qui s'amplifie au fur et à mesure que vous avancez. Inquiet, vous vous arrêtez et regardez tout autour de vous pour voir d'où peut provenir ce bruit. Soudain, vous frémissez d'horreur en apercevant deux yeux exorbités qui braquent sur vous un regard fixe. Si fixe que vous êtes sur le point d'être hypnotisé ; mais vous secouez la tête à temps. Le bruit strident est tout près maintenant et, en plissant les yeux, vous pouvez voir d'où il provient. Devant vous, à une dizaine de mètres environ, vous distinguez comme une turbulence d'air. Des brumes de chaleur sortent des anfractuosités d'un gros rocher. Elles scintillent en émettant un son de plus en plus aigu au fur et à mesure qu'elles s'élèvent. Vous n'arrivez plus à voir nettement le paysage alentour ! A quelque distance du rocher, les yeux se fondent dans les vapeurs et le bruit strident se transforme en un rire narquois et suraigu. Vous avez l'impression d'être conspué par une assemblée de sorcières ! Paralysé par la peur, vous restez figé sur place.[^]Les brumes s'élèvent au-dessus des yeux et une forme terrifiante se dessine. C'est une créature à tête de mort, coiffée d'un capuchon noir. Le squelette lève un doigt osseux et vous fait signe de venir à lui.



12 *Le squelette lève un doigt osseux.*

Allez-vous lui obéir (rendez-vous au [104](#)) ? Préférez-vous bondir vers les rochers (rendez-vous au [185](#)) ou bien, tournant les talons, allez-vous essayer de vous enfuir du plus vite que vous le pouvez (rendez-vous au [174](#)) ?

13

Le soleil est maintenant à son zénith et vous éprouvez un grand plaisir à cette marche dans les bois. Des arbres et des buissons aux formes étranges jalonnent le sentier et vous pouvez entr'apercevoir de temps à autre des oiseaux qui volettent de branche en branche. Chemin faisant, il se peut que vous fassiez d'intéressantes découvertes et vous pourrez

ramasser ce que vous voudrez parmi les choses suivantes (mais, attention : pour chaque objet que vous prendrez, vous devrez abandonner l'un de vos objets personnels !). Voici la liste de ce que vous découvrez : cinq petits cailloux, une poignée d'herbe, des feuilles vertes et épaisses à six lobes, du sable, suffisamment de noix et de baies sauvages pour deux repas, de la poudre de pierre, les plumes d'un oiseau jaune. Vous faites votre choix et, après avoir procédé aux échanges, rendez-vous au [117](#).

14

Vous saisissez le flacon et vous attendez l'attaque du Serpent. Il décrit des cercles dans le ciel, puis pique droit sur vous. Vous vous baissez rapidement et, au moment où il passe juste au-dessus de votre tête, vous lui jetez le contenu du flacon. Vous regardez avec étonnement l'huile produire son effet. Avant même que la bête ait pu articuler un son, l'huile l'a changé en d'inoffensives gouttelettes d'eau qui tombent dans le lac ! Vous avez vaincu le Serpent de l'Eau. Rendez-vous au [75](#).

15

Pendant deux heures, vous marchez au milieu de steppes désolées. Bientôt, le vent se lève et vous réalisez avec consternation qu'il souffle dans le sens contraire à celui de votre marche, ce qui rend votre progression difficile. Mais vous apercevez un gros rocher surplombant le chemin qui pourrait vous offrir un abri efficace. Si vous le souhaitez, vous pouvez vous arrêter sous ce rocher pour prendre un repas et vous reposer en attendant que le vent tombe. Rendez-vous dans ce cas au [97](#). Si, en revanche, vous voulez continuer votre route contre le vent qui est devenu une véritable bourrasque, rendez-vous au [107](#).

16

Vous installez votre campement pour la nuit. Le lendemain matin, vous vous préparez à reprendre votre route : vous avez passé une bonne nuit, ce qui vous permet d'ajouter 3 points à votre total d'ENDURANCE. Cependant, si vous n'avez pris aucun repas la veille, vous vous sentez

un peu faible et vous devez retrancher 3 points à votre nouveau total d'ENDURANCE. Rendez-vous maintenant au [230](#).

17

Provisions idéales pour la route, les Vitalines sont de petites boulettes de pâte, farcies de viande séchée. Vous en avez acheté suffisamment pour quatre repas. Rendez-vous au [86](#).

18

Vous avez chaud et vous êtes parcouru de démangeaisons des pieds à la tête, ce qui provoque l'hilarité du Vieil Elfe. En effet, vous êtes entièrement couvert de pustules rougeâtres ! « Inutile de vous inquiéter, ricane-t-il, cela arrive immanquablement lorsqu'on n'a jamais bu de Soupe de Myrtilles, mais les effets ne durent pas longtemps. » L'assemblée des Elfes tout entière rit à gorge déployée de votre inconfortable situation. « Cuisinier ! crie le Vieil Elfe, que diriez-vous de donner à notre ami une Pièce d'Or en dédommagement ? » Le Cuisinier acquiesce et vous tend une Pièce d'Or. Rendez-vous au [231](#).

19

Vous entrez dans le village où votre arrivée ne passe pas inaperçue. Quelques villageois, en effet, se rassemblent et vous regardent approcher. Ce sont d'affreuses créatures au grand corps sec et puissant, vêtues de peaux de bêtes. Deux d'entre elles tiennent à la main de solides gourdins de bois. Ces ARCHANTHROPIES sont des êtres primitifs, adaptés à la rude vie semi-nomade des steppes. Ils vous dévisagent avec des expressions dont vous ne pouvez deviner le sens. Peut-être ont-ils peur de vous, mais une lueur de malice brille cependant dans leurs yeux. Ils vous font signe de les accompagner vers un feu où un animal rôtit à la broche. Allez-vous accepter leur invitation (rendez-vous au [204](#)) ou bien préférez-vous traverser le village sans vous arrêter et poursuivre votre route vers la forêt (rendez-vous au [173](#)) ?

20

Vous rassemblez votre équipement et vous quittez la clairière. Pendant quelques heures, vous suivez le sentier à travers bois et, peu à peu, la végétation se fait moins dense ; vous ne devriez pas tarder à apercevoir le Lac Ilklala. En début de soirée, vous en atteignez finalement la rive. Vous embrassez du regard la vaste étendue d'eau calme qui s'étend jusqu'à l'horizon et votre cœur se serre : comment faire pour traverser ce lac ? Aussi loin que porte votre regard, il n'y a ni homme ni bateau. Vous vous asseyez en essayant d'examiner calmement la situation. En définitive, vous décidez que le plus sage est d'installer votre campement pour la nuit : vos idées seront certainement plus claires après un bon repos. Vous pouvez prendre un repas si vous le désirez. Dans ce cas, vous gagnez 2 points d'ENDURANCE si c'est votre premier repas de la journée ou 1 point d'ENDURANCE si vous avez déjà mangé. Puis vous vous apprêtez à dormir. Rendez-vous au [264](#).

21

Alors que vous vous penchez sur le vieux passeur, l'ondoyant Serpent de l'Air se met à frémir et se jette sur vous avec la rapidité de l'éclair, cherchant à s'enrouler autour de votre tête. Prenez garde à son Haleine Fétide : elle pourrait avoir sur vous l'effet le plus nocif, même si vous ne la respiriez qu'un court instant ! Dans les vêtements du passeur, vous avez trouvé une peau de serpent desséchée ; vous la brandissez et le Serpent se dresse dans les airs, comme frappé d'épouvante. Une voix d'outre-tombe s'élève alors vous ordonnant de remettre cette peau où vous l'avez trouvée. Qu'allez-vous faire ? Obéir à la voix, mais à la condition que le Serpent vous laisse en paix (rendez-vous au [131](#)) ou déchirer la peau en mille morceaux (rendez-vous au [34](#)) ?

22

La créature esquisse un sourire en vous disant : « Très bien ! Merci pour ce cadeau. » Sa voix a changé : c'est maintenant une agréable voix féminine, qui ne correspond absolument pas à son apparence disgracieuse. Elle reprend : « J'apprécie votre geste à sa juste valeur, car personne au Kalkhabad n'offrirait ainsi de cadeau à quelqu'un qui

lui est totalement étranger. Et pourtant, vous, vous l'avez fait ! Mais attendez, laissez-moi me débarrasser de ce déguisement. » Du petit gnome qu'elle était, elle se métamorphose, sous vos yeux, en une grande femme vêtue d'une longue robe pourpre. « Permettez-moi de me présenter : je suis Dintonta des Steppes, mais certains m'ont surnommée Trompe-l'Œil. Je suis au courant de votre mission et je peux vous aider. Que vous ayez pu survivre jusqu'ici, voilà qui est tout à votre honneur, car vous avez su faire preuve d'intelligence et d'habileté. Mais je vous préviens, des dangers plus terribles vous attendent. Lorsque vous vous trouverez dans la Forteresse de Mampang, gardez-vous du Bélier-Qui-Ne-Dort-Pas, car malgré toute votre habileté, vous ne pourrez rien contre ses pouvoirs. Pour en venir à bout, débouchez cette fiole en sa présence. » Elle vous tend une petite fiole de verre et reprend : « Gardez-la précieusement et que personne ne laisse échapper le gaz qu'elle contient. Un dernier conseil : non loin d'ici, vous allez devoir affronter le Serpent de la Terre. Ses pouvoirs sont considérables, mais il les perd lorsqu'il ne se trouve plus en contact avec le sol. Encore tous mes remerciements pour votre cadeau, et puisse votre voyage se dérouler sans difficulté ! » Dintonta marmonne quelques mots et reprend son ancienne apparence. Elle vous adresse un dernier regard et reprend sa route, tandis que vous continuez la vôtre. Rendez-vous au [114](#).

23

C'est un vieux puits désaffecté. Pour le sonder, vous faites descendre le baquet qui est posé sur la margelle jusqu'au fond, puis vous le remontez et vous regardez à l'intérieur. Vous avez juste le temps de vous jeter en arrière pour éviter d'être mordu par un Serpent doré qui s'est lové au fond ! Le récipient roule à terre, laissant échapper le Serpent qui se met à ramper vers vous. Vous pouvez tirer votre arme pour le combattre (rendez-vous au [52](#)) ou bien utiliser une Formule Magique :

ZAP BLA HOR FEU WAF

[355](#) [339](#) [397](#) [407](#) [461](#)

24

Au fond du trou creusé par le Scarabée se trouve un peu de Poudre de Pierre que vous pouvez récupérer si vous le désirez. A présent, vous devez choisir la route que vous allez prendre. Une longue marche vous attend. Irez-vous vers le nord-ouest (rendez-vous au [137](#)) ou vers le nord-est (rendez-vous au [12](#))?

25

Vous vous arrêtez net. Dans le feuillage, à votre gauche, vous distinguez deux yeux. Une tête couverte de poils vous regarde. A votre droite, une autre créature au pelage sombre vous fixe également.



25 *Une créature au pelage sombre vous fixe.*

Vous regardez tout autour de vous et ce que vous découvrez vous glace d'effroi ! Pas moins de douze CHAGAYES vous encerclent ! Juste devant vous, deux d'entre eux ferment les yeux... et disparaissent. Allez-vous dégainer votre arme (rendez-vous au [74](#)) ou préférez-vous utiliser une Formule Magique :

GOB INV COL HOR VUE

[358](#) [398](#) [451](#) [383](#) [423](#)

26

« Je comprends, dit le Vieil Elfe, vous devez être fatigué de votre voyage et la nuit approche. Je vais vous conduire à une roulotte où vous pourrez passer la nuit. » Il vous accompagne jusqu'à un chariot malpropre et vous tend une couverture dans laquelle vous pourrez vous enrouler. Rendez-vous au [125](#).



27

Vous êtes en mauvaise posture mais vous parvenez à tirer votre arme et à l'utiliser pour vous dégager du Buisson.

BUISSON

ETRANGLEUR HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 8

En fait, le Buisson Etrangleur ne vous blessera pas (son HABILETÉ reflète surtout ses capacités défensives). Par conséquent, si sa Force d'Attaque est plus élevée que la vôtre, vous ne perdrez pas de point d'ENDURANCE. De toute façon, si vous ne sortez pas vainqueur de ce combat au bout de cinq Assauts, rendez-vous au [305](#). Si vous l'emportez, rendez-vous au [106](#).



28

Vous amenez prudemment le bateau à proximité du remous pour voir de quoi il s'agit, mais il semble qu'il ne se passe rien de particulier. Ce n'est peut-être qu'un phénomène naturel lié à une source souterraine ou à une colonne d'air surgissant du fond du lac. Cela vous laisse perplexe, mais vous vous saisissez cependant des avirons pour reprendre votre route. A ce moment précis, le bateau fait une brusque embardée. Les remous ont progressé et se trouvent maintenant juste sous l'embarcation qui roule et qui tangue. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [118](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [281](#).

29

Vous cherchez à empoigner votre arme. Mais à peine votre main en a-t-elle saisi la garde qu'une violente secousse vous parcourt le bras, vous obligeant à la relâcher aussitôt. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Alors que vous essayez, mais en vain, d'étouffer un cri de douleur, la créature assise à la table se tourne lentement vers vous. « Ça alors ! s'exclame une petite voix aiguë, Fenestra a de la visite, n'est-ce pas ? Qui êtes-vous pour oser vous aventurer dans le repaire de Fenestra sans vous annoncer ? » Vous vous présentez tout en prenant soin, toutefois, de garder secret le but de votre mission. Qu'allez-vous lui demander :

L'autorisation de partir ? Rendez-vous au [68](#)

Des renseignements sur la forêt ? Rendez-vous au [317](#)

Des informations sur le lac Ilklala ? Rendez-vous au [252](#)

30

Vous protégeant la tête de vos mains, vous dévalez la colline tandis qu'une grêle de pierres s'abat autour de vous. Lancez un dé. Le chiffre obtenu indique le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez quand les pierres vous frappent. Si vous le désirez, vous pouvez *Tenter votre Chance*. Un coup de dé *Chanceux* indiquera que seuls de petits projectiles vous ont atteint et vous pourrez alors diviser par deux le nombre de points d'ENDURANCE que vous avez perdus (pour un

chiffre impair, arrondissez au chiffre pair supérieur). Cependant, les pierres roulent sous vos pieds et vous avez du mal à maintenir votre équilibre. Tout à coup, vous glissez et vous tombez. Rendez-vous au [98](#).



31

La bouteille contient un antidote contre les morsures de serpent. Voilà qui neutralisera les effets du venin, quel que soit le serpent qui vous aura mordu. Rendez-vous au [86](#).

32

Au moment où vous tirez votre arme, le Spectre de la Mort pousse un hurlement terrifiant et se rue sur vous. Combattez la créature :

SPECTRE

DE LA MORT HABILETÉ : **9** ENDURANCE : **9**

Votre arme inflige des blessures normales au Monstre. Quand vous aurez réduit son total d'ENDURANCE à **3**, ou moins, rendez-vous au [205](#).

33

La petite créature décline votre offre en grognant : « J'en ai déjà un. Enfin, merci quand même. Mais je dois partir, maintenant. Au revoir. » Le gnome passe devant vous et s'éloigne d'un pas traînant par le chemin que vous venez d'emprunter. Qu'allez-vous faire ? Allez-vous hausser les épaules en lui souhaitant le bonjour et partir dans la direction opposée (rendez-vous au [114](#)) ? Allez-vous rattraper le gnome pour lui proposer un autre objet (rendez-vous au [254](#)) ? Ou alors, froissé par ses mauvaises manières, préférez-vous lui donner une bonne leçon (rendez-vous au [327](#)) ?

34

Vous empoignez la peau de serpent par ses deux extrémités et vous la déchirez d'un coup sec. Au-dessus de vous, le Serpent pousse un hurlement terrible, et vous constatez avec stupeur qu'il se trouve, lui aussi, coupé en deux ! Vous continuez alors à réduire les deux moitiés de la peau en tout petits morceaux. Là-haut, dans les airs, le Serpent a subi le même sort. Il ne reste plus de lui que de minces filets de fumée bientôt dispersés par le vent. Vous avez découvert le point faible du Serpent de l'Air. Rendez-vous au [213](#).

35

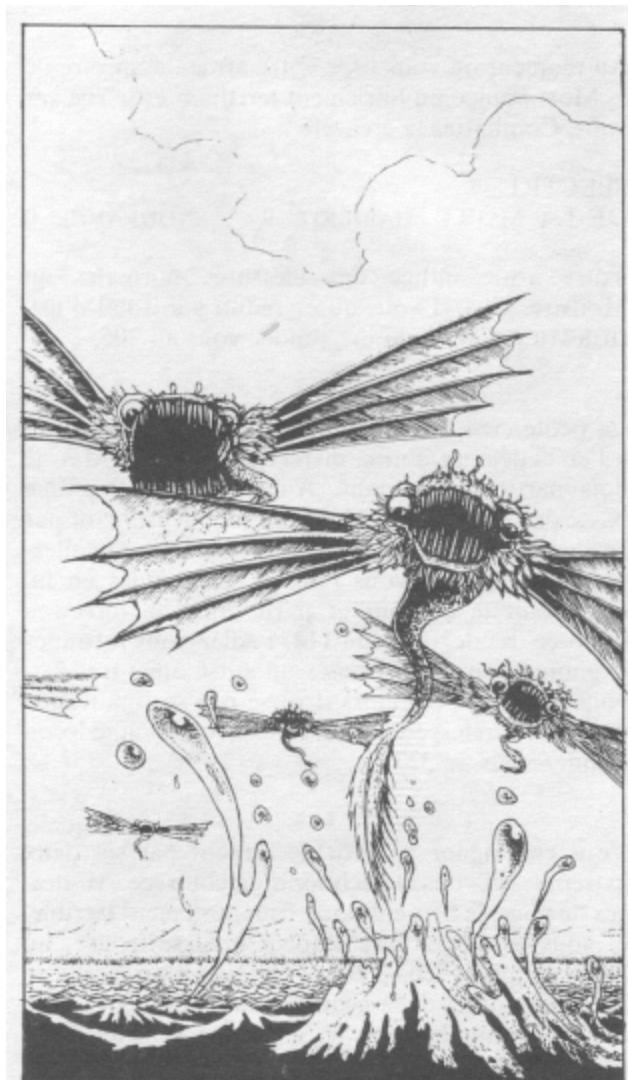
Le dernier des trois Centaures demande grâce. Vous lui répondez que vous lui épargnerez la vie s'il consent à vous aider dans votre quête. « Noble Etranger, dit-il d'une voix tremblante, je sais que vous êtes à la recherche des Sept Serpents. Bien que mon savoir sur ces créatures soit limité, ce que je vais vous dire pourra peut-être vous être utile. En tant que Centaure, je connais un moyen qui vous permettra de vous débarrasser du Serpent de la Lune, car il a un point faible : il ne supporte pas les flammes. » Alors que vous réfléchissez à cette précieuse révélation, le Centaure profite de ce moment d'inattention pour prendre la fuite, et vous le voyez s'éloigner au grand galop à travers la plaine. Vous fouillez les deux autres Hommes-Chevaux et vous trouvez sur eux **4** Pièces d'Or et une petite bourse contenant du sable brun très fin. Après vous être reposé un instant, vous poursuivez votre route. Rendez-vous au [273](#).



36

Vous faites un large détour pour éviter les remous, puis vous continuez à ramer en direction de la rive lointaine du Lac Ilklala. Mais bientôt, d'autres remous apparaissent subitement à la surface de l'eau et, cette

fois, vous ne pouvez les éviter. Jaillissant hors de l'eau, des Poissons Volants bondissent dans les airs et volent dans votre direction.



36 *Les Poissons Volants jaillissent hors de l'eau.*

Malgré leur petite taille, ces poissons ont de redoutables dents capables de déchiqueter les chairs les plus coriaces en un instant. Aussi devez-vous réfléchir rapidement au meilleur moyen de vous défendre. Allez-vous recourir à une Formule Magique ?

PUE FIX FIL MUR FOR

[403](#) [373](#) [360](#) [426](#) [449](#)

Ou préférez-vous combattre les dangereux poissons l'arme au poing ? Rendez-vous au [291](#).

37

Vous expliquez au Vieil Elfe les raisons pour lesquelles vous êtes à la recherche des Sept Serpents. A peine avez-vous mentionné le nom des serviteurs de l'Archimage qu'une rumeur s'élève de la foule. Le Vieil Elfe lève les mains pour obtenir le silence. « Ainsi, c'est à cause de *vous* que ces malfaisantes créatures sont arrivées dans les Terres des Fins-Fonds, y semant la terreur et la désolation. » Il s'interrompt quelques instants, comme s'il avait une idée en tête, puis il vous déclare d'un air malin : « Nous pouvons peut-être vous aider, Etranger. Suivez-moi jusqu'à ce chariot, là-bas. Je crois que nous avons quelque chose qui pourrait vous intéresser. » Allez-vous le suivre comme il vous y invite (rendez-vous au [151](#)) ou préférez-vous quitter cet endroit (rendez-vous au [311](#)) ? Vous pouvez également utiliser l'une des Formules suivantes :

UBI MAG TEL AMI SOM

[366](#) [341](#) [472](#) [394](#) [432](#)

38

Vous perdez votre temps à essayer de communiquer avec ces créatures, car leur langage n'est guère plus qu'une suite de grognements inarticulés. Une des créatures s'empare d'une pierre et la lance dans votre direction, vous blessant au bras. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous feriez mieux de dégainer votre arme (rendez-vous au [188](#)) ou de recourir à une Formule Magique :

OGR REV HOU BIS AMI

[475](#) [439](#) [456](#) [344](#) [356](#)

39

« Ainsi, Homme d'Analando, tu es en possession de l'Anneau du Serpent ! dit en sifflant le reptile, tandis qu'il se balance dans les airs. Je suis donc obligé de te dire ceci : l'Archimage n'apparaît pas toujours sous son véritable aspect et il se peut que, même à Mampang, tu ne puisses le reconnaître. Mais tu n'atteindras jamais la Forteresse, car tu ne survivras pas aux dangers qui te guettent ! » Rendez-vous au [53](#).

40

Une fois libéré de ses chaînes, l'Homme gravit lentement les marches pour habituer ses yeux à la lumière. « C'est *merveilleux* ! Je pensais ne jamais revoir la lumière du jour ! Comment puis-je vous témoigner ma gratitude ? Les Archanthropes ont emporté presque tous mes trésors, mais vous pouvez prendre tout ce qui reste. » Vous réfléchissez et vous en arrivez à la conclusion que la chose la plus utile qu'il puisse vous donner, c'est probablement sa connaissance des Terres des Finds-Fonds. Vous lui parlez alors de votre mission. « Ah ! les Sept Serpents... encore eux ! commence-t-il. Ce ne sont vraiment pas mes amis. Je vais vous dire ce que je sais, mais c'est bien peu de chose. Vous savez déjà qu'ils sont les serviteurs de l'Archimage. Ils sont tous vulnérables, mais je connais seulement deux de leurs points faibles : le Serpent de la Lune ne peut supporter le feu, cela est sûr et certain, et le Serpent de la Terre perd ses pouvoirs lorsqu'il n'est plus en contact avec le sol. C'est tout ce que je sais, mon ami, vraiment tout. » Après avoir bavardé un peu, vous quittez finalement le Vieil Homme et vous poursuivez votre route. Mais sans que vous vous en doutiez, le froid et l'humidité de la cellule ont eu raison de votre santé. Le Vieil Homme avait la Peste Jaune et vous avez été contaminé en restant près de lui. Tant que vous n'aurez pas trouvé le moyen de vous guérir, vous perdrez 3 points d'ENDURANCE par jour (que vous déduirez à la fin de chaque journée). Vous ne pourrez essayer de vous soigner qu'après le deuxième jour car, jusqu'alors, vous étiez malade sans le savoir. Quittez maintenant le temple en vous rendant au [309](#).

41

Vos invisibles adversaires sont à vos trousses, et vous dévalez le sentier en courant. Finalement, vos poursuivants abandonnent leur chasse. Vous faites une pause dans une petite clairière pour reprendre votre souffle. Rendez-vous au [20](#).

42

L'arme entre les dents, vous grimpez à l'arbre tandis que le Serpent rouge vous observe attentivement. Soudain, alors que vous n'êtes plus très loin de lui, il se laisse tomber au sol. Vous le regardez en le maudissant du poing. Vous avez agi trop précipitamment en grimpant à l'arbre. Car il s'enflamme de nouveau et, cette fois, vous vous trouvez au milieu du brasier. Vos vêtements prennent feu, et vous tombez à terre en hurlant de douleur. Votre chute et vos brûlures vous font perdre 2 points d'HABILETÉ, et 6 points d'ENDURANCE. Vous êtes à présent au pied de l'arbre et vous devez affronter le Serpent :

SERPENT

DU FEU HABILETÉ: **13** ENDURANCE: **12**

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [306](#).

43

Une fois remonté à la surface, tout danger est loin d'être écarté. Se propageant à partir de la fosse, des fissures déchirent le sol. Une faille apparaît entre vos pieds et vous avez juste le temps de faire un bond de côté pour ne pas être englouti. Au même moment, au sommet de la colline, un gros rocher oscille dangereusement. Il est sur le point de rouler sur vous ! Comble d'infortune, un petit Serpent vert vient s'enrouler autour de votre cheville, s'apprêtant à vous mordre. Qu'allez-vous faire tout d'abord ? Essayer de trouver un endroit sûr, loin de ce terrain instable (rendez-vous au [6](#)), tenter de dévier la trajectoire du rocher (rendez-vous au [115](#)), ou bien essayer de vous débarrasser du Serpent (rendez-vous au [263](#)) ?

44

Un brusque coup de vent vous arrache votre Sac des mains et l'envie rouler au sol. Pris dans un tourbillon, il s'ouvre, et vous le regardez avec consternation se vider de son contenu. Vous protégeant les yeux, vous courez en tous sens pour essayer de rassembler vos affaires. Mais la tâche est difficile. Quand vous croyez pouvoir les saisir, le vent les disperse à nouveau hors de votre portée. Vous arrivez néanmoins à récupérer les objets incassables (vous perdez donc les fioles de verre, les miroirs, etc.) ; vous perdez aussi tout ce qui est en papier (par exemple, les cartes ou les rouleaux de parchemin) que le vent emporte au loin. Remettez à jour votre liste d'équipement et retournez à la crevasse pour y attendre la fin de la tornade de poussière. Rendez-vous ensuite au [10](#).

45

Le Serpent siffle d'une façon sarcastique : « Tu penses vraiment pouvoir me pourfendre avec cette aiguille, pauvre gringalet ? » Il se jette sur vous et la bataille commence :

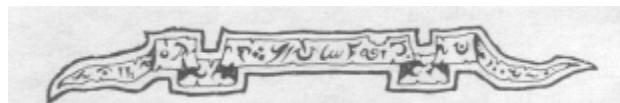
SERPENT

DE LA LUNE HABILETÉ: **13** ENDURANCE: **10**

Si vous tuez le Serpent, rendez-vous au [62](#).

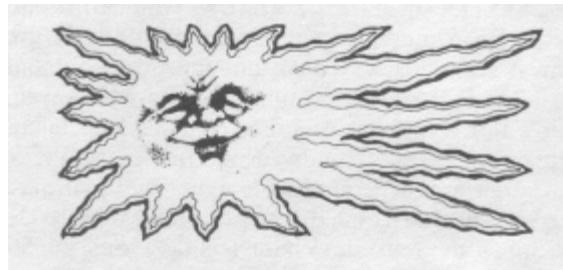
46

Le Vieil Elfe incline la tête en signe d'assentiment. Il va vous conduire à un chariot vide où vous pourrez passer la nuit, mais cela vous coûtera **3** Pièces d'Or. Si vous êtes d'accord pour payer ce prix, suivez-le et rendez-vous au [125](#). Si vous ne voulez pas payer, vous devez quitter le camp. Rendez-vous alors au [294](#).



47

Votre longue marche à travers les Plaines de Baddu se déroule sans événement notoire. En milieu d'après-midi, vous remarquez un lieu où vous pourriez vous restaurer et vous reposer. Si tel est votre souhait, rendez-vous au [152](#). Si vous préférez continuer votre marche, rendez-vous au [95](#).



48

Durant plusieurs heures, vous poursuivez votre marche à travers les arides Terres des Fins-Fonds. A l'horizon, vous apercevez un arbre solitaire, dépourvu de feuilles, et vous vous dirigez vers lui. Vous pouvez prendre un repas, si vous le désirez. Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE si c'est votre premier repas de la journée. Un bruit dans les branches attire votre attention. Vous levez les yeux et entendez une voix qui vous appelle par votre nom ! Au faîte de l'arbre, de petites branches sans feuilles sont entrelacées et forment une figure humaine — le visage d'un Vieil Homme.



48 Des petites branches entrelacées forment une figure humaine.

Il s'adresse à vous d'une voix solennelle : « Je sais que vous êtes à la recherche de Shadrack de Baddu. Pour le trouver, vous devez poursuivre votre chemin vers l'est et aller jusqu'au Roc de La Queue-de-Poisson. Il vous y attend. » Une brise soudaine agite les branchages de l'arbre. Quand elle s'apaise, le visage s'est évanoui. Vous pouvez soit vous diriger vers l'est comme vous l'a conseillé l'apparition (rendez-vous au [150](#)), soit continuer vers le nord (rendez-vous au [94](#)).

49

Vous pouvez dégainer votre arme pour obliger le passeur à vous faire traverser gratuitement, ou bien utiliser une Formule Magique :

NUI AMI LOI DOC FIX

[404](#) [480](#) [332](#) [441](#) [379](#)

Si vous sortez votre arme, vous engagez le combat contre le passeur :

PASSEUR HABILETÉ : **7** ENDURANCE : **8**

Lorsque vous aurez réduit son total d'ENDURANCE à **4**, ou moins, il se rendra et acceptera de vous passer sur l'autre rive. Rendez-vous alors au [110](#).

50

Comment réagira la petite créature à votre cadeau ? Jetez un dé pour le savoir.

Si votre présent est un objet magique :

Nombre obtenu

1 Rendez-vous au [33](#)

2, 3 ou 4 Rendez-vous au [22](#)

5 ou 6 Rendez-vous au [290](#)

Si votre présent est quelque chose d'autre :

Nombre obtenu

1, 2 ou 3 Rendez-vous au [33](#)

4 ou 5 Rendez-vous au [22](#)

6 Rendez-vous au [290](#)

51

L'étiquette garantit que la fiole contient de l'eau provenant de la Source Sacrée de Daddu-Ley. Bien que vous n'ayez aucun moyen de le savoir pour l'instant, l'eau n'a pas été bénite. C'est de l'eau de rivière tout à fait ordinaire, qui n'a aucun pouvoir particulier. Rendez-vous au [86](#).

52

Vous engagez le combat :

SERPENT

DORE HABILETÉ : **6** ENDURANCE : **6**

Ce Serpent est venimeux. S'il vous mord avant que vous ayez pu le tuer, jetez un dé pour connaître le nombre de points d'ENDURANCE que cette blessure vous fera perdre. Si vous tuez le Serpent, vous pouvez quitter cet endroit. Rendez-vous au [309](#).

53

Tout en observant le Serpent, vous vous préparez à utiliser l'une de vos Formules Magiques. Le Serpent se déplace en ondulant de plus en plus vite et finit par atteindre une allure vertigineuse, si bien que vous n'arrivez pas à vous concentrer tout en le surveillant. Vous renoncez donc à recourir à la magie et vous décidez d'utilisez votre arme. Rendez-vous au [103](#).

54

La bataille s'engage :

SERPENT

DE LA TERRE HABILETÉ: **12** ENDURANCE: **14**

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [220](#).

55

Vous trouvez un endroit bien protégé et vous vous y installez. Si vous le voulez, vous pouvez vous restaurer et gagner ainsi 2 points d'ENDURANCE si c'est votre premier repas de la journée (vous ne gagnerez que **1** seul point si vous avez déjà mangé aujourd'hui). Alors que vous vous allongez pour dormir, vous entendez d'étranges bruits en provenance de la forêt. D'inquiétants cris d'animaux déchirent le silence

de la nuit. Quels dangers vous attendent? Vous le saurez bien assez tôt demain ! Vous plongez dans un profond sommeil. Rendez-vous au [235](#).

56

Vous adressez une rapide prière à Libra, espérant qu'elle vous entendra avant qu'il ne soit trop tard car la pression devient insupportable ! Soudain, l'étau se relâche... Libra vous a entendu ! Les feuilles du Buisson Etrangleur passent d'un vert profond au brun terne et se flétrissent sur leurs branches. Votre prière a été exaucée, mais vous avez utilisé votre seule et unique chance de recevoir l'aide de Libra pour cette partie de votre expédition. Rendez-vous au [106](#).

57

Vous lancez un appel d'une voix haute et forte, puis vous attendez. Dix minutes plus tard, vous recommencez, mais vous ne recevez aucune réponse en écho. L'endroit semble absolument désert. Allez-vous longer la rive du lac pour essayer de trouver quelque signe de vie (rendez-vous au [241](#)) ou bien attendre que quelqu'un apparaisse (rendez-vous au [233](#)) ?

58

Vous vous lancez à la poursuite du Serpent, faisant tout votre possible pour ne pas le perdre de vue. Il éclaire votre chemin, telle une branche enflammée filant dans le ciel, mais il va beaucoup plus vite que vous. Soudain, le vent se lève et, à votre grand soulagement, vous constatez qu'il ralentit considérablement l'allure du reptile, sur lequel vous regagnez un peu de terrain. Maintenant, le vent est beaucoup plus violent, et vous ressentez tout à coup des picotements sur votre visage et vos mains : du sable ! C'est une tempête de sable qui vient de se lever. Vous cessez de courir et, en vous protégeant le visage de vos mains, vous observez le Serpent. Son combat contre la tempête semble par trop inégal. En effet, quelques instants plus tard, vous le voyez se débattre dans une bourrasque de vent et de sable. Ses flammes vacillent puis s'éteignent, et il tombe du ciel comme une pierre. Vous vous démenez dans la tempête pour essayer d'attraper votre Sac avant qu'il

ne s'écrase au sol et vous êtes sur le point d'y parvenir, lorsque le Serpent s'abat sur vous et vous fait rouler à terre. Rendez-vous au [287](#).

59

Alors que vous récitez l'incantation, les mouvements du Serpent se font de plus en plus lents. La tête déformée par une grimace de douleur, il bat lentement des ailes. Ses déplacements deviennent laborieux, mais il reste cependant suspendu dans les airs en dépit des lois de la pesanteur. Puis il se met à descendre en planant. Une fois à votre portée, vous pouvez le combattre avec votre arme :

SERPENT

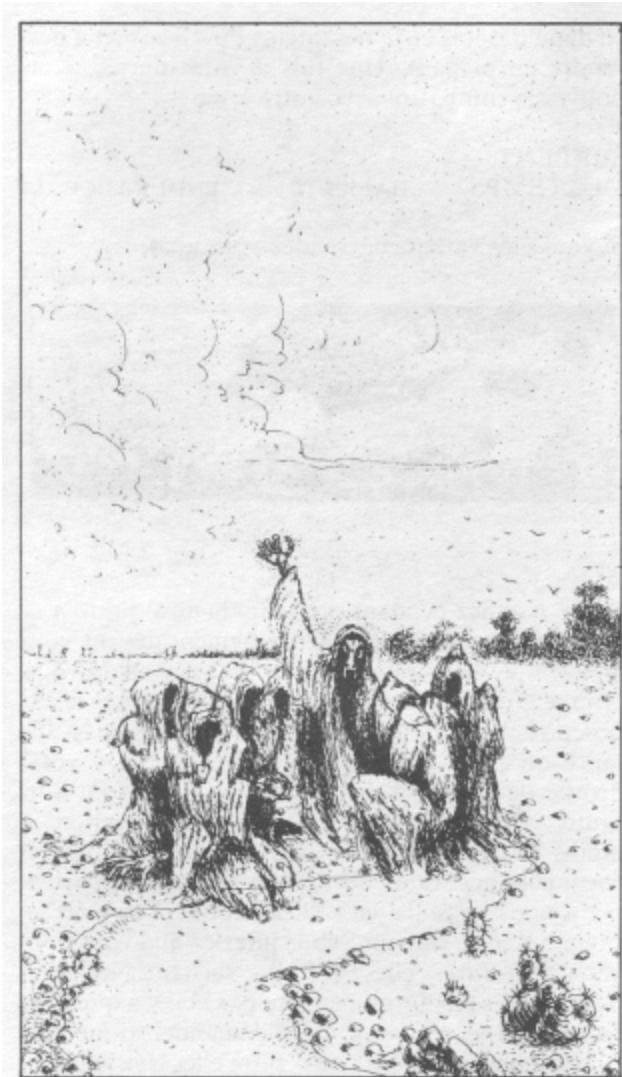
DU TEMPS HABILETÉ: **3** ENDURANCE: **14**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [4](#).



60

Vous marchez pendant plusieurs heures, jusqu'à ce que vous voyiez se détacher nettement devant vous la lisière de la Forêt de Snatta. Au-dessus de vous, l'orage gronde et de gros nuages courrent dans le ciel obscurci. Vous faites une halte pour évaluer la distance qu'il vous reste à couvrir. Soudain, à votre droite, de brusques éclats de voix vous font sursauter et vous tournez la tête dans leur direction. A moins de trente mètres de vous, sept silhouettes encapuchonnées sont accroupies et semblent participer à une espèce de jeu !



60 Sept silhouettes encapuchonnées sont accroupies.

Elles scintillent et vous les examinez avec stupeur : vous jureriez que vous pouvez voir *à travers* elles ! De plus, sachant avec certitude que ces créatures n'étaient pas là il y a quelques secondes encore, vous vous demandez d'où elles peuvent bien sortir ! L'une d'entre elles lève la tête et se tourne vers vous. Vos yeux s'écarquillent d'effroi en voyant la face osseuse d'une tête de mort remuer ses mâchoires ! Une voix caverneuse s'élève alors et prononce votre nom : « Nous attendions votre arrivée. Vous avez fait vite, Mortel. Nous sommes les Sept Esprits. Nous avons été envoyés pour vous avertir des dangers qui vous attendent. Approchez et venez vous joindre à nous. » Allez-vous les rejoindre comme elles vous le proposent (rendez-vous au [116](#)) ou préférez-vous

faire demi-tour et vous précipiter en direction de la forêt (rendez-vous au [82](#)) ?

61

Vous revenez sur vos pas et vous décrivez un large cercle autour de la caravane. Vous savez que les gardes vous suivent des yeux, mais vous êtes hors de portée de leurs flèches. Une fois le camp contourné, vous poursuivez tranquillement votre chemin. Rendez-vous au [269](#).

62

Vous avez tué le reptile et les ténèbres s'évanouissent. Le Serpent gît sur le sol et vous le voyez alors se recroqueviller et se mettre en boule. Quelques instants après, il ne reste plus de lui qu'un petit Globe de Cristal que vous pouvez emporter avec vous. Rendez-vous au [285](#).

63

Vous grimpez jusqu'à la plate-forme et longez prudemment l'édifice. Vous lancez un appel mais n'obtenez aucune réponse. Sur l'un des murs, vous distinguez des hiéroglyphes et, dans un coin, vous découvrez une trappe. Allez-vous essayer de déchiffrer les hiéroglyphes (rendez-vous au [272](#)), d'ouvrir la trappe (rendez-vous au [180](#)), ou préférez-vous continuer à inspecter les lieux (rendez-vous au [101](#)) ?

64

Les Centaures vous prennent sur leur dos à tour de rôle et vous emmènent à travers la plaine. Enfin, vous atteignez une colline. Le chef vous enjoint de mettre pied à terre. « Manata vit derrière cette butte, dans un trou à même le sol. Nous ne tenons pas à rencontrer ses compagnons et nous n'irons pas plus loin. » Vous descendez de votre monture et vous les remerciez pour l'aide qu'ils vous ont apportée. Ils s'éloignent et vous commencez à escalader le versant de la colline. Rendez-vous au [176](#).

65

Derrière vous, la tempête se déchaîne. Le vent se remet à souffler furieusement, balayant tout sur son passage. Mais vous êtes à la limite de la zone où la tempête fait rage, et vous lui échappez de justesse. Rendez-vous au [73](#).



66

Vous saisissez le Serpent et vous essayez de le lancer en l'air. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, vous y parviendrez, mais à la condition qu'après avoir une nouvelle fois jeté deux dés vous obteniez un nombre inférieur à votre total d'**HABILETÉ**. Sinon vous aurez échoué. A chaque échec, le Serpent vous portera un coup (car vous êtes sans défense) et vous perdrez 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous réussissez à projeter le Serpent en l'air, rendez-vous au [127](#). Si vous décidez d'abandonner, retournez au [263](#) et choisissez un autre moyen de le combattre.

67

Le choix que vous avez fait ne vous donne aucun avantage pour lutter contre le Serpent. Tirez votre arme et préparez-vous au combat.

SERPENT

DE L'EAU HABILETÉ : **10** ENDURANCE : **11**

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [75](#).

68

« Oui, oui, vous pouvez partir, et sans tarder, car quiconque menace Fenestra n'est pas le bienvenu ici. Allez ! » Vous la remerciez en vous dirigeant vers la porte. Une fois dehors, vous vous remettez à suivre le sentier. Rendez-vous au [92](#).

69

Le Vieil Elfe se met debout et incline la tête. Il va vous conduire à un chariot vide où vous pourrez passer la nuit, mais cela vous coûtera **3** Pièces d'Or. Si vous acceptez de payer ce prix, suivez-le jusqu'au chariot et rendez-vous au [125](#). Si vous n'avez pas les moyens ou si vous ne voulez pas payer, vous reprenez votre place en prétendant que vous êtes moins fatigué que vous ne le pensiez. Vous pouvez alors vous mêler à la conversation (rendez-vous au [275](#)) ou demander à voir leurs marchandises (rendez-vous au [315](#)).

70

Alors que vous bondissez en avant, les Centaures bandent leurs arcs et vous décochent trois autres flèches. Jetez un dé pour chaque flèche. Si vous obtenez **1** ou **2**, elle vous atteint, et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous devez ensuite engager le combat. Si deux flèches — ou plus — vous atteignent, vous devrez réduire 2 points de votre total d'HABILETÉ durant tout le combat :

HABILETÉ ENDURANCE
Premier CENTAURE **8** **7**
Deuxième CENTAURE **7** **6**
Troisième CENTAURE **7** **8**

Combattez les Centaures un par un, dans l'ordre que vous voulez. Dès que vous en aurez tué deux (si vous avez pu survivre jusque-là), et blessé le troisième au moins deux fois, vous pourrez, si vous le désirez, accepter qu'il se rende (rendez-vous au [35](#)). Si vous préférez mener le combat à son terme, et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [154](#).

Votre coup atteint le renard qui glapit en reculant. Il lèche sa blessure, puis vous fait face de nouveau. Ses yeux se plissent et un grognement sourd sort de sa gueule grande ouverte. Soudain, l'animal se jette sur vous. Vous vous rendez compte de ses pouvoirs prodigieux quand, au beau milieu de sa course, il se métamorphose en une boule de feu qui vous atteint de plein fouet.



71 *Le Renard se métamorphose en boule de feu.*

Menez ce deuxième Assaut. Si votre Force d'Attaque est plus élevée que celle du Renard, vous réussissez à le blesser et à lui échapper. Si sa Force d'Attaque est supérieure à la vôtre, c'est lui qui vous blessera et

vous perdrez 3 points d'ENDURANCE. Après le deuxième Assaut, il redevient lui-même. L'énergie qui lui est nécessaire pour acquérir son Pouvoir de Feu lui coûte 1 point d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. Poursuivez le combat jusqu'à ce que mort s'ensuive (souvenez-vous que votre adversaire a un score initial de 7 points d'HABILETÉ et de 6 points d'ENDURANCE). Mais à chaque fois que vous le blesserez, il aura recours à son pouvoir de feu pour l'Assaut suivant (procédez comme il est indiqué ci-dessus). Si vous le tuez, rendez-vous au [95](#).

72

« Ayez pitié, Etranger. Je ne vous ferai aucun mal. Je peux même vous aider si vous me laissez la vie sauve. Qui êtes-vous ? Un bandit ? Alors tenez, prenez mon or ! Un guerrier peut-être ? Dans ce cas, prenez ce Chakram, sa lame est mortelle et ne rate jamais sa cible. Vous êtes peut-être sorcier ? Alors je vais vous donner cette poudre magique pour vos sortilèges. Mais laissez-moi en paix ! » Vous vous penchez pour ramasser ses cadeaux. La bourse contient **9** Pièces d'Or. Le Chakram est un disque aux bords tranchants que vous pouvez lancer sur un adversaire au début d'un combat. Dans ce cas, jetez deux dés. Si vous obtenez un nombre inférieur à votre total d'HABILETÉ, vous infligerez à votre adversaire une perte de 2 points d'ENDURANCE. La poudre magique, d'une couleur jaune, est contenue dans une petite fiole de verre. Vous baissez votre arme et, vous adressant à l'Homme, vous lui demandez si l'on a aperçu les Sept Serpents dans les parages. « Euh... oui, oui... Ils sont passés par ici hier. En fait, l'un d'en... tr... tre eux... euh... » Sa voix se fait de plus en plus traînante et ses yeux s'agrandissent. «Oh! N... nooon ! Aaaaïie !... » Avec stupeur, vous le voyez basculer en arrière, puis s'effondrer. Quelque chose l'a littéralement fait mourir de peur. Rendez-vous au [143](#).

73

Vous poursuivez votre route, faisant de courtes pauses de temps à autre afin de reconnaître le terrain. Soudain vous vous immobilisez, distinguant quelque chose à l'horizon. Vous plissez les yeux pour essayer d'en deviner la forme. Cette chose se déplace ! Tandis que vous

reprenez votre marche, la silhouette se dessine un peu plus nettement. C'est une créature à deux jambes et de petite taille. Elle se dirige délibérément vers vous à une allure incroyable ! Si vous voulez continuer pour voir de qui — ou de quoi — il s'agit, rendez-vous au [162](#). Sinon, vous pouvez prendre une autre direction pour l'éviter (rendez-vous au [239](#)).

74

Jetez un dé. Le chiffre obtenu indique le nombre de Chagayes qui vont bondir et vous attaquer. Ils sont tous identiques et vous les combattrez les uns après les autres.

CHAGAYE HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 9

Ces créatures peuvent se rendre invisibles à volonté. Elles le seront au début du combat. Vous devez donc ôter 2 points de votre Force d'Attaque puisque vous luttez contre un adversaire que vous ne pouvez voir. Cependant, dès que vous aurez blessé un Chagaye, il sera étourdi et son manque de concentration le rendra visible pendant l'Assaut suivant (si vous ne le blessez pas au cours de cet Assaut, il redeviendra invisible). Votre Force d'Attaque redevient bien entendu normale lorsque vous voyez votre adversaire. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [160](#).

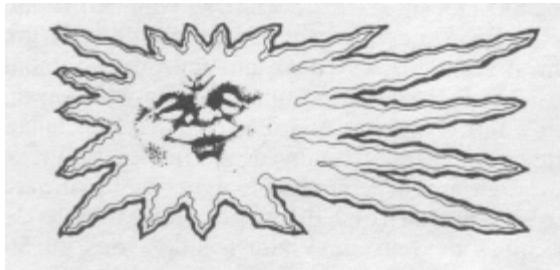
75

Vous reprenez votre souffle pendant quelques instants, puis vous vous mettez en route vers la rive nord du lac. Une demi-heure plus tard, vous tirez le bateau hors de l'eau et avancez sur la berge marécageuse. Rendez-vous au [147](#).

76

« Je peux seulement vous dire que le Serpent du Temps est, parmi les Sept Serpents, celui dont le vol est le plus rapide. Ce Serpent ne peut-être vaincu que si vous récitez une incantation devant lui. Mais j'ai donné les paroles de cette incantation aux Gobelins des Marais, qui désiraient tuer eux-mêmes cette créature. Si vous les trouvez, vous

pourrez peut-être les convaincre de vous la révéler. J'espère que cela vous aidera. » Après l'avoir remerciée, vous vous apprêtez à repartir. Rendez-vous au [324](#). Cependant, si vous désirez auparavant lui demander quelques conseils pour la traversée du Lac Ilklala, rendez-vous au [132](#).

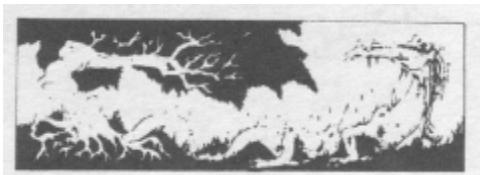


77

Vous essayez avec acharnement de saisir votre arme, mais vos efforts restent vains, et le Buisson Etrangleur resserre son étreinte. Rendez-vous au [305](#).

78

Vous mangez quelques-unes de vos Provisions, puis vous vous reposez un moment. Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE si c'est la première fois que vous mangez aujourd'hui ou 1 point si vous avez déjà pris un repas dans la journée. Peu après, vous rassemblez votre équipement et vous reprenez votre route. Rendez-vous au [300](#).



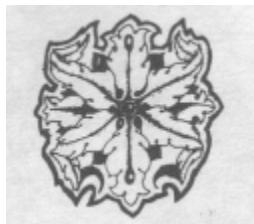
79

« Ah ! Ainsi vous êtes *négociant* comme nous, hein ? Bon, on aimerait bien faire de bonnes affaires, n'est-ce pas ? Voyons ce que notre ami peut nous proposer. » Le Vieil Elfe s'assied et vous invite à déballer vos marchandises. Vous pouvez troquer n'importe quel objet (excepté votre arme) contre de la nourriture. Pour connaître votre habileté dans l'art du

commerce, lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur à votre total d'HABILETÉ, vous réussirez à leur faire accepter l'objet et, en échange, on vous servira un repas. Rendez-vous au **163**. Si le chiffre obtenu est égal ou supérieur à votre total d'HABILETÉ, les Elfes déclineront votre offre et vous devrez répéter la manœuvre avec un autre objet. Si vous ne pouvez pas, ou si vous ne voulez pas marchander, rendez-vous au **288**.

80

Déduisez de vos Provisions la part que vous jetez au Renard. Le Renard se précipite avidement sur votre nourriture, mais il vous observe d'un œil tandis que vous vous laissez lentement glisser du rocher. Vous reprenez votre route. Rendez-vous au **95**.



81

Vous prenez l'antidote contre les morsures de serpent et le tenez prêt dans une main, alors que le Serpent se met en position d'attaque. Rendez-vous au **67**.

82

« Halte ! tonne la voix sépulcrale. Ne faites pas un pas de plus vers le nord ! » Allez-vous vous arrêter comme ils l'ordonnent et attendre ce qu'ils ont à dire (rendez-vous au **116**) ou bien préférez-vous ignorer leur avertissement et continuer votre chemin (rendez-vous au **140**) ?

83

Vous avancez toujours. Ce paysage sans forme offre peu d'intérêt ; mais dans le lointain, vous distinguez la lisière de la grande forêt vers laquelle vous vous acheminez. Avec un peu de chance, vous y serez

avant la tombée de la nuit. Un vent glacial balaie le chemin et vous fait frissonner. Peu après, un coup de vent s'abat sur vous, d'une telle force qu'il manque de vous renverser. Au-dessus de vous, de sombres nuages s'amoncellent et un grondement roule dans le ciel. Pourtant, à l'est comme à l'ouest, le ciel est dégagé. Il semble que vous soyez au centre même d'un orage imminent ! Si vous décidez de vous arrêter et de vous abriter comme vous le pouvez, rendez-vous au [308](#). En revanche, si vous désirez poursuivre votre route, indifférent à la tempête, rendez-vous au [247](#). Si vous préférez vous diriger vers le nord-ouest, où le ciel est clair, rendez-vous au [128](#).

84

Voyant que vous voulez prendre votre arme, le Spectre de la Mort laisse échapper un hurlement terrifiant et s'élance brusquement vers vous. Affrontez la créature :

SPECTRE

DE LA MORT HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 9

Dès que vous aurez réduit son total d'ENDURANCE à 3, ou moins, rendez-vous au [205](#).

85

Vous avancez à travers la plaine, les sens aux aguets, prêt à parer à toute éventualité. Soudain, le sol se dérobe sous vos pieds ; vous perdez l'équilibre et vous tombez sur le dos. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Malchanceux*, vous avez cassé, dans votre chute, un objet de votre équipement (le plus fragile). Si vous êtes *Chanceux*, rien ne s'est brisé. Alors que vous vous relevez, vous voyez le sol se fissurer devant vous, et deux longues pinces surgissent de terre !



85 Deux longues pinces surgissent de terre.

La faille s'élargit et un SCARABEE GEANT de Baddu en sort et se dirige lentement vers vous. Comment allez-vous le combattre ? Avec une Formule Magique (rendez-vous au [191](#)) ou bien avec votre arme (rendez-vous au [286](#)) ?

86

Si vous avez acheté d'autres articles à Oolooh, découvrez ce dont il s'agit en lisant le paragraphe qui porte le même numéro que l'objet. (*Double cliquer sur les objets*) Quand vous aurez terminé, vous pourrez quitter le chariot. Le Vieil Elfe vous attend dehors. Lui demanderez-vous de

vous héberger pour la nuit (rendez-vous au [46](#)) ou bien souhaitez-vous maintenant quitter le camp (rendez-vous au [294](#)) ?

87

Vous montrez le contenu de votre Sac à Dos. Avez-vous des Bottes en Fourrure de Gascal ? Si oui, rendez-vous au [184](#) ; si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [142](#).

88

Le Globe est fait d'un cristal pur et limpide. Vous le scrutez avec insistance, mais vous ne voyez rien. Il pèse lourd et, en cas d'urgence, il pourra devenir un projectile maniable et assez dangereux. Si vous jetez ce Globe sur un adversaire, lancez deux dés. Si le nombre obtenu est inférieur à votre total d'HABILETÉ, vous atteindrez votre cible et l'ennemi perdra 2 points d-ENDURANCE. Si vous lancez le Globe, vous devrez aussi jeter un dé pour savoir s'il va se casser ou non. Si le chiffre est impair, le Globe volera en éclats au premier impact. Rendez-vous au [86](#).

89

« Ainsi, c'est toi, Homme d'Analand, qui possède l'Anneau du Serpent ! siffle le Serpent en se balançant dans les airs. Je dois donc te dire que l'Archimage n'apparaît pas toujours sous son vrai jour. Cet Anneau te permettra de déceler sa présence à Mampang. Mais de toute façon, tu ne vivras pas assez vieux pour atteindre la Forteresse ! » Rendez-vous au [103](#).

90

Vous sautez de l'autre côté du tronc d'arbre et observez l'endroit où vous supposez que votre adversaire se trouve. Une silhouette se matérialise devant vous : c'est une bête couverte de poils, de la taille d'un gros chien ; son pelage noir est zébré de jaune et son museau retroussé lui donne un air affreux. Sa gueule grande ouverte laisse apparaître de redoutables crocs acérés, tranchants comme des lames de rasoir ! La bête semble un peu étourdie par votre coup, mais elle vous

regarde fixement. S'apercevant que *vous* pouvez *la* voir, elle se dresse sur ses pattes et ferme les yeux, comme si elle cherchait à se concentrer. Quelques secondes plus tard, la bête redevient invisible et vous restez sur vos gardes ; mais vous supposez, en entendant bruire les broussailles derrière vous, que la créature s'est résignée à prendre la fuite. Vous reposez alors votre arme et vous regardez votre bras : il est douloureux, mais la blessure n'est pas trop grave ; vous la pansez puis vous reprenez votre arme et vous rassemblez vos affaires avant de repartir. Rendez-vous au [25](#).

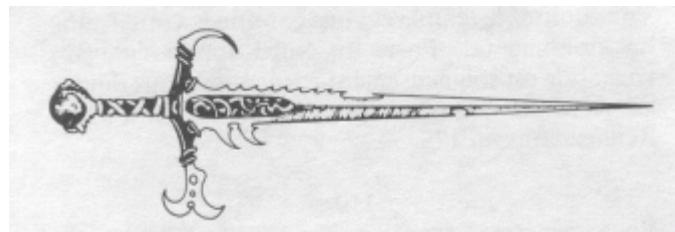


91

Sortant de votre cachette, vous avancez à découvert et vous faites face aux Gobelins. Votre brusque apparition les prend au dépourvu. Mais, qu'allez-vous faire ? Allez-vous dégainer votre arme (rendez-vous au [194](#)), engager la conversation (rendez-vous au [138](#)) ou bien utiliser l'une de ces Formules ?

GOB PUE PAN BLA HOP

[459](#) [331](#) [484](#) [396](#) [347](#)



92

Un peu plus loin, le sentier se divise en trois. Quel nouveau sentier allez-vous prendre : celui de gauche (rendez-vous au [244](#)), celui de droite (rendez-vous au [274](#)) ou celui du milieu (rendez-vous au [146](#)) ?

93

Le pendule de cuivre est très exactement un petit balancier en cuivre attaché à une cordelette. Rendez-vous à présent au [86](#).

94

Comme vous avez voyagé pendant toute la journée, vous décidez de passer la nuit au pied de l'arbre. Allez-vous dormir ou préférez-vous veiller, prêt à parer à d'éventuels dangers ? Si vous choisissez de dormir, rendez-vous au [16](#) ; sinon, rendez-vous au [122](#).

95

Vous poursuivez votre route jusqu'à la tombée de la nuit, et vous vous arrêtez lorsqu'il devient difficile de voir clair. Allez-vous installer votre campement pour la nuit (rendez-vous au [224](#)) ou préférez-vous continuer à marcher sans prendre de repos (rendez-vous au [302](#)) ?

96

Le Serpent vous attaque et vous devez rapidement utiliser l'une de ces Formules Magiques :

MAG JIG REV FEU NUI

[413](#) [405](#) [392](#) [377](#) [364](#)

Si vous n'en connaissez aucune, vous devez soit dégainer votre arme (rendez-vous au [45](#)), soit faire un feu si vous en avez la possibilité (rendez-vous au [155](#)). Mais, dans ces deux derniers cas, vous avez perdu du temps à chercher en vain la bonne formule, ce qui permet au Serpent de frapper le premier. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE, à moins que vous ne sachiez très exactement l'une des Formules ci-dessus.

A l'abri du rocher, vous dégustez avec plaisir quelques-unes de vos Provisions. Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE si vous n'avez encore rien mangé aujourd'hui (1 point seulement si vous aviez déjà pris quelque chose auparavant). Peu après, le vent commence à tomber. Comme vous vous apprêtez à reprendre votre route, un étrange sifflement attire votre attention. Il provient de l'autre côté du rocher, et vous regardez prudemment autour de vous pour voir de quoi il s'agit. Une étrange vision s'offre alors à vos yeux : vous ne savez pas très bien s'il s'agit d'une créature vivante ou d'un phénomène naturel, mais vous distinguez comme une colonne d'air tourbillonnante dans une cavité du rocher.



97 Vous distinguez comme une colonnade d'air tourbillonnante.

On dirait une tornade en miniature, d'environ un mètre de haut et cinquante centimètres de large. Elle est peut-être prise au piège de la cavité, incapable de se frayer un chemin hors du rocher. Mais il peut également s'agir de quelque chose de vivant qui se cache ou se protège dans le rocher. Allez-vous essayer d'adresser la parole à cette chose (rendez-vous au [267](#)), ou jugez-vous plus sage de l'ignorer (rendez-vous au [322](#)) ? Mais vous pouvez également utiliser une Formule Magique :

BLA VEN BOU UBI WAF

[421](#) [359](#) [389](#) [446](#) [490](#)

98

En fait, le choc est moins rude que celui auquel vous vous attendiez et la chute a été plus longue que vous ne le pensiez. Votre cœur bat à tout rompre. Le sol s'est ouvert en dessous de vous et vous êtes tombé dans une fosse ressemblant — à juste titre peut-être — à une tombe fraîchement creusée ! L'atterrissement se fait en douceur et vous vous relevez sans difficulté. Le trou a plus de deux mètres de profondeur et vous pouvez tout juste en atteindre le rebord en sautant. Alors que vous examinez la situation, un craquement sous vos pieds vous met en alerte. Au centre de la fosse, la terre tremble et une protubérance rocheuse surgit du sol. Vous fixez cette pierre lisse et bondissez en arrière tandis qu'un sifflement en sort. La pierre passe du gris au rouge et des vapeurs s'en élèvent. La roche est en ebullition ! Pris de panique, vous sautez pour attraper le rebord de la fosse et vos doigts s'y agrippent désespérément ; mais, au moment où vous vous hissez, quelque chose vous mord la main ! Ce n'est pas une blessure très grave, mais elle vous fait quand même perdre 1 point d'ENDURANCE, et vous fait lâcher prise. Qu'allez-vous faire maintenant ? Essayer à nouveau de vous extraire de cette fosse (rendez-vous au [211](#)), ou bien attendre pour voir ce que le sort vous réserve (rendez-vous au [276](#)) ? Mais vous pouvez également recourir à l'une de ces Formules :

BAG BOU HOR DOC FIX

[418](#) [371](#) [486](#) [348](#) [406](#)

99

Quatre créatures invisibles sont en train d'approcher. Bien que vous ne puissiez les voir, vous pouvez entendre leurs pas. Les Chagayes vous affronteront un par un. Tant qu'ils seront invisibles — donc des cibles difficiles — vous devrez ôter 2 points à votre Force d'Attaque. Cependant, dès que vous blesserez un Chagaye, vous l'empêcherez de

se concentrer et il redeviendra visible pour l'Assaut suivant. Les Chagayes sont tous identiques. Menez à bien ce combat :

CHAGAYE HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [187](#).

100

Vous attrapez votre Sac à pleines mains et vous vous accrochez à lui de toutes vos forces, mais le Serpent fait battre ses puissantes ailes et réussit à vous emporter dans les airs, vous et votre Sac. Il se dirige vers le nord, volant lentement dans la nuit, pendant que vous vous démenez pour essayer de trouver une prise solide. Il doit sûrement vouloir vous emmener au Lac Ilklala ! Une rafale de vent souffle soudain sur le reptile. Elle est si violente qu'elle semble éteindre l'espace d'un instant les flammes du Serpent, dont vous pouvez voir le corps rouge se dessiner dans la nuit. Mais cette rafale n'était pas un simple coup de vent isolé ; vous êtes maintenant emporté et ballotté par une terrible bourrasque. Un goût de sable dans la bouche confirme vos doutes : le Serpent a volé droit vers une tempête de sable ! Vous gardez les yeux bien clos, mais vous avez conscience que le Serpent mène une lutte acharnée contre la tempête. Soudain, vous tombez en chute libre pendant quelques mètres avant que la créature vous rattrape. Puis vous tombez de nouveau, mais cette fois votre chute est longue, et la peur vous fait ouvrir les yeux. Au-dessus de vous, le sable est en train d'étouffer le feu du Serpent qui bat frénétiquement des ailes pour se maintenir en l'air ! Vous tombez de plus en plus vite ! Les flammes du Serpent s'éteignent et celui-ci vous accompagne dans votre chute. La terre se rapproche dangereusement... Vous heurtez violemment le sol. Rendez-vous au [287](#).

101

Apparemment, l'édifice n'offre pas d'autre intérêt. Si vous voulez essayer de décrypter les hiéroglyphes, rendez-vous au [272](#). Si vous êtes tenté d'ouvrir la trappe, rendez-vous au [180](#). Si vous préférez ressortir et jeter un coup d'œil dans le puits, rendez-vous au [23](#). Mais, peut-être,

voulez-vous quitter cet endroit sans plus attendre ? Rendez-vous alors au [309](#).

102

Vous attendez des heures, scrutant les obscures Terres des Fins-Fonds. La tension que vous impose cette épreuve est immense et vos forces commencent à décroître. Bientôt, vos pensées se brouillent et vous perdez peu à peu conscience. Les corbeaux et les vautours tournoient au-dessus de vous en croissant. Bientôt ils se poseront sur la croix pour s'assurer que vous ne vous réveillerez jamais plus. Votre mission est terminée.

103

Au moment même où vous tirez votre arme, le Serpent passe à l'attaque ! Mais quelque chose d'étrange vient de se produire : vous l'avez vu commencer à bouger et, à présent, vous le voyez planer dans les airs, du sang s'égouttant de ses crochets. Vous ne comprenez pas ce qui s'est passé entre-temps ! Peu à peu, une douleur envahit votre bras. Elle augmente régulièrement jusqu'à devenir insupportable et vous ne pouvez vous empêcher de hurler. Votre bouche s'ouvre pour crier et vous inclinez la tête pour regarder votre blessure. Vous réalisez avec horreur que vous bougez et réagissez à une vitesse anormalement lente ! Votre bras saigne abondamment, mais le sang s'en écoule très lentement, et chaque goutte tombe sur le sol, telle une plume. A la place du cri de douleur que vous vous prépariez à lancer, c'est un grognement rauque qui s'échappe finalement de vos lèvres. Que vous arrive-t-il ? Vous tournez la tête vers le Serpent. Dans le ciel, la créature vous observe, attendant le moment opportun pour fondre une fois de plus sur vous. Soudain, sa langue lèche à nouveau ses crochets sanglants. Le Serpent a encore frappé ! Mais cette fois, c'est votre cou que traverse une atroce douleur ! Au fur et à mesure qu'elle s'intensifie, vous sentez vos forces qui vous abandonnent. Vous ne vous remettrez pas de cette blessure. Le Serpent du Temps vient de faire une nouvelle victime.

104

Vous êtes en présence d'un SPECTRE DE LA MORT et vous avancez avec précaution. Les Spectres de la Mort sont des créatures mortes-vivantes dont les pouvoirs sont immenses. Le Spectre vous fait toujours un signe du doigt mais, alors que vous approchez, il déploie ses longs bras osseux pour vous enlacer. Vous devez réagir rapidement. Que décidez-vous ?

Allez-vous utiliser une arme en argent ? Rendez-vous au [84](#)

Une arme normale ? Rendez-vous au [32](#)

Préférez-vous recourir à la magie ? Rendez-vous au [310](#)

105

Vous attendez un peu, mais il ne se passe rien. Vous décidez alors de vous engager prudemment dans la direction que les Gobelins ont prise. Rendez-vous au [295](#).

106

Vous vous dégagez du Buisson Etrangleur en vous époussetant de la main pour chasser les brindilles qui sont restées accrochées à vos vêtements. Vous suivez pendant un moment le sentier qui descend en pente douce, puis vous vous arrêtez dans une petite clairière et vous regardez alentour. A travers les arbres, vous pouvez apercevoir la prochaine étape de votre périple : le Lac Ilklala. Vous devez traverser ce lac pour atteindre les contreforts de Xamen. De là, vous entamerez la partie ascensionnelle de votre expédition qui vous mènera jusqu'à la Forteresse de Mampang. Mais vous perdez du temps à contempler ainsi votre prochain objectif. Vous vous remettez donc en route à travers bois, et vous ne tardez pas à atteindre une bifurcation. Allez-vous prendre le sentier de gauche (rendez-vous au [119](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [274](#)) ?

107

Il est extrêmement fatigant de marcher contre le vent et vous perdez, par conséquent, 1 point d'ENDURANCE. Quelle direction allez-vous prendre maintenant ? Irez-vous vers le nord-ouest (rendez-vous au [149](#)) ou vers le nord-est (rendez-vous au [73](#)) ?

108

Il semble prendre votre refus comme une insulte et porte la Flûte à sa bouche. Vous pouvez recourir à une Formule Magique :

FOR JIG VUE DEV REV

[427](#) [353](#) [450](#) [408](#) [388](#)

Mais vous pouvez également attendre de voir ce qu'il va se passer (rendez-vous au [248](#)).

109

Vous aviez deviné juste en pensant que cette créature était l'un des Sept Serpents. L'appelant à travers les branches, vous brandissez l'anneau. Le Serpent se love et siffle à votre adresse : « Ainsi, dit-il, tu as trouvé l'Anneau du Serpent ? Je suis contraint par cet anneau de te révéler un secret qui pourra t'être utile. Mais, après cela, je te tuerai ! Enfin, Homme d'Analund, je puis te dire ceci : ne mange aucune nourriture provenant du garde-manger de Throg, si toutefois tu es amené à le rencontrer au cours de ton voyage. Mais je veillerai à ce que tu n'atteignes jamais cet endroit ! » Rendez-vous maintenant au [123](#).

110

Il disparaît dans les broussailles et reparaît quelques instants plus tard, tirant un lourd bateau. Quelque chose a changé dans ses manières et son ton se fait plus agressif. « Donne-moi un coup de main, triple buse ! » aboie-t-il. Ensemble, vous mettez le bateau à l'eau et montez dedans. Il vous jette les avirons et vous dit sèchement : « Prends ça, imbécile, et commence à ramer. » Si vous décidez de lui obéir, rendez-vous au [293](#).

En revanche, si vous ne tolérez pas de recevoir des ordres de quelqu'un qui doit vous mener en bateau, rendez-vous au [223](#).

111

« Holà, Etranger ! dit le chef. Nous sommes les Centaures des Terres des Fins-Fonds. Que venez-vous faire dans les Plaines de Baddu ? » Vous leur dites que vous vous dirigez vers la Forêt, de Snatta et que vous ne leur voulez aucun mal. Vous entendez murmurer ses compagnons dans votre dos : ils se demandent sans doute si vous transportez quelque objet de valeur... Allez-vous attendre de voir ce qu'ils ont l'intention de faire (rendez-vous au [257](#)) ou préférez-vous dégainer votre arme (rendez-vous au [313](#)) ?

112

Les chuchotements continuent, mais le Vieil Elfe s'avance vers vous : « Très bien, dit-il, peut-être nos marchandises vous intéresseront-elles, car nous sommes une caravane de marchands. Laissez-nous vous montrer ce que nous avons à vous proposer. Suivez-moi. » Vous sortez de la tente et vous le suivez. Rendez-vous au [315](#).

113

Vous pouvez prendre la fuite vers le nord-ouest (rendez-vous au [174](#)) ou bien faire un grand détour pour éviter la créature et continuer ensuite vers le nord (rendez-vous au [170](#)).

114

A présent, quel chemin allez-vous prendre ? Celui qui mène vers le nord-ouest (rendez-vous au [149](#)) ou celui qui mène vers le nord (rendez-vous au [283](#)) ? En attendant, vous pouvez vous reposer et vous restaurer un peu. En ce cas, vous augmenterez votre total d'ENDURANCE de 2 points si c'est votre premier repas de la journée (de 1 point seulement si vous avez déjà mangé aujourd'hui).

115

Vous vous précipitez vers le rocher, qui est maintenant sur le point de basculer. Le petit Serpent enroulé autour de votre jambe passe à l'attaque. Il vous plante ses crochets dans la chair et vous hurlez de douleur. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et vous devez vous arrêter pour panser votre blessure. A ce moment, vous sentez le sol craquer sous vos pieds. Vous tombez dans une crevasse qui se referme peu à peu, emprisonnant votre jambe ! Vous tirez dessus désespérément, mais l'eau se resserre encore. Vous ressentez une forte brûlure au pied et votre cœur défait. Une roche incandescente se trouve juste sous votre pied ! Vous devez réfléchir rapidement afin d'utiliser l'une de ces Formules Magiques :

ZAP VUE OGR HOR LUX

[462](#) [438](#) [362](#) [390](#) [375](#)

Ou bien implorer le secours de Libra (rendez-vous au [158](#)). Sinon, la seule solution qui vous reste sera fort pénible car vous ne pourrez vous libérer qu'en vous coupant la jambe ! Si vous êtes forcé d'en arriver à cette extrémité, rendez-vous au [186](#).

116

Qui *sont* ces créatures ? Et qui les a envoyées ? Donnent-elles de sages conseils ou faut-il s'en méfier ? Les esprits se dressent et glissent silencieusement dans l'air, passant au travers les uns des autres quand ils se croisent. Vous êtes maintenant au centre du cercle qu'ils forment et vous les regardez se donner la main pour vous cerner. La voix sépulcrale s'adresse de nouveau à vous : « Nous comprenons votre méfiance, mais n'ayez pas peur de nous. Ce ne sont pas nos corps naturels, mais tout simplement l'enveloppe par laquelle nous communiquons avec les mortels. Nous voulons vous aider. Sous cette apparence, nous ne pouvons vous toucher, mais nous pouvons vous donner quelques conseils. Vous allez au-devant de dangers tels que vous ne pourriez les imaginer. Mais nous connaissons un poème magique qui vous protégera de tout mal. » Souhaitez-vous l'écouter ? Si

oui, rendez-vous au [166](#). Autrement, vous pouvez leur demander de vous révéler leur véritable nature (rendez-vous au [323](#)). Vous pouvez encore échafauder un plan pour quitter cet endroit (rendez-vous au [207](#)).

117

Un peu plus loin, un Serpent de couleur rouge traverse le chemin. Vous vous arrêtez tous les deux, vous regardant droit dans les yeux durant quelques secondes, puis le Serpent reprend sa route. Souhaitez-vous quitter le sentier et suivre le Serpent (rendez-vous au [226](#)) ou bien préférez-vous continuer votre chemin sans lui prêter attention (rendez-vous au [306](#)) ?

118

Vous vous agrippez désespérément au rebord du bateau qui tangue encore quelque temps, puis finit par se stabiliser. Les eaux s'apaisent, et un calme irréel plane dans l'air. Vous avez le sentiment que quelque chose de plus dangereux encore se prépare. Rendez-vous au [303](#).

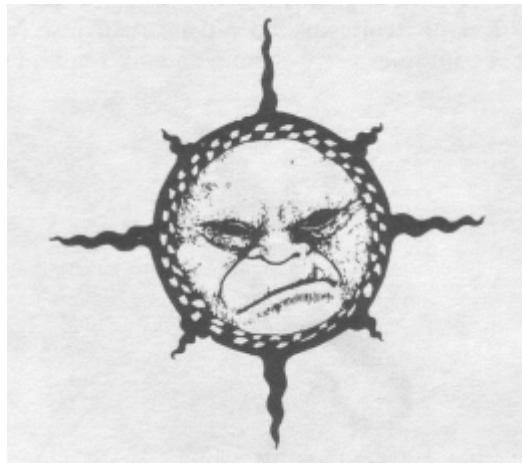
119

Vous suivez le sentier tortueux à travers la forêt. Quelques centaines de mètre plus loin, il contourne une butte, mais un bruit vous arrête. Une sorte de sixième sens vous conseille d'être prudent, et vous faites furtivement le tour de la butte. De l'autre côté se dresse un portail en bois, et des bruits parviennent jusqu'à vous : il y a sûrement quelqu'un ou quelque chose de l'autre côté. Allez-vous ramper jusqu'à la porte pour voir ce qui se passe (rendez-vous au [171](#)) ou passerez-vous devant elle sur la pointe des pieds pour continuer votre route (rendez-vous au [92](#)) ?

120

Vous vous levez et rassemblez vos affaires tout en restant sur vos gardes. Tout à coup, vous entendez un bruit suspect : un grognement rauque et profond, à quelques pas de vous ! Pourtant, vous ne voyez rien ! Le grognement se transforme en rugissement et quelque chose

fend l'air. Vous ressentez comme une morsure au bras, mais vous ne voyez toujours rien : un animal invisible vous serre le bras entre ses puissantes mâchoires, et le sang coule à travers le tissu de votre tunique. Vous dégainez votre épée et vous assenez, au jugé, un grand coup sur ce qui devrait logiquement être la tête de l'animal. Celui-ci hurle et relâche son étreinte. Vous pouvez alors vous enfuir par le sentier, mais votre blessure vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [271](#).



121

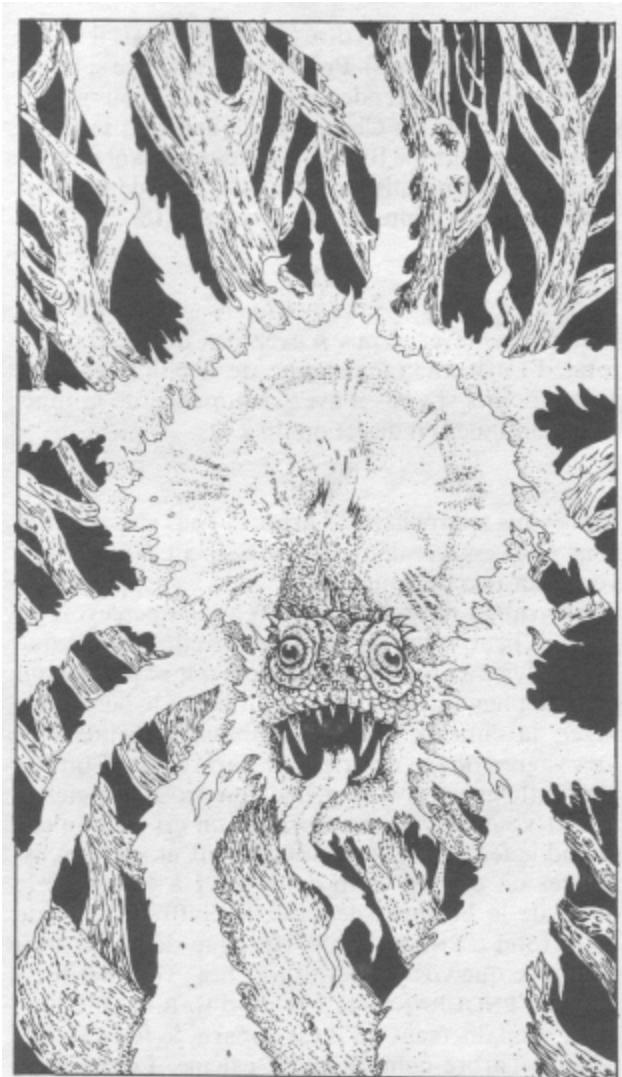
Il réfléchit un instant puis incline la tête. « Voyons ssi nous pouvons faire ensssemble des affaires intéresssantes », dit-il. Il gratte avec les ongles la paroi friable de la fosse et met au jour un petit sac contenant une fiole de verre. « C'est de l'Eau Ss-acrée de Daddy-Ley », dit-il. Il vous propose de l'échanger contre deux objets de votre Sac à Dos (mais il refuse l'Or ou les provisions). Procédez à l'échange si tel est votre souhait, puis rendez-vous au [318](#). Si vous voulez essayer de voler au Charmeur de Serpents son Eau Sacrée et sa Flûte de Bambou, faites semblant de vous éloigner, puis bondissez sur lui du haut de la fosse, votre arme à la main. Rendez-vous au [218](#).

122

Vous allez votre chemin à travers la nuit. Le jour finit par se lever. Vous n'avez pas dormi et votre total d'ENDURANCE diminue de 2 points et de 3 autres points si vous n'avez rien mangé de la journée. Continuez en direction du [230](#).

123

Vous vous approchez de l'arbre et vous en scrutez la cime pour essayer de repérer le Serpent. Vous entrevoyez un peu de rouge, mais vous restez perplexe : l'épais ruban rouge que vous venez d'apercevoir en haut ne peut vraiment pas être le petit Serpent que vous suiviez à l'origine. C'est alors que se produit un étrange phénomène... Sans que rien ne le laisse présager, la cime de l'arbre s'embrace brusquement.



123 *La cime de l'arbre s'embrase brusquement.*

Des vagues de feu déferlent de l'arbre. Les flammes vous atteignent avant même que vous songiez à fuir et vous ne pouvez réprimer un cri de douleur quand le feu vous roussit les cheveux et les sourcils. Lancez un dé. Un coup de dé de **1** à **4** indique le degré de la brûlure ; déduisez le chiffre obtenu de votre total d'**ENDURANCE**. Un coup de dé de **5** ou **6** indique que vos yeux sont touchés ; vous perdez 3 points d'**ENDURANCE** et 1 point d'**HABILETÉ**. Mais, aussi soudainement qu'il est apparu, le feu s'éteint, laissant l'arbre complètement calciné. Le feuillage brûlé vous laisse voir, là-haut dans les branches, le Serpent qui vous observe. Sa taille a décuplé et deux ailes sont repliées sur son dos. Il vous regarde de ses yeux rusés, comme s'il réfléchissait à son prochain méfait. Allez-vous grimper à l'arbre l'arme au poing pour vous

battre avec lui (rendez-vous au [42](#)), ou préférez-vous recourir à l'une de ces Formules Magiques ?

VEN PUE FEU CHU ZAP

[474](#) [434](#) [411](#) [336](#) [460](#)

Mais peut-être avez-vous une meilleure idée ? Rendez-vous alors au [197](#).

124

L'anneau est orné d'une petite perle. Vous avez payé un prix raisonnable pour cette belle pièce de joaillerie. Si jamais vous désirez la vendre ou la troquer contre autre chose, sachez que sa valeur représente **10** Pièces d'Or. Maintenant, rendez-vous au [86](#).

125

L'intérieur, du chariot est assez propre, et vous ne tardez pas à sombrer dans un sommeil profond. Vous vous réveillez tôt le lendemain matin. Ce repos salutaire vous fait gagner 3 points d'ENDURANCE. Cependant, si vous n'avez rien mangé la veille, vous perdez 2 points d'ENDURANCE, car maintenant vous avez grand-faim. Comme vous ne faites toujours pas entièrement confiance aux Elfes Noirs, vous décidez de quitter discrètement leur campement en profitant des premières lueurs de l'aube. Allez-vous vous diriger vers le nord-ouest (rendez-vous au [47](#)), le nord-nord-ouest (rendez-vous au [15](#)) ou le nord-est (rendez-vous au [73](#)) ?

126

Vous tendez la main vers le tourbillon pour évaluer sa force d'aspiration. Sans que rien ne l'annonce, le sifflement qu'il émettait s'intensifie progressivement jusqu'à atteindre un ton suraigu, et le tourbillon se met à tourner à une vitesse prodigieuse. La force qui s'exerce sur votre main vous prend par surprise et vous fait tituber. Vous êtes pris au piège en une fraction de seconde ! Cette chose, quelle qu'elle soit, vous engloutit si rapidement que vous perdez conscience

avant de comprendre ce qui vous arrive. Vous n'accomplirez jamais votre mission. Votre curiosité vous a coûté la vie...

127

Le Serpent hurle et siffle quand vous le jetez en l'air ; mais il perd tous ses pouvoirs dès qu'il n'est plus en contact avec la terre. Le sol se stabilise et le Serpent rapetisse, retrouvant la taille d'un reptile ordinaire. En le saisissant par le cou, il vous est facile de le tuer. Rendez-vous au [220](#).

128

Vous marchez rapidement pour tâcher d'éviter la tempête avant qu'elle éclate dans toute son ampleur. Lancez deux dés et comparez le total obtenu avec votre total d'HABILETÉ. Si le total obtenu est inférieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [65](#). S'il est égal ou supérieur, rendez-vous au [328](#).

129

Alors que vous brandissez l'anneau, le Serpent siffle violemment : « Aventurier stupide ! Ton anneau ne te protégera pas de ma colère. Tu n'échapperas certes pas à la mort, mais les pouvoirs de cet anneau m'obligeront à te dévoiler un secret : quatre gardes surveillent l'entrée de la Forteresse de Mampang. Mais, de toute façon, cette information ne te sera d'aucune utilité car tu n'atteindras jamais la Haute Forteresse ! » Retournez maintenant au [143](#) pour affronter le Serpent.

130

Grâce au pouvoir qu'il a sur les Serpents de l'Archimage, l'Anneau du Serpent que l'on vous a donné devient, à ce stade de votre voyage, un objet d'une inestimable valeur. Si vous le portez lors d'une rencontre avec un Serpent, vous pourrez le contraindre à vous communiquer d'utiles informations. Pour ce faire, vous devez procéder de la façon suivante : ôtez **14** au numéro du paragraphe où vous vous trouvez ; le résultat indique le paragraphe auquel vous devrez vous rendre ensuite pour obtenir du Serpent certaines révélations (les paragraphes où vous

rencontrez les Serpents se terminent toujours par **3**). Mais attention, si vous désirez opérer ainsi, vous devrez vous souvenir très exactement de la marche à suivre, car aucun rappel n'en sera fait dans le texte. Si vous ne possédez pas l'Anneau du Serpent, vous ne pouvez pas avoir accès à ces informations et, en principe, vous ne devriez pas être en train de lire ces lignes !

Commencer l'aventure

131

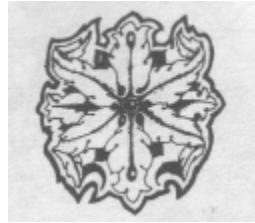
Le Serpent accepte vos conditions et il vole vers le sol, comme pour réintégrer sa peau. Mais il ne respecte pas le marché : il fond sur vous et enroule son corps souple autour de votre visage ! Son haleine asphyxiante vous fait tousser et suffoquer. Vous luttez pour vous libérer de l'étreinte du Serpent, mais en vain, car il est solidement accroché à vous. Vous vous affalez lourdement à terre. Peu après, vous sombrez dans l'inconscience ; encore quelques minutes et ce sera la mort. Quelle a été votre stupidité d'avoir fait confiance à l'un des Sept Serpents !

132

« Traverser le Lac Ilklala ? demande-t-elle. On ne peut le traverser que si l'on est en mesure d'appeler le passeur. Je possède un sifflet que vous pourrez utiliser pour le faire venir. Je vous le laisserai pour **2** Pièces d'Or, ou bien je vous l'échangerai contre un de vos objets qui pourrait m'être utile. » Vous pouvez troquer n'importe quel objet magique contre ce sifflet (les objets ordinaires ne l'intéressant pas). Faites l'échange si vous le désirez et rendez-vous au [**324**](#).

133

Vous atteignez enfin la forêt. L'air se rafraîchit, la nuit va tomber. Vous pouvez poursuivre votre route (rendez-vous au [**159**](#)) ou bien installer votre campement à la lisière de la forêt (rendez-vous au [**55**](#)).



134

La petite créature vous réclame un cadeau en gage d'amitié. Allez-vous lui offrir quelque chose ? Dans ce cas, ce devra être un objet d'assez grande valeur (non pas de la nourriture ou un objet inutile). Si vous désirez lui faire un cadeau, rendez-vous au [50](#). Si vous ne souhaitez pas offrir de présent coûteux à quelqu'un qui vous est totalement étranger, vous pouvez refuser et vous rendre au [210](#).



135

Vous vous précipitez vers la porte du temple mais vous devez vous écarter d'un bond rapide pour ne pas être écrasé par un pilier qui s'écroule. Une grosse pierre heurte votre épaule et la blessure vous coûte à nouveau 2 points d'ENDURANCE. L'édifice tout entier tremble maintenant sur ses bases et toute possibilité d'évasion devient impossible ! Le toit va bientôt s'écrouler sur vous ! Vous devez rapidement trouver un moyen d'échapper à une mort certaine. Qu'allez-vous faire : retourner aux hiéroglyphes et poursuivre la lecture du message (rendez-vous au [164](#)), prier Libra pour qu'elle vienne à votre secours (rendez-vous au [320](#)) ou implorer la pitié de la nouvelle déesse (rendez-vous au [206](#)) ?

136

Vous vous accroupissez derrière un bosquet de roseaux pour attendre l'arrivée de vos visiteurs. Quelques minutes plus tard, un petit groupe de Gobelins des Marais — d'affreuses créatures au nez retroussé et aux

mains palmées — arrivent dans la clairière et y font halte. Ils halètent comme s'ils étaient poursuivis. Ils baragouinent entre eux, mais vous ne comprenez pas leur langage.



136 Ces affreuses créatures baragouinent entre elles.

Resterez-vous caché en attendant qu'ils repartent (rendez-vous au [292](#)) ou bien allez-vous vous avancez à découvert et leur révéler votre présence (rendez-vous au [91](#)) ?

137

Devant vous, à une centaine de mètres environ, se trouve un campement de chariots bâchés et de charrettes disposés en cercle. Un

feu brûle au milieu et vous distinguez des silhouettes qui vont et viennent dans le camp. Alors que vous vous avancez vers la caravane, deux flèches sifflent dans l'air et viennent se planter, l'une à votre gauche, l'autre à votre droite. Votre arrivée n'est pas passée inaperçue ! Allez-vous lever les mains en l'air pour montrer que vous n'avez aucune intention belliqueuse (rendez-vous au [259](#)) ou bien préférez-vous rebrousser chemin et contourner le camp à bonne distance (rendez-vous au [61](#)) ?

138

Vous essayez de les aborder avec quelques paroles aimables, mais ils ne vous comprennent pas. En revanche, eux s'adressent à vous brutalement, en une langue qui vous est inconnue — sauf si vous connaissez une formule d'interprétation. Retournez au [91](#) et faites un autre choix.

139

L'Ours se dresse sur ses pattes de derrière et avance vers vous. Ses crocs acérés et ses griffes sont de redoutables armes. Préparez-vous à combattre :

OURS

SAUVAGE HABILETÉ : **8** ENDURANCE : **8**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [20](#).

140

Comme vous le pensiez, ces menaces étaient surtout destinées à vous effrayer ; leurs corps sans consistance ne représentent pas de réel danger pour vous. Quelques centaines de mètres plus loin, vous vous retournez pour leur jeter un coup d'oeil. Les esprits ont disparu ! Vous continuez votre route vers la prochaine étape de votre quête : la Forêt de Snatta. Rendez-vous au [133](#).

141

Dans sa fureur, la tornade de poussière emporte avec elle des pierres et de petits rochers. Tandis que vous restez à l'abri, dans la crevasse, vous protégeant la tête de vos mains, vous courez le risque d'être blessé par les débris tourbillonnants. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes *Chanceux*, vous vous en sortez sain et sauf. Si vous êtes *Malchanceux*, vos blessures vous font perdre 2 points d'*ENDURANCE*. Attendez maintenant que la tempête de poussière se calme, et rendez-vous au [10](#).

142

Les objets contenus dans votre Sac à Dos ne l'intéressent pas et il reprend sa Flûte. Désirez-vous rester là à le regarder, puis finalement lui demander s'il peut vous aider (rendez-vous au [7](#)), ou préférez-vous à présent quitter la fosse (rendez-vous au [318](#)) ?

143

En un instant, tout s'obscurcit autour de vous. Comme si le soleil avait été éteint comme on souffle une bougie. Vous percevez un sifflement qui s'amplifie progressivement et une lune rougeoyante apparaît au-dessus de vous. La forme ronde se déroule soudain et le grand Serpent de Lune chatoyant plane au-dessus de votre tête, porté par des ailes étincelantes. Le Serpent est prêt à frapper ! Allez-vous :

Dégainer votre arme ? Rendez-vous au [45](#)

Utiliser une Formule Magique ? Rendez-vous au [96](#)

Mais peut-être avez-vous la possibilité de faire du feu ? Rendez-vous au [155](#)

144

Vous poursuivez votre route à travers la nuit. Vous entendez des bruits étranges autour de vous et vous vous félicitez d'avoir choisi de continuer. Mais alors que l'aube approche, le manque de sommeil vous affaiblit. Déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE, puis 3 points encore si vous n'avez rien mangé la veille. Vous continuez votre marche. Rendez-vous au [11](#).

145

Vous descendez l'escalier pour rejoindre le vieillard. « Ce n'est pas possible ! Je n'en crois pas mes yeux ! Un humain ! balbutie l'Homme avec exaltation. Ô Etranger ! je vous en prie, détachez-moi et permettez-moi de retourner vivre à l'air libre ! » L'homme est enchaîné au mur par la cheville ; la chaîne est assez fine et vous pourriez la faire sauter facilement d'un coup avec votre arme. Cependant, vous êtes quelque peu méfiant et vous demandez à l'homme les circonstances qui l'ont amené à être prisonnier en ce lieu souterrain. « C'est à cause des Archanthrope, maudits soient-ils ! Ce sont eux qui ont pillé le temple, emportant tous les objets précieux et me laissant prisonnier ici, moi, Shalla, grand prêtre de Throff. Prisonnier dans mon propre temple ! » Son histoire paraît vraisemblable ; allez-vous le libérer comme il vous le demande (rendez-vous au [40](#)) ou bien l'abandonner à son sort (rendez-vous au [262](#)) ?

146

Vous arrivez à une clairière où vous pouvez faire une halte pour vous reposer et manger. Si vous voulez vous restaurer en ce lieu, vous gagnez 2 points d'ENDURANCE si vous n'avez encore rien mangé de la journée ou 1 point d'ENDURANCE si vous avez déjà pris un repas. Lorsque vous aurez terminé, rendez-vous au [20](#).



147

Vous vous enfoncez dans le Marais de Vischlami. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [182](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [253](#).

148

Vous grimpez à l'arbre en prenant soin de ne pas montrer le sable à la créature. Alors qu'elle vous aperçoit en train de grimper, elle se laisse tomber des branches et atterrit au pied de l'arbre. Vous sautez promptement à terre avant que la créature puisse faire jaillir son feu à nouveau. A présent, vous vous faites face, guettant chacun un mouvement de l'autre. En une fraction de seconde, le Serpent s'enflamme et déploie ses ailes. Vous jetez vite le sable sur lui. La créature hurle de douleur en poussant des cris perçants au moment où le sable l'atteint. Les flammes s'éteignent, les ailes disparaissent. Devant vous se tortille le petit Serpent que vous poursuiviez tout à l'heure ! Vous dégainez votre arme pour en finir avec lui :

SERPENT HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 6

Si vous tuez le serpent, rendez-vous au [306](#).

149

La grande forêt qui s'étend devant vous est à peine à une heure de marche ; votre voyage à travers les Terres des Fins-Fonds touche à sa fin. Mais devant vous, barrant le chemin, se dresse un petit village. Quelques huttes, vaguement regroupées, faites de branches et de feuillage, donnent à penser que les habitants sont plutôt primitifs. Voulez-vous entrer dans le village (rendez-vous au [19](#)) ou bien préférez-vous le contourner par le nord-est (rendez-vous au [283](#)) ?

150

Peu après, vous arrivez en vue du Roc de La Queue-de-Poisson. Il porte bien son nom, avec ses deux pointes, comme si un énorme poisson avait été à moitié enterré dans le sol. Un feu brûle à l'entrée d'une petite grotte. Vousappelez pour attirer l'attention de l'habitant de ces lieux et un Vieil Homme sort en tramant les pieds. Vous reconnaissiez alors sur son visage les traits de l'esprit de l'arbre : ce doit être Shadrack en personne ! « Je vous attendais, dit-il en vous accueillant.



150 « Je vous attendais », dit le vieillard.

Je suis au courant de votre voyage depuis votre départ de Kharé. Courage ou folie, quelles que soient les raisons qui vous poussent à traverser les Terres des Fins-Fonds, il est de mon devoir de vous avertir qu'aucun Homme d'Analand n'a pu survivre seul à la traversée du Kalkhabad. Entrons discuter à la chaleur du feu. Je peux peut-être vous aider. Mais avant tout, je voudrais savoir ce qui se passe dans la Citadelle de Kharé. » Pendant un bon moment, vous lui donnez des informations sur le monde extérieur. Il vous propose de partager son repas. Si vous acceptez, vous pouvez ajouter 2 points à votre total d'ENDURANCE si vous n'avez encore rien pris aujourd'hui (ajoutez 1 point seulement si vous avez déjà mangé auparavant). Vous avez hâte

d'écouter ses révélations au sujet des messagers de Mampang. Il commence enfin : « Ah ! les Sept Serpents... Ils se trouvent, en effet, dans les Terres des Fins-Fonds, mais j'ignorais qu'ils rapportaient des informations sur votre compte à Mampang. Je vais vous dire tout ce que je sais à leur sujet, car je ne les compte vraiment pas parmi mes amis. La légende raconte qu'il y a douze ans l'Archimage de Mampang terrassa une Hydre géante qui habitait dans les grottes du Haut-Xamen. Cette créature s'était révélée un adversaire si acharné que l'Archimage emporta ses sept têtes jusqu'à Mampang, où il fit usage de la Magie Noire pour les ressusciter en Sept Serpents ailés. Ces Serpents devinrent ses messagers personnels et, en signe de dévotion, il voua chaque Serpent à l'un de ses propres dieux. En contrepartie, pour aider l'Archimage, les dieux conférèrent leurs propres pouvoirs à ces abominables créatures. Le pouvoir du soleil fut octroyé au Serpent du Soleil, le pouvoir de la lune au Serpent de la Lune. La puissance de la terre, de l'eau, du feu et de l'air fut respectivement attribuée aux quatre autres Serpents et le dernier, le Serpent du Temps, reçut peut-être le plus grand pouvoir. Cependant, chacun d'eux a un point faible. Découvrez cette faiblesse et vous pourrez les vaincre ; sinon, un simple mortel comme vous n'aura aucune chance contre leurs pouvoirs. Les Serpents gardent le secret de leur propre vulnérabilité comme la prunelle de leurs yeux. Pour ma part, je n'en connais qu'un : il arrive que le Serpent de l'Air quitte son corps et se transforme en un nuage gazeux. Mais il ne peut rester dans cet état que quelques minutes et mourra s'il ne réintègre pas son corps à temps. Détruisez son enveloppe laissée sans protection et vous détruirez du même coup la créature. » Il se fait tard. Vous pouvez passer la nuit dans l'antre de Shadrack et vous gagnez ainsi 3 points d'ENDURANCE. Le lendemain matin, vous reprenez la route. Avant votre départ, Shadrack vous offre une Trompe à Vent sculptée qui pourra vous être utile au cours de votre voyage. Allez-vous maintenant vous diriger vers le nord (rendez-vous au [85](#)) ou bien rejoindre la piste principale (rendez-vous au [230](#)) ?

151

« Mais oui ! continue-t-il, nous pouvons nous arranger pour vous faire rencontrer les Sept Serpents. Et... (il fait claquer ses doigts derrière son dos)... et plus tôt que vous ne le croyez ! *Gardes* ! » En un instant, cinq Elfes Noirs à la carrure impressionnante s'emparent de vous. Vous essayez de saisir votre arme, mais ils vous immobilisent les bras. « Oui, oui, ricane le Vieil Elfe, organisons pour notre ami une petite rencontre avec les Sept Serpents ! » Les gardes vous lient les mains, puis ils dressent une grande croix en bois, sur laquelle ils vous attachent solidement par les mains et les chevilles. Un drapeau noir est fixé au sommet de la croix. Au-dessous de vous, les Elfes Noirs ricanent et se moquent de vous. « Allons prévenir l'Archimage que nous avons capturé son ennemi ! clame le Vieil Elfe. Nous recevrons une bonne récompense ! » Un moment plus tard, la caravane se prépare à lever le camp, vous laissant sans force et douloureusement accroché à votre croix. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Après leur départ, vous pouvez attendre de voir ce que le destin vous réserve (rendez-vous au [102](#)) ou, si vous le pouvez, appeler votre déesse à l'aide (rendez-vous au [243](#)).



152

Vous sortez vos Provisions. Si c'est votre premier repas de la journée, vous gagnez 2 points d'ENDURANCE, et 1 point seulement si vous avez déjà mangé aujourd'hui. Assis sur un rocher, vous contemplez le pays sauvage qui s'étend à vos pieds. Toutes vos pensées sont tournées vers la Forêt de Snatta, que vous allez devoir traverser. Tout à coup, vous entendez comme un grattement de l'autre côté du rocher et vous vous penchez en avant. Deux yeux noirs vous dévisagent ! D'un bond soudain, un Renard Roux surgit hors de sa tanière et vous fait face. Apparemment, il a été attiré par la nourriture. Allez-vous lui lancer quelque chose à manger (rendez-vous au [80](#)), utiliser une Formule

Magique (rendez-vous au [179](#)) ou bien tirer votre arme et l'attaquer (rendez-vous au [256](#)) ?

153

La Cotte de Mailles vous va parfaitement. Désormais, vous pourrez la porter car elle vous protégera lors de vos combats. Vous pourrez ajouter 1 point à votre total d'HABILETÉ lorsque vous porterez cette armure et, si vous êtes blessé lors d'une bataille, la Cotte de Mailles minimisera peut-être votre blessure. Jetez un dé après chaque blessure ; si vous faites un **5** ou **6**, la Cotte de Mailles amortira sensiblement le coup (vous perdrez seulement 1 point d-ENDURANCE au lieu des 2 points habituels). Si vous faites de **1** à **4**, vous serez blessé comme à l'habitude (vous perdrez 2 points d-ENDURANCE). Maintenant, rendez-vous au [86](#).

154

Vous faites une pause pour vous remettre du combat, et vous en profitez pour inspecter les affaires des Centaures. Vous trouvez **4** Pièces d'Or, une Bourse contenant du sable fin et un morceau de fourrure verte ; en l'examinant de plus près, vous constatez qu'il s'agit d'une Perruque. Vous pouvez emporter tous ces objets et vous remettre en chemin. Rendez-vous au [273](#).

155

Avez-vous trouvé un Briquet ou de la Poudre de Combustion au cours de votre périple ? Sinon, avez-vous d'autres moyens de faire du feu ? Si tel est le cas, vous pouvez allumer un feu pour brûler le Serpent, car le feu est le point faible du Serpent de la Lune. Avec du feu en guise d'arme, vous pouvez engager le combat.

SERPENT

DE LA LUNE HABILETÉ : **7** ENDURANCE : **6**

Si vous tuez le Serpent, rendez-vous au [62](#).

156

Vous vous précipitez vers la trappe et vous la soulevez. Des marches s'enfoncent dans le sol et tout en bas... « Aaaïïieee !... » Deux voix retentissent. L'une d'elles est votre propre voix, mais à qui appartient l'autre ? Au bas de l'escalier se tient un vieillard décharné, à demi-nu, portant une barbe et de longs cheveux gris. « Vite ! s'écrie-t-il. Criez : Throff, et répétez-le trois fois ! Dépêchez-vous ! » Vous faites ce qu'il vous dit et, au bout d'un instant, le temple retrouve son calme. Vous tournant vers le Vieil Homme, vous poussez un soupir de soulagement avant de le remercier. Rendez-vous au [145](#).

157

Vous avancez à pas de loup jusqu'à un mètre environ du tourbillon. Il ne réagit pas et reste au même endroit, tournoyant rapidement sur lui-même. Vous l'observez pendant un petit moment, essayant de découvrir de quoi il s'agit, mais ce phénomène reste une énigme pour vous. Une petite mouche passe en bourdonnant au-dessus du tourbillon. Celui-ci l'aspire soudainement, mais paraît ensuite n'accorder aucun intérêt supplémentaire à ce qui se passe autour de lui. Voulez-vous essayer de le toucher (rendez-vous au [126](#)) ou bien préférez-vous ne plus vous en occuper et continuer votre voyage (rendez-vous au [322](#)) ?

158

Vous adressez en silence une rapide prière à votre déesse. Une douleur atroce vous vrille le pied et vous perdez 3 points d'ENDURANCE, mais vous poussez un soupir de soulagement en sentant le sol craquer autour de vous et la pression se relâcher. Votre déesse vous a entendu ! Votre pied se dégage et une petite voix vous murmure à l'oreille : « Mon fidèle sujet, je ne peux te sauver qu'une seule et unique fois dans les Terres des Fins-Fonds ; désormais, tu devras continuer seul ton voyage jusqu'à la Forteresse de Mampang. Je vais te quitter sur ce conseil : tes ennuis sont actuellement causés par le Serpent de la Terre. Détruis-le en le soulevant dans l'air, car sa puissance provient de la Terre elle-même. » Désirez-vous maintenant quitter cet endroit le plus

vite possible (rendez-vous au [165](#)) ou partir à la recherche du Serpent de la Terre (rendez-vous au [307](#)) ?

159

Vous progressez avec lenteur dans la forêt obscure. Vous commencez par suivre un sentier, mais il est difficile d'y voir clair par cette nuit sans lune et vous vous écartez bientôt du chemin. Vous pouvez vous arrêter un moment pour manger quelques Provisions (ajoutez alors à votre total d'ENDURANCE 2 points si vous n'avez rien mangé de la journée, 1 point seulement si ce n'est pas votre premier repas). Cependant si vous n'avez rien mangé aujourd'hui, vous perdez 3 points d'ENDURANCE car vous êtes maintenant affamé. Vous perdez également 2 points d'ENDURANCE pour avoir passé une nuit blanche. Finalement, l'aube fait renaître la lumière. Vous n'avez pas beaucoup progressé, mais après une demi-heure de recherche, vous réussissez à retrouver le sentier. Rendez-vous au [13](#).

160

Vous vous reposez un instant, puis vous jugez plus prudent de repartir. Vous vous remettez alors en route en suivant le sentier. Rendez-vous au [271](#).



161

En vous entendant parler des Sept Serpents, il plisse les yeux et vous regarde méchamment. Le rythme de sa musique s'accélère et ses Serpents rampent maintenant vers vous. Rendez-vous au [202](#).

Vous laissez la créature s'approcher. Alors qu'elle ne se trouve plus qu'à quelques mètres, vous vous rendez compte qu'il s'agit d'une espèce de gnome aux traits disgracieux et à la peau foncée.



162 Il s'agit d'un Gnome aux traits disgracieux.

Ses jambes s'agitent à une vitesse incroyable et il s'appuie sur une canne sculptée représentant un serpent. Il s'arrête devant vous et vous vous dévisagez mutuellement. Etes-vous en présence d'un ami ou d'un ennemi ? « A vous de choisir ! dit la créature d'une voix aiguë. Si c'est "ami", alors donnez-moi une preuve de votre amitié en me faisant un cadeau ! Si c'est "ennemi", alors partez ! Ecartez-vous de mon chemin !

» Allez-vous traiter la petite créature en amie (rendez-vous au [134](#)) ou en ennemie (rendez-vous au [210](#)) ?

163

La Soupe de Myrtilles que l'on vous sert est chaude et nourrissante ; c'est une soupe épaisse d'un beige crémeux, qui produit parfois de bien curieux effets sur ceux qui n'en ont encore jamais mangé. Jetez un dé. Si vous tirez un chiffre entre **1** et **5**, rendez-vous au [231](#). Si vous faites **6**, rendez-vous au [18](#).

164

Vous rampez prudemment jusqu'au mur portant l'inscription fatidique. La plupart des signes a maintenant disparu, mais la fin du message est intacte. Voici ce que vous pouvez lire : « La mort sera certaine, sauf si la victime prononce trois fois à haute et intelligible voix le nom de la déesse. » Vous rappelez-vous le nom de la déesse ? Si oui, répétez-le trois fois à voix haute et rendez-vous au [9](#). Si vous n'arrivez pas à vous souvenir de son nom, vous devez soit prier Libra (rendez-vous au [320](#)), soit demander à cette nouvelle déesse d'avoir pitié de vous (rendez-vous au [206](#)). *Vous avez le droit de vérifier le nom de la déesse au [189](#), mais uniquement après l'avoir prononcé — c'est une question d'honneur !*

165

Devant vous, à environ une heure de marche, se trouve la lisière de la Forêt de Snatta, prochaine étape de votre périple. Après une courte halte qui vous laisse songeur devant l'immensité verte que vous allez devoir traverser, vous reprenez avec détermination votre route en direction de la forêt. Rendez-vous au [133](#).

166

« Très bien, murmure la voix. Ecoutez-moi attentivement et répétez cette incantation après moi :

*Arbil Madarbil
Je vous offre ma dévotion
Arbil Madarbil
Moi qui ne suis pas de votre religion*

*Arbil Madarbil
Bien que je ne vous vénère point
Faites que sur moi veille le destin
Et que la chance me sourie*

Allez-vous répéter ces vers ainsi que l'esprit vous le suggère (rendez-vous au [297](#)) ou bien préférez-vous vous abstenir de le faire (rendez-vous au [3](#)) ?

167

Tentez votre Chance. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [27](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [77](#).

168

Vous pénétrez rapidement sous le couvert des roseaux et vous constatez avec soulagement que les Gobelins ne se lancent pas à votre poursuite. Au contraire, ils repartent dans la direction d'où ils sont venus et vous pouvez continuer à avancer dans les marécages. Rendez-vous au [295](#).

169

Tout en regardant dans le Globe, vous levez l'Anneau du Serpent vers la créature prise au piège à l'intérieur. « Maudit sois-tu, Humain ! siffle le Serpent. Je suis prisonnier, mais un jour je serai libre à nouveau. Et alors, ton voyage n'aura servi à rien ! » Vous levez votre Anneau une nouvelle fois et exigez que le Serpent du Soleil vous révèle son secret. « Je suis contraint de te donner le conseil que voici : garde-toi de l'haleine des Croupitures ! Mais je ne te dirai rien de plus. » Retournez maintenant au [183](#).

170

Vous continuez à marcher pendant plusieurs heures jusqu'à ce que la nuit s'étende sur toute la région. Mais vous ne trouvez d'abri nulle part. Allez-vous vous arrêter pour dîner et dormir sur place (rendez-vous au [225](#)) ou bien préférez-vous poursuivre votre route durant la nuit (rendez-vous [255](#)) ?

171

Vous ne pouvez rien voir à travers cette porte. Allez-vous quitter cet endroit (rendez-vous au [92](#)) ou bien essayer d'ouvrir la porte (rendez-vous au [265](#)) ? Dans ce dernier cas, vous pouvez, auparavant, utiliser l'une de ces Formules Magiques :

TEL CLE PAN ZAP VUE

[425](#) [469](#) [399](#) [409](#) [354](#)

172

Vous pouvez soit dégainer votre arme et combattre la créature :

SERPENT

DE L'EAU HABILETÉ : **10** ENDURANCE : **11**

Soit chercher dans votre Sac à Dos un objet que vous pourriez utiliser (rendez-vous au [245](#)). Si vous choisissez de combattre le Serpent, et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [75](#).

173

Les Archanthropes paraissent offusqués au plus haut point de vous voir refuser leur invitation. Ils se mettent à vous menacer en poussant des grognements de colère, mais personne ne s'oppose à votre départ. En réalité, ces êtres frustes semblent totalement absorbés par l'incompréhensible brouhaha qu'ils produisent et ils ne se soucient même plus de votre présence ! Vous vous éloignez, les laissant à leurs vaines querelles. A la sortie du village, vous ne vous trouvez qu'à une courte distance de la prochaine étape de votre voyage : la Forêt de Snatta. Rendez-vous au [133](#).

174

Tandis que vous courez, le paysage s'assombrit tout à coup, comme si le soleil avait été soufflé comme une bougie. Le cri perçant se transforme en un sifflement plus doux, puis se perd au loin. En jetant un coup d'œil derrière vous, vous ne voyez qu'une seule et unique boule rougeoyante dans le ciel, qui s'évanouit, alors que la lumière du jour revient peu à peu. Vous reprenez alors votre marche vers le nord-ouest, mais vous arrivez bientôt en vue de quelque chose qui vous fait stopper net. Rendez-vous au [137](#).

175

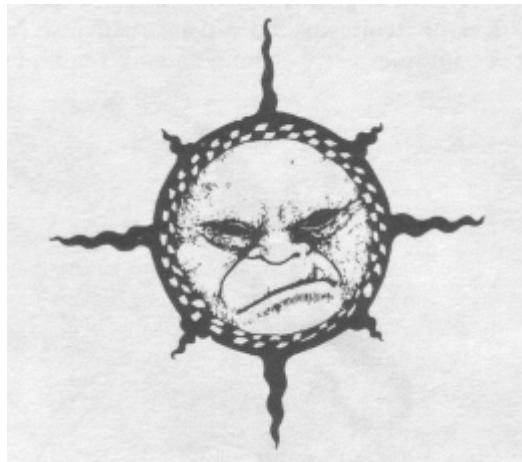
Votre geste déclenche de brusques représailles : trois flèches fendent l'air et sifflent dangereusement vers vous. Jetez un dé pour chaque flèche. Si vous faites de **1** à **3**, vous êtes touché et vous perdez 3 points

d'ENDURANCE. Si les trois flèches vous touchent, vous êtes grièvement blessé ; rendez-vous au [325](#). Si vous êtes atteint par une ou deux flèches, ou si aucune d'elles ne vous touche, il est encore temps d'utiliser une Formule Magique (après avoir déduit de votre total d'ENDURANCE les points correspondant à votre blessure) :

ROC FOL CHU CLE BOF

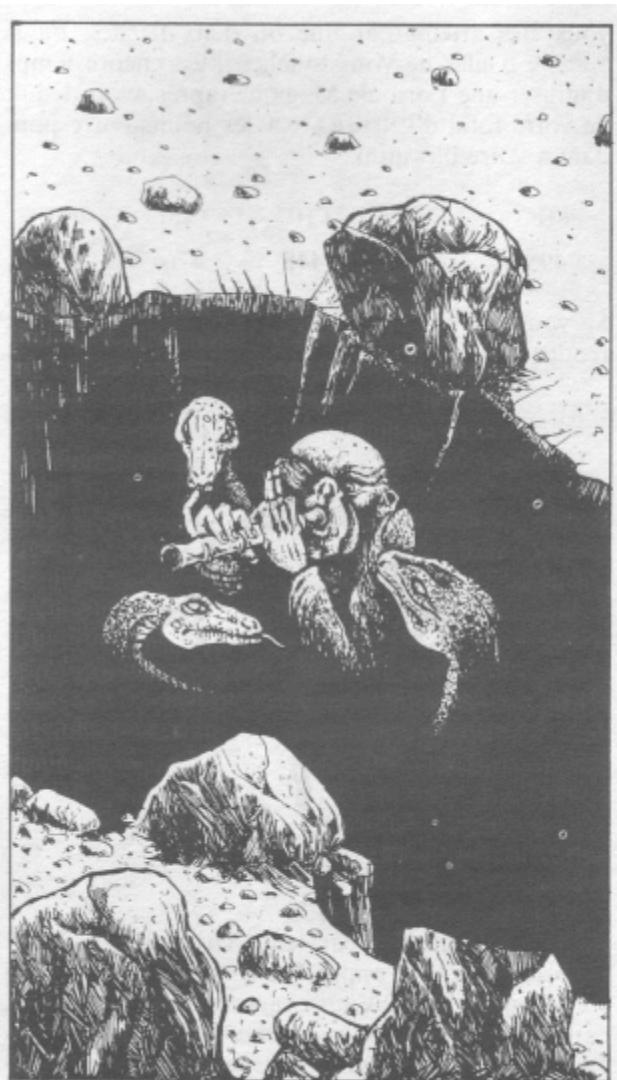
[495](#) [391](#) [445](#) [476](#) [422](#)

Si vous ne connaissez aucune de ces Formules, rendez-vous au [70](#).



176

Une étrange musique parvient à vos oreilles au fur et à mesure que vous approchez d'une cavité naturelle creusée dans le sol.



176 *Une étrange musique parvient à vos oreilles.*

Vous avancez avec prudence et, en regardant par-dessus le rebord de la fosse, vous apercevez au fond un homme maigre, à la peau foncée. Assis à même le sol, il joue de la Flûte. Devant lui, une demi-douzaine de Serpents ondulent au rythme de la musique, comme hypnotisés par son regard. Voulez-vous interroger le Charmeur de Serpents (rendez-vous au [200](#)) ou allez-vous descendre au fond de la fosse l'arme au poing (rendez-vous au [218](#)) ? Si vous le préférez, vous pouvez également vous éloigner furtivement (rendez-vous au [318](#)).

177

Cette Trompe est en réalité une Trompe à Vent sculptée qui possède le pouvoir du vent. Mais cette puissance ne peut être utilisée que par ceux qui sont rompus à l'art de la sorcellerie ! Rendez-vous maintenant au [86](#).

178

Quelle Formule Magique allez-vous utiliser ?

MUR NUI LOI FIX BOU

[337](#) [380](#) [430](#) [463](#) [483](#)

Si vous ne connaissez aucune de ces Formules, vous allez devoir dégainer votre arme. Rendez-vous au [258](#).

179

Quelle Formule Magique voulez-vous utiliser ?

COL PUE NUI FEU WAF

[497](#) [400](#) [468](#) [349](#) [416](#)

Si vous ne connaissez aucune d'entre elles, vous pouvez lui jeter de la nourriture (rendez-vous au [80](#)) ou bien tirer votre arme (rendez-vous au [256](#)).

180

Vous saisissez la poignée de la trappe pour en éprouver le poids ; il devrait être possible de la soulever en lui imprimant une forte secousse. Rassemblant toutes vos forces, vous parvenez à la lever et à la faire basculer sur ses gonds. Quelques marches s'enfoncent dans le sol et une odeur nauséabonde parvient à vos narines. La lumière inonde le trou et vous apercevez *quelque chose* au fond, mais vous ne sauriez dire quoi exactement. C'est peut-être quelque chose de vivant mais... « Aaaïïeee !... » Deux voix — dont l'une est votre propre voix — hurlent de

frayeur lorsque vos yeux croisent un autre regard. Au bas des marches se trouve un vieillard décharné, hirsute et à demi-nu ; il porte une barbe et de longs cheveux gris. Vous reculez d'un pas pour vous remettre de vos émotions. Voulez-vous descendre les marches et aller voir de qui il s'agit (rendez-vous au [145](#)) ou préférez-vous quitter les lieux sans plus attendre (rendez-vous au [309](#)) ?

181

Vous protestez, mais la petite créature vous regarde d'un air méfiant : « Ecoutez, Homme d'Analund, je vous l'ai déjà dit et je vous le répète : je me fiche d'avoir blessé votre orgueil ; ce n'est rien à côté de la blessure que je vous infligerai si vous ne vous écartez pas pour laisser passer une vieille dame comme moi. » Pointant sa canne en avant, la créature touche votre arme qui se transforme instantanément en un serpent qui se tortille ! Vous le jetez à terre et faites un bond de côté. Vous regardez, éberlué, la vilaine petite créature passer devant vous. Alors qu'elle s'éloigne, votre arme reprend son état normal. Vous la ramassez avant de continuer votre route. Rendez-vous au [114](#).

182

Vous progressez péniblement avec de l'eau jusqu'aux chevilles mais, finalement, le niveau de l'eau baisse et, après avoir parcouru quelque distance sur un sol boueux, vous finissez par découvrir un endroit où vous pouvez vous reposer, et manger quelques Provisions si vous le désirez. Dans ce cas, vous gagnez 2 points d'ENDURANCE si vous n'avez encore rien pris de la journée, 1 point d'ENDURANCE seulement si vous avez déjà mangé. Alors que vous vous préparez à repartir, des craquements suivis de cris retentissent au loin. Quelque chose — ou plusieurs choses — vient droit dans votre direction. Allez-vous rester sur place, mais en vous dissimulant (rendez-vous au [136](#)), préférez-vous partir en courant dans la direction opposée (rendez-vous au [270](#)), ou bien voulez-vous attendre pour voir ce qui va se passer (rendez-vous au [316](#)) ?

Vous vous plaisez décidément bien en compagnie de Fenestra et vous décidez d'amener prudemment la conversation sur votre mission. Alors que vous lui demandez ce qu'elle sait des Sept Serpents, elle se tait subitement et vous regarde avec étonnement : « Pourquoi vous intéressez-vous à eux ? » demande-t-elle. Vous hésitez encore à lui révéler toute la vérité sur votre quête et vous prétendez qu'ayant entendu dire que les Serpents se trouvaient dans la région, vous auriez aimé voir de vos propres yeux ces abominables monstres. « Je peux vous en montrer un, dit-elle. J'ai en effet un secret que je vais partager avec vous, car vous me semblez digne de confiance. Je déteste les Sept Serpents, car à chaque fois qu'ils survolent le Kalkhabad, ils font halte dans cette forêt et y sèment la désolation. Le Serpent de l'Eau a tué mon père et cela, je ne l'oublierai jamais ! Mon pauvre père ne connaissait pas le point faible du Serpent de l'Eau : ce dernier ne peut, en effet, supporter l'huile, car l'eau et l'huile ne peuvent se mélanger. C'est pourquoi j'ai ici en permanence une grande réserve d'huile car j'ai juré de venger mon père. Mais laissez-moi vous montrer ce que recèle mon Globe. » Réalisant que vous avez devant vous une précieuse alliée, vous avouez à Fenestra que vous êtes chargé de tuer les Sept Serpents. Elle vous sourit en disant : « Alors prenez ce Flacon d'huile avec vous, et puisse votre déesse être à vos côtés lorsque vous rencontrerez l'immonde créature ! » Elle vous tend le Flacon, puis se tourne vers un Globe posé sur une table. De ses mains, elle effleure la surface de cristal tout en marmonnant quelques mots entre ses dents. Peu à peu, une forme apparaît à l'intérieur ; vous n'en croyez pas vos yeux : c'est un Serpent ailé ! Fenestra reprend alors la parole : « En effet, je détiens ici le Serpent du Soleil, arraché aux cieux grâce à un Sortilège de Pluie. Je lui ai offert un abri — car le Serpent du Soleil ne supporte pas l'eau — puis je l'ai enfermé dans ce Globe grâce à la magie. Tôt ou tard, le Serpent de l'Eau finira par venir voir ce que devient son compagnon et, lorsque ce jour arrivera, je le tuerai ! Regardez-le et parlez-lui si vous voulez : » Elle lui jette un dernier regard rempli de dégoût. Vous pouvez maintenant demander à Fenestra un conseil pour traverser le Lac Ilklala (rendez-vous au [132](#)), lui réclamer d'autres renseignements sur les

Serpents (rendez-vous au [76](#)) ou bien la quitter, et reprendre votre chemin (rendez-vous au [92](#)).

184

« Ooh ! bien sssûr ! s'écrie le Charmeur de Serpents. Manata aime les chausssures ! Laissez-les-moi ! »

Il prétend pouvoir vous donner de précieux renseignements en échange de la paire de bottes. Comme vous lui demandez de quelle sorte de renseignements il s'agit, il chuchote : « Les Sssept Ssserpents ! » Allez-vous accepter son offre (rendez-vous au [228](#)) ou bien préférez-vous garder vos bottes (rendez-vous au [108](#)) ?

185

Vous vous précipitez vers les rochers derrière lesquels vous vous dissimulez tant bien que mal. Le mort vivant vous suit du regard et son rire retentit à nouveau, haut et fort. Puis il agite lentement ses mains. Quelques secondes plus tard, un profond grondement secoue le sol et vous êtes pris de panique : les rochers qui vous entourent se mettent à osciller. Vous bondissez pour vous en éloigner mais votre pied gauche glisse dans une faille. Soudain, le rocher prend vie ! Réduit à l'impuissance la plus totale, vous voyez surgir de terre un gigantesque DEMON DES ROCS qui se tourne vers vous ! Allez-vous dégainer votre arme et vous défendre (rendez-vous au [268](#)) ou bien avoir recours à l'une de ces Formules Magiques ?

SOU FIL ROC ZAP BIS

[478](#) [372](#) [352](#) [455](#) [382](#)

186

Dans un sursaut de courage, vous serrez les dents et laissez votre lame faire son œuvre... Vous haletez péniblement lorsque la tâche est accomplie. Vous voilà libre, mais à quelles fins ? Vous ne pourrez sûrement pas continuer le voyage avec une seule jambe. Il ne vous reste plus qu'à faire tout votre possible pour retourner à la Citadelle de

Kharé, où vous pourrez trouver un médecin. Mais votre mission s'achève forcément ici...

187

Vous vous hâitez de quitter les lieux, au cas où d'autres Chagayes viendraient rôder dans les parages. Vous suivez le chemin pendant quelques minutes jusqu'à une clairière tranquille, où vous pouvez enfin reprendre votre souffle. Rendez-vous au [20](#).

188

Les Archanthropes que vous allez devoir affronter forment un peuple courageux, voire téméraire. Dans leur tribu, la force physique prime l'intelligence. Vous tirez votre arme et vous passez à l'attaque ; chacun de vos adversaires désire ardemment vous porter le coup fatal. Ils attaquent donc tous en même temps. A chaque Assaut, vous devrez choisir votre adversaire parmi les trois Archanthropes qui vous font face, puis mener la bataille à la façon habituelle. Jetez deux dés pour obtenir la Force d'Attaque des deux autres Archanthropes ; si l'un d'eux a une Force d'Attaque supérieure à la vôtre, vous serez blessé. Menez à bien ce combat :

HABILETÉ ENDURANCE

Premier

ARCHANTHROPE **8 7**

Deuxième

ARCHANTHROPE **8 6**

Troisième

ARCHANTHROPE **7 7**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [251](#).

189

Grâce à votre intelligence, vous commencez à saisir le sens de l'inscription. Vous vous faites bientôt une idée générale de sa signification et vous lisez à voix haute : « Ce temple fut construit par les prêtres de Yadu en l'honneur de Throff, déesse de la Terre. Ceux qui

ne la vénèrent pas ne sont pas autorisés à entrer et seront punis en conséquence s'ils osent proférer le nom de Throff à l'intérieur de ce temple... » Subitement, vous vous arrêtez, réalisant ce que vous venez de découvrir ! D'après le message, vous n'allez pas tarder à être sévèrement châtié, puisque vous avez prononcé le nom de la déesse à deux reprises sans être de sa religion ! Pourtant, le silence règne ; la déesse a-t-elle déserté cet endroit ? Un grondement soudain semble hélas ! prouver le contraire. La terre tremble ! Un craquement vous fait lever la tête juste à temps : une énorme dalle de marbre va s'effondrer sur vous ! Au dernier moment, vous faites un bond de côté pour éviter d'être écrasé par le bloc de pierre qui se fracasse au sol. Mais ce faisant, vous retombez maladroitement et vous tordez la cheville. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Allez-vous vous précipiter vers la porte du temple (rendez-vous au [135](#)) ou préférez-vous plutôt utiliser l'une de ces Formules Magiques ?

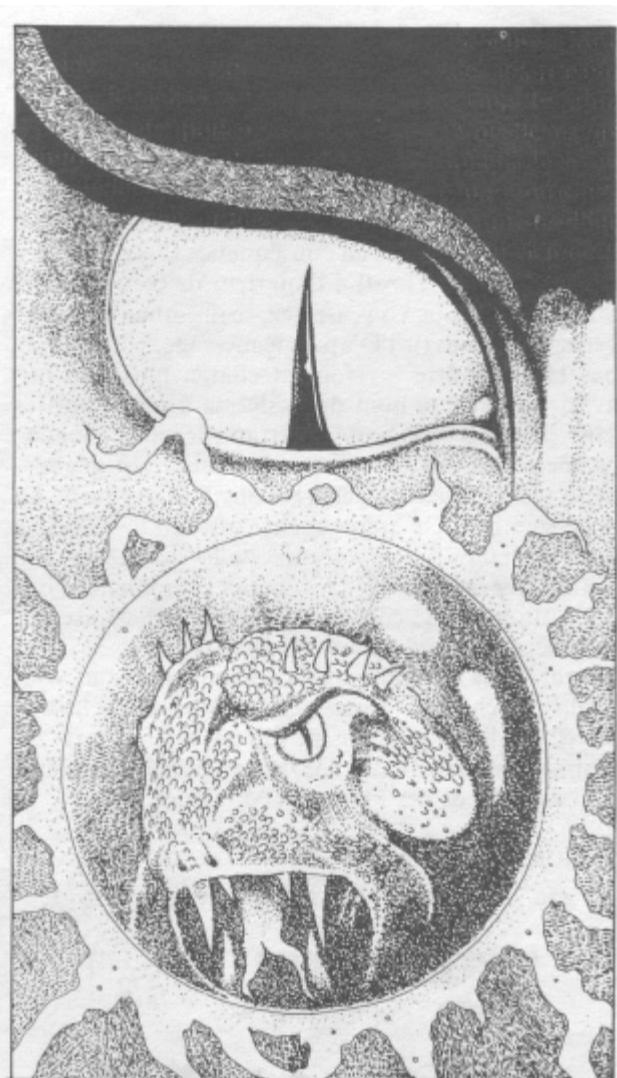
HOR ROC FIX MAG SEM

[429](#) [369](#) [481](#) [335](#) [412](#)



190

Le souterrain débouche sur une petite pièce éclairée par une unique bougie posée sur une table en bois. A la lueur de cette flamme, vous découvrez une chambre obscure. De toute évidence, quelqu'un doit habiter ici, à en juger par les meubles disposés ça et là. Et, en effet, assis à la table se trouve un être filiforme, dont l'attention est centrée sur un Globe de Cristal posé sur un socle. La créature marmonne quelque chose au-dessus du Globe et des formes colorées tourbillonnent à la surface du verre, mais vous n'arrivez pas à les distinguer nettement.



190 Des formes colorées tourbillonnent à la surface du globe.

Allez-vous poliment interrompre la créature et signaler ainsi votre présence (rendez-vous au [282](#)) ou bien préférez-vous dégainer votre épée pour l'attaquer (rendez-vous au [29](#)) ?

191

Choisissez rapidement une de ces Formules Magiques :

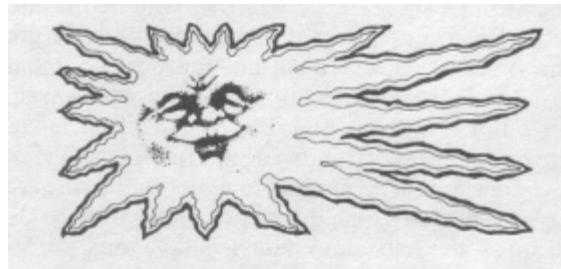
SOU GRO LUX ZAP MAG

[370](#) [440](#) [334](#) [488](#) [345](#)

Si vous n'en connaissez aucune, dégainez votre arme et rendez-vous au [286](#).

192

Une rumeur parcourt la foule des badauds qui vous regardent avec défiance. « Peut-être notre ami n'est-il pas aussi riche qu'il le prétend ? » dit un des Elfes. « Peut-être notre nourriture n'est-elle pas assez bonne pour lui ? » reprend un autre. L'atmosphère devient franchement hostile. Allez-vous leur dire que vous préférez d'abord visiter leur camp (rendez-vous au [112](#)) ou bien prétendre que vous êtes commerçant et que vous désirez *échanger* quelque chose contre des vivres (rendez-vous au [79](#)) ?



193

Vous laissez votre sac et vous avancez prudemment le long du tronc d'arbre pour découvrir l'origine du bruit. Vous ne voyez rien, mais un grognement sourd s'élève de l'endroit où vous vous reposiez quelques minutes plus tôt. Vous ne voyez toujours rien... Tout à coup, votre Sac tombe du tronc et s'écrase sur le sol ! Il se passe quelque chose d'étrange en ces lieux. Vous êtes sûr et certain d'avoir posé votre Sac à Dos bien à plat sur ce tronc : on dirait que quelque chose l'a délibérément poussé à terre. Soudain, le faible grognement se transforme en rugissement rageur ; quelque chose s'élance et vous plante profondément ses crocs dans le bras ! Vous êtes agressé par une bête invisible ! Vous tirez promptement votre arme et vous assenez un coup violent sur la tête de la créature qui gémit en relâchant son étreinte, puis libère votre bras. Cette douloureuse blessure vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Allez-vous maintenant partir sans

demander votre reste (rendez-vous au [271](#)) ou préférez-vous en savoir plus long sur votre mystérieux agresseur (rendez-vous au [90](#)) ?

194

Vous tirez votre arme en même temps que les Gobelins tirent les leurs.

HABILETE ENDURANCE

Premier
GOBELIN
DES MARAIS **7 6**

Deuxième
GOBELIN
DES MARAIS **6 5**

Troisième
GOBELIN
DES MARAIS **6 6**

Quatrième
GOBELIN
DES MARAIS **5 6**

Combattez les Gobelins un par un. Si vous les tuez tous les quatre, rendez-vous au [277](#). Si vous voulez cessez le combat rendez-vous au [168](#).

195

L'Amulette Porte-Bonheur est un petit serpent en or que l'on peut s'accrocher autour du cou. A dire vrai, c'est là un objet particulièrement utile car il pourra rétablir votre total de CHANCE à son *niveau initial* — mais une fois seulement. Vous pouvez le porter dès maintenant pour récupérer immédiatement tous vos points de Chance. Mais si vous le préférez, vous pouvez le garder et l'utiliser ultérieurement, à un moment plus propice. Une fois que vous vous en serez servi, il perdra son pouvoir, mais l'or dont il est fait vous donnera l'équivalent de **1**

Pièce d'Or. Maintenant, quittez la demeure de Fenestra et rendez-vous au [92](#).

196

La Hache-Couperet est une arme magique, particulièrement efficace contre les Plantes-Pièges de la Forêt de Snatta. Grâce à cette Hache, vous pourrez vous dégager facilement des Buissons Etrangleurs. Rendez-vous au [106](#).

197

Possédez-vous l'une des choses suivantes

Du sable ? Rendez-vous au [148](#)

Un Briquet à Amadou ? Rendez-vous au [266](#)

Des Bottes en Fourrure de Gascal ? Rendez-vous au [319](#)

Si vous n'avez rien de tel dans votre Sac à Dos, vous devez soit retourner au [123](#) et faire un autre choix, soit quitter cet endroit sans plus attendre (rendez-vous au [306](#)).

198

Le Vieil Elfe se lève pour vous conduire au magasin. « Mon ami, dit-il, cela fait bien longtemps que nous n'avions entendu de plaisanteries aussi drôles ! Nous sommes, en effet, commerçants et hommes d'affaires, mais en récompense du divertissement que vous nous avez offert, nous vous ferons des prix d'ami. » En arrivant au chariot des marchandises, vous pourrez acheter n'importe quel article à moitié prix. De plus, le Vieil Elfe vous offrira en prime un objet du magasin, à titre de cadeau personnel. Rendez-vous au [315](#).

Après avoir rassemblé vos affaires, vous sortez le petit sifflet et vous soufflez dedans. Aucun son n'en sort ! Vous le secouez vigoureusement et vous soufflez à nouveau, mais il n'émet toujours rien. Toutefois, il n'est pas cassé ; il émet un sifflement suraigu — inaudible pour vous — mais que le Passeur, lui, peut entendre. Quelques minutes plus tard, celui-ci émerge des broussailles d'un pas mal assuré en grommelant : « Ouais, ouais, une minute ! J'arrive, y'a pas l'feu ! » C'est un individu hirsute, crasseux et quelque peu bedonnant, mais de carrure impressionnante.



199 *C'est un individu hirsute, crasseux et bedonnant.*

Il se gratte la poitrine en vous disant : « Bon alors, quelle direction ? » Vous lui répondez que vous désirez traverser le Lac. A ces mots, il éclate de rire en se tapant sur les cuisses. « Bien sûr que vous voulez traverser le Lac ! *Tout le monde* veut traverser le lac. Mais je demande toujours "Quelle direction", juste pour blaguer ! Bon, ça fera **4** Pièces d'Or. Payables d'avance, si vous voulez bien. » Allez-vous payer à cet homme le prix qu'il demande pour le passage (rendez-vous dans ce cas au [110](#)) ? Mais si vous ne possédez pas cette somme, vous pouvez le menacer de votre arme, ou utiliser une Formule Magique (rendez-vous au [49](#)).

200

L'homme pose sa Flûte. « Ccchut, ssshh, mes glisssants Ssserpents ! Il me sssemble que quelqu'un sss'adressse à nous. » Il lève les yeux vers vous et vous fait signe de descendre. « Un visssiteur ! Venez vous joindre à nous, Etranger ! » Allez-vous descendre dans la fosse (rendez-vous au [301](#)) ou préférez-vous laisser là l'homme à ses Serpents (rendez-vous au [318](#)) ?

201

Vous avez commis une grave imprudence en refusant de vous abriter de l'orage, et vous ressentez à présent une extrême fatigue. Vous commencez à tousser et à éternuer. A moins de vous faire soigner dans les jours qui suivent, vous serez gravement atteint par la pneumonie que vous avez attrapée sans le savoir. Demain matin, la maladie aura empiré, vous faisant perdre 2 points d'ENDURANCE et 2 points d'HABILETÉ. Par la suite, vous perdrez encore 1 point d'HABILETÉ et 3 points d'ENDURANCE chaque matin, sauf si vous parvenez à vous guérir du mal. Néanmoins, vous vous obstinez à marcher en pleine tempête qui, peu à peu, perd de sa violence. Rendez-vous au [10](#).

202

Un à un, les Serpents s'élancent vers vous, leurs crochets prêts à mordre. Combattez-les les uns après les autres :

HABILETÉ ENDURANCE
Premier SERPENT **7 3**
Deuxième SERPENT **6 1**
Troisième SERPENT **6 4**
Quatrième SERPENT **5 2**
Cinquième SERPENT **6 2**
Sixième SERPENT **7 1**

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez maintenant vous attaquer au Charmeur de Serpents :

CHARMEUR
DE SERPENTS HABILETÉ: **6** ENDURANCE : **7**

Si vous n'arrivez pas à le vaincre en **5** Assauts, rendez-vous au [**312**](#). Si vous réussissez, rendez-vous au [**260**](#).

203

Le parchemin est usé et jauni. Bien que la plupart des caractères dont il est couvert soient illisibles, vous arrivez tout de même à en déchiffrer le titre : *Secrets des Terres des Fins-Fonds*. En l'étudiant de plus près, vous remarquez deux éléments importants. D'une part, il serait bon d'aller trouver une vieille magicienne connue sous le nom de Trompe-l'Œil, car ses pouvoirs et ses connaissances sont très étendus ; de plus, elle n'est pas totalement versée dans la Magie Noire. Elle habite dans les Steppes de Klatta, probablement au nord-est de là où vous vous trouvez. Le parchemin précise que cette magicienne aime recevoir des cadeaux, mais il vous avertit aussi qu'elle revêt souvent une apparence trompeuse. En second lieu, le parchemin vous met en garde contre la Forêt de Snatta. Dans cette forêt, lisez-vous avec difficulté, les plantes sont aussi dangereuses que des animaux. Cependant, la plupart d'entre elles sont neutralisées par l'Essence d'Ecorce. Le reste du parchemin est indéchiffrable. Rendez-vous au [**86**](#).

Les Archanthropes vous mènent jusqu'au feu et vous proposent un morceau de l'animal qu'ils font rôtir — apparemment une espèce de sanglier. Si vous acceptez ce repas, vous gagnez 2 points d'ENDURANCE (vous ne gagnez que 1 point si vous avez déjà mangé aujourd'hui). Vous essayez en vain de communiquer avec eux, mais leur langage — si toutefois on peut parler de langage ! — est des plus rudimentaire. Ils vous offrent également un breuvage ressemblant à du thé. Mais que peuvent-ils bien attendre de vous, étant donné que vous ne pouvez pas vous comprendre? Un bruit de pas, suivi du silence le plus total de la foule, apporte la réponse à votre question : en vous retournant, vous apercevez, debout derrière vous, un Archanthrope, de plus grande stature que ses congénères. Il tient fermement à la main une lourde massue, et vous regarde en retroussant les lèvres dans un grognement menaçant.



204 L'Archanthrope tient fermement une lourde massue.

Vous sautez sur vos pieds et vous faites face au colosse, car il est évident que vous allez devoir le combattre ! Allez-vous recourir à la Magie pour lutter contre cet adversaire (rendez-vous au [229](#)) ou préférez-vous dégainer votre arme (rendez-vous au [280](#)) ?

205

La créature blessée recule en se tenant le bras, alors que la brume scintillante l'enveloppe peu à peu. Lorsqu'elle s'élève à nouveau dans l'air, l'apparition a disparu ! A sa place se tient à présent un solide gaillard à la calvitie précoce qui gémit en pansant ses blessures. « Assez ! s'écrie-t-il. Laissez-moi tranquille ! Je ne vous ai fait aucun

mal, pourquoi m'avez-vous attaqué ? » Vous n'en croyez pas vos yeux. « Laissez Reufren tranquille, reprend-il. Reufren ne veut de mal à personne, il veut juste s'amuser un peu, voilà tout ! » Vous n'appréciiez guère ce genre d'humour. Allez-vous avancer vers lui pour l'achever (rendez-vous au [326](#)) ou plutôt le menacer pour obtenir des renseignements (rendez-vous au [72](#))?

206

Vous tombez à genoux et vous demandez grâce, espérant que la déesse prendra pitié de vous. Le grondement se calme et la poussière commence à retomber. La déesse va-t-elle vous rendre la liberté ? Devant vous, une des statues accrochées au mur se met à parler. C'est une femme — sans doute l'effigie de la déesse — revêtue d'une armure de cuir et portant un casque de bronze. Vous l'entendez prononcer ces paroles : « Mortel, tu n'es pas de ma religion. En pénétrant dans ce temple, tu l'as profané et maintenant tu implores ma pitié ! Mais je suis une déesse clémence. Je te laisserai partir sain et sauf à une condition : tu devras renier Libra, ta déesse, et désormais te vouer au seul culte de Throff. Si tu acceptes, tu seras libre, sinon tu périras. A toi de choisir. » Qu'allez-vous répondre ? Si vous acceptez d'adorer Throff pour pouvoir partir sain et sauf, rendez-vous au [298](#) mais, en ce cas, vous ne pourrez plus jamais appeler Libra à votre secours tout au long de votre quête. Si vous osez résister à Throff et affronter son courroux à vos risques et périls, rendez-vous au [238](#).

207

Vous tirez votre arme et vous marchez d'un pas décidé dans la ferme intention de briser le cercle que forment les esprits. Mais alors que vous avancez, la voix sépulcrale s'élève à nouveau : « Arrête, Folle Créature ! Ceci est mon dernier avertissement : si tu n'en tiens pas compte, tu viens de faire ton dernier pas. » Allez-vous vous obstiner (rendez-vous au [140](#)) ou pensez-vous qu'il vaut mieux vous arrêter (rendez-vous au [232](#)) ?

208

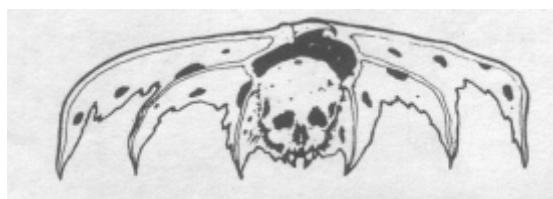
Vous essayez de leur dire quelques paroles aimables, mais apparemment, ils ne vous comprennent pas. Puis ils s'adressent à vous, mais vous ne comprenez pas non plus ce qu'ils vous disent. A moins de connaître une Formule Magique d'interprétation, vous retournez au [316](#) et vous faites un autre choix.

209

« Ainsi c'est *toi*, Homme d'Analand, qui possède l'Anneau du Serpent ! siffle le Serpent de l'Air. Puisqu'il en est ainsi, son pouvoir m'oblige à te donner un conseil. Mais même l'Anneau du Serpent ne saura te protéger de ma fureur ! Enfin, écoute quand même ceci : dans l'obscur Chambre des Ténèbres, n'éclaire pas ton chemin avec la chandelle de sang. Voici mon conseil, mais il ne te servira à rien, car ta dernière heure est arrivée ! » Retournez maintenant au [223](#) pour décider de ce que vous allez faire.

210

« Ainsi c'est "ennemi", n'est-ce pas ? dit la voix criarde avant même que vous ayez pu ouvrir la bouche. Alors faites comme je vous dis : écartez-vous de mon chemin ! » Allez-vous laisser passer le petit être (rendez-vous au [114](#)) ou refusez-vous d'être commandé de cette façon (rendez-vous au [181](#)) ?



211

Jetez deux dés et comparez leur somme avec votre total d'HABILETÉ. Si cette somme est inférieure à votre HABILETÉ, vous réussissez à agripper le rebord de la fosse et vous commencez à vous hisser. La chose, quelle qu'elle soit, pourra encore vous mordre, mais si tel est le cas, vous pourrez cette fois-ci surmonter la douleur jusqu'au moment où vous prendrez pied hors de la fosse. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes *Chanceux*, vous n'êtes mordu qu'à une seule main (vous perdez 1 point d'ENDURANCE) ; si vous êtes *Malchanceux*, la créature vous mord aux deux mains (vous perdez alors 2 points d'ENDURANCE). Vous parvenez enfin à sortir de cette maudite fosse ! Rendez-vous au [43.](#)

212

Vous sortez le flacon d'Essence d'Ecorce et vous en ôtez le bouchon. La réaction est instantanée : les branches relâchent leur étreinte. Vous versez quelques gouttes d'Essence sur vos mains et vous vous en frictionnez. Après quelques secondes, le Buisson vous libère complètement. En fait, il semblerait que les Buissons Etrangleurs ne s'en prennent qu'aux hommes et aux animaux. Grâce à l'Essence d'Ecorce dont vous vous êtes enduit, ils vous ont pris pour une plante ! Rendez-vous au [106.](#)

213

Une fois débarrassé du Serpent de l'Air, vous empoignez les rames du bateau et vous vous lancez sur les eaux du grand Lac. La traversée n'est pas facile, car l'eau est trouble et dense. Arrivé au centre du Lac, vous vous arrêtez net : à quelques mètres devant de vous, l'eau bouillonne. Voulez-vous aller voir de quoi il s'agit (rendez-vous au [28](#)) ou préférez-vous faire un large détour pour éviter cette zone de remous (rendez-vous au [36](#)) ?

214

Vous continuez à marcher jusqu'à un grand arbre couché en travers du chemin, qui vous barre la route à l'endroit même où un autre sentier rejoint le vôtre. Vous vous accordez un moment de détente auprès de cet arbre et vous pouvez prendre un repas si vous le désirez. Si tel est votre choix, ajoutez 2 points à votre total d'ENDURANCE s'il s'agit de votre premier repas de la journée. Assis sur le tronc d'arbre, vous restez sur le qui-vive, à l'écoute des bruits de la forêt. De petits animaux font bruire les broussailles, des oiseaux chantent. Mais un bruit particulier vous met en alerte : un léger craquement, qui semble provenir du tronc d'arbre et qui ne s'apparente à aucun autre bruit environnant. Si vous voulez découvrir l'origine de ce craquement, rendez-vous au [193](#). Si, au contraire, vous préférez reprendre la route sans tarder, rendez-vous au [120](#).

215

A la pensée que vous possédez peut-être beaucoup d'or, les Elfes échangent entre eux des regards chargés de convoitise. « Toutes nos excuses, Noble Voyageur, dit le Vieil Elfe. Nous vous avions pris pour un vagabond... Mais nous sommes toujours heureux d'offrir l'hospitalité à ceux qui peuvent en payer le prix : c'est la loi des affaires ! Venez avec moi, je vais vous montrer la tente où vous pourrez vous restaurer et où nous pourrons échanger des nouvelles du monde extérieur. C'est juste au-delà de ce chariot. » Vous le suivez à travers le camp, les autres Elfes restant plusieurs pas en arrière en chuchotant entre eux. Allez-vous suivre le Vieil Elfe (rendez-vous au [321](#)) ou bien pensez-vous déjà à un moyen de vous échapper de cet endroit (rendez-vous au [311](#)) ?

216

Alors que vous frappez la bête, un bref jet de liquide s'échappe de sa gueule et atteint votre jambe. Une sensation de brûlure vous met en alerte : la bave du Scarabée est un acide qui attaque à coup sûr la chair. Cette brûlure vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Continuez le combat. A chaque fois que vous frappez le Scarabée, jetez un dé pour savoir si sa bave acide vous atteint ou non :

Chiffre obtenu

1 Le jet vous atteint au visage. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE et vous ne pouvez plus voir de l'œil gauche.

2 Le jet atteint la main qui tient votre arme. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ.

3 C'est l'autre main qui est touchée. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

4 Le jet vous atteint à la jambe. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE.

5 ou **6** Le jet ne vous atteint pas.

Si vous tuez le Scarabée, rendez-vous au [**24**](#).

217

En fin de matinée, votre marche devient plus fatigante. Vous suivez une déclivité qui forme une frontière naturelle entre les Plaines de Baddu et les Steppes de Klatta. Alors que la pente devient encore plus raide, vous apercevez quelque chose dans le lointain. On dirait une sorte de construction aux formes étranges. A-t-elle été élevée par la main de l'homme ou bien s'agit-il d'un phénomène naturel ? En vous rapprochant, vous pouvez mieux voir ce que c'est — ou plutôt ce que *c'était*. Sur une plate-forme rocheuse se dressent les vestiges d'un édifice dont les piliers sont fissurés et à demi-effondrés.



217 *Les piliers sont fissurés et à demi effondrés.*

Les sculptures finement travaillées de ces colonnes laissent à penser que ce monument devait être une sorte de temple, érigé à proximité d'un puits désaffecté. Désirez-vous visiter ces ruines (rendez-vous au [63](#)), jeter un coup d'œil dans le puits (rendez-vous au [23](#)) ou poursuivre votre chemin (rendez-vous au [309](#)) ?

218

Vous sautez à pieds joints dans la fosse en poussant un grand cri pour effrayer le Charmeur de Serpents. Mais, loin d'avoir peur, celui-ci accélère le rythme de sa mélopée, et vous voyez avec horreur les Serpents glisser vers vous en sifflant de façon menaçante. Rendez-vous au [202](#).

219

La tornade de poussière se déchaîne autour de vous et vous n'osez pas sortir de votre abri. Pendant une demi-heure, vous restez assis là, à attendre que le vent s'apaise et que la tornade s'éloigne. Rendez-vous au [10](#).

220

Les secousses telluriques se calment au moment même où le Serpent rend le dernier soupir. Tout est calme à présent. Reposez-vous un moment, le temps de reprendre votre souffle, puis repartez en direction de la Forêt. Rendez-vous au [165](#).

221

Ce sifflet permet d'appeler le passeur du Lac Ilklala. Fenestra vous explique comment vous devez l'utiliser : « Chaque matin, le passeur patrouille le long de la rive, et on attire son attention en sifflant. » Si vous vous trouvez donc, un matin, sur la rive du Lac, vous pourrez donner un coup de sifflet en vous rendant au [199](#). En attendant, vous remerciez Fenestra pour ce précieux cadeau, et vous quittez sa demeure pour rejoindre le sentier. Rendez-vous au [92](#), après avoir ajouté 3 points à votre total de CHANCE, pour avoir trouvé ce sifflet.

222

Le Démon des Rocs s'écrase sur le sol, mais le Spectre encapuchonné a assisté à la bataille. Allez-vous maintenant avancer vers lui (rendez-vous au [104](#)) ou bien partir sans demander votre reste (rendez-vous au [113](#)) ?

223

La main sur la garde de votre arme, vous ordonnez au passeur de prendre lui-même les avirons, ce n'est tout de même pas vous qui allez ramer ! Mais vous vous arrêtez net en voyant s'opérer une incroyable transformation. Sous vos yeux, le passeur est en train de se dégonfler comme une baudruche ! Puis, de son corps ratatiné s'élève un jet de gaz tournoyant, qui prend la forme d'un Serpent ailé ! Allez-vous tirer votre arme (rendez-vous au [261](#)) ou bien préférez-vous utiliser l'une de ces Formules ?

ZAP BIS SIX MOU VEN

[363](#) [419](#) [482](#) [464](#) [350](#)

Préférez-vous plutôt fouiller la dépouille du passeur (rendez-vous au [21](#)) ?

224

Sans abri et en permanence sur vos gardes, vous passez une nuit exécable. Néanmoins, vous parvenez à dormir quelque peu et vous vous éveillez à l'aube. Ce repos vous fait gagner 2 points d'ENDURANCE. Avez-vous pensé à manger hier ? Sinon, vous perdez 3 points d'ENDURANCE car vous êtes maintenant affamé. Vous pouvez maintenant reprendre votre route en vous dirigeant soit vers le nord-est (rendez-vous au [15](#)), soit vers le nord-ouest (rendez-vous au [217](#)).

225

Vous établissez votre campement pour la nuit. Si vous avez des Provisions, vous pouvez manger et gagner ainsi 2 points d'ENDURANCE si c'est votre premier repas de la journée. Vous ne gagnerez que 1 point si vous avez déjà mangé auparavant. Vous vous roulez dans votre couverture et vous vous allongez à même le sol. La journée a été dure et, dix minutes plus tard, vous dormez profondément. Soudain, vous vous réveillez en sursaut et vous vous relevez d'un bond ! Un anneau de feu tournoie en sifflant au-dessus de vous ! Deux serres

acérées fondent sur votre Sac ! Le Serpent de Feu agrippe votre Sac à Dos et s'élève dans les airs en battant des ailes. Allez-vous sauter sur votre Sac et vous accrocher à lui, au péril de votre vie (rendez-vous au [100](#)) ou bien laisser le Serpent l'emporter et essayer de le suivre en courant (rendez-vous au [58](#)) ?

226

Vous vous enfoncez dans les sous-bois et vous vous frayez un chemin à travers les broussailles. Un éclair rouge devant vous confirme que vous êtes dans la bonne direction. Mais le Serpent semble avancer moins vite qu'il ne le pourrait, comme s'il voulait vous inciter à le suivre. Il s'arrête au pied d'un arbre et s'enroule autour du tronc. Vous le regardez glisser vers la cime de l'arbre et disparaître dans son feuillage. Soudain, sa tête passe à travers les branches pour vous observer. Si vous êtes prêt à affronter le danger, grimpez à l'arbre et rendez-vous au [123](#). Si, en revanche, vous êtes persuadé que ce serpent ne présente aucun intérêt, rendez-vous au [306](#).



227

La Hache-Couperet possède une lame magique qui peut abattre un arbre d'un seul coup. Vous pourrez éventuellement vous en servir comme d'une arme lors d'un combat, mais vous devrez alors diminuer votre Force d'Attaque de 2 points car cette arme est peu maniable. Rendez-vous maintenant au [86](#).

228

« Les Bottes ! Vvvite vvvite, donnez-les-moi ! » Vous les lui tendez en silence. Il vous regarde sournoisement, puis il consent à respecter le pacte que vous avez conclu. Vous lui demandez alors si ses Serpents ont un rapport quelconque avec les Sept Serpents, mais il secoue la tête

: « Nooon, ccceux-ccci sssont mes compagnons ! Mais les Sszept Ssserpents sssont passés par icci il y a deux jours. Mes compagnons, eux, connaissent leurs intentions... » Le Charmeur de Serpents peut vous dire où se trouve l'un des Serpents. Si vous désirez suivre la direction qu'il vous indique, rendez-vous au [12](#). Vous pouvez également sortir de la fosse et reprendre votre chemin. Rendez-vous, dans ce cas, au [318](#).

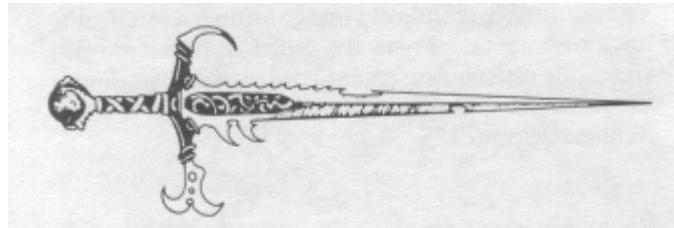
229

Quelle Formule Magique allez-vous utiliser ?

BOF RES SOU HOU LOI

[340](#) [402](#) [494](#) [420](#) [457](#)

Si vous n'en connaissez aucune, il va falloir vous battre. Rendez-vous au [280](#).



230

Vous suivez la piste depuis un bon moment lorsque, soudain, vous vous arrêtez net : quelque chose bouge dans le lointain, vers l'ouest. Bientôt vous distinguez trois formes qui se déplacent rapidement à travers la plaine en soulevant un épais nuage de poussière. Brusquement, elles changent de direction et viennent droit vers vous. Comme il n'y a aucun abri alentour, vous n'avez d'autre possibilité que de les laisser approcher. En les observant de plus près, vous avez l'impression que ce sont des cavaliers ; mais alors qu'ils ne se trouvent plus qu'à quelques mètres de vous, vous constatez qu'il s'agit de Centaures !



230 Ces cavaliers sont en fait des centaures.

Vous devez vite réfléchir à l'accueil que vous allez leur réservier. Allez-vous vous montrer amical (rendez-vous au [111](#)) ou hostile (rendez-vous au [313](#)) ?

231

Après la soupe, on vous apporte du pain et un morceau de fromage qui dégage une odeur épouvantable ! Tous les regards sont tournés vers vous et vous vous forcez à ingurgiter, tant bien que mal, cette chose infecte. Puis vous vous emparez d'avaler votre tisane d'herbes pour en chasser le goût. Le Gloître est un aliment étrange qui a la consistance du fromage, mais qui possède aussi le pouvoir de rétablir la CHANCE.

Votre total de CHANCE retrouve donc son *niveau initial*. S'il s'agit de votre premier repas de la journée, ajoutez 2 points à votre total d'ENDURANCE. Si vous avez déjà mangé aujourd'hui, ajoutez 1 point seulement à ce même total. Le Vieil Elfe demande une autre tasse de tisane, et vous bavardez tous deux sous le regard de l'assemblée des Elfes. Allez-vous essayer de les faire rire en leur racontant des histoires drôles (rendez-vous au [275](#)), leur dire que vous êtes mort de fatigue et que vous aimeriez aller vous reposer (rendez-vous au [69](#)), ou leur demander de vous montrer leurs marchandises, puisqu'ils prétendent être des commerçants (rendez-vous au [315](#)) ?

232

« Voilà une sage décision... très sage ! » dit la voix sépulcrale en s'apaisant. Maintenant, à vous de choisir : allez-vous demander aux esprits de vous enseigner leur incantation (rendez-vous au [166](#)) ou bien leur demander de vous révéler leur vraie nature (rendez-vous au [323](#)) ?

233

Vous patientez pendant une heure, mais à part un ou deux petits animaux sortant furtivement de la forêt pour venir se désaltérer, rien n'arrive. Allez-vous suivre la rive dans l'espoir de rencontrer quelqu'un (rendez-vous au [241](#)), appeler à l'aide (rendez-vous au [57](#)) ou bien attendre encore un moment (rendez-vous au [304](#)) ?

234

« Ainsi vous êtes, vous aussi, versé dans l'art de la Magie ! s'exclame-t-elle. Nous avons donc beaucoup de points communs. » Vous bavardez un moment avec elle, comparant vos formules et vos sortilèges. Fenestra possède de nombreux objets utiles dans l'exercice de la Magie, elle dispose, en particulier de *tous* les objets indispensables consignés dans le Livre des Formules Magiques. Vous pourrez en choisir *un* parmi ceux-ci et l'échanger contre *deux* de vos objets magiques. Fenestra semble ravie d'avoir trouvé un collègue ! Rendez-vous au [183](#).

235

Vous avez passé une nuit paisible à l'orée de la Forêt et ce repos salutaire vous fait gagner 3 points d'ENDURANCE. En revanche, vous perdez 3 points d'ENDURANCE si vous n'avez rien mangé la veille. Trois chemins pénètrent dans la Forêt. Lequel allez-vous choisir :

Celui de gauche ? Rendez-vous au [13](#)

Celui de droite ? Rendez-vous au [329](#)

Celui du milieu ? Rendez-vous au [214](#)

236

La chaleur augmente au fur et à mesure que les pierres incandescentes émergent du sol. Vous êtes maintenant couvert de sueur et la souffrance vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Vous auriez mieux fait d'essayer de sortir de la fosse... Rendez-vous au [211](#).

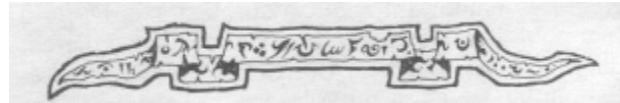
237

Vous installez votre campement. Si vous le voulez, vous pouvez manger quelques Provisions avant de dormir. Vous gagnerez alors 2 points d'ENDURANCE si c'est la première fois que vous mangez aujourd'hui, mais 1 point d'ENDURANCE seulement si vous avez déjà pris un repas auparavant. Vous vous allongez pour dormir. Au cours de la nuit, des bruits vous dérangent constamment, mais vous finissez par trouver le sommeil et vous vous éveillez à l'aube, prêt à repartir. Ce repos vous fait gagner 1 point d'ENDURANCE, mais vous perdez 3 points d'ENDURANCE si vous n'avez rien mangé la veille. Rendez-vous au [11](#).

238

Alors que vous déclinez son offre, la statue se met à grimacer de colère et s'écrie : « Très bien, Sotte Créature ! Puisque telle est ta décision, qu'il en soit ainsi ! » Le grondement reprend, mais cette fois en redoublant de violence. Un pilier s'effondre et vous broie la jambe ! La

douleur est atroce, mais votre agonie sera de courte durée, car une dalle de pierre tombe du plafond et vous écrase la poitrine. Ici se termine votre aventure... Le temple de Throff sera votre tombeau.



239

Vous pouvez vous diriger vers le nord-ouest (rendez-vous au [149](#)) ou bien faire un grand détour pour éviter la créature, puis reprendre votre route vers le nord (rendez-vous au [283](#)).

240

Alors que vous vous écartez du corps inerte de leur champion, vous vous rendez compte que l'attitude des Archanthropes s'est modifiée. L'un d'eux avance en vous tendant un autre morceau de viande rôtie, mais vous jugez cependant préférable de quitter les lieux aussi vite que possible. Tournant les talons, vous vous éloignez de la foule en vous dirigeant vers le bout du village. Rendez-vous au [173](#).

241

Vous longez le rivage du lac vers l'ouest pendant une demi-heure sans trouver âme qui vive. Vous rebroussez alors chemin, et vous faites une tentative de l'autre côté, mais vous ne trouvez rien ni personne qui puisse vous aider à traverser le Lac. Voulez-vous crier pour attirer l'attention de quelqu'un (rendez-vous au [57](#)) ou bien préférez-vous vous asseoir et attendre là, dans l'espoir de recevoir de l'aide tôt ou tard (rendez-vous au [233](#)) ?

242

Vous abaissez votre main vers votre arme mais, en la touchant, vous recevez dans le bras une secousse qui vous fait lâcher prise immédiatement. Une douleur aiguë vous parcourt le bras et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Prudemment, vous faites une autre tentative, mais, dès que vous touchez votre arme, une décharge identique vous

secoue douloureusement le bras. Vous perdez encore 1 point d'ENDURANCE. Un phénomène magique vous empêche de dégainer votre arme ! Allez-vous vous néanmoins continuer d'avancer dans le souterrain (rendez-vous au [190](#)) ou préférez-vous faire demi-tour et regagner le sentier (rendez-vous au [92](#)) ?

243

En désespoir de cause, vous priez Libra de toute votre âme et vous attendez qu'elle vous adresse un signe prouvant qu'elle a entendu votre appel. Mais rien ne se passe et la douleur dans vos membres devient presque insupportable. Des Corbeaux-Charognards tournoient au-dessus de vous en croassant, attendant visiblement de faire de vous leur prochain festin. L'un d'eux se pose sur la croix et vous picore le poignet. Incapable de faire le moindre geste, vous criez pour lui faire peur et il s'envole. Mais il revient presque aussitôt et se remet à vous piquer de son bec. Vos forces commencent à décliner et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Le Corbeau continue à vous donner des coups de bec, mais cette fois, vous restez impassible. Vous tournez la tête vers l'oiseau décharné et un faible sourire se dessine alors sur vos lèvres : il n'a pas l'air de vouloir s'en prendre à vous, mais à vos liens ! Libra ne vous a pas abandonné ! Quelques instants plus tard, votre main est libre et vous permet de tenir bon pendant que l'oiseau s'attaque aux autres liens. Bientôt, vous êtes complètement libéré ! Dans un croassement, l'oiseau s'élance de la croix et s'envole vers le ciel. Rassemblant vos dernières forces, vous vous laissez glisser au bas de la croix et vous vous reposez, haletant, sur le sol. Mais cette épreuve vous a coûté cher : les Elfes ont abandonné au pied de la croix votre arme et votre Sac à Dos, mais ils ont emporté tout ce qu'il contenait. De plus, maintenant que vous avez fait appel à Libra, vous ne pourrez plus lui demander son aide tant que vous serez dans les Terres des Fins-Fonds. Vous devez néanmoins continuer votre voyage sans faiblir et vous rendre au [269](#).

244

Un peu plus loin, le sentier débouche sur une clairière où vous pouvez faire une halte. Vous pouvez manger si vous le désirez et gagner 2 points d'ENDURANCE (vous ne gagnerez que 1 point si vous avez

déjà pris un repas aujourd'hui). Alors que vous vous levez, prêt à repartir, un craquement vous fait faire volte-face. Sortant à pas pesants du sous-bois, un énorme OURS SAUVAGE se dresse devant vous en grognant ! Il barre le chemin et vous allez devoir le combattre.



244 L'Ours Sauvage vous barre le chemin.

Préférez-vous dégainez votre arme (rendez-vous au [139](#)) ou recourir à l'une de ces Formules Magiques ?

LOI SIX WAF MOU FIX

[437](#) [415](#) [361](#) [485](#) [333](#)

245

Qu'allez-vous trouver d'utile dans votre Sac à Dos ?

Un Flacon d'huile ? Rendez-vous au [14](#)

Une Amulette Porte-Bonheur ? Rendez-vous au [278](#)

Un Antidote contre les morsures de serpents ? Rendez-vous au [81](#)

Si vous ne possédez rien de cela, vous devez [retourner](#) au paragraphe d'où vous venez pour faire un autre choix.

246

Vous vous levez pour prendre la fuite, mais avant même d'avoir pu faire un pas, vous hurlez de douleur en sentant quelque chose pénétrer votre jambe. Selon toute vraisemblance, vous avez bousculé un Chagaye en train de se désaltérer, et l'animal invisible vous a saisi la jambe ! Ses dents acérées vous blessent grièvement et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rapidement vous frappez de votre arme à l'endroit où devrait se trouver la tête de la créature. L'animal glapit et relâche son étreinte. Votre coup lui fait également perdre sa concentration et le Chagaye se matérialise sous vos yeux ; vous devez vite l'attaquer pendant qu'il est seul.

CHAGAYE HABILETÉ : **7** ENDURANCE : **9**

Le Chagaye possède la faculté de se rendre invisible, ce qu'il ne manque jamais de faire lors d'un combat. Quand il est invisible, vous devez diminuer de 2 points votre Force d'Attaque puisqu'il est plus difficile de le combattre ainsi. Cependant, à chaque fois que vous le blesserez, il perdra sa concentration et redeviendra visible durant l'Assaut suivant. Quand vous pouvez le voir, attaquez-le de la façon habituelle (sans retrancher de points). Si vous êtes vainqueur en **6** Assauts, rendez-vous au [41](#). Si vous ne réussissez pas à le battre en **6** Assauts, d'autres Chagayes viendront se joindre à lui. Rendez-vous alors au [99](#).

247

Relevant le col de votre tunique, vous marchez droit devant vous. Le vent redouble, et de violentes rafales vous font tituber. Tout à coup, le ciel se déchire et une pluie diluvienne s'abat sur vous, vous trempant instantanément jusqu'aux os. Ne pouvant vous abriter du vent et de la pluie, vous avez deux sujets d'inquiétude : d'une part, tout ce qui craint l'eau dans votre Sac à Dos est maintenant irrémédiablement perdu (cartes, parchemins, etc.) mais pas vos Provisions ; d'autre part, vous risquez d'attraper une pneumonie à marcher ainsi, complètement trempé, avec ce vent glacial. Jetez trois dés et comparez leur somme avec votre total d'ENDURANCE. Si cette somme est inférieure à votre ENDURANCE, rendez-vous au [284](#). Si elle est supérieure ou égale à votre ENDURANCE, rendez-vous au [201](#).

248

Votre inquiétude disparaît au fur et à mesure que les notes s'échappent de sa Flûte. La mélodie est douce et apaisante et vous restez là, fasciné à le regarder jouer. Peu à peu, la douceur de la musique vous engourdit ! Vous réalisez alors que le Charmeur de Serpents est en train de vous hypnotiser. Vous vous laissez tomber à terre et, à ce moment précis, l'air qu'il joue devient une suite endiablée de sifflements stridents. Vous voyez avec horreur vos mains se métamorphoser : des écailles apparaissent sur vos doigts ! Lorsque vous tâchez votre visage, vous le sentez dur et rugueux ! Un mince et cruel sourire se dessine alors sur les lèvres du Charmeur de Serpents qui couve du regard sa toute dernière victime. Vous voici condamné à finir vos jours dans la peau de son animal favori...

249

Le Serpent de la Terre regarde fixement l'Anneau. « Ennemi de Mampang, siffle-t-il, tu as trouvé l'Anneau du Serpent ! Selon la volonté des Dieux, je dois donc t'avertir : n'offre pas d'Or à Valinya si tu tiens à ta vie ! Mais cette information ne te servira à rien, car j'ai un petit cadeau pour toi ! » Le Serpent se jette sur vous et manque de peu votre bras. Rendez-vous maintenant au [263](#) pour le combattre.

250

Vous tentez de décrypter les hiéroglyphes. Mais tout cela n'a vraiment aucun sens pour vous. Furieux de cet échec, allez-vous maintenant essayer d'ouvrir la trappe (rendez-vous au [180](#)), continuer d'inspecter les ruines (rendez-vous au [101](#)) ou bien préférez-vous aller examiner le puits (rendez-vous au [23](#)) ?

251

Vous ne trouvez rien qui vous paraît très intéressant en fouillant les Archanthropes : l'un d'eux possède **2** Pièces d'Or et une queue de rat ; un autre une poche pleine de sable attachée au bout d'un bâton — c'est peut-être une arme quelconque. En revanche, l'amulette accrochée au cou du troisième homme a du être un objet fort prisé car une pierre étincelante est sertie en plein milieu : c'est un Joyau Solaire qui a la particularité d'émettre sa propre lumière. Vous pouvez choisir un objet parmi ceux que vous avez découvert et l'emporter avec vous. Vous ne gagnez que 1 point d'ENDURANCE puisque votre nuit a été interrompue, et vous perdez 3 points d'ENDURANCE si vous n'avez rien mangé la veille. A présent, vous devez choisir la direction que vous allez prendre. Allez-vous repartir vers le nord-ouest (rendez-vous au [83](#)), le nord-nord-ouest (rendez-vous au [283](#)) ou bien, droit devant, vers le nord (rendez-vous au [60](#)) ?

252

« Pauvre imbécile ! raille-t-elle. Crois-tu que je viendrais en aide à un étranger prêt à lever son arme sur moi ? Va-t'en, et vite ! Car la secousse que tu as ressentie n'était qu'un petit échantillon de mes talents ! » Son regard est fixé sur vous et ses yeux brillent comme des braises. Vous jugez plus prudent de ne pas l'affronter et vous vous dirigez vers la porte. Une fois dehors, vous rejoignez le sentier et vous continuez votre route. Rendez-vous au [92](#).

253

Les marécages sont infestés de Sangsues Géantes. Trois d'entre elles s'accrochent à vous alors que vous progressez péniblement dans l'eau glauque. Elles vous sucent le sang et vous perdez 2 points d'ENDURANCE, sauf si vous avez un Briquet pour les brûler avant qu'elles ne vous mordent. Rendez-vous au [182](#).

254

Vous courez derrière le Gnome en cherchant un autre objet dans votre sac. Faites un nouveau choix. Ne prenez pas n'importe quoi au hasard, mais plutôt un objet de valeur. Puis retournez au [50](#) pour voir sa réaction. Mais cette fois, vous faites *deux* cadeaux au lieu d'un et cette générosité est appréciée ; ajoutez 2 points au chiffre que vous aura donné le dé.

255

Vous continuez votre marche nocturne en direction du nord. Si vous le désirez, vous pouvez vous arrêter en chemin et manger quelques-unes de vos Provisions. Dans ce cas, ajoutez 2 points à votre total d'ENDURANCE s'il s'agit de votre premier repas de la journée. N'ajoutez qu'un seul point à ce même total si vous avez déjà mangé. En revanche, vous perdez 2 points d'ENDURANCE car vous marchez depuis fort longtemps sans avoir dormi et vous êtes à présent exténué. De plus, si vous n'avez rien mangé au cours de la journée de la veille, le jeûne vous affaiblit et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Quoi qu'il en soit, vous avancez régulièrement sans que rien — ni personne — ne vienne troubler votre progression. A l'aube, vous commencez à gravir les pentes qui mènent aux Steppes de Klatta. Vous arrivez à un endroit dont le remarquable point de vue vous permet de contempler le paysage désolé qui s'étend jusqu'à l'horizon, mais vous ne distinguez rien qui puisse vous guider. Allez-vous vous diriger vers le nord-ouest (rendez-vous au [83](#)), vers le nord-nord-ouest (rendez-vous au [283](#)), ou préférez-vous continuer à marcher vers le nord (rendez-vous au [60](#)) ?

256

L'arme au poing, vous vous levez d'un bond. Le RENARD DE FEU hérisse son pelage flamboyant en poussant un grognement menaçant. Il semble affamé et il est prêt à tuer pour assouvir son appétit.

RENARD
DE FEU HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

Dès que vous aurez infligé une blessure à la créature, rendez-vous au [71](#).

257

Le Chef des Centaures fait signe à ses compagnons de se taire. « Silence, imbéciles ! » leur crie-t-il. Puis il s'adresse à vous : « Il faudrait vraiment être fou pour oser s'aventurer dans ces plaines sans la moindre protection. Je suppose donc que vous êtes sorcier, n'est-ce pas, mon ami ? » Vous répondez que vous êtes effectivement sorcier et vous proposez de leur jeter un Sort Porte-Bonheur s'ils acceptent de vous aider. A ces mots, les Centaures ne se sentent plus de joie. Ils se mettent à piaffer d'excitation en martelant le sol de leurs sabots tout en vous souriant de toutes leurs dents. « Marché conclu ! reprend le chef. Nous sommes à votre service. Que pouvons-nous faire pour vous ? » Vous leur demandez alors de bien vouloir vous escorter le long de votre chemin. « C'est entendu. Nous pourrons vous faire traverser une partie de cette plaine si vous le désirez, mais la route sera longue avant d'atteindre un endroit quelque peu civilisé. Manata, le Charmeur de Serpents, habite au nord-ouest et, en allant vers le nord-est, nous rejoindrons peut-être une caravane qui se dirige vers Kharé. Nous pouvons vous conduire jusqu'à l'un ou l'autre de ces lieux. Mais tout d'abord, donnez-nous notre récompense. » Vous marmonnez alors quelques mots en agitant les doigts dans leur direction. Quand vous leur annoncez que la Bonne Fortune les accompagne désormais, les Centaures qui ne brillent pas par leur intelligence relèvent la tête avec fierté et se félicitent mutuellement. Où préférez-vous qu'ils vous amènent : vers le nord-ouest (rendez-vous au [64](#)) ou vers le nord-est (rendez-vous au [2](#)) ?

258

Vous tirez votre arme en attendant que les Faucons de la Nuit passent à l'attaque. Ils décrivent des cercles en prenant de plus en plus de vitesse, puis fondent sur vous en formation d'attaque. Leur prodigieuse vitesse les rend difficiles à atteindre. Choisissez celui que vous allez combattre en premier. Ensuite, jetez les dés pour connaître votre Force d'Attaque et faites de même pour connaître la Force d'Attaque de chaque Faucon de la Nuit. Vous blesserez la créature dont la Force d'Attaque est inférieure à la vôtre. En revanche, vous serez blessé par ceux des Faucons de la Nuit qui ont une Force d'Attaque supérieure à la vôtre.

HABILETE ENDURANCE

Premier FAUCON DE LA NUIT **7 5**

Deuxième FAUCON DE LA NUIT **6 5**

Troisième FAUCON DE LA NUIT **7 5**

Quatrième FAUCON DE LA NUIT **7 4**

Après trois Assauts, rendez-vous au [**314**](#).

259

Vous levez les mains en l'air tout en avançant lentement vers le camp. Les Archers pointent toujours leurs arcs dans votre direction, mais à votre grand soulagement, ils ne vous décochent aucune flèche. Une foule curieuse s'est rassemblée à votre approche et vous pouvez maintenant voir à quoi ressemblent vos observateurs. Vous êtes en présence d'Elfes Noirs — probablement des marchands. Alors que vous entrez dans le camp, ils vous dévisagent avec méfiance.



259 *Les Elfes Noirs vous dévisagent avec méfiance.*

Un Vieil Elfe, un peu plus hardi que les autres, s'avance vers vous. « Si vous cherchez un refuge ou de la nourriture, commence-t-il, vous perdez votre temps en venant à cette caravane. Quelles sont les raisons qui vous ont poussé à vous aventurer seul dans les Terres des Fins-Fonds ? » Qu'allez-vous répondre au Vieil Elfe ? Allez-vous prétendre que vous êtes commerçant vous-même et que vous désirez voir leurs marchandises ? Rendez-vous au [315](#). Allez-vous révéler le but de votre mission et demander des renseignements sur les Sept Serpents ? Rendez-vous au [37](#). Préférez-vous avouer que vous désirez effectivement de la nourriture et un abri pour la nuit, mais que vous paieriez largement leur hospitalité ? Rendez-vous au [215](#).

260

Vous inspectez la fosse pour essayer de découvrir des objets de valeur que le Charmeur de Serpents aurait pu dissimuler à l'intérieur. Vous ramassez sa Flûte de Bambou et, dans un sac partiellement recouvert de terre, vous trouvez un Flacon d'Eau Bénite. Vous pouvez emporter ces objets avant de reprendre votre route. Cependant, les Serpents qui se trouvaient dans la fosse étaient tous venimeux. Avez-vous été mordu par l'un d'entre eux ? Si tel est le cas, le venin produira son effet dans quelque temps. Si vous possédez un antidote contre les morsures de serpent, utilisez-le vite pour neutraliser le venin. Si vous n'en avez pas, vous courez à une mort certaine, à moins que vous ne puissiez vous en procurer d'ici à la fin de la journée. De plus, le venin vous affaiblira à un point tel que vous devrez multiplier par deux les points d'ENDURANCE que vous risquez de perdre jusqu'au crépuscule (vous devrez donc soustraire le double de points que vous aurez perdus entre le moment présent et la tombée de la nuit). Maintenant, sortez de la fosse à serpents et reprenez votre route en vous rendant au 318.

261

Vous êtes en présence du Serpent de l'Air et il s'agit là d'un adversaire redoutable. En outre, vos coups ne lui feront aucun mal puisqu'il a la consistance de l'air. Cependant, si vous parvenez à le toucher deux fois de suite, vous réussirez à disperser une partie de son corps et le Serpent aura beaucoup de mal à se reformer en totalité. Le Serpent passe à l'attaque en essayant de s'enrouler autour de votre tête pour vous empoisonner de son haleine fétide.

SERPENT

DE L'AIR HABILETÉ : 11 ENDURANCE: 14

Vous ne blesserez sérieusement le Serpent de l'Air qui si vous obtenez par deux fois consécutives une Force d'Attaque supérieure à la sienne. Dans ce cas, le Serpent perdra 3 points d'ENDURANCE après cette deuxième attaque. L'haleine délétère du Serpent, quant à elle, ne vous fera normalement perdre que 1 point d'ENDURANCE. Cependant, si la Force d'Attaque du Serpent est supérieure à la vôtre pendant deux ou

plusieurs Assauts, les effets asphyxiants se trouveront multipliés : vous perdrez 1 point d'ENDURANCE au premier Assaut, 2 points d'ENDURANCE au deuxième Assaut, 4 points d'ENDURANCE au troisième Assaut, 8 points d'ENDURANCE au quatrième Assaut, etc. Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [213](#).

262

En sortant du temple en ruine, vous pouvez vous arrêter pour inspecter le puits (rendez-vous au [23](#)). Si ce puits ne vous intéresse pas, quittez cet endroit et rendez-vous au [309](#).

263

Alors que vous tendez la main pour le saisir, le Serpent se jette sur vous pour vous mordre la main, mais vous réussissez à esquiver ses crocs et à le jeter au sol. C'est seulement à cet instant que vous le voyez sous son véritable jour... Le Serpent gît à même le sol quand, brusquement, sa peau se déchire et laisse apparaître un serpent brun foncé. Sous l'effet d'une mystérieuse réaction à l'air ambiant, le Serpent de la Terre se développe rapidement sous vos yeux horrifiés ! Il déploie de larges ailes et se met à onduler en sifflant de façon menaçante. Allez-vous le combattre en recourant à l'une de ces Formules Magiques ?

MOU VEN LEN SOM VOL

[367](#) [351](#) [491](#) [443](#) [471](#)

Ou préférez-vous utiliser votre arme (rendez-vous au [54](#)) ? Si, en revanche, vous voulez vous battre à mains nues, rendez-vous au [66](#).

264

Vous vous réveillez tôt le lendemain matin. Si vous n'avez rien mangé la veille, vous avez l'estomac vide et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. A présent, comment allez-vous faire pour traverser le Lac? Allez-vous longer les rives à la recherche d'un quelconque signe de vie (rendez-vous au [241](#)) ? Voulez-vous plutôt lancer un appel dans le but d'attirer l'attention de quelqu'un (rendez-vous au [57](#)) ou bien

préférez-vous simplement attendre sur place qu'une aide quelconque se présente (rendez-vous au [233](#)) ?

265

La porte s'ouvre sur un passage souterrain qui descend en pente douce. Alors que vous vous engagez dans cette obscure galerie, vous apercevez loin devant vous une lueur rougeoyante et vous percevez des voix. Allez-vous suivre cette galerie jusqu'au bout, mais dans la plus grande discrétion, pour voir de quoi il s'agit (rendez-vous au [190](#)) ou préférez-vous dégainer votre arme avant de continuer hardiment votre progression (rendez-vous au [242](#)) ?

266

Vous sortez votre Briquet et vous essayez d'allumer un feu au pied de l'arbre qui abrite le Serpent. Celui-ci vous regarde d'un air presque étonné et il semble visiblement intéressé par ce que vous faites. Malheureusement pour vous, vos efforts se révèlent inutiles et le Serpent, indemne, se laisse tomber des branches. Vous devez maintenant le combattre :

SERPENT

DU FEU HABILETÉ: **13** ENDURANCE: **12**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [306](#).



267

Vous criez en direction du tourbillon. Celui-ci frémit légèrement, mais vous ne sauriez dire si c'est parce qu'il a réagi à votre voix ou bien s'il s'agit d'une pure coïncidence. Vous criez à nouveau, mais cette fois, aucune réaction ne se produit. Allez-vous vous approcher du tourbillon

pour mieux l'examiner (rendez-vous au [157](#)) ou bien préférez-vous quitter ce lieu (rendez-vous au [322](#)) ?

268

Vous devez combattre le redoutable

DEMON

DES ROCS HABILETÉ: **10** ENDURANCE: **12**

Votre jambe est encore retenue prisonnière dans une faille du rocher et vous devez ôter 2 points à votre Force d'Attaque jusqu'à ce que vous puissiez vous dégager. Vous y parviendrez si vous obtenez avec deux dés un nombre inférieur à votre total d'HABILETÉ. Mais à chaque fois que vous ferez une tentative pour vous libérer, vous serez particulièrement vulnérable et le Démon des Rocs en profitera pour vous attaquer, vous blessant systématiquement. Cela vous coûtera 2 points d'ENDURANCE. Si vous tuez la créature, rendez-vous au [222](#).

269

La nuit ne va pas tarder à tomber et vous devez rapidement décider de vous installer pour dormir (rendez-vous au [237](#)) ou choisir de continuer votre route en pleine nuit à travers les Terres des Fins-Fonds (rendez-vous au [144](#)).

270

Vous rassemblez rapidement votre équipement et vous prenez la fuite à travers les roseaux pour vous éloigner au plus vite de ce qui approche. Bientôt des bruits vous parviennent, qui semblent assez éloignés, mais vous jugez plus prudent de continuer à avancer sous le couvert de la végétation du marais. Rendez-vous au [295](#).

271

Laissant l'arbre abattu derrière vous, vous continuez à travers bois jusqu'à ce que vous arriviez à un embranchement. Allez-vous suivre le sentier de gauche (rendez-vous au [119](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [329](#)) ?

272

Etes-vous capable de décrypter les hiéroglyphes? Avec un peu de chance, vous découvrirez peut-être des similitudes entre ces signes et d'autres langues anciennes que vous avez étudiées jadis. Si vous voulez essayer de lire ces hiéroglyphes, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [189](#). Si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [250](#). Vous pouvez aussi avoir recours à une Formule Magique et cela avant ou après avoir tenté votre Chance (mais *avant* de passer au paragraphe suivant) :

PAN MUR COL DEV DOC

[489](#) [417](#) [374](#) [401](#) [465](#)

Si vous ne souhaitez pas utiliser votre CHANCE ici, retournez au paragraphe d'où vous [venez](#) et faites un autre choix.

273

Vous avez maintenant un long chemin à parcourir à travers les Plaines de Baddu. Quelle direction allez-vous prendre : irez-vous vers le nord-ouest (rendez-vous au [176](#)), vers le nord-nord-ouest (rendez-vous au [137](#)) ou bien vers le nord-est (rendez-vous au [85](#))?

274

Pendant deux heures, vous suivez le chemin qui serpente à travers bois. Le terrain descend en pente douce et vous marchez rapidement. Vous longez un cours d'eau lorsque, soudain, vous trébuchez sans raison apparente. Vous sentez bien que vous avez heurté quelque chose près de l'eau, mais pourtant vous ne voyez rien ! Vous vous relevez en

regardant tout autour de vous et un frisson d'horreur vous parcourt lorsque vous apercevez quatre paires d'yeux qui vous regardent fixement de derrière un buisson.



274 *Quatre paires d'yeux vous regardent fixement.*

Les yeux se rapprochent et vous découvrez alors quelles créatures vous observaient : des CHAGAYES ! Ils sont à peu près de la taille d'un grand chien et ont un affreux museau retroussé. Leur pelage noir est strié de jaune. Ils font un pas vers vous... puis disparaissent ! Vous clignez des yeux, puis vous regardez à nouveau, mais vous ne les voyez nulle part. Vous dressez l'oreille attentivement : si vous ne pouvez pas les voir, vous pouvez en revanche entendre leurs pas. Et vous savez qu'ils avancent toujours vers vous. Que choisissez-vous de faire :

prendre vos jambes à votre cou et dévaler le sentier (rendez-vous au **246**), rester sur place et affronter les créatures (rendez-vous au **99**), ou utiliser une Formule Magique ?

VUE HOR ROC COL GOB

467 **454** **431** **376** **343**

275

Vous espérez qu'une ou deux bonnes plaisanteries viendront à bout de leur hostilité. Vos plaisanteries préférées sont des histoires de Gobelins car ceux-ci sont, en effet, réputés pour leur bêtise. Vous vous adressez au Vieil Elfe : « Savez-vous pourquoi les Gobelins préparent leur gâteau de mariage avec des crottes d'Oursconse ?... Pour écarter les mouches de la mariée ! » L'assemblée des Elfes part d'un grand éclat de rire et le Vieil Elfe vous tape dans le dos tout en essuyant d'un revers de la main les larmes que l'hilarité a fait ruisseler sur ses joues. Puis vous leur posez cette autre devinette : « Savez-vous pourquoi les Gobelins croient que les magiciens ne peuvent jeter un sort qu'après avoir mangé du riz?... Parce que le sort, c'est le riz ! » A nouveau, des rires sonores fusent de toutes parts. Vous êtes le roi de la fête et les regards soupçonneux ont maintenant fait place à de larges sourires amicaux. Que souhaitez-vous faire à présent ? Allez-vous demander aux Elfes s'il est possible de visiter leur magasin de marchandises pour voir s'ils ont quelque objet de valeur à vendre ou à échanger (rendez-vous au **198**) ou bien allez-vous vous enquérir d'un endroit pour passer la nuit (rendez-vous au **26**) ?

276

La chaleur devient accablante et des gouttes de sueur perlent à votre front. A votre droite, le sol se fissure et une autre pierre incandescente apparaît ; la même chose se produit à votre gauche. Vous êtes à présent ruisselant de sueur et la température qui règne dans la fosse est insupportable. Cette rude épreuve vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Maintenant, vous devez choisir de vous risquer hors

de la fosse (rendez-vous au [211](#)) ou d'avoir recours à une Formule Magique :

BAG BOU HOR DOC FIX

[418](#) [371](#) [486](#) [348](#) [406](#)

277

En fouillant les corps des Gobelins, vous trouvez **6** Pièces d'Or, un énigmatique rouleau de parchemin que vous ne pouvez déchiffrer et suffisamment de noix et de baies sauvages pour deux repas. Brusquement, un bruit vous fait sursauter : il provient de l'endroit même d'où avaient surgi les Gobelins. Rendez-vous au [270](#). Si vous jouez en tant que Guerrier, sans avoir jamais eu recours à la Magie dans cette aventure, rendez-vous d'abord au [330](#).

278

Vous passez le Talisman Porte-Bonheur autour de votre cou et vous vous apprêtez à combattre la créature. Rendez-vous au [67](#).

279

« Ainsi c'est toi, Homme d'Analund, qui possède l'Anneau du Serpent ! siffle le Serpent. Puisqu'il en est ainsi, ses pouvoirs me contraignent à te prodiguer un conseil. Mais même cet Anneau ne pourra te protéger de ma colère ! Enfin, voilà ce que je dois te révéler : dans l'obscur chambre de la nuit, ne t'éclaire pas à l'aide de la chandelle de sang. Tel est mon conseil, mais il ne te servira à rien, car ce sont les derniers instants qu'il te reste à vivre sur cette terre ! » Maintenant, retournez au [293](#) et décidez de ce que vous allez faire désormais.

280

Les Archanthropes semblent surexcités à la perspective d'un tel combat et des clameurs s'élèvent de partout dans la foule. Que la bataille commence :

CHAMPION DES
ARCHANTHROPE HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous l'emportez sur le Champion, rendez-vous au [240](#).

281

Vous passez par-dessus bord et vous coulez à pic dans les eaux noires du Lac. Vous essayez désespérément de remonter à la surface, mais vous réalisez avec horreur que quelque chose retient votre jambe prisonnière et vous tire vers le fond ! Vous êtes au bord de l'asphyxie et vos efforts restent vains. Finalement, votre corps ne réagit plus : vous ouvrez la bouche et l'eau envahit vos poumons. Les imprévisibles dangers du Lac Ilklala viennent de faire une nouvelle victime.

282

Vous ouvrez la bouche pour saluer la créature, quand une voix aiguë rompt soudainement le silence : « Allons, allons, ne restez pas là à bégayer comme un Orque vert de peur ! Entrez et asseyez-vous. Je suis occupée pour l'instant, mais je serai à vous dans quelques minutes. » C'est une voix féminine, probablement celle d'une espèce d'Elfe. La créature en question est penchée sur son Globe de Cristal. Quelques instants plus tard, elle se tourne vers vous : « Alors, voilà un visiteur... Un Humain qui plus est ! Je suis Fenestra, Sorcière des Elfes. J'ai une bonne raison, moi, de me trouver ici, puisque c'est là que j'habite. Mais vous, en revanche, vous devez être bien loin de votre foyer. Par tous les dieux ! que faites-vous donc dans cette forêt ? » Elle vous regarde attentivement pendant que vous lui racontez votre histoire. Cependant, par prudence, vous omettez de lui révéler la véritable nature de votre mission. Ses yeux sont trop grands pour son visage et il semble qu'ils émettent une étrange lueur qui ne laisse pas de vous troubler. Fenestra

vous écoute toujours attentivement et paraît sincèrement intéressée par le récit de votre voyage. Vous pouvez maintenant lui poser une question. Allez-vous lui demander si elle possède un objet magique susceptible de vous être utile (rendez-vous au [234](#)) ou préférez-vous l'interroger sur la meilleure façon de traverser le Lac Ilklala (rendez-vous au [132](#)) ? Vous pouvez aussi lui confier que vous avez été le témoin d'« étranges événements » afin d'essayer d'amener la conversation sur les Sept Serpents. Rendez-vous alors au [5](#).

283

Votre longue marche à travers les Terres des Fins-Fonds arrive à son terme. Au loin, vous pouvez distinguer la longue et sombre ligne qui délimite la Forêt de Snatta. Vous grimpez sur un rocher pour avoir une meilleure vue d'ensemble de la région. La forêt s'étend jusqu'aux rives du Lac Ilklala que vous apercevez juste à l'horizon. Vous pouvez rester sur ce rocher pour prendre un repas. Dans ce cas, rendez-vous au [78](#). Si vous ne désirez pas vous restaurer, rendez-vous au [300](#).

284

Vous avez attrapé un léger rhume, mais vous êtes heureusement de constitution solide et votre santé n'en sera pas altérée. Ce rhume vous fait quand même perdre 1 point d'ENDURANCE pour l'instant (mais vous pourrez rajouter ce point à votre total d'ENDURANCE dès demain matin). Vous continuez d'avancer hardiment dans la tempête jusqu'à ce qu'elle finisse enfin par se calmer. Rendez-vous au [10](#).

285

Vous pouvez maintenant vous diriger plein nord. Rendez-vous au [170](#). Vous pouvez également vous dirigez vers le nord-ouest. Si vous choisissez cette seconde possibilité, vous marcherez pendant plusieurs heures avant d'arriver en vue de quelque chose qui vous obligera à vous arrêter. Rendez-vous au [137](#).

286

Vous vous approchez de la créature pour l'affronter :

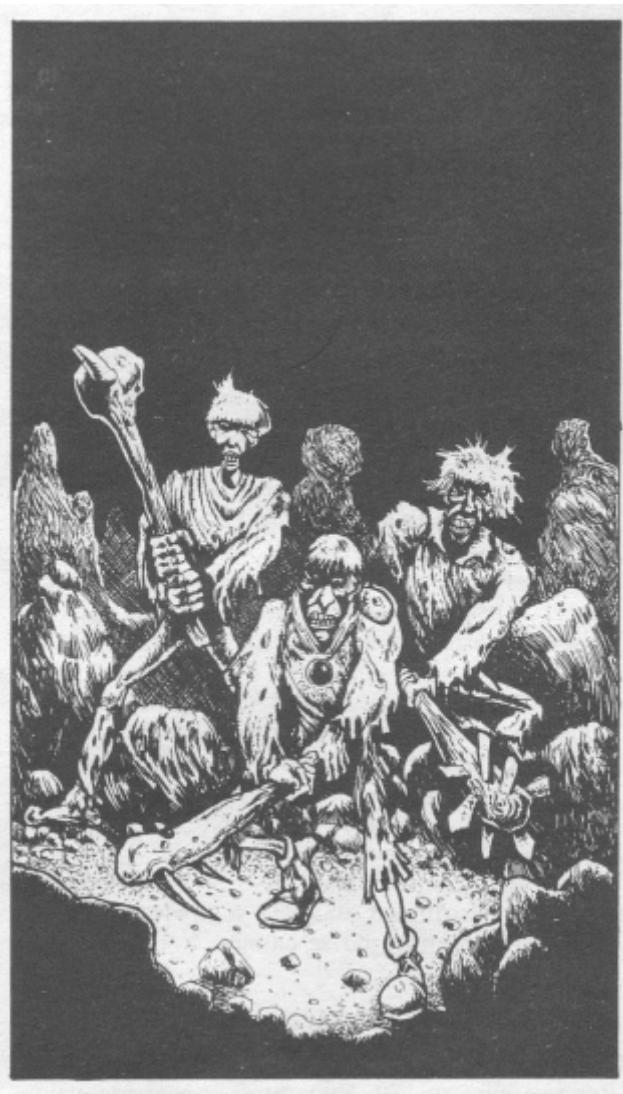
SCARABEE

DE BADDU HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 9

Quand vous aurez porté un premier coup à cette créature, rendez-vous au [216](#).

287

Vous ouvrez les yeux et vous secouez la tête. Que vous est-il arrivé ? Vous êtes allongé sur sol près de votre Sac à Dos. Et il n'y a plus trace de la tempête de sable ni du Serpent du Feu. Rien ne semble avoir changé depuis l'instant où vous vous êtes endormi... N'était-ce qu'un cauchemar? Mais alors, dans ce cas, pourquoi votre tête vous fait-elle souffrir comme si l'on vous avait assommé à coups de bâton ! Vous regardez autour de vous et vous laissez soudain échapper un cri d'effroi : vous avez juste le temps de rouler sur le côté pour éviter d'être frappé par un gourdin de bois qui heurte le sol à l'endroit même où se trouvait votre tête ! Trois grandes créatures efflanquées — mais aux bras fort musclés — vous regardent fixement. Leur faciès est horrible ! Elles sont vêtues de peaux de bêtes et sont armées de solides bâtons.



287 Ces créatures sont vêtues de peaux de bêtes.

L'une d'entre elles porte une amulette autour du cou. Allez-vous tirer votre arme pour les combattre (rendez-vous au [188](#)) ? Préférez-vous essayer de leur parler (rendez-vous au [38](#)) ? Ou bien jugez-vous préférable de recourir à une Formule Magique ?

OGR REV HOU BIS AMI

[475](#) [439](#) [456](#) [344](#) [356](#)

288

Le Vieil Elfe entre dans une colère noire. « Ce damné chien puant n'a rien à offrir, dit-il rageusement. Mais au moins, nous allons nous amuser un peu à ses dépens, n'est-ce pas, mes amis ? » Il fait alors claquer ses doigts, et cinq Elfes Noirs solidement bâtis vous saisissent par le col et vous traînent dehors. « Ce misérable servira d'exemple ! Erigeons un monument en mémoire de la Caravane de Cesstar ! » Trois des Elfes disparaissent et reviennent peu après en tirant de longs poteaux de bois. Ils en font une croix au sommet de laquelle ils clouent un drapeau noir, puis ils vous y attachent solidement par les poignets et les chevilles. Ils dressent ensuite la croix et la plantent solidement dans le sol, vous abandonnant à votre triste sort. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Une heure après, la caravane lève le camp et se met en route, vous laissant à la merci des corbeaux et des vautours. Après leur départ, vous pouvez attendre de voir ce que le destin vous réserve (rendez-vous au [102](#)) ou bien, si vous en avez encore la possibilité, vous pouvez implorer l'aide de votre déesse (rendez-vous au [243](#)).

289

« L'Anneau du Serpent ! siffle la créature. Ses pouvoirs ne te laisseront pas la vie sauve, Homme d'Analnd, mais ils m'obligent tout de même à te donner ce conseil : présente tes humbles respects à Viggumanteh, le Grand Maître des Tortures, si toutefois tu es amené à le rencontrer au cours de ton voyage. Voilà tout ce que j'étais contraint de te dire. » A présent, retournez au [303](#) et prenez une décision.



Un large sourire se dessine sur les lèvres de la créature. « Comment avez-vous deviné ? demande-t-elle. Comment saviez-vous que je cherchais précisément quelque chose de ce genre ? » Apparemment, vous avez eu la main heureuse et votre cadeau obtient un vif succès. Cependant, quelque chose vous laisse perplexe : la voix de la créature est en train de muer. C'est à présent la voix d'une femme mûre qui s'adresse à vous : « Je ne dois pas continuer à duper plus longtemps un ami tel que vous. » A ces mots, elle se métamorphose, sous vos yeux ébahis en une grande femme vêtue d'une longue robe pourpre. « Je suis Dintonta, commence-t-elle, Dintonta des Steppes. Mais on m'a surnommée Trompe-l'Œil. Je suis au courant de votre mission et je peux vous aider. Jusqu'à présent, votre courage et votre intelligence vous ont permis de survivre à de nombreux dangers, mais je dois vous avertir que des dangers plus grands encore vous guettent. Lorsque vous vous trouverez dans la Forteresse de Mampang, gardez-vous du Bélier-Qui-Ne-Dort-Pas. Votre habileté ne pourra rivaliser avec ses pouvoirs, mais vous en viendrez à bout en débouchant cette fiole en sa présence. (Elle vous tend une petite fiole de verre et reprend :) Gardez-la précieusement sur vous et que personne ne laisse échapper le gaz qu'elle contient ! Je dois également vous prévenir que, un peu plus loin, vous allez rencontrer le Serpent de la Terre. Ses pouvoirs sont considérables, mais il les perd dès qu'il ne se trouve plus en contact avec le sol. Cette information vous aidera peut-être à vaincre ce monstre. Maintenant, avant de vous quitter, je vous prie d'accepter ceci en échange de votre cadeau. (Elle vous tend sa canne.) Ce Bâton Ophidien possède des pouvoirs magiques qui vous aideront à lutter contre les Serpents. Je vais maintenant vous quitter, car je dois être de retour chez moi avant la tombée de la nuit. » Elle se transforme à nouveau en l'affreuse petite créature qui vous était apparue au début de votre entrevue, puis elle repart le long du chemin. Cette rencontre bénéfique vous permet d'ajouter 2 points à votre total de CHANCE. Le Bâton Ophidien que Dintonta vient de vous offrir affaiblira tous les Serpents que vous rencontrerez en chemin. Lorsque vous aurez ce Bâton en main, chaque Serpent perdra d'emblée 2 points d'HABILETÉ quand vous le combattrez. Vous remarquez également qu'il a été

sculpté dans une branche de Jeune Chêne : il pourra donc vous être utile dans l'exercice de la magie. La créature disparaît dans le lointain et vous pouvez reprendre votre route. Rendez-vous au [114](#).

291

Affrontez les Poissons Volants comme s'il s'agissait d'une seule et même créature :

POISSONS

VOLANTS HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [75](#).

292

Les Gobelins des Marais font halte dans la clairière pour reprendre leur souffle, puis ils repartent rapidement en regardant encore derrière eux avec inquiétude. Si vous désirez rester sur les lieux pour découvrir les éventuels poursuivants des Gobelins, rendez-vous au [105](#). Si vous préférez quitter cet endroit, rendez-vous au [270](#).

293

Vous entamez une longue traversée à la rame sur le grand lac. Les eaux denses et troubles rendent votre progression difficile. Le passeur vous regarde ramer sans dire un mot. Vous lui parlez, mais vous n'obtenez aucune réponse de sa part. Son visage est dénué de toute expression et son regard éteint. Vous tentez à nouveau de lui adresser la parole, mais c'est peine perdue ! Peut-être est-il devenu muet ? Décidément, son attitude vous intrigue. Vous posez les avirons et vous tendez la main vers lui pour le secouer de sa léthargie. Mais alors que vous touchez son épaule, vous voyez avec une indicible horreur son corps se ratatiner et basculer mollement par-dessus le siège comme un vieux sac. Au même moment, un sifflement attire votre attention : un nuage de gaz vient de s'échapper du corps inerte du passeur et flotte au-dessus de vous. Puis cette masse gazeuse commence à tourner rapidement sur elle-même et prend progressivement la forme d'un Serpent ailé ! Quand il est complètement formé, il se met à descendre vers vous en décrivant

des cercles de plus en plus rapprochés. Une odeur acre et suffocante vous pique les narines et vous devez réagir sans perdre une seconde. Allez-vous dégainer votre arme et combattre la créature (rendez-vous au [261](#)) ou préférez-vous utiliser une Formule Magique ?

ZAP BIS SIX MOU VEN

[363](#) [419](#) [482](#) [464](#) [350](#)

Vous pouvez aussi prendre le parti d'ignorer la créature pour voir ce qu'il est arrivé au passeur. Rendez-vous dans ce cas au [21](#).

294

Les Elfes Noirs vous suivent des yeux, alors que vous quittez le camp. A votre grand soulagement, ils ne s'opposent pas à votre départ et vous laissent tranquillement continuer votre chemin. Rendez-vous au [269](#).

295

Vous poursuivez prudemment votre marche à travers les joncs et les roseaux lorsqu'un bruissement à votre droite vous arrête net. Ce bruissement se transforme en un puissant sifflement, et une large tête, ressemblant à celle d'un Serpent, apparaît au-dessus de la Végétation. Elle se balance de droite et de gauche, comme si elle cherchait quelque chose. Quand ses yeux se posent sur vous, un jet de vapeur jaillit d'entre ses crochets. La créature bat des ailes et s'élève dans les airs en tournoyant au-dessus de vous, prête à frapper. Allez-vous tirer votre arme (rendez-vous au [103](#)), ou bien recourir à une Formule Magique (rendez-vous au [53](#)) ?

296

La potion médicinale ne possède pas les vertus que vous espériez. La petite fiole que la sorcière vous a donnée contient un liquide qui n'est d'aucune utilité dans l'exercice de la magie. Cependant, ce liquide pourra soigner n'importe quelle maladie que vous pourriez contracter au long de votre voyage. Cette intéressante découverte vous fait gagner

2 points de CHANCE. Maintenant, rendez-vous au [92](#) pour quitter la demeure de l'Elfe.

297

Vous répétez mot pour mot l'incantation des esprits. Un silence surnaturel règne à présent sur ces lieux. Cette mystérieuse divinité de la Bonne Fortune va-t-elle se révéler à vous ? Tandis que vous restez dans l'expectative, de sombres nuages s'accumulent dans le ciel. Soudain, dans un violent craquement qui déchire le silence, un éclair aveuglant zèbre le ciel et la foudre vient frapper le sol à l'endroit même où se trouvaient les Sept Esprits, qui disparaissent instantanément ! Vous lesappelez d'une voix menaçante en faisant un effort surhumain pour dissimuler la peur qui vous étrangle. Soudain, la voix sépulcrale retentit à nouveau au milieu d'un rire sonore et narquois. Cette voix semble vous envelopper de ses sarcasmes, puis elle s'estompe graduellement. C'est alors que vous percevez une douce voix féminine qui vous appelle par votre nom. Cette voix vous est familière : « Ils se sont joués de toi ! Ces esprits malfaisants ont été envoyés par l'Archimage et tu es tombé tête baissée dans leur piège ! En toute innocence, tu as blasphémé mon nom à trois reprises en récitant leur incantation et, désormais, je ne pourrai plus jamais venir à ton secours. » Son rire éclate de nouveau à vos oreilles. La voix des esprits se matérialise alors en un terrifiant visage dont la bouche déformée par une grimace moqueuse s'étire et s'allonge, pour finir par atteindre la taille de votre corps ! Le visage continue de grimacer et le rire ignoble vous vrille les tempes, crissant, hurlant, grinçant !... Vous vous bouchez les oreilles avec vos mains pour ne plus entendre ce vacarme infernal. Le visage est maintenant deux fois plus gros que vous et, tandis que vous vous trouvez face à la bouche caverneuse, vous vous sentez brusquement happé par elle ! Une longue langue, fourchue comme celle d'un Serpent, jaillit de cette gueule monstrueuse et s'enroule en un éclair autour de vous. Vous êtes soudain violemment aspiré et vous plongez dans les ténèbres éternels. Vous voilà prisonnier dans la gorge de l'Esprit. Nul ne peut dire si vous y trouverez la mort ou si vous êtes condamné à y errer à tout jamais. Quoi qu'il en soit, et pour l'éternité, le monde d'où vous venez ne sera plus qu'un souvenir pour vous.

298

Vous acceptez ces conditions et vous vous prosternez devant l'effigie de la déesse. Vous allez pouvoir quitter le temple sain et sauf, mais le prix de votre liberté est élevé : désormais, tout au long de votre quête de la Couronne des Rois, vous ne pourrez plus jamais implorer l'aide de Libra. Vous ne devrez plus compter que sur vous même au Kalkhabad. Maintenant, vous pouvez quitter ces lieux et vous rendre au [309](#).

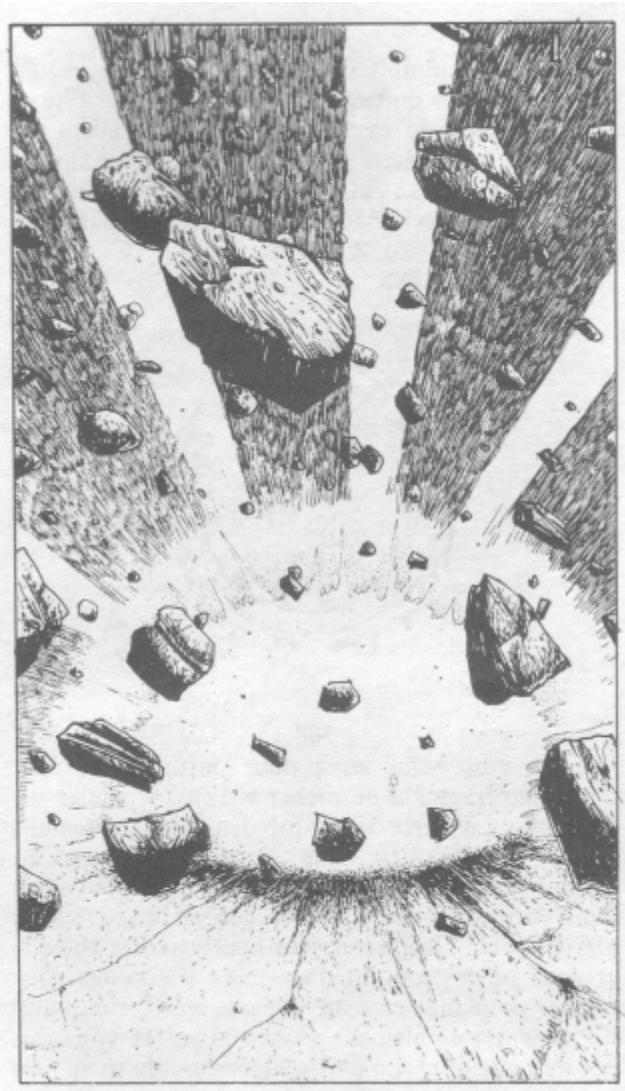
299

Oolooh vous conduit avec une mine sombre jusqu'à la porte et vous quittez le magasin. Le Vieil Elfe et un petit groupe de ses congénères vous attendent au-dehors. « Ah ! s'écrie alors Oolooh, j'ai vraiment perdu mon temps ! Cet individu est un ladre qui n'a rien à offrir en échange de nos trésors. Débarrasse-nous donc de ce Crapeau Cornu, Cesstar ! » Rendez-vous au [288](#).



300

Comme vous vous levez pour partir, votre pied déloge un fragment de rocher et l'envoie rouler sur le chemin. La pierre dévale rapidement la pente puis, arrivée à mi-course, elle s'arrête brusquement, comme par enchantement, et *remonte* à toute vitesse dans votre direction ! Vous regardez la scène avec ahurissement : la pierre vient heurter votre cheville et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous vous baissez pour masser votre cheville endolorie quand un violent tremblement secoue le sol et vous fait perdre l'équilibre. La partie supérieure du rocher où vous étiez assis explose soudain et, tel un volcan en pleine éruption, projette des pierres dans toutes les directions.



300 *Le rocher explose soudain.*

Qu'allez-vous faire ? Courir à toutes jambes pour éviter les pierres (rendez-vous au [30](#)) ou avoir recours à l'une de ces Formules ?

LEN MAG ECU NUI VEN

[453](#) [378](#) [477](#) [447](#) [428](#)

301

Vous descendez dans la fosse pour parler au Charmeur de Serpents. Son ton amical semble un peu forcé, et vous ne savez pas si vous pouvez lui faire confiance ou non. Tous les serpents ont les yeux fixés

sur vous et vous n'osez pas bouger. Le Charmeur de Serpents vous interroge sur les objets magiques que vous avez pu trouver en chemin et il voudrait bien que vous lui en montriez quelques-uns. Si vous acceptez de lui présenter quelques objets, rendez-vous au [87](#). Si, au contraire, vous refusez de lui ouvrir votre Sac à Dos, et si vous préférez lui poser quelques questions personnelles, rendez-vous au [108](#).

302

C'est une nuit sans lune qui rend votre progression difficile, car vous ne distinguez presque rien autour de vous. Mais les ténèbres se dissipent enfin à l'aube, et vous voyez à nouveau clairement votre route. Comme vous n'avez pas dormi, cette marche nocturne vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous devez également ôter 3 points à votre total d'ENDURANCE si vous n'avez rien mangé la veille. A présent, quelle direction souhaitez-vous prendre? Allez-vous vous diriger vers le nord-est (rendez-vous au [15](#)) ou vers le nord-ouest (rendez-vous au [217](#)) ?

303

Sans que rien ne le laisse présager, les remous réapparaissent cette fois à bâbord. Semblant déchirer la surface de l'eau, une forme s'élève dans les airs. De puissantes ailes soulèvent un tourbillon d'eau dont la forme évoque celle d'un Serpent. Cette étrange masse liquide plane doucement en ruisselant de tous côtés. La créature est entièrement constituée d'eau ; elle se trouve à présent juste au-dessus de vous et elle vous fixe du regard, prête à frapper. Allez-vous utiliser une Formule Magique ?

ECU HOR FIL BOU FEU

[436](#) [493](#) [414](#) [473](#) [385](#)

Ou bien désirez-vous combattre la créature d'une autre façon (rendez-vous au [172](#)) ?

304

Une heure plus tard, vous ne décelez toujours aucun signe de vie le long des rives du Lac Ilklala. Vous risquez d'attendre encore longtemps avant de pouvoir traverser le lac. Pour ce faire, vous devez *absolument* entrer en contact avec le passeur. Si vous ne savez pas comment le joindre, vous n'irez pas plus loin dans cette aventure.

305

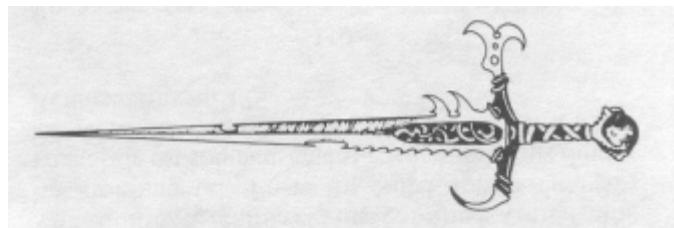
L'étreinte du Buisson Etrangleur se fait de plus en plus forte. Vous luttez ardemment pour vous en dégager, mais vos efforts se révèlent inutiles et vous commencez à respirer avec difficulté. Vous ne pouvez même plus bouger les bras, ce qui vous interdit d'utiliser une Formule Magique. Il ne vous reste plus qu'un seul espoir de sortir sain et sauf de ce mauvais pas : implorer le secours de Libra. Si vous n'avez encore jamais appelé votre déesse à l'aide au cours de votre voyage, vous pouvez le faire maintenant. Rendez-vous ensuite au [56](#). Sinon, votre voyage s'achève ici.

306

Vous regagnez la piste et vous la suivez jusqu'à un embranchement. Si vous prenez le chemin situé à votre gauche, rendez-vous au [244](#). Si vous préférez prendre le chemin de droite, rendez-vous au [214](#).

307

Tandis que vous vous hissez hors de la crevasse, le petit serpent vert vient à nouveau s'enrouler autour de votre cheville. Vous n'avez pas à hésiter : il vous faut tuer ce reptile ! Rendez-vous au [263](#).



308

Les grondements se font de plus en plus menaçants, mais vous découvrez, juste à temps, un abri précaire dans une crevasse. Vous enfilez votre tunique de cuir pour vous protéger au mieux et vous attendez en vain que la pluie se mette à tomber. Mais c'est le vent qui se lève à nouveau, et il se déchaîne cette fois en de violentes rafales tourbillonnantes. Vous maintenez fermement votre Sac à Dos de peur que votre équipement ne soit emporté au loin par cette furieuse tornade de poussière. Vous vous protégez les yeux et vous essayez d'éviter les coups de vent cinglants, mais la tempête fait rage avec une puissance extraordinaire ! Jetez un dé pour savoir ce que le sort vous réserve :

Chiffre obtenu

1 ou 2 Rendez-vous au [**44**](#)

3 ou 4 Rendez-vous au [**141**](#)

5 ou 6 Rendez-vous au [**219**](#)

309

Vous pouvez vous diriger vers le nord (rendez-vous au [**149**](#)) ou vers le nord-est (rendez-vous au [**15**](#)).

310

Quelle Formule souhaitez-vous utiliser ?

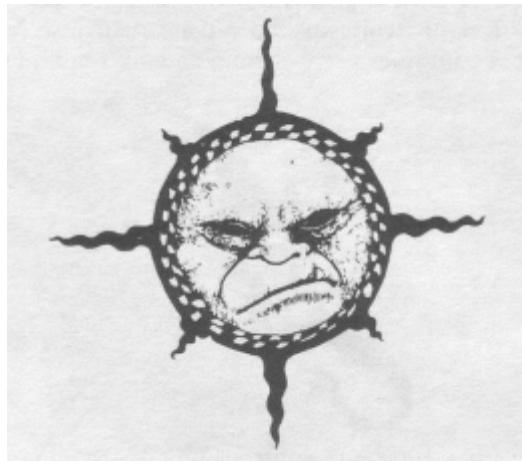
SOM MAG FIX FOL DEV

[**470**](#) [**452**](#) [**433**](#) [**487**](#) [**424**](#)

Si vous ne connaissez aucune de ces Formules Magiques, vous devrez combattre la créature avec votre arme. En ce cas, choisissez-vous une arme normale (rendez-vous au [**32**](#)) ou bien une arme en argent (rendez-vous au [**84**](#)) ?

311

Vos soupçons sont éveillés et vous le suivez avec circonspection vers le chariot qu'il vous a désigné. C'est alors qu'une occasion de prendre la fuite se présente. Vous plongez entre deux chariots et vous sortez de l'enceinte du camp. Les Elfes Noirs crient et s'agitent en tous sens. Plusieurs archers bandent leurs arcs et vous décochent des flèches, tandis que vous vous enfuyez. Lancez un dé. Le chiffre obtenu indique le nombre de flèches qu'ils vous décochent. Pour chaque flèche, vous devrez *Tenter votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, la flèche manquera son but. Si vous êtes *Malchanceux*, vous serez atteint et blessé. Les trois premières flèches (ou moins de trois, si vous avez obtenu un chiffre inférieur) vous feront perdre 2 points d'**ENDURANCE**. Si le chiffre que le dé vous a donné est supérieur à **3**, les autres flèches ne vous feront perdre que 1 point d'**ENDURANCE**, car vous vous êtes éloigné du camp. Une fois hors de portée des Archers, vous devez choisir la direction que vous souhaitez prendre. Rendez-vous au [**269**](#).



312

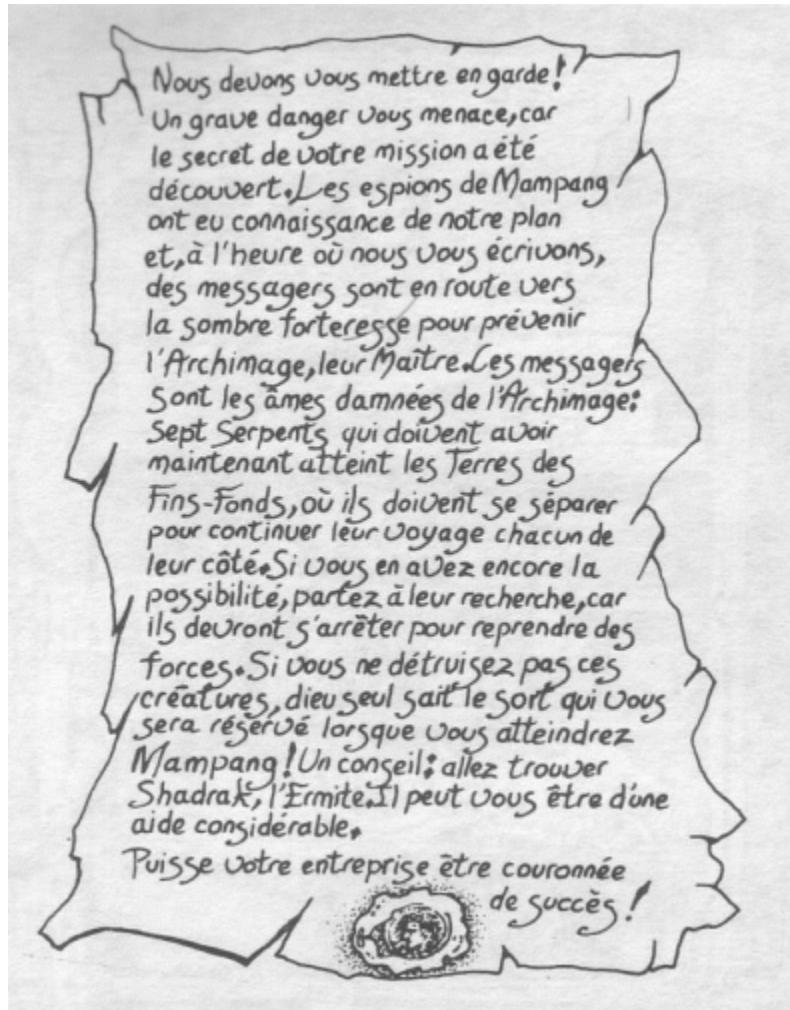
L'homme se précipite dans un coin de la fosse et porte la Flûte à sa bouche. Vous vous ruez sur lui pour l'achever, mais vous ressentez en avançant une étrange impression. Rendez-vous au [**248**](#).

313

Au moment où vous dégainez votre arme, ils s'emparent de leurs arcs et pointent leurs flèches sur vous. Vous vous regardez dans le blanc des yeux. Quelle attitude allez-vous adopter? Vous pouvez poser votre arme et utiliser rapidement une Formule Magique (rendez-vous au [175](#)) ou bien vous précipiter sur les archers et les attaquer (rendez-vous au [70](#)).

314

Les Faucons de la Nuit se sont regroupés et tournoient au-dessus de vous, préparant une nouvelle attaque. Soudain, leurs cris changent de tonalité et ils se dispersent en tous sens. *Quelque chose* les a troublés et il semble qu'il règne parmi eux une certaine confusion, mais vous ne comprenez pas pourquoi. Un instant après, une forme se dessine au-dessus des oiseaux qui se mettent à pousser des cris perçants. Un AIGLE ROYAL fait irruption et fond sur eux en portant des coups mortels de son puissant bec. La fortune vous sourit et vous reprenez courage. En effet, les Aigles Royaux sont des rapaces élevés au Royaume d'Analnd, et entraînés spécialement à la guerre. Mais que fait donc cet aigle majestueux si loin de son aire natale ? De son bec effilé comme une lame de rasoir, l'Aigle transperce l'un des Faucons de la Nuit et arrache les plumes d'un autre avec ses redoutables serres. Les deux oiseaux survivants fuient vers l'ouest à grands coups d'ailes afin d'échapper au terrible rapace. Le danger est maintenant écarté et l'Aigle pique vers le sol pour se poser tout près de vous. Il porte autour du cou un petit tube renfermant un message dûment cacheté par le Sceau Royal du Seigneur d'Analnd. Vous déroulez le parchemin et vous lisez :



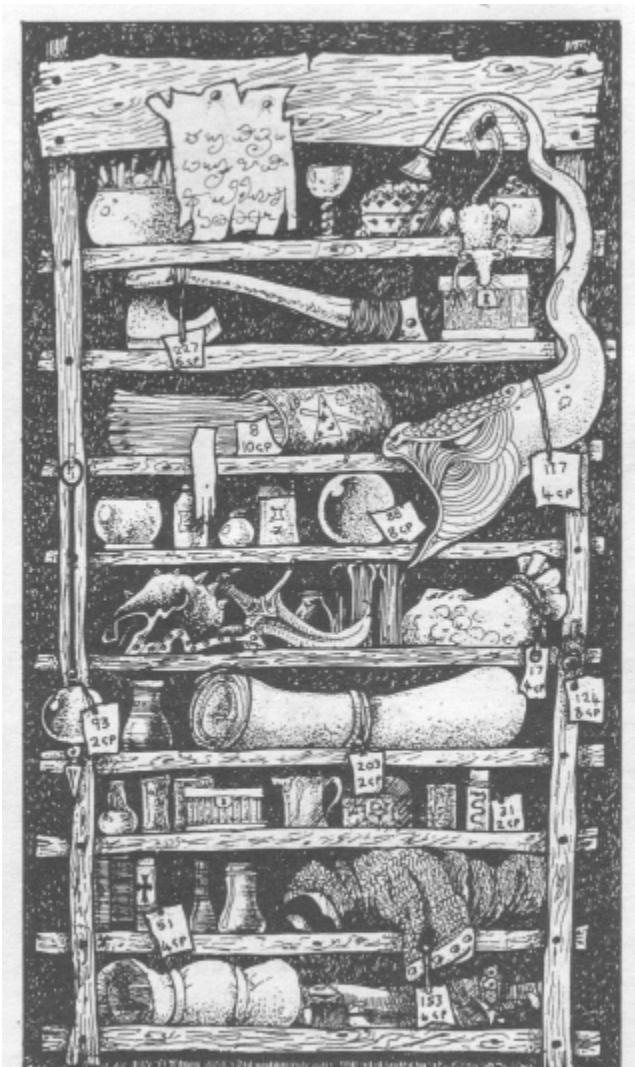
Vous vous retournez pour faire face au grand oiseau qui vient de vous apporter ce précieux message, mais il a disparu. Sa mission accomplie, il s'en retourne certainement vers le Royaume d'Analund, volant en toute sécurité à haute altitude pour se dérober aux regards ennemis. Vous relisez attentivement le message et vous le glissez soigneusement sous votre tunique, car il renferme de judicieuses instructions. Si vous voulez mener votre mission à bien, vous devrez impérativement supprimer les messagers de l'Archimage avant qu'ils n'atteignent Mampang. Rendez-vous au [48](#).

Le Vieil Elfe vous conduit au centre du camp où se trouve un grand chariot, dont la porte est gardée par deux Elfes armés. « Avertissez Oolooh que nous avons un client », ordonne-t-il à l'un des gardes en

faction. Ce dernier pénètre dans la roulotte pour prévenir Oolooh de votre arrivée. Un visage sombre et émacié apparaît bientôt dans l'encadrement de la porte. « Alors, à quelle sorte de filou allons-nous avoir affaire ici, au beau milieu des Plaines de Baddu ? s'exclame l'Elfe. Tiens ! Un Humain ! Eh bien, entrez, entrez... Voyons quel genre de marché nous allons pouvoir conclure ensemble. » Il vous fait signe d'entrer et une lueur d'émerveillement brille dans votre regard lorsque vous pénétrez dans le magasin. Il y a là toutes sortes d'articles intéressants : des objets magiques, des herbes, des fioles pleines de liquides colorés, des armes, etc.

Oolooh vous dévisage par-dessus ses lorgnons tout en feuilletant une espèce de catalogue. « Quel art pratiquez-vous, Etranger ? La sorcellerie ? L'art du combat ? Etes-vous artisan ? Que diriez-vous de quelques jolis souvenirs à offrir à l'issue de votre voyage ? Nous avons de tout, et à des prix raisonnables ! » Vous parcourez les étagères du regard tandis qu'il continue à vous vanter ses marchandises. « Que pensez-vous de l'[article 227](#), une belle Hache-Couperet ? Très utile si vous vous aventurez vers le nord. Vous l'emporterez pour **6** Pièces d'Or seulement. Et l'[article 93](#) ? Une pendule de cuivre qui ne dévie jamais, même en plein champ magnétique. Il est à vous pour **2** pièces d'Or. Ou bien encore cet anneau, serti d'une perle fine : c'est l'[article 124](#), un présent royal ! Il vous en coûtera **8** Pièces d'Or. Quoi d'autre encore ?... Un sac plein de Vitalines... Voyons voir... ah oui ! c'est l'[article 17](#) : provisions idéales pour les longs voyages, **4** Pièces d'Or seulement ! » Si vous avez de l'or, vous pouvez acheter tout ce que vous désirez. Si vous préférez faire du troc, vous pouvez choisir n'importe quel objet en votre possession (excepté votre arme) et le lui proposer en échange. Pour chaque objet personnel que vous lui proposerez, lancez deux dés pour tester votre sens des affaires. Si le chiffre obtenu est supérieur à votre total d'HABILETÉ, l'Elfe Noir ne sera pas intéressé par cet objet. Si le chiffre est égal à votre total d'HABILETÉ, Oolooh évaluera votre objet à **3** Pièces d'Or. Vous pourrez alors l'échanger contre n'importe quel article coûtant **3** Pièces d'Or dans le magasin, ou encore lui adjoindre quelque chose d'autre si vous voulez acquérir un article dont le prix est supérieur à **3** Pièces d'Or. Si le chiffre obtenu aux dés est inférieur à votre total d'HABILETÉ, Oolooh évaluera l'objet que vous

lui proposez à **3** Pièces d'Or *plus* la différence (en Pièces d'Or) entre votre total d'HABILETÉ et le chiffre en question. A titre d'exemple, si votre total d'HABILETÉ s'élève à **7**, et si vous obtenez **5** aux dés, votre objet vaudra **3** Pièces d'Or, plus la différence, c'est-à-dire **5** Pièces d'Or. Si vous n'avez aucun objet à proposer ou si vous ne souhaitez pas faire des affaires avec Oolooh, rendez-vous au [**299**](#). Si vous achetez quelque chose, vous pourrez ensuite découvrir de quoi il s'agit en vous rendant au paragraphe dont le numéro correspond à l'article que vous avez acquis. (*Double cliquer sur les objets*)



315 Il y a là toutes sortes d'articles intéressants.

316

Les bruits se rapprochent et vous voyez enfin déboucher dans la clairière un groupe de trois Gobelins des Marais. Vous leur faites face. Ce sont d'horribles créatures au nez camus et aux mains palmées. Ils sont, de toute évidence, très surpris de vous voir. Souhaitez-vous tirer votre arme (rendez-vous au [194](#)). engager la conversation (rendez-vous au [208](#)) ou bien avoir recours à une Formule Magique ?

GOB PUE PAN BLA HOP

[459](#) [331](#) [484](#) [396](#) [347](#)

317

D'une voix railleuse, elle vous dit : « Vous pensez que j'aiderais quelqu'un qui a eu l'audace de lever son arme sur moi ? Je ne vous dirai rien. Sortez et vite ! avant que vous ne subissiez encore une fois les pouvoirs de Fenestra ! » Elle vous regarde et ses yeux immenses commencent à briller comme des braises. Vous décidez qu'il est plus sage de ne pas vous attarder plus longtemps et, tournant les talons, vous marchez rapidement vers la sortie du souterrain. Une fois dehors, vous rejoignez le sentier et vous poursuivez votre voyage. Rendez-vous au [92](#).

318

Vous avancez le long de la piste vers le nord-ouest. Rendez-vous au [47](#).



319

Vous sortez les Bottes en Fourrure de Gascal de votre sac, et vous commencez à les enfiler. Le Serpent se glisse à travers les branches au-dessus de vous et vous observe attentivement. Avant même que vous ayez fini de mettre vos bottes, il se laisse tomber au sol et s'enroule autour de vous. Vous réussissez à vous en débarrasser, mais vous devez maintenant combattre la créature.

SERPENT

DU FEU HABILETÉ: **13** ENDURANCE: **12**

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [**306**](#).

320

Vous implorez désespérément l'aide de Libra tout en essayant d'éviter les pierres qui pluvent autour de vous. Une autre pierre vous écorche la jambe et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Soudain, une voix douce et mélodieuse semble monter en vous, prononçant votre nom. La déesse vous répond ! «... Tu es l'un de mes plus fidèles sujets et je désire ardemment t'aider dans ta mission. Malheureusement, un dieu ne peut rien faire lorsque la prière qu'on lui adresse provient du temple d'une autre divinité. En effet, c'est là une grave insulte faite aux dieux ! Je sais que tu as agi en toute innocence, aussi je veux bien te pardonner. Mais je ne peux rien faire contre le danger qui te menace en ces lieux. » Vous maudissez votre inconséquence. Bien sûr ! C'est un blasphème que d'invoquer un dieu dans le temple d'un autre dieu ! Mais pendant que vous regrettiez amèrement votre conduite, une autre pierre vient vous frapper à la tête et vous fait chanceler. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Comment allez-vous vous tirer de ce mauvais pas ? Allez-vous maintenant prier la déesse de ce temple (rendez-vous au [**206**](#)) ou bien allez-vous essayer d'ouvrir la trappe (rendez-vous au [**156**](#)) ?

321

Vous pénétrez sous la tente où l'on vous présente comme un riche marchand désireux de se restaurer. Le menu est fort simple. Pour **6** Pièces d'Or, on vous servira un bol de Soupe de Myrtilles, suivi de Gloître et de pain, ainsi qu'une tasse d'infusion d'herbes. Si vous en avez les moyens, réglez à l'avance le prix du repas et rendez-vous au [**163**](#). Si vous n'êtes pas assez riche, ou si vous ne désirez pas payer ce prix, rendez-vous au [**192**](#).

322

Vous vous éloignez du rocher et vous vous acheminez vers les steppes. Allez-vous maintenant vous diriger vers le nord-ouest (rendez-vous au [**149**](#)) ou vers le nord-est (rendez-vous au [**73**](#)) ?

323

Vous leur ordonnez de révéler leur véritable nature, mais ils restent debout, silencieux. Vous leur demandez alors de nommer leurs dieux. A nouveau, le silence. Cependant, une transformation est en train de se produire : quelque chose bouge sous leurs capuchons, mais leurs faces sont cachées et vous ne pouvez rien discerner. Vous leur ordonnez de se montrer à vous ! Lentement, chaque esprit lève la main vers son capuchon et ils rejettent d'un même geste leur cagoule en arrière. La vision qui s'offre à vos yeux vous glace d'épouvante : chaque esprit a maintenant la tête d'un Serpent ! Dans un sifflement infernal, ils se ruent sur vous à la vitesse de l'éclair ! Pris de panique, vous vous précipitez hors du cercle qu'ils forment et courez à toutes jambes vers la forêt sans même oser vous retourner. Le choc vous coûte 1 point d'HABILETÉ. Lorsque vous vous trouvez à une distance respectable, vous ralentissez. Devant vous s'étend la Forêt de Snatta, prochaine étape de votre expédition. Rendez-vous au [**133**](#).

324

Avant de vous quitter, Fenestra vous offre son aide en vous faisant un cadeau. Vous pouvez choisir l'un des objets suivants :

Une Potion Médicinale Rendez-vous au [296](#)

Une Amulette Porte-Bonheur Rendez-vous au [195](#)

Un Sifflet Rendez-vous au [221](#)

Rendez-vous au paragraphe portant le même numéro que l'objet que vous avez choisi. Rendez-vous également au [221](#) si Fenestra vous avait déjà remis un Sifflet auparavant.

325

Vous vous affalez sur le sol en poussant un cri d'agonie. Le chef des Centaures enjambe votre corps en vous décochant un coup de sabot au passage. Voyant que vous n'êtes pas en mesure de réagir, il se penche sur vous et commence à fouiller vos affaires, s'emparant de tous vos biens. Puis les Centaures s'éloignent en vous laissant pour mort. Mais mort, vous ne l'êtes pas encore ! Après un court repos, vous vous remettez péniblement en route, mais vous avez perdu tout votre équipement et toutes vos Provisions. Rendez-vous au [273](#).

326

Vous avancez sans pitié pour porter le coup de grâce à votre adversaire, qui s'écroule comme une masse.

Il n'effraiera plus jamais les pacifiques voyageurs ! Du bout du pied, vous retournez son corps inerte, mais au moment même où vous le touchez, il se produit un phénomène qui vous glace d'effroi. Rendez-vous au [143](#).

327

Vous tirez votre arme et vous criez à l'ingrate créature de vous rendre votre cadeau. « Mais je ne rends *jamais* les cadeaux que l'on me fait ! ricane-t-elle. Donner c'est donner, reprendre c'est voler ! » Voilà qui vous rend furieux. Vous vous précipitez vers le Gnome, mais il fait rapidement un geste de la main et pointe son index vers vos pieds. Vos bottes semblent s'animer d'elles-mêmes et vous trébuchez, tombant la tête la première sur le sol. Votre front heurte une pierre et vous perdez connaissance (vous perdez aussi 3 points d'ENDURANCE par la même occasion). Lorsque vous reprenez conscience quelques instants plus tard, vous êtes seul. Rendez-vous au [114](#).

328

Dans le ciel, le grondement du tonnerre confirme vos craintes. *La tempête vous suit !* Vous vous arrêtez, cherchant du regard un abri quelconque, mais vous ne trouvez rien. La tempête va bientôt éclater et vous n'avez pas d'autre solution que de bien vous couvrir et de continuer à marcher en affrontant bravement les éléments déchaînés. Rendez-vous au [247](#).

329

La piste est assez large et son état vous laisse à penser qu'elle doit être souvent empruntée. Cependant, vous ne voyez nulle trace de ses éventuels usagers.



Vous suivez cette piste pendant la plus grande partie de la matinée jusqu'à ce que vous arriviez à un croisement que vous traversez pour continuer à avancer dans la même direction. La piste devient ensuite nettement plus étroite et plus accidentée, mais il s'agit bien de la route qui mène au Lac Ilklala. Alors que vous essayez de vous frayer un chemin entre deux Buissons qui ont envahi le passage, il vous semble que leurs branches s'agrippent à vous, comme si elles voulaient vous empêcher d'aller plus loin. Vous tentez de vous dégager. C'est alors qu'un frisson d'horreur vous parcourt l'échiné : le Buisson semble s'enrouler de lui-même autour de vous en vous enserrant de plus en plus fort ! Bientôt, vous serez complètement paralysé. Qu'allez-vous faire :

tirer votre arme (rendez-vous au [167](#)) ou recourir à une Formule Magique ?

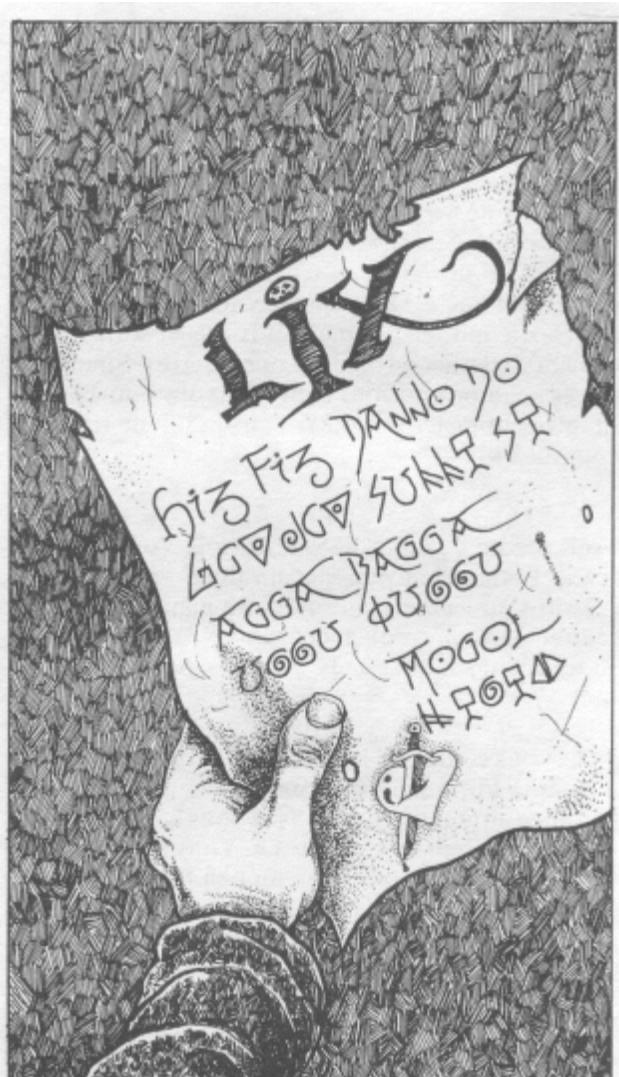
HOP GOB ROC FIX FEU

[466](#) [346](#) [368](#) [448](#) [387](#)

Peut-être avez-vous sur vous l'Essence d'Ecorce? Dans ce cas rendez-vous au [212](#). Si vous disposez de la Hache-Couperet, rendez-vous au [196](#).

330

Vous percevez une douce voix féminine. Intrigué, vous regardez autour de vous, mais vous ne voyez rien. « N'ayez pas peur, murmure la voix, vous ne pouvez pas me voir, mais je suis à vos côtés. Je suis venue vous prodiguer quelques conseils et vous mettre en garde. Vous avez trouvé un parchemin qui pourra vous rendre de grands services, mais vous êtes un guerrier avant tout et vous aurez certainement du mal à en comprendre la signification. Sur ce parchemin est inscrite l'incantation qui peut réduire le Serpent du Temps à l'impuissance. Il vous suffira de réciter cette incantation en sa présence pour ne plus rien avoir à craindre de lui. Je vous quitterai sur ce conseil : pour combattre le Serpent, n'ayez recours ni à votre arme ni à la magie, mais récitez l'incantation à haute et intelligible voix en brandissant le parchemin. » Si vous parvenez à comprendre le sens de l'incantation, vous découvrirez un chiffre. Ce chiffre indique le numéro du paragraphe où vous devrez vous rendre au lieu de combattre le Serpent du Temps lorsque ce moment se présentera. Pour l'instant, rendez-vous au [270](#) et poursuivez votre voyage.



410 Vous découvrez un étrange message...

331

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et aussitôt une odeur pestilentielle se répand dans l'atmosphère. Les Gobelins des Marais dressent le nez et hument la puanteur. Vous attendez leur réaction, mais vous apercevez avec consternation que ces hideuses créatures *apprécient* l'odeur nauséabonde que vous avez créée ! Avez-vous des Tampons ? Si vous n'en possédez pas, l'odeur vous rend temporairement malade (vous perdez 3 points d'ENDURANCE) et vous contraint à quitter les lieux au plus vite (rendez-vous au [168](#)). Si vous avez des Tampons, la puanteur ne vous

affecte pas et vous pouvez maintenant choisir d'affronter les Gobelins (rendez-vous au [194](#)) ou de battre en retraite (rendez-vous au [168](#)).

332

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, mais rien ne se passe, car elle n'a d'effet que sur des créatures dénuées d'intelligence. Retournez au [49](#) et faites un autre choix.

333

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Branche de Jeune Chêne dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez pas utiliser cette Formule. L'Ours attaque et vous perdez 2 points d'ENDURANCE (rendez-vous au [139](#)). Si vous avez une Branche de Jeune Chêne, brandissez-la en prononçant la Formule. L'Ours reste cloué au sol, complètement paralysé. Vous pouvez maintenant poursuivre tranquillement votre route (rendez-vous au [20](#)).

334

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous un Joyau Solaire dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez pas vous servir de cette Formule. Tandis que vous essayez en vain de la prononcer, le Scarabée vous attaque et vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE (rendez-vous au [286](#)). Si vous possédez un Joyau Solaire, le Sortilège aura pour effet de le faire briller intensément. Vous dirigez les rayons droit vers les yeux du Scarabée et vous en augmentez progressivement l'intensité jusqu'à ce que la créature, aveuglée, recule. Vous avez deviné juste : il s'agit là d'une créature adaptée à la vie souterraine qui ne supporte pas les lumières trop violentes. Le Scarabée bat en retraite vers son trou et disparaît dans le sol (rendez-vous au [24](#)).

335

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. La Formule vous protégera de toute pratique magique exercée en ces lieux, mais l'écroulement du Temple n'est dû en rien à la Magie. Les chutes de pierres continuent et vous devez sans cesse faire des écarts à droite et à gauche pour les

éviter. Une fois encore, vous vous blessez en retombant maladroitement sur vos pieds et vous perdez 2 points d'ENDURANCE (rendez-vous au [135](#)).

336

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et, pendant un moment, vous serez assuré de ne pas vous blesser en cas de chute. Vous pouvez à présent tirer votre arme et grimper à l'arbre (rendez-vous au [42](#), et, dans ce cas, ne déduisez pas de votre total d'ENDURANCE les points perdus à ce paragraphe). Si vous préférez adopter une autre tactique, rendez-vous au [197](#).

337

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une barrière magique se dresse devant vous. Les Faucons de la Nuit ne peuvent pas la franchir mais, en revanche, ils peuvent la contourner facilement. Votre Formule ne les arrêtera pas. Rendez-vous au [258](#).

338

Vous avez anéanti quatre des serviteurs de l'Archimage et cet exploit vous situe bien au-dessus du commun des Mortels ! Cependant, trois Serpents continuent à faire route vers Mampang pour avertir l'Archimage de votre arrivée. A cette ultime étape de votre voyage, vous devrez faire preuve de toute l'intelligence et de toute l'habileté dont vous êtes capable pour réussir votre mission. Rendez-vous au [498](#).

339

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Perruque Verte dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez pas recourir à cette Formule.

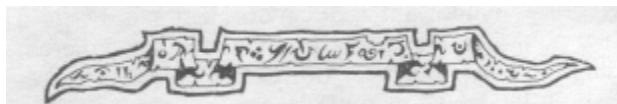
Si vous possédez une Perruque Verte, vous vous en coiffez et vous prononcez la Formule à l'adresse du petit Serpent. Vous attendez quelques minutes, mais le Serpent ne répond pas. Vous feriez mieux de l'affronter l'arme au poing. Rendez-vous au [52](#).

340

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez mentalement la Formule en vous concentrant sur le Champion et vous attendez qu'elle produise son effet. L'expression de colère et de féroce que vous pouviez lire auparavant sur son visage a disparu et il vous regarde à présent d'un air calme, presque amical. Mais la bataille engagée doit se poursuivre. Rendez-vous au [280](#) et affrontez-le. Votre Formule Magique vous permet de réduire de 3 points total d'HABILETÉ.

341

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous êtes désormais protégé contre tous les pièges que les Elfes pourraient vous tendre. Allez-vous maintenant suivre le Vieil Elfe (rendez-vous au [151](#)) ou bien dresser un plan d'évasion (rendez-vous au [311](#)) ?



342

Vous avez accompli un grand exploit ! Avoir vaincu cinq des Serpents de l'Archimage est une prouesse digne d'un Héros d'Analand ! Cependant, deux Serpents volent encore en direction de Mampang pour avertir leur maître de votre mission et pour lui indiquer l'endroit où vous vous trouvez. Mais vous avez réussi à traverser les Terres des Fins-Fonds et cela affermit votre confiance en vous-même et renforce votre endurance. Rétablissez votre total d'ENDURANCE à son *niveau initial* et rendez-vous au [498](#).

343

Si vous n'avez pas de Dents de Gobelins, votre Formule restera sans effet. Tandis que vous essayez en vain de la prononcer, les Chagayes se jettent sur vous et vous infligent au bras deux blessures qui vous coûtent 3 points d'ENDURANCE. Tirez votre arme et rendez-vous au

99. Si vous avez des Dents de Gobelins, vous en jetez deux au sol et vous prononcez la Formule en les fixant du regard (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Deux Gobelins apparaissent devant vous. Vous leur ordonnez d'attaquer les Chagayes. Mais étant donné que les Gobelins — qui sont des êtres passablement stupides — ont à faire en la circonstance à des adversaires invisibles, les Chagayes n'auront aucun mal à se débarrasser d'eux. Vous allez donc devoir dégainer et affronter les Chagayes vous-même (rendez-vous au [99](#)) ou bien fuir le plus vite possible (rendez-vous au [246](#)).

344

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous un Miroir au Cadre d'Or dans votre Sac à Dos ? Si vous n'en avez pas, vous ne pouvez pas utiliser cette Formule Magique. Pendant que vous essayez en vain de la prononcer, la créature se jette sur vous et vous blesse. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [188](#). Si vous avez un Miroir au Cadre d'Or, orientez-le face à la créature et prononcez la Formule. Puis *Tentez votre Chance* : si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [381](#), si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [365](#).

345

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous voilà protégé contre toute sorcellerie adverse. Malheureusement, il n'y a pas de phénomène magique en œuvre dans les parages... Le Scarabée vous attaque par surprise. Vous êtes couvert de contusions et vous perdez 2 autres points d'ENDURANCE. A présent, dégainez votre arme et rendez-vous au [286](#).

346

Avez-vous des Dents de Gobelins sur vous ? Si vous n'en avez pas, la Formule Magique restera sans effet (rendez-vous au [305](#)). Si vous en avez, vous prononcez la Formule en vous concentrant sur les Dents, et aussitôt surgissent des Gobelins prêts à vous aider. Chaque dent utilisée vous coûtera 1 point d'ENDURANCE (à chaque dent correspond un Gobelin). Afin de savoir si les Gobelins que vous venez de faire

apparaître parviendront à vous dégager du Buisson Etrangleur, lancez un dé et ajoutez au chiffre obtenu le nombre de Gobelins que vous avez créés. Avec un total de **6**, ou plus, vous réussissez à vous libérer (rendez-vous alors au [106](#)). Si votre total est inférieur à **6**, la plante vous inflige une perte de 2 points d'ENDURANCE. Vous pouvez faire d'autres tentatives, mais vous perdrez encore 2 points d'ENDURANCE à chaque fois que vous échouerez. Assurez-vous bien que le nombre de Gobelins à votre disposition est assez élevé, car une fois que vous aurez lancé le dé, vous n'aurez plus la possibilité d'en faire apparaître de nouveaux !

347

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous de la Poudre Jaune avec vous ? Si ce n'est pas le cas, la Formule restera sans effet : vous essayez de fuir, mais les Gobelins ont tôt fait de vous rattraper. Vous n'avez plus qu'à tirer votre arme pour les affronter (rendez-vous au [194](#)). Si vous avez de la Poudre Jaune, respirez-en quelques pincées et prononcez la Formule. Vous voilà maintenant trois fois plus rapide qu'à l'ordinaire. Vous pouvez fuir à toutes jambes et vous rendre au [168](#).

348

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Potion Médicinale ou du Jus de Myrtibelle ? Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [236](#). Si vous avez l'un ou l'autre, le sortilège produit un effet curatif instantané et votre total d'ENDURANCE retrouve son *niveau initial*. À présent, vous feriez mieux de sortir de cette fosse. Rendez-vous au [211](#).

349

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une Boule de Feu jaillit au creux de votre main. Vous la lancez aussitôt en direction du Renard. Vous faites mouche et la boule explose, mais le Renard est indemne ! Tirez votre arme et rendez-vous au [256](#).

350

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Trompe à Vent dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, vous essayez en vain de prononcer la Formule et le Serpent en profite pour passer à l'attaque, vous portant un coup qui vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Dégainez votre arme et rendez-vous au [395](#). Si vous possédez une Trompe à Vent, vous soufflez dedans après avoir prononcé la Formule. Aussitôt, un vent violent sort de la Trompe et se dirige tout droit vers le Serpent de l'Air. Celui-ci essaie désespérément d'éviter la bourrasque, mais il ne peut lui échapper. Les contours de sa silhouette s'estompent et son corps se pulvérise. Vous avez vaincu le Serpent de l'Air ! Rendez-vous maintenant au [213](#).

351

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Trompe à Vent avec vous ? Si ce n'est pas le cas, le Serpent passe à l'attaque tandis que vous essayez en vain de prononcer la Formule, et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Tirez votre arme et rendez-vous au [54](#). Si vous possédez une Trompe à Vent, vous prononcez votre Formule et vous soufflez dans la Trompe. Une violente rafale s'engouffre alors sous les ailes du Serpent et l'expédie brutalement dans les airs. Rendez-vous au [127](#).

352

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas la Poudre de Pierre indispensable, vous ne pouvez pas utiliser cette Formule. Si vous avez de la Poudre de Pierre, vous en jetez sur le Démon et vous prononcez la Formule. Mais rien ne se passe car le Démon est lui-même fait de pierre. Par conséquent, que vous disposiez ou non de Poudre de Pierre, le Démon des Rocs vous frappe par surprise et la blessure qu'il vous inflige vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Maintenant, dégainez votre arme et rendez-vous au [268](#).

353

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez pas recourir à cette Formule si vous n'avez pas la Flûte de Bambou qu'elle nécessite (rendez-vous dans ce cas au [248](#)). Si vous possédez une Flûte, vous commencez à en jouer, puis vous prononcez la Formule. Un sourire éclaire alors le visage de l'homme. « Ecoutez, mes ccchhers Ssserpents, ricane-t-il, notre vizziteur est muzziccién, lui ausséssi !» Sa réaction n'est pas celle que vous attendiez. Votre sortilège reste sans effet sur lui, car il est passé maître dans l'art de jouer de la flûte magique. Il porte la Flûte à sa bouche et l'air qu'il commence à jouer couvre bientôt le vôtre (rendez-vous au [248](#)).

354

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas de Globe de Cristal, vous ne pouvez pas utiliser cette Formule. Retournez au [171](#) et faites un nouveau choix. Si vous possédez un Globe de Cristal, rendez-vous au [492](#).

355

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez votre Formule et un éclair jaillit de votre doigt en direction du Serpent. La petite créature est immédiatement pulvérisée. Vous pouvez maintenant quitter ces lieux. Rendez-vous au [309](#).

356

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous un Bijou en Or dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, les créatures se lancent à l'attaque tandis que vous essayez en vain de prononcer la Formule et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [188](#). Si vous possédez un Bijou en Or, vous le brandissez et vous prononcez la Formule. Les créatures s'immobilisent aussitôt. Leurs visages n'expriment plus aucune colère, et elles semblent manifester à votre égard un intérêt dénué de toute hostilité. Elles baissent leurs gourdins et vous adressent quelques grognements. Vous ne pouvez comprendre

leur langage — si toutefois on peut parler de langage — mais vous parvenez à communiquer par gestes avec elles avant qu'elles fassent demi-tour et s'éloignent. Vous pouvez désormais reprendre votre route. Vous avez passé une mauvaise nuit et vous ne gagnez que 1 point d'ENDURANCE. De plus, si vous n'avez rien mangé la veille, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rassemblez votre équipement et continuez votre voyage. Quelle direction allez-vous prendre à présent : irez-vous vers le nord-ouest (rendez-vous au [83](#)), le nord-nord-ouest (rendez-vous au [283](#)) ou droit vers le nord (rendez-vous au [60](#)) ?



357

Vous avez exterminé les Sept Serpents ! Le Royaume d'Analand peut s'enorgueillir d'avoir en vous un Héros hors du commun ! Votre triomphe vous permet de continuer secrètement votre voyage vers la Forteresse de Mampang : l'Archimage n'a pas été prévenu de votre arrivée et il ignore tout de votre mission. Cela vous autorise à commencer votre prochaine aventure de la *Couronne des Rois* au paragraphe [237](#) au lieu du paragraphe [1](#). Vous pouvez également augmenter de 2 points votre total *initial* d'HABILETÉ (considérez dès à présent ce *nouveau* total comme votre total *initial* d'HABILETÉ). Vous retrouvez également votre *total de départ* d'ENDURANCE. De plus, vous pouvez augmenter de 1 point votre total *initial* de CHANCE. A présent, rendez-vous au [498](#).

358

Possédez-vous des Dents de Gobelin ? Si vous n'en avez pas, c'est en vain que vous prononcez la Formule et les Chagayes en profitent pour passer à l'attaque. Ils vous tailladent les bras de leurs crocs acérés et ces blessures vous font perdre 3 points d'ENDURANCE. Tirez votre arme et rendez-vous au [74](#). Si vous possédez des Dents de Gobelin, vous en jetez deux au sol et vous prononcez la Formule en vous concentrant sur

elles (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Aussitôt surgissent deux Gobelins à qui vous ordonnez immédiatement de combattre les Chagayes. Mais les Gobelins ne vous sont d'aucune aide, car ils ne peuvent *voir* leurs adversaires et les Chagayes parviennent facilement à s'en débarrasser. Vous n'avez plus d'autre solution que de combattre les créatures, seul, l'arme à la main. Rendez-vous au [74](#).

359

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas de Trompe à Vent, vous ne pouvez pas faire usage de cette Formule. Retournez au [97](#) et faites un autre choix. Si vous avez une Trompe, vous prononcez la Formule puis vous soufflez dedans. Elle émet alors un sifflement de plus en plus aigu jusqu'à ce qu'une puissante rafale de vent en jaillisse. Elle souffle maintenant en direction de la mystérieuse créature qui tente désespérément de rester là où elle se trouve, mais elle ne peut rien contre la force inouïe de cette bourrasque, et elle est rapidement emportée dans les airs. Rendez-vous au [322](#) pour choisir votre prochaine direction.

360

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous de la Cire d'Abeille dans votre Sac à Dos ? Si vous n'en avez pas, les Poissons Volants se précipitent sur vous tandis que vous prononcez en vain la Formule, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [291](#). Si vous avez de la Cire d'Abeille, vous pouvez en enduire votre arme et prononcer la Formule. Rendez-vous maintenant au [291](#) et affrontez les créatures. Lors de ce combat, votre arme infligera des coups dont les effets seront multipliés par deux (l'ennemi perdra 4 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels).

361

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas de Perruque Verte, la Formule reste sans effet et l'Ours passe à l'attaque, vous faisant perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [139](#). Si vous possédez une Perruque Verte, mettez-la et prononcez la Formule. Vous

essayez ensuite de parler avec l'Ours, mais vous n'obtenez de lui que cette réponse : « J'ai faim et je veux manger ! » Retournez rapidement au [244](#) et faites un autre choix.

362

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Dent de Géant sur vous ? Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez pas recourir à cette Formule. Retournez au [115](#). Si vous possédez une Dent de Géant, jetez-la devant vous et prononcez la Formule en la fixant du regard. Le Sortilège fait apparaître un Géant à la carrure impressionnante.



362 *Le sortilège fait apparaître un Géant.*

Vous lui ordonnez d'écartier les bords de la crevasse et de vous libérer. Malgré la chaleur du sol, il lutte vaillamment et, en quelques minutes, il parvient à dégager votre jambe. Son travail accompli, le Géant disparaît. Rendez-vous au [307](#).

363

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et des éclairs jaillissent de votre index. Vous pointez votre doigt vers le Serpent, mais les éclairs passent au travers de son corps sans le blesser ! Ce sortilège ne vous est d'aucune utilité en la circonstance. Rendez-vous au [395](#).

364

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous constatez alors l'inutilité de vos efforts : vous êtes *déjà* en pleine obscurité ! Pourquoi avoir choisi cette Formule ? Le serpent ricane de votre bêtise et en profite pour vous attaquer. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Tirez votre arme et rendez-vous au [45](#).

365

Alors que vous prononcez la Formule, une des créatures lance son gourdin en direction du Miroir qui vous échappe des mains et vole en éclats en touchant le sol. Désormais, il ne vous sera plus d'aucune utilité et vous pouvez l'abandonner derrière vous. Dégainez votre arme et rendez-vous au [188](#).

366

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous attendez qu'une « intuition » vous prévienne des dangers qui vous attendent. Vous sentez que le Vieil Elfe veut vous tendre un piège. Vous pouvez le suivre et attendre le moment propice pour lui fausser compagnie (rendez-vous au [311](#)). Vous pouvez aussi lui dire que vous désirez acheter quelques Provisions, dans l'espoir que l'appât du gain endormira sa méfiance. Rendez-vous alors au [215](#).

367

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Votre Formule n'a aucun effet sur le Serpent. Ce sortilège rend vos adversaires si maladroits qu'ils deviennent incapables de tenir une arme — ou quoi que ce soit — correctement. Mais dans le cas présent, le Serpent n'a pas besoin d'arme pour se battre ! Combattez-le de la façon habituelle et rendez-vous au [54.](#)

368

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas de Poudre de Pierre avec vous, vous ne pouvez pas faire usage de cette Formule. Rendez-vous au [305.](#) Si vous avez de la Poudre de Pierre, jetez-en sur le Buisson Etrangleur et prononcez votre Formule. Vous attendez que le sortilège agisse, mais rien ne se produit car il n'a aucune efficacité sur les plantes ! Vous devrez vous libérer grâce à votre arme. Rendez-vous au [167.](#)

369

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas de Poudre de Pierre, vous ne pouvez pas recourir à cette Formule. Si vous en avez, vous prononcez la Formule en vous concentrant sur la Poudre. Vous pouvez alors en jeter sur ce que vous voulez aux alentours pour pétrifier l'objet ou la créature de votre choix, mais cela ne vous est d'aucune utilité en la circonstance. De toute façon, que vous soyez ou non en mesure d'utiliser la Formule, vous êtes tellement absorbé par votre tentative que vous ne voyez pas un bloc de pierre qui tombe sur vous. Il atterrit sur votre dos et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [135.](#)

370

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et la pierre se transforme aussitôt en un fabuleux trésor. Le Scarabée de Baddu, cependant, ne semble guère impressionné et il dédaigne l'illusion que vous avez créée. D'un violent coup de pince, il vous

envoie rouler au sol et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous pensez qu'il vaut mieux maintenant l'affronter l'arme au poing. Rendez-vous au [286](#).

371

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas de sable, la Formule n'aura aucun effet. Rendez-vous en ce cas au [236](#). Si vous avez du sable, vous pouvez en jeter sur le rocher en ebullition tout en prononçant la Formule. Aussiôt, des sables mouvants entourent le rocher qui s'enfonce à nouveau lentement puis disparaît dans le sol. Saisissez cette occasion pour vous hisser hors de la fosse et rendez-vous au [43](#).

372

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas de Cire d'Abeille, la Formule restera sans effet, bien que vous soyiez *convaincu* du contraire. Rendez-vous au [268](#) pour combattre le Démon. Mais votre trop grande assurance vous coûte, dès à présent, 1 point d'HABILETÉ. Si vous avez de la Cire d'Abeille, rendez-vous également au [268](#), mais le sortilège rend votre arme tranchante comme une lame de rasoir et les coups que vous porterez infligeront à votre adversaire une perte de **4** point d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels.

373

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous la Branche de Jeune Chêne que cette Formule nécessite ? Si tel n'est pas le cas, les Poissons passent à l'attaque et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [291](#). Si vous possédez une Branche de Jeune Chêne, le sortilège agira sur un petit nombre de Poissons Volants, les laissant figés en l'air. Mais la majorité d'entre eux continuera à vous harceler. Diminuez de 1 point le total d'HABILETÉ des poissons et rendez-vous au [291](#).

374

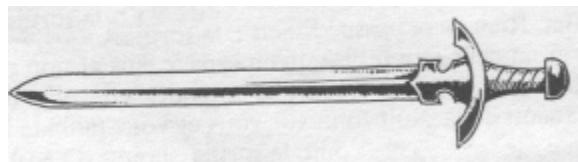
Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas de Colle en votre possession, retournez au [272](#) et faites un autre choix. Si vous avez de la Colle, prononcez la Formule et lancez le Pot sur la cible de votre choix. Le sortilège a pour effet de fixer fermement l'objet visé sur place. Mais cela ne vous sert à rien en l'occurrence. Rayez le Pot de Colle de votre Liste d'Equipement et retournez au [272](#) pour faire un autre choix.

375

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Que vous disposiez ou non d'un Joyau Solaire, cette Formule ne vous sera d'aucune utilité dans cette situation. Retournez au [115](#) et faites un nouveau choix.

376

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous un Pot de Colle sur vous ? Si vous n'en avez pas, vous ne pouvez pas utiliser cette Formule et, tandis que vous essayez en vain de la prononcer, les Chagayes s'élancent pour vous attaquer. Déduisez 3 points de votre total d'ENDURANCE et rendez-vous au [99](#). Si vous avez un Pot de Colle, lancez-le sur l'un des Chagayes et prononcez la Formule. La créature étant invisible, vous devez vous en remettre au hasard. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, vous réussissez à engluer un Chagaye et vous n'en avez plus que trois à combattre. En revanche, si vous êtes *Malchanceux*, vous devrez les affronter tous les quatre. Rendez-vous au [99](#) pour poursuivre le combat.



377

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une Boule de Feu étincelante apparaît dans le creux de votre main. Le Serpent de la Lune recule et guette votre prochain Assaut. D'un geste vif, vous lancez la Boule de Feu dans sa direction ! Il fait un bond de côté pour l'esquiver, mais en vain : la Boule de Feu a atteint son but et le Serpent s'effondre en agonisant dans un dernier cri. Rendez-vous au [62.](#)

378

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous attendez qu'elle vous préserve des mauvais sorts. Mais bien qu'un phénomène magique soit réellement en train de se produire, votre sort n'est pas assez puissant pour vous protéger des forces occultes qui sont à l'œuvre en ces lieux. Retournez au [300](#) et faites un autre choix.

379

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas la Branche de Jeune Chêne que nécessite cette Formule, retournez au [49](#) et faites un autre choix. Si vous disposez d'une Branche de Jeune Chêne, vous pouvez paralyser le passeur et refuser de le libérer tant qu'il n'accepte pas de vous faire traverser le lac gratuitement. Il finit par s'y résigner. Rendez-vous au [110.](#)

380

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous attendez qu'elle produise son effet. Rien ne se passe ! En effet, le sortilège en question ne peut être utilisé qu'en espace clos et non en plein air. Pendant que vous attendez en vain, un Faucon de la Nuit fond sur vous et vous taillade la joue de son bec. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous feriez mieux de dégainer votre arme avant qu'ils passent tous à l'attaque. Rendez-vous au [258.](#)

381

Tandis que vous prononcez la Formule, l'une des créatures lance son gourdin en direction du Miroir. Celui-ci vous échappe des mains et tombe au sol. Vous retenez votre souffle, mais, par miracle, la glace ne se brise pas et vous pourrez ramasser votre Miroir dès qu'une occasion se présentera. Rendez-vous au [188](#).

382

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas de Miroir au Cadre d'Or, rien ne se passe et le Démon des Rocs en profite pour vous attaquer. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous avez un Miroir à Cadre d'Or, orientez-le face au Démon en prononçant la Formule. Un double du Démon, rigoureusement identique au premier, surgit alors devant vous et vous pouvez lui ordonner d'attaquer. Rendez-vous au [268](#) pour mener le combat. Souvenez-vous que le double du Démon a le même total d'HABILETÉ et d'ENDURANCE que le Démon réel. A chaque Assaut entre les deux Démons, vous pourrez tenter de vous dégager. Si le double que vous avez créé est battu, vous devrez mener vous-même le combat jusqu'à son terme.

383

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous êtes aussitôt entouré d'une barrière magique invisible que les Chagayes ne peuvent pas franchir. Ne pouvant plus vous atteindre, ils disparaissent. Rendez-vous au [160](#).

384

Le sortilège agit : « Un instant ! dit le Vieil Elfe. Il est bien rare que nous recevions de la visite ! Voilà une bonne occasion de manifester notre hospitalité, qu'en pensez-vous ? » La foule acquiesce dans un murmure approuveur. « Venez, Etranger ! Vous allez goûter notre Soupe de Myrtilles, c'est l'une de nos spécialités ! » Vous le suivez jusqu'à la tente-réfectoire. Une fois à l'intérieur, le cuisinier vous apporte un bol de soupe. Rendez-vous au [163](#).

385

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et aussitôt vous lancez sur la créature une pluie de petites Boules de Feu. Vous atteignez très précisément votre cible, mais les Boules de Feu s'éteignent dès qu'elles entrent en contact avec le Serpent de l'Eau. Rendez-vous au [172](#) et choisissez une autre façon d'affronter votre adversaire.

386

Bien que vous ayez vaincu l'un des Serpents, les six autres vous ont échappé et ils volent en ce moment même à vive allure vers la Forteresse de Mampang pour avertir leur maître de l'imminence de votre arrivée. Vous êtes parvenu sain et sauf à ce stade de votre aventure et cela est tout à votre honneur, mais vous n'avez pas réussi à tuer tous les Serpents et vous aurez besoin de tout votre courage et de toute votre présence d'esprit pour entreprendre l'ultime étape de votre mission. En attendant, vous perdez 2 points d'HABILETÉ, 1 point d'ENDURANCE et 2 points de CHANCE. Rendez-vous maintenant au [498](#).

387

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une Boule de Feu apparaît au creux de votre main. Vous comprenez rapidement que, quel que soit l'endroit où vous la jetterez, vous risquez de vous brûler vous-même, car vous êtes en plein milieu du Buisson Etrangleur, fermement retenu par les branches qu'il a déployées autour de vous. Vous feriez mieux de dégainer votre arme dès à présent. Rendez-vous au [167](#).

388

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas de Bracelet d'Os dans votre équipement, vous ne pouvez pas recourir à cette Formule. Rendez-vous au [248](#). Si vous avez un Bracelet d'Os, glissez-le autour de votre poignet et prononcez la Formule. Vous vous concentrez et vous parvenez à créer l'illusion que les compagnons du Charmeur de Serpents s'échappent en rampant hors de la fosse. La scène se produit telle que vous venez de l'imaginer et l'homme, affolé, court après ses Serpents. Voilà qui l'occupera le temps que vous examiniez la fosse. Mais restez quand même sur vos gardes, car les véritables Serpents se trouvent toujours sur les lieux ! Rendez-vous au [260](#).

389

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas de sable avec vous, vous ne pouvez pas recourir à cette Formule. Retournez au [97](#) et faites un autre choix. Si vous avez du sable, vous en répandez sur le sol tout autour de la mystérieuse créature qui vous fait face et vous attendez que le sortilège produise son effet. Mais il ne se passe rien ! La chose inconnue ne se trouve pas en contact avec le sol et les sables mouvants que vous avez fait apparaître ne l'affectent aucunement. Souhaitez-vous examiner la créature de plus près (rendez-vous au [157](#)) ou préférez-vous l'ignorer et continuer votre chemin (rendez-vous au [322](#)) ?

390

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous vous trouvez isolé par une barrière magique infranchissable. Mais votre jambe, elle, reste toujours coincée. Retournez au [115](#) et faites un nouveau choix.

391

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez votre Formule. Peu après, un des Centaures secoue la tête et regarde ses compagnons d'un air ahuri. Saisissez votre chance et attaquez sans perdre un instant. Rendez-vous au [70](#). Le Centaure qui se trouve sous l'influence du sortilège est hors d'état de nuire et vous pourrez le tuer facilement une fois que vous en aurez fini avec les deux autres.

392

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous un Bracelet d'Os en votre possession ? Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez pas utiliser cette Formule. Si vous possédez un Bracelet d'Os, ce sortilège ne sera pas assez puissant face à une créature telle que le Serpent de la Lune. Que vous soyez ou non en mesure de recourir à votre Formule, le Serpent vous frappe et vous inflige une perte de 2 points d'ENDURANCE. Il ne vous reste plus qu'à dégainer votre arme. Rendez-vous au [45](#).



393

Vous venez de quitter le Marais de Vishlami et votre longue marche à travers les Terres des Fins-Fonds touche à sa fin. Vous êtes à présent au pied des Monts Zanzunu que vous allez devoir escalader pour atteindre la Forteresse de Mampang. Est-on au courant de votre arrivée ? Combien de Serpents avez-vous pu empêcher de parvenir jusqu'à l'Archimage ?

Aucun Serpent ? Rendez-vous au [496](#)

Un Serpent ? Rendez-vous au [386](#)

Deux Serpents ? Rendez-vous au [479](#)

Trois Serpents ? Rendez-vous au [444](#)

Quatre Serpents ? Rendez-vous au [338](#)

Cinq Serpents ? Rendez-vous au [342](#)

Six Serpents ? Rendez-vous au [435](#)

Sept Serpents ? Rendez-vous au [357](#)

394

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas de Bijou d'Or sur vous, vous ne pouvez pas utiliser cette Formule. Suivez le Vieil Elfe et rendez-vous au [151](#). Si vous disposez d'un Bijou d'Or, rendez-vous au [384](#).

395

La forme tourbillonnante se rapproche et essaie de vous étouffer. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous devez agir rapidement. Qu'allez-vous faire : combattre la créature l'arme au poing (rendez-vous au [261](#)) ? trouver un moyen de venir en aide au passeur (rendez-vous au [21](#)) ? recourir à une autre Formule Magique ?

MOU BIS SIX VEN ZAP

[464](#) [419](#) [482](#) [350](#) [363](#)

396

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas de Perruque Verte, vous ne pouvez pas utiliser cette Formule. Vous devez maintenant choisir de fuir loin des Gobelins (rendez-vous au [168](#)) ou de dégainer votre arme afin de les combattre (rendez-vous au [194](#)). Si vous disposez d'une Perruque Verte, rendez-vous au [410](#).

397

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous êtes aussitôt protégé par une barrière invisible. Le Serpent est incapable de la franchir et il fait demi-tour en rampant. Rendez-vous au [309](#).

398

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous un Anneau de Perles Fines ? Si vous n'en avez pas, la Formule restera sans effet. Vous n'êtes pas invisible, mais vous croyez que vous l'êtes ! Votre méprise vous coûte 2 points d'HABILETÉ. Rendez-vous au [74](#) pour affronter les Chagayes. Si vous avez un Anneau de Perles Fines, vous prononcez la Formule et, devenu invisible, vous pouvez quitter les lieux. Rendez-vous au [271](#).

399

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous des Petits Cailloux dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez pas vous servir de cette Formule. Si vous avez des Petits Cailloux, lancez-les sur la porte. Ils explosent à son contact en produisant de violentes détonations, mais la porte tient bon. Rendez-vous au [171](#) et faites un autre choix.

400

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une odeur épouvantable se répand dans l'atmosphère. L'air vicié atteint les narines du Renard qui pousse un hurlement de dégoût, puis détale rapidement, la queue entre les jambes. Mais vous êtes, vous aussi, sensible à l'odeur. Si vous avez des Tampons, vous les placez dans vos narines pour éviter d'être affecté par la puanteur. Si vous n'en avez pas, l'odeur infecte vous rend malade et vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Vous pouvez maintenant quitter les lieux. Rendez-vous au [95](#).

401

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. La Formule produit son effet et vous avez soudain le sentiment que les hiéroglyphes recèlent un piège. Vous seriez bien inspiré de ne plus vous en occuper ! Si vous désirez ouvrir la trappe, rendez-vous au [180](#). Si vous souhaitez examiner les lieux plus soigneusement, rendez-vous au [101](#). Si vous tenez absolument à lire les hiéroglyphes malgré l'avertissement que vous avez cru deviner, rendez-vous au [189](#).

402

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Que vous ayez ou non l'Eau Bénite que nécessite cette Formule, elle ne vous sera d'aucune utilité car elle a pour effet de ramener les morts à la vie et, jusqu'à présent, personne ne se trouve dans cette ennuyeuse situation ! Mais votre tentative a énervé le Champion des Archanthropes qui vous frappe de son gourdin de bois. Le coup vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE et, à présent, vous feriez mieux de tirer votre arme en toute hâte. Rendez-vous au [280](#).

403

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une odeur pestilentielle se répand autour du bateau. Hélas ! les Poissons Volants sont insensibles à la puanteur. Si vous n'avez pas de Tampons, vous êtes le seul à être incommodé et l'odeur infecte, pénétrant dans vos narines, vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. A présent, tirez votre arme et rendez-vous au [291](#).

404

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Le sort n'a aucune efficacité en plein air. Retournez au [49](#) et faites un autre choix.

405

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas de Flûte de Bambou dans votre Sac à Dos, vous ne pouvez pas recourir à cette Formule. Si vous possédez une Flûte, vous prononcez la Formule et vous commencez à jouer de l'instrument. Mais vous constatez avec dépit que le Serpent n'est nullement affecté par le sortilège. Bien au contraire, puisqu'il se précipite sur vous ! Le coup qu'il vous porte vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Tirez votre arme et rendez-vous au [45](#).

406

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Que vous ayez ou non la Branche de Jeune Chêne que nécessite la Formule, cela ne vous sera d'aucune utilité. La chaleur devient de plus en plus accablante et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [236](#).

407

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous lancez une Boule de Feu vers le petit Serpent. En un éclair, le Serpent se volatilise et il ne reste plus de lui qu'un squelette carbonisé. Vous pouvez repartir et vous rendre au [309](#).

408

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et un tintement intérieur résonne dans votre tête, vous avertissant du danger que représente ce personnage. Sa musique est enchantée ! Le mieux serait de traiter à l'amiable avec le Charmeur de Serpents ou de quitter les lieux le plus vite possible. Si vous souhaitez vous entendre avec lui, vous lui proposez de regarder ce que vous avez dans votre Sac à Dos (rendez-vous au [87](#)). Si vous préférez le quitter, tournez-lui le dos et sortez rapidement de la fosse (rendez-vous au [318](#)). Si aucune de ces solutions ne vous convient, vous pouvez tout simplement rester à écouter l'air qu'il joue (rendez-vous au [248](#)).

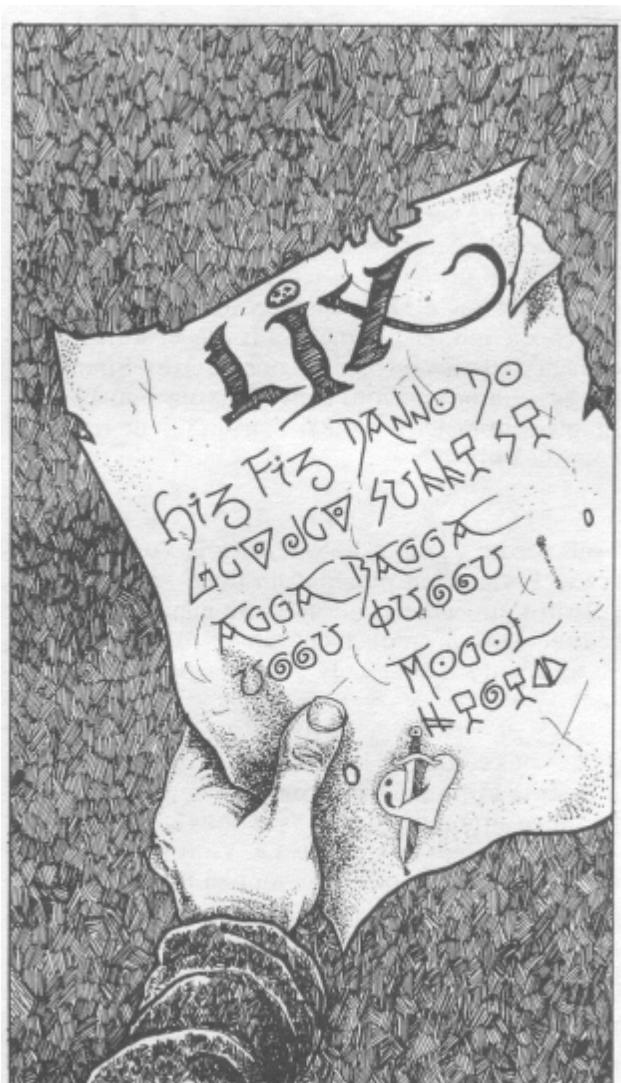
409

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule en pointant un doigt vers la porte. Aussitôt, un éclair jaillit de votre main. La serrure cède et, dans un craquement sonore, la porte s'ouvre en tournant sur ses gonds. Rendez-vous au [265](#).

410

Vous vous coiffez de la Perruque Verte et vous prononcez la Formule. Vous commencez à comprendre l'étrange jargon des Gobelins et vous êtes bientôt en mesure de le parler vous-même. Vous les interroger et,

ils vous répondent qu'ils sont en train de fuir un très grand Serpent. Ils sont convaincus que ce Serpent possède des pouvoirs divins, mais vous leur expliquez qu'il s'agit plus vraisemblablement d'un messager de l'Archimage. Ils vous révèlent ensuite que la Sorcière de la Forêt de Snatta leur a remis un parchemin sacré grâce auquel ils pourraient contraindre le Serpent à quitter les lieux. Mais ils sont incapables de déchiffrer le message en question. Vous demandez alors à voir le parchemin et l'un d'entre eux vous le tend. Vous le déroulez et vous découvrez un étrange message rédigé sous la forme d'une courte formule magique.



410 Vous découvrez un étrange message...

Mais peut-être s'agit-il d'une sorte d'incantation ? Vous étudiez le message et vous commencez à en saisir le sens. Examinez attentivement l'illustration de la page ci-contre. Vous parviendrez peut-être à découvrir le numéro d'un paragraphe. Si jamais vous rencontrez le Serpent du Temps, vous serez voué à une mort certaine, à moins que vous ne déceliez dans l'incantation inscrite sur le parchemin le chiffre correspondant au numéro d'un paragraphe (la solution ne vous sera pas indiquée). Lorsque vous devrez affronter le Serpent du Temps, rendez-vous à ce paragraphe. S'il s'agit du bon numéro, vous pourrez vaincre la créature (attention, retenez bien le numéro du paragraphe, car on ne vous rappellera pas la possibilité de l'utiliser au moment voulu). Vous remerciez les Gobelins pour cette précieuse information et vous leur promettez de faire de votre mieux pour détruire le Serpent. Maintenant, rendez-vous au [295](#).

411

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et aussitôt une Boule de Feu jaillit au creux de votre main. Vous la jetez sur le Serpent. Celui-ci siffle violemment lorsque votre projectile l'atteint, mais il reste indemne ! Et voilà maintenant que la Boule de Feu rebondit ! Vous êtes obligé de faire un bond de côté pour l'éviter. A présent, vous pouvez grimper à l'arbre et tirer votre arme (rendez-vous au [42](#)). Si vous préférez choisir une autre tactique d'attaque, rendez-vous au [197](#). Si vous aimez mieux laisser là cette créature et reprendre votre route, rendez-vous au [306](#).

412

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Retournez au [189](#) et faites un autre choix.

413

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous êtes à présent protégé de toute sorcellerie. Malheureusement, le Serpent attaque de la façon habituelle et vous frappe. Vous perdez 2 autres points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [45](#).

414

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, vous ne pouvez pas utiliser cette Formule. Sentant votre confusion, le Serpent en profite pour vous attaquer et vous inflige une perte de 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [172](#). Si vous possédez de la Cire d'Abeille, vous en enduisez votre arme et vous prononcez la Formule. Maintenant, rendez-vous au [172](#). Si vous choisissez alors de combattre la créature, votre arme lui infligera des blessures plus sérieuses qu'à l'ordinaire. Le Serpent étant constitué d'eau, il lui en coûtera 3 points d'ENDURANCE au lieu de 2.

415

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous créez six images identiques à vous-même. L'Ours s'arrête et examine chacune d'elles avant de décider laquelle il attaquera. Il fait son choix et vous vous apercevez avec horreur qu'il a choisi la bonne image ! Alors qu'il se rue sur vous, vous tirez votre arme et vous vous rendez au [139](#).

416

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Perruque Verte dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez pas recourir à cette Formule. Le Renard passe à l'attaque et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Tirez votre arme et rendez-vous au [256](#). Si vous possédez une Perruque Verte, mettez-la et prononcez la Formule afin d'entrer en communication avec la créature. Mais celle-ci ne prête pas la moindre attention à ce que vous dites : elle ne pense qu'à manger. Elle pense même à faire de vous son prochain festin ! Tirez votre arme et rendez-vous au [256](#).

417

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et aussitôt se dresse devant vous une barrière magique que rien ne peut forcer. Mais vos craintes n'étaient pas fondées : rien ne se passe et votre

mur est d'une complète inutilité. Retournez au [272](#) pour décider de ce que vous allez faire maintenant.

418

Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Cette Formule n'existe pas. Rendez-vous au [236](#).

419

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous un Miroir au Cadre d'Or dans votre Sac ? Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez pas recourir à cette Formule. Si vous en avez un, vous l'orientez face au Serpent en prononçant la Formule, mais vous constatez avec horreur que l'ondoyant Serpent de l'Air ne se reflète pas dans le Miroir ! Rendez-vous au [395](#).

420

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas l'indispensable Masque Noir, votre sortilège restera sans effet. L'Archanthrope vous frappe de son gourdin et vous défie en combat singulier (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous devez relever le défi et vous rendre au [280](#). Si vous possédez un Masque Noir, vous le placez devant votre visage et vous prononcez la Formule. Le vigoureux Archanthrope a soudain l'air inquiet... Quelques instants plus tard, il est complètement terrorisé et s'enfuit dans une des huttes sous les sifflets et les lazzi de ses congénères. L'assistance vous lance des regards soupçonneux et vous jugez préférable de prendre congé sans plus tarder. Rendez-vous au [173](#).

421

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Perruque Verte dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez pas utiliser cette Formule. Retournez au [97](#) et faites un autre choix. Si vous possédez une Perruque Verte, placez-la sur votre tête et attendez que le sortilège produise son effet. Vous essayez de communiquer avec

l'étrange phénomène, mais rien ne se passe ! Rendez-vous au [97](#) et faites un nouveau choix.

422

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule en vous concentrant sur l'un des Centaures. Celui-ci regarde son arc, puis le laisse tomber à terre. Les deux autres Centaures observent leur compagnon qui fixe maintenant l'horizon d'un air totalement ahuri. Vous saisissez l'occasion et vous passez à l'attaque :

HABILETÉ ENDURANCE

Premier CENTAURE **1 7**

Deuxième CENTAURE **7 6**

Troisième CENTAURE **7 8**

Combattez les Centaures un par un et dans l'ordre inverse qui vous est donné. Une fois que vous aurez tué vos deux premiers adversaires, vous pouvez, si vous le souhaitez, permettre au dernier de se rendre. Rendez-vous alors au [35](#). Si vous voulez vous débarrasser des trois Centaures, rendez-vous au [154](#).

423

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous un Globe de Cristal ? Si ce n'est pas le cas, les Chagayes vous attaquent tandis que vous prononcez en vain la Formule et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [74](#). Si vous possédez un Globe de Cristal, concentrez-vous sur lui et prononcez la Formule. Vous regardez dans la boule et vous discernerz quelques contours imprécis. Peu à peu, l'apparition devient plus nette : c'est vous-même que vous voyez, ainsi qu'un certain nombre de Chagayes qui s'avancent ! Grâce à ce Globe, vous saurez à l'avance d'où surgissent les Chagayes. Cette précieuse information vous permet de les éviter et de continuer votre chemin en toute sécurité. Rendez-vous au [271](#).

424

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous attendez avec appréhension que le sortilège agisse. Le Spectre de la Mort qui se trouve devant vous est plus une illusion qu'une véritable menace, mais vous êtes averti par télépathie que des dangers imminents sont dus à la présence d'une espèce de reptile dans les parages. Vous pouvez défier la créature qui vous fait face avec une arme ordinaire. Rendez-vous au [32.](#)

425

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas de Calotte, vous ne pouvez pas recourir à cette Formule. Si vous possédez une Calotte, placez-la sur votre tête et prononcez la Formule. Vous attendez les indications que le sortilège devrait vous donner sur ces lieux, mais vous ne recevez aucun message psychique. Retournez au [171](#) et faites un nouveau choix.

426

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et immédiatement une barrière invisible se dresse entre vous et les Poissons Volants. Les Poissons rebondissent contre le mur magique, et sont violemment rejetés dans le Lac. Ils ne vous attaqueront plus. Rendez-vous au [75.](#)

427

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne disposez pas de la Poudre Jaune que nécessite cette Formule. Pendant ce temps, le Charmeur de Serpents n'a pas cessé de jouer de la flûte. Rendez-vous au [248.](#)

428

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas de Trompe à Vent, vous ne pouvez pas utiliser cette Formule et une pluie de pierres s'abat sur vous, vous faisant perdre 2 points d'ENDURANCE. (rendez-

vous au [30](#)). Si vous possédez une Trompe à Vent, vous prononcez la Formule et un vent puissant sort soudain de la corne. Vous espérez qu'il va balayer les pierres au loin, mais il souffle dans une seule direction, ce qui ne vous est pas très utile dans le cas présent (rendez-vous au [30](#)).

429

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une barrière invisible se dresse autour de vous. Les Pierres rebondissent sur ce bouclier et les plus grosses d'entre elles le font vibrer, mais il tient bon. Quelque temps après, le sortilège cesse. Rendez-vous au [9](#).

430

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule tandis que les Oiseaux s'apprêtent à attaquer. Aussitôt, ils suspendent leur vol, comme s'ils attendaient de recevoir un ordre. Vous leur commandez alors de se diriger vers le sud, et ils font demi-tour volant sur la Citadelle de Kharé. Mais, bientôt, le sortilège prend fin et les rapaces reviennent à l'attaque. Rendez-vous au [314](#).

431

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous de la Poudre de Pierre avec vous ? Si ce n'est pas le cas, vous essayez en vain de pétrifier les Chagayes car la Formule reste sans effet. L'un des Chagayes vous blesse et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Tirez votre arme et rendez-vous au [99](#). Si vous avez de la Poudre de Pierre, vous essayez d'immobiliser trois des Chagayes qui vous agressent. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes *Chanceux*, vous y parvenez : les trois créatures invisibles se changent en statues de pierre et vous n'avez plus à vous battre qu'avec le quatrième. Si vous êtes *Malchanceux*, vous n'immobiliserez qu'une seule créature et vous devrez combattre les trois autres. Tirez votre arme et rendez-vous au [99](#).

432

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez pas recourir à cette Formule car vous ne disposez pas du Pendule de Cuivre qu'elle nécessite. Vous suivez le Vieil Elfe jusqu'au chariot qu'il vous a désigné. Rendez-vous au [151](#).

433

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez pas utiliser cette Formule car vous ne disposez pas de la Branche de Jeune Chêne qu'elle requiert. Tandis que vous prononcez en vain la Formule, le Spectre de la Mort vous lacère la joue de ses longs doigts crochus et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Maintenant, tirez rapidement votre arme et rendez-vous au [32](#).

434

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et, tout à coup, un nuage de gaz putride se forme et monte vers la créature. L'odeur qu'il dégage est abominable ! Avez-vous des Tampons sur vous ? Si ce n'est pas le cas, la puanteur vous donne des nausées et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous avez des Tampons, bouchez vous le nez avec : vous éviterez ainsi tout malaise. Cependant, l'odeur n'affecte en rien le Serpent qui continue à se prélasser dans l'arbre. Rendez-vous au [123](#) et faites un autre choix.

435

Vous avez pu traverser sain et sauf les Terres des Fins-Fonds après avoir anéanti six des serviteurs de l'Archimage. C'est là un exploit digne d'un véritable Héros d'Analund ! Cependant, le survivant des Sept Serpents vole à tire-d'aile vers son maître pour le prévenir de votre arrivée et l'informer de votre mission. Mais tous les obstacles que vous avez réussi à surmonter jusqu'à présent ont renforcé votre assurance. Vous pouvez rétablir votre total d'HABILETÉ et votre total d'ENDURANCE à leur *niveau initial*. Si le survivant des Sept Serpents est le Serpent du Soleil, rendez-vous au [458](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [498](#).

436

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas de Pièce d'Or, cette Formule n'aura aucun effet. En revanche, si vous en avez une, posez-la sur votre poignet et prononcez la Formule : la Pièce d'Or se transforme alors en bouclier invisible. Rendez-vous au [172](#). Si vous combattez le Serpent, votre bouclier diminuera sa Force d'Attaque de 2 points.

437

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et l'Ours s'arrête aussitôt, attendant vos ordres. Vous lui commandez de faire demi-tour et de s'en aller : il s'exécute. Rendez-vous au [20](#).

438

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas de Globe de Cristal, retournez au [115](#) et faites un nouveau choix. Si vous en possédez un, la Formule sera efficace. Vous plongez vos regards dans le Globe et vous voyez apparaître des spirales colorées à l'intérieur. Puis ces spirales se dissipent peu à peu et vous distinguez nettement une anfractuosité rocheuse. Il s'agit de l'endroit même où vous vous trouvez ! Les fissures du sol disparaissent et la pluie de pierres diminue sensiblement. Lentement, l'aspect des lieux redevient normal. Quelle

est donc la signification de cette scène ? Pour l'instant, ce que vous venez de voir ne peut guère vous aider, retournez au [115](#) et faites un nouveau choix.

439

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous un Bracelet d'Os avec vous ? Si vous n'en avez pas, vous attendez en vain que la Formule agisse et, pendant ce temps, la créature passe à l'attaque. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [188](#). Si vous possédez un Bracelet d'Os, vous le passez à votre poignet et vous prononcez la Formule. Aussitôt, vous vous métamorphosez sous les regards ébahis des Archanthropes en un grand Démon Cornu. Des flammes et de la fumée jaillissent de vos naseaux ! Vous aviez vu juste : ces créatures primitives sont très superstitieuses et votre transformation signifie pour elles que leurs dieux sont en colère. Vous leur ordonnez de laisser là leur biens et de quitter les lieux. Les Archanthropes, terrifiés, vous obéissent. Rendez-vous au [251](#).

440

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Le Scarabée s'arrête brusquement quand vous prononcez la Formule. Votre corps grandit et atteint trois fois sa taille normale, vous pouvez maintenant attaquer l'insecte. Multipliez par **2** votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [286](#) et menez le combat.

441

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Potion Médicinale ou du Jus de Myrtibelle dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, la Formule restera sans effet. Si vous possédez l'un ou l'autre, vous pouvez en boire vous-même ou bien en offrir au passeur. Dans le premier cas, vous rétablissez votre ENDURANCE à son niveau initial, retournez au [49](#). Si vous en proposez au passeur, ce dernier acceptera de vous faire traverser le lac gratuitement. Rendez-vous au [110](#).

442

Vous prononcez la Formule et vous êtes capable de lire immédiatement les pensées du Vieil Elfe. Il ne fait aucun doute qu'on veut vous entraîner dans un piège ! Cependant, vous savez aussi que ces Elfes Noirs sont des marchands avant tout : ils ne sauront résister à l'appât de quelques Pièces d'Or. Qu'allez-vous maintenant dire au Vieil Elfe ? Que vous voulez acheter des vivres (rendez-vous au [215](#)) ou que vous êtes commerçant vous-même et que vous désirez voir ce qu'ils ont à vendre (rendez-vous au [315](#)) ?

443

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous un Pendule de Cuivre dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, le Serpent vous attaque tandis que vous tentez en vain de prononcer la Formule et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Tirez votre arme et rendez-vous au [54](#). Si vous avez un Pendule de Cuivre, vous commencez à le balancer lentement et le sortilège détourne l'attention du Serpent sur la petite boule de métal en mouvement. Mais, hélas ! ce sort n'est pas assez puissant pour endormir le grand Serpent. D'un coup, ce dernier vous arrache le Pendule des mains et passe à l'attaque (vous perdez définitivement cet objet). Vous devez à présent tirer votre arme et vous rendre au [54](#).

444

Vous avez vaincu trois des Sept Serpents et vous pouvez être fier de les avoir vaillamment empêchés de parvenir jusqu'à leur maître. Malheureusement, vos efforts n'ont pas été suffisants et l'Archimage vous prépare une petite réception qui vous réserve bien des surprises. Dans cette perspective, vous perdez 1 point d'HABILETÉ. Rendez-vous maintenant au [498](#).

445

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Tandis que vous attendez les effets du sortilège, une autre flèche fend l'air en votre direction. Lancez un dé. Si vous obtenez **1, 2 ou 3**, vous recevez une nouvelle blessure qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Les Centaures bandent à nouveau leurs arcs et vous feriez mieux de les combattre dès à présent l'arme au poing, car la Magie ne vous est d'aucune utilité dans cette situation. Rendez-vous au [**70**](#).

446

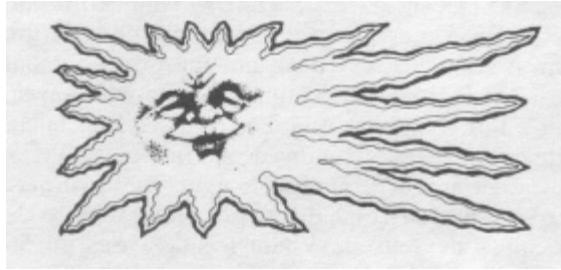
Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et une voix intérieure vous avertit de vous méfier du mystérieux phénomène qui se produit sous vos yeux, car il est particulièrement redoutable et ne peut rien vous apporter d'intéressant. Il ne vous arrivera rien si vous vous tenez à distance respectable, mais surtout, ne l'approchez pas ! Rendez-vous au [**157**](#).

447

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, mais rien ne se passe ! Vous ne pouvez pas utiliser cette Formule en plein air et tandis que vous vous entêtez à refiler la Formule, une pluie de pierres s'abat sur vous. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [**30**](#).

448

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas de Branche de Jeune Chêne avec vous, vous ne pouvez pas recourir à cette Formule (retournez au [**329**](#)). Si vous possédez une Branche de Jeune Chêne, vous prononcez la Formule et le Buisson Etrangleur se trouve immédiatement immobilisé. Vous pouvez enfin vous dégager ! Rendez-vous au [**106**](#).



449

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Potion d'Eau de Feu dans votre équipement ? Si ce n'est pas le cas, les Poissons Volants vous attaquent tandis que vous essayez en vain de prononcer la Formule et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [291](#). Si vous avez de la Potion d'Eau de Feu, vous en buvez quelques gorgées et vous sentez rapidement vos forces décupler et vos muscles se gonfler. Mais les Poissons sont tellement nombreux que ce regain de forces ne vous suffira pas. Rendez-vous au [291](#) et continuez à vous battre.

450

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous n'avez pas le Globe de Cristal que cette Formule nécessite.

Pendant ce temps, l'air que joue le Charmeur de Serpents parvient à vos oreilles ! Rendez-vous au [248](#).

451

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas de Pot de Colle dans votre équipement, vos efforts sont inutiles. Sous l'assaut des Chagayes, vous perdez 3 points d'ENDURANCE (rendez-vous au [74](#)). Si vous avez de la Colle, répandez-en sur le sol et prononcez la Formule. Les Chagayes étant invisibles, que l'un d'eux marche dans la Colle et reste englué est une pure question de chance ! (Rendez-vous au [74](#) et suivez les instructions.) Vous pouvez aussi, si vous le désirez, *tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, la colle retiendra l'un des attaquants (combattez alors un Chagaye de moins que le nombre obtenu

aux dés). Si vous êtes *Malchanceux*, aucun Chagaye ne marchera dans la Colle et vous devrez tous les combattre.

452

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous attendez qu'elle agisse. Les brumes scintillantes réapparaissent et enveloppent à nouveau la créature. Puis elles se dissipent et vous constatez que le Spectre de la Mort s'est métamorphosé : devant vous se tient un homme grand et fort, au crâne dégarni, qui vous regarde avec animosité. Affrontez la créature :

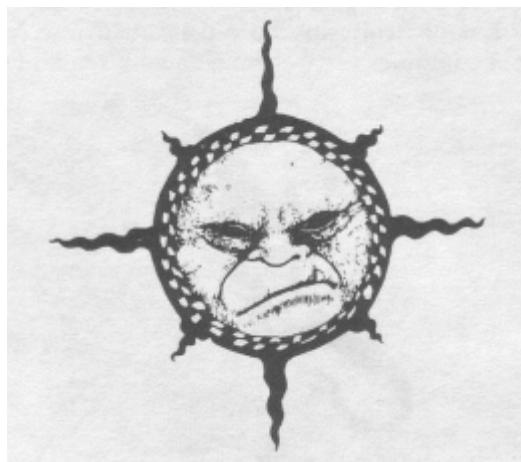
HOMME

CHAUVE HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 9

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [143](#). Si vous préférez lui laisser la vie sauve, rendez-vous au [72](#).

453

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Votre sortilège serait efficace contre n'importe quelle créature vivante, mais il ne peut rien face à une grêle de pierres ! Rendez-vous au [30](#).



454

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. La magie crée autour de vous un mur invisible que les Chagayes sont incapables de franchir. Vous continuez votre chemin en profitant de l'invulnérabilité que vous procure le bouclier magique et vous laissez les créatures derrière vous. Les effets du sortilège se dissipent tandis que vous atteignez une clairière tranquille où vous pouvez vous reposer un court instant. Rendez-vous au [**20**](#).

455

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Un éclair jaillit de l'extrémité de votre doigt, que vous pointez vers le Démon.



455 *L'éclair jaillit vers le Démon.*

Mais ce dernier est en pierre et reste totalement insensible à votre sortilège. Retournez au [185](#) et faites un autre choix.

456

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas de Masque Noir, les créatures vous attaquent tandis que vous essayez en vain de prononcer la Formule et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [188](#). Si vous possédez un Masque Noir, placez-le devant votre visage et jetez votre sort. Celui-ci inspire une terreur panique chez ces créatures, ce qui vous avantagera lors du combat que

vous allez mener. Rendez-vous au [188](#) et réduisez de 2 points la Force d'Attaque de ces adversaires en proie à la peur.

457

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Calmement, vous prononcez la Formule et vous ordonnez à l'Archanthrope de stopper net, mais votre plan échoue. Ce sortilège n'est efficace que sur des créatures dénuées de toute intelligence. Tirez votre arme et préparez-vous à combattre. Rendez-vous au [280](#).

458

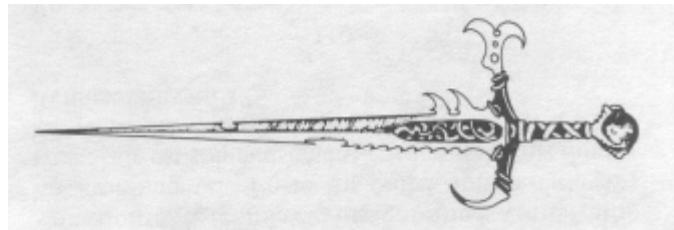
Peut-être l'aviez-vous déjà compris : le Serpent du Soleil a été capturé et il ne pourra donc pas s'enfuir pour prévenir l'Archimage de votre mission. Vous pouvez, si vous le désirez, ne pas tenir compte des avantages que vous avez acquis au paragraphe précédent et vous rendre maintenant au [357](#).

459

Si vous n'avez pas de Dents de Gobelins dans votre équipement, vous ne pouvez pas recourir à cette Formule. Tirez alors votre arme et rendez-vous au [194](#). Si vous possédez des Dents de Gobelins, jetez-en au sol autant que vous voudrez (vous perdez 1 point d'ENDURANCE par dent utilisée). Chaque dent se transforme en un Gobelin armé qui obéira à vos ordres. Vos Gobelins ont un total d'HABILETÉ de **5** et un total d'ENDURANCE de **5** également. Rendez-vous au [194](#) et menez le combat. Le combat se déroulera de la façon habituelle, à un contre un, et vous devrez le mener à son terme. Les Gobelins des Marais survivants vous attaqueront en suite, en ignorant les Gobelins que vous avez créés.

460

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule en pointant votre index vers la créature. Un éclair jaillit de votre doigt, mais le Serpent est dissimulé par les branchages et vous ne parvenez pas à diriger correctement votre tir. Retournez au [123](#) et choisissez une autre solution.



461

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas la Perruque Verte que cette Formule nécessite, vous gaspillez en vain votre énergie. Si vous possédez une Perruque Verte, placez-la sur votre tête et prononcez la Formule. Vousappelez le petit Serpent et celui-ci s'arrête pour vous regarder. « Espèce de grosse bête à deux pattes ! sifile-t-il. Tu m'as réveillé ! Arrière ou je te mords ! » Vous lui expliquez que vous ne lui voulez aucun mal. « Laisse-moi tranquille ! » répond-il. Qu'allez-vous faire ? Lui obéir, l'attaquer, ou bien prononcer une autre Formule Magique ? Retournez au [23](#) et faites un autre choix.

462

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez votre Formule avec un extrême prudence car vous courez de grands risques en utilisant ce sortilège sur vous-même. Vous dirigez l'éclair tout près de vous en espérant que la foudre disjoindra les rochers. L'opération réussit et vous pouvez enfin dégager votre jambe ! Rendez-vous au [307](#).

463

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne disposez pas de la Branche de Jeune Chêne nécessaire et vous attendez en vain que quelque chose se produise. Pendant ce temps, deux des Faucons de la Nuit piquent droit sur vous et ils vous déchirent la peau de leur bec acéré. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [258](#).

464

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Votre sortilège serait efficace face à une créature armée, mais il se révèle inutile en la circonstance, car le Serpent de l'Air n'est muni d'aucune arme ! Rendez-vous au [395](#).

465

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez ni Potion Médicinale ni Jus de Myrtibelle, cette formule est inefficace. Retournez au [272](#) et faites un nouveau choix. En revanche, si vous possédez l'une ou l'autre de ces boissons, vous en buvez une gorgée. Quelques instants après, vous vous sentez tout ragaillardi : les effets curatifs du liquide commencent à agir. Rétablissez votre total d'ENDURANCE à son *niveau initial*, puis retournez au [272](#) et faites un nouveau choix.

466

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas de Poudre Jaune, vous ne pouvez pas recourir à cette Formule. Si vous en avez, reniflez-en une pincée, puis prononcez la Formule. Mais le Buisson Etrangleur vous tient si fermement emprisonné que tous vos mouvements, aussi rapides soient-ils, ne suffiront pas à vous libérer de vos entraves. Rendez-vous au [305](#).

467

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous un Globe de Cristal dans votre équipement ? Si ce n'est pas le cas, tandis que vous essayez en vain de prononcer la Formule, les Chagayes passent rapidement à l'attaque et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [99](#).

Si vous avez un Globe de Cristal, utilisez votre Formule afin de connaître votre avenir. En regardant dans la Boule, vous vous voyez au milieu des Chagayes, mais vous savez à présent d'où ils vont surgir. Grâce à cette information, vous pourrez les éviter facilement. Rendez-vous au [41](#).

468

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, mais rien ne se passe. En effet, ce sortilège doit être utilisé dans une pièce fermée et il se révèle tout à fait inefficace en ce lieu. Pendant ce temps, le Renard se précipite pour vous attaquer et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. A présent, tirez votre arme et affrontez la créature. Rendez-vous au [256](#).

469

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et la porte s'ouvre. Rendez-vous au [265](#).

470

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous n'avez pas le Pendule de Cuivre que cette Formule nécessite, et tandis que vous essayez en vain de la prononcer, le Spectre de la Mort passe à l'attaque : il vous griffe le visage de ses longs doigts osseux, et cette blessure vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. A présent, vous feriez mieux d'utiliser votre arme. Rendez-vous au [32](#).

471

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous un Médailon Incrusté de Pierreries sur vous ? Si ce n'est pas le cas, le Serpent en profite pour attaquer tandis que vous prononcez en vain votre Formule. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [54](#) et affrontez-le l'arme au poing. Si vous avez le Médailon, placez-le autour de votre cou et prononcez la Formule. Aussitôt, vous vous élèvez dans les airs en emportant le Serpent avec vous ! Rendez-vous au [127](#).

472

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Calotte de Toile dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, le sortilège n'a aucun effet. Suivez le Vieil Elfe et rendez-vous au [151](#). Si vous possédez une Calotte de Toile, rendez-vous au [442](#).

473

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous des grains de sable dans votre Sac à Dos ? Si ce n'est pas le cas, le Serpent vous frappe alors que vous essayez vainement de prononcer la Formule et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [172](#). Si vous avez des grains de sable, ce sortilège ne vous sera quand même d'aucune utilité. En effet, même si vous parvenez à amener le Serpent au contact du sable, cette créature constituée d'eau ne se laissera pas piéger par les sables mouvants. Vous avez gaspillé en vain vos grains de sable. Rendez-vous au [172](#).

474

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas de Trompe à Vent, vous ne pouvez pas recourir à cette Formule. Tirez votre arme et grimpez à l'arbre (rendez-vous alors au [42](#)). Si vous possédez une Trompe à Vent, soufflez dedans après avoir prononcé la Formule. Vous pouvez maintenant dégainer votre arme et affronter le Serpent de Feu (rendez-vous au [42](#)). Grâce à la puissante rafale de vent que vous avez fait naître en soufflant dans la Trompe, vous êtes à l'abri des flammes du Serpent et vous pouvez ajouter 2 points à votre total d'HABILETÉ (mais cela uniquement pour la durée de ce combat). Si vous préférez ne plus vous occuper du Serpent, quittez ces lieux sans le combattre et rendez-vous au [306](#).

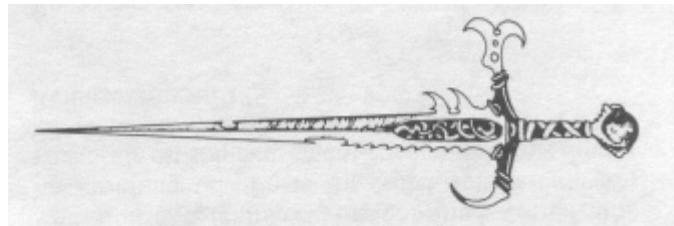
475

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas de Dent de Géant dans votre équipement, vous ne pouvez pas recourir à cette Formule et tandis que vous essayez en vain de la prononcer, la créature

vous attaque et vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au **188**. Si vous possédez une Dent de Géant, vous la lancez au sol ; mais au moment où vous vous apprêtez à prononcer votre Formule, une des créatures se jette précipitamment à terre et ramasse la Dent. Il la regarde quelques instants, puis il la met dans sa poche ! Il semble considérer cette Dent comme un objet de grande valeur. Tirez votre arme et rendez-vous au **188**.

476

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et vous attendez que quelque chose se produise, mais rien n'arrive ! En effet, ce sortilège ne sert qu'à ouvrir les portes ! Pendant ce temps, un des Centaures vous décoche une autre flèche. Lancez un dé : un chiffre de **1** à **3** signifie que vous êtes blessé (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous n'avez plus qu'une solution : vous lancer à l'attaque pendant que les Centaures bandent à nouveau leurs arcs. Rendez-vous au **70**.



477

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous une Pièce d'Or sur vous ? Si vous n'en avez pas, vous ne pouvez pas recourir à cette Formule. Pendant votre vaine tentative, vous êtes blessé par les chutes de pierres et vous perdez **2** autres points d'ENDURANCE. Rendez-vous au **30**. Si vous possédez une Pièce d'Or, concentrez-vous sur elle tout en prononçant votre Formule. Vous créez aussitôt un bouclier magique qui vous protégera de la grêle de pierres. Rendez-vous au **30**. Grâce à ce bouclier, vous ne perdez aucun point à ce paragraphe.

478

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. La Formule Magique fait apparaître un petit tas d'Or, mais le Démon de Pierre ne le remarque même pas. En revanche, il balance ses deux bras et vous frappe en pleine poitrine. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et vous devez retourner au [185](#) pour y faire un autre choix.

479

Vous avez traversé, sain et sauf, les Terres des Fins-Fonds, mais vous n'avez vaincu que deux des serviteurs de l'Archimage. Les cinq autres Serpents sont actuellement en train de se diriger à grands coups d'ailes vers Mampang pour prévenir leur maître de votre arrivée. La prochaine étape de votre aventure sera la plus périlleuse et cette perspective vous coûte, d'ores et déjà, 1 point d'HABILETÉ et 1 point de CHANCE. Rendez-vous maintenant au [498](#).

480

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous un Bijou en Or dans votre Sac à Dos ? Si tel n'est pas le cas, vous ne pouvez pas recourir à cette Formule. Retournez au [49](#) et faites un autre choix. Si vous possédez un Bijou en Or, vous le mettez sur vous et vous prononcez la Formule. Aussitôt, le visage du passeur s'adoucit : « Bah ! oublions l'argent ! s'exclame-t-il. De toute façon, je ne vois pas ce que j'en ferais dans ce coin perdu... Ne bougez pas, je vais aller chercher le bateau et je vous ferai traverser le lac pour le seul plaisir d'avoir un peu de compagnie. » Rendez-vous au [110](#).

481

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas la Branche de Jeune Chêne que cette Formule nécessite, vous perdez votre temps à essayer de la prononcer et, dans l'intervalle, une pierre vous blesse au bras (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Maintenant, rendez-vous au [135](#). Si vous possédez la Branche de Jeune Chêne indispensable, vous prononcez la Formule. Aussitôt, les pierres et les blocs de rocher cessent de tomber, immobilisés par votre sortilège. Rendez-vous au [9](#).

482

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et six images identiques à vous-même apparaissent. Vous espérez que cela jettera le trouble dans l'esprit du Serpent, mais vos espoirs sont vite déçus. Les six images doivent manœuvrer dans un espace restreint et le Serpent n'a aucune difficulté à tournoyer parmi elles pour les étouffer. De plus, vous vous trahissez en toussant, et la créature peut à présent vous repérer avec précision. Rendez-vous au [395](#).

483

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous du sable dans votre Sac à Dos ? Si tel n'est pas le cas, vous ne pouvez pas utiliser cette Formule. Cependant, même si vous en avez, votre sortilège ne servira à rien, car les Faucons de la Nuit ne sont pas des créatures à se laisser prendre dans une mare de sables mouvants ! Tandis que vous vous concentrez, deux des rapaces fondent sur vous, vous enfonçant leur bec effilé dans la chair. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [258](#).

484

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas les Petits Cailloux indispensables à ce sortilège, tirez votre arme et affrontez les Gobelins (rendez-vous au [194](#)). Si vous avez des Petits Cailloux, vous prononcez la Formule en les fixant du regard. Immédiatement, ils se transforment en projectiles explosifs dont les effets sont redoutables.

Les Gobelins ne sont guère éloignés, et vous faites mouche à chaque coup. Vous les achevez tous, puis vous fouillez leurs cadavres. Rendez-vous au [277](#).

485

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule, mais l'Ours continue à avancer en donnant de violents coups de patte. Vous êtes atteint au bras et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Le sortilège aurait rendu n'importe quelle créature munie d'une arme maladroite, mais n'a aucun effet sur un Ours attaquant avec des armes naturelles : ses propres griffes. Tirez votre arme et rendez-vous au [139](#).



486

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Votre sortilège crée un champ protecteur invisible autour de vous que rien — ni personne — ne peut pénétrer. Mais ce champ de force ne vous isolera pas de la chaleur produite par le rocher brûlant placé sous vos pieds. Rendez-vous au [236](#).

487

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule et le Spectre de la Mort s'arrête aussitôt en dodelinant de la tête. Il vous regarde d'un air vide, puis il lève les yeux au ciel. C'est le moment d'attaquer :

SPECTRE
DE LA MORT HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 9

Vous devez lancer un dé à chaque Assaut. Si vous obtenez un chiffre compris entre **1** et **4**, la créature restera hébétée lors du prochain Assaut. Si le chiffre obtenu est un **5**, le Spectre retrouvera ses esprits

ainsi que sa puissance (HABILETÉ : 9; ENDURANCE : 9) à l'Assaut suivant. Si vous obtenez un 6, la créature redeviendra normale au prochain Assaut et elle parviendra de plus à vous griffer de ses doigts osseux. Vous perdez 2 autres points d'ENDURANCE. Quand vous aurez réduit son total d'ENDURANCE à 3, ou moins, vous pourrez lui laisser la vie sauve (rendez-vous au [205](#)). Si vous préférezachever la créature, rendez-vous au [326](#).

488

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule en pointant votre index en direction de la créature. L'éclair qui en jaillit se dirige droit vers le Scarabée et le touche, mais cela ne fait que l'exciter un peu plus ! Votre éclair de feu n'a pas entamé sa solide carapace et le Scarabée écume maintenant de rage. Rendez-vous au [286](#) pour mener le combat. Durant le premier Assaut, vous devrez ajouter 4 points à la Force d'Attaque du Scarabée dont la fureur décuple les forces.

489

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas de Petits Cailloux dans votre Sac à Dos, ramassez-en un par terre et prononcez la Formule en vous concentrant sur lui. Le Caillou est maintenant ensorcelé et il explosera au contact de la cible que vous aurez choisie. Retournez maintenant au [272](#) pour décider de ce que vous allez faire.

490

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous avez une Perruque Verte dans votre équipement, vous pouvez vous en coiffer en prononçant la Formule. Vous essayez ensuite de parler à cet étrange tourbillon, mais il ne répond pas. Peut-être ne vous entend-il même pas ? Rendez-vous au [157](#). Si vous ne possédez pas de Perruque Verte, retournez au [97](#) et faites un nouveau choix.

491

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Votre sortilège aurait agi sur des créatures plus faibles mais, en l'occurrence, il n'est pas assez puissant pour rivaliser avec les pouvoirs du Serpent. Retournez vite au [263](#) et choisissez une autre Formule Magique.

492

Vous prononcez la Formule et vous regardez dans le Globe. Vous pouvez alors voir une grotte souterraine plongée dans l'obscurité. Une étrange silhouette à forme humaine est assise à une table sur laquelle se trouve un Globe de Cristal semblable au vôtre. Cette créature est en train de regarder dans ce Globe à l'intérieur duquel quelque chose semble tourner. Mais vous ne distinguez pas nettement les images qui se forment. Qu'est-ce que cela signifie ? Retournez au [171](#) et prenez une décision pour ce qui va suivre.

493

Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous êtes maintenant protégé par un boucher magique. La créature passe à l'attaque... et réussit à franchir votre champ de protection ! Vous devez vite réfléchir à une autre solution. Rendez-vous au [172](#).

494

Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous prononcez la Formule en vous concentrant sur une pierre qui se transforme aussitôt en un petit tas de Pièces d'Or. Vous attendez la réaction des Archanthropes. Ceux-ci regardent le trésor, mais l'Or n'a pas l'air de les intéresser. Ils sont bien plus excités à l'idée de se battre qu'à celle de s'enrichir ! Votre sortilège n'a fait que retarder le combat et cela énerve le Champion des Archanthropes au plus haut point. Il saisit son gourdin et vous assène un violent coup sur la poitrine. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et vous feriez bien à présent de tirer votre arme rapidement. Rendez-vous au [280](#).

495

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous ne pouvez pas utiliser cette Formule car vous n'avez pas la Poudre de Pierre indispensable. Un des Centaures vous décoche une autre flèche. Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, la flèche vous atteint et vous inflige une blessure qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Après votre médiocre tentative de recourir à la magie, vous vous précipitez sur les Centaures l'arme à la main. Mais faites vite ! Ils s'apprêtent déjà à bander de nouveau leurs arcs. Rendez-vous au [70](#).

496

Les Sept Serpents volent à présent vers la Forteresse de l'Archimage pour le prévenir de votre arrivée. Toutes les mesures seront prises pour que vous n'atteigniez jamais votre but. Vous êtes sorti vivant de votre long voyage à travers les terres du Kalkhabad, mais d'immenses périls vous attendent à Mampang. Pour cette raison, vous perdez, d'ores et déjà, 2 points d'HABILETÉ, 2 points d'ENDURANCE et 3 points de CHANCE. Maintenant, rendez-vous au [498](#).

497

Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Avez-vous de la Colle avec vous ? Si ce n'est pas le cas, le Renard bondit sur vous en grognant sauvagement et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Tirez votre arme et rendez-vous au [256](#). Si vous avez un Flacon de Colle dans votre équipement, vous le jetez au sol devant le Renard. La créature s'avance pour humer la substance et vous prononcez alors la Formule. Dès que le museau du Renard touche la Colle, celui-ci se retrouve radicalement ancré au sol et vous pouvez tranquillement reprendre votre route. Rendez-vous au [95](#).

Vous venez d'entrer dans le Bas-Xamen. Vous constatez avec soulagement que le sol redevient ferme sous vos pieds. Vous vous arrêtez et vous embrassez du regard le paysage qui s'étend devant vous : au loin s'élèvent les Monts Zanzunu que vous devrez escalader pour atteindre la Forteresse de Mampang, ultime étape de votre expédition. Vous continuez votre marche et vous commencez maintenant la difficile ascension des Monts Zanzunu. Celle-ci, cependant ne présente que peu de dangers, car seuls des Hommes-Oiseaux logent dans les anfractuosités des flancs rocheux de la montagne. Vous ne devriez pas tarder à voir surgir la Forteresse... Vous continuez à grimper pendant de longues heures tant que la lumière du jour le permet. Puis le soleil disparaît peu à peu derrière les crêtes des Monts Zanzunu et ses rayons pâlissants font naître des ombres démesurées qui vous donnent de la Forteresse une vision qui restera gravée à tout jamais dans votre mémoire. Vous sentez alors monter en vous une irrépressible angoisse en voyant se découper dans les lueurs du crépuscule les hautes tours de la silhouette anguleuse de la Forteresse de Mampang.



498 *Les hautes tours se découpent dans le crépuscule.*

Pénétrer dans cette impressionnante place forte sera dans aucun doute l'épreuve la plus redoutable de votre expédition.



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 fierez 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 choisissez 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 créerez 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 Médailon 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 prononciez 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 reparaissant 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 réservier 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.

[Retour](#)

*Achevé d'imprimer le **17 Février 1989** sur les presses de l'Imprimerie Hérissey à Évreux
(Eure)*

*N° d'imprimeur : **47621** Dépôt légal : Février **1989** 1^{er} dépôt légal dans la même
collection : Septembre **1985** ISBN **2-07-033295-0***

Imprimé en France